

Digitala spel som designverktyg

Förslag till utformning för lek i utemiljö

Ett examensarbete av Daniel Fried och Josefin Norén Almén
Landskapsarkitektprogrammet SLU Uppsala, 2013



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Institutionen för stad och land

Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap, institutionen för stad och land.

Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitekturprogrammet - Ultuna

EX0504 Självständigt arbete i landskapsarkitektur, 30 hp

Nivå: Avancerad A2E

Författare: Daniel Fried & Josefin Norén Almén

Titel på svenska: *Digitala spel som designverktyg: Förslag till utformning för lek i utemiljö*

Titel på engelska: *Digital Games as a Design Tool: Proposal for Outdoor Play Design*

Handledare: Per Hedfors & Ylva Dahlman, SLU, Institutionen för stad och land.

Examinator: Susan Paget, Institutionen för stad och land.

Extern Examinator: Anna Lenninger, Lenninger lek och landskap

Utgivningsort: Uppsala

Utgivningsår: 2013

Bilder/diagram: Daniel Fried, Josefin Norén Almén och Mikael Olsson där inget annat anges.

Nyckelord som beskriver arbetets innehåll: Landskapsarkitektur, lek, digital värld, digitala spel, datorspel, Minecraft, barn, lekpark, lekplats, designverktyg.

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se>

© Daniel Fried & Josefin Norén Almén

Sammanfattning

Dagens förskolebarn är den första riktigt digitala generationen. De har vuxit upp med datorer och Internet sedan de kom till världen. Följaktligen är barns värld idag både analog och digital och barnen rör sig ledigt mellan dessa två världar. Digitala spel har gjort att barn förstår sig på den nya tekniken på ett sätt som vuxna inte gör. Digitala spel väddar till barns fantasi och ger ett alternativ till verkligheten AFK (Away From Keyboard). Utomhusmiljön i sin tur lockar genom att erbjuda barnen en miljö som är spännande och fantasieggande, där de har mycket att upptäcka och utforska. I naturen finns få saker som barn inte kan använda i sin lek, enbart deras fantasi sätter gränser.

Syftet med det här arbetet är att hitta en ny ingång till hur en lekpark kan gestaltas, med utgångspunkt i den digitala världen. Vi vill visa ett alternativ till ”digital”-konceptparker och lekparker som enbart består av utplacerade lekredskap.

Således var vi nyfikna på om det kan vara möjligt att aktivera och attrahera, framförallt barn och ungdomar till den fysiska utemiljön, genom att plocka in egenskaper från digitala spel i designprocessen för utformning av lekparker.

Med den här uppsats har vi haft som mål att ta fram ett generellt tillvägagångssätt, ett designverktyg, som kan användas för att skapa en attraktiv lekmiljö.

Arbetet bygger på samtal med speltillverkare, spelutövare och en pedagog samt litteraturstudier, platsbesök och en pilotstudie av designverktyget. Litteraturstudierna har fokuserat på vilka effekter användandet av den digitala världen och lek utomhus har på framför allt barn och ungdomar. Vi har använt oss av det populära spelet Minecraft som modellspel och främsta studieobjekt för den digitala världen. Därför ägnade vi tid åt att spela spelet för att få en förståelse för dess uppbyggnad, attraktionskraft samt dess fördelar och nackdelar.

Undersökningen av spelet Minecraft tillsammans med litteraturstudierna och samtalen har gjort det möjligt för oss att identifiera de egenskaper som finns i det digitala spelet. För att testa våra idéer har vi valt att applicera dem i utformandet av ett tävlingsförslag i en arkitektävling för en lekpark i Lill-Valla i Linköping. I gestaltungsarbetet har vi till stor del arbetat traditionellt med skisser och designexperiment. I utformningen av lekparken i Lill-Valla har vi inorporerat den kunskap om digitala spels egenskaper som vi förvärvat genom vår undersökning.

En av de viktigaste utgångspunkterna i arbetet är att vi tror att det i en värld i ständig förändring krävs nya perspektiv på lekmiljöer för barn och unga. Vi vill väcka frågan kring hur balansen mellan användandet av digital media och utomhuslek kan se ut för barn och ungdomar.

Vårt arbete ligger i gränssnittet mellan landskapsarkitektur och digitala spel. Det riktar sig främst till landskapsarkitekter.

Abstract

Today's preschoolers are the first digital generation. Meaning that they've grown up with computers and the Internet from the day they were born into this world. The children of today's reality are there for both analogue and digital and move between the physical world and the digital world with ease. Digital games have prepared today's children to understand the new technology in a way that adults don't do. Digital games appeal to children's imagination and provide an alternative to the physical world, AFK (Away From Keyboard).

On the other hand the outdoor environment and nature does attract, by offering an exciting imaginative environment where children have much to discover and explore. In nature, there are few things that kids can't find a way to play with, only their imagination sets the limit.

The aim of this Master thesis was to find new input to how a playground can be designed based on the digital world. We wanted to produce an alternative to "digital" theme parks and playgrounds that only present set play equipment. We are curious to see if it is possible to activate and attract, mainly, children and young people to the outdoor environment and the playground, by picking incorporating properties from digital games in to the design of playgrounds.

In this paper, our goal is to develop a general approach, a design tool that can be used to create an attractive play environment.

The work is based on conversations with game developers, game practi-

tioner, an educator as well as research of written data (papers, books and articles), site visits and a trial study of the design tool. We found most of the data on the effects of children's and adolescent's use of the digital world and outdoor play through studies of papers and articles on the subject. We have also used the popular game Minecraft as a prototypical game and spent time playing the game to gain an understanding of its structure, appeal, advantages and disadvantages.

The study of the game Minecraft, reference literature and the dialogues with said practitioners, made it possible for us to identify the features that are available in digital games. To further investigate our ideas, we chose to apply them in developing a design proposal for a children's playground in an architectural competition in, Linköping. In the design process for the playground, we have mainly worked traditionally with sketches and design experiments, but we have integrated our knowledge of the properties of digital games, that we acquired throughout our research.

One of the central starting points for our thesis is that we believe, that in a world that is constantly changing new perspectives on how we view play environments for children and young people is required. We want to raise the question of the balance between the use of digital media and outdoor play and see if, and if so, in what way features from digital games can be a part of the design process for creating outdoor playgrounds.

Our master thesis lies at the crossroads between landscape architecture and digital games. Our thesis is intended mainly for landscape architects.

Vi vill tacka våra handledare, vänner och familjer för allt stöd. Extra eloge till; Addekiller, David, Felix , Julian, Jonas , Katrin tillsammans med Tyréns Stockholm, Lina, Mammorna, Martin L, Martin A, Per , Rosen, Sami, Susan och Ylva. Stort tack! :)

Förord

Sammanfattning	3
Astract	4
Introduktion	9
Problematisering	10
Frågeställning	10
Syfte och mål	10
Metod och genomförande	11
Tillvägagångssätt	
Bakgrundsforskning	
Litteraturstudier	
Samtal	
Platsbesök	
Spelstudier av Minecraft	
Pilotstudie av designverktyg	
Avgränsningar	13
Definitioner	14

Del 1 - Introduktion till lek och digitala spel

Den digitala världen - en del av våra liv	15
Den digitala generationen	
Barnens värld är både analog och digital	
Den digitala världens påverkan och möjligheter	
Föräldrars syn på barns spelanvändning	
Lek en ingång till lekparken	20
Vad är lek	20
Lekens egenskaper	
Lek är oersättligt	
Alla leker	
Utomhusleken ett välbehövligt frirum	23
Upplevelser i utemiljö	
Lekplatsens möjligheter	
Värdefulla kvalitéer i båda världarna	27
Minecraft - vårt fokusspel	29

Del 2 - Utvecklande av designverktyg

Ett digitalt spels uppbyggnad 31

Mål
Känslor
Progression

MinEcraft - ingången till vårt designverktyg 33

Egenskaper i MinEcraft 34

Primära egenskaper 35

Lära
Mäta sig
Drömma
Skapa

Sekundära egenskaper 36

Egenskaperen som designverktyg 37

Klura och Kunskap
Utmana och Tävla
Fantisera och Vila
Kreativitet och Samarbete

Gestaltning genom designverktyget 39

Mål
Kortsiktiga mål
Långsiktiga mål
Den övergripande strukturen
Lekmiljöer

Del 3 - Gestaltning - Tävling om lekparken Lill-Valla

Tävlingens förutsättningar 41

Lekplatsplanering
Barnperspektiv
Tema
Funktionskrav

Tanken bakom gestaltungsförslaget - parken 43

Samspel i flera nivåer 44

Lek genererar lek
Lek
Lekmiljöer

Tävlingsförslag
- Koncept, Analys och Struktur 46

Parkens hjärta

Parken idag

Aktiva gränser, entréer och stråk

Årsringar

Områdena

Besöksbyggnad, utrustning och planteringar

Två rundor

Översikt och kopplingar

Miljö och hållbarhet

Tillgänglighet

Belysning

Referenser 56

Bilagor 60

Del 4 - Diskussion

Diskussion 52

Kunde vi gjort på något annat sätt? 52

Resultatet av pilotstudien 54

Avslutning 54

Introduktion

Livet för dagens människa förändras i takt med att den digitala världen tar allt större plats och har blivit en naturlig del av vardagen. Vi går mot en utveckling där vi tillbringar allt mer tid vid datorer och skärmar. Mycket av tiden i den digitala världen tillbringas tillsammans med digitala spel, det vill säga dator- och konsolspel. Digitala spel är något som fångslar både barn och vuxna.

Kan det vara möjligt att aktivera och attrahera framförallt barn och ungdomar till den fysiska utemiljön och lekparken genom att plocka in egenskaper från digitala spel i en designprocess?

Vi omfamnar den digitala världen och vad den innebär och tror samtidigt på kraften att föra människor samman i utomhusaktiviteter och lekar. Lek utomhus erbjuder något som de digitala spelen inte gör och vice versa. Genom att förena de två världarna tror vi som landskapsarkitekter att större värden kan skapas i lekmiljöer utomhus.

I den här uppsatsen har vi sökt finna nya ingångar till hur lekparken kan gestaltas. Parker som kommit ur försök att inkorporera den digitala världen i utemiljön är huvudsakligen konceptparker, exempelvis Angry Birds-parken som nyligen öppnade i Tampere, Finland eller parker med inslag av digitala och interaktiva delar som Braxenparken i Fisksätra eller Nydals lekplats i Tensta.

Vi har sökt hitta en alternativ metod att förena digitala spel med lekparken. Vi valde att närma oss uppgiften från ett håll som, vad vi vet, inte tidigare prövats, och gå ner på djupet vad gäller digitala spels struktur. Detta för att studera vad den digitala världen ger oss och definiera de egenskaper i datorspelet som stimulerar spel användaren under spelets gång, till lika vad som får spel användaren att fortsätta spela.

Vi har använt oss av det populära spelet Minecraft som modell för den digitala världen.

För att pröva vår teori ställde vi upp i en öppen arkitekttävling om lekparken Lill-Valla i Linköping. Vi utarbetade ett tävlingsförslag för lekparken Lill-Valla, för att se hur våra idéer kan komma till uttryck i gestaltungsarbetet av en lekpark.

Problematisering

I det här arbetet har vi förhållit oss till de funktioner en lekpark har, hur den digitala världen påverkar framför allt barn och om de egenskaper som attraherar i digitala spel verkligen skiljer sig från de egenskaper som lockar i en traditionell lekpark. Därför tar under arbetets gång vi följande frågor i beaktning;

Har den digitala världen påverkat barns lektid utomhus?

Vilka kommer konsekvenserna bli, av att personer från allt fler generationer tillbringar allt mer tid i den digitala världen?

Får barn som inte leker utomhus en lägre medvetenhet av omvärlden? Hur uppfattar dessa barn de ekologiska sambanden och det sociala samspelet? Hur utvecklas dessa barns sinnen?

Vad kan lekparken erbjuda som inte den digitala världen kan erbjuda?

Finns det någon skillnad mellan de egenskaper som finns i digitala spel och de egenskaper som barn attraheras av i dagens lekpark?

Frågeställning

Finns det egenskaper i digitala spel som kan vara av intresse att införliva i lekmiljöer utomhus? Vilka är i så fall dessa egenskaper och kan de användas i gestaltningen av en lekpark för att få barn att intressera sig för att tillbringa mer tid utomhus i lekpark?

Syfte och mål

Vi tror att det i en värld i ständig förändring krävs nya perspektiv på lekmiljöer för barn och unga. Vi vill väcka frågan kring hur balansen mellan användandet av digital media och utomhuslek kan se ut för barn och ungdomar.

Syftet med vårt arbete är att hitta nya ingångar till utformandet av lekpark. Nya gestaltningar med utgångspunkt i den digitala världen. Vi vill få fram ett alternativ till ”digital”-konceptparker och lekpark som enbart består av utplacerade lekredskap.

Vårt mål är att ta fram ett generellt tillvägagångssätt som kan användas för att skapa en konstruerad lekmiljö som kan attrahera barn och ungdomar att komma ut och leka. Ett tillvägagångssätt för skapandet av framtidens lekpark!

Det tillvägagångssätt som vi presenterar i teoridelen har använts då vi utformade vårt bidrag till den öppna arkitekttävlingen, Lekpark Lill-Valla i samband med Bo2016 i Linköping. Diskussionen i vår undersökning ligger till grund för utformningen av tävlingsförslaget.

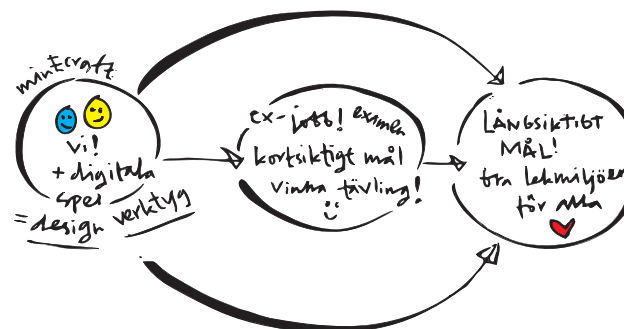


Bild 1. Vårt syfte

Metod och genomförande

Tillvägagångssätt

Vi har använt oss av följande tillvägagångssätt när vi behandlat frågeställningen. Nedan presenteras de i åtta steg, vilket ger en överblick av hur vi har gått tillväga. Dessa steg behandlas i detalj senare i arbetet.

1. Vi kommer att studera barns lek och lärande, både i den fysiska världen och i den digitala världen, utifrån litteraturstudier och samtal.
2. Vi kommer att undersöka vad som gör en utomhuslekpark inbjudande och vad den tillför användarna. Vi sammanfattar vad som gör en lekpark inbjudande. Detta gör vi utifrån litteraturstudier, samtal och platsbesök.
3. Vi kommer att undersöka hur spelet Minecraft fungerar och hur det är uppbyggt, samt vad det tillför användarna. Vi sammanfattar vilka egenskaper som gör digitala spel lockande. Detta gör vi genom litteraturstudier och samtal samt genom att spela Minecraft.
4. Vi kommer att diskutera de egenskaper vi hittat i det digitala spelet Minecraft och kommer att lyfta fram de viktigaste kriterierna för varför spelet attraherar spelaren.
5. Utifrån de kriterier vi definierat kommer vi att utforma ett designverktyg för att skapa en attraktiv och lockande lekpark med egenskaper hämtade från digitala spel.

6. Vi kommer att använda designverktyget i ett tävlingsförslag för en lekpark, med utgångspunkten att testa hur väl det fungerar.

7. Vi kommer att utvärdera och diskutera om tävlingsförslaget uppfyller de kriterier vi ställt upp för skapandet av en god lekpark med egenskaper från dataspel.

8. Slutligen diskuterar vi förtjänster och problem med arbetet i sin helhet.

Bakgrundsforskning

För att få den kunskap vi behöver för att kunna besvara de frågor vi ställer oss om lek, den digitala världens påverkan och om möjligheten att använda oss av den digitala världen i gestaltningen av en lekpark, har vi använt oss av följande metoder:

Litteraturstudier

Genom litteraturstudier har vi fått de för oss relevanta kunskaperna om hur barn, ungdomar och vuxna leker. Vidare studerade vi vilka effekter användandet av den digitala världens aktiviteter och lek utomhus har på framför

allt barn och ungdomar. I huvudsak har vi använt oss av böcker, tidningsartiklar och Internetkällor. Två viktiga källor har varit *Motorik, Lek och Lärande* av Birgitta Nilsson samt texter av Fredrika Mårtensson. I studierna av digitala spel har *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design, en avhandling* av Aki Järvinen givit oss värdefulla insikter. Litteraturen har vi hittat genom att bland annat söka på; barns lek och lärande, lekpark, digital värld, dataspelsstudier, barn och datorer, Minecraft.

Samtal

Vi har haft ett antal samtal med spelutvecklare, användare av dataspel i olika åldrar, en pedagog samt en expert på människa- datorinteraktion. Vi strävade efter att ha en god spridning i ålder, kön, yrke och utbildning de vi samtalade med. För att få en ytterligare spridning och ett större barnperspektiv hade det varit önskvärt att vi även samtalat med några yngre individer (barn och ungdomar).

Samtalen ligger till grund för hur vi utvecklat tankarna kring vad som gör digitala spel lockande och bidrar till utarbetandet av det designverktyg vi har skapat. Samtalen hölls i avspänd miljö över en fika och vi utgick från ett antal på förhand formulerade frågor.

Frågor som togs upp under samtalen:

1. Vad tror du är det grundläggande som lockar i datorspel? Varför spelar vi?
2. Vilka komponenter ska ett bra dataspel innehålla?
3. Vad driver ett spel framåt? (Vad driver spelaren?)

4. Varför har Minecraft blivit så populärt?

Övriga frågor som kom upp under samtalen:

Favoritspel?

Vad är det som lockar i Minecraft?

Vad är utmaningen i Minecraft?

Hur stor inverkan har auditiva, visuella och taktila inslag i dataspel?

Frågorna till pedagogen utgick mer ifrån barns behov och barns lek.

De personer vi har samtalat med är:

A: Man 35 år, spelutvecklare på Dice i Stockholm.

B: Man 24 år, studerar IT och kommunikationsvetenskap på KTH i Stockholm.

