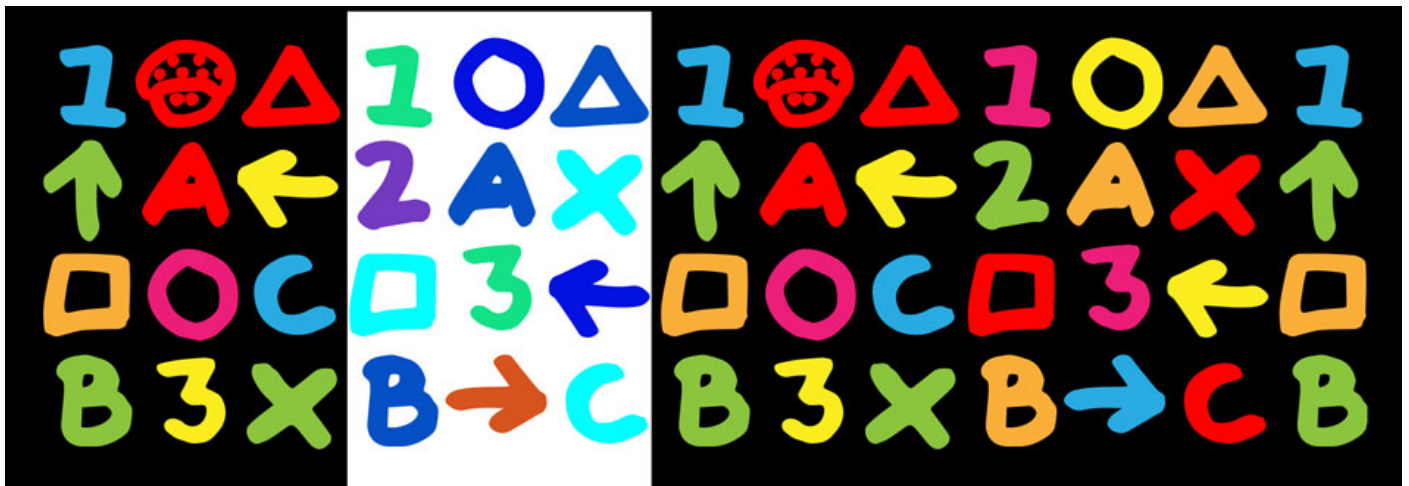


Er det sammenheng mellom spilladferd og skolemotivasjon?



Camilla Sandum
Vår 2018

OsloMet – storbyuniversitetet

Master IKT-støttet læring høst 2017

Forord

Arbeidet med denne oppgaven har vært en lang og tidvis bratt læringskurve for en som har det meste av kunnskap og ferdigheter fra praktisk-estetisk arbeid. Heldigvis har jeg hatt god hjelp fra mange kanter. En stor takk for meget gode råd og rettleiding underveis fra mine veiledere på masterprosjektet, professor Leikny Øgrim og høskolelektor Håkon ved OsloMet og fra min mentor på masterstudiet dosent Monica Johannesen. Hjemme har en tålmodig mann og barn gitt meg mental støtte, oppmuntring og middag når læringskurven har vært som brattest. Det har blitt mye taco dette halvåret. En takk sendes også til min kloke mor, som underveis har hjulpet meg til å se skogen for bare trær mer enn en gang.

Sammendrag

Fra undersøkelser som Barn og medier (Medietilsynet, 2016a, 2018) dokumenteres barn og unges medieforbruk og vaner. Dataspill er blitt en naturlig del av mange barn og unges liv og er for mange er en viktig fritidsaktivitet (Medietilsynet, 2016b). Denne oppgaven ser på mulige sammenhenger mellom ungdoms spilladferd på fritiden og motivasjon på skolen. For spilladferd er det undersøkt vaner som tidsbruk, foretrukken spillplattform og holdninger til spill. For å undersøke skolemotivasjon er det sett på forventinger til karakterer, deltakelse trivsel og mulighet for medbestemmelse. Av teori blir det sett på motivasjonsteorier og teorier som har med spill og spilladferd å gjøre.

Utvalget i oppgaven er ungdom som går de to siste årene på videregående, studieprogram Medier og kommunikasjon. Det er innhentet data i to omganger med en spørreundersøkelse med 94 respondenter og det er også gjennomført seks intervjuer.

Funn fra undersøkelsene er at det kun er på noen områder der det er klare sammenhenger mellom ungdom som spiller mye og skolemotivasjon. Mens det er få forskjeller mellom jenter og gutter når det gjelder skolearenaen er det klare forskjeller mellom kjønn når det gjelder spilladferd. Generelt beskriver oppgaven at ungdommene trives godt på skolen, men at de føler lite læringsutbytte. De er allikevel generelt fornøyd med sin egen innsats og skoleprestasjoner.

Innholdsfortegnelse

1	Innledning	7
1.1	<i>Litteraturgjennomgang</i>	9
1.2	<i>Problemstilling</i>	11
1.2.1	Avgrensning av problemstilling	11
1.2.2	Begrepsavklaring og definisjoner	12
1.3	<i>Struktur</i>	12
2	Om motivasjon og dataspill	14
2.1	<i>Motivasjon</i>	14
2.1.1	Utholdenhet	16
2.1.2	Selvbestemmelsesteori (generelt/skole)	17
2.1.3	Attribusjonsteori	17
2.2	<i>Dataspill</i>	18
2.2.1	Dataspillets plass, utbredelse og betydning i kulturen	20
2.2.2	Hjem, skole, fritid og karakterer	20
2.2.3	Spill og tidsbruk	21
2.2.4	Gutter og spill	22
2.2.5	Motivasjon i MMORPG-spill	23
2.2.6	Sosialisering og samarbeid i dataspill	24
2.2.7	Selvbestemthet i dataspill	25
2.2.8	Stereotyper (Elevers oppfatning av hva en «gamer» er)	25
2.2.9	Læring i dataspill	26
3	Metode	28
3.1	<i>Valg av forskningsmetode og design</i>	29
3.1.1	Statistisk signifikans	30
3.2	<i>Begrunnelse for utvalg</i>	30
3.3	<i>Utvalg som ble med i undersøkelsen</i>	31
3.4	<i>Datainnsamling</i>	31
3.4.1	Nettbasert spørreundersøkelse	32
3.4.2	Intervju	35
3.4.3	Reliabilitet og validitet	36
3.5	<i>Analyse av data</i>	37

4	Resultater	39
4.1	<i>Spilladferd</i>	39
4.1.1	Spillplattform	40
4.1.2	Spilltype	50
4.1.3	Spillvaner og samarbeid	53
4.1.4	Spill og tidsbruk	55
4.2	<i>Spill og holdninger</i>	63
4.2.1	Glede og læringsutbytte i spill	63
4.2.2	Holdninger	64
4.2.3	Samarbeid i spill	66
4.3	<i>Problemspilling</i>	67
4.4	<i>Hjem og fritid</i>	68
4.4.1	Begrensning spilletid	69
4.4.2	Organiserte fritidsaktiviteter	69
4.4.3	Konklusjon hjem og fritid	70
4.5	<i>Intervju</i>	71
4.5.1	Intervju 1	72
4.5.2	Intervju 2	72
4.5.3	Intervju 3	72
4.5.4	Intervju 4	73
4.5.5	Intervju 5	74
4.5.6	Intervju 6	74
5	Diskusjon	75
5.1	<i>Trivsel og glede</i>	76
5.2	<i>Egen innsats</i>	76
5.3	<i>Læringsutbytte</i>	77
5.4	<i>Samarbeid</i>	78
5.5	<i>Karakterer</i>	78
5.6	<i>Tidsbruk i spill</i>	79
5.7	<i>Aktiviteter utenfor skole og dataspill</i>	79
5.8	<i>Kjønnforskjeller</i>	80
6	Konklusjon	83

7	Bibliografi	84
8	Vedlegg	88
8.1	<i>Spørreundersøkelse</i>	88
8.2	<i>Intervjuguide</i>	90
8.3	<i>Samtykke Intervju</i>	92
8.4	<i>Datagrunnlag og uttrekk fra SPSS</i>	Feil! Bokmerke ikke definert.

1 Innledning

Denne oppgaven tar utgangspunkt i ungdoms egne tanker og oppfattelser og undersøker to områder i ungdommers liv, spillvaner og motivasjon til skolearbeid. Selv om det med første blick kanskje ikke virker som det finnes en naturlig sammenheng mellom de to arenaene, er dataspill i dag blitt en stor del av mange unge menneskers liv. Dataspill i forskjellige former er tilgjengelige for de aller fleste gjennom mobil, nettbrett, konsoller eller PC. Elever på videregående har tilgang til egen bærbar datamaskin og elever i norske skoler har generelt god tilgang på teknologi (Krumsvik, 2014). Elever har derfor, hvis de ønsker, god tilgang til dataspill både i det private og på skolen. I tillegg er mobiltelefonen lett tilgjengelig og Norsk mediebarometer for 2017 melder at det generelt er flest som spiller dataspill på mobiltelefon (Statistisk sentralbyrå, 2018a). Her rapporteres det også at barn og unge er mer aktive spillere på alle plattformer, men at voksne generelt spiller mer på mobil. Rapporter viser til at det globale dataspillmarkedet i 2017 antas å omsette for over 108 milliarder dollar fordelt på 2,2 milliarder globale spillere, der digitale spill står for \$94.4 milliarder med en forventet økning de neste årene (BBC World Service, 2018; Newzoo, 2017). Dette sier noe om det samfunnsmessige omfanget i bruken av dataspill. I Norge dokumenterer undersøkelsen Barn og medier, medievanene til barn og ungdom mellom 9-16 år, og viser blant annet til at gruppen er aktiv på sosiale medier fra ung alder, jentene i større grad enn guttene. Samtidig rapporteres det at 96 prosent av guttene i samme aldersgruppe og 76 prosent av jentene spiller på PC, Playstation, mobil eller liknede. Undersøkelsen sier også noe om at det er forskjeller mellom hvilken plattform barna bruker og at det også er forskjeller mellom kjønnene. Jentene spiller mest på mobil (81%) og guttene mest på spillkonsoller som Playstation eller Xbox (84%), disse forskjellene skiller mer jo eldre barna blir (Medietilsynet, 2016a).

Denne oppgaven retter blikket mot ungdommene som er eldre enn de som frem til i år har blitt dokumentert i Barn og medier undersøkelsen, ungdom som er i den avsluttende fasen av videregående, det vil si hovedsakelig 17-18 år.

SSB rapporterer fra 2017 at 73% av elever fullfører videregående opplæring (i løpet av 5 år). I videregående opplæring er gjennomføringsprosenten på landsbasis videre fordelt på 68% gutter og 78% jenter. Utvalget i studien er hentet fra elever på studieprogram medier og kommunikasjon i Akershus fylkeskommune. På landsbasis er det på studieprogrammet

medier og kommunikasjon 70,2% av elevene som gjennomfører på normert tid (innen 5 år), noe som er høyeste gjennomføringsprosent blant de yrkesfaglige linjene. Akershus har høyest prosentandel gjennomført og bestått videregående opplæring av alle fylkene på yrkesfag i Norge og der fordelingen prosentvis på bestått mellom kjønnene på 74% kvinner og 60% menn (Statistisk Sentralbyrå, 2017). Samtidig er det flere kvinner enn menn som søker seg til høyere utdanning (Statistisk Sentralbyrå, 2018b).

Tall fra Statistisk sentralbyrå viser også at elever med høyere grunnskolepoeng har større sannsynlighet til å fullføre videregående opplæring og at det er større andel jenter enn gutter som gjennomfører på normert tid (Statistisk Sentralbyrå, 2016). Barn og Medier undersøkelsen (Medietilsynet, 2016a) dokumenterer at flere gutter enn jenter bruker tid på spill. Fra dette oppstår det en tanke om at motivasjon kan være en påvirkende faktor på evne til å gjennomføre et utdanningsløp, og kanskje også påvirke selve opplevelsen eleven har av å gå på skole.

Diskusjoner om ungdoms bruk av dataspill og implikasjoner på privatliv og skolegang dukker med jevne mellomrom opp i mediene, der det tidvis problematiseres rundt dataspill som avhengighetsskapende eller forstyrrende, eller fokuseres på dataspill og muligheter for å skape læring, medvirkning og motivasjon. I nyhetsartikler uttaler foreldre, lærere og eksperter seg om spill og skole med varierende grad av positivitet (Aftenposten, 2018; Medietilsynet, 2014) og det er tidvis stor uenighet mellom eksperter om temaer rundt spilling, som i debatten rundt problemspilling (Medietilsynet, 2017a). Verdens Helseorganisasjon (WHO) planlegger i år å klassifisere spillavhengighet som en mental forstyrrelse og viser til land som Japan, Korea og Kina der det er innført lover som begrenser tilgang til spill for barn eller alarmsystemer ved for lang tids spilling (BBC News, 2018). Etter å ha jobbet som lærer på studieprogram medier og kommunikasjon siden 2008 har jeg gjort meg noen refleksjoner i møte med det jeg oppfatter som spilleglade ungdommer og deres møte med skolen. For meg oppstår det spørsmål om det kan være en sammenheng mellom elevens skolemotivasjon og spillvaner. Det er allikevel vanskelig å si noe håndfast kun basert på observasjoner i klasserommet. Her kan det for eksempel være elever som spiller mye og som allikevel har god motivasjon til skolearbeid, men som ikke forteller at de spiller. Det er også vanskelig å si noe om hvilke faktorer som er med på å påvirke en eventuelt dårlig skolemotivasjon hos

spillere. Ved å gjennomføre datainnhenting og analysere resultater håper jeg å finne ut mer som kan bidra til å belyse mulige sammenhenger i problemstillingen.

Fra disse diskusjonene der tema som barn og ungdoms bruk av dataspill koblet opp mot motivasjon og mulige konsekvenser som frafall og manglende motivasjon til læring står sentralt, er det mange interessante temaer og veier å utforske. Det synes å være en holdning blant mange foreldre om at spill først og fremst er en forstyrrende aktivitet og at dataspilling ofte blir fremstilt som en tidstyv som ødeleggende for ungdommens sosiale liv og skolegang (Overå, 2016). Det finnes også forskning som argumenter for at dataspill kan bidra med positive elementer for læring, som språkutvikling og samarbeid (Cabot, 2016). Det etterlyses forskning om dataspill i mange sammenhenger, mye av litteraturen er av nyere dato slik at det også er få publiserte langtidsstudier som undersøker spillvaner (Beavis, 2015).

1.1 Litteraturgjennomgang

Mens tradisjonelle tanker rundt motivasjon og utdanning er grundig dokumentert på forskjellige arenaer innenfor forskning (Bandura, 1997; Deci & Ryan, 1985, 2015; Di Domenico & Ryan, 2017; G. Imsen, 2014; Tollefson, 2000; Weiner, 2010), er forskning på dataspill et nyere fagfelt. Ny teknologi endrer stadig premissene for hva som er mulig, som hvordan samspill mellom spiller og dataspill eller samhandling eller læring nettverk av spillere foregår.

Litteratursøk etter forskningsartikler som omhandler ungdom og tema på tvers av motivasjon og spill viser at det er langt i mellom relevante artikler og at mye av det som er å finne er av nyere dato. Det er også lite å finne av forskningsartikler som beskriver sammenhengen mellom skolemotivasjon og spillvaner hos elever på videregående. Undersøkelser (Buckley, Doyle, & Doyle, 2017; Ø. Imsen, 2017; Plump & LaRosa, 2017) viser til bruk av spill i undervisning og noen få beskriver ungdoms fritidsvaner eller mediebruk koblet opp mot dataspill (Jenson & De Castell, 2008; Sletten, Strandbu, & Gilje, 2015). Det er generelt lite skrevet om dataspill koblet opp mot skolemotivasjon, og igjen få eller ingen av disse omhandler elever på videregående.

Maily (2015) har forsket på de yngre skolebarna, og dokumenterer en mulig sammenheng mellom skoleprestasjoner og forskjellige sjangre av dataspill, der spesielt noen typer sjangre virker negativt inn på skoleprestasjon. Her nevnes også tidsbruk i spill en faktor som er med på å påvirke utvikling av personlighetstrekk som kan virke negativt inn på motivasjon og interesse for skolearbeidet (Maily, 2015). En noen år gammel studie av Ardis & Jo (2014) undersøkte som en del av et større nordisk prosjekt 12/13-åringers IKT-bruk i hjemmet og på skolen gjennom spørreundersøkelse, intervju og feltarbeid. Her kommer det blant annet tydelig frem at tilgangen på teknologi og kunnskap om teknologi i hjemmet er avgjørende både for spillvaner og holdninger til spill. Det vises til mer klare forskjeller i bruk av teknologi mellom kjønnene på fritiden, mens jenter og gutter viser et forholdsvis uniformt bruk på skolen (Ardis & Jo, 2014). Fra dette kan det formes en antagelse om at eldre ungdommer potensielt har egen inntekt og derfor har større valg og tilgang på teknologi, selv om holdninger og vaner fra familiebakgrunn naturligvis fortsatt vil være med å påvirke valg.

Imsen (2014) beskriver motivasjon som et ord som ofte benyttes i det daglige språk i både positive og negative sammenhenger og at motivasjon sier noe om premissene for at en handling skal skje, hva som gjør at den vedvarer og hvor mye innsats som blir investert på veien mot et mål (G. Imsen, 2014, pp. 293-295). Pintrich and Schunk (2002) forklarer at motivasjon har en gjensidig påvirkning med læring, der motivasjon påvirker innsats og hva studentene gjør igjen påvirker deres motivasjon (Pintrich & Schunk, 2002). I skolesammenheng kan derfor motivasjon være spesielt relevant med tanke på læringsutbytte, men også elevens egen opplevelse av læringssituasjonen som noe positivt eller negativt. Motivasjon kan også ha en sammenheng med fokus og innsats i forskjellige skoleaktiviteter (G. Imsen, 2014). Skolemotivasjon kan også sies å være viktig da den har en sammenheng med frafall i videregående opplæring (Johnsen, 2017).

Det foreligger ellers mange forskjellige teorier som forklarer hva motivasjon er, som hva som er med på å skape eller påvirke motivasjon eller som forsøker å forklare sammenhenger der motivasjon er viktig. Cook og Artino (2016) referer til at forskjellige teorier rundt motivasjon og læring enkeltvis bidrar til unik forståelse, men at det også kan være begrensende å kun se på én teori da det kan utelukke årsaker. Motivasjon beskrives her som en prosess med et mål der det igangsettes en aktivitet for å nå målsetningen (Cook & Artino, 2016). I forskning som

omhandler skole og læring er motivasjon et hyppig omtalt tema (G. Imsen, 2014; Lund & Klomsten, 2016).

Med bakgrunn i eksisterende litteratur kan det se ut til at det ikke er gjort systematiske undersøkelser av sammenhenger mellom spilladferd og skolemotivasjon.

Denne oppgaven fokuserer på elevenes oppfattelse, og gjør det ved å samle data gjennom en spørreundersøkelse og med påfølgende intervjuer med noen av respondentene. Oppgaven tar utgangspunkt i et ønske om å undersøke mulige sammenheng(er) mellom hvordan elever på videregående opplever egen skolemotivasjon og deres spillvaner utenfor skolen. Her kan det være interessant å se på motivasjonen til elever som er interessert i eller bruker mye av fritiden sin på dataspill og hvordan disse opplever egen motivasjon på skolen. Det kan også være interessant å høre hva elever som ikke spiller mye tenker rundt egen motivasjon og likheter eller forskjeller som fremkommer. Det undersøkes hovedsakelig sammenhenger mellom områdene og ikke hva som kommer først.

1.2 Problemstilling

Med utgangspunkt i at det er lite beskrevet om spilladferd i forbindelse med motivasjon på skolen blir problemstillingen:

– Hvilke sammenhenger kan vi se mellom spilladferd og skolemotivasjon?

Sentralt i problemstillingen er to forhold:

- Kan spilladferd være med å påvirke skolemotivasjon?
- Hvordan oppfatter ungdommen selv sin motivasjon?

Det kan også være et poeng å se på om det er områder med klare forskjeller å mellom kjønnene som kan ha innvirkning på eller som letter tolkning av resultat?

1.2.1 Avgrensning av problemstilling

Med motivasjon menes det her elevenes oppfattelse av egen motivasjon. Det blir i denne sammenheng viktig å ta med i betraktning at oppfattelsen av hva som resulterer i mer eller

mindre enighet, slik det spørres etter i spørreundersøkelsen, kan være forskjellig fra person til person. Det kan også være at respondenter ser for seg ulike årsaker til hendelser og derfor svarer med forskjellig utgangspunkt.

1.2.2 Begrepsavklaring og definisjoner

Dataspill: I denne oppgaven brukes dataspill som en samlebetegnelse for alle typer av digitale spill. Dette omfatter alt av digitale spill til mobil, nettbrett, konsoller (Playstation, Xbox) og stasjonær og bærbare datamaskin.

Motivasjon: I denne oppgaven ses det på motivasjon i to forskjellige settinger, hovedsakelig beskrives motivasjon slik det er tenkt i en skolesammenheng, men det kan være vesentlig å se hvordan motivasjon i dataspill på fritiden kan fungere forskjellig. Mens teorier om motivasjon i læring (skolearenaen) er godt beskrevet med omfattende teori, er motivasjon i digitale spill et nyere fagområde med påfølgende mindre litteratur. I tillegg er spill og spillutvikling i rask og kontinuerlig endring, som gir et fagområde med et konstant behov for ny forskning på de fleste områder. Motivasjon vil også innenfor de forskjellige kategoriene av digitale spill kunne virke forskjellig. Dette blir beskrevet nærmere i teori-kapitlet. Motivasjon er beskrevet mer inngående i kapittel 2.

Spillvaner: Med spillvaner menes i denne oppgaven elevenes vaner i dataspill, herunder omfatter oppgaven punkter som spilltype, spillplattform, varighet, tidspunkt for spill, samarbeid i spill og ellers generelle holdninger til egne spillvaner.

IRL: Forkortelse for det engelske uttrykket *In Real Life*, ofte brukt i sammenheng med dataspill og nettaktivitet (den virtuelle verden) og brukes for å beskrive sosial interaksjon eller aktivitet i den fysiske verden.

1.3 Struktur

Denne oppgaven er delt inn i fem hovedkapitler og det er i tillegg skrevet en oppsummering av oppgaven. I kapittel 1 introduseres områdene oppgaven fokuserer på og problemstilling for oppgaven med tilhørende avgrensning. Kapittel 2 (Teori) tar opp teorier som er viktig for

forståelse av oppgaven eller som er knyttet til problemstillingen og diskusjoner rundt disse. Kapittel 3 (Metode) beskriver forskningsmetode og fremgangsmåte for datainnhenting og analyse. Kapittel 4 (Resultat) dokumenterer data fra spørreundersøkelse og intervju og henter frem resultat som det er verdt å merke seg til videre drøfting. Kapittel 5 (Diskusjon) drøfter resultatene fra analysen sett i lys av teori. Til slutt oppsummeres oppgaven.

2 Om motivasjon og dataspill

Den første delen i dette kapitlet tar for seg teorier som forklarer hva motivasjon er og som er relevant for å kunne beskrive hvilke faktorer som er med på å påvirke motivasjon i forskjellige former og situasjoner. Den andre delen ser på dataspill, med beskrivelser av omfang, typer dataspill, motivasjon i dataspill og litt om stereotyper.

2.1 Motivasjon

Koh & Koh (2015) forklarer at begrepet motivasjon stammer fra latin ”*movere*” og at det betyr å bevege seg eller sette i bevegelse (Koh & Koh, 2015). Deci & Ryan (2000, p. 54; Pintrich & Harris, 2003) omtaler også motivasjon som noe som driver oss fremover og at en motivert person kan beskrives som en som aktivt streber mot å nå et mål. En noe annen definisjon kan være at motivasjon er en prosess der målbevisste aktiviteter settes i gang og holdes ved like (Cook & Artino, 2016, s. 1). Motivasjon fordrer aktivitet, enten mental eller fysisk (Pintrich & Harris, 2003, p. 5) og slik skaper motivasjon en retning for det vi velger å gjøre i forskjellige situasjoner.

Moderne tanker om motivasjon og læring har vokst frem sammen med nye teorier innenfor psykologi som når White, gjengitt i Deci & Ryan (1985), argumenterte for en ny tankegang om motivasjon koblet opp mot en bredere forståelse for hva som motiverer mennesker. (Deci & Ryan, 1985). Mens tidligere teoretikere som Freud og Hull så menneskers handlinger som styrt av drifter introduserte White tanker om psykologiske prosesser der modning og viljestyrt oppførsel var med på å påvirke motivasjon. På tidlig 70-tall ble det klassifisert to hovedformer for motivasjon, der motivasjon beskrives ut i fra indre eller ytre årsaker til menneskelig aktivitet (Deci & Ryan, 1985). Indre motivasjon viser til en spontan tendens til å søke seg til nye ting og utfordringer, til å utvide og øve på evner og til å utforske og lære (Deci & Ryan, 2000). Med indre motivasjon tar mennesker del i en aktivitet fordi de synes det er interessant og at aktiviteten har en iboende tilfredsstillelse. Med ekstern motivasjon kommer målsetningen for aktiviteten fra en separat konsekvens, som en belønning, for å unngå straff eller for å nå et høyt verdsatt mål.

Indre motivasjon refererer til menneskers spontane tendens til nysgjerrighet og interesse, til å søke utfordringer og til å øve og utvikle ferdigheter og kunnskap, selv uten en konkret delbar

belønning (Di Domenico & Ryan, 2017). Tanker om individets tro på egen mestring og kompetanse går igjen i psykologien og er et nøkkelbegrep i Banduras sosial-kognitive teori (1997). Innenfor sosial-kognitiv teori er *self-efficacy*, *mestringstro* (eller mestringsforventning) sett på som en viktig forklaring på hva som er med på å skape motivasjon. Mestringstro er derfor troen på at man kan klare å nå et spesifikt mål eller klare en bestemt oppgave og ikke generelle antakelser om egen intelligens eller interesseområder (Bandura, 1997). Mestringstro kan derfor sies å være med på å bestemme hvorvidt man kan klare å gjennomføre noe og derfor også være med på å forklare forhold som har med utholdenhet å gjøre. Imsen omtaler mestringstro om noe som også kan også være med på å forklare hvor mye energi personen er villig til å investere i en aktivitet (G. Imsen, 2014, p. 352). Bandura (1997) skiller også mellom forventinger for å klare å gjøre det som skal til for å nå et mål og resultatet. Bandura nevner fire kilder som kan være med å påvirke mestringstro hos individer: tidligere mestringserfaringer, identifisere seg med andre (rollemodeller) og deres mestring (suksess), muntlig overtalelse fra andre og mental tilstand (Bandura, 1997). Mestringstro er ikke det samme som dokumenterte ferdigheter, men er en forståelse som er selv-konstruert. Det er derfor lett å se for seg at det kan være forskjeller mellom en persons faktiske evner eller ferdigheter og den mestringstro personen har, eller ikke har. Store forskjeller mellom oppfattet mestringstro og evne kan derfor skape problemer for videre motivasjon (Bandura, 1997).

Motivasjonens styrke og engasjement blir forsterket av at det er personen selv som er opphav til motivasjonen, ved at det oppstår et sterkt eierforhold (Lillemyr, 2007, s. 21). Indre motivasjon omhandler adferd som er drevet av indre belønninger, det vil si at motivasjonen til å utføre en handling oppstår innenfra et individ, fordi det er naturlig tilfredsstillende å utføre. Autonomi eller selvbestemthet kan derfor sies å ha en sammenheng med indre motivasjon, men også det å føle glede og trivsel. Dette står i kontrast til ekstern motivasjon, der man utfører en handling for å få en ekstern belønning eller unngå straff (Di Domenico & Ryan, 2017). Innenfor teorier knyttet til ytre motivasjon er det også en tanke om at belønning kan være en drivkraft hvis denne er selvbestemt, men kontrolleres av krefter utenfor personen (Lillemyr, 2007, s. 19).

Motivasjon kan også ha en kobling opp mot selvforståelse og individets utvikling av personlighet å gjøre (Lillemyr, 2007, s. 17). Videre har forståelse av motivasjon en

sammenheng med samfunnets kultur og verdier. I et produktivetsorientert samfunn er målstyring og effektivitet viktig og et individs verdisyn er med på å påvirke valg og prioriteringer. Imsen sier også at et individ kan ha sterkt varierende motivasjon i forskjellige samfunnsmessige og kulturelle sammenhenger. (G. Imsen, 2014, s. 296-297, 325-326). Motivasjon kan derfor også sies å være noe som er med på å påvirke individet til å velge en ting foran en annen. Disse valgene kan sies å få stor betydning for hvordan vi utvikler oss som menneske. Det kan derfor bety at en person kan ha vidt forskjellig motivasjon til fritidsaktiviteter og skolearbeid. Koh & Koh (2015, p. 14) nevner at motivasjon kan være en forutsetning for engasjement i læring og at dette igjen kan ha en innvirkning på læringsutbytte (Koh & Koh, 2015, p. 14). Motivasjon kan altså være en viktig faktor å se på i en skolesammenheng både når det gjelder kortsiktige målsetninger eller arbeid mot langsiktige mål.

Motivasjon er et komplekst begrep der forståelse fordrer innblikk i indre og ytre påvirkning på personnivå (fornuft og følelser), men også forståelse for samfunnsmessig påvirkning fra kultur- og verdisyn i miljøet rundt. Motivasjon befatter seg derfor med forståelse av temaer innenfor fagområder som psykologi og sosiologi som også bør tas med i betraktning når man skal sette motivasjon inn i en pedagogisk sammenheng.

