



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and
Communication*

”Spelen är ju typ alltid på engelska...”

Elevers medvetenhet om MMO-spels påverkan på engelskkunskaper – en kvalitativ studie.

KURS: Examensarbete för grundlärare 4-6, 15 hp

PROGRAM: Grundlärarprogrammet med inriktning mot arbete i grundskolans årskurs 4-6

FÖRFATTARE: Isak Bergstrand

HANDLEDARE: Annika Denke

EXAMINATOR: Zlatan Filipovic

TERMIN: VT17

SAMMANFATTNING

Isak Bergstrand

”Spelen är ju typ alltid på engelska...” – elevers medvetenhet om MMO-spels påverkan på engelskkunskaper

Antal sidor: 30

Syftet med studien är att undersöka elevers uppfattningar om Massive Multiplayer Online-spels (MMO-spel) inverkan på engelskkunskaper. Studien, likt tidigare forskning inom området, grundar sig i ett sociokulturellt perspektiv. En kvalitativ metod i form av semistrukturerade intervjuer har använts för att intervjua deltagare i årskurs 6. Följande frågeställningar har legat som grund för studien: Hur beskriver elever sitt eget och klasskamraters spelande av MMO-spel i förhållande till engelskinläring? Hur beskriver elever att de och andra lär sig engelska i MMO-spel? Hur ser elever på MMO-spel som ett möjligt verktyg för språkinläring i engelskundervisning?

Intervjuerna analyserades med en fenomenografiskt inspirerad modell i sju steg för att få fram ett resultat. Resultatet visar att eleverna är medvetna om MMO-spels inverkan på engelskkunskaper. Medvetenheten hos deltagarna berör inte enbart utvecklingen av engelskkunskaper utan även spelvanor och vad i spelen det är som utvecklar engelska. Resultatet visar även att eleverna påstår att det är den sociala sidan i spelen som utvecklar och inte själva spelandet. Flertalet av deltagarna är skeptiska till en potentiell användning av MMO-spel i engelskundervisningen.

Sökord: MMO-spel, engelska, extramural engelska, EE

ABSTRACT

Isak Bergstrand

”The games are always in English...” Pupils’ awareness of the influence of MMO-games on English language skills – a qualitative study

Pages: 30

The purpose of this study is to inquire into the perceptions of the influence which Massive Multiplayer Online games (MMOs) have on the English language skills of those who play them. This study, like other studies in the same field, departs from a sociocultural perspective. This qualitative study employed semi-structured interviews with participants aged between 12 and 13. The study asked the following questions: How do participants perceive the influence MMOs have on their own and others’ English? How do participants describe the experience of learning English through MMOs? How do participants regard the idea of using MMOs as a tool for English language teaching in a formal educational setting?

The interviews were analysed with a fenomenographically inspired model to find a result. The results indicate that participants are aware of the impact MMOs have on their English language skills. This awareness encompassed not only the improvement of English language skills, but also an awareness of their gaming habits and how they also improve English language skills. Furthermore, participants perceived that it is the social aspect of MMOs which improves English skills, as opposed to the game play mechanics. The majority of the participants are, however, skeptical of the use of MMOs in formal English education.

Keywords: MMO-games, MMOs, English, extramural English, EE

Innehåll

1	Inledning	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Teoretisk ansats – ett sociokulturellt perspektiv	2
2.1.1	Extramural engelska	3
2.2	MMO-spel.....	3
2.3	Fördelar med MMO-spel	4
2.3.1	Autentiska situationer	5
2.4	Nackdelar med MMO-spel.....	6
2.5	Vad säger läroplanen?.....	6
2.6	Studiens relevans.....	7
3	Syfte och frågeställningar	8
4	Metod.....	9
4.1	Urval.....	9
4.2	Genomförande.....	10
4.3	Analys	11
4.4	Etiska aspekter	12
4.5	Validitet och reliabilitet	12
5	Resultat	14
5.1	Att spela tar tid.....	14
5.1.1	Hur mycket spelar deltagarna?	14
5.1.2	Hur mycket spelar andra?	15
5.2	Hur påverkar MMO-spelen engelskan?	16
5.2.1	Utvecklat ordförråd.....	16
5.3	Det är inte bara spelen i sig som utvecklar	17
5.4	Medvetenhet förutsätter inte intresse	18
5.5	Användning i skolan	19
6	Diskussion.....	21
6.1	Metoddiskussion	21
6.1.1	Styrkor och svagheter i arbetet	22
6.2	Resultatdiskussion.....	23
6.2.1	Att spela tar tid.....	23
6.2.2	Det är inte bara spelen i sig som utvecklar	24
6.2.3	Medvetenhet förutsätter inte intresse.....	25
6.2.4	Användning i skolan	25
6.2.5	Vad blir spelaren bättre på?	26

6.3	Ett sociokulturellt perspektiv	27
6.3.1	Framtida forskning.....	28
7	Referenser	29
8	Bilagor	31
9	Intervjuguide.....	33
10	Enkät	34

1 Inledning

Svenskar har under de senaste åren påvisat mycket goda kunskaper i engelska, vilket presenteras i test utförda av Education First¹. Dessa test genomförs årligen och Sverige har presterat bland de fyra bästa länderna vars invånare inte har engelska som modersmål (EF, u. å.).

Elevers intressen ska tas till vara vid engelskundervisning i skolan (Skolverket, 2011b, s. 30). Detta är för att elevernas lärande ska underlättas genom att undervisningen kopplas till den vardag som eleverna befinner sig i. Vidare gynnas eleverna av att lärarna i undervisningen nyttjar olika medier där språket används i levande och autentiska situationer (Skolverket, 2011a, s. 10). Dessa medier bör erbjuda eleverna språkliga kontexter där kommunikationen förefaller naturligt och inte känns konstlad. Exempel på ett sådant medium är Massive Multiplayer Online-spel (MMO-spel), som har en stor inverkan på elevers kunskaper i engelska som andraspråk (Sylvén & Sundqvist, 2012). I studien kommer begreppet engelska som andraspråk användas och inte engelska som främmande språk. Valet har gjorts med avseende på hur tidigare forskning använder begreppet. Innan det går att konstatera hur dessa spel skulle kunna tas tillvara i undervisningen är det intressant att undersöka huruvida elever är medvetna om potentialen som finns i spelen. Forskningen inom detta område är begränsad med avseende på svensk skola och de studier som gjorts har genomförts i grundskolans senare år. En sådan brist på forskning kan leda till negativa attityder mot spel då det finns spekulationer om att de negativa argument som finns angående spelandets effekter på elever grundar sig i okunnighet (Wu, Richards & Saw, 2014). Därför är det intressant att se hur de svenska eleverna uppfattar sitt och andras spelande i förhållande till engelskämnet i skolan.

¹ EF Education First (www.ef.com) is an international education company that focuses on language, academics, and cultural experience. Founded in 1965, EF's mission is "opening the world through education." With 500 schools and offices in more than 50 countries, EF is the Official Language Training Supplier of the Rio 2016 Summer Olympics. The EF English Proficiency Index is published by EF Learning Labs, the research and innovation division of EF Education First (Originalspråk).

2 Bakgrund

Studiens bakgrund är till för att beskriva relationen mellan Massive Multiplayer Online-spel och ämnet engelska i svensk skola. Delarna kommer att presenteras under fyra underrubriker. Under den första rubriken kommer studiens teoretiska ansats presenteras samt begreppet extramural engelska. Vidare presenteras MMO-spel i sin helhet samt i exempel. Den tredje rubriken innefattar fördelar med MMO-spel enligt tidigare forskning inom språkutveckling i engelska och den efterföljande diskuterar nackdelar. Den sista underrubriken innefattar hur spelen kan kopplas till läroplanen.

2.1 Teoretisk ansats – ett sociokulturellt perspektiv

Nilholm (2016, s. 55) beskriver att ett av de mest centrala budskapen enligt det sociokulturella perspektivet är att lärande sker i ett sammanhang. Vidare poängterar Nilholm att vi inte kan förstå lärandet utan att analysera det i relation till kontexten det sker i. Säljö (2005) menar att vi människor ”är kulturvarer och samspelar och tänker tillsammans med andra människor i vardagliga aktiviteter” (Säljö, 2005, s. 17). Både Säljö (2005) och Nilholm (2016) beskriver på så vis att det sociokulturella perspektivet fokuseras på sammanhangets betydelse för lärandet.

Enligt Säljö (2005) minns människan bättre om individens tänkande sätts i ett sammanhang. För att detta ska fungera i sammanhanget och för individen krävs det att personen tar till sig olika verktyg och redskap för lärande. Exempel på sådana redskap är bland annat språk, media och böcker. Genom att människor kommunicerar med varandra med hjälp av redskap kan vi lära av varandras erfarenheter men också av redskapen.

Spel inom MMO-genren kan starkt kopplas till den sociokulturella teorin för lärande genom den proximala utvecklingszonen. Anledning till att spelen har kan bidra till att utveckla de spelandes engelskkunskaper är just att de befinner sig i den proximala utvecklingszonen (Butler et al., 2014; Waters, 2007). En sådan utveckling syftar till de redskap som en individ måste ha för att kunna utnyttja sammanhanget. Det som gör spel till ett redskap för lärande är att spelen även ger det sammanhang som redskapen ska användas i, då den främsta anledningen till att spelare anser sig utveckla sina engelskkunskaper är just det kontextbundna lärandet (Peterson, 2010; Zheng, Newgarden, Young, 2012; Wang, 2009).