C: Man 20 år, butikssäljare i Stockholm. Har aktivt spelat digitala spel sedan sex års ålder.

D: Kvinna 27 år, idrottslärare. Spelar dataspel regelbundet, mestadels onlinespel.

E: Kvinna 43 år, forskare och lärare i människa datorinteraktion på KTH i Stockholm.

F: Kvinna 27 år, chef på förskola i Göteborg.

Platsbesök

Vi har gjort enstaka platsbesök i lekparken i Stockholm; Blomsterdalen, Annedal och Blockrikets äventyrslek, för att skaffa oss en förstahandsuppfattning om hur en typisk lekpark ser ut i Sverige idag. Vidare har vi studerat på ett antal digitala lekplatser; så som Angry Birds temaparken i Finland och den interaktiva Braxenparken i Fisksätra. Detta för att se hur det digitala syns i dagens lekparken.

Spelstudier av Minecraft

Vi har valt att utföra den här studien med spelet Minecraft som modell för digitala spel. Vi har därför ägnat en tid åt att spela spelet för att sätta oss in i dess uppbyggnad samt värdera dess attraktionskraft samt fördelar och nackdelar.

Minecraft är ett av världens mest populära spel. Det är också ett spel som ligger nära lekens essens. Minecraft bygger på fantasi och kreativitet. Där av föll valet på Minecraft som modellspel.

Undersökningen av spelet Minecraft gjordes i samband med litteraturstudierna och samtalen med dataspelsutvecklare samt pedagoger. Resultatet blev att vi identifierade spelegenskaper som finns i spelet Minecraft.

Pilotstudie av designverktyg

För att testa våra idéer har vi, som tidigare nämnts valt att applicera dem i utformandet av ett tävlingsförslag till en allmän arkitektävling för en lekpark i Lill-Valla i Linköping.

I gestaltungsarbetet har vi till stor del arbetat traditionellt med skisser och designexperiment. I utformningen av lekparken i Lill-Valla har vi inorporerat den kunskap vi förvärvat genom vår undersökning.

Skisserna, gestaltungsworkshops och slutligen upprättande av tävlingsförslaget leder oss fram till frågan om egenskaperna vi funnit i Minecraft kan appliceras i gestaltningen av en lekpark.

Avgränsningar

I vår undersökning av digitala spel och lek samt vidare i vårt försök att applicera det vi funnit i gestaltningen av en lekpark har vi valt att fokusera på barn och ungdomar.

Vi utgår från dataspel Minecraft, när vi utvecklar våra idéer kring vilka egenskaper som går att extrahera ur digitala spel.

När vi utvecklar våra idéer kring hur egenskaper från digitala spel kan appliceras i gestaltningen av en lekpark har vi främst undersökt vilka funktionssätt i digitala spel som får barn att tillbringa tid framför en skärm.

Definitioner

Digital värld = innefattar Internet, digitala spel och övrig multimedia.

Digitala spel = spel som sker vid en dator eller spelkonsol.

online = uppkopplad på Internet

offline = ej uppkopplad på Internet

Egenskaper = de grundläggande anledningar till att vi lockas till digitala spel.

Lekpark = avgränsad plats för lek (styrd eller fri)

DEL 1 – Introduktion till lek och digitala spel

Den digitala världen – en del av våra liv

Digital teknik präglar dagens värld och kommer att vara en av de mest dominerande teknikerna i framtiden. Det är inte längre möjligt att prata om en separation mellan det mänskliga samhället och digitalteknik. Internet är och kommer att vara en integrerad del av vårt samhälle. Johansson och Pålsson skriver att inte ha tillgång till digital teknik och Internet blir i allt högre grad liktydigt med att inte kunna delta i viktiga samhällsaktiviteter (Johansson, Pålsson, 2010).

Vi är idag översköjda av digitalteknik och digitala media, vilket gör att vi i allt större utsträckning sitter vid skärmar och datorer. Utvecklingen har gått snabbt och de flesta delar av vårt samhälle har anammat den nya tekniken. Att vi tillbringar mycket tid vid skärmar, gäller inte bara vuxna utan även barn och ungdomar. Digitala onlinespel utgör en huvudsaklig del av de Internetaktiviteter barn och unga ägnar sig åt, skriver Olle Findahl forskningsledare på WII, World Internet Institute i rapporten Unga svenskar och Internet (Findahl, 2009).



Bild 2. Barn och digital teknik

Barnens värld är både analog och digital

Barn som växer upp är inte oskrivna blad. De bär med sig människans och sina föräldrars gener, och de formas av den familjemiljö och den kultur där de växer upp fortsätter Findahl (Findahl, 2009).

I samspel och i dialog lär sig barn att handskas med omvärlden. Barn och ungas tillvaro är idag både analog och digital. De rör sig ledigt mellan dessa två världar i hemmiljön. I hemmet finns viktiga kulturella verktyg så som böcker, tidningar och tidskrifter, där hörs musik och radioprogram och där syns bilder på tv-skärmen (Findahl, 2009). För att träda in i den digitala världen krävs att man lär sig behärska tekniken. Det första steget är vanligen att kunna trycka på knappen som sätter igång tv-apparaten eller att manövrera en touchscreen (Findahl, 2009).

Findahl påpekar att små barn befinner sig i en miljö där de har tillgång till Internet, och att ha uppkopplade datorer är ett naturligt inslag i deras vardag. Utvecklingen har gått ganska fort, förklarar han (Nöjd, 2010).

Den digitala generationen

Dagens förskolebarn är den första riktigt digitala generationen, de har sedan födseln vuxit upp med datorer och Internet. I Sverige har varannan femåring och mer än var femte treåring använt Internet. Indikationer visar att surfandet på nätet fortsätter att krypa ner i åldrarna. Små barn blir allt mer aktiva på nätet (Nöjd, 2010).

De riktigt små barnen spelar och tittar på filmklipp. Ganska snart lär de sig skriva in adressen och hur de ska klicka på olika symboler. Med föräldrarnas hjälp kan de också titta på roliga filmklipp på sajter som Youtube. Precis som med andra medier, till exempel tv och musik, älskar små barn upprepning och vill se samma klipp om och om igen (Findahl, 2009).

Internet har blivit en del av våra liv, från det att vi föds och vidare genom livet. Förskolebarn blir snabbt bekanta med Internet eftersom datorer och Internet finns i deras hemmiljö. Idag använder de yngre Internet och datorer, men deras användning är begränsad fram till att de börjar skolan. Enkla spel på Internet utgör för många barn de första kontakterna med det nya mediet och är den dominerande aktiviteten fram till 7–8 års åldern (Segelström, Agebäck, 2008).

Användandet av Internet förändras idag i takt med att barnen lär sig läsa och skriva, får egna intressen och nya vänner. Internet öppnar möjlighet till kommunikation och gemenskap. Spelandet finns för de flesta barn kvar som en viktig aktivitet i deras vardagsanvändande genom tonåren fram till 20-årsåldern (Segelström, Agebäck, 2008).

Med stigande ålder ägnar barn och ungdomar allt mer tid åt Internet. Bland de äldre ungdomarna 15–24 år, vilka är de mest aktiva Internetanvändarna, upptar Internet ungefär en tredjedel av den totala tid som de ägnar åt massmedia. Samtidigt finns det stora variationer inom åldersgrupperna. I regel sitter de flesta barn idag en timme per dag vid Internet (Segelström, Agebäck, 2008).

En studie från 2010 utförd av American Academy of Pediatrics visar att amerikanska barn och ungdomar tillbringar i genomsnitt sju timmar per dag med media, mer tid än de ägnar sig åt någon annan verksamhet förutom att sova (Philpott, 2012).

Pojkar och flickor skiljer sig åt vad det gäller spelandet. Flickornas intresse för spelande minskar med åren och ersätts redan i 10-årsåldern av andra aktiviteter. Det gäller framför allt det dagliga spelandet, medan vardagsspelandet, 1–3 gånger i veckan, lever kvar hos de flesta en bit upp i tonåren. Hos pojkar ingår det dagliga spelandet som en dominerande aktivitet genom hela tonårstiden. Pojkar spelar åtminstone några gånger i veckan ända tills de kommer upp i 20-årsåldern (Segelström, Agebäck, 2008).

Den digitala världen har blivit en del av våra liv och för den generation som nu växer upp finns inte längre någon tydlig skillnad mellan en fysisk värld och en digital värld. Idag är båda världarna lika verkliga.

Den digitala världens påverkan och möjligheter

Positiva och negativa erfarenheter av digitala spel och Internet lyfts av forskare och pedagoger.

Kritiken mot digitala spel och andra digitala media riktar sig till att de skulle ha en negativ inverkan på dagens barn och ungdom. Med det menas att i och med den digitala utvecklingen blir barn, och vuxna mer och mer stilla sittande. Vidare sägs det att de digitala spelen verkar fördummande på den yngre generationen (Rowan, 2012).

Tekniska framsteg har gjort det möjligt för barn idag att i större utsträckning än tidigare tillbringa tid med digital media och digitala spel. Kritiker menar att en hög teknikanvändning kan hos vissa barn ge inlärningssvårigheter, vilket leder till problem med att skriva och läsa eller ge koncentra-

tionssvårigheter. Många skolor tillåter barn att stanna inne och arbeta vid datorer under raster och luncher, ofta utan tillsyn (Rowan, 2012). Enligt kritiska forskare kan detta påverka barnens hälsa, utveckling och studieresultat negativt.

Som svar på denna kritik lyfter andra forskare fram digitala spels positiva värden, en av dem är dr Carl Arinoldo, psykolog i Stony Brook, New York. Enligt Arinoldo, kan digitala spel ha kognitiva fördelar. Han menar att; det har visat sig att koncentrationen, fokusering och uppmärksamhet är färdigheter som kan förbättras genom att spela dessa typer av spel i rimliga mängder varje dag. Vissa digitala spel, såsom Wii Fit och Xbox Kinect, uppmuntrar även till fysisk aktivitet, påpekar Arinoldo (Philpott, 2012).

Även psykologen Tomas Chamorro-Premuzic, som är professor i psykologi vid University College London (UCL), uttalar sig svagt positivt om dataspel och dess effekt på den yngre generationen.

Professor Chamorro-Premuzic menar att nackdelarna förmodligen har överdrivits, få forskare har talat om fördelarna. Digitala spel har gjort att barn förstår sig på den nya tekniken på ett sätt som vuxna inte gör. Dataspel vädjar till barns fantasi och ger ett fantastiskt alternativ till verkligheten så att de kan "fly" sin tråkiga vardag. De digitala spelen kräver även kompetens, det är positivt att de färdigheter som förvärfvas kan överföras till andra uppgifter (Chamorro-Premuzic, 2011).

Vidare nämner Chamorro-Premuzic att det snarare är våra ändrade kostvanor än att människor idag rör sig mindre, som gör att barn idag i större utsträckning än tidigare lider av övervikt och fetma (Chamorro-Premuzic, 2011).

Det finns två läger i frågan om för och nackdelar med digitala spel, men allt fler forskare säger sig inse fördelarna med vår tids tekniska framsteg och vad det tillför i vår vardag.

År 2003 presenterade Johannes Fromme, professor i Media Research in Educational Science vid Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Tyskland, en undersökning som visade att den tekniska utvecklingen inte bidragit till en förändring av barns och ungdomars favoritaktiviteter. Studien visar att digitala spel och media inte har blivit den yngre generationens mest populära fritidsaktivitet. I Frommes studie genomfördes också en jämförande analys av barns fritidsaktiviteter och frekvensen av spelande av digitala spel. Resultaten kan sammanfattas enligt följande:

Digitala spel ersätter på det hela taget inte andra fritidsaktiviteter som sport eller läsning. Istället tycks det finnas olika mönster som visar att barns media- och dataanvändande kombineras med andra (icke-media) aktiviteter under fritiden. Digitala spel intar en viktig roll i situationer när barn är uttråkade, måste vänta eller tycker att det inte finns något annat att göra. Relevansen av digitala spel (och kanske även TV) i det dagliga livet kan därför ses som ett mått på betydelsen av en individualiserad värld eller "luckor" i tidtabeller för barn. Frommes hypotes är att massmedia ersätter det som förr klassades som att göra ingenting eller ingenting särskilt (som att titta ut genom fönstret), snarare än som en alternativ verksamhet (Fromme, 2003).

Det finns enligt Fromme, inga bevis som tyder på att vi behöver oroa oss för barns spelkultur. Även de barn som är ganska engagerade, vad gäller frekvens och allmänt intresse av att spela digitala spel, ger till synes inte upp andra aktiviteter och intressen som friluftsliv och sportaktiviteter till förmån för digitala spel (Fromme, 2003).

Vidare rapporterar Fromme att studien tyder på att de elektroniska spelen inte leder till social isolering. I de flesta fall verkar de barn som spelar digitala spel vara helt integrerade i relationer med andra barn. Att vara tillsammans med vänner är för de allra flesta barn fortfarande favorit fritidsaktiviteten. Enligt Frommes studie är de interaktiva egenskaperna hos digital teknik helt enkelt attraktiva i situationer när barn är ensamma (Fromme, 2003).

Statens medieråd gjorde 2008 en undersökning av unga och medier. Målgruppen för undersökningen var svenska barn och unga i åldern 9–16 år. Dessa var uppdelade i två grupper; Barn 9–12 år och Unga 12–16 år. Det visade sig finnas ett positivt samband mellan Internetanvändning och annan medieanvändningar som till exempel musiklyssnande och tv-tittande. De barn som ägnade mycket tid åt Internet tenderade också att ägna mycket tid åt att lyssna på musik och se på tv. Även om sambanden inte är så starka är de statistiskt signifikanta (Findahl, 2009).

Vid en uppdelning mellan pojkar och flickor blev sambanden starkare, eftersom det är bland flickorna som längre internettid har samband med musiklyssnande och tv-tittande.

Ett samband är negativt, det gällde bokläsning. Ju mer tid som ägnas åt Internet desto färre böcker läses. Det här gäller framför allt bland flickorna. Övriga fritidsaktiviteter tycks inte påverkas av internetanvändning. Tiden som används till Internet har inget samband med om barnen till exempel dansar eller spelar teater på fritiden, om man spelar ett instrument, målar eller fotograferar, sitter på café, träffar kompisar etc. Däremot finns ett negativt samband bland pojkarna mellan Internet och motion. Ju mer tid de ägnar Internet desto mindre idrottar och motionerar de. Detta resultat kan också betyda att de pojkar som redan motionerar lite ägnar mer tid åt Internet (Findahl, 2009).

Olle Findahl som är forskningsledare och professor i medie- och kommunikationsvetenskap vid World Internet Institute, tycker att Internet handlar väldigt mycket om läsning. ”Barnen lär sig snabbt att skriva och känna igen bokstäver, så jag tror att det kanske kan påverka barnens läsförmåga positivt istället”, säger Findahl. Det har exempelvis visat sig att barn som har svårt att lära sig läsa får hjälp av datorn och för barn som har begränsats av sin dåliga handstil har det öppnats nya möjligheter att uttrycka sig, fortsätter Findahl (Nöjd, 2010).

Det mest intressanta, tycker Findahl ändå är de kognitiva, utvecklingspsykologiska konsekvenserna av Internetanvändandet. Han frågar vilka effekterna blir av all stimulans barnen får på Internet, där de kan vara aktiva och själva påverka innehållet. Findahl menar att just det vet vi väldigt lite om idag. ”På grund av att Internet utvecklas och förändras, dyker nya möjligheter hela tiden upp. Så som Facebook och Twitter, där människor kommunicerar med varandra” (Nöjd, 2010).

Det finns enligt Segelström och Agerbäck, författarna till rapporten Ungar och Medier, en dragningskraft i att vara online, att vara ute på Internet. Har man väl börjat surfa runt kan det vara svårt att sluta. Det gäller särskilt för ungdomar, där vardagslivet inte sätter upp samma begränsningar som för de som har arbete och familj. Även om de flesta bara använder Internet drygt en timme om dagen, eller tio timmar i veckan, finns det personer som är online i hemmet 40–50 timmar i veckan (Segelström, Agerbäck, 2008).

Vi är till skillnad från Fromme av den åsikten att digitala spel och digitala media visst kan vara en alternativ verksamhet till något annat, och inte som Fromme verkar mena en pausaktivitet. Däremot är det möjligt att dessa aktiviteter har eller kan komma att fylla den tid som förr ägnades åt att göra

ingenting. Om så är fallet, vilket ett ökat användande av digitala spel och digitala media verkar visa, är vi av den uppfattningen att det är viktigt att delar av den tiden tillbringas i utemiljö. Enligt Kaplans och Kaplans teori om koncentration och återhämtning (Attention Restoration Theory) krävs stunder av återhämtning. Enligt Kaplan och Kaplan påverkas vår återhämtningsförmåga av miljön; utemiljön och naturen har här en positiv effekt. Kaplan och Kaplan beskriver två sorters koncentration ”Directed attention” – riktad koncentration och ”Soft fascination” – spontan uppmärksamhet. Där riktad koncentration som att till exempel köra bil kräver mycket av vår uppmärksamhet och tär på våra energireserver. Spontan koncentration beskrivs av Kaplan och Kaplan som den koncentration vi använder till exempel när vi hör fågelsång, lövprassel och vågskvalp i naturen. I det tillståndet av koncentration återhämtar vi våra energireserver (Kaplan, Kaplan, 1989).

Vi ser spelandet av digitala spel som riktad koncentration, vilket enligt Kaplans och Kaplans teori kräver återhämtning.

Föräldrars syn på barns spelanvändning

I tidigare kapitel berör vi det faktum att det finns forskare och pedagoger som anser att digitala spel kan ha en negativ påverkan på unga och andra som lyfter fram positiva effekter av digitala spel. Forskning från till exempel Statens medieråd visar att barn och ungdomar rör sig naturligt mellan en digital och analog miljö, samt att barn och ungdomar uppskattar att spela digitala spel. Många föräldrar idag har yngre barn som tillhör den första digitala generation. Hur ser de på sina barns spelanvändande?

