



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Examensarbete

Korten på bordet

- en socialvetenskaplig studie om brädspel

Författare: Emil Björk
Emilia Haraldsson

Handledare: Barzoo Eliassi

Examinator: Kerstin Arnesson

Termin: VT 2015

Kurskod: 2SA47E

Abstract

Authors: Emil Björk & Emilia Haraldsson

Title: Cards on the Table - A social science study about board games [Translated title]

Supervisor: Barzoo Eliassi

Assessor: Kerstin Arnesson

The aim of this study is to see how board games and board game clubs can be part of the creation of social meaning for a younger generation, and how board games can be a part of social work. The study is based on interviews with 3 representatives from Sverok, which is the Swedish gaming federation; Gothcon, Sweden's oldest board game convention, and Calmare Spelsällskap (CSS); a board game club in the small town of Kalmar, Sweden. Interviews have also been conducted with four active youths in CSS. These seven interviews are analyzed with theories about Belonging, Social psychology and Civil society

This study shows that board games have a positive effect as a tool to gather people with similar interests. When these people gather in board game clubs they form a kind of belonging that can help with certain issues, such as social problems. The reason why board game clubs are special is because the activity they are a part of is open to everyone, and all kinds of people are welcome and not only the ones who are good at board games. We also reached the conclusion that board games can be a part of social work, both professionally and non-professionally. This is because board games and their clubs is a part of civil society, which is a complement to social work

Keywords: Board games, Tabletop games, Belonging, Board game club, Social Work, Social Science, Civil society.

Nyckelord: Brädspel, Tillhörighet, Brädspelsföreningar, Socialt Arbete, Socialvetenskap, Civilsamhälle.

Innehåll

| | |
|--|-----------|
| 1 Inledning..... | 6 |
| 1.1 Problembakgrund och problemformulering..... | 7 |
| 1.1.1 Spelforskning..... | 7 |
| 1.1.2 Attityder kring spel | 8 |
| 1.1.3 Föreningsliv..... | 9 |
| 1.2 Syfte..... | 9 |
| 1.3 Frågeställningar..... | 10 |
| 1.4 Förtydligande av frågeställningar..... | 10 |
| 1.5 Brädspelskategorier | 10 |
| 2 Tidigare forskning..... | 12 |
| 2.1 Inledning..... | 12 |
| 2.2 Brädspelens roll i socialt arbete..... | 12 |
| 2.3 Motiverande spel och social interaktion | 13 |
| 2.4 Identitet och social mening..... | 14 |
| 2.5 Föreningar och social utveckling | 15 |
| 2.6 Sammanfattning..... | 15 |
| 3 Teoretiska perspektiv..... | 17 |
| 3.1 Inledning..... | 17 |
| 3.2 Gemenskap och tillhörighet..... | 17 |
| 3.2.1 Gemenskap och sociala meningar..... | 18 |
| 3.3 Gruppsykologi | 19 |
| 3.4 Civilsamhället | 19 |
| 4 Metod | 21 |
| 4.1 Val av forskningsmetod..... | 21 |
| | 21 |
| 4.2 Val av datainsamlingsmetod | 21 |
| 4.3 Urvalsmetod och urvalsförfarandet..... | 22 |
| 4.4 Genomförande..... | 22 |
| 4.5 Artikel- och litteratursökning..... | 23 |
| 4.6 Bearbetning och analys..... | 23 |
| 4.7 Forskningsetiska överväganden..... | 24 |
| 4.8 Studiens tillförlitlighet | 25 |
| 4.8.1 Perspektivmedvetenhet | 26 |
| 4.8.2 Trovärdighet, inbördesrikedom och pålitlighet | 26 |
| 4.9 Arbetsfördelning | 27 |
| 5 Resultat och Analys..... | 28 |
| 5.1 Presentation av intervjupersoner..... | 28 |
| 5.2 Brädspel och brädspelsföreningar ur ett samhällsperspektiv | 29 |
| 5.3 Inkludering och gemenskap..... | 31 |
| 5.4 Identitet och mötesplats..... | 36 |
| 5.5 Stöd och personlig utveckling..... | 39 |