Inom spelen tvingas även spelarna att ta hjälp av varandra, då stora delar av spelen inte går att klara av själv. Exempel på detta är så kallade 'dungeons' inom MMO-spelet 'World of Warcraft'. För att spelare ska klara av det som behöver göras i dessa 'dungeons' grupperas de ihop med andra spelare som de sedan måste samarbeta med (Blizzard Entertainment, 2017). Spelet befinner sig på så vis i den proximala utvecklingszonen, då eleven ställs inför uppgifter som är svåra att bemästra utan hjälp och handledning av lärare eller medspelare. Svårighetsgraden gäller både kunskaper om spelets motorik samt engelskkunskaper. Engelskkunskaperna krävs för att förstå instruktioner samt vid kommunikation med medspelare. Detta leder ofta till att spelaren upplever frustration över att inte ha klarat uppgiften. I de flesta fall följs frustrationen av tillfredsställelse över att ha klarat uppgiften (Butler, Someya & Fukuhara, 2014; Waters, 2007). Detta stämmer överens med kommentarmaterialet för engelska där det specificeras att eleverna ska få förståelse för och kunskap om sociala företeelser och sammanhang där engelska används. Vidare står det att olika medier ska användas i engelskundervisning för att språket ska bli levande och dynamiskt, vilket bidrar till att eleverna kan utveckla sitt språk i ett omedelbart och autentiskt sammanhang (Skolverket, 2011a, s 9-10).

2.1.1 Extramural engelska

I tidigare forskning inom engelska som andraspråk återkommer en distinktion. Denna distinktion skiljer mellan den engelska som elever möter utanför skolan och den engelska som eleverna möter i undervisningen. Den engelska som finns utanför skolan kallas för extramural engelska (Sundqvist & Wikström, 2015). Forskningen inom extramural engelska har bytt fokus från kommunikation i form av text i mail och textmeddelanden till online-spel och andra virtuella världar (Zheng, Young, Wagner, & Brewer, 2009). Engelskundervisningen i skolan ska ta vara på elevernas fritidsintressen och tidigare kunskaper samt vila på vetenskaplig grund. Då MMO-spelen dominerar forskningsfältet inom extramural engelska så förefaller det naturligt att undersöka deras relevans för elevernas kunskaper och medvetenhet.

2.2 MMO-spel

Gee (2007, s. 28-30) har bidragit mycket till forskningen kring online-spels och framförallt MMO-spels potential och användande vid inläring. Gee beskriver MMO-spel som en 'literacy' i och med att spel fungerar som en teknologi vilken kan användas för att avkoda

och producera mening, som ett alfabet. Vad Gee poängterar är dock att MMO-spel innefattar en aspekt som andra former av 'literacy' ofta inte gör. Konsumtionen i MMO-spel närmar sig produktionen då en spelare måste producera en viss mängd för att konsumtion skall äga rum (Gee, 2007, s. 28-30). Eftersom MMO-spel oftast använder sig av engelska som språk så tvingas även svenska spelare att producera engelska innan de kan konsumera. En sådan relation mellan produktion och konsumtion kan illustreras med ett exempel. Produktion inom MMO-spel består i att spelare navigerar sig i den virtuella världen och interagerar med spelare och spel. Konsumtion innebär att spelare läser eventuella texter, följer instruktioner och tar vara på det som spelet erbjuder. Inom spelet behöver spelare navigera eller interagera med andra spelare eller karaktärer i spelet för att de ska få tillgång till sådana instruktioner, belöningar och texter som konsumeras. På så vis tvingas spelare till att producera innan de kan konsumera (Gee, 2007, s. 28-30).

Eleverna möter engelska i MMO-spel på olika sätt och i olika former. Eleverna kan möta talad engelska genom ljudinspelningar integrerade i spelet och skriven engelska i form av instruktioner eller så kallade quest²-texter. Just dessa quest-texter visar sig ligga på en lämplig nivå för elever i åldrarna 12-14 år. Bedömningen av lämplighet har gjorts genom att undersöka andelen unika ord, antal avancerade ord samt komplexitet i syntax (Thorne, Fisher & Lu, 2012). För att ett ord ska ses som avancerat eller sofistikerat måste det inte inkluderas bland de 2000 mest använda orden i amerikansk engelska. Komplexiteten i syntax har mätts med hjälp av *Development Level Scale* (se bilaga 1).

2.3 Fördelar med MMO-spel

I tidigare forskning har det visat sig att män drar mer nytta av spelen än vad kvinnor gör. Wu, Richard och Saw (2014) har undersökt vuxna människor som har engelska som andraspråk. I studien visade det sig att männen var mer intresserade av spelet i sig och på så vis kunde de utnyttja potentialen att lära sig mer engelska. För att spelaren ska dra mest nytta av spelet i sin engelskutveckling krävs det att spelaren har en hög spelfrekvens. En spelare med hög spelfrekvens spelar mer än fem timmar i veckan (Sundqvist & Sylvén,

² Quester guidar spelare genom spelet och ger instruktioner som hjälper spelare att utföra specifika uppgifter. När en spelare lämnar in/klarar av en quest blir spelaren belönad med erfarenhetspoäng, värdefulla saker eller den valuta som används i spelet (Thorne et al., 2012)

2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015). Det finns en direkt koppling mellan frekvent spelande av MMO-spel och högre slutbetyg i engelska hos elever i svensk skola (Sundqvist & Wikström, 2015). Kopplingen som författarna gör här görs enbart mellan mängden spelande och resultatet på sluttestet. Ingen koppling görs mellan spelarnas medvetenhet om spelandet och hur bra de presterar. Sundqvist och Sylvén (2014) beskriver en skillnad mellan könen när det gäller intresse för spelen. Manliga spelare intresserar sig ofta för spelens mekaniska och tävlingsinriktade sida medan kvinnor oftare intresserar sig för spelens sociala sida. Detta blir intressant att diskutera då forskning pekar på att det just är de sociala komponenterna i spelen som visat sig vara det som spelarna menar är mest utvecklande för deras engelskkunskaper (Wu, Richards & Saw, 2014). Det blir intressant att diskutera varför den sociala delen av spelen känns utvecklande för män men inte är så välutvecklad att den kan hålla kvinnliga spelare intresserade. Dock ska det nämnas att andelen kvinnliga deltagare i föregående studier är fåtaliga. Kanske spelens potential endast går att utnyttja när det är den mekaniska och tävlingsinriktade delen som väcker intresse hos spelaren. En annan fråga som ställdes i litteraturstudien som den här studien baseras på är om det är elever med redan utvecklad engelska som söker sig till MMO-spel eller om elever som spelar MMO-spel utvecklar sin engelska (Bergstrand & Sund, 2016).

2.3.1 Autentiska situationer

Den ofta återkommande förklaringen till att spelandet leder till ett utvecklat språkbruk är att spelen bidrar med autentiska situationer för engelskinlärning (Peterson, 2010; Zheng, Newgarden, Young, 2012; Wang, 2009). Med detta menas att spelarna upplever det som mer autentiskt att behöva använda sig av sitt språk för att fråga om vägen, råd eller annat som de behöver veta i spelen än att försöka lära sig detta i klassrummet. Om de inte kan kommunicera i spelet på ett korrekt och förståeligt sätt kan de inte komma vidare. Detta kan, som tidigare nämnts, kopplas till Skolverkets (2011a) kommentarmaterial i engelska. Där specificeras att eleverna gynnas av att lärarna i undervisningen nyttjar olika medier där språket används i levande och autentiska situationer (Skolverket, 2011a, s. 10).

2.4 Nackdelar med MMO-spel

Vid en undersökning av MMO-spel som digitala lärplattformar ansåg lärare att plattformarna kan anses skrämmande för elever. Plattformens storlek kan leda till att elever tappar fokus på uppgiften och blir förvirrade (Minocha & Reeves, 2010). För att undvika detta måste plattformarna utvecklas så att elever får signaler om att lärande ska äga rum.

En annan ofta diskuterad aspekt inom forskningen är att spelare måste nå gränsen för så kallad frekvent spelande för att spelen ska vara till nytta för engelskkunskaper (Sundqvist & Sylvén, 2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015). Detta medför att eleverna måste visa en viss grad av dedikation för att spelens potential ska kunna nyttjas. En sådan dedikation kan inkräkta på elevers fritid genom att de känner att de inte har tiden som krävs för att spela. På så vis kan spelande avskräcka elever.