Johannes Fromme redovisar i sin undersökning från 2003 att i de flesta fall

deltar inte barnets föräldrar eller andra vuxna i barnens spelkulturer på ett aktivt eller interaktivt sätt. Att spela digitala spel är inte, vid tiden av Frommes studie, ett gemensamt projekt i familjen. Å ena sidan kan detta ses som något som skall accepteras och till och med uppmuntras, eftersom barn vill och behöver ha sina egna sfärer. Fromme säger att enligt hans uppfattning återstår den pedagogiska uppgiften att aktivt kritiskt följa processen då barn växer upp och att utveckla deras förhållande till den kulturella världen. Uppgiften är att säkra den mängd av resurser och utmaningar som barnen använder för att utveckla sina kognitiva, sociala och fysiska förmågor (Fromme, 2003).

I undersökning Unga och medier (2008), visades att föräldrars bild av barns och ungas medievardag överensstämde förvånansvärt väl med den bild som barn och unga själva gav. Flickor var mer avancerade när det gällde användning av mobiltelefon och Internet jämfört med pojkar. Pojkar tillbringar mer tid med att spela datorspel och tv-spel än vad flickorna gjorde.

Digitala spel var det som föräldrarna i högst utsträckning tyckte att deras barn ägnade för mycket tid åt. Detta kan tyda på att datorspelandet var den aktivitet som skapade mest konflikter mellan barn och föräldrar (Segelström, Agebäck, 2008).

I övrigt visar svaren att föräldrarna tycks anse att spelen i huvudsak är positiva för barn och unga. Föräldrar håller till viss del med om att spelen är roliga och avkopplande för barn, att barn lär sig saker och att spelen stimulerar barns fantasi.

Det föräldrar inte håller med om är att dator- och tv-spel är ett sätt att umgås, vilket barn och unga anser. Detta skulle kunna bero på att många föräldrar inte själva spelar och därför ser denna sysselsättning som något de

inte är delaktiga i. Möjligen känner inte föräldrarna heller till hur online-spelen fungerar och att man spelar mot och med andra på Internet.

Digitala spel är något som barn och unga i stor utsträckning tycks ägna sig åt utan att föräldrar nödvändigtvis är med. Föräldrar är minst tre gånger i veckan tillsammans med barnet när det spelar digitala spel. Tänkbara förklaringar till att föräldrar inte är med oftare kan vara att föräldrar har svårt att bli intresserade av spelen och dess innehåll. Barnen spelar också ofta tillsammans med kompisar och kanske på eftermiddagar innan deras föräldrar kommer hem (Segelström, Agebäck, 2008).

Spelandet går i vågor och intervaller. Datorspel och tv-spel kan sluka barnets uppmärksamhet under någon månad för att sedan vara helt ointressant under en tid. De utmärkande skillnaderna som syns i undersökningen är att föräldrar till flickor oftare är tillsammans med barnet när det spelar och föräldrar till pojkar (Segelström, Agebäck, 2008).

Sammanfattningsvis kan sägas att små barn idag är den första riktigt digitala generationen. I vardagen rör sig barn ledigt mellan en analog och digital värld. Enkla spel på Internet utgör för många barn, de första kontakterna med det nya mediet och ju äldre barn och ungdomar blir desto mer tid ägnar de åt Internet.

Vi har visat att det finns forskning som lyfter både positiva och negativa effekter av digitala spel. Vissa kritiker menar att surfande på Internet och spelande har lett till att barn idag motionerar mindre än förr. Dock finns det flera studier som visar på att surfande och spelande inte leder till att barn väljer bort sportaktiviteter och utelek. Undersökningen Unga och Media visar på att föräldrarna anser att digitala spel i huvudsak är positiva för barn och unga. Föräldrar håller med om att spelen kan vara roliga och

avkopplande för barn, att barn lär sig saker och att spelen stimulerar på ett hälsosamt sätt.

Lek en ingång till lekparken

Lek kan uppstå var som helst och när som helst, då leken varken är begränsad till tid eller rum.

Vad är lek?

Lek är ett svårdefinierat aktivitet. Enligt Therese Welén, utbildningsledare vid Akademin för utbildning, kultur och kommunikation vid Mälardalens Högskola, leker vi alla. Barn och vuxna leker, och utifrån våra upplevelser formar vi vår egen definition. Leken uppstår ur vår fria vilja. Olika perspektiv kan läggas på lek och teorierna om lek kompletterar varandra genom att bidra med olika pusselbitar. Begreppet lek används med olika betydelser i olika sammanhang vilket gör det diffust. Trots dessa svårigheten att definiera lek inkluderar nästan alla teoretiska resonemang kring begreppet lek ett försök till en definition (Welén, 2003).

De lekteoretiker vi valt att referera till har det gemensamt att de har en vid definition av begreppet lek. Lek är en lustfylld aktivitet utan åldersgräns. De teoretiker vi valt att ha med i avsnittet om lek är bland andra Mihály Csíkszentmihályi, Johan Huizinga samt Fredrika Mårtensson, G. Jagtøien, K. Hansen, C. Annerstedt och Kjetil Steinholt.

Huizinga definierar lek enligt följande:

[A] free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.

(Huizinga, 2004)

Många definitioner av lek har sin utgångspunkt i lek och barn. I dagligt tal är barn de som leker, och mycket riktigt är leken viktigt för barns utveckling och lärande.

Människan slutar aldrig att leka. Även vuxna kan befinna sig i ett lekande tillstånd. Att tala om lek och vuxna är mer problematiskt än att tala om lek och barn – då barns aktiviteter godtas som lek därför att de just utförs av barn. Att påstå att vuxna leker kräver en tydlig definition om vilken aktivitet som avses och varför den kan beskrivas som lek (Welén, 2003).

Lek är oersättlig

Lek är oersättlig, den kan inte bytas ut mot något annat. Lek är ingen bestämd sorts verksamhet. Barn leker för att leka, för att det är roligt, frivilligt. Lek är en spontant vald sysselsättning där fantasi och kreativitet är viktiga ingredienser. Det finns inget mål och inget syfte med leken, då leken är ett mål i sig (Jagtøien, Hansen, Annerstedt, 2002).

Alla barn går igenom samma utvecklingsfaser. De har en inre drivkraft, att bygga upp sig själva och att bli alltmer självständiga. Genom lek utvecklar barn ständigt nya färdigheter; kognitivt, emotionellt och socialt. För barn är lek ett verktyg för att få utlopp för en rad olika utvecklande upplevelser. I leken kan barnet uppleva olika sinnesstämningar och leken stimulerar barnet till att ta in nya idéer och praktisera dem. Barnet får i leken utforska, använda fantasin, pröva gränser och skaffa sig nya erfarenheter. Koncentrationsförmågan förbättras i leken och barn får lära sig att förhålla sig till och kommunicera med andra samt att uttrycka känslor, mäta sin styrka och lära sig att behärska sin kropp, säger Jagtøien, Hansen och Annerstedt. Leken har stor betydelse för barns utveckling av individualitet, självuppfattning, förståelse för andra människor och för omvärlden (Jagtøien, Hansen, Annerstedt, 2002).

Via lek lär sig barnet att hantera sin omvärld. Genom leken bearbetas nya intryck, upplevelser, händelser och ord och blir på så vis förståeliga och hanterbara för barnet. Lekens egenskaper gör att barnen knyter verkligheten till sig på ett positivt sätt när tillvaron hela tiden utvidgas.

Pedagogen Kjetil Steinholt, professor vid NTNU i Trondheim, Norge menar att det finns en självförglömmelse i leken, men att vi inte under leken kopp-

lar bort oss från verkligheten. Han anser att genom leken konkretiserar vi verklighetens nu och gör det förståbart.

Den lekande människan ser meningen med det de gör på platsen. Det lekande barnet är både subjekt och objekt. De vävs samman med platsen eller föremålet.

- Kjetil Steinholt (Gunne, 2012)

Lek är en viktig del i barns liv. Leken fångslar och motiverar barn fullständigt, därför har leken en central betydelse för att barn ska utvecklas socialt, emotionellt, intellektuellt och fysiskt. Socialt utvecklas barn genom att samtala med andra i leken. Språket utvecklas genom att samspela med andra barn och vuxna, att imitera, att i olika sammanhang fundera ut betydelser samt att förklara olika förfaranden (Olsson, 1987).

Leken tar slut om barn inte samarbetar, diskuterar och kommer överens. I leken kan barn bli medvetna om sina egna känslor och hur de ska hantera dem. Dessutom tränas barns inlevelse i leken, vilket också utvecklar den emotionella utvecklingen (Olsson, 1987).

Sin intellektuella utveckling får barn bland annat när de i leken delar med sig av sina erfarenheter till andra. Barn lär sig på så sätt nya saker hela tiden med hjälp av leken (Olsson, 1987).

Leken gynnar även barns fysiska utveckling, eftersom rörelse är en viktig

del i många lekar. Till exempel i leken tjuv och polis där man springer runt och jagar varandra. Eller i rollekar där man exempelvis kan imitera en katt som kryper. Även lekar där barn mäter sig med varandra, till exempel brottas eller klättrar upp i träd, gynnar deras fysiska utveckling (Olsson, 1987).

Leken fångslar och motiverar barn fullständigt, därför är leken väldigt viktig. I leken är det fritt fram för uppfinningsrikedom vilket leder till att barn övar upp sin självständighet och förmågan att ta ansvar (Olsson, 1987).

Alla lekar

Vi slutar inte leka för att vi blir gamla; vi blir gamla för att vi slutar leka.

- George Bernard Shaw

Det vill säga; leken finns hos oss alla om vi tillåter den att ta plats!

Huizingas tankar kring lek är bred och allomfattande. Leken är enligt Huizinga central både för barn och vuxna människor.

Huizinga ser leken som förutsättningen för all utveckling. Det är genom leken vi lär oss. För att lärandet, kreativiteten och utvecklingen skall bli optimal är lekfullhet nödvändig (Huizinga, 2004).

Ett i sammanhanget relevant uttryck är flow. Uttrycket myntades av psy-

kologen Mihályi Csíkszentmihályi, som beskriver flow som ett tillstånd som kännetecknar både vuxna och barn när de går helt upp i någonting som utmanar och svarar mot individens kreativa och fysiska förmåga på ett balanserat vis. Flow knyter an till lek – det är ett psykologiskt tillstånd av njutning och självförglömmelse, där en människa befinner sig i fullständig balans mellan skicklighet och utmaning, precis som i leken.

Flow kan kopplas till en rad olika aktiviteter: arbete, vetenskap, musikutövande, sport med flera. Aktiviteten bör uppfylla vissa kriterier för att underlätta att utövaren försätts i flow. Aktiviteten måste ha en lagom svårighetsgrad, det vill säga inte vara för svår och inte vara för lätt. Svårighetsgraden måste dessutom kunna anpassas i takt med att utövaren utvecklas. Utövaren är den som kontrollerar aktiviteten. Aktiviteten ska ha tydliga mål och ge direkt feedback. Centralt i flowbegreppet är lusten att bli bättre på något än vad man redan är.

Att leka är nödvändigt! Vi konstaterar avslutningsvis att barn leker för att leka, för att det är roligt, frivilligt och en spontant vald aktivitet som i sig inte har något mål eller syfte. Fantasi och kreativitet är viktiga delar i leken. Barn leker inte i första hand för framtiden, även om leken är en del av ett barns utveckling.

Att vara i leken är det som är essensen.

(Jagtøien, Hansen, Annerstedt, 2002)

Vi vill efter att ha studerat lek definiera leken enligt följande:

Lek uppstår spontant och kan ske var som helst. Lek utgår från den lekandes fantasi och kreativitet.

Utomhusleken - ett välbehövligt frirum

Utomhusmiljön lockar genom att erbjuda en spännande fantasifull miljö där barn har mycket att upptäcka och utforska. I naturen finns få saker som barn inte kan leka med, enbart fantasin sätter gränser (Lofors, 2010).

Naturen är en miljö där det finns spelrum för lust, spänning och nyfikenhet. Barn och unga stimuleras genom de utmaningar utomhusmiljön ger dem, och de tillåts skapa och utforma sina egna platser och aktiviteter. Flexibiliteten och möjligheten till tempoväxlingar i aktivitet är det som gör leken utomhus både lockande och välgörande (Lofors, 2010).

Fredrika Mårtensson som är miljöpsykolog beskriver uteleken som ett välbehövligt frirum i en ofta ganska tillrättalagd och organiserad vardag. Leken lär barn att samspele med andra barn och att hantera komplexa sociala situationer (Lofors, 2010).

Miljöpsykologerna Kaplan och Kaplan menar att vår identitet och vår begreppsbildning färgas av utemiljön. Deras forskning visar på att upplevelser i utemiljön är viktig för vår utveckling och för vår förståelse av världen (Kaplan, Kaplan, 1989).

Barns utelek handlar om nyfikenheten att utforska sig själv och att lära sig orientera sig i sin omvärld. Mårtensson menar att det är det som skiljer inomhusleken från utomhusleken. Innemiljöer som hemmet och förskolan, är ofta trygga orienteringspunkter i tillvaron. Mårtensson förklarar att utomhus försöker barnet komma underfund med; vem är jag i förhållandet till den här platsen på jorden? (Lofors, 2010).

Titti Olsson skriver att det är lärorikt att erövra sina miljöer och att skapa kommunikation mellan individer. Barn som leker i skogsmiljö har visat sig kunna engagera fler barn i lekarna. Lekarna i skogen lockar också både pojkar och flickor på ett annat sätt än lekar inomhus (Olsson, 2010).

Rörelse är kärnan i barnens lek, eftersom lek uppstår ur barnets medfödda lust att röra sig (Olsson, 2012). Utomhusmiljöer uppmuntrar både små och stora till rörelse. Leken utomhus är oftast vildare och mer rörlig än inomhusleken. Rörelsen blir mycket mer central utomhus, jämfört med inomhus. I den rörligheten är inte språket det primära, kroppspråket blir viktigare i kommunikationen mellan barn (Lofors, 2010). Mårtensson påpekar att leken utomhus fungerar som en kommunikation mellan kropp och rörelse i det fysiska rummet.

Upplevelser i utemiljö

Barn och vuxna upplever utemiljön på olika sätt, menar Mårtensson. Barn uppfattar en plats med sinnena och kroppen. De använder uterummet med hela kroppen för att utforska sin omvärld. Vuxna upplever utomhusmiljön främst med ögonen. Fredrika Mårtensson menar att vuxna ibland behöver bli bättre på att skapa kroppsliga förhållanden till platser och leva sig in i lek utan ord (Lofors, 2010).

Barn och vuxna värderar också upplevelser olika. Faktiska intryck uppfattas mer direkt av barn. Sinnliga intryck som färger, ljus och former är vanligtvis de starkaste minnena från barndomen. Skillnaden mellan det som sker i omvärlden och det som sker inombords är svagare hos barn än hos vuxna. Med ökad ålder kan man tydligare skilja sitt jag från omgivningen. Detta

är något av det mest grundläggande i barns utveckling, menar Mårtensson (Lofors, 2010).

Naturen tycks ha en förmåga att väcka barns intresse, fortsätter Mårtensson. Barns och vuxnas fantasi lockas fram av naturens olika former och uttryck. Barn känner vanligtvis en starkare samhörighet med naturen än vad vuxna gör. De allra flesta barn har upplevt en nära och laddad relation till en utomhusmiljö (Lofors, 2010).

Vardagsäventyr påverkar barns förståelse av verkligheten. Motivationen för inlärning ökar om barnets närmiljö är både inspirerande och utmanande. Fantasi är en viktig komponent för att barn ska förstå sin omgivning. En intrycksfattig vardagsmiljö minskar barnens möjligheter att utveckla sina tankar och känslor. Det krävs stimulerande miljöer för att barn ska få nya intryck och kunna skapa (Mårtensson 1993).

När barn leker tillsammans måste det få finnas svårigheter att övervinna, utmaningar som gör att de samspelar och kommunicerar med varandra. I ofarliga utomhusmiljöer som innehåller måttliga riskmoment lär barn känna sig själva. Barn måste få lov att ta risker som en del av sin utveckling. Barn behöver få utmana sig själva, och på så vis träna sig i riskmedvetenhet och självkänedom (Olsson, 2012).

Wendy Russel, barnforskare vid Gloucester University, Storbritannien anser att perspektivet av tillvaron förvrids och förskjuts i leken, för att det ska bli mindre trist och farligt. Hon menar att det snarare är det som sker, än att barn via leken reflekterar över hur världen och verkligheten fungerar. Barn kan i leken skrämmas sig själva utan att utsätta sig för fara, förklarar Russel (Olsson, 2012).

I skogspartier känner sig många barn bekväma, säger Mårtensson. Hon menar att naturen erbjuder en stimulerande balans mellan trygghet och utmaning. Det är en plats där barn får vara sig själva och där det finns rum för egna lekar och eget skapande. Tankar får röra sig mer fritt, fantasin lyfter med i friheten och variationen i naturen (Mårtensson, 1993).

Utomhusmiljön lockar genom att erbjuda en spännande fantasifull miljö där barn har mycket att upptäcka och utforska.

Lekplatsens möjligheter

En bra plats för lek är en plats som ger möjlighet att locka fram leken. Barn leker inte alltid, men har förmågan att leka överallt och när som helst. Leken finns i barnet och inte på lekplatsen, leken uppstår i barnet självt (Olsson, 2012).

Lekredskapen är inte i sig de som är viktiga på en lekplats. Barn uppehåller sig vanligtvis relativt kort vid dessa. Lekredskapen manifesterar snarare att det är en plats tänkt för barn. Barn hittar själva platsens funktion om det finns material att vara kreativa med på platsen (Gunne, 2005). Kjetil Steinholt menar att det inte finns någonting som barn inte kan leka med och därför spelar det inte så stor roll hur lekplatsen ser ut (Gunne, 2005). En lekplats bör dock ha många möjligheter och uppmana till experiment och skapande. På lekplatsen ska det finnas utrymme för barn att vara spontana.

Idag ser vi att utveckling av lekplatsen går i två olika inriktningar. En inriktad mot den vilda naturliga miljön och vad den kan ge barn i deras utveckling och en annan som är inriktad mot teknik och design. När en lekpark

planläggs rationellt och logiskt styrs leken, vilket kan hämma barnen. Kjetil Steinholt frågar sig om alltför ”spännande” lekarealer radera ut de mer traditionella lekarna som leks i det fria? (Gunne, 2005).