| | |
|---|-----------|
| 5.6 Sammanfattning | 42 |
| 6 Diskussion | 44 |
| 6.1 Vad har brädspel för betydelse vid skapandet av ungdomars sociala meningar?..... | 44 |
| 6.2 Vad har brädspelsföreningar för betydelse för ungdomar? | 44 |
| 6.3 Hur utmärker sig brädspel i jämförelse med andra sociala aktiviteter som är mer etablerade i samhället, exempelvis idrottsföreningar eller scoutkårer?..... | 45 |
| 6.4 Finns det något användningsområde för brädspel i socialt arbete?..... | 46 |
| 7 Avslutande reflektioner | 48 |
| Referenser..... | 49 |
| Litteratur..... | 49 |
| Internet..... | 53 |
| Spel..... | 55 |
| Bilagor..... | 57 |
| Bilaga A Intervjuguide..... | 57 |
| Bilaga B Informationsbrev..... | 59 |

1 Inledning

Brädspel bjuder in till och involverar en interaktionistisk process mellan spelarna. Spelarna arbetar mot ett eller flera mål med eller mot varandra, under lekfulla sammanhang men med tydliga regler. Svårighetsgrad och komplexitet varierar vitt och brett, liksom handling. Där med finns det i princip spel som passar alla, oavsett ålder eller bakgrund. För de ungdomar som spelar brädspel kan brädspelsföreningar vara en ingång till social gemenskap. Vi har dock uppmärksammat att det finns relativt lite forskning om brädspel som berör gemenskap och dess betydelse för socialt meningsskapande. Vi har undersökt brädspel och brädspelsföreningars betydelse för unga medlemmar. Resultaten har vi analyserat i förhållande till teorier om gemenskap och civilsamhälle för att få förståelse om hur vidare brädspel och brädspelsföreningar kan främja social delaktighet. Det är förhållandevis få personer som känner till brädspel eller identifierar sig som brädspelare trots att brädspel går att finna i de flesta hem eller gemensamma utrymmen, då under beteckningar som familjespel, underhållningsspel eller kortspel. Genom att lyfta brädspel i vårt examensarbete på socionomprogrammet vill vi uppmuntra till vidare studier om föreningverksamhet och civilsamhället i socialt arbete. Anledningen till att vi anser att en studie om brädspel och brädspelsföreningar är relevant för socialt arbete är för att civilsamhället har stor betydelse för välfärdssamhället och individers välmående. Att förebygga och behandla psykisk ohälsa är en del av socialt arbete och i samtliga professioner inom socialt arbete kan man komma att möta klienter eller anhöriga som besväras av psykisk ohälsa. Idag har var femte flicka och var tionde pojke i åldern 16-19 år besvär av ångslan, oro eller ångest (Källa: SCB 2015). Upplevelse av oro, ångslan och ångest i ungdomen kan öka risken för att längre fram i livet inte kunna förvärsarbeta, för att bli ekonomisk biståndstagare och även för att inte bli förälder (Socialstyrelsen 2013). Brädspel är en av många arenor där ungdomar samlas och delar ett intresse. Det är viktigt att socialt arbete i större utsträckning möter ungdomar i deras vardag. Där kan ideella organiserade insatser som främjar ungas psykiska hälsa betraktas som socialt arbete (jmf Gullberg mfl. 2009; Kassman 2008).

Vi har olika relationer till brädspel och föreningsverksamhet. Emil spenderar en del av sin fritid till att spela brädspel med sina vänner och åker även på brädspelskonvent runt om i Sverige. Emilia spelar inte brädspel sedan innan och kommer in som ny på detta

fält. Emil har tidigare varit aktiv inom olika spelföreningar både som styrelsemedlem och aktiv medlem. Emilia har istället varit aktiv inom idrottsföreningar och ideella organisationer. Vad detta ger oss är ett synsätt från två olika vinklar under hela uppsatsen där Emils förförståelser för brädspel och brädspelsföreningar har varit betydelsefull under intervjuerna. Hans personliga relation till brädspelsarenan har varit en tillgång vid uppsökande av information och intervjupersoner.

I vår studie omfattar brädspel spelkategorierna *Brädspel*, *Rollspel*, *Figurspel* samt *Kortspel*. Vi har valt att samla dessa fyra spelkategorier under benämningen *Brädspel* för att undvika missförstånd och för många olika termer.