2.1.1 Utholdenhet

Å ha utholdenhet i en situasjon eller i det å jobbe mot et mål blir ofte omtalt på engelsk som *grit* (Von Culin, Tsukayama, & Duckworth, 2014, p. 306). Grit kan defineres som en tilbøyelighet til å kunne opprettholde iver og energi mens man jobber mot langsiktige mål. Von Culin et al (2014) finner at det er en sammenheng mellom utholdenhet og motivasjon og videre at utholdenhet kan være en avgjørende faktor for å nå mål, for skole, jobb og fritid (Von Culin et al., 2014, p. 311). Det blir også beskrevet at individer som etterstreber seg å finne mening og engasjement i sine aktiviteter har høyere grad av utholdenhet enn individer som søker mer kortvarig nytelse. Det er derfor mulig å dra koblinger fra motivasjon mot det å ha utholdenhet, både når det handler om å jobbe mot målsetninger som ligger lengre frem i tid, som når elever arbeider for å oppnå gode termin- eller standpunkt karakterer for et utdanningsløp og for utholdenhet med arbeid i timene, innleveringer og lekser.

2.1.2 Selvbestemmelsesteori (generelt/skole)

Forskning de siste tiårene innenfor selvbestemmelsesteori (*self-determination theory*, ofte forkortet som SDT) har funnet at intern motivasjon kan si noe om økt læring, ytelse, kreativitet, optimal utvikling og mental helse (Deci & Ryan, 2017). Teori om selvbestemmelse tar utgangspunkt i tre grunnleggende behov, behovet for kompetanse, behovet for å ha relasjoner med andre og behovet for autonomi (Deci & Ryan, 2015). Sentralt i teorien rundt selvbestemmelse er at det skilles mellom to typer motivasjon, autonom og kontrollert motivasjon. *Autonom motivasjon* omhandler intern motivasjon men også ekstern motivasjon der en person identifiserer seg med en aktivitets verdi eller kobler den opp mot selvbilde, og som derfor kan oppfattes som viljestyrt. Med *kontrollert motivasjon* er det ytre regulering som belønning eller straff, men også intern regulering som styres av ønske om bekreftelse eller å unngå skam (Deci & Ryan, 2017, p. 4). Begge former for motivasjon gir kraft til og styrer adferd. De kan sees som en motsetning til det Deci & Ryan omtaler som *amotivasjon*, en mangel på intensjon og motivasjon. Generelt setter selvbestemmelsesteori fokus på de ulike typene motivasjon mennesker har for forskjellig adferd. Teorien hevder at kunnskap om menneskers motivasjon for adferd kan hjelpe til med å forutse hvilken form adferden vil ta, og at å vurdere typer motivasjon er nødvendig for å forutse kvaliteten og varigheten på denne adferden (Mekler, Brühlmann, Tuch, & Opwis, 2017, s. 1). Det kan fra teorien oppsummeres med at når mennesker er autonomt motivert, agerer de med velvilje og selvbestemthet. Slik støtter de fult ut det de gjør, siden de finner det å være enten interessant og behagelig eller at det de gjør sammenfaller med personens egne verdier. Autonom motivasjon hører typisk sammen med en form for positiv affekt og fleksibilitet. I kontrast handler mennesker som er under kontrollert motivasjon (ekstern) heller ut i fra tvang, overtalelse eller forpliktelse. Kontrollert motivasjon oppleves mer som tvang mens autonom motivasjon gir en følelse av valgfrihet (Mekler et al., 2017).

2.1.3 Attribusjonsteori

Attribusjon er det å tilskrive noe en egenskap. Attribusjonsteori er et sosialpsykologisk begrep som beskriver det at individer tilegner opplevelser eller hendelser en bakenforliggende mening (Lillemyr, 2007, s. 99). Attribusjon og motivasjon henger sammen med at holdninger til adferd påvirker individets interesser som igjen kan være med på å påvirke områder som

motivasjon, engasjement, oppførsel eller prestasjon. Attribusjonsteori undersøker hvordan oppfattelsen av årsakssammenhenger eller forståelsen av et hendelsesforløp og påfølgende tildeling av ansvar er med på å påvirke oppførsel eller handlingsmønstre (Weiner, 1972). Slik kan attribusjonsteori være med på å forklare hvorfor mennesker reagerer forskjellig, basert på forskjellig oppfatning av hva som er årsaken til utfallet (Cook & Artino, 2016). Det kan derfor være viktig å ta høyde for attribusjon når den enkelte elevs egen opplevelse av motivasjon skal fortolkes. Herunder kan respondentenes egen oppfattelse av situasjonen opp mot tilbakemelding fra andre være noe som bør undersøkes.

2.2 Dataspill

Påstander om måter spill og lek kan fremme læring på omhandler muligheter for å engasjere og kan derfor være med på å motivere deltakere. Linken mellom spill og pedagogikk og potensialet for læring som kan oppstå i denne er det skrevet mye om. Innenfor pedagogikken er det tradisjon, kanskje spesielt innenfor et sosiokulturelt læringssyn, å dra koblinger mellom lek og læring (Säljö & Moen, 2001). Lek og læring henger sammen og innenfor pedagogisk teori er dette spesielt vektlagt i de første årene av grunnskolen (Beavis, 2015, s. 818). Lek og identitet henger også sammen og barn i ung alder bruker omgivelsene og inkluderer populærkultur for å skape lek i mange former og for å eksperimentere med ego og identitet (Beavis, 2015). Lek (på engelsk play) beskrives av Salen og Zimmermann som “.. *systems of experience and pleasure, as systems of meaning and narrative play; and as systems of simulation and social play . . . [where] the play of a game only occurs as players experience the rules of the game in motion*” (Salen & Zimmerman, 2004). I en generell forståelse av lek, er det altså gjennom interaksjon at det dannes meningsforståelse og forståelse for regler. Lek og spill beskrives også som grunnleggende sosiale i struktur. Salen & Zimmermann beskriver digitale spill som en form for fri bevegelse inne i en mer rigid struktur og har videre delt inn måten man spiller på i tre kategorier: “*game-play*”, “*ludic-activity*” og “*being playful*” (Salen & Zimmerman, 2004). I dataspill kan aktiviteter være å løse problemer kollektivt, lære å samarbeide i forskjellige settinger, være generelt utholdende og ha utholdenhet med feilsøking (Beavis, 2015, s. 816).

Spill eller lek blir i dagligtale brukt i mange forskjellige sammenhenger og kan sies å forstås forskjellig ut i fra sammenhengen de blir brukt i. Spill og lek (engelsk *game* og *play*) som

begrep blir brukt om mange forskjellige typer aktiviteter og i forskjellige sammenhenger. Salen og Zimmerman (2004) beskriver ordene som komplekse og at de også har et komplisert forhold til hverandre. I mange språk skilles det ikke nødvendigvis alltid mellom begrepene spill og lek i dagligtale, som på norsk der man *spiller et spill*. Forskjellen mellom de to aktivitetene tydeliggjøres på engelsk med uttrykket *to play a game* (Salen & Zimmerman, 2004, kapittel 7).

Innenfor dataspill er det mange forskjellige og vidt ulike typer spill som igjen har ulikt innhold, forutsetter forskjellige typer interaksjon og derfor fordrer forskjellig bruk. Mens hverdagsordbruken for denne typen aktivitet ville kanskje vært lek, vil det nok i dataspill ikke beskrives som lek med den tradisjonelle forståelsen for hva lek er (Salen & Zimmerman, 2004). I tillegg brukes det mange forskjellige typer teknologi som gir forskjeller i funksjonalitet. Det kan være nyttig å kategorisere typer av spill og her finnes det mange forskjellige inndelinger. Bjarnø et al (2017) har delt opp i følgende kategorier der fokuset er på spill til bruk i læring: *lek-og-lær-spill*, *puzzle*, *rollespill*, *MMORPG (massive multiplayer online roleplaying game)*, *action- og eventyrspill*, *rytmespill* og *AR (augmented reality)*. (Bjarnø et al., 2017). I tillegg kan kategorier som plattformspill, skytespill, strategispill, real-time strategispill og simulatorspill føyes til listen. Nyere spill kan gjerne passe inn i flere kategorier samtidig, da disse kombinerer nettbasert samarbeid med mer avansert historiefortelling, men har kanskje størst tilknytning til en av kategoriene.

Dataspill kan sies å ha vidt varierende kriterier for hva som er med å påvirke områder som motivasjon og utholdenhet. Koh & Koh (2015) beskriver det å spille som en viljestyrt handling som kan være med på å tilfredsstille et grunnleggende psykologisk behov hos den deltakende (Koh & Koh, 2015, p. 26). Dataspill er typisk organisert med stadige mindre mål som fører mot større delmål og en endelig målsetning ved å fullføre spillet. Det er viktig å merke seg at det er store forskjeller mellom forskjellige spilltyper og -sjangere. Viktige punkter som påvirker spillerens grad av motivasjon er mulighet for å sosialisere med andre, oppnå nye prestasjoner i spillet og det å fordype seg i en alternativ virkelighet (Fuster, Chamarro, Carbonell, & Vallerand, 2014; Wang, Khoo, Woon Chia, & Divaharan, 2008).

2.2.1 Dataspillets plass, utbredelse og betydning i kulturen

Overå (2016) omtaler dataspill som et forholdsvis uutforsket område, spesielt undersøkelser som fokuserer på barns og unges ståsted (Overå, 2016). Han beskriver videre at dataspill er en viktig hobby for mange unge mennesker og at forskjeller mellom kjønnene er avhengige av hvilke typer skjermaktiviteter det er snakk om. «*Spillmarkedet er i dag mangfoldig, og henvender seg til et bredt publikum. Flere studier fra både inn- og utland viser at det spesielt er antallet av dataspillende jenter/kvinner som har økt de seneste årene (Medietilsynet 2014, Vaage 2015)*» (Overå, 2016). Når dataspill opptar en stor del av unge menneskers fritid, dannes det en egen kultur med egne ord og uttrykk for å beskrive aktiviteter og kompetanse, noe som igjen er med på å farge ungdomskulturen (Sjöblom & Aronsson, 2012).

2.2.2 Hjem, skole, fritid og karakterer

Sletten et al (2015) viser til at ungdom som spiller mye får litt dårligere karakterer (totalt sett), enn de som spiller mindre. De har også sett på at koblingen mellom dataspilling og deltakelse i idrettslag (uorganiserte og organiserte fritidsaktiviteter) henger sammen med skoleprestasjoner og påvirkning av mengden dataspill i denne sammenhengen, der de finner at det er færre studier som ser på sammenheng mellom uorganiserte fritidsaktiviteter og skoleprestasjon (Sletten et al., 2015).

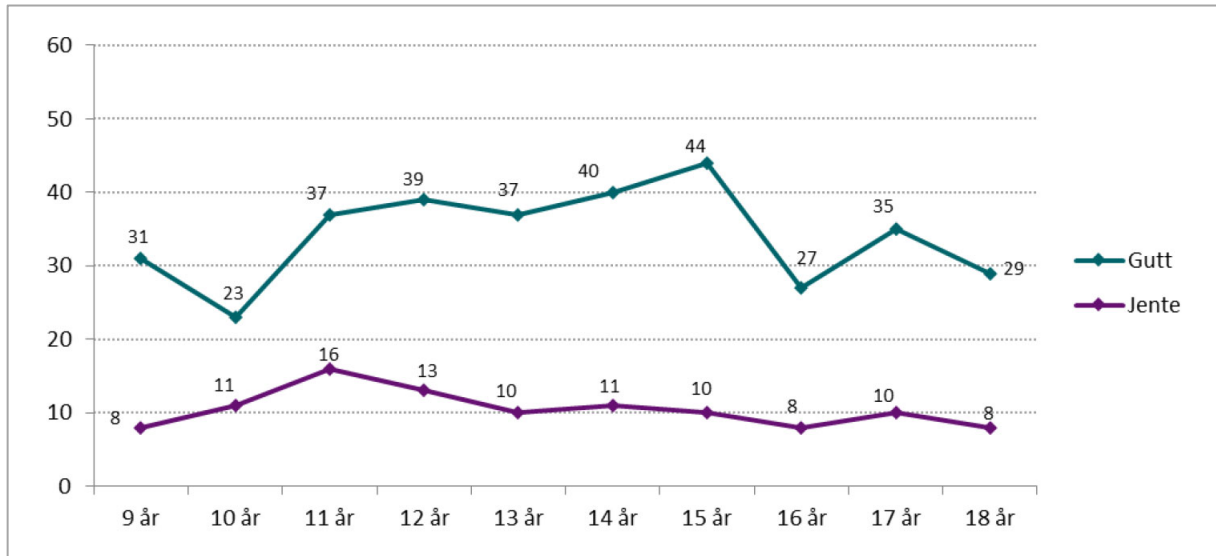
I undersøkelsen Barn og medier (2016a) oppgir barn at foreldre viser liten interesse for deres dataspilling. Selv om over 80 prosent av foreldrene mener at dataspill kan bidra til å lære seg nyttig ting, mener nesten 80 prosent at dataspill kan stjele tid fra andre gjøremål (Medietilsynet, 2016a). Overå (2016) beskriver at yngre barn (6. klassinger og spesielt gutter) opplever at foreldrene har en negativ oppfattelse av dataspill og konflikter rundt dette, spesielt knyttet til tidsbruk. De oppga også at foreldre viste lite interesse for barnas interesse for dataspill og tilegnet det lite viktighet, men at det heller ble sett på som en negativ aktivitet. Mange av barna selv ser på spillingen som noe positivt og nevner at dataspill bidro med spenning, underholdning, læring og atspredelse. (Overå, 2016) «*Det kan her være relevant å vise til Medietilsynets rapport Barn og medier 2014 (Medietilsynet 2014), som tar for seg medievaner blant barn mellom 9 og 16 år. Mens majoriteten rapporterer om god støtte og interesse fra foreldrene i øvrige fritidsaktiviteter, er det bare 27 % som opplever at foreldrene*

er interessert i dataspill/TVspill som barna spiller.» (Overå, 2016). For å relatere dette til utvalget i denne artikkelen så kan det peke mot at de som fortsetter å spille opp mot voksen alder i stor grad kan antas å ha holdt hobbyen/interessen ved like uten mye støtte fra foreldre.

Dataspillene er nå mer akseptert av samfunnet som en aktivitet som har en form for verdi, selv om det er delte meninger og usikkerhet rundt hva verdien går ut på (Medietilsynet, 2017b). Fagfolk er fortsatt uenige om hvordan spillavhengighet skal klassifiseres og om det er sånn at man får problemer av å spille mye dataspill, eller om man spiller for mye fordi man allerede har problemer. Det kan synes å mangle en felles forståelse, ikke bare for foreldre, men blant fagfolk rundt fenomenet spillavhengighet (Medietilsynet, 2017b). I et innlegg på bloggen Spillpikene argumenteres det også for at dataspill er et kulturuttrykk, på lik linje med litteratur (Lorentzen, 2018), dog med helt andre premisser. Her nevnes målsetninger for dataspill som å bli klokere, finne inspirasjon og virkelighetsflukt. Nettopp dette med læring i dataspill er interessant og noe å bite seg fast i.

2.2.3 Spill og tidsbruk

Når barn og medier-undersøkelsen (2016a) viser at 96 prosent av gutter og 76 prosent av jenter mellom 9 og 16 år spiller dataspill og at også mer enn halvparten av foreldrene deres spiller betyr det at dataspill, om enn i forskjellig grad, er noe som er en del av livene til veldig mange (Medietilsynet, 2016a). Nye tall fra Barn og medier 2018 beskriver barn og ungdoms medievaner og inkluderer for første gang også 17 og 18 åringene (Medietilsynet, 2018). Her står det litt om ungdoms tidsbruk når det gjelder dataspill der det ble undersøkt hvor mange som spilte 2 timer eller mer dagen i forveien. Spilling blir her beskrevet som en aktivitet som utføres betydelig oftere av gutter enn jenter og at gutter generelt bruker mer tid på spill enn jenter (Medietilsynet, 2018).

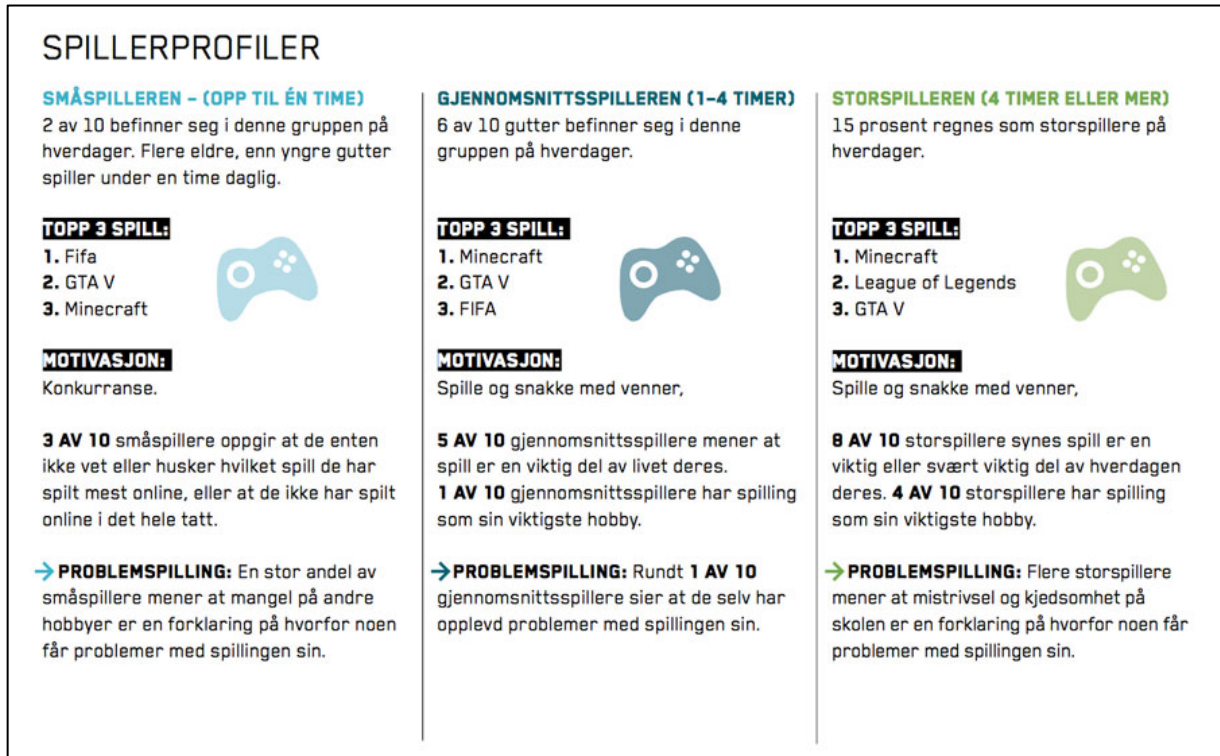


Tabell 1 – Barn og medier 2018: prosentandel gutter og jenter som spilte spill i to timer eller mer dagen i forveien.

Undersøkelsen Barn og medier (2018) viser også at blant 18-åringene var det 29 prosent av guttene som spilte to timer eller mer dagen før mot åtte prosent av jentene. For jentene øker ellers andelen som svarer at de ikke spilte dagen i forveien med alderen og for 18-åringene er det 53 prosent av jentene som ikke spiller (Medietilsynet, 2018).

2.2.4 Gutter og spill

Medietilsynet gjennomførte i 2013-15 en undersøkelse blant 500 gutter i alderen 12-17 år, der de ble stilt syv spørsmål om spillvaner (Medietilsynet, 2016b). Over 44 prosent oppga spill som viktig, ”*det er en av mine hobbyer*» og 12 prosent oppga spill som sin viktigste hobby. 17 prosent anså spill som å være *litt uviktig* eller *uviktig* og kun 0,4 prosent svarte at de ikke spiller. Kun 2 prosent av gutter mellom 15 og 17 år opplyste om at de ikke spiller online. Resultatene i undersøkelsen viser at guttene anser deltakelse i forskjellige typer dataspill som en viktig sosial aktivitet.



Figur 1 - 500 gutter om spill en undersøkelse i regi av Medietilsynet 2016

Med forskjeller mellom jenter og gutters vaner både når det gjelder dataspill og gjennomføring av videregående skole, kan det være interessant å også se hvordan resultatene fordeler seg på kjønn, selv om dette ikke er hovedfokuset i oppgaven.

2.2.5 Motivasjon i MMORPG-spill

Carbonell et al beskriver en klar sammenheng mellom lidenskap (engelsk *passion*) og motivasjon i online-spill av typen MMORPG og deler denne opp i to former for lidenskap, *harmoiuous passion* (HP) og *obsessive passion* (OP), med vidt forskjellige implikasjoner for motivasjon, interaksjon og samspill for spillere. Disse formene for lidenskap er beskrevet i the Dualistic Model of Passion som forsøker å forklare hvordan individer opplever en tilbøyelighet til å investere tid og energi på en aktivitet (Fuster et al., 2014, p. 2). *Harmonious passion* har hovedsakelig positive assosiasjoner, mens *obsessive passion* generelt blir linket til negative aspekter ved gaming. Dette kan både kobles opp mot diskusjonen rundt spillavhengighet og problemspilling samt mot hvordan aktiviteten oppleves av den enkelte. Det betyr også at holdninger og væremåte i en spillsituasjon kan være et viktig punkt å undersøke og ikke bare tidsbruken.

2.2.6 Sosialisering og samarbeid i dataspill

Sosialisering og samarbeid er spesielt viktig i spill av typen MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game), der spillere ofte er organisert i grupper. Martončik & Lokša (2016) beskriver MMORPG som «MMORPG constitute a separate genre of computer games with a fully developed fictional world with acoustic and visual detail.» I MMORPG-spill må grupper av spillere løse oppgaver gjennom samarbeid og interaksjon inne i spillet. Gjennom denne interaksjonen dannes ofte forbindelser og vennskap som også strekker seg til den virkelige verden (Martončik & Lokša, 2016).

Sjöblom og Aronsson (2012) beskriver at for å bli god i MMORPG spill (omtalt som *multiplayer games*) må spillere både kjenne til spillets formelle struktur, ha kunnskap om andre spillere og det geografiske landskapet i spillet. I tillegg må en spiller ha et kompetansenivå som tilsvarer at spilleren ikke er til hinder for laget sitt (Sjöblom & Aronsson, 2012). MMORPG-spill er derfor en form for interaksjon på et høyt nivå der spillere trenger både å ha kompetanse om spillets tekniske sider, men det er også nødvendig å ha sosial kompetanse og evne til å samarbeide med andre i spillet. Sjöblom & Aronsson (2012) drar også koblinger til samarbeid i en skolesetting der læring i et gruppeprosjekt gir et felles resultat. Martončik & Lokša (2016) deler dataspill på internett inn i to former for virkeligheter eller versjoner av verdner: *online world* (den virtuelle verden) og *den virkelig verden* (ikke på nett). Her beskrives dataspill i den virtuelle verden som et digitalt miljø, visuelt representert med 3D-grafikk som gir støtte for interaktivitet for store mengder brukere samtidig over internett. Aktiviteten skjer i sanntid, er pågående, oppslukende og har brukergenererte aktiviteter og målsetninger. Interaktiviteten skjer gjennom en avatar, en virtuell representasjon av brukeren som en tredimensjonal figur i spillets virtuelle verden. I denne tredimensjonale verden er det mulig for deltakere å kommunisere, studere, reise og oppleve følelsesmessig påvirkning. Deltakere i slike miljøer opplever ofte en større grad av frihet og anonymitet. En viktig motivasjon for å spille MMORPG er å danne varige relasjoner og vennskap og oppleves av mange som likestilte med de som dannes i den virkelige verden (Martončik & Lokša, 2016). Det kan derfor være et poeng å undersøke måten ungdommene spiller på og hva motivasjonen for å spille er i henhold til vennskap og samarbeid, men også opplevelse av frihet i å bestemme arbeidsmåter og organisering. Det kan også være viktig å spørre etter om

tidsbruken i dataspill oppleves som meningsfylt, og hvilken viktighet forskjellig deltakelse i den virtuelle verden får tildelt i forhold til den virkelige verden.

2.2.7 Selvbestemthet i dataspill

Grad av selvbestemthet (autonomi) er også med på å påvirke opplevelsen av glede og tilfredsstillelse av indre behov (McGonigal, 2012). Fra undersøkelsen *500 gutter om spill* (Medietilsynet, 2016a) oppgir kun 2 prosent av gutter i alder 15-17 år at de ikke spiller online spill. Av de fem mest populære spillene kan hovedparten kategoriseres som MMORPG-spill (GTA, League of Legends, Call of Duty). Det kan derfor argumenteres for at når opplevelsen i spillet gir glede er det også sannsynlig at spillerne opplever en stor grad av selvbestemthet.

Indre motivasjon kan sees som et viktig element når man ser på hvorfor noen spiller dataspill, men det kan være mange årsaker til at noen spiller og fortsetter å spille. Bostan (2016) argumenterer for at det at det kan være ekstern motivasjon i deler av spill, selv om den overordnede motivasjonen kan sies å være intern. Dersom deler av dataspill har aktiviteter der den eneste målsetningen er å oppnå belønninger (ofte kalt *farming* eller *grinding*), er dette kanskje mer en form for ekstern motivasjon (Bostan, 2016). Det diskuteres rund muligheten for at slik aktivitet kan være med på å ødelegge for den interne motivasjonen.

2.2.8 Stereotyper (Elevens oppfatning av hva en «gamer» er)

Ask et al omtaler at såkalte hardcore players (ofte omtalt som powergamers) ofte har blitt stereotypisk fremstilt i akademisk litteratur som (Ask, Sørensen, Lagesen, & Gansmo, 2016, pp. 26-27). Det at noen har vondt for å omtale seg selv som en gamer, henger sammen med at uttrykket har både en type identitet og livsstil knyttet til seg.

«Spør man «hvermannsen» om hvem som er den «typiske» dataspilleren, vil en god del muligens se for seg en ung gutt på et dunkelt rom. Statistikk fra både USA og Storbritannia (ESA 2015) viser imidlertid at den gjennomsnittlige spilleren er rundt 35 år, og at det er omtrent like mange kvinner og menn som oppgir at de spiller dataspill.» (Overå, 2016)

Fordommer er noe som henger igjen og spill blir stadig forbundet mest med gutter.

«Samtlige norske studier som retter seg mot befolkningens medievaner finner at det er barn og unge, og da særlig gutter, som er de mest aktive på dataspill/TV-spill.»
(Overå, 2016)

Ask et al (2016) viser til at digitale spill er *en sterkt kjønnet teknologi*. Spillindustrien har historisk vært en sterkt mannsdominert bransje, noe som kan ha vært med på å påvirke at dataspill ofte har stereotypiske presentasjoner av kjønn, både i selve spillet, men kanskje like viktig i markedsføring av dataspill (Ask, Svendsen, et al., 2016). Som et resultat blir spill ofte sett på som en maskulin aktivitet eller en *guttearena*. *«Problemet stammer blant annet fra en antagelse om at menn og kvinner har grunnleggende forskjellige interesser og motivasjoner for å spille, og derfor vil ha ulike spill og spillopplevelser.»* (Ask, Svendsen, et al., 2016).

2.2.9 Læring i dataspill

Granic et al (2014) omtaler de iboende mulighetene for læring i dataspill. Mens dataspill har mye til felles med tradisjonelle spill sine fordeler, som at de er grunnleggende frivillige og har elementer av både samarbeid og konkurranse, tilbyr de også en del andre muligheter for læring. Spill tilbyr en mulighet for å fordype seg i en verden hvor man har en form for kontroll, der man i trygge omgivelser allikevel får utfordringer nok til at man kan føle tilfredshet når man når et mål (Granic et al., 2014). Dataspill tilbyr en unik form for lek med sosial interaksjon som i nettbaserte spill. I spill av typen MMORPG er det mulighet for å knytte kontakter og venner på vers av landegrenser, som deltakere i spillene mest sannsynlig ikke ville truffet på annen måte. Her er det også muligheter for at samarbeid kan foregå på tvers av språk, religion og landegrenser. Det er mulig at det skjer en hel del læring i spill der det er mye samarbeid som kunnskap og ferdigheter om ledelse og samhandling. Granic et al nevner også at når deltakere i dataspill investerer mye tid er det mulig at de får en annen type opplevelse enn andre spill kan tilby, ved at de fordyper seg på en annen måte. Det blir også nevnt at dataspill kan ha potensiale for å kunne være med å forebygge mentale problemer og fremme mental helse, og at det er et område som det burde forskes mer på gjerne på tvers av fagdisipliner (Granic et al., 2014). Ferdigheter som omhandler å samarbeide i nettbaserte spill som i MMORPG-spill handler om å kunne jobbe sammen mot et felles mål, tenke strategisk og at hver deltaker bidrar med noe unikt. Dette er evner som i liten grad måles i en tradisjonell skolesetting, men som allikevel er nevnt som viktige ferdigheter for fremtidens

skole. Mulighetene for språklæring i dataspill er noe som også blir nevnt når det er snakk om læring i spill (Ranalli, 2008).

Erstad & Sefton-Green (2013) refererer til forskning som viser en endring i adferd og kompetanse hos unge mennesker som følge av ny teknologi. Her er det snakk om en ny form for mer individuell læring, fristilt fra skolens og dens validering. Den nye typen læring hører hjemme i plattformer som er tilrettelagt for samarbeid og som lar deltakere utforske, som vekker nysgjerrighet og gir ekte utfordringer (Erstad & Sefton-Green, 2013).