Krister Svensson, pedagog och forskare på SITREC (Stockholm International Toy Research Center) menar att det i Norden finns en lekkultur som har sina rötter i utomhuslek nära naturen. Vidare menar han att det är i skärningspunkten mellan dåtidens och nutidens lekkultur som vi ska söka framtidens lek miljö (Gunne, 2005).

Kjetil Steinholt tycker att arkitekten som skapar en lekpark bör sträva efter att skapa en dynamisk spänning mellan platsen och användaren, en plats som ger möjlighet till många olika sorters lek. Framtidens lekplatser ska ha möjlighet till föränderlighet (Gunne, 2005).

Utomhuslek är vild och kreativ, medan lekplatsplaneringen ofta begränsas av att vara feg och normstyrd, hävdar Råsmark, Ehn Hillberg, Ejdeholm i debattartikeln *Det är dags att riva lekparken*. Det vill säga, den fria utomhusleken är vild och kreativ medan en alltför planerad och försiktig lekplats kommer att styra leken. Den bakomliggande tanken skulle kunna vara en alltför rationell syn på leken som fenomen. Där en nyttobetonad syn på lek som följer idén att den pedagogiska lekplatsen bör planeras rationellt för att uppnå vissa mål relaterade till barns utveckling. Lekredskapen gör det enkelt att effektivt paketera de färdigheter man vill erbjuda och vill att barnen ska uppnå.

De forskares tankar och idéer som vi presenterat konstaterar att man leker för att leka, lek är något som är viktigt för sin egen skull. Leken har, förutom sina obestridliga nyttoaspekter, ett hemlighetsfullt egenvärde, skriver Råsmark, Ehn Hillberg, Ejdeholm. Det lekande tillståndet är ett sätt för

människan, inte bara för barnet, att ge sig hän åt sig själv och sin plats i tillvaron. Korrekta uppställningar av lekredskap kommer då att kännas fantasilösa (Råsmark, Ehn Hillberg, Ejdeholm, 2008).

Leken är en kraft som inte kan planeras, men som kan gynnas.

(Råsmark, Ehn Hillberg, Ejdeholm, 2008)

Åsa Harvard är doktorand i kognitionsvetenskap vid Lunds Universitet, hon uppmärksammar att det har uppstått en ny kategori ”lekplatser” tack vare utvecklingen av IT och digitala medier. Hon skriver att det med digital teknologi, videoprojektorer o.s.v. går att bygga upp lekmiljöer som både är fysiska och digitala, i vilka det finns möjlighet att skapa interaktionsformer som lämpar sig också för funktionshindrade (Harvard, 2004).



Bild 3 o 4. Olika typer av lekparker

Sammanfattningsvis kan vi säga att utomhusmiljön lockar genom att erbjuda en spännande och fantasifull miljö där barn har mycket att upptäcka och utforska. Barn kan leka med nästan vad som helts, det spelar därför inte så stor roll hur en lekplats ser ut. Vad som är viktigt är att lekplatsen har många möjligheter och uppmuntrar till experiment och skapande. Vidare är alltså inte lekredskapen i sig det som är viktigt på en lekplats. Lekredskapen är snarare markörer som visar att detta är en plats för barn.

Det är i skärningspunkten mellan dåtidens och nutidens lekkultur som vi ska söka framtidens lekmiljö.

- Krister Svensson (Gunne, 2005)



Värdefulla kvalitéer i båda världarna

Som vi tidigare påpekat är dagens små barn den första digitala generationen. Vi har sett att gränsen mellan den fysiska världen och den digitala världen har suddats ut. Barn idag växlar ledigt mellan en analog och en digital värld – båda är viktiga delar av i verkligheten. En indikation på detta är att begreppet IRL (In Real Life), som förr hade en direkt koppling till den fysiska världen utanför datorn, nu innefattar även den digitala världen, då den idag är en verklighet. Ett tydligt exempel på en förändrad syn på vad som är en del av verkligheten kommer från den uppmärksammade Pirate Bay-rättegången, där de åtalade föredrar att kalla den fysiska världen AFK (Away From Keyboard). Peter Sunde, åtalad i Pirate Bay-rättegången uttryckte det så här när domaren undrade om ett möte skett IRL:

Vi använder inte det uttrycket. Allt är i riktiga livet. Vi använder AFK. [Away From Keyboard].

(Mjörmark, 2009)

Några få år har gått sen Peter Sundes välkända uttalanden från 2009, och med det har Facebook, Twitter och chattprogram via Smart Phones och Net Books blivit allt vanligare. Vilket gjort att andra termer börjat användas, uttryck som “i köttvärlden” och “utanför Internet” om det utrymme som kallats “den riktiga världen” eller IRL. Att vara online eller offline, det vill säga uppkopplad till Internet eller inte, är idag inte längre en fråga om det ena eller det andra – snarare en fråga om i vilken utsträckning. En gång var

online det som var speciellt, det man ibland satte sig vid datorn för. Idag är det att vara offline som tillhör undantaget, något som kan kräva en ansträngning för att uppnå.

Vi anser att båda världarna; offline och online, vid datorn eller AFK är värdefulla och att de båda tillför viktiga aspekter till en gemensam verklighet. Den nya tekniken ger många fördelar samtidigt som vi måste komma ihåg vilka vi är och varifrån vi kommer. Människor behöver röra på sig och uppleva omvärlden med alla sina sinnen för att leva ett sunt och fullständigt liv.

Den digitala världen kan inte, just nu, som den fysiska, likvärdigt stimulera människan beträffande rörelse, motorik och vissa sinnliga intryck (som lukt och smak). Mycket händer dock på den fronten. De senaste åren har framstegen och forskningsintresset inom de teknik- och designbaserade forskningsområdena förflyttats från rena datorapplikationer till fysiska användargränssnitt, länken mellan användaren och hårdvaran, och vad som kallas ubiquitous computing. Med det menas att datorer och digital information flyttar in i den fysiska verkligheten på ett sömlöst sätt. Motorik, kroppsrörelse och ergonomi är intressant i förhållande till formgivning och utveckling av det fysiska användargränssnittet för denna teknik (Harvard, 2004).

Det finns idag många forskningsprojekt ibland annat i skolmiljö, som utforskar hur digital teknik kan utformas för att ta vara på det fysiska rummets möjligheter. Detta utan att elevernas rörelsefrihet och möjligheter att interagera med varandra begränsas. I projekten har det experimenteras med nya former av användargränssnitt, där interaktion mellan dator och människor flätas samman genom återkoppling i olika former av fysiska användargränssnitt (Harvard, 2004).

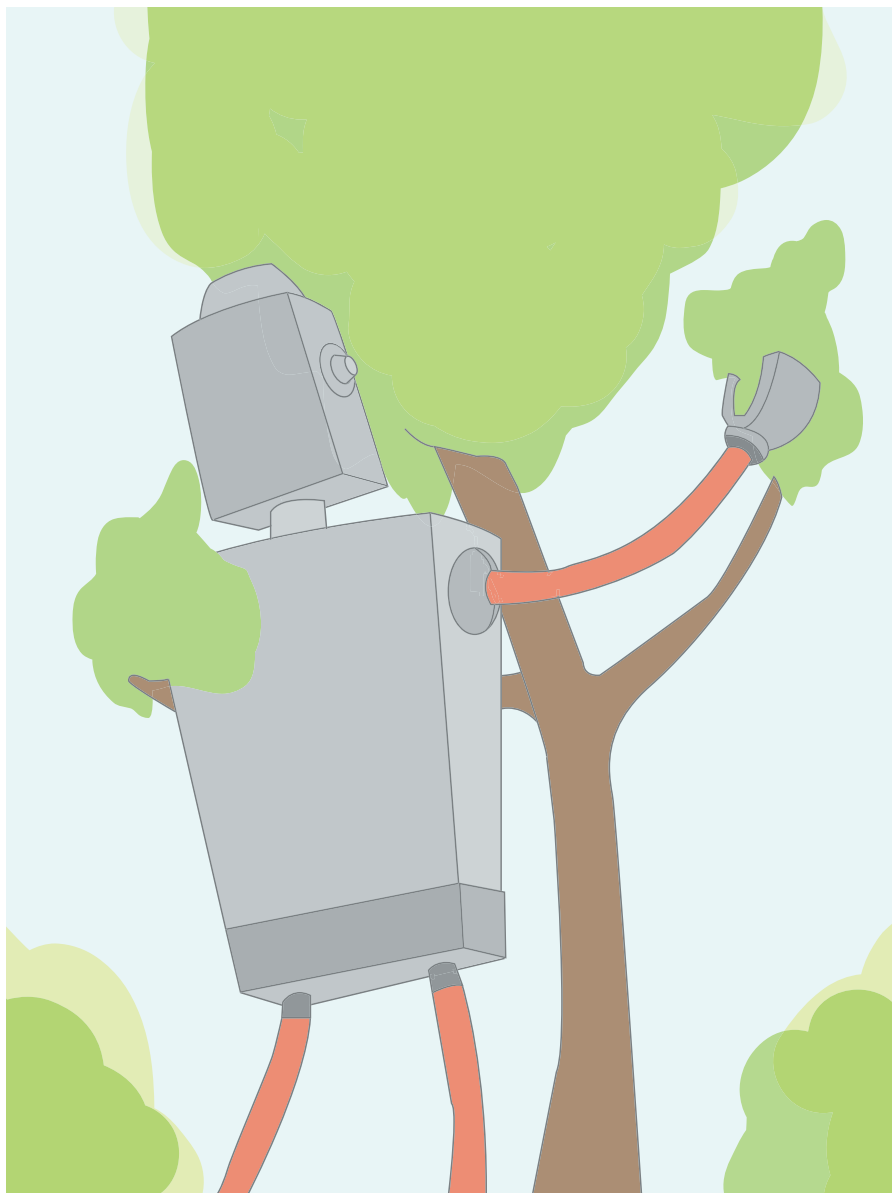


Bild 5 . Båda världarna behövs

Anastasia Gavalas, föräldraskapskonsult på Long Island, New York, menar att vi inte bara kan ignorera förekomsten av den nya tekniken. Gavalas berättar att teknik är en aktuell del av varje modern människas liv och som en ansvarsfull förälder måste man vara en del av sitt barns liv. I dagens värld innebär det att ta del av sociala medier och tekniska upplevelser. Gavalas berättar vidare att barn lätt kan förlora sin lust att leka om deras föräldrar inte förstår att balansera tid för lek utomhus och tid med digitala spel (Philpott, 2012).

Dr Joseph Shrand, lärare i psykiatri vid Harvard Medical School, säger att föräldrarna sätter ramar för att uppnå en balans mellan de två världarna. Han menar att det i ett barns vardag finns det utrymme för både lek utomhus och med digitala spel. En förälder måste ge struktur och balans samt tillbringa tid tillsammans med sina barn, säger Shrand (Philpott, 2012).

Avslutningsvis, en relevant fråga att ställa är om vi blir mer fjärrade från den fysiska verkligheten om vi tillbringar mycket tid framför en skärmen? Det kan hända, vi har dock inte funnit några belegg för det. Vi tror däremot att en direkt kontakt med vår fysiska värld är ovärderligt. Vi kan dock se att de båda världarna har betydelse i en gemensam verklighet.

Vi ser möjligheter i den digitala världen! Vi anser att vi bör använda den och lära oss av den och därigenom finna vägar som bidrar till lekplatsmiljöer som stimulerar till ett mer aktivt liv.

Minecraft – vårt fokusspel

Minecraft är ett digitalt spel som utvecklats i Sverige av Markus Persson och Mojang. Spelet har på rekordtid blivit populärt världen över. Minecraft har hyllats för den frihet den ger spelarna och för dess dynamiska spelupplevelse. Den första versionen av Minecraft släpptes den 17 maj 2009, och fick snabbt många användare. Den första versionen följdes av en betaversion i december 2010. Den slutgiltiga versionen av spelet släpptes i november 2011. En mobilversion för Iphone och Android-telefoner, kallad Minecraft: Pocket Edition, släpptes i augusti 2011. (Johansson, 2011) I maj 2012 släpptes Minecraft på Xbox 360. Sedan första versionen släpptes, 2009, fram till 2012, har Minecraft sålts i över 12 miljoner exemplar, ytterligare 30 miljoner spelar en gratis pc-version. Minecraft har idag över 42 miljoner användare(Mojang, 2012).

Minecraft är ett så kallat Open World eller Sandbox-spel. Open World-spel saknar inbyggda barriärer, till skillnad från linjära datorspel som har osynliga väggar och startscener. I Minecraft vandrar spelaren omkring fritt i en virtuell värld. Som spelare har du en betydande frihet i att välja hur du kan nå dina mål (Mojang, 2012).

Sandbox avser spelets mekanik och hur spelaren drivs av sin egen skicklighet att spela kreativt samt att det inte finns någon rätt väg att spela spelet på, att spela Minecraft är lite som att leka i en sandlåda (Mojang, 2012).

Förenklat kan Minecraft beskrivas som en världsimulator i legoform, där du som spelare bygger upp din helt egna värld. I början av spelet renderas en slumpmässig miljö med hav, sjöar och skogar fram. Som spelare väljer du att spela på egen hand eller att samarbeta med tillsammans med andra (Johansson, 2011).



Bild 6. Octocat i Minecraft

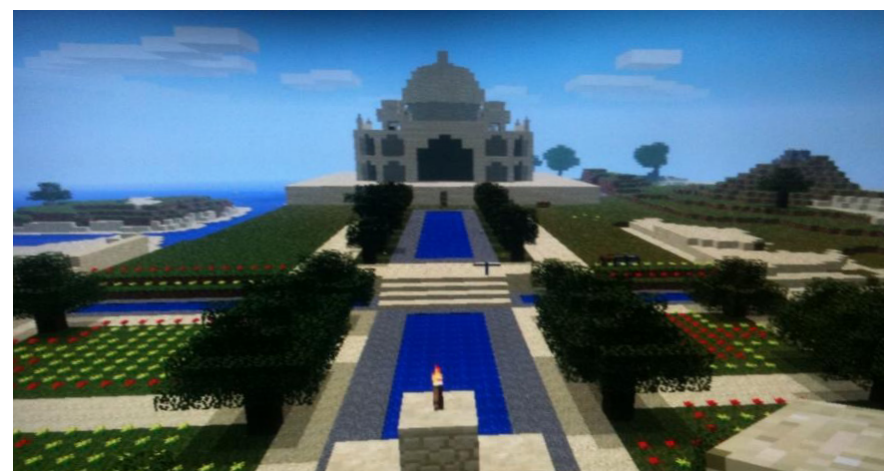


Bild 7. Taj Mahal i Minecraft

Minecraft består av tre skilda spellägen: Creative mode, Survival mode och Hardcore mode. Creative mode är en byggnadssimulator där spelaren får bygga fritt. I Survival mode har man adderat monster samt ytterligare aspekter till spelet som höjer svårighetsgraden. Hardcore mode är uppbyggt som Survival mode, skillnaden är att spelsvårigheten är den högsta nivån vilket inte går att ändra, världen raderas när spelaren dör (Mojang, 2012).

Framgången bakom spelet Minecraft sägs ligga i den kreativa friheten spelaren har och att spelet har oändliga möjligheter. Även det faktum att spelet är utan komplicerad grafik lyfts fram som en fördel, Minecraft-fans vänder ryggen åt grafisk detaljrikedom och hackar istället loss på meterstora sten-kuber. Oavsett om byggandet skett i samarbete med andra eller på egen hand beskriver spelarna att det finns en känsla av gemenskap och hjärtlighet i spelet (Johansson, 2011). Även om man spelar på egenhand pratar man om vad man gjort i spelet med sina kamrater och många lägger upp sina ”byggen” på Internet, för andra att se.

Jens Bergensten, en av utvecklarna av det Minecraft, menar i en intervju i SVT 2012 att den kreativa aspekten av spelet är det som gör det så populärt. Man får bygga själv och det man bygger blir man väldigt stolt över, därför vill man dela med sig av det till andra (Salo, 2012).

På Youtube finner man ett oändligt antal av videoklipp som visar den kreativitet spelet genererar (Johansson, 2011). Spelare har byggt allt ifrån skal-enliga kopior av rymdskeppet Enterprise i Star Trek, Milans hemmaarena, fungerande datorer och stora tempel.

DEL 2 - Utvecklandet av designverktyg

Genom att definiera vad som stimulerar spelaren under spelets gång och bidrar till att man spelar digitala spel som Minecraft, har vi hittat alternativa ingångar till hur utemiljöer för barn och ungdomar kan gestaltas.

Ett digitalt spels uppbyggnad

Den komponent som alla digitala spel har gemensamt, är ett händelseförlopp. Spel användaren reagerar på händelser i spelet, utforskar eller tar kontroll över utrymmet. Utan händelser och reaktioner på dem skulle ett digitalt spel inte vara ett digitalt spel. Från spelarens synvinkel är handling och händelseförlopp det viktigaste inslaget i ett spel (Lankoski, Heliö, 2002).

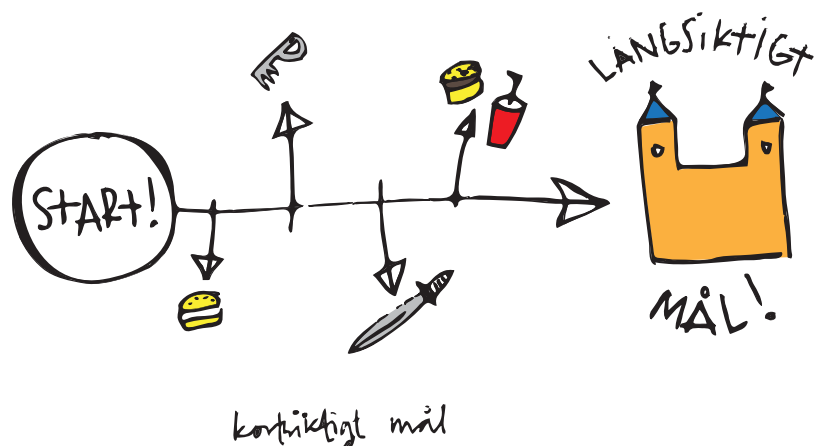


Bild 8. Långsiktigt och kortsiktigt mål

Mål

Mål av olika slag inspirerar till en serie handlingar som i sin tur påverkar världen i spelet. Socialpsykologin betonar att det för individen finns omedvetna mål i vardagen, medan det i digitala spel finns medvetna och explicita mål (Järvinen, 2008). Spelet har ofta ett övergripande mål och ett antal delmål, vilka driver spelaren att spela vidare. Målen är mycket viktiga och de styrs av en specifik regeluppsättning och av en uppsättning egenskaper. Olika egenskaper i spelet är utformade för att göra det möjligt för spelaren att uppnå målen. Det vill säga att underlätta att det grundläggande målet nås. Målet samt delmålen som presenteras för spelarna när de spelar ett visst spel, styrs av regler som föreslår ett antal möjliga handlingar för spelaren. När spelaren framgångsrikt klarat dessa mål genom tillgängliga medel har det effekt på spelsystemet (Järvinen, 2008).