1.1 Problembakgrund och problemformulering

1.1.1 Spelforskning

Det har gjorts forskning om brädspelens användningsområden i socialt arbete, främst inom terapeutiskt arbete. Spel som redskap i terapi är inriktade på specifika grupper, exempelvis våldsutsatta barn (Matorin & McNamara 1996). I brädspelsforskningen studeras även brädspelens användningsmöjligheter som utbildningsmedel inom omsorg och skolan men även inom företagsutveckling och upplysning kring samhällsfrågor (Games for Change). Linderoth (2011) studerar brädspel i pedagogisk verksamhet och kommer fram till att brädspelens design kan främja inkludering av ungdomar med inlärningssvårigheter eller som på andra sätt inte "passar in" i den konventionella skolan. Brädspel som verktyg i det sociala arbetet är ett näst intill outforskat område. Medlemskap i spelföreningar innefattar mycket av de positiva komponenter för ungas utveckling som nämns vid studier om idrottsföreningar. Fraser-Thomas m.fl (2005) skriver om hur idrottsföreningar kan hjälpa ungdomar att utveckla sig både psykiskt och emotionellt och nämner i sin text även hur kreativa sysselsättningar är utvecklande. Gilman (2001) skriver också om hur ungdomar mår bättre psykiskt och socialt genom att delta i aktiviteter efter skolan. Det växande intresset för brädspel bland unga bör enligt oss därför vara en anledning till att studera brädspelsföreningarnas betydelse för ungdomar. Socialt arbete är mer än individinriktat klientarbete och med brädspel som

fokus för vår studie tror vi att vi kan uppmärksamma positiva sociala effekter och grupprocesser som kan ligga till grund för ett nytt synsätt inom socialt arbete.

Mycket av den spelforskning som finns har gjorts på datorspel och online-spel med syfte att uppmärksamma spelberoende och problematiskt spelande (Linderoth & Bennerstedt 2012; Yee 2006) men det finns även de forskare som uppmärksammar andra sociala effekter som skapas kring spelandet. Det har genomförts en studie bland ungdomar på ett datorspelslan (lan syftar på en samling av personer som tar med sig sina datorer och spelar tillsammans) som undersöker datorspelarens sociala mening. Av studien framgår att spelandet skapar gemenskap och meningssammanhang (Falkner 2007).

1.1.2 Attityder kring spel

Den senaste tiden har spelarenan fått en tillökning med fler besökare på brädspelskonvent, tittarsiffrorna för elektronisk sport (e-sport) ökar och spelföreningar får fler medlemmar. Tidigare sågs dessa arenor som subkulturer men på senare tid har spelens status som kulturyttring höjts. "Spel" är en egen kategori under kultursidorna på våra stora dagstidningars webbsidor (Dagens Nyheter 2015; Svenska Dagbladet 2015). Trots ökad positiv uppmärksamhet i media råder det negativa föreställningar bland allmänheten kring spelarens psykiska och sociala effekter. Harris och Mayer (2010) menar att allmänheten har en negativ uppfattning av brädspelare samt dator- och tv-spelare:

The idea of a socially inept group of outcasts huddled in a basement around Dungeons and Dragons rule books, or the equally flawed view of antisocial violent youth going on rampages after being desensitized to violence in Halo, persists in mainstream views of gaming (Harris & Mayer, 2010. S. 15)

Forskningens roll i skapandet av negativa attityder mot spel kan härledas ur studier som belyser och problematiserar våldsinslag i spel. Den rådande diskursen i media om hur

ungdomar påverkas av datorspel har länge kretsat kring begreppet ”våldsspel”. Rubriker som ”Dataspelsvåld minskar ungas förmåga till empati”, ”Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor” och “Våldsamma dataspel trubbar av barn mot våld“ syns sporadiskt i dags- och kvällspressen (Dagens Nyheter 2012a; Dagens Nyheter 2012b; Aftonbladet 2014). Även om forskarvärlden inte är överens om våldsspelens effekter på ungdomar påverkar den aggressiva våldsdiskursen läsarnas syn på spelande.