Green & Erstad (2017) diskuterer i en nyere artikkel unges forhold til læring i og utenfor skolen med begrepet *learning lives*. «*Learning lives approaches help us see the changing place of the meaning of education and institutional pedagogies across all the nooks and crannies of everyday life.*» (Sefton-Green & Erstad, 2017) Her settes det fokus på læring som noe som skjer ved hjelp av teknologi, over flere områder av dagliglivet og som kan være vanskelig å beskrive og måle. At læring skjer på nye måter og andre steder enn kun i skole kan bety at pedagogisk forskning på læring bør ses på med nye øyne (Sefton-Green & Erstad, 2017).

Dataspill har hos mange av foreldregenerasjonen en lavere verdi både når det gjelder tidsbruk og når det gjelder tanker om læringsutbytte. Allikevel er det områder innenfor dataspill der det kan skje verdifull læring og sosialisering.

3 Metode

I dette kapitlet presenteres metoder som er valgt for best å kunne besvare problemstillingen. Her forklares først formålet med undersøkelsen og begynnelse for valg av metode og forskningsdesign. Deretter beskrives utvalget, hvordan datainnsamlingen ble gjennomført og metode for analyse. Informanter i dette prosjektet er kun et utvalg og er derfor ikke representativ for hele populasjonen. Mål for forskningsarbeidet blir derfor å tolke informantenes svar, uten å se etter generelle og allmenngyldige forklaringer.

I forskning skilles det mellom to typer perspektiv innenfor samfunnsvitenskapelig forskning, kvalitativ og kvantitativ forskning. Forskning streber generelt etter å bidra til større forståelse av det som skjer rundt oss, både for individer og for samfunnet som helhet (Kvale, Brinkmann, Anderssen, & Rygge, 2015). Mens kvantitativ forskning har fokus på å bekrefte årsaker eller å avkrefte hypoteser, legger kvalitativ forskning mer vekt på å forklare formål og tolke meninger for begreper og fenomener. Kvalitativ forskning er ofte mer induktiv og det studeres ofte mindre utvalg, noe som betyr at forskeren har en større nærhet til det som studeres. Kvantitativ forskning tar i bruk statistiske analysemetoder og kan sis å ha en større avstand til det som skal studeres. Datamaterialet er i denne oppgaven valgt å innhentes ved spørreskjema og personlige en-til-en intervju. Ved å se på et mindre utvalg av en større populasjon bruker denne oppgaven i både kvalitative og kvantitative metoder for datainnhenting. Når det gjelder tilnærming til analyse ses det etter tendenser basert på tall fra spørreundersøkelsen, men den videre tolkningen av dataene er sett i lys av informasjon fra intervjuer og kan derfor sies å være mer kvalitativ i form.

Det ble i innledningen referert til undersøkelser som peker på at kjønn har forskjellige preferanser og at de velger forskjellige typer dataspill. Som et følge blir det et poeng å se på om hvorvidt det er variasjoner i hvordan kjønn bruker dataspill. Det er derfor valgt å skille mellom plattform som blir brukt til dataspill og typen dataspill. Det er valgt å dele inn spillplattformer i mobil, konsoll (Xbox, Playstation, etc) og pc/laptop. Av typen dataspill er det definert kategoriene strategispill (Civilization), mobilspill (herunder puzzle-spill som Candy Crush eller Wordfeud), plattformspill (Super Mario) og MMORPG (World of Warcraft, Call of Duty). Kategoriene er forenklet med et ønske om å ikke ha for mange valg

for respondentene å ta stilling til og med tanke på at noen spill vil kunne falle i flere kategorier.

3.1 Valg av forskningsmetode og design

For første runde med datainnhenting er det valgt å bruke spørreskjema og i neste runde intervju. Datainnhenting tar utgangspunkt i spørsmålsstillingen og ønsket om å se etter mulige sammenhenger mellom to av medieelevenes sosiale arenaer. Ut i fra problemstillingen ser denne oppgaven på mulige sammenhenger mellom to områder av medieelevenes sosiale arenaer; skolemotivasjon og spillvaner. Spørreundersøkelser er anonyme og oppfordrer derfor til høy grad av ærlighet (Cohen, Manion, Morrison, & Bell, 2011, p. 411). I følge Nardi er selvstyre spørreundersøkelser godt egnet til å undersøke meninger og holdninger som ikke lett kan observeres. Det kan også være en god metode for å samle inn større mengder data på kort tid. Samtidig kan respondenter misforstå eller tolke spørsmål som ikke er tydelig formulert (Nardi, 2015, pp. 72-73). Intervju gir mulighet for å oppklare spørsmål som oppstår både for intervjuer og for respondent (Cohen et al., 2011, pp. 411-422). Spørreundersøkelsen kan derfor være med å avdekke hva utvalget gjør og hva de mener, mens intervju kan bidra til å gi forståelse om hvorfor.

Formålet med intervju var å utdype spørsmålene i spørreundersøkelsen og å søke grundigere eller bakenforliggende forklaringer som ikke tydelig fremkommer fra spørreundersøkelsen. Skolemotivasjon er et bedre beskrevet tema i forskning, men det er mindre som spesifikt tar utgangspunkt i elevens eget synspunkt. Ungdoms spillvaner er dokumentert noe i statistikk, men det finnes få kvalitative undersøkelser som tar utgangspunkt i ungdommens eget ståsted og synspunkt. Mens det finnes noe mer om grunnskoleelever eller studenter, er det lite som avdekker elevenes synspunkt på spillvaner og skolemotivasjon på videregående nivå. Med utgangspunkt i at det var lite litteratur som omfattet både skolemotivasjon og spillvaner virket det hensiktsmessig å begynne litt bredere med en spørreundersøkelse for så å gå mer i dybden med intervju i andre runde av datainnhenting. Både i spørreundersøkelsen og i intervjuene ble det spurt om vaner og holdninger til spill og om egen oppfattelse av motivasjon i skolesammenheng.

Datamaterialet og påfølgende analyse kan deles opp i to hovedkategorier: spillvaner og skolemotivasjon. Spillvaner omfatter temaer som *hvilken type spill og spillplattform*

respondentene forholder seg til, *måten de spiller på, tidsbruk, læringsutbytte, utholdenhet, holdninger og motivasjon i spill*. For skolemotivasjon er hovedtemaene *forventninger til egen prestasjon og karakterer, trivsel, læringsutbytte, grad av selvbestemthet (autonomi), deltakelse, fravær og holdninger til tidsfrister*.

3.1.1 Statistisk signifikans

I undersøkelse av dataene er det først gjennomført statistisk analyse av frekvens på hvert spørsmål. Og spørsmål som omhandler spilladferd er så krysset med spørsmål om skole for å se etter statistisk signifikante svar. Signifikansnivået på 5% er valgt for analysen. Dette sier noe om at årsaken til forskjellen mellom variablene har oppstått tilfeldig er 5 prosent eller mindre.

3.2 Begrunnelse for utvalg

Med utgangspunkt i egen bakgrunn som lærer på studieprogram medier og kommunikasjon gir dette innsyn i en skolehverdag med høyt datateknisk nivå og fokus. Datamaskinen brukes i stor grad i mediefagene og mye av det faglige arbeidet gjøres i avansert programvare eller ved komplisert teknisk utstyr der data så blir overført og behandlet på datamaskin.

Studieprogrammet har også den høyeste gjennomføringsprosenten av de yrkesfaglige linjene på videregående (Statistisk Sentralbyrå, 2017). Et interessant spørsmål kan være hvorvidt den høye gjennomføringsprosenten har noe med vaner eller motivasjon til utvalget å gjøre.

Elevmassen på studieprogram medier og kommunikasjon er derfor en interessant gruppe å studere da det digitale er en viktig del av livet deres. Med utgangspunkt i problemstillingen blir det derfor interessant å se på om egne observasjonene stemmer med dataene som blir hentet inn. Siden det ikke foreligger tall på spillvaner for denne spesifikke aldersgruppen (kun for bredere aldersgrupper) og heller ikke fordelt på de forskjellige studieprogrammene på videregående, ble dette et viktig punkt å avdekke i spørreundersøkelsen. Utvalg med elever på studieprogram medier og kommunikasjon blir derfor et interessant utvalg både når det gjelder motivasjon på skolearenaen og når det gjelder spillvaner.

Studieprogrammet fikk i 2017 en endring der ble innført en inndeling mellom et yrkesfaglig løp og et studiespesialiserende løp. Det eksisterende studieprogrammet var klassifisert som

yrkesfag, men tilbød et treårig utdanningsforløp med studiekompetanse. Datainnhenting er fokusert på elever i 2. og 3. klasse. På skolene som er med tilbys det studiespesialiserende løp noe som vil si at elevene i dette utvalget representerer yrkesfaglige elever i 3. klasse påbygg og elever fra 2. år studiespesialisering. Det er søkt NSD om tillatelse til å gjennomføre datainnhenting, da noen av respondentene ikke ennå har fylt 18 år. Det hentes ikke inn sensitive personopplysninger ut over e-post for respondenter som sa seg villig til å delta i intervju.

Med et mindre utvalget av hele populasjonen er ikke resultatene presentert i denne oppgaven nødvendigvis representativ for hele populasjonen, men kan være med på å gi indikasjoner på hvilke områder som kan være interessant for videre forskning.

3.3 Utvalg som ble med i undersøkelsen

Samtlige 10 skoler som tilbyr studieprogram medier og kommunikasjon i Akershus fylkeskommune ble invitert til å delta, men bare tre av disse svarte på forespørsel eller ønsket å delta. Det endelige utvalget i spørreundersøkelsen består av 94 respondenter fra tre forskjellige videregående skoler. Datainnhenting ble først gjennomført etter at rektor hadde gitt tillatelse og i samarbeid med enten faglærere eller kontaktlærere.

3.4 Datainnsamling

Datainnhenting til spørreundersøkelsen ble hovedsakelig gjennomført ved oppmøte i klasserommet der det ble gitt informasjon om prosjektet i forkant av undersøkelsen. Informasjonen bestod av gjennomlesning av informasjonsskriv og at elevene hadde mulighet til å stille spørsmål. Det foreligger ellers ingen oversikt over andel respondenter fordelt på skoler og klasser da det var frivillig å delta i undersøkelsen og antallet elever i de forskjellige klassene og skolen varierer. Det er å anta at hoveddelen av respondentene går i 3. klasse da det er samlet inn data i 3 tredjeklasser og 2 andreklasser. Samlet antall elever for alle tre skoler var for studieprogrammene i januar rundt 200. Av disse sa 22 respondenter seg villig til å delta på intervju i etterkant av spørreundersøkelse. Det ble igjen gjennomført intervju med 6 av disse der alle går 3. klasse. Utvalget til intervju ble gjort tilfeldig ved at alle som hadde sagt seg villig til å delta fikk en henvendelse. Litt tilfeldig fikk jeg etter henvendelser kun seks respondenter, som da dannet utvalget til datainnhenting ved intervju.

Av totale antall 94 respondenter var det 37 (39%) jenter og 57 (61%) gutter som deltok. Andel jenter for studieprogrammet på landsbasis lå i følge Statistisk sentralbyrå for 2017 på 47% kvinner (Statistisk Sentralbyrå, 2018c), mens Akershus fylkeskommunes inntakstall for 2017 ligger noe lavere på 45,2%. Utvalget i denne oppgaven har altså en noe forskjøvet fordeling prosentvis på kjønn med noe flere gutter enn jenter sammenliknet med gjennomsnitt av fra hele populasjonen på studieprogrammet (Statistisk Sentralbyrå, 2018c).

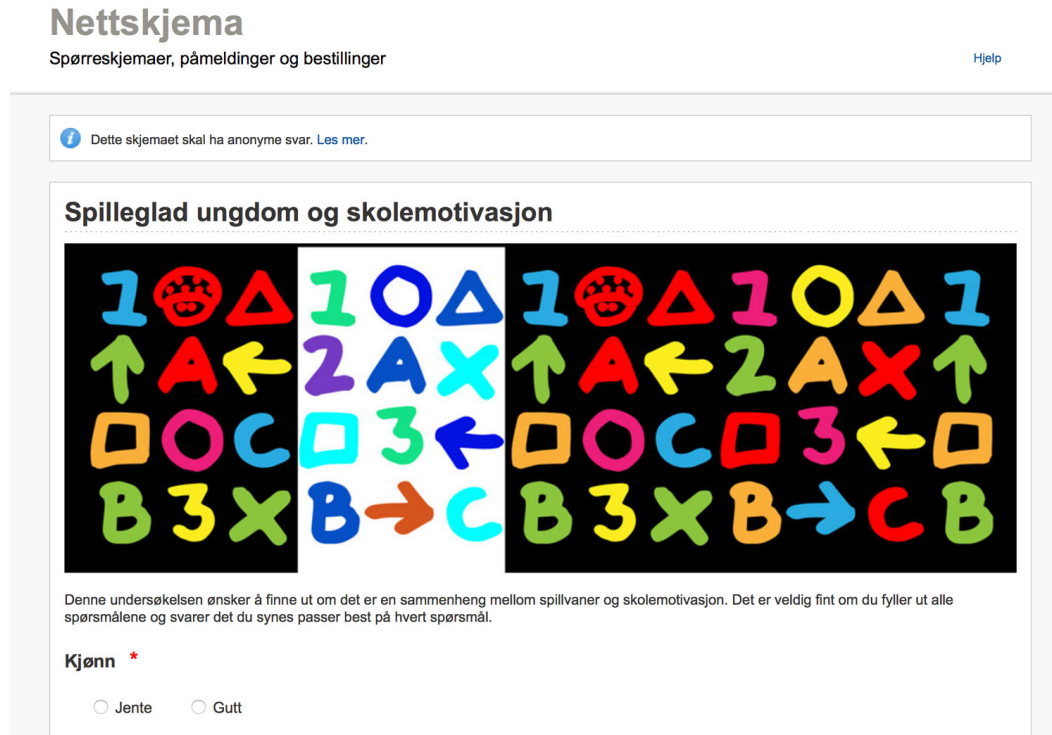
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jente	37	39,4	39,4	39,4
	Gutt	57	60,6	60,6	100,0
	Total	94	100,0	100,0	

Figur 2 - kjønnsfordeling for utvalg i spørreundersøkelsen

Det ble gjennomført en testrunde med tre respondenter i samme aldersgruppe før datainnhenting, der det ble registrert at respondentene lot det stå igjen flere spørsmål uten svar. Spørreundersøkelsen ble derfor utformet obligatoriske spørsmål for å forsøke å få så mange fullstendige besvarelser som mulig. Dette kan være en utfordring ved at respondenten føler seg bundet til å fortsette og derfor en mulig etisk utfordring (Cohen et al., 2011, p. 377). Det ble på den andre side tydelig forklart at deltakelse var frivillig og at deltakerne når som helst trekke seg underveis. Det ble ikke gjennomført kontroll på hvem som fullførte og leverte eller ikke.

3.4.1 Nettbasert spørreundersøkelse

Til datainnhenting er det brukt Nettskjema, som er et verktøy laget for å utforme og gjennomføre spørreundersøkelser på nett (Universitetet i Oslo). Nettskjema bruker ikke informasjonskapsler og ved anonyme svar vil ikke IP-adresser kunne kobles til enkelt svar. Nettbaserte skjema trenger ikke lastes ned og gir derfor en forenklet prosess. Siden det har et enkelt utseende kan det bidra til at flere respondenter fullfører skjema, da avansert layout eller design har vist seg å senke antall ferdigstilte skjemaer (Cohen et al., 2011, pp. 277-280). Liste over spørsmål



Figur 3 - skjermdump av nettskjemaet slik det fremstår i nettleser

Nettskjema er i følge Universitetet i Oslo velegnet for enkle spørreskjema og flervalgsoppgaver til datainnhenting i forskningsøyemed (Universitetet i Oslo). Samtidig kan det være større sjanse for at respondenter svarer uærlig i et nettbasert forum, men dette kan forebygges ved å bygge tillit mellom forsker og respondenter (Cohen et al., 2011, p. 94). Fra respondentene side ble skjemaet kritisert fordi de ikke synes det var godt nok tilrettelagt for mobil, men siden alle på videregående har egen bærbar maskin bør ikke dette sees som noe hinder for deltakelse, men mer som et signal om respondentenes preferanse.

3.4.1.1 Endringer i data

Variabler i undersøkelsen ble kodet i Nettskjema og datasettet ble deretter eksportert til analyseprogrammet IBM SPSS for videre analyse og bearbeiding. Det ble i SPSS gjort inndelinger av innholdet i data for svarene *antall spilletimer pr dag* og *ukentlige antall timer deltakelse i organiserte fritidsaktiviteter*, der svarene ble delt inn i grupper for å gjøre det lettere å tolke dataene. Her ble *antall spilltimer pr dag* delt opp i 0, 1-2, 2-4, 4-6, 6-8 og 8-10 timer. Mens data om *timer organiserte fritidsaktiviteter* ble delt inn 0, 1-2, 2-5, 5-10, 10-15 og 15-20 timer.

På spørsmål om hvor mange timer respondenten bruker daglig på dataspill ble det registrert svar som ikke passet inn i formateringen slik det var tiltenkt og derfor forsvant i eksport av data. Her måtte svar registreres manuelt i SPSS og kan tyde på at skjemaet på dette spørsmålet ikke var tydelig nok på hvilken form svaret skulle gis i. Svar som var registrert feil var av typen tekstsvar. Her ble «2-3 timer» og «4-5 timer», registrert som henholdsvis 2,5 timer og 4,5 timer. Andre tekstsvar som forsvant i eksport var «20 minutter» som ble endret til 0,3 timer, «Under 1 time» ble endret til 1 time og i svar der det var lagt til «timer» som tekst ble dette fjernet slik at tall ble riktig registrert.

3.4.1.2 Typer spørsmål / spørsmålene

Spørsmålene i undersøkelsen er hovedsakelig ordinale spørsmål med unntak av spørsmålene om *kjønn, antall timer brukt på spilt om dagen og tidsbruk på fritidsaktiviteter*.

Undersøkelsen består av 55 punkter (spørsmål) som skal besvares. Siden det er elevenes synspunkt eller mening det søkes etter, er det valgt å bruke en fem-graders Likert-skala, som i følge Cohen et al kan passe for å måle holdninger og adferd (Cohen et al., 2011, pp. 386-388). Svaralternativer ble satt til *veldig uenig, uenig, enig, veldig enig og vet ikke*. Det innhentes i utgangspunktet ikke sensitive opplysninger, men undersøkelsen har et ikke-obligatorisk felt til slutt der respondenter kan registrere interesse for å delta på et intervju på et senere tidspunkt. Her ble kun e-post registrert for kontakt. Deltakere i undersøkelsen antas å være mellom 16 og 19 år gamle, der ingen er yngre enn 16, men det er mulig at det kan være respondenter som er eldre. Dette er det ikke spurt om i undersøkelsen.

Valg av spørsmål

Når motivasjon i teorien beskrives som en forutsetning for engasjement og at disse igjen påvirker elevens læringsutbytte er det interessant å se på hva elevene selv opplever som verdifull læring og hva de tenker om sin egen motivasjon. Det kan også være interessant å spørre om opplevd læringsutbytte på forskjellige arenaer. Med utgangspunkt i Sletten et al (Sletten et al., 2015) nevner at det er en sammenheng mellom karakterer og spilltid og at det også er en sammenheng mellom dataspill og deltagelse i organiserte fritidsaktiviteter, dette ble det valgt å ta med et spørsmål om fritidsaktiviteter i spørreundersøkelsen. Spørsmål undersøker elevenes utholdenhet blant annet ved å spørre om deres forhold til å overholde

tidsfrister for skolearbeid, om de har karaktergrunnlag i fag og skolefravær. Det spørres også om forhold til deltakelse i timene og egen innsats på skolen.

3.4.1.3 *Etiske utfordringer*

Ved utforming av spørreskjema er det flere etiske hensyn som må tas, siden utfyllingen av et spørreskjema i følge Cohen et al, trenger inn i den private sfære (Cohen et al., 2011). Et spørreskjema kan oppfattes som påtrengende og bruker av respondentens tid, men formen på spørsmålene som stilles er også viktige (Cohen et al., 2011, pp. 377-378). Respondenter kan ikke tvinges til å delta, men kun oppfordres til å bidra til forskning og skal alltid samtykke til å delta (Cohen et al., 2011). For elektronisk datainnhenting er det viktig at personvern og anonymitet for respondentene ivaretas. I denne oppgaven har nettskjemaet som brukes til datainnhenting innebygde løsninger som bidrar til at personvern og anonymitet ivaretas.

3.4.2 Intervju

Til intervju er det valgt å bruke semi-strukturert intervju som metode, som gir mulighet for at samtalen kan bevege seg friere enn i et strukturert intervju. Et semi-strukturert intervju har tema som ønskes belyst og er strukturert på forhånd og spørsmålene trenger ikke være i en planlagt orden. Semi-strukturert intervju ligger nær en dagligdags samtale, ikke helt åpen, men heller ikke en lukket spørreskjemasamtale (Kvale et al., 2015).

Det ble gjennomført 6 intervju i løpet en 10 dagers periode på skolenes område og i skoletiden. Deltakerne sto fritt til å velge tidspunkt da det passet best for å minst mulig forstyrre i skoletimene. Deltakerne består av tre jenter og tre gutter. De fleste ble gjennomført i lunsjpausen, men to ble gjort i en fritime der elevene sto fritt til å bruke tiden sin som de ønsket. Intervjuene ble tatt opp med lydopptaker, transkribert med programmet HyperTranscribe. Før intervjuet ble satt i gang ble det gitt informasjon om prosjektet, og respondenter skrev under på samtykke til intervju (vedlegg 3). Fem av respondentene var over 18 år og én av respondentene var 17 år. Det ble før oppstart av intervju gitt informasjon om prosjektets varighet, hvem som har innsyn i prosjektet, oppbevaring og behandling av data og at data ville bli slettet når prosjektet avsluttes i henhold til intervjuguide. Respondentene ble informert om at de til en hver tid kan trekke seg fra undersøkelsen og fikk med seg et skriv med relevant kontaktinformasjon. Intervju var i formen semi-strukturert og baserte seg på

utarbeidet intervjuguide som igjen tok utgangspunkt i tema og spørsmål i spørreundersøkelsen. Det var totalt 22 respondenter som sa seg villig til å delta i intervju gjennom svaralternativ i spørreundersøkelsen, men det var allikevel ikke lett å få deltakere til intervjuet. Ved henvendelse sendt ut til de som hadde sagt seg villig, var det kun seks av disse som kunne var villig til å stille til intervju. En refleksjon som kan være viktig for resultatet i intervjudata er at av respondentene som svarte at de spiller mest i spørreundersøkelsen (> 6 timer pr dag: 5 gutter og 1 jente) var det ingen som ønsket å stille til intervju. Holdninger til disse respondentene er derfor kun representert i data fra spørreundersøkelsen, ikke i intervju. Som en følge av dette ble intervju-utvalgt bestemt av de seks som sa seg villig til å delta og representerer ikke nødvendigvis alle synspunkter fra deltakerne i spørreundersøkelsen.

3.4.3 Reliabilitet og validitet

Utvalget i denne oppgaven med 94 respondenter av i spørreundersøkelse og intervju med seks respondenter. Det totale antallet elever i 2. og 3. klasse på studieprogram medier og kommunikasjon på de tre skolene er totalt omtrent 190 elever som betyr at innenfor de tre skolene som deltok er det 49 prosent som har svart på spørreundersøkelsen. Vurdering av validitet eller gyldighet sier noe om at de innsamlede dataene er relevante i forhold til problemstillingen.

Denne undersøkelsen gir ikke et fullstendig utfyllende bilde av mulige sammenhenger mellom spillvaner og skolemotivasjon, da den tar utgangspunkt i utvalgets egne tanker eller oppfattelse. En utfordring i spørreundersøkelser, såkalte *self-report studies* er nettopp at respondentene kan ha egne oppfatninger som de ikke klarer å presentere på riktig måte (Cabot, 2016). Studien presenterer også elvenes egen stemme og ser ikke på faktiske skolerresultater eller kontrollerer om det som rapporteres er korrekt.

Ved å også bruke metoder for kvalitativ forskning kan dette være med på å gi et klarere bilde av virkeligheten enn ved å kun bruke spørreundersøkelse (kvantitativ forskning). I et intervju brukes språk, tone og kropp til å kommunisere mellom intervjuer og informant, noe som vil kunne bidra til å gi et bedre helhetlig bilde av informantens meninger og holdninger (Kvale et al., 2015). Når dette kombineres med kvantitative data kan det bidra til at det samlede datamaterialet gir et mer riktig, og derfor mer gyldig, inntrykk.

Denne studien har ingen tilsvarende studier å sammenliknes med da ingen andre studier ser på den samme problemstillingen med utvalget på samme tid. På den andre siden kan det argumenteres at stabilitet oppnås til en viss grad da respondenter svarer på liknende spørsmål eller temaer flere ganger, både i spørreundersøkelsen og ved at noen også understøttes i intervju. Det var videre kun én person som gjennomførte all datainnhenting, noe som kan være med på å påvirke reliabiliteten.

3.5 Analyse av data

Fot å analysere innsamlet data er det for spørreundersøkelse brukt en kvalitativ tilnærming, selv om analysen baserer seg på tall fra spørreundersøkelsen blir fortolkningen av analysen hovedsakelig kvalitativ. Analyse av data har som formål å skaffe orden og oversikt i datamaterialet, uavhengig av om det brukes kvalitative eller kvantitative metoder (Grenness, 2001). Selv i kvalitative analyser må sammenhenger og mulige bakenforliggende årsaker forklares og dermed har også kvalitative analyser et innslag av kvalitative måter å tenke på (Grenness, 2001).

Resultatene har kommet frem ved å analysere svarene ved enkle korrelasjonsanalyser. Det er for hvert spørsmål først gjort en enkeltvis analyse av hvert spørsmål og deretter ble det gjennomført bivariate analyser der spørsmål om adferd i dataspill ble koblet opp mot spørsmål om skole. Svarene på analysene er sett i sammenheng med uttalelser fra intervju.

I analysen av data undersøkes det ikke årsaker og det testet ikke hypoteser, men det ses etter sammenhenger ved å gjøre enkle korrelasjonsanalyser. Under analysen vokste det frem et behov for å vurdere noe av datagrunnlaget fordelt på kjønn. Dette ikke fokuset i problemstillingen, men er tatt med da det gir et mer nyansert svar på hovedproblemstillingen. Ved å fordele svarene på kjønn gir fordelingen noen steder bedre svar der gutter og jenter svarer avvikende.

Mengden data kan ikke sies å være stor nok til å angi klare årsakssammenhenger mellom områdene i spørsmålsstillingen, men kan være med på å bidra forståelse eller påpeke mulige

korrelasjoner mellom variablene.

4 Resultater

Respondenter har i spørreundersøkelsen svart i fem kategorier (Helt uenig, litt uenig, litt enig, helt enig og vet ikke). Hvert spørsmål ble først sett på individuelt i en univariate analyse, for å få oversikt over fordeling om for å forsøke å avdekke relevante områder å undersøke nærmere. Det ble videre foretatt enkle bivariate analyser, der svar fra spørsmål som omhandler spilladferd ble krysset med svar på spørsmål om skolemotivasjon. I forkant av analysene ble resultater i kategoriene *helt uenig* og *litt uenig* slått sammen til kategori *uenig*, og *litt enig/helt enig* til kategori *enig* for å gjøre det lettere å analysere dataene. Sammenslåingen ble utført ved å bruke innebygde verktøy for å omkode variabler i programmet SPSS.

For spill er det basert på spørsmålene i spørreundersøkelsen delt inn i temaene spillplattform, spilltype, tidsbruk i spill, læringsutbytte i spill, samarbeid i spill og prioriteringer og holdninger til spill. Disse er så krysset med svarene fra spørsmål som omhandler skolemotivasjon. Når det gjelder skolemotivasjon er det sett på karakterer, samarbeid, læringsutbytte, skolemotivasjon (glede og trivsel, innsats og deltakelse, autonomi og prioriteringer). For spillplattform og spilltype er det sett på likheter eller forskjeller innenfor kategoriene. Alle hovedtemaene innenfor spilladferd er undersøkt opp mot spørsmål om skolemotivasjon og de funn blir presentert i dette kapitlet.

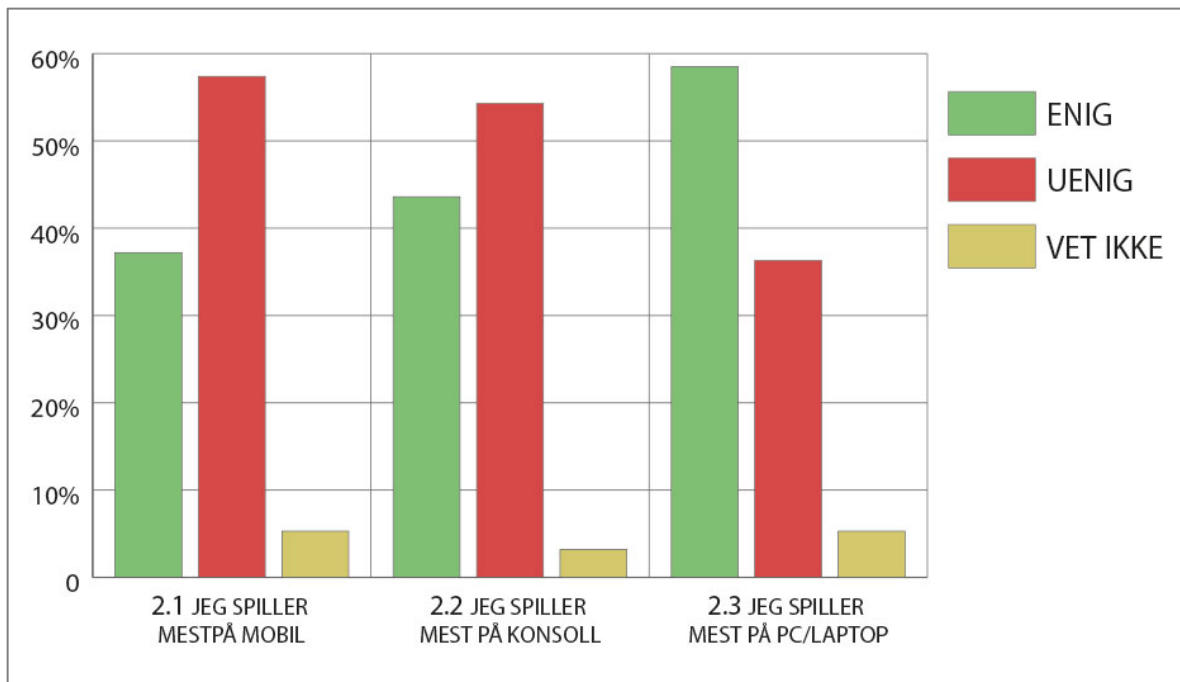
Spørsmål fra spørreundersøkelsen som omhandler spill er krysset opp mot spørsmål som omhandler skole og der det er relevante resultater presenteres disse som resultater i dette kapitlet. Siden det er gjort mange analyser av mulige koblinger av variabler er det kun der det er resultater at det er beskrevet i dette kapitlet. Funn fra analysen oppsummeres til slutt.