Ett digitalt spel är i uppbyggt utifrån långsiktiga och kortsiktiga mål. A, spelutvecklare på Dice i Stockholm, menar att grundstrukturen är lånat från definitionen av lycka.

Kombination av kortsiktig och långsiktig tillfredställelse gör att du som spelare väljer att fortsätta spela. Det finns likheter mellan det digitala spelets uppbyggnad och definitionen av lycka. ”Ett spel är konstruerat av för- enad kortsiktig och långsiktig lycka”, säger A.

De kortsiktiga målen är mindre utmaningar som stimulerar spelaren att fortsätta vidare fram till det långsiktiga, slutgiltiga, målet. Utmaningarna kan yttra sig på många olika sätt. Det kan exempelvis röra sig om att leta

byggstenar för att bygga en fotbollsarena, att hoppa över en lavaflod, klara sig förbi zombies till att hitta en viktig nyckel. Det krävs alltså delmål för att klara av och framför allt vilja slutföra en större uppgift, det långsiktiga målet. Ett långsiktigt mål är exempelvis att klara av den sista bossen i spelet, klara alla världar eller, som i Minecraft, till exempel att bygga färdigt en stor konstruktion. Det långsiktiga målet i kombination med delmålen driver spelet framåt.

Det är viktigt att spelet har en god avvägd balans mellan de kortsiktiga målen och det långsiktiga målet. På så vis är spelaren stimulerad under spelets gång. Känslan av tillfredsställelse efter att ha klarat en utmaning ger spelaren en positiv upplevelse.

B som studerar IT och kommunikationsvetenskap på KTH, har frekvent spelat datospel under 20 års tid. B förklarar vikten av ett balanserat förhållande mellan de kortsiktiga målen och det långsiktiga målet i ett spel. Förhållandet mellan de kortsiktiga målen och det långsiktiga målet gör spelet intressant under en längre tid. ”Om det finns ett tillräckligt stort incitament att göra något kommer spelaren att fortsätta göra det”, förklarar B.

B berättar om fantasy-spelet Skyrim som ett exempel på när ett spel är mindre bra balanserat på grund av spelarens insats i det spelet inte står i proportion till vad som förde handlingen framåt. ”Det känns meningslöst att till exempel döda fyrtio banditer för att få en nyckel till en port som inte tar en någon vart.” Känslan av varför gör jag det här? kommer att infinna sig. Den känslan bör aldrig infinna sig i ett spel, säger B. Framgångsrika spel har en väl avvägd balans mellan utmaning och belöning. Det känns meningsfullt att spela ett sådant spel och spelaren kommer att vilja fortsätta att spela.

Känslor

These games sure provoke some heavy duty feelings.

- David Sudnow, Pilgrim i MicroWorld

Vår upplevelse är också att vägen till att nå målen är förenad med känslor.

Att spela spel är det samma som att fatta beslut och att göra val för att nå det mål som definieras av regeluppsättningen (Järvinen, 2008). Spel kan ge utlopp för starka känslor. De flesta av oss är bekanta med det faktum att spelrelaterade känslor kan vara både positiva och negativa i tonen: stolthet och glädje när vi lyckas, förebråelse och ångest när vi förlorar (Järvinen, 2008).

Känslor frambringas bland annat av att hjärnans belöningssystem aktiveras. Maria Östman vid Uppsala universitet säger i sitt arbete *Hjärnans belöningssystem – övergången till beroende*, att en snabb belöning och tillfredsställelse är direkt kopplad till de kortsiktiga målen. Belöningssystemet är verksamt när du har övervunnit ett kortsiktigt mål på vägen till det långsiktiga målet (Östman, 2011).

Progression

Spelaren måste uppleva att det finns en möjlighet att utvecklas och att ta sig vidare genom spelet för att nå målet.

A säger att som spelutvecklare arbetar man mycket med progression. Eftersom spelaren vill bli bättre på någonting måste det finnas ett djup i spelet. Några exempel är att spelaren kan gå upp i grader i sitt spel, spelkaraktären utvecklas och spelaren får fler saker att använda.

A förtydligar att en känsla av direkt belöning får spelaren att klara ett kort-siktigt mål. Spelaren måste få känna sig duktig. Att spelaren är bra, men också att han eller hon kan utvecklas. Förbättring och utveckling är viktigt i spelet.

Spelet är organiserad lek. Vilket betyder att spelet inte längre är lek. Spelet är organiserad social responsivitet. [Medans] leken är responsivitet, rätt och slätt.

(Huizinga, 2004)

Vi kan se att spel och lek har inslag av samma saker. Skillnaden ligger i att spel har en uppsättning regler som styr mot ett mål, medan leken är helt fri. Spel kan användas i leken men lek är inte spel.

Minecraft – ingången till vårt design-verktyg

Minecraft som är ett Open World spel har få begränsningar. Om man frågar sig vad som utmärker ett dåligt digitalt spel kan den frågan besvaras med ett ord: begränsning. Naturligtvis är begränsningar i viss mån nödvändiga, men det behöver finnas utrymme för spelaren att få använda och utveckla sin kreativitet och fantasi under spelets gång. Regler, som är en central del av de flesta spel handlar just om begränsning. Reglernas huvuduppgift är dock att införa och styra mot ett mål (Smed, Hakonen 2003).

Lev Manovich, professor i ämnet Visual Arts och verksam vid University of California, konstaterar att formgivare bör fokusera på att designa användarnas upplevelse av tid och rum. Han menar att själva syftet därmed är sekundärt i ett spel. Manovich nämner också, att istället för att använda en direkt och ”statisk” berättarröst eller beskrivning av spelet, kan spelutvecklare bli bättre på att tänka på berättande åtgärder och prospektering i spelen. Istället för att berättelsen är linjär kan spelaren själv utföra åtgärder för att driva berättelsen framåt (Lankoski, Heliö, 2002).

Det Manovich talar om, är just det som utvecklarna av Minecraft har lyckats med. Det finns en självständighet och frihet i Minecraft. Spelaren kan använda sin kreativitet och sätta upp individuella mål under spelets gång.

C, butiksäljare som spelat digitala spel i 12 år nämner om Minecraft, ”när du väl bestämt vad du ska bygga, får du klura på hur fasen man ska lösa detta?” C förklarar att det är en tillfredsställelse när man väl är klar, att det är en mäktig känsla att se hur till exempel en stad byggs upp.

Delmålen i Minecraft kan vara allt från att samla ihop byggstenar till att på natten överleva zombierna. Det långsiktiga målet handlar exempelvis om att få färdigt en byggnadskonstruktion eller rent av en hel värld.

C berättar vidare att när kompisgängets medlemmar under en period var arbetslösa, spelade de Minecraft som mest intensivt. C och hans vänner spelade Minecraft oavbrutet under tre veckor. De tillbringade dagarna med att bygga upp en stad där Taj Mahal placerades invid fotbollslaget Milans hemmaarena. Sin vakna tid tillbringade de framför Minecraft.

C reflekterar över sitt spelande och erkänner att det fanns stunder när han undrade varför han spelade. ”Som när jag skulle färga Milans hemmaarena röd och var tvungen att plocka en massa rosor.” Men känslan när man sedan kan beskåda sitt verk var oslagbar, säger C. Berättelse stödjer idén om att digitala spel spelas vid tristess.

B förklarar varför han väljer att spela Minecraft med att; ”något jag lockas av i Minecraft är ”achievement” (bedrift). Nu har jag byggt något. Nu har jag jobbat. Jag har åstadkommit något och det finns en tillfredställelse i det.” C instämmer i att känslan av att ha uträttat något är betydelsefull. ”Jag kände att när jag spelade Minecraft hade jag gjort något värdefullt av min dag. Jag har byggt något och samlat material”, säger C.

Genom att studera digitala spel och då framför allt Minecraft, har vi funnit att mål, känslor och progression är viktiga komponenter i ett digitalt spel. Vi har också konstaterat att det finns en självständighet och en frihet i Minecraft. En frihet där spelaren kan sätta upp individuella mål under spelets gång.

Egenskaper i Minecraft

Efter att ha spelat och samtalat med personer som spelar Minecraft har vi kunnat ringa in fyra olika anledningar som vi ser som de mest väsentliga för att man ska vilja spela spelet. Vi har valt att kalla dessa anledningar för EGENSKAPER. Genom deras egenskaper erbjuder de digitala spelen möjligheter för spelaren att skapa, lära, mäta sig och drömma. Dessa fyra beteckningar använder vi för egenskaperna vi definierat. Vi ser det som att det är dessa egenskaper som är de viktigaste anledningarna till att en användare fastnar för ett digitalt spel. Alla egenskaperna behöver inte förekomma samtidigt, en kombination av ett par eller flera av dem ser vi ger en starkare upplevelse.

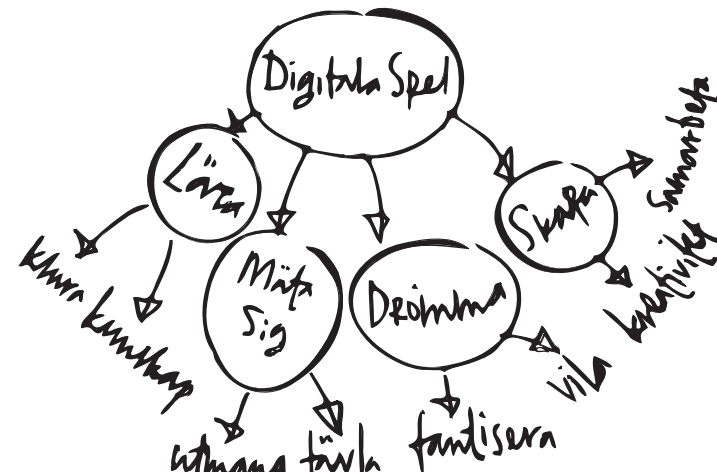


Bild 9. Egenskaper

Primära egenskaper

Utgångspunkten när vi sökt spelegenskaperna i Minecraft var att spel spelas i jakt efter vissa kortsiktiga mentala tillstånd, speciellt emotionella reaktioner som glädje och tröst, men också efter mer varaktiga mentala tillstånd, det vill säga känslolägen som lycka eller stolthet. Egenskaperna är de huvudkomponenter i spelet Minecraft som får spelaren att fortsätta att spela. För att kunna förstå tillståndet “in the middle of the play”, det vill säga uppe i spelet, på en detaljerad nivå är det nödvändigt att lyfta hypotetiska kopplingar mellan vissa känslomässiga reaktioner och egenskaper (Järvinen, 2008). Egenskaperna är kopplade till känslor som gör att spelaren värdesätter att spela, fångslar spelaren och förhöjer upplevelsen av spelet.

Det finns likheter mellan det vi funnit i våra studier av lek och det vi funnit i våra studier av de digitala spelen. Till exempel ger de digitala spelen likt den traditionella leken barn möjlighet att lära sig att förhålla sig och kommunicera med andra och uttrycka känslor. Vidare finns även möjligheten att förvärva kunskap, mäta sin styrka, vara kreativa och fantisera. Utifrån detta har vi ringat in de olika egenskaperna.

Egenskap: LÄRA

Spelaren vill lära sig nya saker. Det är viktigt att spelaren ges möjlighet till att utvecklas. Spelkaraktären måste utvecklas i takt med att spelet blir svårare. Spelare bör kunna gå upp i grader och få bevis på att de blir bättre. Det är en fördel om det finns nya saker att samla på sig som hjälper spelaren framåt i spelet och som styrker känslan av progression.

C förklarar att till en början handlade det om att bygga saker och att få dem att se verklighetstrogn ut.” *Vi byggde upp saker från den fysiska världen och lärde oss på så sätt om dem. Jag byggde exempelvis Taj Mahal i stor skala. Det var som att vara barn igen, som när man byggde med lego*”.

Egenskap: MÄTA SIG

Spelare vill visa upp hur skickliga de är. Spelare vill mäta sig med andra spelare. Många spel har highscore och ranking som visar att spelaren lyckats, och som gör det enkelt för spelarna att mäta sig med varandra och sig själva. I Minecraft mäter sig spelarna med varandra genom att visa upp konstruktionerna de byggt.

B beskriver att det är som om alla spelare exempelvis vill ha det bästa svärdet. Det är det som driver en att spela. När man har det bästa svärdet vill spelaren visa upp det för sina vänner eller för andra online spelare. C instämmer och nämner att man får respekt i spelet. C berättar att det inte fanns något bättre än att bygga något häftigare än någon annan byggt och sedan visa upp det för så många som möjligt.

Egenskap: SKAPA

Spelaren värdesätter att ha möjlighet att skapa fritt – på egen hand eller tillsammans med andra.

Minecraft är ett kreativt spel där spelaren har förutsättningarna att skapa obehindrat. Fantasin ges utrymme att löpa fritt. Spelaren värdesätter att få bestämma över sitt skapande. I Minecraft sker skapandet i form av byggan-det av olika avancerade konstruktioner. För att kunna bygga dessa måste man samla material. Spelaren skapar på egen hand eller samarbetar tillsammans med andra i samma lokal, eller över nätet.

D, som är idrottslärare till vardags talar om att skapa tillsammans är en viktig komponent i spelet. Man delar med sig av sina saker och av sin kunskap. Man får skapa fritt. Därefter visar man upp det för andra. C nämner också betydelsen av samspel. Vi var fem sex stycken som snackade och hjälptes åt. ”Det blir en gemenskap”, säger C.

Det finns också andra roliga saker man kan göra förutom att bygga. ”Det var kul att gräva sig neråt och utforska grottor. Hela grejen med att man får samla saker och tillverka sina egna material och sina verktyg”, berättar C vidare.

Egenskap: DRÖMMA

Spelarna har ett behov av att känna närvaro i det de är sysselsatta med. Spelet hjälper spelaren att lämna verkligheten för en konstruerad verklighet, fantasin. Spelaren tillåts drömma sig bort.

C berättar att; ”jag var arbetslös då, så jag satt i tre veckor och bara byggde. Det som är härligt med digitala spel är att man kan komma bort från allt. Fly verkligheten en stund. Det finns någon tillfredställelse i det.”

A funderar över om verklighetsflykt är det som lockar i ett spel. ”Du går in i en annan värld. Flyr vardagen, räkningar, läxor. Halva grejen med att spela digitala spel är att koppla bort verkligheten. Det är skönt att släppa allt och gå in i något annat”, säger A. A utvecklar inte specifikt spel som utforskar just dessa delar, men han tror att detta absolut har med saken att göra.

Sekundära egenskaper

Ett digitalt spel har lager av auditiva, visuella och i vissa fall taktila egenskaper som förhöjer upplevelsen i spelet. Minecraft skiljer sig från många moderna spel genom sin genomtänkt enkla grafik.

A nämner att det inte finns så mycket som stör sinnena när det är enkelt utformat. ”Världen blir ett större oskrivet blad när det är så simplistiskt och man får skapa sina egna saker. När du har mycket polish blir det mer som stör fantasin. Mer saker blir låsta till någon annans fantasi, och därför kan din egen fantasi inte springa lika fritt. Det blir mer av någon annans fantasi som formar ditt spelande”, fortsätter A.

Minecraft har inte behövt bra ljud eller grafik. De har nått stor framgång med ett tydligt koncept. A berättar att tydligheten och enkelheten är viktiga komponenter i Minecraft. Det blir enklare att ta sig an något nytt när det är så tydligt, säger A.

C anser att Minecraft har ett vinnande koncept. ”Mitt i allt så kom en soluppgång och det spelas musik. Det tycker jag höjde spelet. Det var härligt. Minecraft är ett charmigt spel. Man kan göra sin egen gubbe. Du bestämmer själv.”

B talar om att det finns ett spel som heter Breid, ett pixligt plattformsspel utan snygg grafik som blivit superpopulärt. B förklarar att det var inom ramen för det som var nåbart. Man skulle aldrig vilja spela något som var snyggt, bra ljud, men tråkigt. Ett annat exempel är spelet Myst.



Bild 10. Solnedgång i Minecraft

Egenskaperna som designverktyg

De primära egenskaper - Skapa, Lära, Mäta sig och Drömma – som vi definierat utifrån dataspelet Minecraft är grundstenarna i det tillvägagångssätt som vi testat i gestaltningsarbetet med tävlingsförslaget till lekparken Lillvalla i Linköping.

De sekundära egenskaperna, auditiva, visuella och taktila är också viktiga för upplevelsen i den fysiska miljön. I den fysiska miljön får däremot flera sinnen stimulans, lukt och smak, om möjligheten ges. Vi ser därför de sekundära egenskaperna som en viktig del av upplevelsen men har arbetat med dem som yttre stimuli som bidrar till den inre upplevelsen av att Lära, att Skapa, att Mäta sig och att Drömma.

Efter att ha ringat in dessa egenskaper kom vi fram till ett sätt att ytterligare förklara innebörden av dem. Vi började med att tänka förutsättningslöst och utgick först från själva orden vi valt för att benämna de olika egenskaperna. Vi funderade över vilken betydelse orden Lära, Skapa, Mäta sig och Drömma har för oss. Vad gör vi och andra som leder till att vi till exempel lär oss eller drömmer oss bort? Utifrån dessa hjärnstormar fördelade vi varje egenskap i två underkategorier som beskrivs av de skeenden som vi anser kopplar till de fyra tillstånd som vi kunde urskilja. Underkategorierna utvecklades till ledord, totalt åtta stycken. Ledorden är ingredienser i ett lekparkecept som vi tror kan underlätta utformandet av lekutrustning och strukturer i en lekpark. Genom att ha dessa egenskaper/ledord i bakhuvudet när vi gestaltar kan vi få med samtliga av de delar som vi funnit att barn och unga dras till. Tanken är att ledorden visar vägen under den kreativa processen i gestaltningen av en lekpark.