1.1.3 Föreningsliv

Medlemskap i idrottsföreningar blir allt mer dyrt och segregerat. Ekonomiska tillgångar, etnicitet och könstillhörighet kan komma att begränsa ungas möjligheter att inkluderas i en förening (Fraser-Thomas m.fl. 2005). Det betyder att ungdomar som inte är intresserade av idrott eller inte har de sociala och ekonomiska förutsättningarna riskerar att hamna i utanförskap. Därför är det viktigt att uppmärksamma alternativa fritidsaktiviteter som brädspel. Det är förhållandevis få personer som har kunskap om spelföreningar. Sverok är Sveriges största ungdomsförbund med 80.000 medlemmar i 1200 föreningar över hela landet (Sverok 2015). Siffrorna tyder på att många ungdomar ägnar sig åt brädspel som fritidsaktivitet. Sveroks verksamhet understöds ekonomiskt av skattefinansierade medel från Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor och används bland annat för att stötta lokalföreningar (Sverok 2015). I de lokala brädspelsföreningarna kan medlemmarna nyttja föreningens spel och behöver därmed inte finansiera sitt intresse utöver medlemsavgiften.

1.2 Syfte

Syftet med vår uppsats är att undersöka hur brädspel har betydelse för ungdomars sociala tillvaro. Utöver intervjuer med brädspelsaktiva ungdomar är syftet att undersöka vad representanter för brädspelsföreningar samt Sverok anser att brädspelsföreningar har för betydelse för unga medlemmar. Därmed får vi ett perspektiv som är distansierat från ungdomarna själva men som också har kunskap om brädspel och erfarenheter av medlemskap i brädspelsföreningar. Vidare är syftet att undersöka om brädspel kan användas i socialt arbete för att främja social delaktighet bland ungdomar.

1.3 Frågeställningar

1. Vad har brädspel för betydelse vid skapandet av ungdomars sociala meningar?
2. Vad har brädspelsföreningar för betydelse för ungdomar?
3. Hur utmärker sig brädspel och brädspelsföreningar i jämförelse med andra sociala aktiviteter som är mer etablerade i samhället, exempelvis idrottsföreningar eller scoutkårer?
4. Finns det något användningsområde för brädspel i socialt arbete?

1.4 Förtydligande av frågeställningar

Frågeställning ett till tre besvaras med hjälp av den empiriska data vi samlar in under intervjuerna. Med dessa kan vi förstå brädspelens och brädspelsföreningarnas betydelse för ungdomar samt hur brädspelsföreningar tas emot i samhället. Den diskussion som förs kring frågeställning fyra är delvis kopplad till uppsatsens resultat och analys men är främst en fristående frågeställning som låter oss reflektera över möjligheter att använda brädspel som verktyg i socialt arbete.

1.5 Brädspelskategorier

Brädspel är sällskapsspel som spelas analogt i en grupp om två eller fler personer som träffas på fritiden, via en brädspelsförening, en brädspelsaffär, fritidsgårdar, på spelkonvent eller hemma hos någon. I brädspelen så handlar det inte om riktiga pengar, utan om låtsaspengar i spelets egna valuta (om sådan finns) eller poäng som samlas i

spelet för spelets skull. Exempel på brädspel är Small World, Battlestar Galactica, Pandemic och Ticket to Ride.

Rollspel är i vår uppsats något som kallas pen and paper roll playing game. Detta är rollspel med målet att som individ spela en karaktär i en berättelse som styrs av en spelledare. Det är ofta ett äventyr som sträcker sig över flera spelmöten där spelarna tar sina karaktärer på äventyr i olika världar. Rollspelen sker ofta på samma platser som brädspelen, fast då med en mer begränsad grupp för att det inte ska bli för många som ska driva historien framåt.

Exempel på rollspel är Dungeons & Dragons, Drakar och Demoner och Mutant: År Noll.

Figurspel är något som liknar brädspel i var det spelas samt till viss del utförandet. Figurspel sker ofta i matcher om en mot en. Det gäller att bygga sin arme samt måla dessa från grunden innan ens speldelen kan starta. Matcherna sker på modeller av kända och fiktiva slagfält som kan täcka en yta stor som ett pingisbord. Den största skillnaden mot brädspel är att en armé av dessa figurer spelas av samma person som lagt ner många timmar på att måla och modifiera sina figurer för att få slåss. Exempel på figurspel är Warhammer Fantasy Battle, Flames of War och Warmachines.