4.1 Spilladferd

Her ble det spurt om spillplattform, spilltype, spillvaner og tidsbruk i spill. Resultatene fra spørsmålene ble undersøkt opp mot læringsutbytte, karakterer, medbestemmelse, skoleglede, innsats og deltakelse for å se etter sammenhenger.

4.1.1 Spillplattform

Når det gjelder spillplattform så viser resultatene at blant respondentene er det flest som svarer at de *spiller mest på pc/laptop* (59%) noe færre at de *spiller mest på konsoll* (43%) og *spiller mest på mobil* (37%). De fleste av respondentene spiller på 1 eller 2 plattformer. Det kan være relevant å ta med i betraktning at siden alle elver får tilgang på bærbar datamaskin på videregående kan dette være en medvirkende årsak til at flere sier at de spiller på pc/laptop enn på mobil.



Figur 4 – Foretrukken spillplattform

Det er omtrent 40% av totale respondenter som har svart at de er enige med at de *ikke spiller eller spiller veldig sjeldent* (spørsmål 2.4). Noe som samsvarer bra med nye tall fra barn og medier 2018, der 34% av 18-åringene svarer at de ikke spiller (Medietilsynet, 2018).

Det er relevant å ta med kjønnsforskjeller på spillplattform, innenfor hvert spørsmål. Tendensen for kjønn er at de svarer noe motsatt på enig og uenig ettersom hvilken spillplattform de spiller mest på. Blant jentene svarer et klart flertall at mobil er den plattformen de bruker mest (spørsmål 2.1). Mens guttene spiller mest på PC/laptop (spørsmål 2.3). Blant jentene svarer flest uenig på at de spiller på konsoll (spørsmål 2.2) og guttene svarer at de spiller minst på mobil (spørsmål 2.1).

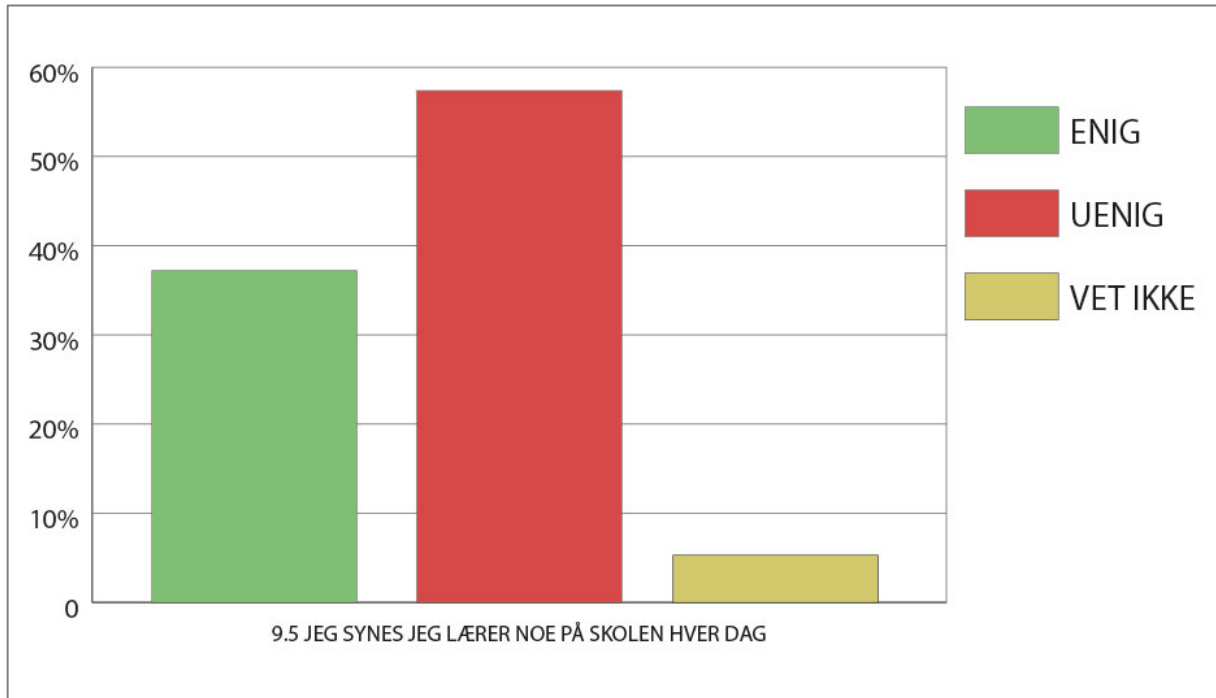
	Jenter			Gutter		
	Enig	Uenig	Vet ikke	Enig	Uenig	Vet ikke
2.1 Jeg spiller mest mobilspill	25 26,6%	9 9,6%	3 3,2%	10 10,6%	45 47,8%	2 2,1%
2.2 Jeg spiller mest konsoll	8 9%	28 30%	1 1%	32 34%	23 24%	2 2%
2.3 Jeg spiller mest PC/ laptop	14 14,9%	22 23,4%	1 1%	41 43,6%	12 12,8%	4 4,3%
2.4 Jeg spiller ikke /veldig sjeldent	24 25,5%	13 13,8%	14 14,9%	42 44,7%	0 0%	1 1%

Tabell 2 – prosentvis fordeling på kjønn for svar på foretrukken spillplattform

Fra Barn og medier undersøkelsen 2018 er prosentandelen av 17 og 18-åringer som sier at de spiller dataspill (PC, Playstation, mobil, nettbrett) fordelt på kjønn med gutter 93% og 29% jenter (Medietilsynet, 2018), men undersøkelsen sier videre ikke noe om hvilke plattformer jenter og gutter foretrekker å spille på.

4.1.1.1 Læringsutbytte på skolen

På påstanden *jeg synes jeg lærer noe på skolen hver dag* (spørsmål 9.5) er det litt over halvparten av respondensene som sier seg uenig (57%) og færre som var enig (37%).

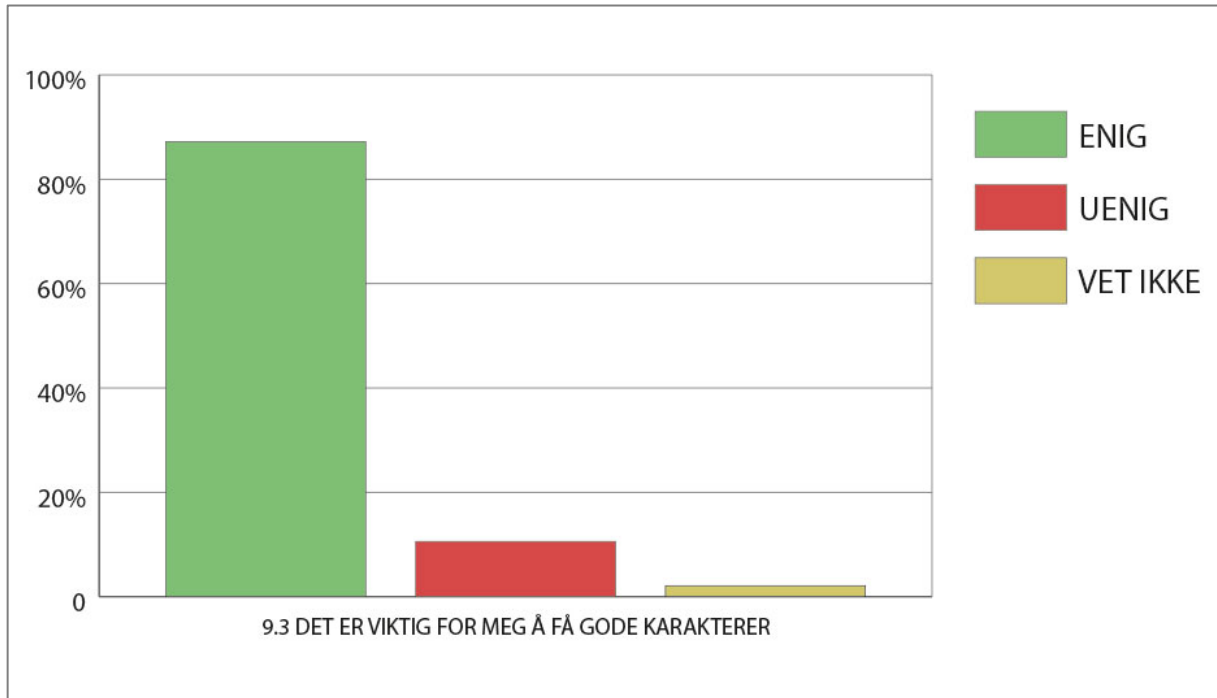


Figur 5 – Spørsmål 9.5 læringsutbytte på skolen

Fra kryssanalyse av spillplattform og læringsutbytte er det veldig små forskjeller å spore. Hvilken spillplattform respondentene spiller mest gir ikke utslag på elevenes opplevde læringsutbytte. Av de som spiller mest innenfor de forskjellige plattformene, svarer flertallet også at de ikke føler læringsutbytte.

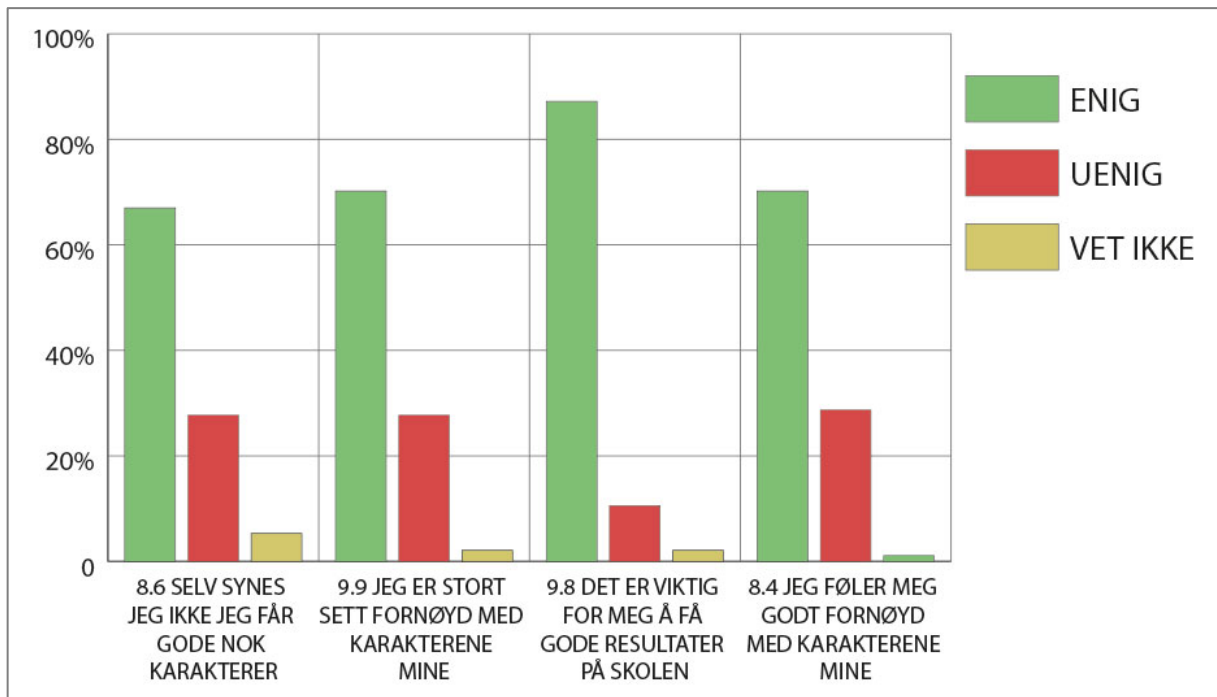
4.1.1.2 Karakterer

På påstanden *det er viktig for meg å få gode resultater på skolen* (spørsmål 9.3) er det et klart flertall av respondentene som svarer at de er enige (87%). Det er gjennomgående en holdning til at karakterer er viktige i samtlige spørsmål om karakterer.



Figur 6 - 9.5 Det er viktig for meg å få gode karakterer

På spørsmål som omhandler forventinger til karakterer rapporterer flest av respondentene at de er enige med at de *er fornøyd med karakterene sine* (70%). På spørsmål om de *selv synes de får gode nok karakterer* er flest helt enige eller litt enige (67%).



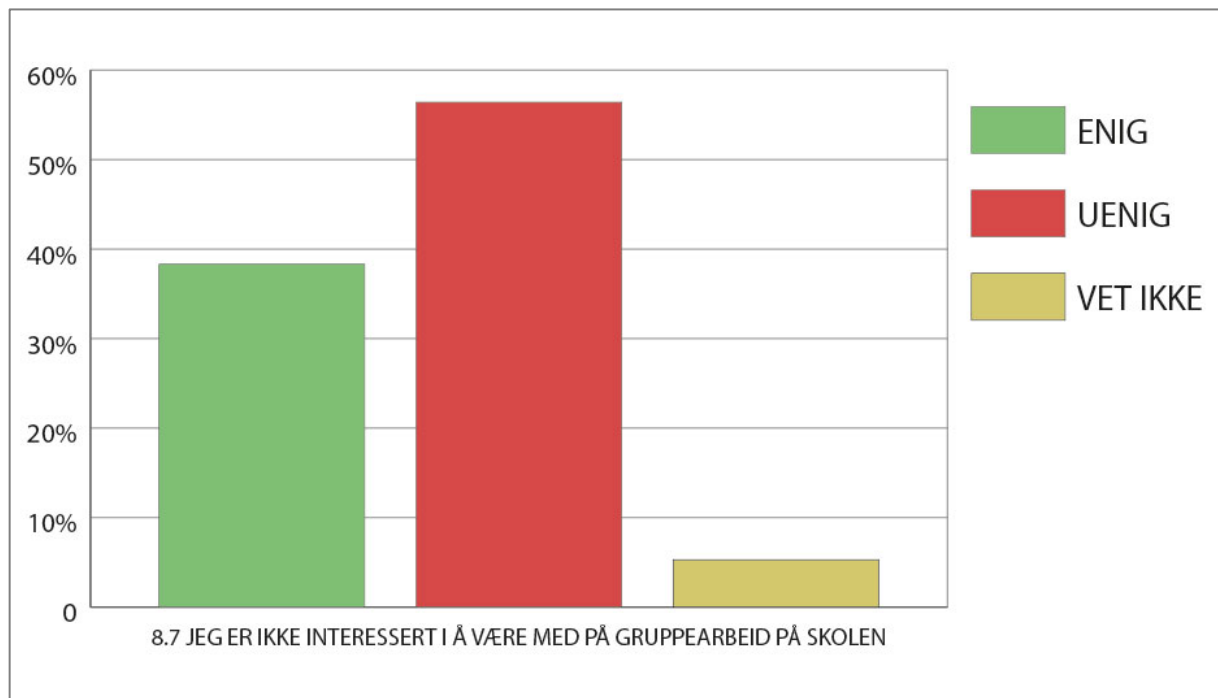
Figur 7 – Forventninger til skoleprestasjon

Når det gjelder kjønnsforskjeller rundt forventninger til karakterer er det veldig små forskjeller på de fleste spørsmålene, men unntak av spørsmål 8.6 der det er noe flere jenter som selv mener de ikke får gode nok karakterer. Det er også på samme spørsmål flere jenter enn gutter som svarer *vet ikke*.

Uavhengig av valg av foretrukken spillplattform, er respondentene klart enige i at det er *viktig å ha gode karakterer* (spørsmål 9.3) (M=90%). Det samme gjelder for de som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent.

4.1.1.3 Samarbeid på skolen

Når det gjelder spørsmål jeg er ikke interessert i å være med på gruppearbeid på skolen (spørsmål 8.7) er det litt færre som svarer enig og derfor ikke er interessert i gruppearbeid (38%) mens noe flere er uenig (56%).



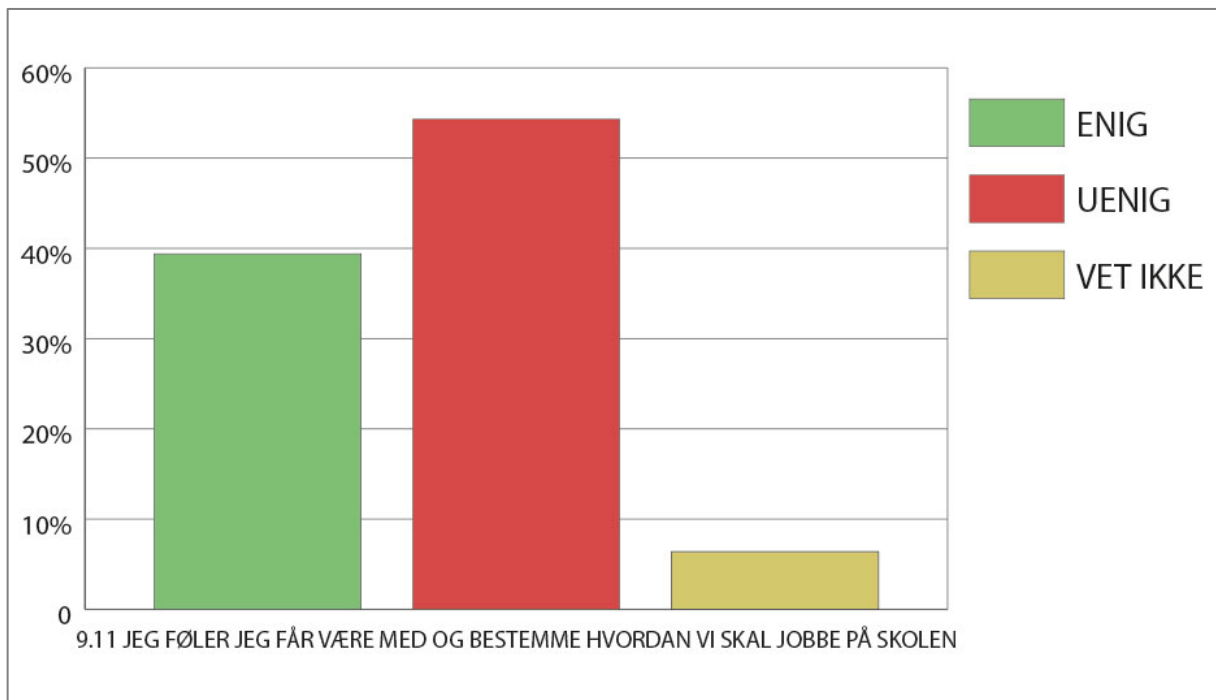
Tabell 3 - Gruppearbeid på skolen

For foretrukken spillplattform og hvorvidt respondentene *er interessert i å være med på gruppearbeid på skolen* (spørsmål 8.7) er det noen små forskjeller mellom plattformene. For respondenter som svarer at de foretrekker å spille på PC/laptop eller konsoll er det noe fler

som svarer uenig og derfor kan være interessert å delta i gruppearbeid (M = 60%). Like mange av de som foretrekker å spille på mobil er enige som uenige i at de er interessert i være med på gruppearbeid på skolen.

4.1.1.4 Medbestemmelse

Litt over halvparten av respondentene føler ikke at de får være med og bestemme hvordan de skal jobbe på skolen (spørsmål 9.11).

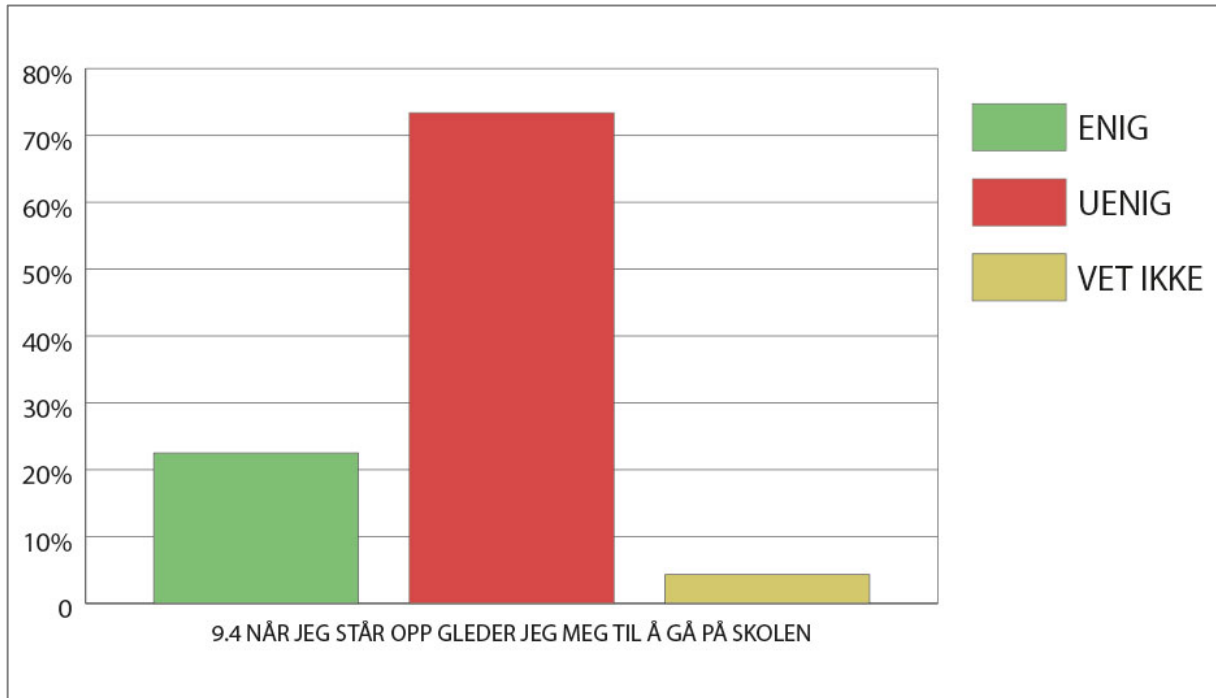


Figur 8 - Medbestemmelse

Det er veldig små forskjeller på opplevd medbestemmelse (spørsmål 9.11) sett når det krysses med respondentenes foretrukne spillplattform.

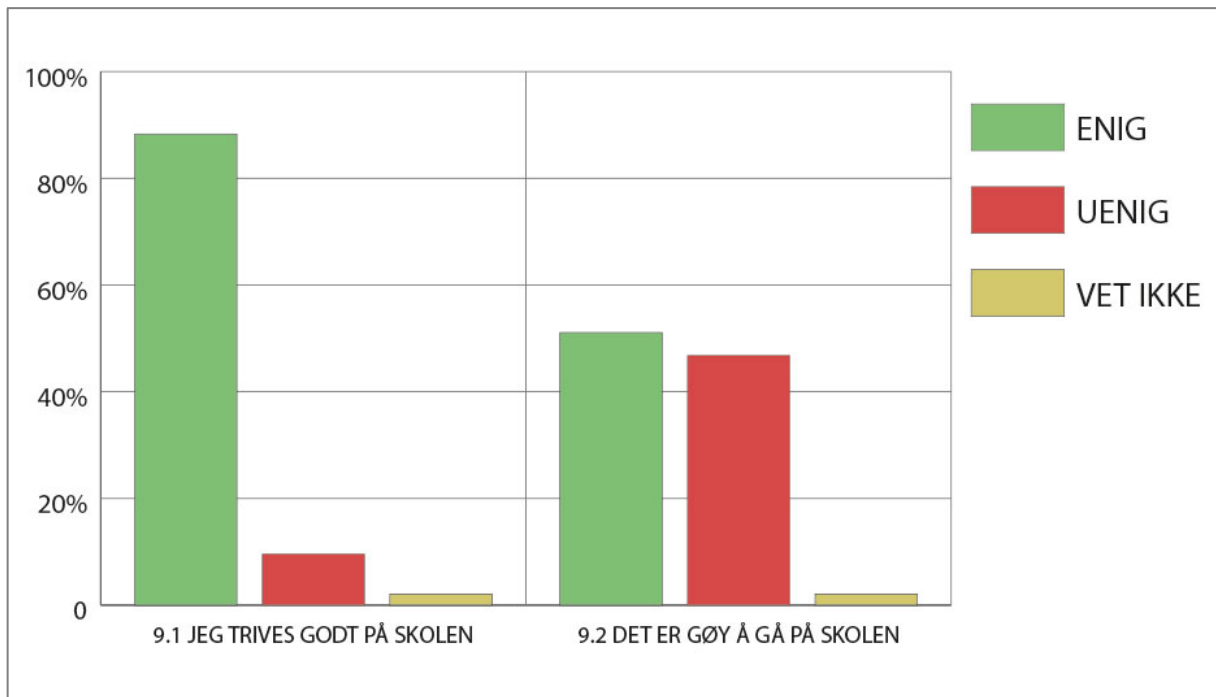
4.1.1.5 Skoleglede og trivsel

Når det gjelder hvorvidt respondentene gleder seg til å stå opp og gå på skolen (spørsmål 9.4) er det flest som er uenig (73%).



Figur 9 – 9.4 Når jeg står opp gleder jeg meg til å gå på skolen

For påstanden *jeg trives godt på skolen* er det en stor overvekt som har svart at de er enige (88%). På påstand om at det er *gøy å gå på skolen* er svarene neste likt fordelt mellom enig og uenig.

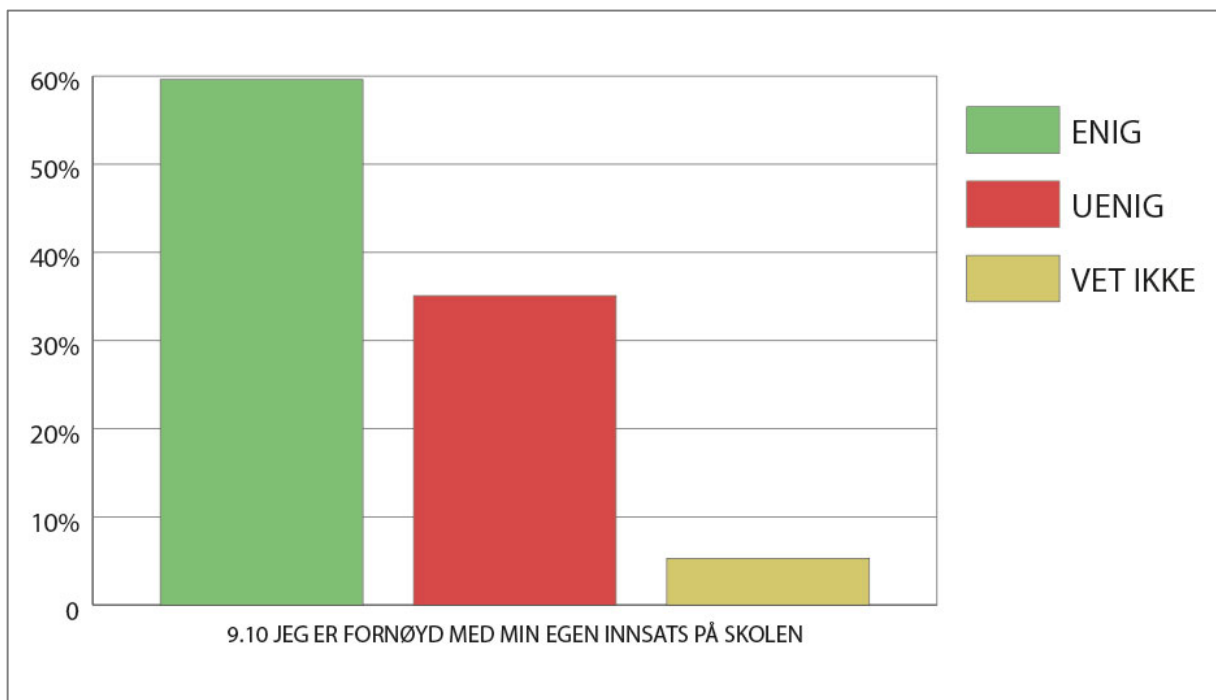


Figur 10 – Trivsel på skolen

Det er ikke forskjeller mellom foretrukken spillplattform når det ses på spørsmål om trivsel og skoleglede. For forskjeller mellom gutter og jenter er det blant de som svarer at de spiller mest på konsoll og mobil, litt fler blant guttene som svarer at de er enige (64%) i at det er gøy å gå på skolen, mens for jentene er det like mange som er enige som uenige.

4.1.1.6 Egen innsats

På påstand om de er *fornøyd med egen innsats på skolen* (spørsmål 9.10) er det flest av respondentene som er enige (60%).