2.5 Vad säger läroplanen?

I de inledande kapitlen i *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011* (2011b, s. 8) specificeras det att undervisningen i svensk skola ska anpassas till varje elevs förutsättningar och behov. Vidare menas att undervisningen ska främja fortsatt lärande hos elever med utgångspunkt i deras tidigare erfarenheter, språk och kunskaper. Med andra ord ska svensk skola koppla undervisningen till det eleverna har med sig in i klassrummet, exempelvis deras fritidsintressen. Detta gäller inte enstaka ämnen utan hela skolverksamheten. I ämnet engelska betyder detta att undervisningen ska ta hänsyn till elevernas extramurala engelska. I kursplanen för engelska finns, som i alla andra ämnen, mål som eleverna ska nå och förmågor som de ska utveckla. I ämnet engelska specificeras fem förmågor, varav fyra går att koppla till MMO-spel. Dessa mål är

- Förstå och tolka innehållet i talad engelska och i olika slags texter
- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift
- Använda språkliga strategier för att förstå och göra sig förstådda
- Anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang.

I spelen uppmuntras spelarna till att använda just dessa förmågor. Spelarna måste kunna läsa och förstå quest-texter för att veta hur de ska gå vidare. Spelarna måste kunna formulera sig och kommunicera för att kunna fråga om hjälp eller hjälpa andra. Spelarna måste kunna använda sig av olika språkliga strategier för att kunna göra sig förstådda av andra

spelare eller spelet självt (be om hjälp via spelets anställda) och spelarna måste kunna anpassa sitt språk beroende på vem de kommunicerar med (vänner, okända spelare, spelets anställda).

2.6 Studiens relevans

I de olika studierna som granskades i den föregående litteraturstudien (Bergstrand & Sund, 2016) har det funnits två olika tillvägagångssätt. Antingen har elever som spelar undersökts gentemot elever som inte spelar för att undersöka skillnader. Det andra tillvägagångssättet har fokuserat på elevers kunskaper med hjälp av förtest för att sedan utsätta eleverna för spel. Efter att spelande har ägt rum har eftertest genomförts för att jämföra resultaten mellan för- och eftertest. Ingen studie har dock behandlat elevers medvetenhet om spelens potential. Därför blir det intressant att undersöka om de som spelar samt de som inte spelar är medvetna om vad spelen kan utveckla med avseende på engelska som andraspråk.

3 Syfte och frågeställningar

Syftet med studien är att undersöka elevers uppfattningar om MMO-spels inverkan på engelskkunskaper.

Frågeställningar som kommer att bearbetas genom studien är:

- Hur beskriver elever sitt och klasskamraters spelande av Massive Multiplayer Online-spel i förhållande till engelskinlärning?
- Hur beskriver elever att de och andra lär sig engelska i MMO-spel?
- Hur ser elever på MMO-spel som ett möjligt verktyg i engelskundervisning?

4 Metod

Studien genomfördes för att skapa förståelse för elevers uppfattningar om MMO-spels inverkan på engelskkunskaper. För att undersöka detta användes en kvalitativ metod i form av intervjuer. Eftersom den här studien genomförts i syfte att undersöka elevers uppfattningar och erfarenheter gjordes detta val. Brinkmann & Kvale (2015, s. 103) skriver att kvalitativa intervjuer ofta syftar till att studera fenomen i en kontext för att få en förståelse. Det som forskaren studerar i praktiken är beteende, åsikter och värderingar i deltagarnas miljö. De studerade aspekterna ligger sedan till grund för skapandet av en teori. För att genomföra intervjuerna valdes en semistrukturerad struktur på intervjufrågorna. En semistrukturerad intervju karaktäriseras av att intervjuaren har en uppsättning med frågor men att ordningsföljden för dessa kan variera. Frågorna i intervjuerna är mer av allmän karaktär än de som ställs vid strukturerade intervjuer. Följdfrågor ställs då intervjuaren anser att svar är viktigt för studiens syfte (Bryman, 2011 s. 206).

I intervjuerna användes öppna frågor, vilket betyder att det inte finns några fasta svarsalternativ (Bryman, 2011, s. 242). Innan intervjuerna genomfördes fick deltagarna svara på enkäter. Detta gjordes för att få en förkunskap om elevernas olika erfarenheter av MMO-spel. Utifrån den kunskapen kunde deltagarna väljas ut så att en större bredd skapades. Bredden syftade mest till spelfrekvens och spelvanor hos deltagarna. Frågorna i enkäten som användes för att definiera spelfrekvensen baserades på vad tidigare forskare har definierat som frekvent spelande (fem timmar per vecka) (Sundqvist & Sylvén, 2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015).

Syftet med studien var att undersöka elevers uppfattningar utifrån studiens forskningsfrågor och skapa mening ur deltagarnas personliga beskrivningar (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 27). Fokus i studien ligger således på deltagarnas erfarenheter och uppfattningar av den egna livsvärlden (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 31). Brinkmann & Kvale beskriver livsvärlden som "världen som den påträffas i vardagslivet och upplevs direkt och omedelbart oberoende av och före förklaringar" (2015, s 32).

4.1 Urval

I studien ingick nio elever i årskurs 6. Eleverna hade olika erfarenheter av MMO-spel, vilket har kategoriserats med hjälp av den förberedande enkäten. Dock ställdes inget krav

på att könsmässig representation fanns på varje nivå av spelarefarenhet. På grund av tidsbrist utgjorde urvalet för studien elever från samma skola. Detta urval bygger på att deltagarna ska vara lättillgängliga för forskaren (Bryman, 2011, s. 194). Nedan följer en presentation av deltagarna som deltog i studien. Deltagarna har i enlighet de forskningsetiska kraven tilldelats en pseudonym.

Elev	Ålder
Anders	13
Ullrika	13
Fredrika	13
Ibrahim	12
Jonas	13
Teodor	12
Tanja	12
Ellen	12
Karl	12

4.2 Genomförande

Innan insamling av data påbörjades skickades förfrågningar till skolledning och lärare på skolan. Förfrågningarna skickades via mail och innehöll information om studiens syfte och upplägg. När lärare och skolledare svarat, bestämdes i samråd med lärarna ett tillfälle när intervjuerna kunde äga rum.

Som tidigare beskrivits genomfördes semistrukturerade intervjuer efter att eleverna fått svara på enkäter om spelvanor. Under enkäterna deltog intervjuaren för att kontrollera att alla fick den informationen som behövdes för att svara på frågorna. När intervjuerna genomfördes närvarade enbart intervjuaren och den tillfrågade eleven. Anledningen var att intervjun inte skulle kännas obekvämt för deltagaren.

Intervjuerna genomfördes på en avskild plats utan störande moment. Tidsåtgången för intervjuerna varierade från sju till tio minuter. Innan intervjuerna genomfördes informerades deltagarna om att intervjuerna spelades in samt i vilket syfte. Intervjufrågorna varierade, både i ordningsföljd och formulering. Då de inledande frågorna behandlade spelvanor så

varierade de mest för att de icke spelvana deltagarna skulle känna sig inkluderade. Exempelvis var det frågor som riktades till elever som hade begränsande erfarenheter av MMO-spel mer inriktade på spel i allmänhet. I intervjuprocessen visades intresse för vad deltagarna svarade genom tillägg som ”jaha” och ”mmm, intressant”. Under intervjuerna observerades aspekter som inte inspelningen kunde registrera men som ansågs relevanta för resultatet. Dessa aspekter inkluderade kroppsspråk och ansiktsuttryck av betydelse för tolkning av deltagarnas respons. De som ansågs vara relevanta antecknades och fanns sedan att tillgå vid analysen. Intervjuerna avslutades på neutralt sätt genom att deltagaren fick uttrycka övriga tankar samt ställa frågor till intervjuaren.

4.3 Analys

Den insamlade datan analyserades mot studiens frågeställningar. Analysen baserades delvis på en analysmodell av Dahlgren och Johansson (2015, s. 167–170). Modellen innehåller sju olika steg och är vanligt förekommande inom fenomenografi.

1. Transkribering och läsning av materialet.
2. Kondensering, de viktigaste delarna ur materialet tas ut. Graden av relevans bedömdes utifrån studiens syfte och frågeställningar.
3. Jämförelse av de valda delarna.
4. Gruppering, utefter frågorna som ställdes under intervjun.
5. Kategorisering av likheter.
6. Namngivning av kategorier.
7. Kontrastiv fas, kategorierna jämförs för att se om de kan slås ihop under större rubriker.

Modellen valdes då den ansågs passa studiens syfte. Analysen genomfördes med utgångspunkt i intervjutexterna som skapades vid transkribering av intervjuerna. Under analysen av datan har underrubriker framtagits genom användandet av modellen. Underrubrikerna är inspirerade av tidigare forskning avseende MMO-spels roll inom engelskutveckling. Rubrikerna som framkommit är: *Att spela tar tid, Det är inte bara spelen i sig som utvecklar, Medvetenhet förutsätter inte intresse, Användning i skolan och Vad blir spelaren bättre på*. Rubrikerna används senare i arbetet för att presentera resultatet.