Kortspel är ett spel där samlandet av kort och byggandet av lekar sker på ett eller annat sätt, detta kan vara genom byten i TCGs (Trading Card Games) där man spelar med en lek flera gånger, eller genom att bygga lekar med ett vissa bestämda kort som man sedan lägger ner i lådan efteråt och bygger om. Dessa kortspel ska inte blandas ihop med hasardspel då dessa inte har som mening att spela om riktiga pengar. Exempel på TCGs är Magic the Gathering. Andra kortspel är bland annat Dominion samt Smash Up.

2 Tidigare forskning

2.1 Inledning

I vår tidigare forskning har vi valt att belysa forskning om spel som redskap i socialt arbete, skola och vård samt forskning om spel som undersöker spelandets betydelse för ungas sociala mening. Med det har vi försökt att visa på spelens breda användningsmöjligheter, både hos brädspel och tv- och datorspel. Forskning om tv- och datorspel är relevant då det är ett nära besläktat område med brädspel och att brädspelare vanligtvis även spelar tv- och datorspel. Vi har även tagit med forskning om föreningslivets betydelse för främjandet av ungas sociala utveckling vilken kan relateras till vår studie som bland annat undersöker brädspelsföreningars betydelse för unga medlemmar.

2.2 Brädspelens roll i socialt arbete

Intresset för brädspel som redskap i terapi växte under 1990-talet och inspirerades av användningen av brädspel i studiesammanhang. Brädspel som används i terapeutiskt arbete är både traditionella spel som schack och monopol samt spel som är speciellt utvecklade för att hjälpa barn med olika funktionsnedsättningar eller barn som befinner sig i en utsatt situation (Matorin & McNamara 1996). Vidare finns det brädspel som har skapats för att användas som redskap för att träna sociala förmågor hos personer med schizofreni samt uppmuntra till kommunikation (Torres m.fl. 2002).

Matorin och McNamara (1996) har identifierat fyra typer av spel som används för att främja förändring; kommunikations-, problemlösnings-, socialiseringsspel samt spel för en ökad självkänsla. Över lag har spel visat sig vara effektivt för att främjar motivation hos barn som ska ingå terapi, skapa trygg relation mellan terapeut och barn samt utveckla barns förmåga att hantera stressfyllda situationer och samhällliga normer. Brädspel kan även användas för att kartlägga barns beteendemönster och med noga avvägning leda barn mot ett terapeutiskt mål (ibid.). Resultat av en studie visar att barn

med funktionsnedsättning som får lära sig brädspel ökar sin förmåga till självständighet. I studien fick barnen spela brädspel vilket resulterade i att koncentrationsförmåga och närvaro överfördes till icke-spelrelaterade situationer (Davis-Temple, Jung & Sainato 2014). Torres m.fl. (2002) skapade ett brädspel för personer med schizofreni som en del i att träna sociala förmågor. Spelet El Tren fokuserar på att öka klienternas förmåga att använda verbala och icke-verbala metoder vilket ska förbättra deras interpersonella relationer och livskvalitet. Spelsessionerna i studien strävade efter att lära klienterna att ta emot, bearbeta och skicka kommunikativa signaler (ibid.). Deltagarnas hälsotillstånd förbättrades, bland annat minskade socialfobi och interpersonella förmågor stärktes, vilket kan förklaras genom generalisering av den sociala aktivitet som är associerad med att spela El Tren. Det framkom även att deltagarna fortsatte spela El Tren eller likande spel utöver de schemalagda sessionerna vilket också kan förklara studiens resultat (Torres m.fl. 2002).