LÄRA gav: KLURA och KUNSKAP

MÄTA SIG gav: UTMANA och TÄVLA

DRÖMMA gav: FANTISERA och VILA

SKAPA gav: KREATIVITET och SAMARBETA

Klura och kunskap

Problemlösning och att ägna sig åt att fundera hur saker i vår värld är konstruerade är kopplat till att lära in. Vi har kallat det KLURA.

Att lära sig genom att bli presenterad för händelser eller föremål (som bokstäver, skalbaggar eller energiprocesser) är också ett sätt att förvärva kunskap. Vi kallar det KUNSKAP.

Utmana och tävla

Att ta sig själv till nya höjder och på så vis imponera på andra och sig själv är ett sätt att uppnå status. Vi kallar det UTMANA.

Att tävla med andra och sig själv och på så vis visa hur bra man är, är ett annat sätt att uppnå status. Vi kallar det TÄVLA.

Att utmana sig själv kan till exempel vara att klättra högt upp i ett träd...högre än man klättrat tidigare eller att balansera så långt man kan på en tunn spång. Blandar vi in lekkamrater i de föregående exemplen blir det hela en tävling. Vissa lekredskap är utformade för att främja just tävling.

Fantisera och vila

Drömman kan förknippas med självförglömmelse och fantasi, något som ofta sker vid lek. Att få fantisera om att vara någon annan eller annat eller bara helt innesluta sig i ett lektillstånd kallar för FANTISERA. Att drömma sig bort sker ofta i ett lugn. Därför har vi valt att kalla det andra ledordet för Drömman för VILA.

Kreativitet och samarbete

Under SKAPA har vi placerat kreativitet och samarbete. Att skapa är en kreativ process! Tillsammans är det roligt att skapa och samarbete förhöjer skapandet till något större. Vidare genererar samarbete relationer mellan individer, vilket skapar ett närmare förhållande till våra medmänniskor.

Ledorden har legat till grund för hur platser har arbetats fram i lekparken och hur olika strukturer har utformats.

Gestaltning genom designverktyget

Designverktyg är ett förhållningsätt, med vilket vi närmar oss en uppgift, i det här fallet en lekpark. Detta förhållningssätt ger oss en riktning och blir en inspirationskälla till vilken vi kan vända oss under gestaltningsarbetet.

Då vi definierade egenskaper och ledord från digitala spel fick vi en djupare förståelse för digitala spels uppbyggnad. Digitala spel kom att inspirera oss och styra oss tankemässigt under den kreativa processen vi befann oss i under gestaltningsarbetet med lekparken. Kunskapen vi förvarade i våra studier inför och under det här arbetet tog vi med oss in i den skapande processen.

Ledorden har legat till grund för hur platser har arbetats fram i parken och hur olika strukturer har utformats. Digitala spels egenskaper och ledord fick tankar och idéer att ta form. Vi började arbetet med lekparken på en utzoomad nivå. Ett första steg där vi såg till helheten och detaljnivå hölls låg. Därefter zoomade vi in och gick ner på detaljer. Under hela processen har vi dock rört oss upp och ner i detaljnivå. Oavsett på vilken detaljnivå vi arbetade i hade vi kunskapen om den digitala världen som stöd. Vetskapen om ett spels generella uppbyggnad, det vill säga de kortsiktiga och långsiktiga målen, ligger till grund för hur parkens grundstruktur utformades.

Mål

Parken gavs en tydlig start och ett tydligt mål. Vid start finns en besöksbyggnad samt intilliggande småbarnslek. Parkens besökare förs från besöksbyggnad vidare ut i parken via snitslade banor, som även markerar

åldersringar. Banorna i parken är utformade så att man kan hoppa på och av dem där man känner för det. De är också utformade så att de har en gradient i svårhetsgrad desto längre ut i parken (och från besöksbyggnaden) man kommer. Detta för att utmana att ta sig vidare.

Kortsiktiga mål

”Spelaren” möter ute i parken små utmaningar, kortsiktiga mål, att ta sig an. Att frambringa känslor och uppmuntrar till progression, som är viktiga delar i ett digitalt spel, påverkade utformning av lekmiljöer i parken.

Långsiktiga mål

Parkens är skapad utifrån ett långsiktigt mål; att parkens aktiviteter ska leda till en bättre värld. Samspel på olika nivåer – barn till barn, barn till vår natur, barn till världen. Det är en park som ska väcka en medvetenhet kring vår miljö, som har en ekologisk helhetssyn som genomsyrar hela parken. Barnen utvecklar i parken en kunskap och ett intresse för vår jord för att sedan själva ska kunna bidra till en förbättring av jordens möjligheter. En framtida, varaktig samexistens människor emellan måste börja med barnen.

Den övergripande strukturen

Strukturen i parken har skapats med utgångspunkt i den generella uppbyggnaden av Minecraft och liknande digitala spel. Hur långsiktiga och kortsiktiga mål leder till att leken drivs framåt. Vi kan nämna de två rundorna som likt uppbyggnaden av ett spel för den lekande genom parken längs en linje som tangerar olika hinder eller distraktioner som de lekande kan välja att engagera sig i eller inte. Samtidigt ger rundorna möjlighet för de lekande att ledas runt i hela parken, en slags progression, samt att skapa sina egna lekar längs en fritt utstakad linje. Vi måste vara medvetna om platsens karaktär och att barn i olika åldrar är i behov av olika former av lek. Rundorna är därför till viss del utformade i åldersanpassade ringar. Detta tillsammans formar parkens inre struktur.

För att en miljö ska bli greppbar tror vi att det i parken så som i de digitala spelen måste finnas en viss begränsning. Rundorna, staketet och de olika områdena är sådana begränsningar som kan hjälpa i leken.

Lekmiljöer

De definierade egenskaperna och ledorden i ett digitalt spel användes för att skapa lekmiljöerna i parken. Runt om i parken finner du på så vis lekmiljöer som innehåller ett eller flera av ledorden; utmana, tävla, kreativitet, samarbeta, klura, kunskap, fantasera och vila.

Skisser av lekmiljöer skapades genom att fläta ihop de vägledande orden med hjälp av pennan. Stöd i arbetet var listor av ord, associationer. Lekmil-

jöerna tog form från fria skisser där den som skissade lekte förutsättningslöst med pennan samt styrda skisser där den som skissade tvingades tänka på orden som skulle in. Efter varje skissession diskuterade och analyserade vi resultatet. Det krävdes flera ombearbetade skisser, och försök till att för-ena gestaltning och teori för att få till rätt uttryck.

Detta gav oss en skaparglädje i arbetet med lekmiljöerna, med utgångspunkt i att alla ledord ska vävas in i parken och att alla lekmiljöer ska innehålla minst ett dem. Det tvingades oss att tänka flera varv kring och reflektera över hur lekmiljöer för alla, kan skapas. Parken innehåller fantasirika och kreativa lekmiljöer i olika intensitetsnivå.

Vi definierar alltså totalt fyra primära egenskaper – Lära, Skapa, Mäta sig, Drömma – egenskaper som finns i spelet Minecraft. Dessa egenskaper är grundstenarna i det tillvägagångssätt som vi testat i gestaltungsarbetet av tävlingsförslaget i tävlingen om lekparken Lill-Valla i samband med LinköpingBo2016. Lekparkens struktur bygger på den generella uppbyggnaden av Minecraft och liknande digitala spel.

Del 3 - Gestaltning - Tävling om lekparken Lill-Valla

I mars 2012 utlystes en allmän arkitekttävling där uppgiften var att skapa en ny, större temalekplats i Linköping. Tävlingen hölls i samband med LinköpingsBo2016. Vi valde att pröva det designverktyg som vi utvecklat genom våra studier av Minecraft.

Tävlingens förutsättningar

LinköpingsBo2016 är ett samhällsbyggnadsprojekt med målsättning att höja Linköpings attraktivitet och få staden att växa. Projektet ska bland annat resultera i en helt ny stadsdel, Vallastaden, vars första etapp skall stå klar sommaren 2016. LinköpingsBo2016 är också namnet på den bo- och samhällsexpo som skall gå av stapeln när första etappen är färdigställd. Platsen för LinköpingsBo2016 är stadsdelen Västra Valla, nära Linköpings universitet och Mjärdevi Science Park.

Ledorden för LinköpingsBo2016 är kunskap, social hållbarhet och kreativitet. Genom att bebygga området med bostäder förändras stadsdelen från att huvudsakligen vara kopplad till utbildning och forskning, till att bli en mer levande stadsdel med en tydligare närhet till den övriga staden.

Lill-Valla är idag ett slitet parkområde och befintlig lekplats som ligger inom området för LinköpingsBo2016. Det är här den nya temalekparken planeras att byggas. I angränsning till parkområdet ligger äldre bebyggelse som i dag är ett friluftsmuseum. Till friluftsmuseet hör idag, förutom stadskvarteren och Valla gård, också Vallaskogen. Vallaskogen är en av Linköpings två stora stadsskogar och kommunens mest kända naturreservat. Syftet med naturreservatet är att bevara och utveckla skogen och dess natur och kulturvärden, samt att förbättra dess tillgänglighet för det rörliga friluftslivet (Linköpings kommun, 2012).

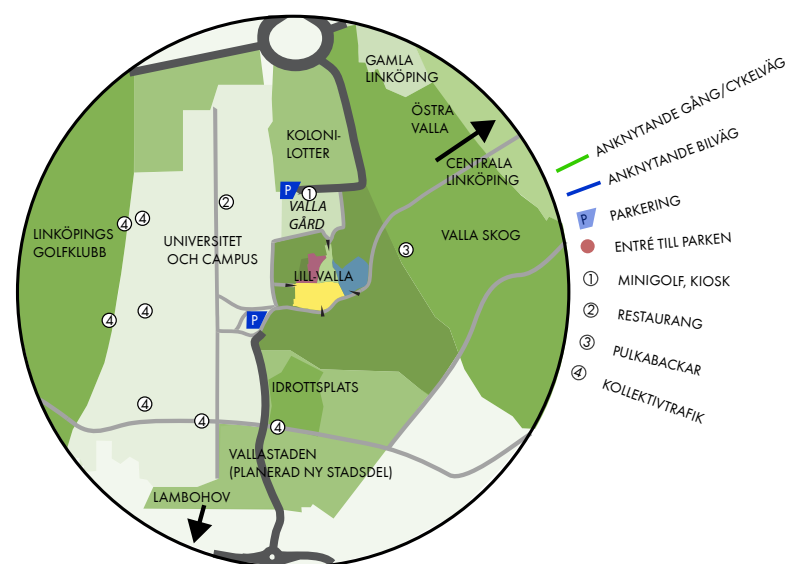


Bild 11. Översikt av tävlingsområdet och omgivning

Lekplatsplanering

Avsikten är att Lill-Valla efter ombyggnad ska vara en temalekpark:

Lekparker ska fungera som utflyktsmål, och om möjligt även som turistmål, för alla åldersgrupper inom hela kommunen. För att kallas lekpark ska lekplatsen t.ex. innehålla ett rikt lekutbud, djur, bygglek, vattenlek, äventyrslek m.m. Om möjligt bör den också vara bemannad och innehålla förutsättningar för utomhuspedagogisk verksamhet. I en lekpark ska det finnas regnskydd, grillplatser, toaletter och om möjligt restaurang eller försäljning av utflyktsmat.

(Linköpings kommun, 2002)

Barnperspektiv

Ett barnperspektiv är en viktig del i tävlingen. Tävlingsförslag bör utgå från kunskap och forskning kring barns lek, kreativitet och utveckling.

Tema

Innehåll och utformning ska samordnas i ett tema som ger platsen en tydlig karaktär och identitet. Temat för lekparken ska anknyta till ett eller flera av friluftsmuseets olika miljöer – staden, lantgården samt skogen. Temat får

gärna innehålla associationer till sådant som barn och ungdomar känner igen, exempelvis från barnkulturområdet, och ha en historisk dimension.

Funktionskrav

Lekparkens innehåll ska utgå från barns behov och uppmuntra till rörelse och egna lekar. Den ska få stora lek- och upplevelsevärden och bli en mötesplats som verkar för integrering mellan olika grupper och åldrar.

Lekparken ska ha en genomtänkt disposition, med aktivitetszoner för små barn, för äldre barn samt för grillning och matsäcksätande. Det får gärna finnas spännande utmaningar för äldre barn och mer lugna aktiviteter för yngre barn.

Lekparken ska utformas för att i framtiden kunna nås både från norr och från söder. Platsen ska få en god tillgänglighet så att både barn som vuxna med funktionsnedsättning ska kunna använda lekparken. Det ska finnas rikligt med sittmöjligheter och toaletter ska byggas inom eller i anslutning till lekparken. Lekredskap och annan utrustning ska anpassas så att den passar in i den museala miljön och samtidigt vara robust, tåla ett högt slitage och ha en god säkerhet.

Det bör finnas lekmöjligheter och upplevelsevärden även under vinterhalvåret. Möjligheter till vattenlek i någon form kan finnas. Smådjuren på Val-la gård bör integreras med lekparken, och verksamheten bör då planeras så att allergirisker begränsas.

Tanken bakom gestaltningsförslaget - parken



Vår vision för Lill-Valla är S A M S P E L. Vi vill skapa en attraktiv och levande lekparksmiljö som främjar möten och samarbete. En mötesplats med inslag av olika aktiviteter för människor i alla åldrar. Vi vill med förslaget visa vikten av att gestalta en kreativ lekmiljö som väcker experimentlust och tar hänsyn till barns, ungas och vuxnas olika behov.

Parkens lekmiljöer är inspirerade av de primära egenskaper som återfinns i digitala spel; - Skapa, Lära, Mäta sig och Drömma. Utifrån dessa har åtta ledord tagits fram. Ledorden är ingredienser i ett lekrecept. Ledorden har legat till grund för hur platser har skapats och återfinns i parkens olika lekmiljöer.

Parken har platser som ger möjlighet till en stor variation av aktiviteter och mötesplatser i olika skalor. Lekmiljöerna är programmerade efter ålder.



Bild 12 o 13. SAMSPEL logga och huvud perspektiv i tävlingsförslaget

Parken har aktivitetszoner för små barn och vidare upp i ålder för att tillgodose besökarnas olika utvecklingsstadier och behov. Lekredskapen är robusta, tål ett högt slitage och har en god säkerhet.

Den övergripande dispositionen utgörs av tre tydliga områden runt parkens hjärta, gräsplanen. Den inre parkdelen har en öppen utformning med en gräsyta som uppmuntrar till att slå sig ner, leka och sporta.

Områdena samverkar med varandra och har getts en stark egen identitet med hjälp av temafärger. Val av material och kulörer är viktiga delar i parkens utformning.

Samspel tar omgivande miljöer i beaktning och möter den historiska miljön. Förslaget bygger vidare på parkens nuvarande kvalitéer. Parkens befintliga rumsligheter har renodlats och lyfts fram.

Samspel i flera nivåer

Samspel är lekparken med ett gott hjärta. Här är vi kompisar och leker tillsammans. Vi har kul och är kreativa. Här hjälps vi åt och lär oss nya saker. Vi tar hand om varandra och vår planet. Samspel vill generera goda gärningar. Parken är ett samspel i flera olika nivåer:



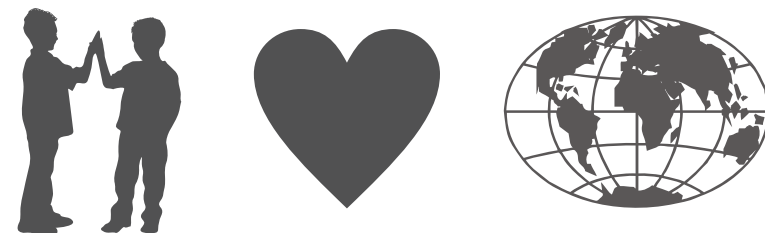
MÄNNISKA TILL MÄNNISKA – Vi leker och har kul tillsammans. Parken vill främja samarbete och samvaro.



MÄNNISKA TILL VÄRLDEN – Parken lockar Linköping till sig. Barn, ungdomar, vuxna och äldre sammanstrålar i en park för alla. Samspel vill skapa en sammanhållning mellan människor och en förenad, fredlig värld. Människor måste bli medvetna om att vi är fysiskt förenade med varandra genom att vi bor på samma jord. En framtida, varaktig samexistens människor emellan måste börja med barnen.

MÄNNISKA TILL VÅR NATUR– Samspel är en park som väcker en medvetenhet kring vår miljö. Det är viktigt att ha en ekologisk helhetssyn, det är denna helhet som är syftet med kunskapsinhämtningen och hållbarhet.

Barnen utvecklar i Samspel en mognad och en självständighet för att sedan själva kunna bidra till en förbättring av jordens möjligheter.



Lek genererar lek

Många av de lekredskap som är tänkta att finnas i parken, bidrar till samarbete mellan individer. Till exempel kan lek på vippbrädor generera vattensprut ur en fontän som glädjer de badande. Eller så drivs ett skogsdisco av två repdragande kämpar. Eller så driver en karusellsnurra en radio som spelar jazz till föräldrars stora glädje. Den kinetiska kraften som frigörs ur leken överförs till mer lek.