4.4 Etiska aspekter

Studien har tagit hänsyn till de forskningsetiska aspekter som Vetenskapsrådet (2002) tagit fram. Dessa aspekter finns för att skydda deltagare som väljer att ingå i studier eller andra undersökningar. Aspekterna är följande:

- Informationskravet
- Samtyckeskravet
- Konfidentialitetskravet
- Nyttjandekravet

Informationskravet innebär att jag som forskare ska informera målgruppen om studiens syfte och upplägg. I studien informerades alla lärare och skolledare via mail om studiens syfte och upplägg samt vilken metod som skulle användas. I mailen fick även lärare tillgång till den information som eleverna fick ta del av. Genom samma informationskanal blev alla deltagare informerade om att deltagande i studien var frivilligt och inte bindande, vilket stämmer överens med samtyckeskravet. Alla personliga uppgifter som samlades in under intervjuerna förvarades så att ingen obehörig kunde ta del av informationen. Detta gjordes för att säkerställa deltagarnas konfidentialitet. Detta går i linje med konfidentialitetskravet. Alla uppgifter som lämnats ut har enbart använts i forskningssyfte, vilket stämmer med nyttjandekravet.

4.5 Validitet och reliabilitet

Begreppen validitet och reliabilitet har diskuterats av många olika forskare. Diskussionen sträcker sig från om kvalitativa studier överhuvudtaget behöver diskutera begreppen till vad orden validitet och reliabilitet betyder för olika människor (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 281). I den här studien används Brinkmann & Kvalets (2015, s 281–282) definition av begreppen.

Reliabilitet grundar sig i studiens trovärdighet och följdriktighet och huruvida resultat är reproducerbart av andra forskare (Brinkmann & Kvale, 2015, s 281). Då studiens metod är intervjuer syftar reliabiliteten till om deltagarna ändrar sina svar beroende på vem som intervjuar. Under intervjuerna togs reliabiliteten hänsyn till genom att intervjuguiden följdes. Reliabiliteten fokuserades ej då intervjuerna tenderar att generera mer variation och mer innovation om intervjuaren får följa sin egen intervjustil och improvisera när så behövs (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 282).

Validitet syftar i vardagligt språk till sanningen, korrektheten och ett påståendes styrka. I den här studien syftar validiteten till huruvida metoden undersöker det den ämnar undersöka. Det är viktigt att inte fastna i att validitet syftar till mätbarhet och huruvida studien mäter det den ämnar (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 282). Eftersom studien är av kvalitativ karaktär presenteras inget generaliserbart eller mätbart material. För att kunna applicera validitet på kvalitativa undersökningar bör istället begreppet breddas till att inkludera vilken grad människors observationer reflekterar de fenomen eller variabler som är av intresse (Brinkmann & Kvale, 2009 s. 282). Validering av en studie kan ses som tre olika steg (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 284–288):

- Att validera är att kontrollera
- Att validera är att ifrågasätta
- Att validera är att teoretisera

Validering som kontroll handlar om att studera källorna efter invaliditet. En sådan falsifieringsprocess gör forskaren själv genom att presentera sina egna ståndpunkter men även andras. Ifrågasättande av studien handlar inte enbart om ifrågasättandet av metod utan även ifrågasättande av hur frågor ställts till olika intervjutexter. Olika frågor generar olika tolkningar. Vidare så är det viktigt att veta att svaren som deltagare ger på intervjuer inte ger en allmän sanning om verkligheten utan en sanning om vad deltagaren tycker och tänker. Teorisering som validering syftar till att problematisering av metodval generar teoretiska frågor om naturen av det undersökta fenomenet. Exempelvis behöver inte en deltagares osäkerhet i en intervjusituation bero på intervjutekniken, utan kan istället visa på känsligheten av att finna olika nyanser i sociala kontexter med hjälp av en intervju (Brinkmann & Kvale, 2015. s. 288). För att kunna teorisera har de inspelade intervjuerna lyssnats på flera gånger och tonläge och osäkerhet³ vid svar har skrivits ut i transkriberingen inför analys.

³ Exempel: ”F: Hur du...ska göra? (**osäker**)”

5 Resultat

I resultatdelen presenteras den relevanta datan som framkommit i analysen av intervjuvaren. I resultatet kommer citat att användas för att visa på likheter och skillnader som framkommit under analysarbetet. Två olika tecken kommer att användas vid utskrivning av citatet: ...// och [...]. Det första tecknet betyder att citatet är taget mitt i en mening och det andra betyder att en eller flera meningar har valts bort på grund av irrelevans.

5.1 Att spela tar tid

Eftersom tidigare forskning har relaterat spelfrekvensen till MMO-spels utveckling av engelskkunskaper frågades deltagarna om sin syn på hur mycket tid spelen upptar. Deltagarna frågades hur mycket de spelade själva men även hur mycket de uppskattade att andra personer i deras ålder spelade MMO-spel.

5.1.1 Hur mycket spelar deltagarna?

Spelandet av MMO-spel tar upp mycket av elevernas fritid. Även om speltiden varierar mellan elever framkommer det att de elever som anser sig spela MMO-spel ofta spelar långt över den gräns som forskningen använder för frekvent spelande (fem timmar i veckan). Oavsett hur mycket deltagarna beskrev att de spelade MMO-spel så var de alltid medvetna om hur mycket det spelade. Alla deltagare satte även sitt spelade i kontrast mot andras och påpekade om de spelade mycket eller lite.

*Jag skrev ju lite mycket för jag råka skriva asså hur ofta eller hur länge jag sitter vid datorn eller så totalt per vecka. Men jag brukar kanske spela 36 timmar i så fall (**pinsamt**) (Teodor).*

*Ehh...för mig, jag får inte spela så mycket men jag skulle chansa på 30 timmar per vecka (**besviket**) (Jonas).*

Jonas och Teodor, som både sa att de spelade regelbundet, hade dock olika syn på vad ”mycket” är. Teodor, som beskriver att han spelar 36 timmar i veckan, sa det samtidigt som han uttryckte en skamliknande känsla med sitt kroppsspråk och tonhöjd medan Jonas som spelar ungefär lika mycket som Teodor visar på en besvikenhet över sin begränsade speltid. Även Ibrahim, likt Teodor, uttryckte att han visste att han spelade mycket i jämförelse med andra. Detta påpekade han både genom att visa på liknande kroppsspråk och tonläge som Teodor men även hans svar på en av frågorna. Vid frågan om hur mycket

andra personer i hans ålder spelar så svarade Ibrahim först ”mindre än jag gör” innan han specificerade.

Likt tidigare forskning förekom det inga flickor bland de deltagare som spelade mer än fem timmar i veckan. Fredrika, flickan som spelade mest bland de kvinnliga deltagarna, sa sig spela ungefär en timme i veckan. Dock så var inga av de spel som hon eller de andra flickorna sa sig spela klassade som MMO-spel. De övriga kvinnliga deltagarna spelade från en gång per månad till en halvtimme i veckan. Spelen som dominerade hos flickorna var *Just Dance* (ett dansspel som spelas på spelkonsoller) och kortspel på dator.

5.1.2 Hur mycket spelar andra?

För att minimera risken för ledande frågor så frågades deltagarna om andra personers spelfrekvens. Frågan syftade till att fånga deltagarnas medvetenhet om spelfrekvensens betydelse för engelskutvecklingen. Deltagarnas svar på frågan om hur mycket personer i deltagarnas ålder spelar var mycket lika. Majoriteten av deltagarna beskriver att de som spelar MMO-spel spelar i genomsnitt mellan fem och tio timmar i veckan. Uppskattningarna varierade dock mellan 5 och 70 timmar i veckan. Eftersom deltagarna som spelade MMO-spel låg över gränsen för frekvent spelande så visade sig ett mönster bland de intervjuade. De som spelade väldigt lite eller inte alls ansåg att personer som spelar MMO-spel spelar mer än vad de tillfrågade gör. De deltagare som erkänt sig spela MMO-spel spelade alla mer än vad de ansåg att andra spelare i sin ålder gjorde. Detta visar på att de som spelar mycket är medvetna om att de spelar mycket och de som inte spelar tror att om hen spelar så spelar hen åtminstone fem timmar i veckan. Deltagarna visade medvetenhet om att gränsen för spelfrekvens går vid 5 timmar i veckan. Dock så kopplades inte spelfrekvensen till engelsk språkutveckling.

Deltagarna trodde inte att personer i deras ålder som spelar MMO-spel spelar mindre än fem timmar i veckan men inte heller särskilt mycket mer än fem timmar. Utan att ha blivit informerade om att gränsen för frekvent spelande går vid fem timmar i veckan så visade deltagarna på en medvetenhet om att gränsen går där. Undantaget var Fredrika som trodde att de som spelar MMO-spel kan spela uppemot 70 timmar i veckan. När hänsyn togs till hennes tonläge och kroppsspråk så verkade siffran 70 timmar i veckan bara representera att de spelade mycket mer än vad hon gjorde.

De elever som inte spelade MMO-spel, vilket mestadels var flickor, förklarade det med olika anledningar. Ellen och Tanja uttryckte båda att spelen inte intresserade dem medan Ullrika och Fredrika uttryckte att de inte hade tid för spelen. Att inte ha tid för spelen kopplas ihop med att både Ullrika och Fredrika specificerade att de som spelar MMO-spel spelar mycket mer än vad de gjorde själva. Detta tyder på att flickorna tror att hen måste spela mycket om hen ska spela MMO-spel. Vare sig detta beror på att hen inte lär sig engelska om hen inte spelar mycket eller om spelen inte är intressanta om hen inte spelar mycket framgick inte.