2.3 Motiverande spel och social interaktion

Spel har studerats som redskap och metod för att främja inläring och utbildning inom skola och barnomsorg, även kallat Game based learning (GBL) (Linderoth 2011; Sørensen m.fl. 2011). Vidare har spel studerats som motiverande metoder inom området rehabilitering och funktionsnedsättning. Studier undersöker hur interaktiva spel kan främja fysisk träning och användas som redskap och motivation för barn och unga med funktionsnedsättningar. Wästerfors (2009) redogör i rapporten *Spel som lust och träning* att tv- och datorspel bildar ett lekfullt sammanhang där barn och ungdomar hämtar motivation till fysiska rörelser och social gemenskap. Vid GBL används brädspel för att öka elevers kunskap och förståelse inom ett specifikt ämne. Det har, liksom de interaktiva spelen vid rehabilitering, visat sig vara mer motiverande än traditionella utbildningsmetoder (Sørensen m.fl. 2011). Linderoth (2011) studerar hur brädspelsdesign kan användas i utformning av utbildningsverksamhet med fokus på spelmekanismer som är inkluderande och kan spelas av alla oavsett ålder eller funktionsförmåga. Utbildningsmetoder och läromedel som är inkluderande efterfrågas av Förenta nationernas organisation för utbildning, vetenskap och kultur (UNESCO). I studien framgår att spel där spelarna samarbetar för att nå ett gemensamt mål framkallar laganda även om speldragen är individuella. Harris och Mayer (2010) är inne på samma

spår när de skriver att brädspel är en form av social interaktion vilket kan stärka ungdomars sociala förmåga. Genom att använda brädspel som kräver att spelarna arbetar i lag så kommer spelarna att förbättra sin förmåga att arbeta i grupp, få bättre samtalsförmågor samt förmåga att dela information på ett effektivt sätt. Harris & Mayer (2010) tar upp brädspelen Shadows over Camelot där spelarna måste handskas med samspel i gruppen, konstant kommunikation samt gruppstrategi vilket gör spelet till ett läromedel för sociala interaktioner.

2.4 Identitet och social mening

Studier om tv- och datorspel har gjorts med syfte att belysa en relativt ny ungdomskultur, både med infallsvinkeln att det är en social arena liknande andra aktiviteter samt med skepticism för att upplysa om problematiska konsekvenser som spelandet medför (Anderson & Buchman 2001; Falkner 2007; Linderoth & Bennerstedt 2012). Spel har bland annat lyfts som inverkan vid ökad aggressivitet hos barn och ungdomar (Anderson & Buchman 2001, Provenzo 1991). Provenzo (1991) menar att spelets enstörige hjälte måste ta till våld för att lösa problemen som finns framför denne och att den mentaliteten skulle sätta sig hos ungdomar som saknar en trygg social sfär och därmed göra ungdomen aggressiv. Det är problematiskt att jämföra online-spel med brädspel men vi finner vissa gemensamma nämnare där datorspelsplan kan liknas vid ett spelsällskap eller spelkonvent. Falkner (2007) studerar ungdomar på ett lan för att uppmärksamma spelandet som bildning, kultur och social mening. Social mening relaterar Falkner till vänskap och gemenskap samt att vi i dialog med varandra skapar vår identitet. Falkner (2007) beskriver hur spelarna genom spelet och i förhållande till andra spelare skapar identitet och meningssammanhang. Ungdomarna ger uttryck för att spelandet skapar sammanhang och en fördjupad förståelse av tillvaron. De föredrar gemenskapen som spelandet innebär framför festande och bråk. Vidare redogör Falkner (2007) för hur vi i mötet med "den andre" skapar vår identitet. Hon menar att spelandet har varit en viktig komponent i skapandet av ungdomarnas identitet och att spelet, spelandet och medspelarna har fungerat som "den andre".

2.5 Föreningar och social utveckling

Fraser-Thomas m.fl. (2005) uppmärksammar hur organiserade ungdomsaktiviteter som idrott och kultur kan bidra till ungas sociala, psykologiska och emotionella utveckling. Det framkommer att deltagande i organisationer eller föreningar är relaterat till högre tillfredsställelse hos unga. Organiserade aktiviteter möjliggör för unga att leva och utveckla en produktiv livsstil som vuxna då deltagandet uppmuntrar till medborgerligt engagemang, sociala relationer och kulturella aktiviteter. Vidare beskrivs initiativtagande som en nyckelkomponent i ungas sociala utveckling. Fraser-Thomas m.fl. (2005) menar att fritidsaktiviteter, hobbies och föreningar utgör den bästa kontexten för utvecklande av initiativtagande då dessa aktiviteter är frivilliga. Fraser-Thomas m.fl. (2005) redogör vidare för komponenter eller tillgångar som underlättar ungas utveckling och studerar hur idrott kan främja dessa tillgångar. För att effektiv utveckling ska vara möjlig krävs att personen är engagerad i en aktivitet vilken ska vara regelbunden och pågå under så lång tid att den ökar i komplexitet samt involvera en långsiktig ömsesidig relation (Fraser-Thomas m.fl. 2005). Desto fler tillgångar som unga har desto lägre är risken att de uppvisar anti-sociala beteende, depression eller hamnar i alkohol- eller drogmissbruk. Fler tillgångar utgör en betydande roll för att lyckas i skolan samt är viktigt för utvecklandet av motståndskraft i konfliktfyllda situationer. Vidare uppvisar unga med fler tillgångar i högre grad ledarskapsförmågor, omsorg för andra samt optimism inför framtiden (ibid).