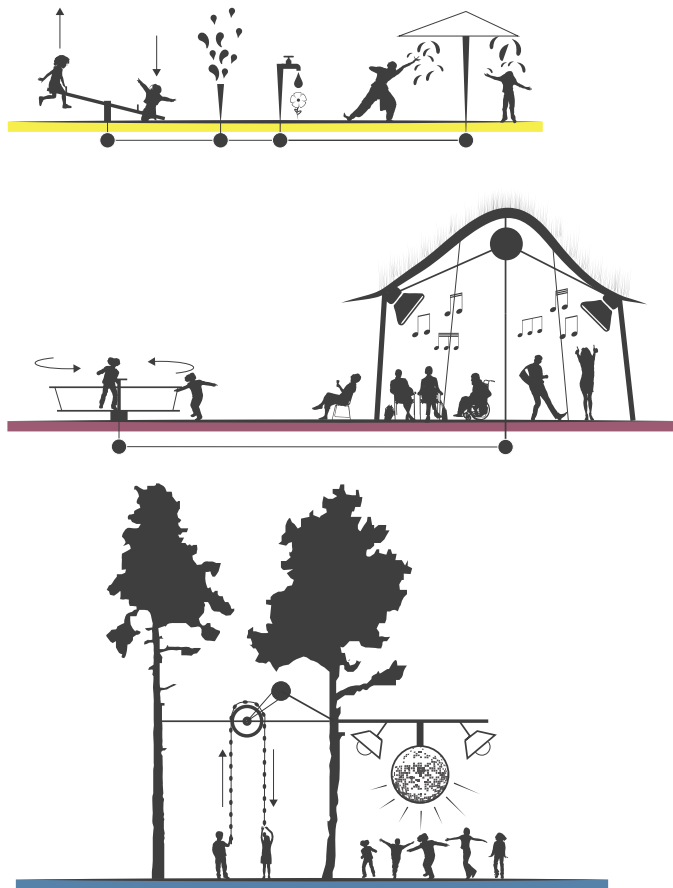


Bild 14. Exempel på lek som genererar lek och energi

Lek

Leken är oersättlig. Den kan inte bytas ut mot något annat. Lek är ingen begränsad verksamhet. Leken är ett mål i sig. Barn leker inte för framtiden. Det är att vara i leken, här och nu som är essensen. När slutar vi leka egentligen? Aldrig! Även vuxna kan befinna sig i ett lekande tillstånd. Samspel skapar en dynamisk spänning mellan platsen och besökaren. Parken har platser med möjligheter till många olika sorters lek och möjlighet till föränderlighet. Lekplatsen uppmanar till experiment och skapande. Samspel skapar utrymmen där barn kan vara spontana.

Lekmiljöer

Parkens lekmiljöer är inspirerade av de primära egenskaper som återfinns i datorspel; - Skapa, Lära, Mäta sig och Drömma. Utifrån dessa har åtta ledord arbetats fram. Ledorden är ingredienser i ett lekrecept. Ledorden har legat till grund för hur platser har arbetats fram och återfinns i parkens olika lekmiljöer.

LÄRA ger:

KLURA



och KUNSKAP



MÄTA SIG ger:

UTMANA



och TÄVLA



DRÖMMA ger:

FANTISERA



och VILA



SKAPA ger:

KREATIVITET



och SAMARBETA



Tävlingsförslag - Koncept, Analys och Struktur

Parkens hjärta

Idag är huvuddelen av lekparken Lill-Vallas lekutrustning och aktivitet koncentrerad till mitten av parken. Vi föreslår att lekutrustningen flyttas ut mot områdets kanter och därmed aktiverar de delar av parken som idag är mindre använda. På så sätt skapas en större öppen yta i mitten av parken "där allt är möjligt" till exempel kullerbyttor, fotboll, pick nick, vila, teater, oprogrammerad lek. Du leker för att leka i parkens hjärta!

I parkens yttersta delar ges utrymme för en vildare lek. Färgade vertikala trästockar i en yttre ring lockar äventyraren runt parken. Vardagsäventyr påverkar barns förståelse för verkligheten. Naturliga miljöer ger barnet tillgång till en inspirerande och utmanande egen värld. Fantasi är en viktig komponent för att barn ska förstå sig själv och sin omgivning.

Parken idag

Lill-Valla är idag en välanvänd och sliten lekplats. Parken ligger sydväst om Linköpings centrala delar och är knuten till universitetsområdet. Parken ligger i anslutning till Valla gård. Detta bidrar till att göra platsen intressant

som besöksmål för barn och familjer. Läget nära universitetet, naturen och kulturområden gör att parken har en stor potential för att bli en viktig mötesplats där lek, kunskap, kultur och friluftsliv förenas. Lekplatsen har idag en bra grundstruktur som med enkla medel går att förändra för att hela området skall kunna utnyttjas till fullo.

Aktiva gränser, entréer och stråk

I tävlingsförslaget föreslår vi att parken som idag är relativt öppen mot omgivningarna, omsluts av "aktiva" gränser. Gränser som tydligt ramar in området, men som samtidigt ger möjlighet till insyn i parken och utblickar från den. Att gränserna är "aktiva" innebär att de kan användas vid lek, lärande och vila.

Den norra ingången ses som parkens huvudentré. Här planteras en allé av äppelträd som mynnar ut i en äppellund. Ytterligare tre större entréer finns i de övriga väderstrecken.

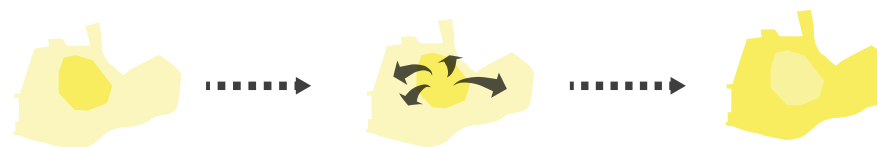


Bild 15. Hur vi ser att man kan optimera parkens användning

Årsringar

Leken är planerad utefter åldersringar. Genom deltagande i lek utvecklar vi ständigt nya färdigheter: motoriskt, kognitivt, emotionellt och socialt. Rörelser utvecklas i takt med barns ålder, därför är det viktigt att anpassa lekmiljöer till barns olika förmågor, så att de utvecklar sina motoriska färdigheter på bästa sätt. Småbarnsleken är planerad invid besöksbyggnaden. Vid noll till tre års ålder får barn sina viktigaste erfarenheter genom rörelse och utforskning av omgivningen.

Fysiskt aktiva lekar är av stor betydelse från tre år och uppåt. Det har även betydelse för barnets kognitiva utveckling. Den yttersta ringen har en naturligare vildare karaktär. Barn och ungdomar söker sig ut i omvärlden i en strävan efter frihet och självständighet.

I skogspartier känner sig många barn trygga och bekväma. Naturen erbjuder en stimulerande balans mellan trygghet och utmaning. Det är en plats där man får vara sig själva. Där det finns rum för egen lek och eget skapande. Tankar får röra sig mer fritt. Fantasin stimuleras av friheten och mångfalden i naturen.

Områdena

Runt omkring den öppna gräsytan delas lekplatsen in i tre huvudområden med olika karaktär.

Talldungen = Vinröd, Dammarna = Solgul och Skogen = Allmogeblå.

Utöver dessa tre områden föreslås ett område i parkens östra del som plats för en besöksladugård. Besöksladugården behandlas inte vidare i detta förslag.

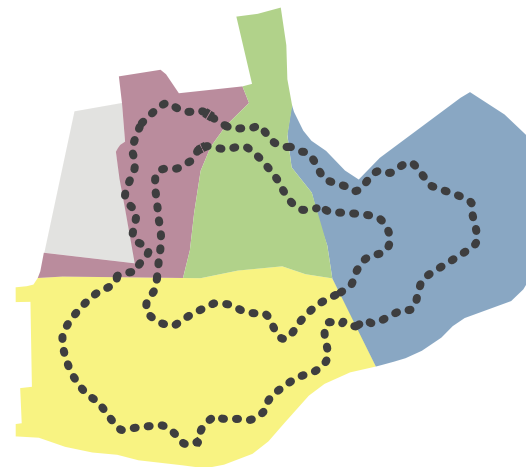


Bild 16. Områden och slingor i parken

Talldungen

Området karaktäriseras av stora tallar och temafärgen är vinröd. Större delen av parkens programmerade lek koncentreras här. I närheten av besöksbyggnaden placeras en yta för programmerad småbarnslek. Intill besöksbyggnaden kan man hälsa på kaniner och höns i deras små hus. För de lite äldre barnen finns en yta med lekturstning så som gungor, rutschkanor, klätterställningar och hopp- och studsplattformer i robust utförande, byggda främst av trä.

Norra delen av Talldungen sparas för friare och vildare lek. Den södra delen av Talldungen är av fruktlundskaraktär. Här finns möjlighet för vila och en mat rast. Frukträd (äpple och päron) planteras för att skapa lunden. Ett staket med titthål in mot djuren som finns i besöksladugårdsområdet omger platsen. Bokstäver i trä finns vid planket och kan hängas upp, så att man t.ex. kan skriva sitt namn.

Dammarna

Detta område karaktäriseras av vatten, temafärgen är solgul. För att öka kontakten med vattnet på ett säkert och tydligt sätt, omgärdas dammarna av bryggor och trädäck som förses med staket. Dammarna ges olika uttryck. Den östra dammen får en mer designad karaktär, medan den västra dammen hålls naturlig och behåller i stort sin nuvarande karaktär.

Den östra dammen grundas till för att möjliggöra lek i vattenbrynet. Ett vattenlekslandskap anläggs i den östra dammen. Den befintliga stora stenlabyrinten får nytt liv som steppingstones i detta landskap. Vattenlandskapet övergår i väster i en sandstrand för sällsynta besökare. Den västra dammen får en vildare karaktär, huvudsyftet är att skapa en lugn och kontemplativ miljö där naturen, till exempel krypen i vattnet kan utforskas. Strandlinjen rensas upp, stora träd och buskar sparas, viss ny vegetation tillkommer. Chill Hill, en böljande kulle skyddar mot vind från söder samt skapar en perfekt plats för att blicka ut över parken och dess omgivning. Nedanför kullen mot bryggorna skapas en plats för vildare lek i högt gräs.

Skogen

Det här området karaktäriseras av en skogshöjd och temafärgen är allmogebå. Höjden delas, liksom de övriga områdena upp i en programmerad och en vildare del. Delen närmast den stora gräsytan rensas från sly och de största träden sparas. Här byggs en klätter- och kajanläggning upp i och vid träden. En linbana sträcker sig ner för kullen mot gräsytan. I den andra delen finns en tillgänglighetsanpassad lekbana och en plats för teater och skogsmullemöten. Staketet mot gethagen ringlas till så att större möjlighet att hälsa på getterna ges. Ett snickarstaket det vill säga ett föränderligt plank som efter hand kan byggas på av parkens besökare. Detta plank är på sina

ställen genomsläppligt för viss visuell och auditiv koppling till världen utanför parken och avgränsar skogshöjden mot cykelvägen och evenemangsområdet i väster.

Besöksbyggnaden och utrustning

Service

Parkleksverksamhet kan med fördel bedrivas i parken. Kaffe och enklare mat kan säljas under sommarhalvåret. Här finns även möjlighet till praktiska funktioner så som till ombyte och blöjbyte.

Toaletter

Mulltoaletter finns på två ställen i parken. Två nära huvudingången mellan besöksbyggnaden och grillplatsen samt två vid den östra ingången och besöksladugården.

Sittplatser

Sittplatser finns runt om i parken i anslutning till lekredskap och på väl utvalda lugna platser. Tre huvudsakliga samlingsplatser för rast och matsätsätande finns; besöksbyggnaden, grillplatsen och picknickborden i lunden.

Olika lekredskap

Parken genomströms av samspel, detta understryks av lekutrustningen. Många av parkens lekredskap bidrar till samarbete mellan individer. Till exempel kan lek på vippbrädor generera vatten sprut ur en fontän som glädjer

de badande. Eller så drivsett ”skogsdisco” av två repdragande kämpar. Eller så driver en karusellsnurra en radio som spelar jazz till föräldrars stora glädje. Den kinetiska kraften som frigörs ur leken överförs till mer lek!

Planteringar

Den befintliga vegetationen ansas och behålls till större del som den är. Utgallring sker runt dammarna, i talldungen och på skogshöjden. Nyplantering av fruktträd sker vid huvudentrén, och vid pick-nick platsen. Bärbuskar planteras söder om platsen för den traditionella lekutrustningen. Den nyanlagda kullen i söder, Chil Hill ströslas med ängsblommor och högre gräs. Runt om i parken trycks vårlökar ner för att ge en färgsprakande upplevelse på vår och försommar.

Två rundor

De tre områdena Talldungen, Dammarna och Skogen knyts ihop av två markerade rundor. Dessa rundor leder besökaren runt i parken. Längs den inre rundan är lekutrustning och samlingsplatser utplacerade. Ringen markeras subtilt i marknivå med stubbar av kärnved. Den yttre rundan ringlar sig i parkens vildare delar. Rundan markeras av färgade vertikala stockar i olika höjder och dimensioner. Stockarna ändrar färg (vinröd, solgul, allmogebå) beroende på i vilket område de är placerade. Färgstockrundan kan ses som en hinderbana runt parken eller ett redskap för olika spel och lekar för de lite äldre barnen, ungdomar och vuxna. Platser med fler stockar samlade kan ses som mötespunkter och utgångspunkter för de lekar besökarna önskar ägna sig åt. I och med den nya stadsdelen Valla staden, som planeras söder om parken, kommer Lill-Valla att fungera som plats för spontan

lek. Det vill säga; en behövd plats kommer att bli ännu viktigare som en del i Vallastadens barns och ungdomars vardag. Genom parken kan barn från hela Linköping mötas, Lill-Valla knyts ihop med Vallastaden, som i sin tur kopplas till resten av Linköping, regionen och världen.

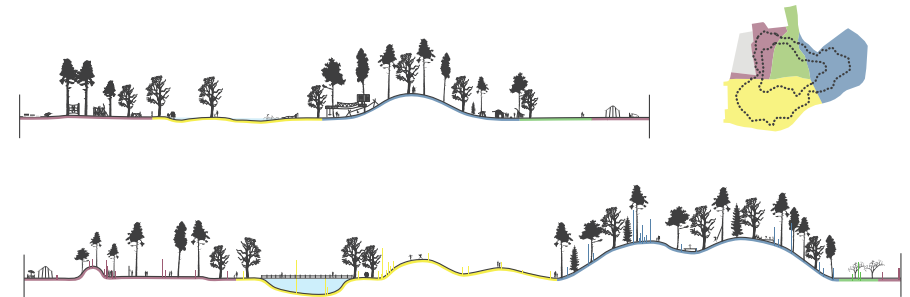


Bild 17. Rundorna

Översikt och kopplingar

Parken nås i nuläget genom gång- och cykelvägar genom Vallaskogen eller med kollektivtrafik och bil. Förutom en kiosk vid minigolfbanan direkt norr om parken finns en större kiosk på universitetsområdet. Söder om området ligger Lambohovs centrum med ett större serviceutbud.

Miljö och hållbarhet

Det är viktigt att ha en ekologisk helhetssyn på området. Den lokala floran värnas och den biologiska mångfalden stärks. Material och markbeläggning

är valda utifrån en livscykelanalys och utifrån minimal miljöpåverkan. De åldras vackert och är återvinningsbara. Materialen är genomgående återkommer i hela parken och skapar en tydlig identitet och platskänsla. Slamfärgen som används i parken är helt giftfri och miljövänlig. Slamfärg har lång livslängd och skyddar träet mot nedbrytning. Färgen knyter an till den historiska miljön.

Alla föreslagna tillbyggnader består av värmebehandlat virke, Thermowood. Värmebehandlat trä är ett miljövänligt alternativ till tryckimpregnerat virke. Till trallvirke används uteslutande norrländsk gran eller furu. Virket får av värmebehandlingen en utmärkt rötbeständighet och en bra formstabilitet. Virket har en härlig brun färg som med tiden grånar vackert. Träkänslan är ett signum i lekmiljöerna. En del av virket från de bortgallrade träden kan återfinnas i lekparken som leklabyrinter.

Besöksbyggnaden har grästack, som fördröjer dagvatten med upp till 60 procent. Det finns lekstationer som använder gyrokraft så att barnens rörelse omvandlas till energi och utnyttjas för ett annat lekredskap. Vissa delar av lekytorna har konstgräs. Konstgräs tillverkas av återvinningsbara och miljövänliga material.



Bild 18. Grillplatsen

Tillgänglighet

Konstgräsytor signalerar att det är ytor med anpassad lekutrustning, så som kompisungor, som kan användas av både barn och föräldrar med funktionsnedsättning. Konstgräsytor är betydligt lättare att rulla på än vanligt gräs. Konstgräsytor har en färgad bård så att synskadade barn och föräldrar samt äldre då har lättare att orientera sig i lekparken. Färg gör att besökaren blir uppmärksam på om hon eller han befinner sig i en aktivitetsyta. Gångvägarna är av hårt packat småfraktionigt grus som uppfyller alla tillgänglighetskrav.

Belysning

Att röra sig genom området ska även kvällstid kännas enkelt och tryggt. Belysning finns strategiskt placerad i parken. Alla gångstråk, mötesplatser och aktivitetszoner är upplysta. Gångstråkens belysning ger tydliga riktningar och skapar på så vis förbindelse mellan de olika delarna i parken. Längs gångstråken placeras belysningspollare och belysningsstolpar som direkt och indirekt belyser marken och träden. Lekmiljöerna belyses med effektljus. Effektbelysning ger platserna ett spännande uttryck under mörka eftermiddagar och kvällar.



Bild 19. Stranden

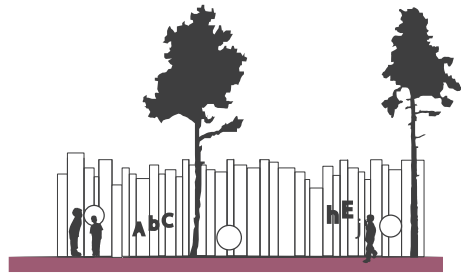


Bild 20. Bokstavstaketet

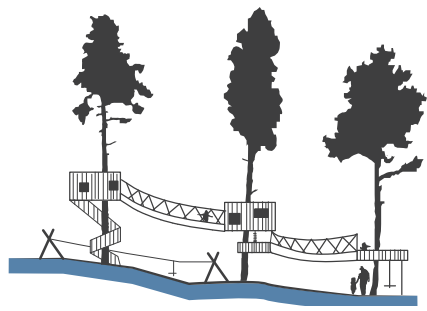


Bild 21. Trädkojorna



Bild 22. Illustrationsplan för tävlingsförslaget SAMPEL

Del 4 Diskussion

Diskussion

Syftet med vårt arbete var att med utgångspunkt i den digitala världen hitta en ny ingång till hur en lekpark kan gestaltas. Vi ville få fram ett alternativ till hur lekparker kan utformas. Målet var att ta fram ett generellt tillvägagångssätt som skulle kunna användas för att skapa en konstruerad lekmiljö som attraherar barn och ungdomar att komma ut och leka.