5.2 Hur påverkar MMO-spelen engelskan?

Alla deltagare menade att hen blev bättre på engelska genom att spela MMO-spel. I enlighet med tidigare forskning specificerade alla deltagare att elever som spelar lärde sig fler ord än de som inte spelade. Teodor var den enda deltagaren som menade att han inte lärde sig ord genom sitt spelande längre. Anledningen till detta förklarade han var att han eftersom han hade spelat så länge så kunde han redan orden som förekommer i spelet då han hade spelat det så länge. Dock så menade han att de personer som spelade samma spel som han gjorde fortfarande lärde sig ord som han redan kunde. Teodor menade på så vis att han kände att de MMO-spelen han spelade inte var lika lärorika nu som de var när han började spela.

Karl och Anders, som både spelade spel som inkluderade olika slags vapen, menade båda att de lärde sig ord som var specifika för spelen. Dessa ord involverade namn på vapen och ord som associeras med order i krig. Vare sig Karl eller Anders visade tecken på att deras kunskap om ord på vapen och krig var något negativt. Teodor och Ellen däremot menade att spelen kunde leda till att hen lärde sig en massa fula ord eftersom de ibland står i chatten eller sägs när spelarna pratar med varandra muntligt.

5.2.1 Utvecklat ordförråd

Alla deltagare menar att det är ordförrådet i engelska som utvecklas mest av spelandet. De som spelar menar att de har lärt sig ord på en rad olika sätt. Ibrahim menar att han lär sig ord genom att engelska är det språk som spelet använder. Jonas beskriver att han slår upp de ord han inte förstår och lär sig orden för att kunna spela vidare. Spelarna tvingas på så sätt till att lära sig orden för att komma vidare i spelet, vilket även Tanja, som inte spelar, har observerat:

Men då kan de ju missförstå eller liksom då kanske dom läser helt fel om dom missar ett viktigt ord. Om dom inte har lärt sig det.

Fredrika beskriver hur de personer som hon vet spelar MMO-spel i klassen ofta kan ord som de får i läxa innan de får dem. Hon menar att de har lärt sig de orden i spelen, på fritiden. Vidare så beskriver Fredrika hur de som spelar MMO-spel kan lära sig mer engelska eftersom de får ”dubbel” undervisning. Med ”dubbel” menar hon att de kan lära sig engelska både via spelet och i skolan. Just den dubbla undervisningen är något som även Ellen, som liksom Fredrika inte spelar, kan hålla med om. Ellen menar att de som spelar kan ”ta vara på lektionerna” mer eftersom de får så mycket engelska via spelet.

Teodor och Ibrahim anser båda att engelska inte är det enda språket de har lärt sig genom att ha spelat. Ibrahim har nyligen ställt in sina spelinställningar till tyska för att kunna spela med fler människor. En sådan ändring av inställning är inte möjlig på alla spel. Detta har, enligt Ibrahim, gjorts så att han har lärt sig tyska med hjälp av spelet. Teodor menar att han genom att läsa i chatten lärt sig att ”känna igen ord” och på så vis har han lärt sig en del ryska.

5.3 Det är inte bara spelen i sig som utvecklar

Flertalet av de intervjuade menar att det inte är bara spelet i sig som är utvecklande för engelskan. En av de aspekter som de flesta deltagare ansåg utvecklade engelskkunskaper är att hen kan prata med andra människor i spelet. Medvetenheten om att hen utvecklar engelskkunskaper i spelen genom att prata med andra spelare från andra länder var inte något begränsat till de som spelade.

För att man får typ vänner som pratar med dig engelska hela tiden så att du lär sig typ och dom. Typ typ kanske typ kolla på chatten mycket och ser om du kan hitta nya ord och förstå vad andra säger och så [...] För typ, det är jättemycket spel som typ engelska människor spelar så dom måste kunna det för att prata med dom och så. [...] Det är jätteviktigt typ (Jonas).

Jag tror det är mycket typ när man pratar med varandra eller så typ till exempel i chatten. Då lär man sig mycket mer eller så för jag inte det är själva spelen som gör så man lär sig utan jag det mer är, eh va hette det. Är, va hette det, själva personerna som pratar eller så (Teodor).

Både Jonas och Teodor använder sig av ordet 'chatt' när de ska beskriva den internationella kommunikationen. I chatten så förekommer inget tal utan all kommunikation är skriftlig. Hen kan alltså lära sig att skriva genom att fråga om hjälp eller dylikt, så som Teodor beskriver det. Jonas menar dock att när han läser chatten så lär han sig också. Vidare så säger Jonas att när han stöter på ett ord han inte förstår så slår han helt enkelt upp dem. Spelen har uppmuntrat en elev som Jonas att aktivt slå upp ord i diverse ordböcker online då han måste förstå orden för att komma vidare i sin kommunikation med andra spelare.

De som uppgav sig aldrig spela MMO-spel menade att det var genom kommunikation med andra personer på engelska som spelare blev bättre. Tanja, som inte spelar några MMO-spel alls, var medveten om att spelarna interagerar med andra människor via spelen. Hon menar att det inte går att veta om alla som spelar är från samma land eller inte. Därför så måste spelarna prata engelska så att alla förstår och det är därför de som spelar lär sig engelska.

Ibrahim menade att han mest lär sig engelska eftersom spelet är på engelska. När han spelar *Minecraft* så står det vad saker heter när han använder dem. Han menar att om "man hugger sten [...] så står det ju 'stone' och då vet man det". Dock så menar Ibrahim att han inte lär sig lika mycket engelska längre eftersom han har börjat att spela på en tysk server och han ber sina vänner om hjälp, på svenska. Även Ellen, som inte spelar några MMO-spel, tycker som Ibrahim att det är för att spelen är på engelska som han lär sig det. Han lär sig fler ord för att han måste kunna dem för spela.

5.4 Medvetenhet förutsätter inte intresse

Alla deltagare visade på medvetenhet för spelens potential för engelskutveckling, inte enbart de som spelade. Tanja, som inte spelar någon form av digitala spel, menade att de som spelar MMO-spel lär sig engelska.

*Ja, för dom ehh...man vet ju inte om alla är från samma land.
Eller eller (osäker)? [...] Engelska, kanske (osäker)?*

De som inte spelade MMO-spel eller spelade i mycket begränsad omfattning var Anders, Tanja, Ullrika, Karl, Ellen och Fredrika. Alla de ovannämnda deltagarna ansåg att MMO-

spel var utvecklande för engelskkunskaperna. Det krävdes på så vis inte ett intresse för MMO-spel för att vara medveten om potentialen.

Som svar på frågan om varför de som spelar MMO-spel spelar dem var svaren enhetliga. De som spelade spelen ansåg att de var intressanta och att det var spelets mekaniska sida som var lockande. Den mekaniska sidan syftar till det som själva spelandet går ut på. I spelet Minecraft är det själva byggandet och styrandet av karaktären som klassas som det mekaniska. Även de deltagare som inte spelade spelen menade att de som spelar MMO-spel inte intresserar sig för den språkutvecklande sidan av spelen utan att det är den mekaniska sidan som lockar.

5.5 Användning i skolan

Ingen av deltagarna hade erfårit att en lärare använt sig av MMO-spel i skolan, detta gällde inte bara engelskämnet utan alla ämnen. Några hade erfårit en sporadisk användning av vad som refererades till som ”spel” i undervisningen. När spelen skulle preciseras menade Ibrahim att det var spel i matematiken som användes för att på ett roligare sätt öva på olika uppgifter. Ellen menade att något spel hade använts i spanskan men hon kunde inte säga mer precist vad spelet handlade om.

När det gäller ett potentiellt användande av MMO-spel i engelskundervisningen var dock deltagarna kluvna. Det fanns de som inte riktigt visste hur det skulle gå till men trodde att det var möjligt, de som trodde att det inte var möjligt samt de som hade konkreta exempel på hur det skulle gå till.

Vi hade fått lärt ut dom vad det innebär typ (Ullrika).

.../(Läraren) ska ju typ stå upp och förklara (Fredrika).

Oavsett svar så var frågan om potentiell användning den fråga som generade mest osäkra svar. Flertalet svarade ”jag vet inte” och de som gav förslag lät osäkra och gav förslag som de i många fall sedan problematiserade. Alla deltagare utom två trodde inte att en lärare endast kunde starta spelet och sedan följa spelets instruktioner. Anledningarna till att det inte skulle fungera var att det skulle bli stökigt i klassrummet eller att läraren inte skulle kunna kontrollera att det var engelska eleverna pratade. Att det inte skulle fungera att inkludera spelen i undervisningen var något som både spelare och icke-spelare höll med om. De två deltagare som trodde att det enbart gick att starta spelen uttryckte att lektionen

formas eftersom. Ibrahim menade att de elever i klassen, han inkluderad, som redan kunde spelets funktioner kunde lära ut hur spelet går till. Jonas menade att läraren inte behövde lära sig hur spelet fungerade då alla instruktioner fanns i spelet och att det var ”bara att göra som det står”. Det var det bara frekventa spelare som menade att en potentiell användning av MMO-spel i engelskundervisning var möjlig.