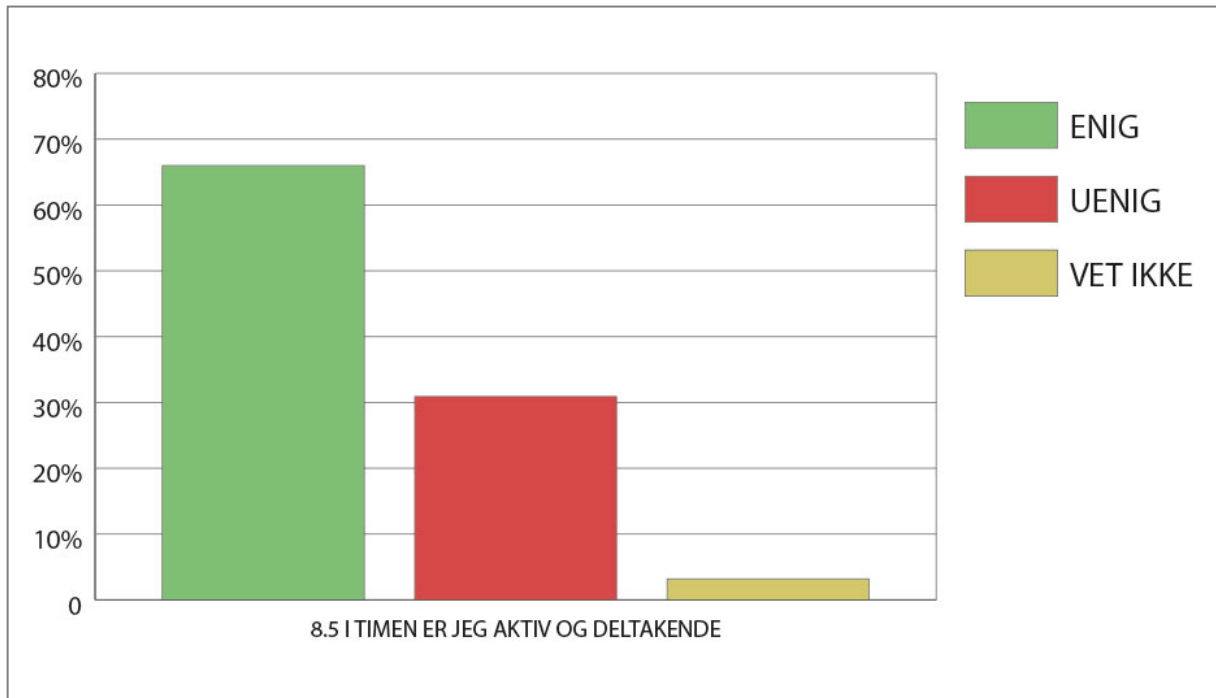


Figur 11 - 9.10 Fornøyd med egen innsats

Det er flest som svarer at de er enig på spørsmål om de er fornøyd med sin egen innsats på skolen (60%), uavhengig av valg av spillplattform og om de svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent.

4.1.1.7 Aktiv og deltagende

Det er størst antall respondenter som sier seg enige (66%) i påstand om at de er aktiv og deltagende i timene (spørsmål 8.5).



Figur 12 - 8.5 Aktiv og deltagende

Uavhengig av hvilken spillplattform respondentene foretrekker er det flest som er enige i at de er aktive og deltagende i timen (70%). Det samme gjelder for de som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent.

4.1.1.8 Motivasjon til skolearbeid

Det er flest blant respondentene som er enige (70%) med at de synes det er vanskelig å komme i gang med skolearbeidet (spørsmål 9.6). Samtidig mener også noe fler av (57%) at de ikke er motivert til å jobbe med skolearbeid (spørsmål 9.12).



Figur 13 – Skolemotivasjon

4.1.1.9 Konklusjon spillplattform

Blant respondentene er det er flest jenter som spiller på mobil og flest gutter som spiller på PC/laptop. Jentene svarer at de spiller minst på konsoll og guttene minst på mobil.

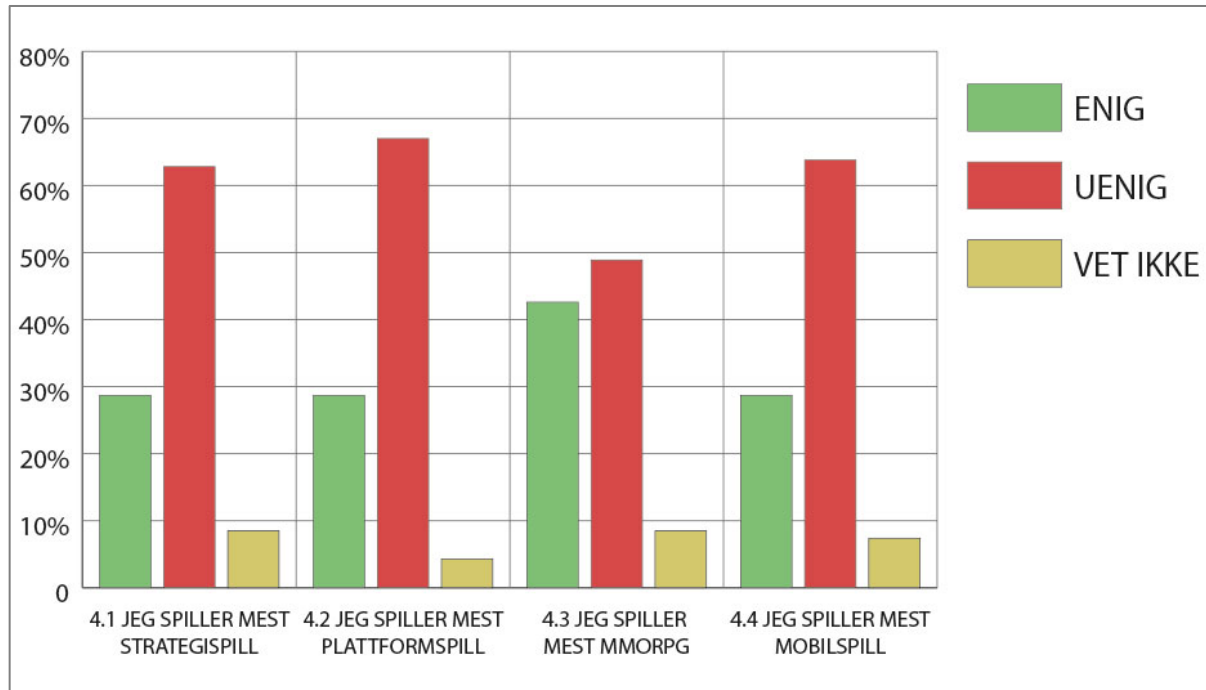
Det kan virke som om valg av spillplattform ikke påvirker respondentenes svar i stor grad når det gjelder spørsmål som handler om læringsutbytte, aktivitet og deltagelse, karakterer, innsats, samarbeid, medbestemmelse og å glede seg til skolen.

Det er noen flere blant jentene som mener at de ikke får gode nok karakterer, noe som kan tyde på at selv om jenter og gutter har like tanker om egne forventninger til karakterer, har jentene vanskeligere for å si seg fornøyd med karakterene de får. En tolkning kan være at jenter setter høyere krav til seg selv.

De aller fleste trives godt på skolen, men gleder seg ikke til skole og opplever samtidig ikke at det er morsomt å gå på skolen. Svarene kan være et resultat av at mange av respondentene går siste året på videregående og opplever at skolehverdagen er stressende.

4.1.2 Spilltype

Innenfor hvilke typer spill respondenten spiller mest er det flest som svarer enige på at de spiller mest spill av typen *MMORPG* (43%). Enige svar for *mobils spill* (29%), *plattforms spill* (29%) og *strategis spill* (28%) er omtrent likt fordelt.



Figur 14 – Fordeling av foretrukne spilltyper

Svarene om foretrukne spilltyper fremstår klarere når de fordeles på kjønn. Blant jentene er det klart flest som svarer at de spiller mobilspill. Blant guttene er det flest som svarer at de spiller MMORPG-spill. Jentene er mest uenige i at de spiller MMORPG-spill og guttene er mest uenige i at de spiller mobilspill. For plattforms spill og strategis spill svarer både jenter og gutter at de er uenige i at det er spilltypen de spiller det mest.

	Jenter			Gutter		
	Enig	Uenig	Vet ikke	Enig	Uenig	Vet ikke
4.1 Jeg spiller mest strategis spill	6	27	4	21	32	4
4.2 Jeg spiller mest plattforms spill	12	23	2	15	40	2
4.3 Jeg spiller mest MMORPG	3	29	5	37	17	3
4.4 Jeg spiller mest mobilspill	25	10	2	5	48	4

Tabell 4 – Spilltype svar fordelt på kjønn

4.1.2.1 Læringsutbytte på skolen

Innenfor respondenter som svarer at de *spiller mest* på de forskjellige spilltypene (spørsmål 4.1-4.4), er det noen mindre forskjeller mellom svarene for hvorvidt disse igjen føler at de lærer noe hver dag på skolen (spørsmål 9.5). Blant respondenter som svarer at de spiller mest plattformspill, MMORPG og mobilspill svarer flest ($M = 64\%$, 1,49) at de ikke føler læringsutbytte på skolen. Mens for de som spiller strategispill er opplevd læringsutbytte likt fordelt mellom enig og uenig, det vil si at de føler noe mer læringsutbytte enn for de andre kategoriene.

4.1.2.2 Karakterer

Det er små forskjeller å spore mellom de forskjellige foretrukne spilltypene og hvor enige respondentene er i påstand om at det er *viktig å få gode karakterer*. Strategispillene er noe mer positive til at det er viktig å få gode karakterer og mobilspillere noe mindre.

4.1.2.3 Samarbeid på skolen

For foretrukken spilltype og spørsmål om samarbeid på skolen (spørsmål 8.7) svarer at de som spiller mest MMORPG-spill er det flere som er interessert i å være med på gruppearbeid på skolen. For innenfor de de andre spilltypene og spørsmål om samarbeids på skolen er det omtrent like mange som svarer enig som uenig.

4.1.2.4 Medbestemmelse

For de som svarer at de spiller mest i de forskjellige spilltypene fordeler svarene seg prosentvis ganske likt der samtlige er noe mer uenige (60%) i at de føler at de får være med og bestemme hvordan de skal jobbe på skolen. De som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent skiller seg ut ved at det er likt fordelt mellom enig og uenig på samme spørsmål.

4.1.2.5 Skoleglede og trivsel

Samtlige av de som svarer at de spiller mest, uavhengig av spilltype, er uenige i påstand om at de gleder seg til å gå på skolen (spørsmål 9.4). På spørsmål om de trives godt på skolen

(spørsmål 9.1) er det noe flere av de som foretrekker å spille MMORPG-spill som er enige idette.

4.1.2.6 Egen innsats

For respondenter som spiller mest innenfor de forskjellige spilltypene svarer samtlige grupper prosentvis mest enig (61%) med at de er fornøyd med egen innsats på skolen (spørsmål 9.10).

4.1.2.7 Aktiv og deltagende

Flertallet av respondentene som svarer at de spiller mest innenfor forskjellige kategorier for spilltyper, svarer at de er enige ($M = 68\%$) i at de er aktive og deltagende i timene.

4.1.2.8 Motivasjon til skolearbeid

Blant respondenter som svarer at de spiller forskjellige spill (spørsmål 4.1-4.4) er det innenfor samtlige kategorier flest som er uenige ($M = 60\%$, $SD = 10,6$) i at de er motivert til å jobbe med skolearbeid (spørsmål 9.12), det samme gjelder for de som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent (spørsmål 4.5). Blant respondenter som spiller de forskjellige spillene er det også flest innenfor hver spilltype som svarer at de enige i at de synes det er vanskelig å komme i gang med skolearbeid (spørsmål 9.6). Her er det klart flest blant de som spiller mest plattformspill (spørsmål 4.2) med over 90% som mener det er vanskelig, mens resten ligger på noe mindre ($M = 72\%$).

4.1.2.9 Konklusjon spilltype

Jentene spiller mest mobilspill og guttene spiller mest MMORPG-spill. Jenter spiller minst MMORPG-spill og gutter spiller minst mobilspill.

For karakterer, medbestemmelse, skoleglede og innsats gir det å krysse med spilltype veldig små forskjeller fra å se på spørsmålene individuelt.

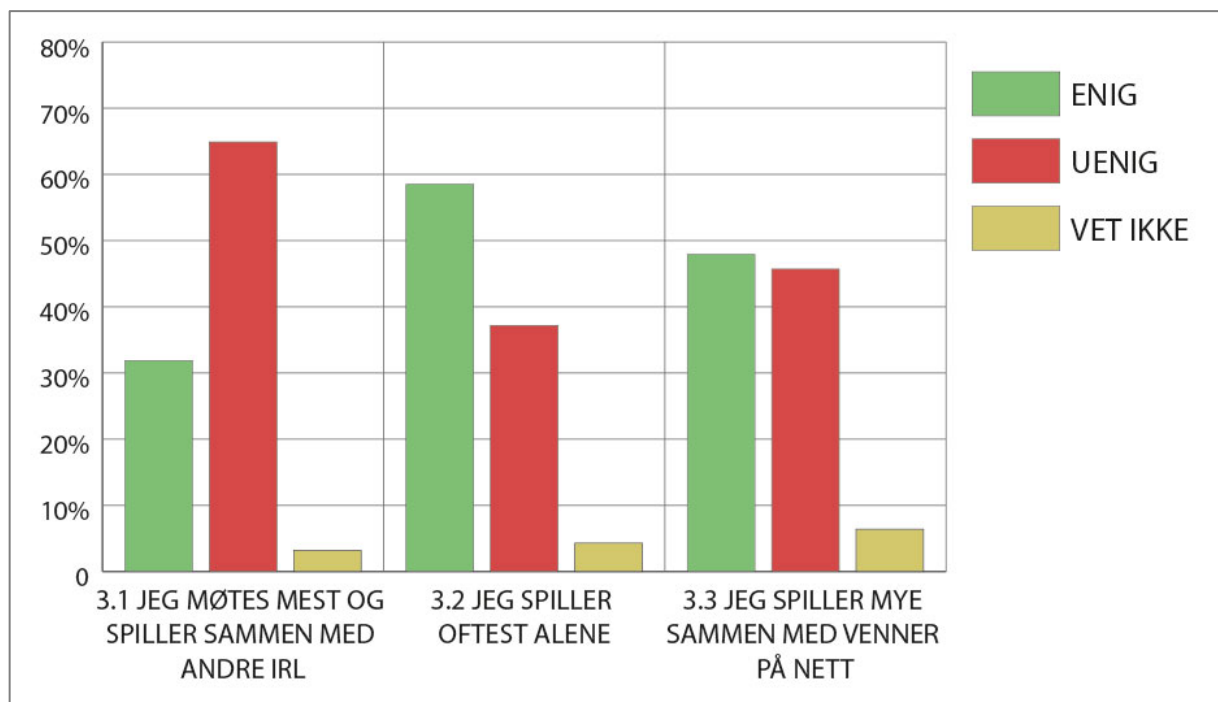
Når det gjelder opplevd læringsutbytte på skolen er det blant respondenter som spiller mest strategispill flere som mener de lærer noe på skolen hver dag enn for de andre spilltypene. Mens det ellers er ganske likt. Det er flere av de som spiller MMORPG-spill som svarer at de er interessert i å være med på gruppearbeid på skolen. Respondenter som spiller mest

plattformspill synes det er vanskeligere å komme i gang med skolearbeid enn de som svarer at de spiller mest andre spilltyper.

4.1.3 Spillvaner og samarbeid

Spillvaner beskriver her måten respondentene spiller på med fokus på hvorvidt de samarbeider i spill og tidspunkt for spill.

Her er det flest som svarer at *de spiller oftest alene* (spørsmål 3.2) enn sammen med andre i virkeligheten (59%). Når det gjelder spørsmål om samarbeid i spill er det færre som mener de møtes fysisk for å spille (spørsmål 3.1) enn som *møter venner på nett for å spille* (spørsmål 3.3).



Figur 15 – Spillvaner og samarbeid

Blant guttene er det forholdsvis likt mellom de som svarer enig og uenig på at de *møtes og spiller sammen med andre IRL* (spørsmål 3.1), men blant jentene er det klart flere som er uenige (88%). På spørsmål om de *spiller mye sammen med venner på nett* (spørsmål 3.3) klart flere av guttene som er enige (72%), men for jentene er det flest som er uenige (84%). Blant

respondentene som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent er det flest jenter som er enige (72%) og flest gutter som er uenige (78%).

	Jenter			Gutter		
	Enig	Uenig	Vet ikke	Enig	Uenig	Vet ikke
3.1 Jeg møtes mest og spiller sammen med andre IRL	4	32	1	26	29	2
3.2 Jeg spiller oftest alene	21	13	3	34	22	1
3.3 Jeg spiller mye sammen med venner på nett.	4	31	2	41	12	4
3.4 Jeg spiller ikke / sjeldent	26	10	1	12	43	2

Tabell 5 - Spillvaner og samarbeid fordeling på kjønn

4.1.3.1 Læringsutbytte på skolen

Det er flest blant respondentene innenfor alle tre spørsmålene (spørsmål 3.1-3.3) som svarer at de uenige (58%) med at de lærer noe på skolen hver dag (spørsmål 9.5).

4.1.3.2 Karakterer

Det er klart flest respondenter innenfor alle tre spørsmål om spill og samarbeid (spørsmål 3.1-3.3) som er prosentvis enige ($M = 89\%$) med påstand om at det er viktig å få gode karakterer (spørsmål 9.3). Samme resultat blir det for respondenter som har svart at de ikke spiller eller spiller sjeldent på kategori spillvaner (spørsmål 3.4).

4.1.3.3 Medbestemmelse

Blant respondenter som svarer at de *oftest spiller alene* (spørsmål 3.2) og *spiller mye sammen med venner på nett* (spørsmål 3.3) er det flest som også svarer at de er uenige ($M = 60\%$) i at de får *være med og bestemme hvordan de skal jobbe på skolen* (spørsmål 9.11). For respondenter som svarte at de oftest *møtes og spiller sammen med andre IRL* (spørsmål 3.1) er det nesten likt mellom svar på enig og uenig. Det samme gjelder for de som svarer at de *ikke spiller eller spiller veldig sjeldent* innenfor spillvaner.

4.1.3.4 Aktiv og deltagende

Små avvik mellom svar på spørsmålene 3.1 til 3.3 der flest svarer enig (M=64,5) på at de er aktive og deltagende i timen. Noe flere av respondentene som ikke spiller eller spiller sjeldent som sier seg enig i at de er aktive og deltagende i timen (78%).

4.1.3.5 Konklusjon Spillvaner og samarbeid

Det er få forskjeller mellom spillvaner og samarbeid sett opp mot svar på skolemotivasjon, læringsutbytte, karakterer, samarbeid, egen innsats, skoleglede og trivsel.

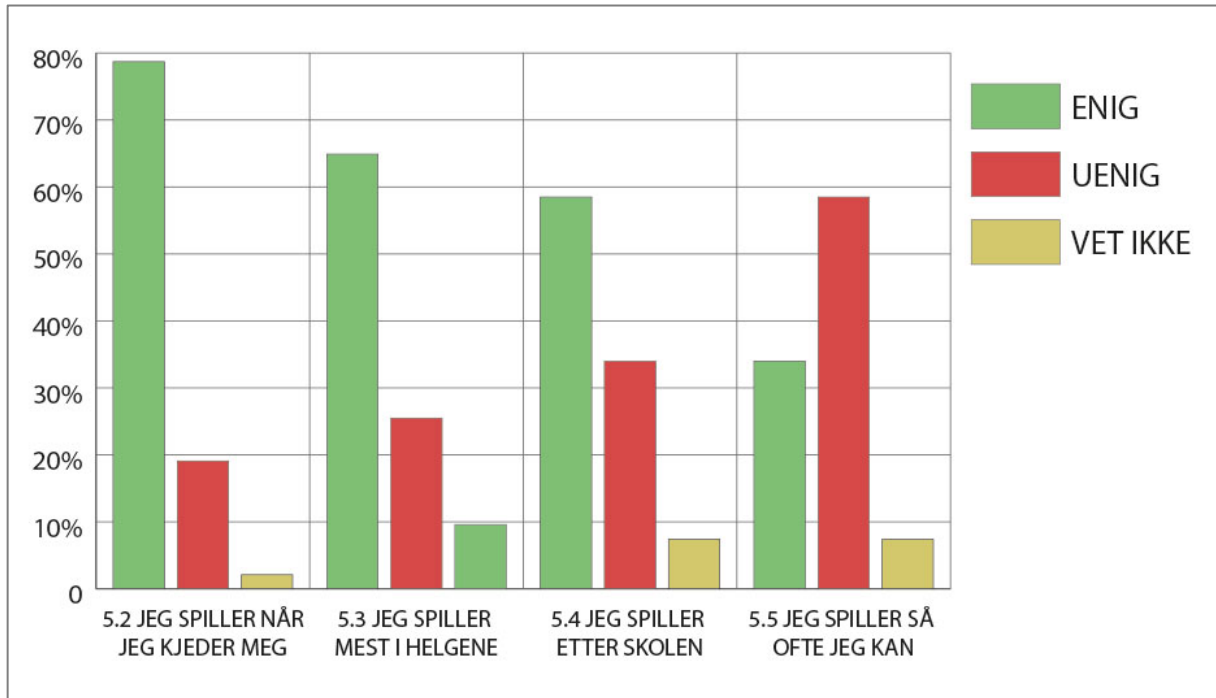
Det er flest av guttene som spiller sammen med venner på nett. Klart flest jenter er uenige i at de møtes og spiller både på nett og i virkeligheten og det er flere jenter enn gutter som svarer at de ikke spiller eller spiller sjeldent. Mange av guttene og jentene svarer at de spiller oftest alene. Ut i fra svarene kan det virke som respondentene varierer måten de samarbeider på eller ikke i spill.

Respondenter som mener de ikke spiller eller spiller veldig sjeldent er noe mer fornøyd med egen aktivitet og deltakelse i timen.

De som svarer at de spiller mest alene eller spiller mest sammen med venner på nett føler at de har litt mindre mulighet til å være med å bestemme hvordan de skal jobbe på skolen.

4.1.4 Spill og tidsbruk

Av respondentene er det flest som sier at de er enige (79%) med at de *spiller når de kjeder seg* (spørsmål 5.2), mens færre er enige (34%) med at de *spiller så ofte de kan* (spørsmål 5.5). På spørsmål om tidspunkt for spill svarer er det ganske likt fordelt mellom de som sier de er enige med at de *spiller mest etter skolen* (59%) og de som sier at de *spiller mest i helgene* (65%). Spørsmålene gir derfor ikke gode svar på hvorvidt respondentene spiller mest etter skolen eller i helgene. For å se på tidsbruk i spill blir det derfor sett på hvorvidt mener de spiller når de kjeder seg og om de spiller så ofte de har mulighet.



Figur 16 – Spillvaner og tidspunkt for spilling

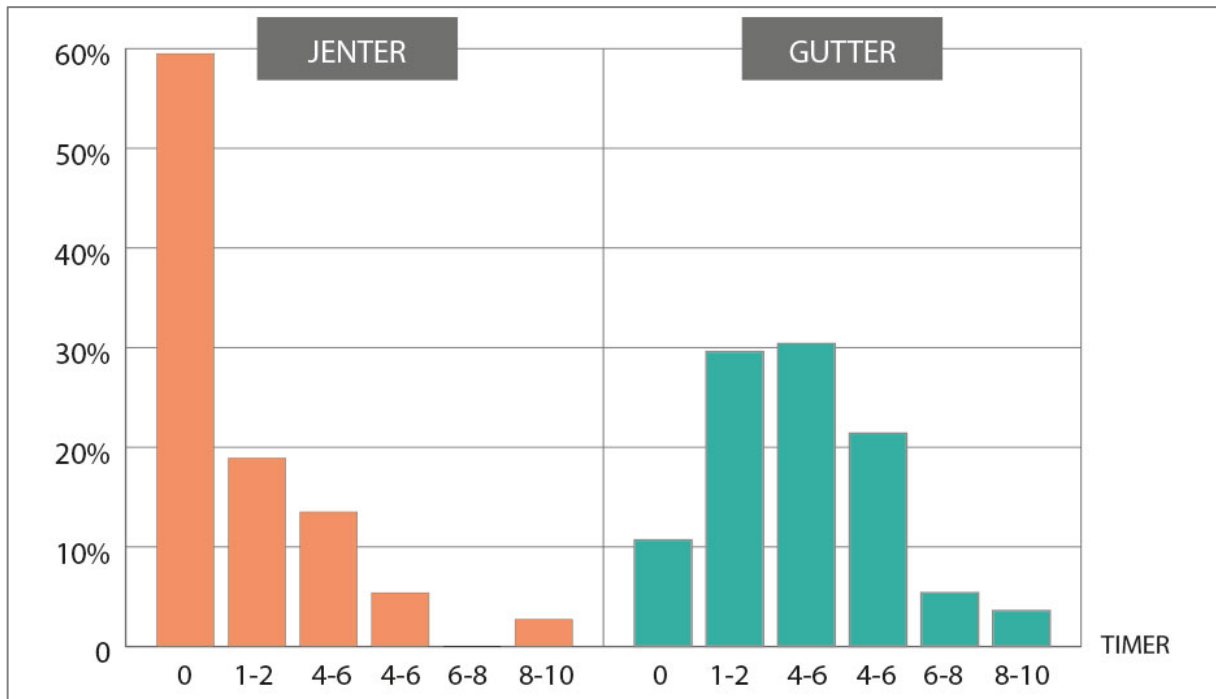
Når det gjelder hvor mye tid respondentene mener de bruker på spill hver dag er det flest respondenter som rapporterer at de bruker 0 timer daglig (30%) og 1-2 timer (24%) og antallet som spiller avtar opp mot 10 timer (3%).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0 timer	28	29,8	30,1	30,1
	1-2 timer	23	24,5	24,7	54,8
	2-4 timer	22	23,4	23,7	78,5
	4-6 timer	14	14,9	15,1	93,5
	6-8 timer	3	3,2	3,2	96,8
	8-10 timer	3	3,2	3,2	100,0
	Total	93	98,9	100,0	
Missing	System	1	1,1		
Total		94	100,0		

Figur 17 - Antall spilltimer pr uke fordelt på respondenter

Når det gjelder hvor mange timer respondentene tror de bruker hver dag på dataspill er det tydelige forskjeller mellom kjønnene. Det er klart flere blant jentene som mener at de ikke

spiller hver dag. Guttene mener generelt at de bruker mer tid på spill hver dag enn det jentene gjør.

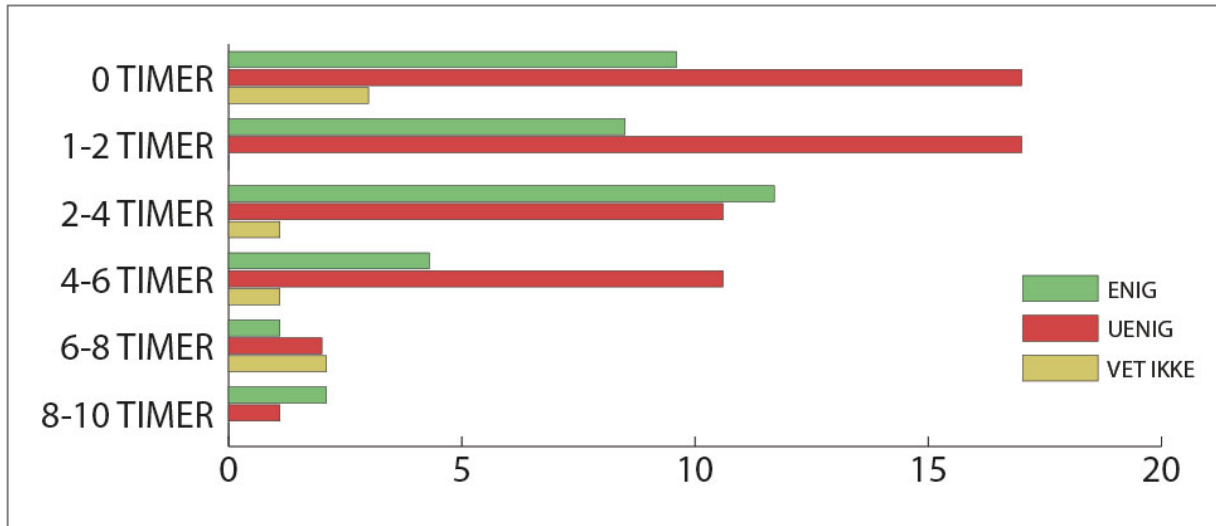


Figur 18 – 5.1 Hvor mange timer tror du at du spiller du hver dag?

4.1.4.1 Læringsutbytte på skolen

Det er dobbelt så mange respondenter som svarer at de *spiller når de kjeder seg* (spørsmål 5.2) og som ikke føler at lærer noe på skolen hver dag (spørsmål 9.5). Opplevd læringsutbytte for de som svarer at de *spiller så ofte de kan* (spørsmål 5.5) er nesten likt fordelt mellom enig og uenig.

Når et gjelder hvor mye tid respondentene bruker på spill hver dag og opplevd læringsutbytte er det flest blant de som sier de spiller 4-6 timer som svarer at de ikke opplever at de lærer noe på skolen hver dag (spørsmål 9.5). Det er ellers ganske likt mellom de som spiller 0, 1-2 og 6-8 timer der det er et flertall av respondentene i hver gruppe som ikke føler læringsutbytte. For respondenter som spiller 2-4 timer er det et lite flertall som er enige i at de lærer noe hver dag. Det er veldig få som svarer at de spiller 8-10 timer, men blant disse er det mange flere som er positive til læringsutbytte.