Inledningsvis ställde vi frågorna:

Finns det egenskaper i digitala spel som kan vara av intresse i utformandet av lekparker? Vilka är i så fall dessa egenskaper och hur kan de användas i en gestaltning av en lekpark som får barn att intressera sig för och att tillbringa mer tid med lek ute i lekparker?

Vi har sökt svar på frågorna genom litteraturstudier, samtal, studier av Minecraft och platsbesök. För att undersöka om dessa egenskaper går att använda som underlag för ett designverktyg, har vi också gjort ett gestaltungsförslag för en lekpark. Genom våra studier fann vi att det finns egenskaper i digitala spel, som är användbara i utformandet av lekparker. Vi visar i arbetet att det går att skapa genomarbetade lekparker genom att utgå från dessa.

Anledningen till att vi valde att utgå från en digital värld är uppfattningen att gränsen mellan den fysiska världen och den digitala världen suddas ut. Den

digitala världen är numera en del av verkligheten, vilket gjort att uttrycket IRL (In Real Life) förlorat sin betydelse och ersatts av termer som AFK (Away From Keyboard) och utanför Internet. Vi anser att båda världarna är värdefulla och att de båda tillför viktiga aspekter i en gemensam verklighet.

Det designverktyg vi tagit fram och använt oss av visade sig vara relevant i den kreativa processen i utformandet av lekparken Lill-Valla i Linköping. Det hjälpte oss att förstå och att beskriva vad barn, ungdomar och vuxna finner lockande i digitala spel och därmed även i den fysiska världen.

Kunde vi ha gjort på något annat sätt?

Vi arbetade till viss del parallellt med tävlingsförslaget och med att läsa in oss på och att utveckla designverktyget. Det hade både fördelar och nackdelar. En styrka med arbetet att utforma själva verktyget var att det vi undersökte under arbetets gång hade sin utgångspunkt i ett konkret skapande. Vi tror dock att det hade varit bättre för gestaltningen om vi hade kommit längre med vårt designverktyg innan vi påbörjade arbetet med tävlingsförslaget. En anledning till varför arbetet till viss del skedde parallellt var deadline för inlämning av tävlingsförslaget.

Att vi valt att göra det här arbetet tillsammans har påverkat arbetet på flera sätt. Vi har känt varandra väl i flera år och kan vara uppriktiga mot varandra och ge och ta emot kritik. Detta har mestadels varit positivt för arbetet och har resulterat i att en öppen dialog förts genom hela processen.

Fördelen med att vara två är att vi har kunnat bolla problem och frågeställningar och hjälpa varandra vidare. På minus sidan har våra olika arbetssätt, ingångar och synsätt krånglat till det för oss. Detta påverkade främst arbetet med gestaltningen och det var stundtals svårt att hitta en gemensam lösning. På grund av tidsbrist krävdes ibland kompromisser för att enas och kunna gå vidare, vilket kan ha varit negativt för slutresultatet. Dock är vi båda av åsikten att landskapsarkitekter arbetar med komplexa frågor, vilket kräver en grupp för att på bästa sätt lösa en uppgift. Är arbetsdynamiken och energin bra i en grupp, kan de deltagande lyfta varandra till en helt ny nivå.

I litteratursökningarna hittade vi mycket användbart skrivet om barn och lek, men få texter om datorinteraktion samt hur de digitala spelen påverkar oss. Den mesta litteraturen som berört den digitala världen har dessutom vänt sig till datorspelsindustrin eller varit forskningsrapporter om användandet av digitalteknik. Eftersom litteraturen inte gav vad vi hade hoppats på blev samtalen med användare av digitala spel, spelutvecklare och pedagoger desto viktigare. Samtalen blev personliga förstahandsbeskrivningar, som bland annat gav oss ovärderlig kunskap om vilka känslor och effekter spelen genererar. Genom samtalen har vi också fått associationer och idéer om hur dessa effekter skulle kunna överföras till en lekpark. Trots att vi strävade mot en så neutral utgångspunkt som möjligt, ser vi i efterhand, att vi styrde samtalen allt för mycket. Detta berodde troligen på att vi inte hade tillräckligt genomarbetade följdfrågor till de huvudfrågor vi ställde. Fördelen med att samtalen var mindre strukturerade och mer avslappnade var att

vi fick ta del av personliga uttalanden om känslor och effekter av spelen.

Minecraft blev vårt modellspel. Genom att studera Minecraft kunde vi dra slutsatser och förstå hur andra spel fungerar.

De digitala spelen kan ses som en kondensering av verkligheten, som en förvrängning av verkligheten eller rent av som en helt annan verklighet. Vi menar att de finns flera olika världar som går in i varandra. Idag är den digitala världen lika verklig som världen utanför den. Vårt mål var att förstå och beskriva de egenskaper i dataspel som attraherar spelanvändarna. Förutom detta har studien av digitala spel hjälpt oss att bättre förstå vår verklighet i sin helhet och därigenom vad lek är idag.

Efter att ha använt de egenskaper som vi identifierade, som vårt designverktyg för användning i en konkret tävling, kunde vi dra slutsatsen att Minecraft fungerar som ingång till designprocessen. Själva designverktyget utvecklades parallellt med arbetet med tävlingen, vilket resulterade i att vi adderade ledord och sinnesintryck under gestaltungsarbetets gång.

Den övergripande tanken om långsiktiga och kortsiktiga mål samt de ledord vi arbetade fram och som vi grundat vår gestaltning på har bidragit till ett genomarbetat förslag.

En viktig fråga är: kommer vår gestaltning utifrån ett digitalt spels egenskaper att attrahera barn och ungdomar till att tillbringa mer tid utomhus? Med stor sannolikhet kommer vi inte se några sådana effekter, för att mäta detta krävs djupare studier. Dock ser vi att vi funnit en ingång till hur man kan skapa väl genomarbetade lekparkar som barn och ungdomar förhoppningsvis kommer att uppskatta.

Resultatet av pilotstudien

Att utformningen av parken kom att se ut som den gör är en kombination av vårt designverktyg och arbetet i en tävlingsgrupp bestående av tre personer, vars kreativa flow och individuella smak förenades till en kraft. Designverktyget försåg oss med tydliga ramar gällande struktur och innehåll i parken, vilket underlättade grupparbetet. Naturligtvis har även förutsättningarna i tävlingsprogrammet påverkat gestaltningen.

Designverktyget påverkade gestaltningen genom att förtydliga och göra det enklare att besluta kring parkens struktur och innehåll i form av lekmiljöer. Utformningen av lekmiljöerna påverkades på så sätt att vi styrdes av ledorden. Miljöerna som skapades designades för att tillgodose och uppnå de tillstånd som ledorden beskriver. Detta resulterade i en genomarbetad och lekfullt gestaltad park.

Att testet föll ut väl tror vi främst beror på noggranna förstudier av barn och vuxnas förhållande till digitala spel och lek samt studier parallellt med gestaltningsarbetet. Eventuellt var det en fördel för tävlingsförslaget att vi, på grund av tidsbrist utvecklade designverktyget parallellt med gestaltningsarbetet.

Eftersom designverktyget delvis tillkom under arbetet med tävlingsförslaget skulle det vara intressant att se hur tillvägagångssättet fungerar om det används från början i ett gestaltningsarbetet. För att verkligen se hur det fungerar!

En indikation på att vårt arbetsätt fungerade bra är framför allt att vi vann tävlingen. Nedan följer juryns utlåtande:

Förslaget tar tillvara på platsens kvaliteter och visar på en myllrande och inspirerande lekfullhet och idériakedom. "Samspel" visar ett roligt och pedagogiskt sätt att ge insikt i att ens egna aktiviteter påverkar andra. Det är både genomtänkt och insiktsfullt om hur barn leker och förslaget uppmuntrar till socialt samspel och nya sätt att leka.

(Linköpings kommun, 2012)

Avslutning

Att genomarbetade lekparken kan skapas ur studier av egenskaper i en digital värld, ser vi som arbetets viktigaste upptäckt.

Idén till detta arbete väcktes under en diskussion om hur barn idag, som är den första digitala generationen, rör sig ledigt mellan den fysiska världen och den digitala världen. I kontakt med spelet Minecraft föddes tanken att undersöka om dess lockande egenskaper skulle kunna fungera som ett designverktyg. Arbetet har visat att det är möjligt. Vi är kritiska till de lekparken som bara bygger på former från populära datorspel och till de lekparken som enbart består av utplacerade lekredskap. Det här arbetet kan användas som en metod för hur lekparken i alla skalor, former och efter olika budgetar kan gestaltas på ett genomtänkt sätt.

I arbetet prövar och visar vi hur landskapsarkitekter kan förena egenskaperna i en digital värld med världen AFK för att skapa föränderliga och hållbara lekparkar. Fler studier och utvärderingar behövs för att undersöka vilka upplevelser i lekparken som blir konsekvenser av detta. Bland annat skulle det vara intressant att se hur och om en byggd lekpark som utformas med den utgångspunkt vi haft, liknar eller skiljer sig från andra lekparkar. Den digitala världen är en del av vår verklighet idag och vi hoppas på framtida undersökningar om hur den fysiska miljön kan engagera och attrahera människor med inspiration från den digitala världen.

Vi menar att designverktyget har fyllt sitt syfte och att arbetssättet kan leda till, en ur många synpunkter mer genomtänkt gestaltning av en lekpark. Den obesvarade frågan är dock om det är utgångspunkten i datorspelsvärlden som är det viktigaste eller om det är just ett tydligt designkoncept som leder till ett bra resultat.

Oavsett vilket så har arbetet med ett designverktyg inspirerat av digitala spel hjälpt oss att hitta en tydlig och fokuserad ingång till att studera vad barn kan lockas av i en lekpark.

Referenser:

Böcker:

Csikszentmihályi, Mihály (2006). *Flow: den optimala upplevelsens psykologi*. 2. pocketutg. Stockholm: Natur och kultur

[Kaplan, R.](#); Kaplan, S. (1989). [The experience of nature: A psychological perspective](#). Cambridge University Press.

Huizinga, Johan (2004). *Den lekande människan: (homo ludens)*. 2. utg. Stockholm: Natur och kultur

Norén-Björn, Eva, Andersson, Inger & Mårtensson, Fredrika (1993). *Utebo-ken*. 1. uppl. Stockholm: Liberutbildning, ISBN: 91-634-0570-9

Böcker på Internet:

Harvard, Åsa. 2004. *Lek, lärande och motorik*. Lund University Cognitive Studies. Lund, Sverige. Tillgänglig: <http://www.lu.se/LUCS/115/LUCS.115.pdf> (2012-06-12)

Jagtøien, Greta Langlo, Hansen, Kolbjørn & Annerstedt, Claes (2002). *Motorik, lek och lärande*. 1. uppl. Göteborg: Multicare

Olsson, Titti (2010). *Lekens natur*. Alnarp: Movium, SLU Nr.7

Olsson, Titti. 2012. *Lekplatsen lever – men hurdan är den?* Movium, SLU.

Welén, Therese (2003). *Kunskap kräver lek*. Stockholm. Myndigheten för skolutveckling. Tillgänglig: <http://www.skolverket.se/publikationer?id=1834> (2012-08-05)

Artiklar på Internet:

Chamorro-Premuzic, Tomas Ph.D. 2011. *Are Computer Games Making Children Stupid? Should we really ban computer games for children?* Psychology Today, juni 15. Tillgänglig: <http://www.psychologytoday.com/blog/mr-personality/201106/are-computer-games-making-children-stupid> (2012-06-02)

Ejdeholm, Lars-Magnus, Hillberg, Martin Ehn och Räsmark, Charlotta. 2008. *Det är ags att riva lekplatsen*. UNT. 2 april. <http://www.unt.se/debatt/det-aumlr-dags-att-riva-lekplatsen-205403-default.aspx> (2012-05-14)

Fromme, Johannes. 2003. *Computer Games as a Part of Children's Culture*. Upplaga 3. Nr1. Maj. Tillgänglig: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> (2012-07-13)

Johansson, Per och Pålsson, Stefan. 2010. *Digital delaktighet handlar om bildning*. Internetdagarna 1 feb. Tillgänglig: <http://www.Internetdagarna.se/track/anvandarnas-Internet/digital-delaktighet-handlar-om-bildning> (2012-08-15)

Lofors, Emma. 2010. *Utelek – språngbräda mot det okända, Intervju med Fredrika Mårtensson*. DN, 22 juni. Tillgänglig: <http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/utelek--sprangbrada-mot-det-okanda> (2012-05-30)

Nöjd, Maria. 2010. *Nu tar 3 åringarna klivet ut på nätet*. Intervju med Olle Findahl, Lärarnas Nyheter, 25 maj. Tillgänglig: <http://www.lararnasnyheter.se/forskolan/2010/05/25/nu-tar-3-aringarna-klivet-ut-pa-natet> (2012-06-28)

Philpott, Shannon. 2012. *Playground Dilemma: the Balance at Play*. 25 april. Tillgänglig: http://www.ehow.com/feature_7983867_playground-dilemma-balance-play.html#ixzz24BNXV5To (2012-08-13)

Rowan, Cris. 2012. *Computers vs. Playgrounds – It's a No Brainer!* Tillgänglig: www.zoneinworkshops.com/articles/computers-vs-playgrounds-%E2%80%93-it%E2%80%99s-a-no-brainer/ (2012-08-09)

Gunne, Nina. 2005. *Platsen leker med barnet*. Arkitekten, mars 23. Tillgänglig: www.arkitekt.se/s14908 (2012-03-28)

Mojang. 2012. Mojang. 2009-2012. Minecraft. (Hämtad: 2012-08-01) Tillgänglig: www.Minecraft.net (2012-08-10)

Johansson-Sundelius, Calle. 2011. FragZone. 18 november. (Hämtad: 2012-08-01) Tillgänglig: <http://www.fz.se/spel/Minecraft> (2012-08-10)

Salo, Freja. 2012. Nyhetslabbet. Sveriges Television. 3 april. (Hämtad: 2012-08-01) Tillgänglig: <http://blogg.svt.se/nyhetslabbet/tag/jens-bergensten/> (2012-08-10)

Mjörmark, Per-Ola. 2009 Nätuttrycken som får dig att verka helt efter. 7 september. Tillgänglig: <http://www.metro.se/metro-teknik/natuttrycken-som-far-dig-att-verka-helt-efter/Objiiig9918/> (2012-08-01)

Rapporter:

Findahl, Olle. 2009. *Unga svenskar och Internet*. Rapport/World Internet Institute. Sverige, World Internet Institute. Tillgänglig: http://wii.se/publicerat/rapporter/doc_details/81-unga-svenskar-och-Internet-2009.html (2012-08-25)

Järvastaden AB, 2008. *Lekplatsens betydelse för barn – Järvastaden*. Rapport/Järvastaden AB. Stockholm, Järvastaden AB. Tillgänglig: <http://www.mynewsdesk.com/se/pressroom/jarvastaden/document/view/fakta-lekplatsens-betydelse-foer-barn-1338> (2012-05-20)

Linköpings kommun. 2012. *Allmän arkitekturtävling Lekpark Lill-Valla*. Tävlingsprogram Lill-Valla, LinköpingBoo2016 Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s69912/f13557> (2012-03-05)

Linköpings kommun. 2012. Juryutlåtande Lill-Valla - *allmän arkitektur-tävling*. Juryutlåtande Lill-Valla, 2012. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s74979/f15229> (2013-04-22)

Linköpings kommun. 2002. *Lekplatsplan för Linköpings kommun 2002-2010*. Tillgänglig: <http://www.linkoping.se/Global/Kultur%20och%20fritid/Friluftsliv/Informationsmaterial/Lekplatsplan.pdf?epslanguage=sy> (2012-03-10)

Rideout, Victoria J och Wartella, Ellen A. 2003. *Zero to Six. Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. Fall 2003. Rapport/ KaiseKaiser Family Foundation Tillgänglig: <http://www.kff.org/entmedia/upload/zero-to-six-electronic-media-in-the-lives-of-infants-toddlers-and-preschoolers-PDF.pdf> (2012-08-05)

Segelström, Inger och Agebäck, Ann Kristin. 2008. *Ungar och Medier*. Rapport/Medierådet. Stockholm, Medierådet. Tillgänglig: http://www.statens-medierad.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_Medier_2008.pdf (2012-08-18)

Akademiska avhandlingar:

Fanny Boberg. 2012. Återhämtning i gröna miljöer *vid fysisk och psykisk ohälsa – en kartläggning*. Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU, Alnarp

Hakonen, Harri och Smed, Jouni. 2003. *Towards a definition of a Computer Game*. University of Turku, Department of Information

Technology. Finland, Turku 2003.

Järvinen, Aki. 2008. *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis, University of Tampere. Finland: University of Tampere, Finland

Lankoski, Petri och Heliö, Satu. 2002. *Approaches to Computer Game Design – Characters and Conflict*. Hypermedia Laboratory Department of Literature and the Arts, University of Tampere, Finland 2002.

Östman, Maria. 2011. *Hjärnans belöningssystem – övergången till beroende*. Självständigt arbete i biolog, 15 hp.

Institutionen för biologiskgrundutbildning, Uppsalauniversitet 2011. Tillgänglig: http://www.ibg.uu.se/digitalAssets/106/106030_ostman-maria-uppsats.pdf (2012-08-13)

Muntliga källor:

A: Man 35 år, spelutvecklare på Dice i Stockholm.

B: Man 24 år, studerar IT och kommunikationsvetenskap på KTH i Stockholm.

C: Man 20 år, butikssäljare i Stockholm. Har aktivt spelat digitala spel sedan sex års ålder.

D: Kvinna 27 år, idrottslärare. Spelar dataspel regelbundet, mestadels onlinespel.

E: Kvinna 43 år, forskare och lärare i människa datorinteraktion på KTH i Stockholm.

F: Kvinna 27 år, chef på förskola i Göteborg.

Bildkällor:

Användningen av nedanstående bilder är godkänd av upphovsrättshavarna. Övrigt bildmaterial är författarnas egna.

Bild 6. Adrian Norén Almén

Bild 7. Adrian Norén Almén

Bild 10. David Gustavsson

Bilagor:

Tävlingsförslag SAMSPEL. Öppen tävling om lekpark Lill-Valla, Linköping.

Diplom, första pris Öppen tävling om lekpark Lill-Valla, Linköping.