De som spelade refererade till sina erfarenheter av spelet och menade att det gick att kontrollera att spelarna pratade engelska när de spelade. Icke-spelarna trodde att eleverna med hjälp av spelen möjligtvis kunde lära sig ord på ett roligare sätt men att nackdelarna, i form av stökigheten i klassrummet, övervägde fördelarna.

6 Diskussion

6.1 Metoddiskussion

I studien har en kvalitativ metod använts. Detta val gjordes eftersom syftet var att komma åt elevers egna uppfattningar och erfarenheter av MMO-spels påverkan på engelskkunskaper. Eftersom fokus i kvalitativa metoder ligger på att förstå individens egna perspektiv och uppfattning i vardagslivet (Brinkmann & Kvale, 2015, s. 31) så ansågs valet naturligt. En vanlig form av kritik som förs mot kvalitativa studier är att de är för subjektiva. Intervjun som metod är en konversation om ämnet mellan den som undersöker och deltagarna (Brinkmann & Kvale, 2015 s. 279). Eftersom metoden på så vis cirkulerar runt forskaren kan tankar och åsikter påverka insamlingen av data. I studien har genomförandet av intervjuerna strävat efter att vara så neutrala som möjligt för att påverkan på deltagarna ska vara så minimal som möjligt.

Urvalet gjordes för att deltagarna skulle vara lättillgängliga för undersökning. De redan etablerade kontakterna och relationerna till deltagarna ansågs underlätta vid materialinsamlingen. Om jag hade valt en urvalsgrupp utan tidigare kontakter hade det funnits en risk att den tid som jag avsatt för materialinsamling inte räckte till.

Alla deltagare fick ta del av information, i enhetlighet med de etiska kraven, som berörde studien. Valet att inte skicka ut frågorna på förhand gjordes då spontana svar söktes då de ansågs stärka studiens syfte. Frågorna som intervjuerna grundade sig i skickades inte ut till deltagarna innan intervjuerna genomfördes. Dock så hade ett utskick av frågorna innan intervjuerna kunna genererat mer fylliga och nyanserade svar. Under transkriberingen noterades det att det var svårt som intervjuare att inte bli för engagerad i intervjuerna. Samtidigt så märktes det att en mer detaljerad intervjuguide underlättar förmågan att ställa adekvata följdfrågor.

Under intervjuerna användes inspelning av ljud för att mer uppmärksamhet skulle kunna riktas mot deltagarnas svar. Om allt som sagts under intervjun istället hade behövt antecknas hade fokus istället varit på själva antecknandet skulle deltagarna ha kunnat utveckla en känsla av obehag då intervjuaren skriver ner allt som sägs. Deltagarna hade då kunnat uppleva intervjun som ett förhör. Om intervjun spelas in så blir konversationen mer avslappnad, då deltagarna inte tänker på att prata ”så det går att skriva”. Deltagarna blev

informerade i förväg om att intervjuerna skulle spelas in. På så vis togs deltagarnas möjliga nervositet hänsyn till och samtidigt kunde de förbereda sig. Samtidigt kan deltagarna uppfatta inspelning av ljud som obehagligt, dock så visade ingen av deltagarna på ett sådant obehag.

Dahlgren och Johanssons (2015) modell för analys användes i studien. Att kunna stödja sig på en redan etablerad modell bidrog till att data kunde analyseras med större säkerhet. Modellen ansågs klar och tydlig i sina steg. Det finns nackdelar med att använda en färdig metod exempelvis tolkning av de olika stegen i modellen. Vidare så kan studien formas efter metoden vilket kan påverka resultatet. Den selektiva urvalsprocessen som inkluderats i modellen kan både ha nyanserat studien samt färgat resultatet.

6.1.1 Styrkor och svagheter i arbetet

Arbetets främsta styrka anser jag vara urvalet av deltagare då inkluderingen av deltagare som inte spelar MMO-spel lyfter resultatet mot syftet. Syftet är att undersöka elevers uppfattningar om MMO-spels inverkan på engelskkunskaper vilket en urvalsgrupp som inkluderar icke-spelande elever styrker. Om urvalsgruppen enbart hade inkluderat elever som spelar MMO-spel hade deras intresse i spelen kunnat färga svaren. Deltagarna hade kunnat favorisera spelen och påstå att de är bättre än vad de är. Samtidigt är det även fallet för urvalsgruppen som valts. De deltagare som spelar favoriserar spelen och de som inte spelar kan kritisera spelen till en högre grad på grund av ointresse.

De intervjuer som genomförts har visat att elever har ansett att spelen påverkar engelskkunskaperna. Tidigare forskning stödjer elevernas uttalanden och erfarenheter men det går inte utifrån det insamlade materialet att veta att det eleverna påstår stämmer. Därför hade kompletterande intervjuer med elevernas engelsklärare kunnat stärka studiens relevans. En svaghet i arbetet är hur stor plats och status olika frågor fått i intervjuerna. Frågan angående spelfrekvens tog en stor plats då spelfrekvens relaterar starkt till utveckling av engelskkunskaper. Frågans stora prioritering var planerad men kopplingen till studiens syfte borde ha stärkts då deltagarna sällan kopplade speltiden med utvecklingen av engelska språkkunskaper.

6.2 Resultatdiskussion

Resultatdiskussionen utgår ifrån de fem kategorier som framkom under analys av datan: *Att spela tar tid, Det är inte bara spelen i sig som utvecklar, Medvetenhet förutsätter inte intresse, Svårt att använda i skolan* och *Vad blir spelarna bättre på*.

6.2.1 Att spela tar tid

Enligt tidigare forskning måste elever spela minst fem timmar i veckan för att de ska utveckla engelskkunskaperna (Sundqvist & Sylvén, 2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015). Deltagarna i den här studien, oavsett om de spelar eller inte, anser att de som spelar mer än fem timmar i veckan utvecklar sina engelska språkkunskaper. Även fast tidigare forskning konstaterat språkförbättring och den här studien inte gjort det så stämmer det deltagarna påstår överens med det tidigare forskning visat. De frekventa spelarna i den här studien spelar mellan 30 och 50 timmar i veckan. Det betyder att en frekvent spelare i årskurs 4–6 spelar ungefär 2000 timmar per år. Om speltiden ställs mot timplanen för grundskolan (Skolverket, 2016) är det inte särskilt konstigt att de som spelar MMO-spel visar på mer utvecklade engelskkunskaper. En elev som inte spelar MMO-spel alls har i grundskolan rätt till 480 garanterade undervisningstimmar i engelska. En elev som aktivt spelar MMO-spel i samma omfattning som de frekventa spelarna i studien får sin timplanslagda undervisning samt ytterligare 2000 timmar engelskutvecklande MMO-spelande per år. Alla speltimmar behöver dock inte innebära ny inläring men elever som spelar med en sådan frekvens möter ändå det engelska språket mycket mer.

Något som bör diskuteras är om dessa MMO-spel utvecklar engelska på bekostnad av andra ämnen i skolan. I spelen undersökte den här studien elevernas uppfattningar av MMO-spelens påverkan på engelskkunskaper. Tidigare forskning har inte undersökt uppfattningar men det är kunskaper inom engelska som fokuseras. Istället för att kontrollera om och om igen om engelskkunskaperna påverkas, som har bevisats flera gånger om, bör kanske forskningen börja titta på elevers kunskap som en helhet. Hur presterar elever i skolan i alla ämnen när de spelar MMO-spel i den frekvens som resultatet i den här studien visar?

En grupp som inte fanns representerad i resultatet är de som spelar tillräckligt för att det ska påverka engelskkunskaperna men inte spelar vad som beskrevs som ”mycket”. Studien

visar att antingen spelade eleverna inte MMO-spel alls eller så spelade eleverna flera timmar om dagen. Då de elever som spelade mycket uttryckte ett stort intresse för spelen går det att anta att spelen i sig är ansvariga för speltiden. Detta är inte generaliserbart för elever i Sverige men det väcker frågor kring spelens upptagande av tid. För att bli insatt i spelet och inte hamna efter måste en spelare spela mycket mer än fem timmar i veckan. I tidigare forskning inom MMO-spel talas det om en gräns för att kunna utnyttja spelen till att förbättra sin engelska (Sundqvist & Sylvén, 2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015) men det kanske borde talas om en annan gräns. Deltagarnas svar i den här studien visar på att det finns en gräns till, en gräns som en spelare måste komma över för att kunna gå vidare i spelet. Det går att likna med fotbollsträning. Det finns en gräns som fotbollsspelaren måste komma över för att få bättre kondition. Dock finns det en gräns mycket längre fram som fotbollsspelaren måste över för att kunna bli professionell spelare. På samma sätt finns dessa gränser i speltid i MMO-spel. Den gräns som tidigare forskning har för frekventa spelare är långt bakom den gräns som spelare måste över för att bli duktig på spelet i sig.