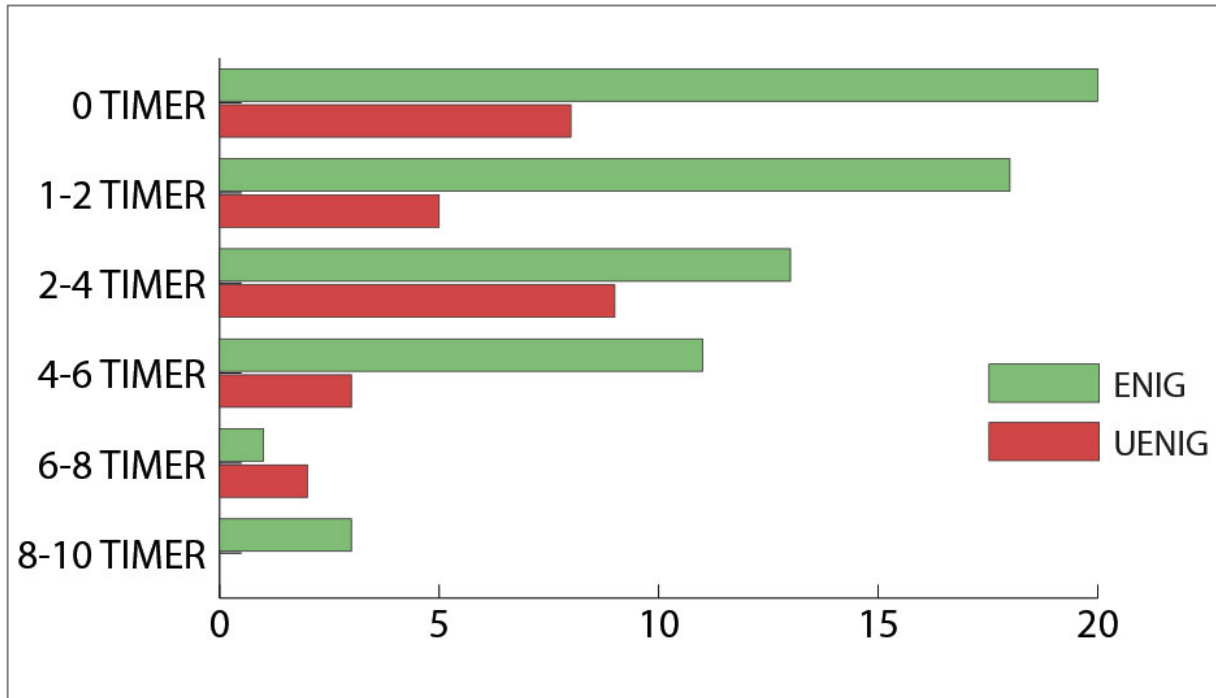


Figur 19 – Opplevd 9.5 læringsutbytte på skolen fordelt på antall spilltimer pr dag for på respondenter

Det er like mange som er uenige at de føler læringsutbytte som spiller 0 timer som de som spiller 1-2 timer. For respondenter som spiller 2-4 timer er det nesten likt mellom de som er enige og uenige, men for de som spiller 4-6 timer er det over dobbelt så mange som mener de ikke lærer noe på skolen hver dag.

4.1.4.2 Karakterer

Respondenter som har sagt seg enig i at de spiller når de kjeder seg og spiller så ofte som mulig er gjennomgående enige i at det er viktig med karakterer og her avviker ikke svarene seg merkbart fra svar på spørsmål om kun karakterer.

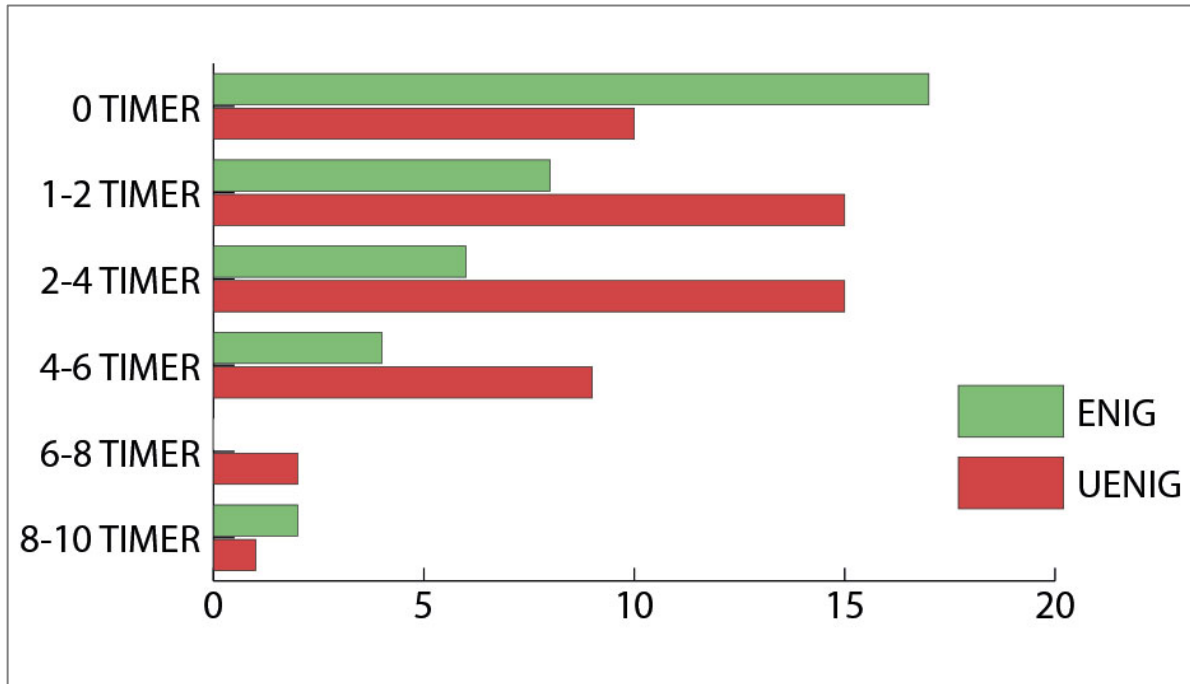


Tabell 6 - Daglige spilltimer og spørsmål 8.4 Jeg føler meg godt fornøyd med karakterene mine

Når det gjelder hvorvidt respondentene er godt fornøyd med karakterer sine er det noen forskjeller ettersom hvor mange timer de sier de spiller om dagen. For kategoriene 0, 1-2 og 3-6 timer er det flest som er enige ($M = 76\%$). Blant de som svarer at de spiller 2-4 timer om dagen er det mer jevnt mellom de som er enige (59%) og uenige (40%) i at de er fornøyd med karakterer.

4.1.4.3 Samarbeid på skolen

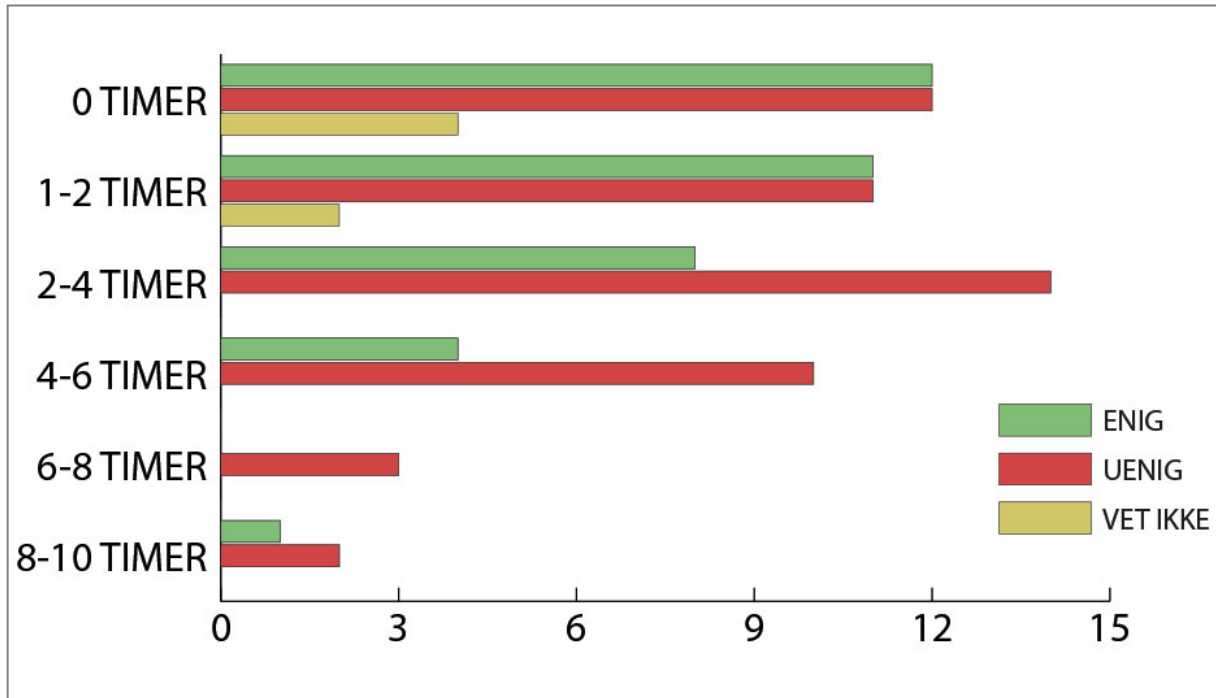
Det er flest av de som svarer at de ikke spiller hver dag som ikke er interessert i å være med på gruppearbeid på skolen (spørsmål 8.7). Blant de som spiller 1-2, 2-4 og 4-6 timer er det omtrent halvparten som ikke er interessert i å være med på gruppearbeid.



Tabell 7 – Spilltimer fordelt på spørsmål 8.7 Jeg er ikke interessert i å være med på gruppearbeid på skolen.

4.1.4.4 Medbestemmelse

Det er kun en femtedel av respondentene som svarer at de spiller når de kjeder seg (spørsmål 5.2) som også føler at de får være med og bestemme hvordan de skal jobbe på skolen (spørsmål 9.11). For respondenter som svarer at de spiller så ofte de kan (spørsmål 5.5) er halvparten enige med at de får være med og bestemme (spørsmål 9.11).

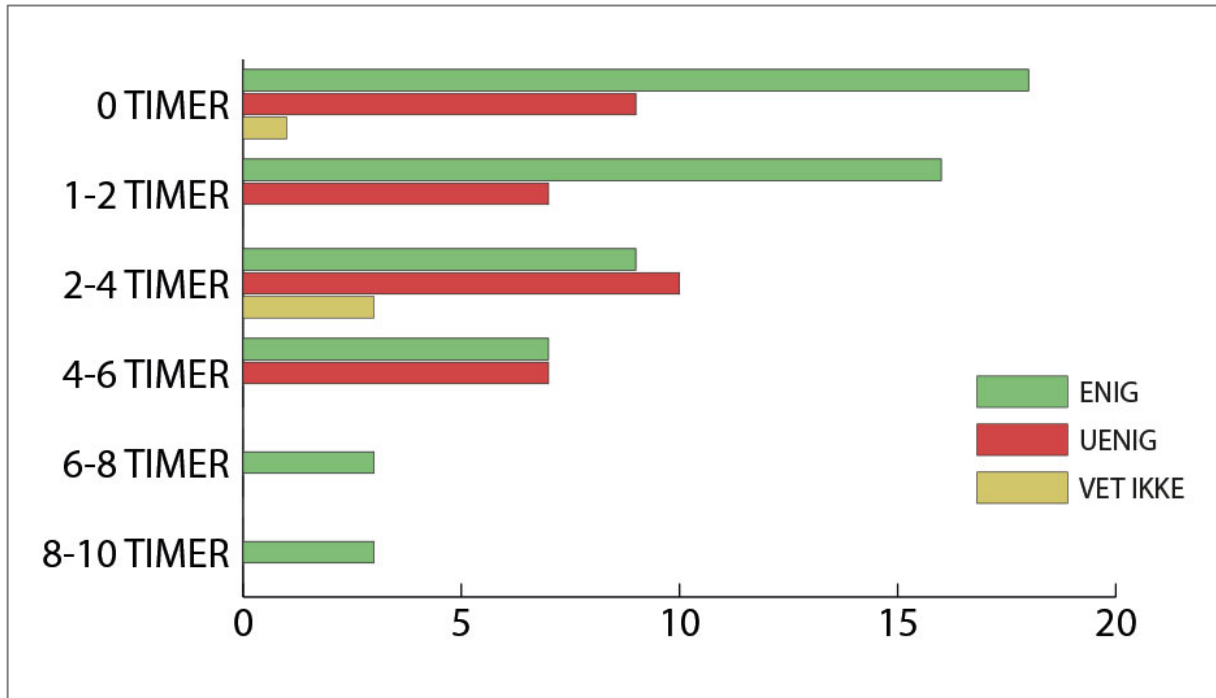


Tabell 8 - Spilltimer og spørsmål 9.11 jeg føler jeg får være med og bestemme hvordan vi skal jobbe på skolen

Blant de som svarer at de ikke spiller og spiller 1-2 timer er det like mange som er enig som uenige i at de får være med og bestemme hvordan de skal jobbe på skolen. Blant de som spiller 2-4 timer og 4-6 timer er det mange flertall som er uenige i at de får være med og bestemme.

4.1.4.5 Egen innsats

Det er dobbelt så mange av respondenter som spiller 0 timer eller 1-2 timer som er enig med at de er fornøyd med egen innsats (spørsmål 9.10). For de som spiller 2-4 timer og 4-6 timer er svarene ganske likt fordelt mellom de som mener de er fornøyd med innsats og de som ikke er fornøyd. Av de som spiller mer enn 6 timer er alle fornøyd med egen innsats.



Tabell 9 - Daglig spilltimer og spørsmål 9.10 Jeg er fornøyd med min egen innsats på skolen

4.1.4.6 Aktiv og deltagende

Det er flest som er enige i at de er aktiv og deltagende i timen for alle kategorier bortsett fra de som spiller 4-6 timer, der det er like mange som er enige som uenige.

4.1.4.7 Konklusjon tidsbruk

Av totale antall respondenter er det omtrent 30% som svarer at de ikke spiller hver dag. 35% av de som svarer at de spiller hver dag spiller 1-2 timer, mens 65% av spillerne spiller mer enn 2 timer om dagen.

Det er flere jenter enn gutter som svarer at de spiller hver dag.

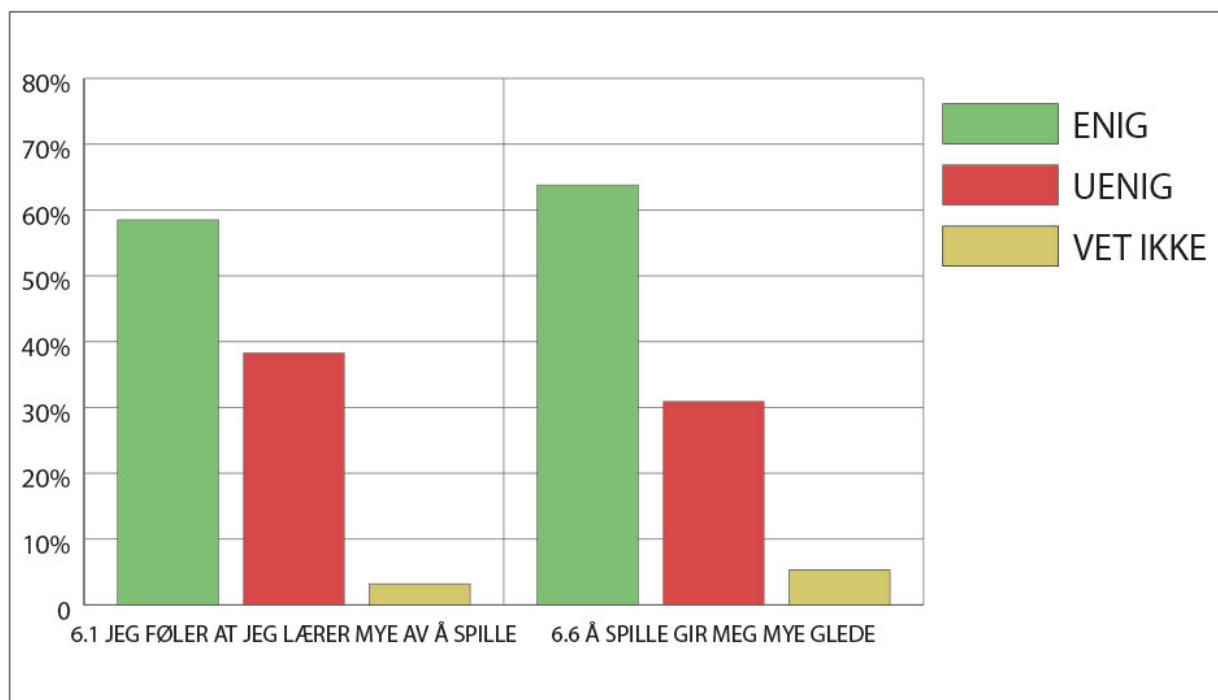
Det er flere av respondentene som spiller mer enn 2 timer om dagen som føler at de lærer noe hver dag på skolen. De som svarer at de ikke spiller daglig er mindre interessert i å være med på gruppearbeid på skolen enn de som spiller litt og de som spiller mye. De som svarer at de spiller mer enn 2 timer om dagen er mer fornøyd med egen innsats på skolen enn de som ikke spiller eller spiller 1-2 timer om dagen.

4.2 Spill og holdninger

Her ble det undersøkt holdninger til spill som om de synes de sløser bort tid når de spiller, samarbeid i spill og om de føler at de lærer noe av å spille.

4.2.1 Glede og læringsutbytte i spill

Det er noe flere av respondentene som svarer at de er enige med at *de føler de lærer mye* (spørsmål 6.1) av å spille dataspill (59%). Det er også flest som svarer enig (64%) i at *å spille gir mye glede* (spørsmål 6.6).



Figur 20 - Læringsutbytte og glede fra dataspill

4.2.1.1 Skoleglede og trivsel

Blant respondenter som svarer at de er enige i at de lærer mye av å spille (spørsmål 6.1) er det høyere andel respondenter som også er enige (80%) i at de gleder seg til å gå på skolen når de står opp (spørsmål 9.4), enn blant de som er uenige (64%) i at de lærer mye av å spille.

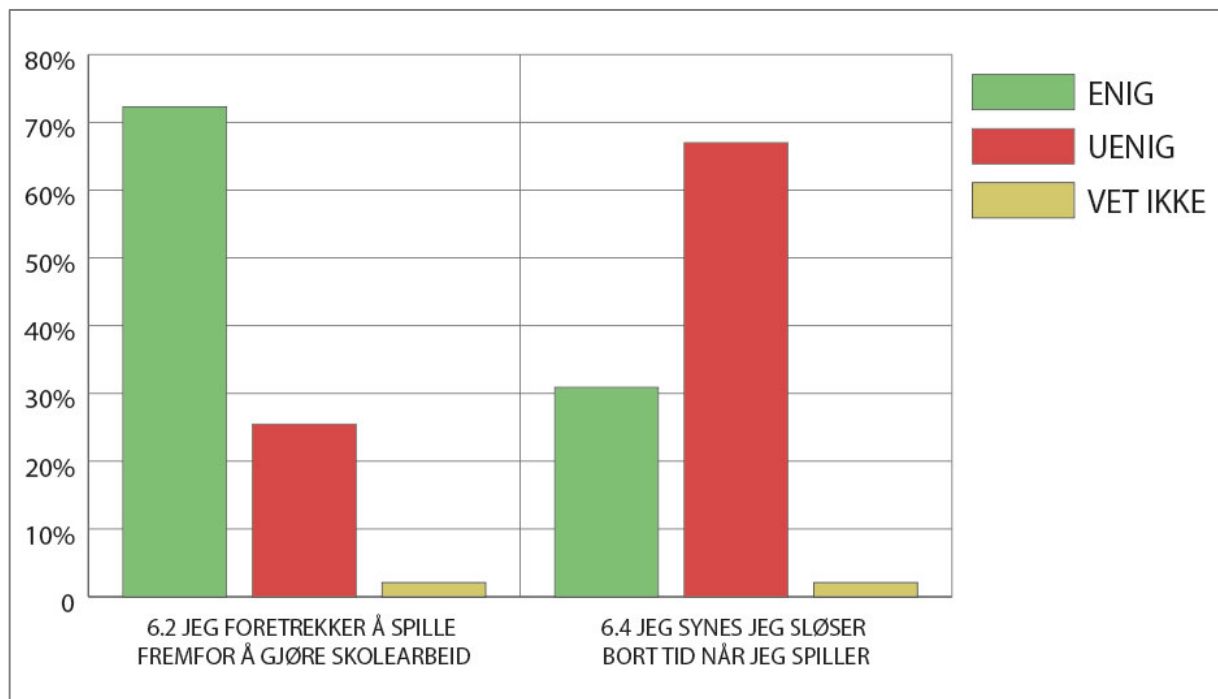
Det er flest blant respondenter som ikke føler at de lærer noe av å spille, som er enige (61%) i at det er gøy å gå på skolen (spørsmål 9.2). Mens det er noe flere blant de som er enige i at de føler læringsutbytte av å spille, som er uenige (53%) i at det er gøy å gå på skolen.

4.2.1.2 Konklusjon glede og læringsutbytte i spill

For respondenter som føler læringsutbytte fra spill er det flere som gleder seg til skolen enn blant de som ikke føler læringsutbytte. Samtidig er det litt flere som føler læringsutbytte fra spill som er uenige i at det er gøy å gå på skolen. Blant de som er uenige i at de lærer mye fra spill er det klart flest som synes det er gøy å gå på skolen.

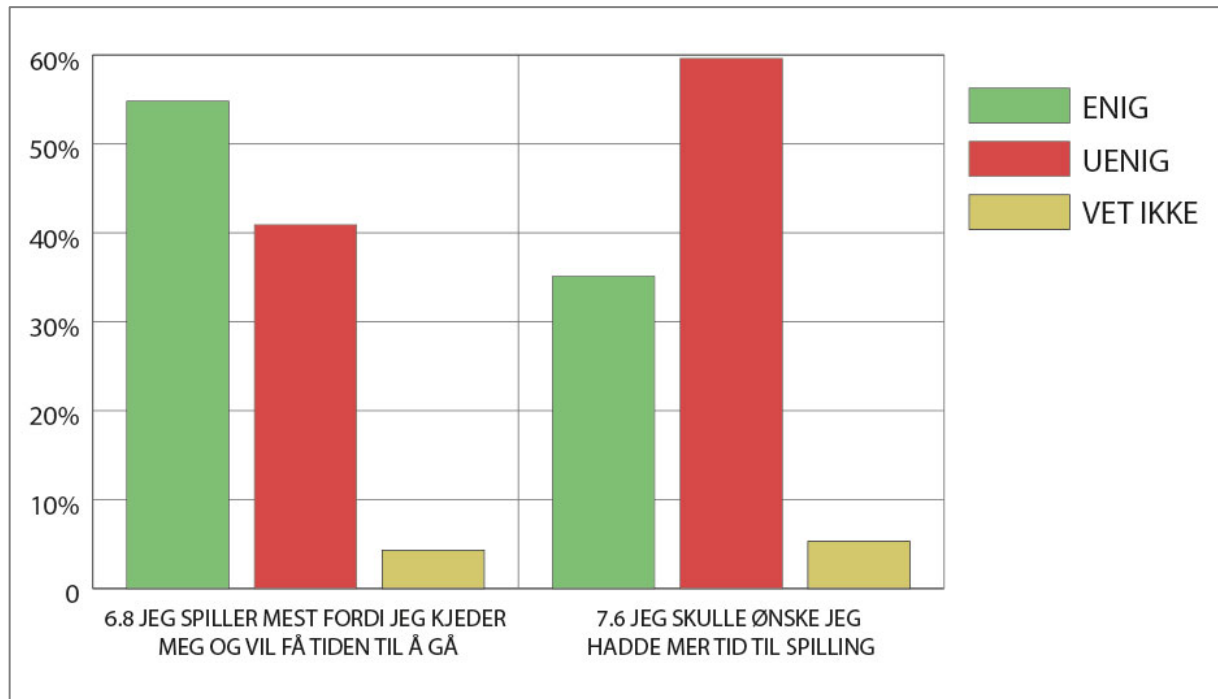
4.2.2 Holdninger

Når det gjelder hvorvidt de synes de *sløser bort tid når de spiller* (spørsmål 6.4) er det ganske likt mellom de som er enige (42%) og uenige (53%) med litt flere som er uenige. Det samme gjelder påstanden *jeg spiller mest fordi jeg kjeder meg og vil få tiden til å gå* (spørsmål 6.8), der det er noe flere som er enige (54,8%). På spørsmål om de *foretrekker å spille fremfor å gjøre skolearbeid* (spørsmål 6.2) svarer flest at de er enige i påstanden (72,4%). Her kan det være uklart hva som legges i skolearbeid, om dette omfatter lekser, øving til prøver eller arbeid på skolen. Påstanden peker uansett mot at det å spille er mer ønskelig enn skolearbeid for respondentene dersom de kan velge fritt.



Figur 21 - Holdninger til spill 1

De fleste av respondentene er uenig (60%) med at de *skulle ønske de hadde mer tid til spilling* (spørsmål 7.6).



Figur 22 – Holdninger til spill

Det er flere blant jenter som er uenige i at de ønsker *mer tid til spilling* (84%), mens det for guttene fordeler seg likt mellom enig og uenig. Blant guttene er det flere som svarer at *de foretrekker å spille før skolearbeid* (86%), mens blant jentene er det omtrent likt fordelt på enig og uenig.

4.2.2.1 Konklusjon spill og holdninger

Når det gjelder kjønnsforskjeller er det blant guttene flere som er enig i at de lærer mye av å spille, mens jentene er mer uenige. Samtidig er det også betydelig flere av gutter som sier at å spill gir mye glede, mens fordeling av jentene her er mer likt mellom enig og uenig.

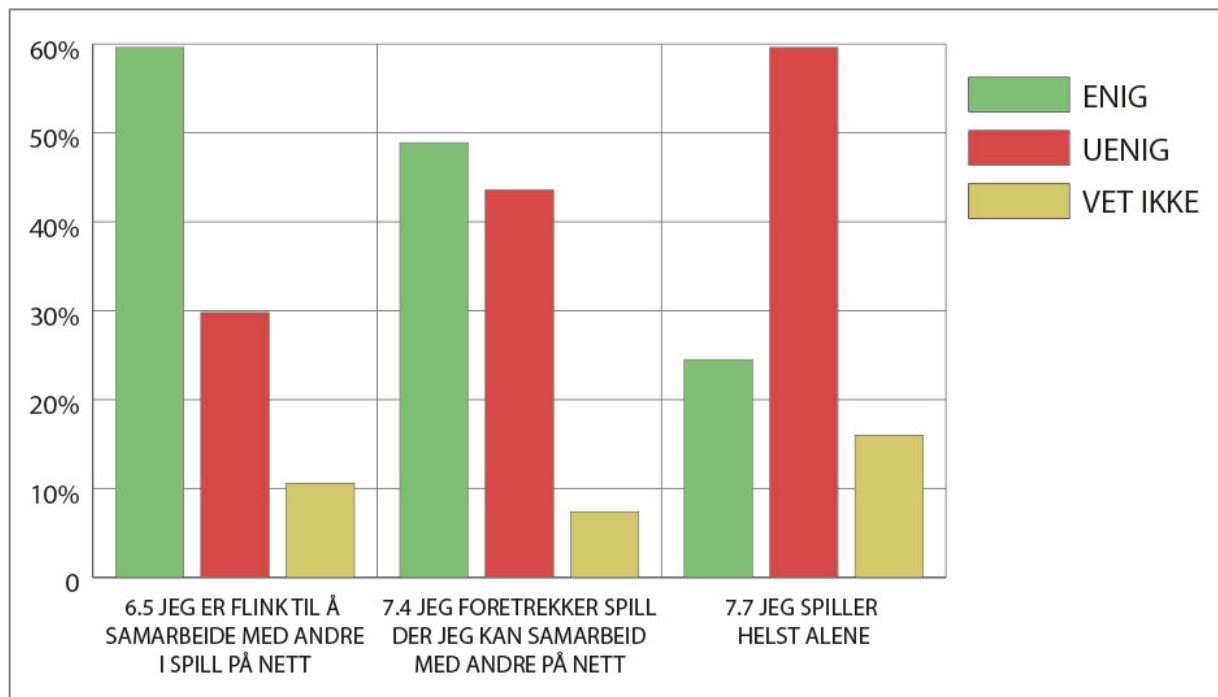
Det er flere av respondentene som foretrekker å spille før å jobbe med skolearbeid. De fleste er også uenige i at de ønsker mer tid til å spille. Av disse er det flere gutter som setter spill før skole og flere blant jentene som ikke ønsker mer tid til spill.

Det er flest gutter som er enig med at de foretrekker å spille fremfor å gjøre skolearbeid (86%). Her fordeler jentene seg nokså likt mellom enig og uenig. Det kan derfor virke som om guttene gir skolearbeid en lavere prioritering enn det jentene gjør. På spørsmål om det er viktigere å få tid til å spille med venner på nett enn å gjøre lekser er det flest jenter som er uenige (86,5%) i påstanden, og det er ganske likt mellom guttene. Tilsvarende kan det da tyde på at flere av jentene prioriterer viktigheten til lekser høyere sammenliknet med guttene.

4.2.3 Samarbeid i spill

Det er dobbelt så mange av respondentene som svarer at de er enige i at de er flinke til å samarbeide med andre i spill på nett (spørsmål 6.5). Mens for spørsmål om de foretrekker spill der de kan samarbeide med andre er det nesten likt mellom enig og uenig.

Det er noe fler som er litt enig eller helt enig med påstand om at de er flinke til å samarbeide i spill (59,6%). Det er små forskjeller i svarprosenten mellom enig (48,9%) og uenig (43,6%) når det spørres om respondentene foretrekker spill der de kan samarbeide med andre. På spørsmål om de helst vil spille alene er det forskjell mellom enig (24,5%) og uenig (59,6%), her er det 16% som svarer vet ikke.



Figur 23 - Samarbeid i spill

Blant guttene er fler enig (83%) i påstand om at de *er flinke til å samarbeide i spill på nett*. Blant jentene er halvparten av respondentene uenige og en fjerdedel svarer vet ikke. Det er også langt fler blant guttene som sier seg enige (74%) med at de *foretrekker spill der de kan samarbeide med andre* (spørsmål 7.4). Blant jentene er det flest som er uenige i at de foretrekker dette (81%). Dette kan være en naturlig følge av at gutter svarer at de spiller mer spill som krever samarbeid som forskjellige typer MMORPG-spill. Det er også flest blant guttene som ikke er enig (70%) i at de *helst vil spille alene* (spørsmål 7.7). Blant jentene er det flest som er uenige og hele 27 prosent av jentene svarer vet ikke.

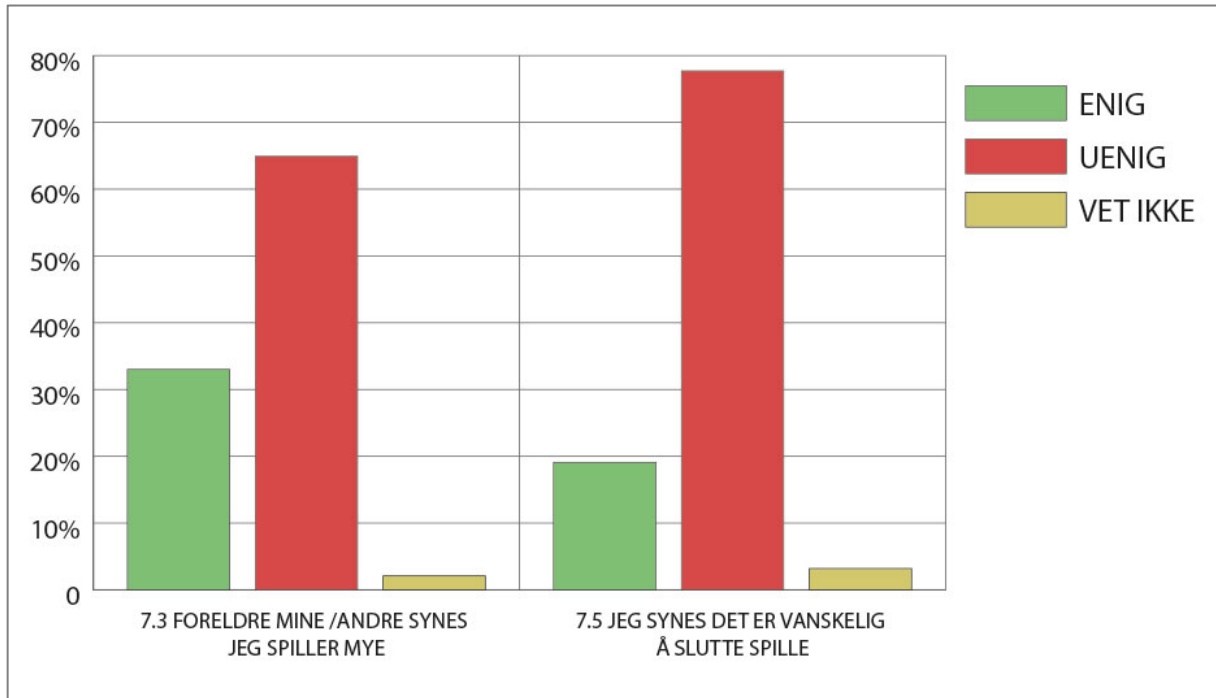
4.2.3.1 Konklusjon samarbeid i spill

Flest (og flere enn jentene) gutter foretrekker spill der de kan samarbeide med andre. Det er også langt fler gutter som mener de er flinke til å samarbeide i spill på nett. Det er en stor del av jentene som svarer *vet ikke* på spørsmål om samarbeid i spill.

Det er klart flest av respondentene som ønsker ikke å spille alene.

4.3 Problemspilling

Det er klart flere av respondentene som samlet svarer at de er uenige (78%) i at de *synes det er vanskelig å slutte å spille* (spørsmål 7.5). Det er også flest som svarer at de er uenige (65%) i at *foreldre eller andre synes jeg spiller mye* (spørsmål 7.4). Dette antyder at selv om de fleste av respondentene ikke selv opplever problematikk rundt problemspilling, er det noe flere som opplever at de rundt seg mener de spiller mye.



Figur 24 – Problematikk rundt spilling: egen og andres oppfatning

Blant guttene er det like mange som er enige som uenige i at de andre synes de spiller mye, mens det kun er 8 prosent av jentene som er enige. Når det gjelder respondentenes oppfattelse av om det er vanskelig å slutte å spille er det flest gutter som er enige (30%) i det og nesten ingen jenter (2.7%).

4.3.1.1 Konklusjon problempilling

Det er noe flere som opplever at de rundt seg synes de spiller mye sammenliknet med de som oppgir at synes det er vanskelig å slutte å spille.

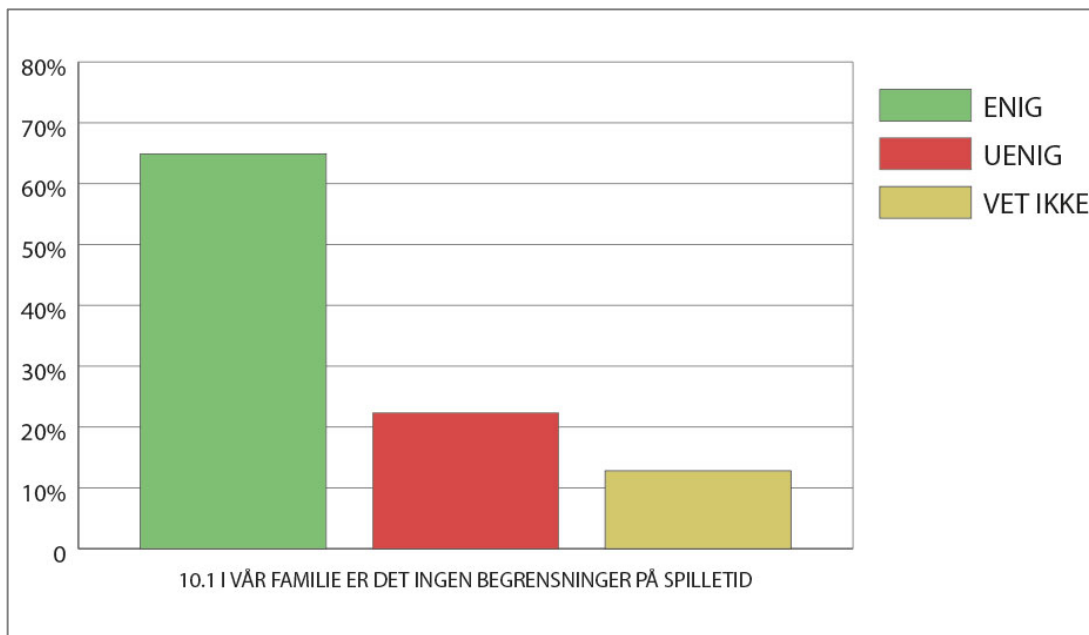
Selv om de fleste er uenige med at de synes det er vanskelig å slutte å spille er det flere av guttene som svarer at det er vanskelig å slutte å spille og at andre synes de spiller mye.

4.4 Hjem og fritid

Her ble det spurt om respondentene hadde noen begrensninger for tidsbruk til spill i sin familie, hvorvidt de var med på organiserte aktiviteter på fritiden og hvor mange timer de i så fall brukte på dette i uken.

4.4.1 Begrensning spilletid

Det er flest respondenter som er enige (65%) i at de ikke har begrensninger på spilletid hjemme (spørsmål 10.1) og færre som er uenige (22%). Det er en del respondenter som her har svart vet ikke på spørsmålet, som kan være et resultat av at de ikke spiller og at der derfor ikke er noe hjemmet har måtte lage regler rundt. Det kan også være at de har frie tøyler til å spille så mye de vil og derfor ikke føler at det blir rett å svare enig eller uenig.



Figur 25 – Begrensning på spilletid i hjemmet

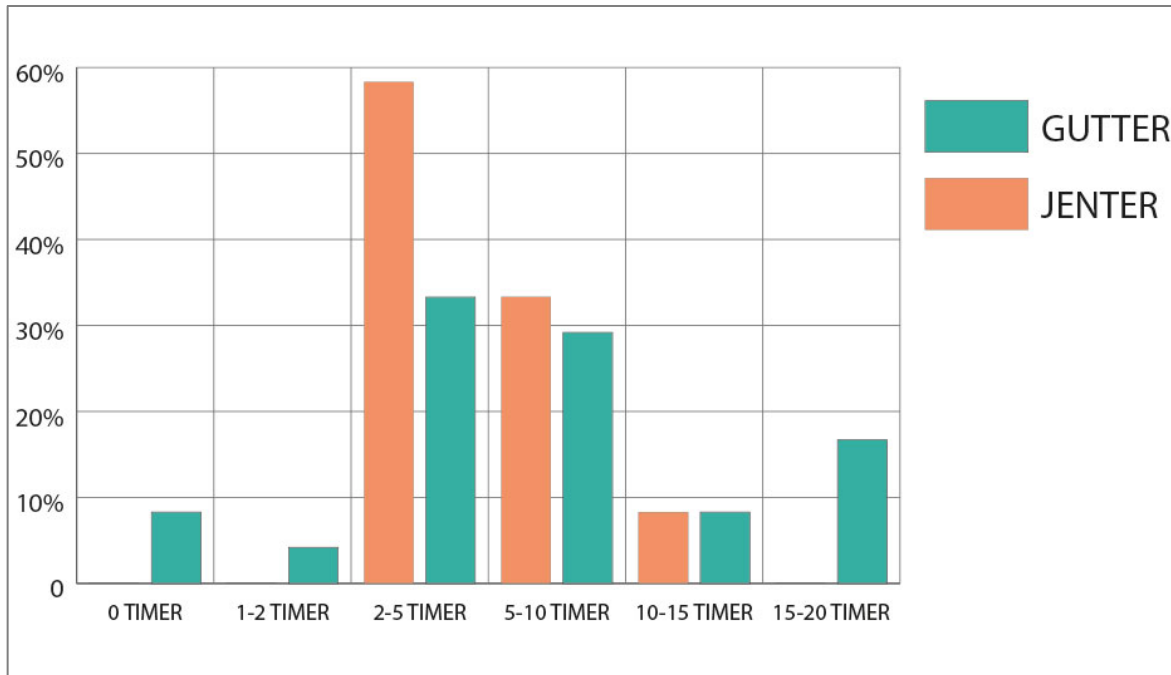
Innenfor de som svarer uenig, det vil si at de opplever at det er en eller annen form for begrensninger på spilletid i hjemmet, er det flere gutter enn jenter. Blant respondenter som svarer *vet ikke* er det igjen klart flest som er jenter.

Det er flest som ikke har begrensninger på spilletid hjemme. Blant de som har begrensninger er det klart flest gutter og det flere jenter som svarer at de ikke vet.

4.4.2 Organiserte fritidsaktiviteter

Det er flest (63%) av respondentene som svarer at de *deltar i organiserte aktiviteter på fritiden* (spørsmål 10.2).

Av disse er det igjen noe flere gutter (66%) som deltar i organiserte fritidsaktiviteter enn jenter (33%). Det er også forskjeller mellom jenter og gutter i antall timer de bruker på aktivitetene. For både jenter og gutter er det flest svar innenfor 2-5 og 5-10 timer i. Det er ingen jenter som svarer at de bruker 0-2 timer, eller 15-20 timer og det klart flest jenter som bruker 2-5 timer i uka på fritidsaktiviteter. Blant guttene er svarene mer spredt utover alle kategorier med flest svar innenfor kategoriene 2-5 og 5-10 timer.



Figur 26 – 10.3 Hvor mange timer i uka deltar du på organiserte aktiviteter?

4.4.3 Konklusjon hjem og fritid

De fleste opplever ikke at de har begrensning på spilletid hjemme og det er flest av de som svarer at de har begrensninger som er gutter.

De fleste av respondentene svarer at de er med på organiserte aktiviteter på fritiden. Det er flere gutter enn jenter som deltar i fritidsaktiviteter. Blant guttene er tidsbruken varierende mens for jentene er nesten alle av de som svarer at de deltar innenfor kategoriene 2-10 timer i uka. Det vil si at selv om det er færre av jentene som deltar i organiserte aktiviteter bruker de alle sammen ganske mye tid på disse aktivitetene.

4.5 Intervju

Det ble gjennomført seks intervjuer (vedlegg 1) og fra disse kan det oppsummeres at samtlige har et forhold til dataspill som noe som er en del av hverdagen, enten de selv spiller eller det er søsken eller venner som spiller. En ting som kom frem fra intervjuene og som spørreundersøkelsen ikke tar høyde for er at samtlige informanter svarer at de bruker mye tid til å se på serier på nett. Fra Barn og medier (2018) er det tall som viser at 18-åringene bruker mye tid på strømmetjenester som Netflix, der hele 57% svarte at de brukte strømmetjenester dagen før. Det er også en betydelig høyere andel jenter enn gutter som benytter seg av slike tjenester og for jentene øker også bruken fra de yngste fra 9-10 år og oppover aldersgruppene (Medietilsynet, 2018). Det kan derfor bety at flere av jentene bruker mer av fritiden sin på serier og derfor ikke har like mye tid til andre ting som guttene. En annen ting som gikk igjen flere er at de opplever at skolen legger opp til lite lekser, eller skolearbeid som må gjennomføres hjemme dersom man jobber godt på skolen. Flere gir også uttrykk for at dette er noe som kan være spesielt for studieprogrammet.

Informanter som deltok har meget varierende spillvaner.

	Spillplattform	Spilltype	Samarbeid i spill	Spiller daglig
Player 1 (gutt)	Konsoll	Plattforms spill, strategispill, MMORPG-spill	Alene og med venner på nett	2,5 timer
Player 2 (gutt)	PC	Strategispill	Mest alene og litt med venner på nett	5 timer
Player 3 (jente)	PC og konsoll	MMORPG-spill	Med andre på nett	4 timer
Player 4 (jente)	Spiller ikke	(spiller kanskje en sjelden gang mobilspill)	(alene hvis spiller)	0 timer
Player 5 (gutt)	Spiller lite	Plattforms spill (og noe mobil)	Alene	0-1,5 timer
Player 6 (jente)	Mobil	Mobilspill	Alene	20 minutter

Tabell 10 – Oversikt over informanter i intervju

4.5.1 Intervju 1

Player 1 synes han spiller passe mye og ville gjerne spilt mer. Han spiller plattformspill, strategispill og litt MMORPG-spill. Både alene og sammen med venner på nett. Han mener ellers han lærer mye av spill og kobler læring i spill sammen med samarbeid, også på skolen. «Det er mange lærerike verdier av å spille, ikke bare engelsk, men for eksempel strategisk, og ofte i gruppearbeid føler jeg at jeg er ganske effektiv på grunnlag av at jeg har samarbeidet med folk via spill. Ikke nødvendigvis det samme med skolearbeid som det er med spill da. Men det er det å samarbeide med noen og kommunisere og komme til enighet.»

Han mener ellers at det ikke er spesielt gøy å gå på skolen og at han ikke føler de har medbestemmelse på hvordan de jobber. Han er ellers moderat motivert til skolearbeid på skolen.

4.5.2 Intervju 2

Player 2 spiller ganske mye per dag, kun strategispill på egen gaming-pc, oftest alene og noen ganger med venner. Han mener ikke han har betydelig læringsutbytte av spill og føler ikke behov for å spille mer enn han gjør. Generelt gir han uttrykk for at han synes han sløser bort tid med spill. På skolen er han ikke så aktiv og heller ikke fornøyd med egne karakterer. Han sier også at han ikke er så veldig motivert til å jobbe med skolearbeid. «*Ja, motivasjon på skolen er jo fordi at du må og det føles som jeg må gjøre det for å prioritere skole og karakterer og sånn. Mens spill er fordi man vil spille det spillet. Fordi det er noe som er gøy å gjøre.*» Ellers har han lett for å utsette ting og vanskelighet med å levere oppgaver i tide. Han kunne godt tenke seg å tilbringe mer tid sammen med venner, hvis han kunne velge. «*Hvis jeg kunne hatt den perfekte fritiden? Ville sagt at, det er mer artig å gå ut med venner.*»

4.5.3 Intervju 3

Player 3 spiller mye og kun sammen med andre på nett. Hun har en fast gruppe venner hun kun møter på nett og spiller sammen med og som har spilt sammen en god stund. Hun spiller spill av typen MMORPG og foretrekker spill der hun kan samarbeide med andre, noe hun mener hun er god til. «*I onlinespillene så ville jeg si at det morsomste er samarbeidet. for spillet i seg selv er ikke nødvendigvis så morsomt. Men det er bare når man er på et lag og*

må samarbeide og faktisk legge en plan.» Hun er motivert for skole, trives godt og har gode karakterer, men er ikke interessert i å jobbe med gruppearbeid på skolen.

«Jeg vil egentlig si at jeg er mer motivert i skolesituasjon fordi skolesituasjon er faktisk viktig. Om jeg ikke får til det spillet så har det ikke noe å si. Og jeg bryr meg egentlig ikke. Og jeg synes det er veldig gøy om jeg får til noe, men det blir kanskje irriterende hvis jeg ikke får det til der og da, men så skur jeg av spillet og så tenker jeg ikke mer på det. Men i skolesituasjonen, hvis det var noe jeg ikke fikk til så kan jeg tenke på det i to uker etterpå. Sånn sett så er jeg mer motivert i virkeligheten.»

Hun mener at noe av grunnen til at hun ikke har problemer med å slutte å spille eller tidsbruk i spill, er at det ikke er så mye lekser som konkurrerer med bruk av fritid. Hun mener også at siden hun klarer seg godt på skolen er det ingen som klager på hvor mye tid hun bruker på spill. *«Hvis vi hadde hatt mer skolearbeid så kanskje det hadde vært vanskeligere for meg å regulere lekser og spill. For når jeg kommer hjem så har jeg ikke skolearbeidet å gjøre. Da har jeg fritid til å spille så mye jeg vil.»*

«Jeg tenker at hvor lenge du spiller har egentlig ikke så mye å si så lenge det ikke går ut over andre viktige ting. For eksempel om jeg sitter på en lørdag og ikke har noe å gjøre så har ikke jeg noe i mot å sitte og spille i åtte timer. Fordi det er det jeg synes er gøy. Men hvis jeg hadde hatt en prøve på mandagen som kom så hadde jeg ikke spilt i åtte timer. Da hadde jeg pugget litt.»

4.5.4 Intervju 4

Player 4 spiller ikke spill og har høye krav og forventninger til seg selv når det gjelder skolerresultat. På fritiden leser hun eller ser på serier på nett.

«På fritiden er jeg noen ganger med venner, det er ikke så ofte som på ungdomsskolen. Men stort sett så bruker jeg tiden på å lese, det er det jeg liker. Ellers så ser jeg et eller annet på, eller serier da. På Netflix. Det går ikke i så mye annet enn det, bare skolearbeid.»

Hun gir ellers uttrykk for at det er lite aksept for bruk av dataspill i hjemmet. Hun synes det er gøy å gå på skolen, men vet ikke om hun føler at hun har noen form for medbestemmelse på hvordan de jobber på skolen.

4.5.5 Intervju 5

Player 5 spiller noe og mest i helgene. Når han spiller er det på konsoll og litt på mobil. Føler ikke at han lærer noe av å spille og føler ikke mye glede fra spill. *«Det er egentlig ikke noe spesielt mål i spillet, det er bare for å få tiden til å gå når jeg ikke har noe å gjøre.»* Han trives godt på skolen og er fornøyd med karakterene sine og mener han er ganske motivert til skolearbeid.

4.5.6 Intervju 6

Player 6 spiller kun på mobil når hun kjeder seg og for å få tiden til å gå. Hun føler ikke at hun lærer noe av det og at det er sløsing med tid. Hun er fornøyd med karakterene sine, og synes det er gøy å gå på skolen. Selv om hun ikke spiller mye mener hun at hun er for mye på mobilen.

«Det er en likhet med avhengighet. Altså du blir på en måte desperat. At du må alltid hele tiden bort på telefonen for å se hva som skjer. Jeg føler at det kan ha noe med at utviklingen på sosiale medier har gjort oss så avhengige at vi ikke har lyst til å gå glipp av noe. Og alt skjer på telefonen. Så du må inn på sosial medier for å få med deg hva som skjer. Enten det er nyheter eller noen som sier noe.»

Hun føler også at hun tidvis bruker mye tid til å se på serier. *«.. i tv-serier og sånt så er det lett for at man egentlig skal legge seg klokka 11, og plutselig blir klokka 4. Det er litt for lett.»*

5 Diskusjon

I teori om motivasjon er det beskrevet at et individ kan ha forskjellig motivasjon i forskjellige situasjoner (G. Imsen, 2014). Det kan fra resultater i denne undersøkelsen også virke som om motivasjonen til deltakerne er varierende både i styrke og form på områdene som blir undersøkt. Det er noen ytre motivasjonsfaktorer som deltakerne gir uttrykk for. Det kan se ut som om skolemotivasjon er sterkt forbundet med en oppfatning om at karakterer er viktig. På tross av at de trives godt på skolen, føler de lite glede ved tanken på å gå på skole. De oppgir også i mindre opplevelse av læringsutbytte på skolen og uttrykker også at det er vanskelig å komme i gang med skolearbeidet. Disse svarene, som er ytre belønninger, kan tyde på at det er den ytre motivasjon som er den drivende kraften bak gjennomføringsevne på skolearenaen for utvalget i undersøkelsen. Ytre motivasjon er her representert av en belønning i form av karakterer. At det er vanskelig å komme i gang med skolearbeid kan også vise til at det er lite indre motivasjon på skolearenaen (Lillemyr, 2007).

Svar fra spørreundersøkelse viser en mer positiv innstilling til læring i spill enn på skolen. Det er også et klart flertall som synes at de får mye glede av å spille. At de føler glede ved å spille sammenfaller godt med teori som påpeker at spill legger til rette for indre motivasjon.

Ungdommene svarer at de trives på skolen og at de er fornøyd med egne karakterer og innsats. De har generelt lite fravær, rapporterer at de leverer oppgaver til riktig tid og 95 prosent av de som ble spurt sier de har karaktergrunnlag i alle fag. Samtidig gir de fleste uttrykk for at de ikke er interessert i å delta i gruppearbeid på skolen. Her skiller de som spiller mest MMORPG-spill seg ut med å være mye mer interessert i gruppearbeid.

Fra svarene fra spørreundersøkelsen om organiserte fritidsaktiviteter, kan det slutes at mange bruker forholdsvis mye tid på aktiviteter som sport, kultur eller deltakelse i organisasjoner. I intervjuene kommer det frem at mye tid brukes til å se film eller serier via strømmingstjenester, som sammenfaller med nye tall fra Barn og medier undersøkelsen for aldersgruppen (Medietilsynet, 2018). Det er ikke tatt høyde for denne tidsbruken i denne undersøkelsen. En spesiell interesse for film og video kan også forklares med at ungdommene har valgt studieprogram medier og kommunikasjon som har faginnhold som omhandler film- og videoproduksjon. Dette kom også tydelig frem i flere av intervjuene der informanter pratet

om sin interesse for film. «*Helst siden jeg var liten har jeg vært glad i film. Og det er derfor jeg går medier.*» Intervju 1

5.1 Trivsel og glede

En positiv slutning som kan samles fra analyse av data, er at de aller fleste av ungdommene svarer at de trives godt på skolen. Samtidig svarer flertallet at de ikke føler et daglig læringsutbytte. Samtidig er det bare litt over halvparten som synes det gøy å gå på skolen og det er et klart flertall som ikke gleder seg til å stå opp og gå på skolen om morgenen. At det for en tenåring ikke er glede forbundet med å stå opp om morgenen, er kanskje ikke overraskende og nok et spørsmål de fleste vil synes det er vanskelig å svare ja på. Da kan det være viktigere å se på at de aller fleste trives, da trivsel på skolen kan være et uttrykk for at eleven føler seg sett og kan kobles opp mot både indre motivasjon og autonomi (Lillemyr, 2007). Når et flertall uttrykker at de ikke føler at de får være med å bestemme henger dette ikke sammen med svar om trivsel, hvis det kobles mot motivasjon. En opplevelse av selvbestemthet gjør at individer kan føle en større grad av glede eller trivsel i overenstemmelse med teorier om indre motivasjon og selvbestemthet. Det kan være at selv om elevene ikke får bestemme så mye i planlegging av undervisning, har de allikevel mer valg når det gjelder hvordan de arbeider og disponerer tiden sin på skolen. Fra intervjuene er det flere som nevner at det blir gitt lite lekser, og at det ellers blir tilrettelagt slik at de kan jobbe med oppgaver i timene. Her er det naturlige forskjeller på hvordan det arbeides mellom ulike skoler. Undersøkelsen spør heller ikke etter hvor mye lekser elevene får, og dette dukket først opp i intervjuene.

5.2 Egen innsats

De som spiller 0 og 1-2 timer er mest fornøyd med egen innsats på skolen. For de som spiller 2-4 timer og 4-6 timer er svarene ganske likt fordelt mellom de som mener de er fornøyd med innsats og de som ikke er fornøyd. Det er også en liten gruppe som svarer at de spiller mellom 6-10 timer om dagen, og disse er veldig fornøyd med sin egen innsats. I gruppen som svarer 0 timer er det klart flest jenter, mens det i gruppen som svarer at de spiller 2-4 timer er klart flest gutter. At det er flest jenter som er mest fornøyd med egen innsats fremstår som noe omvendt av det som var forventet, da jenter ofte er kritiske til egen prestasjon.

De fleste respondentene synes det er vanskelig å komme i gang med. Samtidig mener også et flertall at de mangler motivasjon til å jobbe med skolearbeid.

5.3 Læringsutbytte

Når det gjelder spillvaner er det klart flest som mener at de har et læringsutbytte av spill. Svar for læringsutbytte i spill viser omtrent motsatt resultat som spørsmål om opplevd læringsutbytte hver dag på skolen.

Når det er flest som svarer at de ikke føler at de lærer noe på skolen hver dag, kan det også være forskjeller mellom hva hver enkelt legger i det å lære noe. Er det læring som ungdommene ser som relevant eller betyr det at de ikke lærte noe den dagen eller dagen i forveien? Det kan også ha noe med at tidspunktet for datainnsamling skjedde på et uheldig tidspunkt for noen. Uavhengig av hvordan hver enkelt har tenkt er det bekymringsfullt at det ikke er fler som føler at de har daglig læringsutbytte på skolen.

Når det gjelder opplevd læringsutbytte på skolen er det blant respondenter som spiller mest strategispill, flere som mener de lærer noe på skolen hver dag enn for de andre spilltypene.

For læringsutbytte koblet med tidsbruk i spill hver dag er det gruppen som svarer at de spiller 2-4 timer hver dag som skiller seg mest ut. Blant disse er det noen flere som er uenige i at de lærer noe på skolen hver dag. I andre kategorier for tidsbruk oppgir de fleste at de ikke føler læringsutbytte.

Mens for respondenter som føler læringsutbytte fra spill, er det flere som gleder seg til skolen enn blant de som ikke føler læringsutbytte. Samtidig er det litt flere som føler læringsutbytte fra spill som er uenige i at det er gøy å gå på skolen. Blant de som er uenige i at de lærer mye fra spill er det klart flest som synes det er gøy å gå på skolen.

Når det i denne oppgaven spørres om elevene er fornøyd med egen innsats på skolen, eller om de føler at de lærer noe på skolen, kan svarene sees på som en refleksjon av hvert individs oppfattelse av virkeligheten, målt mot egen erfaring og tro på egen mestring (Bandura, 1997). Det er mulig at måten unge lærer på er i ferd med å forandre seg og at skolen ikke klarer å

henge med (Sefton-Green & Erstad, 2017). Som en følge av dette kan det være at ungdommene ikke verdsetter det de lærer på skolen like mye som egenervervet læring utenom skoletiden. Selv om ungdom sier de er klar over at det er viktig å ha gode karakterer er det ikke like sikkert at de klarer å relatere det de lærer på skolen til eget liv.

5.4 Samarbeid

Det er flere av de som spiller MMORPG-spill som svarer at de er interessert i å være med på gruppearbeid på skolen enn for de andre spilltypene. Spill av Typen MMORPG krever samarbeid men også sosial interaksjon (Martončik & Lokša, 2016) og står i sterk kontrast til den stereotypiske oppfattelsen av gamere som innesluttede og antisosiale (Ask, Sørensen, et al., 2016). Når mange av de som spiller MMORPG-spill i denne undersøkelsen er mer positivt innstilt til gruppearbeid på skolen kan det være en indikasjon på at dette er en arbeidsform de finner lærerikt og givende. Det kan også være at det er en måte å jobbe på der de har gode erfaringer fra spillverden.

Det er noen kjønnsforskjeller når det gjelder samarbeid. Det er flest av guttene som spiller sammen med venner på nett, mens flest jenter er uenige i de spiller både på nett og i virkeligheten. Mange av guttene og jentene svarer at de spiller oftest alene. Det er flest innenfor begge kjønn som svarer at de helst vil spille sammen med andre. Ut i fra svarene kan det virke som respondentene varierer måten de samarbeider på. De som svarer at de ikke spiller daglig er mindre interessert i å være med på gruppearbeid på skolen enn de som spiller litt og de som spiller mye. Det kan derfor virke som om det blant de som spiller er en mer positiv innstilling til gruppearbeid på skolen og at spilling derfor kan være med på å fremme samarbeid.