6.2.2 Det är inte bara spelen i sig som utvecklar

Flertalet av deltagarna i studien uttryckte att det inte bara var spelen i sig som utvecklade engelskkunskaperna. Det är något som överensstämmer med tidigare forskning (Wu, Richards & Saw, 2014) där det specificeras att det är den sociala sidan av spelet som är mest utvecklande. Alla deltagare var medvetna om den sociala sidan men ingen uttryckte intresse för den. De som spelade spelen menade att spelen var intressanta på grund av det rent mekaniska, själva spelandet. De som inte spelade menade även att det var den mekaniska sidan av spelen som lockade. Icke-spelarna uttryckte varken intresse för den mekaniska eller den sociala biten av spelen. Detta är intressant att diskutera då det i tidigare forskning påstås att kvinnliga spelare har visat intresse för spelens sociala sida (Sundqvist & Sylvén, 2014). Spelen avskräcker även de kvinnliga deltagarna i studien då de tror att spelen kräver att de är väldigt aktiva och spelar mycket. Det sistnämnda är inte något den tidigare forskningen tar upp utan menar att avsaknaden av kvinnor ligger i ointresse. MMO-spel och dess spelare verkar enligt deltagarna i den här studien involvera en viss kultur. De som inte spelar tror sedan att de måste vara medlemmar av kulturen och anamma det som kulturen innebär. Det kan vara en förklaring till att de som inte spelar tar avstånd från spelen. Likt Wu, Richards & Saw (2014) som beskriver hur lärares negativa argument

grundar sig i okunnighet kan även elevernas argument för att inte spela grunda sig i okunnighet.

Tidigare forskning samt deltagarna i studien specificerar att det är den sociala sidan som bidrar till utvecklade engelskkunskaper. Detta stämmer bra överens med läroplanen i svensk skola då den är baserad på ett sociokulturellt perspektiv. Att läroplanen är starkt kopplad till ett sociokulturellt perspektiv grundar jag i att undervisningen enligt Skolverket (2011b) ska sätta eleverna i centrum, elevernas intressen tas tillvara vid undervisning och lärande finnas i sammanhang där engelskan används.

6.2.3 Medvetenhet förutsätter inte intresse

Gränsen för frekvent spelande i tidigare forskning stämmer inte överens med medvetenhet om MMO-spelens engelskutvecklande potential. Deltagarna i studien hade en spelfrekvens från en timme i månaden till 50 timmar i veckan. Oavsett spelfrekvens visade alla deltagare medvetenhet om att spelen utvecklar engelskkunskaper. En fråga som uppmärksammades under studiens gång var vad intresse förutsätter.

I den litteraturstudie som föregått undersökningen ställdes frågan om det var elever som spelade som blev bättre på engelska eller om elever som redan var duktiga på engelska valde att spela (Bergstrand & Sund, 2016). Deltagarna i studien menar alla att det är spelen som är utvecklande för engelskan. Förutsättningen för att en person ska börja spela ligger enligt deltagarna alltid i ett intresse för spelens mekaniska sida.

6.2.4 Användning i skolan

Resultatet i studien visar att MMO-spel inte används i engelska och att eleverna inte kan se hur det skulle gå till. Argumenten mot spelens användning överväger argumentet för med en god marginal. Likt Minocha & Reeves (2010) beskriver deltagarna att inkludering av spelen i undervisningen hade lett till att lektionerna hade blivit stökiga och ofokuserade. De förslag som gavs av deltagarna för användande av spelen i engelskämnet var alla i olika grad elevledda. Ingen av deltagarna som gav konkreta förslag placerade läraren i kontexten. Det bör diskuteras varför deltagarna som kan se spelen som en del av undervisningen ser den som lärarlös och elevledd. En spekulation är att spelen är en del av elevernas fritid och därför ses som de används av eleverna, med vänner samt utan lärare. En sådan fråga bör kanske undersökas hos lärare och skolledare och inte eleverna i årskurs 6. Det går

kanske inte att förvänta sig att konkreta förslag på implementering av medier i undervisningen ska komma från elever i den åldern. Läroplanen (Skolverket, 2011b) specificerar att undervisningen ska kopplas till elevernas vardag och inte att eleverna ska koppla sin fritid till skolan. Deltagarnas fåtal förslag behöver dock inte bero på att de inte kan se hur spelen kan användas. Deltagarna kan se spelen som en del av sin fritid som ”inte är skolan” och med en sådan syn kan de inte se spelen som en del av skolan. Vidare kan det diskuteras om en av spelens faktorer för lärande är just att det är omedvetet och utanför skolkontexten. Ett sådant lärande kan vara problematiskt för elever att se som en del av sin skolkontext, där lärande är allt annat än omedvetet.

6.2.5 Vad blir spelaren bättre på?

Deltagarna i studien pekar på att det som utvecklas mest vid spelande av MMO-spel är ordförrådet. Tidigare forskning i Sverige pekar på samma sak när undersökningar gjorts på elever som spelar MMO-spel som sedan jämförts med resultat på nationella prov samt slutgiltigt betyg i årskurs 9 (Sundqvist & Wikström, 2015). Deltagarna i studien specificerade olika orsaker till att spelare utvecklar sitt ordförråd. Majoriteten av deltagarna ansåg att de som spelar MMO-spel lär sig de ord som förekommer i antingen spelen eller chatten. Dock menade både Fredrika och Ellen att de personer i klassen som spelade MMO-spel kunde nyttja undervisningen i engelska mycket mer då de kunde mer innan. Ett sådant argument öppnar upp för diskussionen om att MMO-spel gör undervisningen bättre. De elever som spelar får uppleva en ’flipped classroom’-effekt. ’Flipped classroom’ innebär att instruktion som ofta sker i klassrummet sker i hemmet. Klassrummet blir då en plats för utforskning av problem, mer avancerade koncept och engagemang i kollaborativt lärande (Tucker, 2012).

De deltagare som inte spelade MMO-spel menade att de som spelade kunde ”orden vi får på engelskan” mycket tidigare än andra. Orden i den här kontexten syftar till vad som brukar kallas ’glosläxor’. Eftersom undervisningen i skolan ska utformas efter varje elevs individuella behov (Skolverket, 2011b) bör frågan ställas om hur MMO-spel kan ersätta eller i alla fall användas som komplement till läxorna. Eleverna skulle kunna uppmanas att använda chattfunktionen i sina spel för att använda de ord som engelskundervisningen fokuserar på. Det problematiska med en sådan undervisning är att spelen kan få ta för stor

plats. En lärare måste akta sig för att låta hela undervisningen grunda sig i spelet då hela klassen inte kan relatera till det.

Likt Gee (2007, s. 28-30) som beskriver MMO-spel som en ”literacy”, beskriver Teodor och Jonas detta i sitt spelande. Teodor menar att spelare kan producera i spelen genom att använda sig av chattfunktionen och kommunicera med andra spelare. En sådan produktion är nödvändig enligt Teodor eftersom andra spelare kan hjälpa en att komma vidare i spelet. Samtidigt menar Jonas att spelaren konsumerar kommunikationen i chatten genom att läsa den och slå upp de ord som hen inte förstår. En sådan relation mellan konsumtion och produktion är inte enbart begränsad till spelets chattfunktion. Jonas beskriver ytterligare hur spelare måste förstå hur hen navigerar i spelet *Roblox* för att kunna låsa upp nya delar av spelet.

6.3 Ett sociokulturellt perspektiv

Majoriteten av deltagarna menar att de som spelar MMO-spel lär sig engelska för att de pratar med andra människor. Resultatet visar på så vis att den största faktorn för lärande i spelen enligt deltagarna är social interaktion, att lärandet sker med andra människor. Detta relaterar starkt till ett sociokulturellt perspektiv för lärande. Fredrika, Jonas och Tanja talar också om att spelare måste lära sig de ord hen inte kan för att komma vidare. Jonas, som spelar, hade inga problem med att slå upp ord för att komma vidare i spelet samt lära sig mer. Detta tyder på att spelen ligger i Jonas proximala utvecklingszon. De är precis tillräckliga svåra för att Jonas ska fortsätta att vara intresserad. Om Jonas inte slår upp ord kan det leda till att han missförstår spelet och inte vet hur han ska komma vidare.

Ibrahim påpekade att han nyligen bytte språk på spelet från engelska till tyska. Anledningen till det beslutet var att det fanns mer spelare på den tyska servern. Samtidigt lades det märke till att Ibrahim var genuint intresserad av det tyska elementet i spelet. Ibrahim har genom en sådan ändring i spelandet aktivt valt att lära sig tyska. Samtidigt går det att dra slutsatsen att spelen är så intressanta för Ibrahim att det inte spelar någon roll vilket språk som spelet använder.

6.3.1 Framtida forskning

I denna studie samt i tidigare forskning så framgår det att spelfrekvensen spelar en stor roll för hur utvecklande spelandet blir för eleven. Deltagarna i studien menar att de kan spela upp emot 50 timmar i veckan. MMO-spel är dock inte den enda aktiviteten som utvecklar engelskkunskaper. Därför hade det varit intressant att undersöka MMO-spel parallellt med en annan aktivitet. Exempelvis skulle MMO-spelen kontrasteras mot läsläsning i engelskämnet. Det som hade varit intressant i det fallet hade varit vilken grad av läsläsning som krävs för att nå samma grad av engelsk språkutveckling som MMO-spelen ger. Hur effektivt är spelandet om det ställs mot andra aktiviteter eller undervisning i ämnet engelska?

I studien framkom det att spelandet tar upp mycket av elevernas fritid. Eleverna anser att det frekventa spelandet förbättrar engelskkunskaperna men ingen diskussion förs om hur kunskaper i andra ämnen påverkas. Om spelen ses som en utvecklande extramural aktivitet för engelskämnet, blir det då på bekostnad av andra ämnen? Visar elever som spelar frekvent svårigheter för andra ämnen, ämnen som ligger längre ifrån spelens sammanhang? I framtida forskning skulle det vara intressant att undersöka spelandets inverkan på elevers prestationer i alla ämnen.

7 Referenser

- Bergstrand, I., & Sund, F. V. (2016). *The Game Changer – MMO-spels inverkan på elevers färdigheter i engelska som andraspråk*. Examensarbete, Jönköpings Universitet, Högskolan för lärande och kommunikation. Hämtad från <http://hj.diva-portal.org/smash/reCORD.jsf?pid=diva2%3A927310&dswid=blank>
- Blizzard Entertainment, Inc. (2017). *New Player's Guide – Part Four*. Hämtad 17 april, 2017 från <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/new-players-guide/part-four>
- Brinkmann, S., & Kvale, S. (2009). *InterViews – Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing* (3 uppl.). Los Angeles: Sage Publications.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Stockholm: Liber.
- Butler, Y.G., Someya, Y., & Fukuhara, E. (2014). "Online Games for Young Learners' Foreign Language Learning." *Elt journal*, 68(3), 265-275. doi: 10.1093/elt/ccu008
- Dahlgren, L. O., & Johansson, K. (2015). Fenomenografi. I A. Fejes & R. Thornberg. (red.) *Handbok i kvalitativ analys* (s. 162-175). Stockholm: Liber.
- EF. (u.å). *EF EPI - EF English Proficiency Index 2015*. Hämtad 12 mars, 2016 från <http://www.ef.edu/epi/>
- Gee, J. P. (2007). *Good Videogames + Good Learning- Collected Essays on Videogames, Learning and Literacy*. New York: Peter Lang Publishing, inc.
- Minocha, S., & Reeves, J. A. (2010). "Design of Learning Spaces in 3D Virtual Worlds: An Empirical Investigation of Second Life." I J. Hunsinger & A. Krotoski (Red.), *Learning and research in virtual worlds* (s. 19-46) London ; New York : Routledge.
- Nilholm, C. (2016). *Teori i examensarbetet – en vägledning för lärarstudenter*. Lund: Studentlitteratur.
- Peterson, M. (2010). "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as Arenas for Second Language Learning." *Computer Assisted Language Learning* 23(5) 429-439. doi: 10.1080/09588221.2010.520673
- Skolverket. (2011a). *Kommentarmaterial till kursplanen i engelska*. Stockholm: Skolverket.
- Skolverket. (2011b). *Läroplan för grundskolan, föreskoleklassen och fritidshemmet 2011, LGR11*. Stockholm: Skolverket.
- Skolverket. (2016) *Timplan för grundskolan*. Stockholm: Skolverket. Hämtad 15 maj, 2017 från: <https://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/grundskoleutbildning/grundskola/timplan/timplan-for-grundskolan-1.159242>

- Sundqvist, P., Sylvén, L. K. (2014). "Language-related Computer Use: Focus on Young L2 English Learners in Sweden." *ReCALL*, 26, 3-20. doi::10.1017/S0958344013000232
- Sundqvist, P., Wikström, P. (2015). "Out-of-school Digital Gameplay and In-school L2 English Vocabulary Outcomes." *System* 51, 65–76. doi:10.1016/j.system.2015.04.001
- Sylvén, L. K., & Sundqvist, P. (2012). "Gaming as Extramural English L2 Learning and L2 Proficiency Among Young Learners." *ReCALL*, 24, 302-321 doi:10.1017/S095834401200016X
- Säljö, R. (2005). *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag
- Thorne, S. L., Fischer, I., & Lu, X. (2012). "The Semiotic Ecology and Linguistic Complexity of An Online Game World." *ReCALL: Journal of Eurocall*, 24(3), 279-301. doi:http://dx.doi.org/10.1017/S0958344012000158
- Tucker, B. (2012). "The Flipped Classroom." *Education Next*, 12(1) Hämtad den 21 maj från: <http://educationnext.org/the-flipped-classroom/>
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk- samhällsvetenskaplig forskning*. Vällingby: Elanders Gotab.
- Wang, T. Y. (2009). "Learning in the Virtual Worlds: the Pedagogical Potentials of Massively Multiplayer Online Role Playing Games." *International Education Studies*, 2(1), 32-38. Hämtad från: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/287/362>
- Wu, M. L., Richards, K., & Saw, G. K. (2014). "Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform." *Computers in the Schools*, 31:1-2, 65-83, DOI: 10.1080/07380569.2013.878975
- Waters, J. K. (2007). "On a Quest for English." *T.H.E. Journal*, 34(10), 27-28. Hämtad 2 mars, 2016 från: <http://web.a.ebscohost.com/bibl.proxy.hj.se/ehost/detail/detail?vid=2&sid=cc2d4ca3-058f-4974-9939-edf68037724b%40sessionmgr4001&hid=4109&bdata=JkF1dGhUeXBIPWNvb2tpZSxpcCxl aWQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#AN=EJ778240&db=eric>
- Zheng, D., Newgarden, K., & Young, F. M. (2012). "Multimodal Analysis of Language Learning in World of Warcraft Play: Linguaging as Values-realizing." *ReCALL*, 24, 339-360. doi:10.1017/S0958344012000183
- Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). "Negotiation for Action: English Language Learning in Game-Based Virtual Worlds." *Modern Language Journal*, 93(4), 489-511. doi:10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x

8 Bilagor

Level	Description	Example
0	Simple sentences, including questions Sentences with auxiliaries and semiauxiliaries Simple elliptical (incomplete) sentences	<i>John cried.</i> <i>This has solved it.</i> <i>John did.</i>
1	Infinitive or -ing complement with same subject as main clause	<i>Try to smile.</i>
2	Conjoined noun phrases in subject position Sentences conjoined with a coordinating conjunction Conjoined verbal, adjectival or adverbial constructions	<i>John and Mary left.</i> <i>I came early but Peter arrived late.</i> <i>He sang and jumped.</i>
3	Relative or appositional clause modifying object of main verb Nominalization in object position Finite clause as object of main verb Subject extraposition Raising	<i>John scolded the boy who stole his bicycle.</i> <i>I understand his rejection of the offer.</i> <i>John knew that Mary was angry</i> <i>It was hard for John to tell Mary.</i> <i>John seems to Mary to be happy.</i>
4	Nonfinite complement with its own understood subject Comparative with object of comparison	<i>I saw him walking away.</i> <i>John is older than Mary</i>
5	Sentences joined by a subordinating conjunction Nonfinite clauses in adjunct position	<i>They won't play if it rains.</i> <i>Having tried both, I prefer the second one.</i>
6	Relative or appositional clause modifying subject of main verb Embedded clause serving as	<i>The man who cleans the room left early.</i>

	<p>subject of main verb</p> <p>Nominalization serving as subject of main verb</p>	<p><i>For John to have left Mary was surprising.</i></p> <p><i>His rejection of the offer was unexpected.</i></p>
7	<p>More than one structure from Levels 1-6</p>	<p><i>John decided to leave Mary when he heard that she was seeing Mark.</i></p>

9 Intervjuguide

1. Ålder, kön, namn, årskurs? (för att hålla isär intervjuerna)
2. Vad spelar du för MMO-spel?
3. Hur vanligt är det att kompisar i din klass/ålder spelar MMO-spel?
 - a. Hur ofta spelar du?
 - b. Hur vanligt tror du är det dina klasskamrater spelar mer än 5 timmar i veckan?
 - c. Hur vanligt tror du det är att personer i din ålder spelar mer än 5 timmar i veckan?
4. Lär du dig något när du spelar?
5. Vet du något som dina kompisar har lärt sig när de spelat?
6. Hur tror du att MMO-spel påverkar dina kunskaper i engelska? Positivt/negativt?
7. Hur tror du att MMO-spel kan påverka andra människors kunskaper?
8. Har du varit med om att en lärare använder sig av MMO-spel i undervisningen?
9. Hur tror du att MMO-spel skulle fungera som en del av engelskundervisningen?
10. När man har undersökt MMO-spel och engelska har man sett att elever som spelar mer än 5 timmar i veckan visar att de kan fler ord och har lättare att prata även om man inte kan orden. Varför tror du att det är så?
11. I svensk forskning om MMO-spel så har man sett att elever i högstadiet som spelar mer än 5 timmar veckan har högre betyg i engelska och skriver bättre på nationella provet. Varför tror du att det är så? (starka elever spelar eller spel ger starka elever).
12. Tankar efteråt _____

10 Enkät

Vilka online-spel spelar du på fritiden?

Hur ofta spelar du? (Kryssa ett alternativ)

- Inget alls
- 1-2 timmar i veckan
- 2-3 timmar i veckan
- 3-4 timmar i veckan
- Mer än 5 timmar i veckan

Svaren på dessa frågor kommer endast att användas i vetenskapligt syfte för en studie. Det är helt frivilligt att svara på frågorna.