5.5 Karakterer

Blant ungdommene svarer nesten 90 prosent at de er enige med at karakterer og skoler resultat er viktig. Det er også et klart flertall som mener de er godt fornøyd med karakterene sine. Men på spørsmål om de synes de selv får gode nok karakterer er det flertall som ikke mener at de får det. Samtidig er det flest som svarer at de føler seg godt fornøyd med karakterene sine. Det er noe rart i at svarene nesten er motsatt. Her ligger det kanskje en ytre forventning i det første spørsmålet om hva som er godt nok. Det kan være at ungdommene føler at de ikke

presterer på lik linje med det som er forventet av andre rundt dem og at det reflekteres i at de svarer ulikt.

5.6 Tidsbruk i spill

På spørsmål om hvor mange timer de spiller hver dag er det 30 prosent som svarer at de ikke spiller hver dag. Av disse igjen er det omtrent 80 prosent av de som svarer som er jenter. Det vil si at jentene i denne undersøkelsen svarer at de spiller noe mer enn det som er beskrevet i Barn og medier undersøkelsen (Medietilsynet, 2018) for samme aldersgruppe. Her var det kun 9 prosent av jentene som svarte at de hadde spilt i mer enn to timer dagen i forveien. Dette kan ha sammenheng med at det generelt er større interesse for spill hos ungdommer på studieprogrammet som var med i undersøkelsen.

5.7 Aktiviteter utenfor skole og dataspill

Fra analyse av datamateriale er det et par andre aktiviteter som blir tydelige. Det er mange av ungdommene som bruker mye tid på annet enn spill på fritiden. I denne oppgaven undersøkes det først spillvaner og disse er derfor best dokumentert. Det er allikevel interessant å se på andre aktiviteter på fritiden enn spill, som en form for konkurrerende aktivitet. Fra svarene kommer det også frem at en god del av ungdommene bruker mye tid på organiserte fritidsaktiviteter hver uke. Det kan virke som at det blant ungdommene er flest av guttene som bruker mye av tiden sin på flere aktiviteter. I intervjuer forteller informantene at de også bruker mye tid på strømmingstjenester som Netflix. Fra intervjuene kan det tyde på at dette er en vel så stor del av fritiden som spill, sport og annet. Aktivitetene som ungdommene deltar i kan det være interessant å se på som en form for konkurrerende aktiviteter når det undersøkes rundt spill. Det er også et tankekors at det kan virke som om mange av ungdommene har en høy grad av motivasjon på mange andre arenaer enn skolen. Og at de bruker mye tid og krefter på dataspill, fritidsaktiviteter og strømmingstjenester som krever høy grad av eget og frivillig initiativ. Selvbestemmelse gir motivasjon til aktivitet og læring og i disse aktivitetene er det er stor grad av valg og tilrettelegging for den enkelte. Det kan derfor virke som dette er aktiviteter ungdommene tar del i med stor grad av indre motivasjon (Deci & Ryan, 2000). Dette står i sterk kontrast til det som kommer til syne fra svar om skolemotivasjon. Et stort utvalg av aktiviteter og produkter å velge mellom, og mange valg både i gjennomføringsmåte og tidspunkt gir godt rom for selvbestemthet for valgte aktiviteter på fritiden. På spørsmål om

de føler de føler de får være med og bestemme hvordan de jobber på skolen er det flest som er uenige i dette. Er det mulig at læring i skolen er for forskjellig fra måten ungdom på eget initiativ lærer på fritiden? Det kan fra dette virke som om skolen ikke lenger henger med i utviklingen av hvordan ungdommen aktiviserer og orienterer seg.

5.8 Kjønnsforskjeller

Fra teorien beskrives dataspill som en kjønnert aktivitet og fra spørreundersøkelsen er det også tydelig at jenter og gutter både bruker spill forskjellig og på noen områder også har forskjellige holdninger til spill. For analyser om kjønn har noen innvirkning på spørsmål som har med skole å gjøre, er det veldig få resultat som i denne undersøkelsen viser sammenheng. Her viser bivariate analyser kun statistisk sammenheng mellom kjønn og interesse for gruppearbeid på skolen og hvorvidt det er begrensninger på spilletid i hjemmet. Når kjønn krysses med spilladferd er det sammenheng med mange spørsmål som handler om bruken av spill, som spillplattform, spilltype og tidspunkt for spilling. Det er også noe ulike resultat på spørsmål om holdninger til spill for eksempel meninger om at det å spille er sløsing med tid og om læringsutbytte i spill.

At tidsbruk hos jenter og gutter er forskjellig stemmer godt overens med eksisterende undersøkelser om barn og ungdom sine medievaner (Medietilsynet, 2016a, 2018). Når det gjelder motivasjon i skolesammenheng er det få av spørsmålene om skole som viser forskjeller i resultat når de kobles opp mot kjønn. Dette tyder på at holdninger og motivasjon til skolearbeid er mer lik hos gutter og jenter, mens for adferd og holdninger i spill er det andre faktorer som påvirker. Det er ellers interessant at spørsmål der det er forskjeller mellom kjønn når det gjelder skole, stort sett handler om oppfattelse av egen prestasjon eller samarbeid. Gutter er mer positivt innstilt til å jobbe med gruppearbeid på skolen enn jentene. Jentene mener i noe større grad enn guttene at de ikke får gode nok karakterer. Når det gjelder interesse for gruppearbeid kan det være relevant å dra en kobling til spillvaner der guttene spiller mye mer spill der oppgaver må løses ved hjelp av samarbeid, som i MMORPG-spill (Martončik & Lokša, 2016; Sjöblom & Aronsson, 2012).

Blant jentene som er med i undersøkelsen er det flest som svarer at de ikke spiller. Jenter svarer at de spiller mest på mobilen og på mobilspill. Blant guttenes spiller og de mest på PC/laptop, men minst på mobilen. Guttene mest MMORPG-spill og minst mobilspill.

Guttene svarer at de i større grad foretrekker å spille fremfor å jobbe med skolearbeid enn jentene. Jentene prioriterer å spille på nett med venner lavere enn guttene. Det kan derfor tyde på at gutter som er med i undersøkelsen ser spill som verdifullt, eller sette av tid til å spille som noe viktigere enn jentene. Dette reflekteres også i at guttene bruker mer tid på spill. Guttene er mer delt når de svarer på om de skulle ønske at de hadde mer tid til å spille, mens flertallet av jentene ønsker ikke mer tid til å spille. Fra dette kan det tyde på at det er en tendens til at kjønnene har forskjellig holdning både til verdien av det å spille og hva de ønsker å prioritere å bruke tid på.

Når det gjelder læringsutbytte i spill er det flest jenter som er uenige i at de lærer noe av spill og klart flest gutter som er enige i at de lærer noe av spill. Det er også klart flere gutter enn jenter som svarer at spill gir glede. Dette kan ha sammenheng med typene spill jenter og gutter spiller. Jentene spiller mer mobilspill, der det ikke er mye samarbeid med andre i spillet. Mobilspill har lav terskel for oppstart og mobilen er alltid tilgjengelig i lommen. I motsetning har spill av typen MMORPG ganske andre forutsetninger for bruk (Sjöblom & Aronsson, 2012). I dette ligger det implisitt at også spillopplevelsen, og derfor også opplevd glede, blir forskjellig. For å spille de fleste MMORPG-spill kreves tid, kraftigere datamaskin og noen å samarbeide med (Granic et al., 2014). Mens MMORPG-spill avtales tidspunkter for spill på forhånd og har en lengre varighet som gir fordypning i aktiviteten, er mobilspill noe som raskt startes opp og avsluttes. Barn og medier (Medietilsynet, 2018) melder om at jenter generelt er mer kritiske til sin egen tidsbruk enn gutter og at flere av jentene mener de bruker for mye tid på mobilen enn guttene. I intervju 6 omtaler informantene at selv om hun ikke spiller dataspill, så bruker hun veldig mye tid på mobiltelefonen. Hun nevner også at hun føler en form for avhengighet i bruken av mobil, spesielt i kombinasjon med sosiale medier. Når det er færre jenter som svarer at de spiller kan det allikevel bety at de bruker tiden til andre aktiviteter, som sosiale medier på mobil. Det vil si at jentene også er sosiale på nett, men at de kanskje ikke samarbeider men mer utveksler informasjon eller knytter kontakter.

Når det gjelder dataspill er det klart flest som føler at det å spille gir mye glede og av disse igjen er det flest gutter. Det er også fler gutter enn jenter som svarer at de spiller hver dag. Flest gutter foretrekker spill der de kan samarbeide med andre. Det er også langt fler gutter som mener de er flinke til å samarbeide i spill på nett. Det er en stor del av jentene som svarer *vet ikke* på spørsmål om samarbeid i spill. Her kan det igjen henge sammen med typen spill hvert kjønn velger å spille og plattformen de velger å spille på.

Det er noe flere av jentene som mener de ikke får gode nok karakterer og dette kan være et tegn på at jentene er mer kritiske til egne prestasjoner eller at de setter høyere krav til seg selv. Jenter presterer også historisk sett bedre enn gutter på skolen når det gjelder karakterer (G. Imsen, 2014). På den andre side er de aller fleste av respondentene fornøyde med sine egne karakterer, men dette sier ikke nødvendigvis noe om ambisjonsnivået de måler graden av tilfredshet ut i fra.

6 Konklusjon

På noen områder sammenfaller funn fra spørreundersøkelsen med andre undersøkelser. Her er det for eksempel noe like funn blant av kjønnsforhold i dataspill som likner det som beskrives i Barn og medier undersøkelsen. Det er også likheter når det gjelder spilladferd, som for eksempel ved tidsbruk i spill.

Når det sees etter sammenhenger mellom spilladferd og skolemotivasjon er det kun få punkter som klart peker på at det er en sammenheng i denne oppgaven. Det kan virke som at dataspill på noen punkter kan ha en positiv innvirkning på holdninger til skolearbeid. Spilladferd som hvilken type spill ungdommene foretrekker påvirker også noen holdninger til skole.

Det kommer ellers frem at ungdommene trives godt på skolen, men at det er færre som føler at de lærer noe hver dag og som gleder seg til å gå på skolen. Det er generelt ellers større og klarere kjønnsmessige forskjeller for spørsmål om spillvaner og holdninger enn for holdninger som har med skole å gjøre.

7 Bibliografi

- Aftenposten. (2018, 11. januar 2018). Alle trodde Erling Dong (21) var en taper. I dataspill-verdenen er han en superstjerne. Retrieved from <https://www.aftenposten.no/amagasinet/i/jVvoo/Alle-trodde-Erling-Dong-21-var-en-taper-i-dataspill-verdenen-er-han-en-superstjerne>
- Ardis, S.-M., & Jo, H.-V. (2014). IKT-bruk i skolen og familien - en praksisteoretisk studie av kjønn. *Tidsskrift for kjønnsforskning*(02), 149-167.
- Ask, K., Svendsen, S. H. B., & Karlstrøm, H. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*(01), 1-21.
- Ask, K., Sørensen, K. H., Lagesen, V. A., & Gansmo, H. J. (2016). LUDIC WORK: Assemblages, domestications and co-productions of play: NTNU.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy : the exercise of control*. New York: Freeman.
- BBC News. (2018, 2. januar 2018). Gaming addiction classified as disorder by WHO. Retrieved from <http://www.bbc.com/news/technology-42541404>
- (2018). *Addicted to the Game* [Retrieved from <http://www.bbc.co.uk/programmes/w3csvggh>
- Beavis, C. (2015). *Young people, online gaming culture, and education*.
- Bjarnø, V., Giæver, T. H., Johannesen, M., & Øgrim, L. (2017). *DidIKTikk : fra digital kompetanse til praktisk undervisning* (3. utg. ed.). Bergen: Fagbokforl.
- Bostan, B. (2016). *Gamer Psychology and Behavior*. Cham: Cham : Springer.
- Buckley, P., Doyle, E., & Doyle, S. (2017). Game on! Students' perceptions of gamified learning.(Report). *Educational Technology & Society*, 20(3), 1.
- Cabot, M. (2016). In or out of school? ; meaningful output with digital and non-digital artefacts within personal english learning ecologies. *Nordic journal of digital literacy [elektronisk ressurs]*, 11, 165-184.
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K., & Bell, R. C. (2011). *Research methods in education* (7th ed. ed.). London: Routledge.
- Cook, D. A., & Artino, A. R. (2016). Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical Education*, 50(10), 997-1014. doi:10.1111/medu.13074
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry. An International Journal for the Advancement of Psychological Theory*. doi:http://dx.doi.org.ezproxy.hioa.no/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). *Self-Determination Theory*: Elsevier Ltd.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (Vol. -2017). Beaverton: Ringgold Inc.
- Di Domenico, S. I., & Ryan, R. M. (2017). The Emerging Neuroscience of Intrinsic Motivation: A New Frontier in Self-Determination Research. *Frontiers in Human Neuroscience*. doi:<http://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00145>
- Erstad, O., & Sefton-Green, J. (2013). *Identity, community, and learning lives in the digital age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., & Vallerand, R. J. (2014). Relationship Between Passion and Motivation for Gaming in Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5), 292-297. doi:10.1089/cyber.2013.0349

- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E., & Anderson, N. B. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857
- Grenness, T. (2001). *Innføring i vitenskapsteori og metode* (2. utg. ed.). Oslo: Universitetsforl.
- Imsen, G. (2014). *Elevens verden : innføring i pedagogisk psykologi* (5. utg. ed.). Oslo: Universitetsforl.
- Imsen, Ø. (2017). Hvordan få en lærer til å fly? ; om lærerstyring og elevsentrering i IKT-basert undervisning. *Bedre skole*, 29(1), 36-41.
- Jenson, J., & De Castell, S. (2008). "Get Up and Play!" From Simulation to Imitation in Digital Games. *Education Canada*, 48(2), 40-42.
- Johnsen, F. (2017). Hva motiverer unge til å fullføre videregående skole? En kvalitativ studie av ungdoms skolemotivasjon: Høgskolen i Sørøst-Norge.
- Koh, C., & Koh, C. (2015). *Motivation, leadership and curriculum design : engaging the net generation and 21st century learners*
- Krumsvik, R. J. (2014). Teacher Educators' Digital Competence. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(3), 269-280. doi:10.1080/00313831.2012.726273
- Kvale, S., Brinkmann, S., Anderssen, T. M., & Rygge, J. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utg., 2. oppl. ed.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Lillemyr, O. F. (2007). *Motivasjon og selvforståelse : hva ligger bak det vi gjør?* Oslo: Universitetsforl.
- Lorentzen, J. C. (2018). Hvordan forklare at spill er kultur. Retrieved from <http://spillpikene.no/2018/05/13/hvordan-forklare-at-spill-er-kultur/>
- Lund, K., & Klomsten, A. T. (2016). Elevers opplevelse av egen motivasjon og læring: NTNU.
- Maliy, D. V. (2015). The correlation between a passion for computer games and the school performance of younger schoolchildren. *Psychology in Russia: State of Art*, 8(3), 124-136. doi:10.11621/pir.2015.0310
- Martončik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134. doi:10.1016/j.chb.2015.11.035
- McGonigal, J. (2012). *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. London: Vintage books.
- Medietilsynet. (2014, 11. april 2014). Dataspill: mellom hat og hyllest. Retrieved from <https://www.medietilsynet.no/om/blogg/dataspill-mellom-hat-og-hyllest/>
- Medietilsynet. (2016a). *Barn og medier 2016: 9-16 åringers bruk og opplevelser av medier*. Retrieved from <http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/barn-og-medier-2008-2016/>.
- Medietilsynet. (2016b). *Mer enn bare tidsfordriv - 500 gutter om spill*. Retrieved from
- Medietilsynet. (2017a). Fagfolk uenige om spill-avhengighet. Retrieved from <https://www.medietilsynet.no/om/aktuelt/spilltrobbel/>
- Medietilsynet. (2017b, 21. september 2017). Fagfolk uenige om spill-avhengighet. Retrieved from <https://www.medietilsynet.no/om/aktuelt-2017/spilltrobbel/>
- Medietilsynet. (2018). *BARN OG MEDIER 2018: Medievaner: mobiltelefon og tidsbruk hos norske 13 - 18-åringer*. Retrieved from <http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/barn-og-medier-undersokelsen/>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and

- performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534.
doi:10.1016/j.chb.2015.08.048
- Nardi, P. M. (2015). *Doing Survey Research* (Third edition. ed.): Routledge Ltd - M.U.A.
- Newzoo. (2017, 20. april 2017). The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>
- Overå, S. (2016). Om dataspill, unge, identitet og læring ; moderne oppvekst på boks. *Rusfag*(1), 19-29.
- Pintrich, P. R., & Harris, K. R. (2003). A Motivational Science Perspective on the Role of Student Motivation in Learning and Teaching Contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667-686. doi:10.1037/0022-0663.95.4.667
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education : theory, research, and applications* (2nd ed. ed.). Upper Saddle River, N.J: Merrill Prentice Hall.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. doi:10.1177/2379298116689783
- Ranalli, J. (2008). Learning English with "The Sims": Exploiting Authentic Computer Simulation Games for L2 Learning. *Computer Assisted Language Learning*, 21(5), 441-455. doi:10.1080/09588220802447859
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Sefton-Green, J., & Erstad, O. (2017). Researching "Learning Lives"--A New Agenda for Learning, Media and Technology. *Learning, Media and Technology*, 42(2), 246-250. doi:10.1080/17439884.2016.1170034
- Sjöblom, B., & Aronsson, K. (2012). *Participant categorizations of gaming competence: Noob and Imbaas learner identities*.
- Sletten, M. Å., Strandbu, Å., & Gilje, Ø. (2015). Idrett, dataspilling og skole – konkurrerende eller «på lag»?
- Statistisk Sentralbyrå. (2016). Gjennomføring i videregående opplæring, 2010-2015. Retrieved from <https://www.ssb.no/utdanning/statistikker/vgogjen/aar/2016-06-02>
- Statistisk Sentralbyrå. (2017, 1. juni 2017). Gjennomføring i videregående opplæring. Retrieved from <https://www.ssb.no/utdanning/statistikker/vgogjen>
- Statistisk sentralbyrå. (2018a). *Norsk mediebarometer 2017*. Retrieved from Oslo-Kongsvinger:
- Statistisk Sentralbyrå. (2018b, 23. mars 2018). Studenter i høyere utdanning. Retrieved from <https://www.ssb.no/utdanning/statistikker/utuvh>
- Statistisk Sentralbyrå. (2018c, 26. februar 2018). Videregående opplæring og annen videregående utdanning. Retrieved from <https://www.ssb.no/utdanning/statistikker/vgu/aar>
- Säljö, R., & Moen, S. (2001). *Læring i praksis : et sosiokulturelt perspektiv*. Oslo: Cappelen akademisk.
- Tollefson, N. (2000). Classroom Applications of Cognitive Theories of Motivation. *Educational Psychology Review*, 12(1), 63-83. doi:10.1023/A:1009085017100
- Universitetet i Oslo. Nettskjema. Retrieved from <http://www.uio.no/tjenester/it/applikasjoner/nettskjema/>

- Von Culin, K. R., Tsukayama, E., & Duckworth, A. L. (2014). Unpacking grit: Motivational correlates of perseverance and passion for long-term goals. *Journal Of Positive Psychology*. *Journal of Positive Psychology*(3), 306-312.
doi:10.1080/17439760.2014.898320
- Wang, C. J., Khoo, A., Woon Chia, L., & Divaharan, S. (2008). Passion and Intrinsic Motivation in Digital Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 11(1).
doi:10.1089/cpb.2007.0004
- Weiner, B. (1972). Attribution Theory, Achievement Motivation, and the Educational Process. *Review of Educational Research*, 42(2), 203-215.
- Weiner, B. (2010). The Development of an Attribution-Based Theory of Motivation: A History of Ideas. *Educational Psychologist*, 45(1), 28-36.
doi:10.1080/00461520903433596

8 Vedlegg

8.1 Spørreundersøkelse

Camilla Sandum

Master IKT-støttet læring

HiOA – Jan 2018

Spilleglad ungdom og skolemotivasjon

Spørsmål i spørreundersøkelse med registrering på nettskjema.uio.no.
2018 Master IKT-støttet læring Høgskolen i Oslo og Akershus
Nettskjema: <https://skjema.uio.no/90389>

1*	Kjønn	Gutt	Jente				
					Uenig	Enig	Vet ikke
	Spillplattform						
2.1	Jeg spiller mest på mobil.						
2.2	Jeg spiller mest på konsoll (Xbox, Playstation, eller liknende).						
2.3	Jeg spiller mest på PC / laptop.						
2.4	Jeg spiller ikke / veldig sjeldent.						
	Spillvaner						
3.1	Jeg møtes mest og spiller sammen med andre IRL.						
3.2	Jeg spiller oftest alene.						
3.3	Spiller mye sammen med venner på nett.						
3.4	Spiller ikke veldig / veldig sjeldent.						
	Spilltype						
4.1	Jeg spiller mest strategispill (Civilization, Command and conquer, e.l)						
4.2	Jeg spiller mest plattformspill (SuperMario, e.l)						
4.3	Jeg spiller mest MMORPG - Massive multiplayer online rollespill (f.eks WOW, COD, e.l.)						
4.4	Jeg spiller mest mobilspill (Candy Crush, Wordfeud, e.l.)						
4.5	Jeg spiller ikke / sjeldent.						
	Tidsbruk						
5.1	Hvor mange timer tror du at du spiller hver dag (i gjennomsnitt)?			(utfylling)			
				Uenig	Enig	Vet ikke	
5.2	Jeg spiller når jeg kjeder meg.						
5.3	Jeg spiller mest i helgene.						
5.4	Jeg spiller etter skolen.						
5.5	Jeg spiller så ofte jeg kan.						
	Spill og holdninger						
6.1	Jeg føler at jeg lærer mye av å spille.						
6.2	Jeg foretrekker å spille fremfor å gjøre skolearbeid.						
6.3	Det er viktigere for meg å få tid til å spille med venner ennå gjøre lekser.						
6.4	Jeg synes jeg sløser bort tid når jeg spiller.						
6.5	Jeg er flink til å samarbeide med andre i spill på nett.						
6.6	Å spille gir meg mye glede.						
6.7	Jeg vil heller spille enn å være sammen med venner.						
6.8	Jeg spiller mest fordi jeg kjeder meg og vil få tiden til å gå.						
	Spillvaner og tidsbruk						
7.1	Jeg synes selv jeg bruker for mye tid på spill.						
7.2	Jeg synes jeg spiller passe mye.						

Camilla Sandum

Master IKT-støttet læring

HiOA – Jan 2018

		Uenig	Enig	Vet ikke
7.3	Foreldrene mine / andre synes jeg spiller mye.			
7.4	Jeg foretrekker spill der jeg kan samarbeide med andre.			
7.5	Jeg synes det er vanskelig å slutte å spille.			
7.6	Jeg skulle ønske jeg hadde mer tid til spilling.			
7.7	Jeg vil helst spille alene.			
	Skolevaner og forventninger			
8.1	Jeg leverer oppgaver på skolen til riktig tid.			
8.2	Jeg har karaktergrunnlag i alle fag.			
8.3	På skolen har jeg lite fravær.			
8.4	Jeg føler meg godt fornøyd med karakterene mine.			
8.5	I timene er jeg aktiv og deltakende.			
8.6	Selv synes jeg ikke jeg får gode nok karakterer.			
8.7	Jeg er ikke interessert i å være med på gruppearbeid på skolen.			
	Skole og motivasjon			
9.1	Jeg trives godt på skolen.			
9.2	Det er gøy å gå på skolen.			
9.3	Det er viktig for meg å få gode karakterer.			
9.4	Når jeg står opp gleder jeg meg til å gå på skolen.			
9.5	Jeg synes jeg lærer noe på skolen hver dag.			
9.6	Jeg synes det er vanskelig å komme i gang med skolearbeid.			
9.8	Det er viktig for meg å få gode resultater på skolen.			
9.9	Jeg er stort sett fornøyd med karakterene mine.			
9.10	Jeg er fornøyd med min egen innsats på skolen.			
9.11	Jeg føler jeg får være med og bestemme hvordan vi skal jobbe på skolen.			
9.12	Jeg synes jeg er motivert til å jobbe med skolearbeid.			
	Hjem og fritid			
10.1	I vår familie er det ingen begrensinger på spilletid.			
10.2	Jeg deltar i organiserte aktiviteter på fritiden (idrett, teater, sjakk, speider eller liknende) *	Ja	Nei	
10.3	Hvor mange timer i uka deltar du på organiserte aktiviteter?*(Kan kun svare hvis svar: ja på 10.2)	(utfylling)		
11	Kontaktinfo (frivillig) Kunne du tenke deg å bli med på et intervju for å svare på flere spørsmål om spilling, skole og motivasjon? Hvis du kunne tenke deg å bli med så legg inn e-post og du blir kontaktet for å avtale nærmere	(utfylling)		

8.2 Intervjuguide

Løst prat (5 min)

Uformell prat

Informasjon (5 min)

- Kort om tema for intervjuet og hva formålet med oppgaven er.
- Forklare hva intervjuet brukes til og forhold rundt taushetsplikt og anonymitet.
- Avklare om det er noe respondenten lurer på eller synes er uklart.
- Informere om lydopptak av intervju og innhente samtykke.
- Lydopptak starter.

Faktaopplysninger / bakgrunnsspørsmål (tidsbruk, spillplattform, vaner)

- *Bruker du fritid på dataspill?*
 - Hvor mye spiller du (anslå tidsbruk pr dag og pr uke)?
- *Hvilken type spill foretrekker du å spille?*
- *Spiller du mest alene eller sammen med andre (nett eller IRL)?*

Spørsmål

Hvordan bruker du fritiden din?

- Mengden lekser?
- Andre organiserte aktiviteter på fritiden (sport, kultur, el)?
- Hvor mye tid i uken?
- Venner og familie?

Hva bruker du helst tid på (fritid) dersom du kan velge?

Synes du selv at du spiller mye?

- Vil du si at du er flink til å spille?
- (Samarbeid, forskjellige spill, egen oppfatning av ferdigheter)
- Hva er mest gøy med å spille?
- Hva er målsetningen din når du spiller/med spilling?
- Hva synes du selv er passe mye spilling?
- Ville du spilt mer / skulle du spilt mindre?

- Synes du det er vanskelig å slutte å spille?

Er du motivert til å jobbe på skolen?

- Hva synes du er mest utfordrende ved å jobbe på skolen?
- Har du lett for å konsentrere deg når du er på skolen?
- Synes du stort sett oppgaver du får på skolen er interessante eller morsomme?
- Forventer du å få gode karakterer?
- Leverer du stort sett til fastsatt tid på skolen?

Synes du det er lett å komme i gang med lekser?

Har du noen begrensninger på hvor mye tid kun kan bruke på å spille?

Har du noen tanker om forskjeller mellom motivasjon du har i en skolesituasjon og motivasjon du har når du spiller?

Oppsummering

- Sjekk at respondenten har svart på alle spørsmål.
- Oppsummere funn
- Har jeg forstått deg riktig?
- Er det noe du vil legge til?

8.3 Samtykke Intervju

Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjektet

Spilleglad ungdom og skolemotivasjon

Bakgrunn og formål

Hensikten med denne spørreundersøkelsen er å forsøke å finne ut om det er noen kobling mellom motivasjonen til skoleelever på videregående og mengden og typen spill de spiller (eller ikke spiller). Medieundersøkelsen viser at de fleste ungdommer bruker mye tid på dataspill i forskjellige former, og gutter noe mer. Forskningsresultater viser at det er mye spennende læring som kan skje i en spill-spillsituasjon, og at mange finner det motiverende å spille. Samtidig er det mye usikkerhet rundt hvordan det å spille mye påvirker måten man lærer på eller hvordan man klarer å selv skape motivasjon.

Deltakelse i intervju baseres på svar fra spørreundersøkelse i januar 2018 der respondent sa seg villig til å delta i intervju.

Hva innebærer deltakelse i studien?

Intervjuet omhandler de samme temaene som i spørreundersøkelsen men gir deltaker mulighet til å utdype disse. Det blir ikke samlet inn informasjon fra andre kilder enn fra intervjuet om deltaker. Spørsmålene vil omhandle motivasjon i skolen og spillvaner på fritiden. Datainnhenting foregår ved lydopptak og notater. Det skal ikke innhentes sensitive personopplysninger i intervjuet.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt og lydopptak vil bli slettet etter at studien avsluttes. Det er kun Camilla Sandum som har tilgang til lydopptak. Lydfiler oppbevares på kryptert harddisk. Det er ikke mulig å gjenkjenne deltakere i studiet i publikasjonen.

Prosjektet skal etter planen avsluttes 5. mai 2018 og opptaksfiler og notater vil da bli slettet. All informasjon som blir innhentet i prosjektet blir anonymisert ved publisering.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger om deg bli anonymisert.

Dersom du har spørsmål til studien kan du ta kontakt med:

Student

Camilla Sandum
Student Master IKT-støttet læring
OsloMet (f.d. Høgskolen i Oslo og Akershus)
s200870@stud.hioa.no
Telefon: 982 06 151

Veileder ved OsloMet (HiOA)

Leikny Øgrim
OsloMet (f.d. Høgskolen i Oslo og Akershus)
Postboks 4 St. Olavs plass, 0130 Oslo
leikny.ogrim@hioa.no
Telefon: 67 23 71 14

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, NSD - Norsk senter for forskningsdata AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

(Signert av prosjektdeltaker, dato)