2.6 Sammanfattning

Tidigare forskning om brädspel behandlar brädspelens användningsmöjligheter för att främja sociala förmågor. Brädspel har utvecklats specifikt för att stärka kommunikation- och problemlösningsförmågor, socialisering och självkänsla. Vidare har en studie visat hur brädspel har ökat självständigheten hos barn med funktionsnedsättningar genom att träna koncentrationsförmåga och närvaro. Brädspel används även inom terapi med barn för att motivera barn till behandling samt för att kartlägga barns beteendemönster. I utbildningssammanhang har brädspel utvecklats för att främja inkludering bland elever. Det har visat sig att brädspel med gemensamma mål framkallar känsla av laganda och då spelandet är en form av social interaktion kan det stärka ungas sociala förmågor.

Forskning om tv- och datorspel uppmärksammar spelandets motiverande effekter vid behandling och rehabilitering. Det motiverar unga till fysisk träning och social gemenskap. I skolan upplevs tv- och datorspelen motivera till studier. En studie som genomfördes på ett datorspelslan undersöker bland annat spelens betydelse för skapandet av identitet och meningssammanhang för unga spelare. Av studien framkommer att spelandet ger ungdomarna en fördjupad förståelse för tillvaron. Slutligen visar en studie att föreningslivet har betydelse för ungas sociala utveckling och att deltagande i föreningar främjar medborgerligt engagemang. Deltagande i föreningar ökar också initiativtagande vilket är en nyckelkomponent i utvecklingen. Vidare främjas olika tillgångar som är viktiga för ungas sociala utveckling vilka även motverka risken för anti-socialt beteende och depression.

3 Teoretiska perspektiv

3.1 Inledning

I vår studie har vi undersökt brädspelens betydelse för ungdomars sociala tillvaro. Grundläggande för vår analys har varit teorier om gemenskap, tillhörighet och grupper. Med dessa teorier har vi besvarat frågeställning ett till tre. Vidare har vi reflekterat över hur bräspelsföreningar kan vara en del i socialt arbete med ungdomar genom att analysera resultatet av vår studie i relation till teorier om civilsamhället. I följande avsnitt presenteras tre teorier vilka behandlar kollektivet i olika konstellationer. Först presenteras Guibernaus (2013), Antonsichs (2010) och Arrows m.fl. (2004) teorier om gemenskap, tillhörighet och sociala nätverk. De beskriver gemenskap som en kraft mot ensamhet och som en känsla av tillhörighet och identitet. Oavsett om gemenskap beskrivs som en kraft eller en känsla genererar gemenskap trygghet och säkerhet (Guibernau 2013; Antonsich 2010; Arrow m.fl. 2004). Där efter följer en kort beskrivning av hur meningsfull gemenskap skapas genom social interaktion. Den andra teorin som presenteras är gruppsykologi enligt Svedberg (2012) och Morgan och Thomas (1996). De anser att gruppen har betydelse för individens välbefinnande, konflikthantering och skapande av identitet (Svedberg 2012; Morgan och Thomas 1996). Den tredje teorin som presenteras behandlar civilsamhället och dess betydelse för välfärden, kollektiva värderingar, förtroende och generering av socialt kapital.

3.2 Gemenskap och tillhörighet

Guibernau (2013) skriver om hur gemenskap och tillhörighet är viktigt för individen. Gemenskapen är en viktig kraft mot utfrysning och ensamhet, den bryter känslan av isolering och är ett psykologiskt stöd (Guibernau 2013). Genom att tillhöra en gemenskap så uppkommer ett band mellan medlemmarna som ger trygghet, lojalitet och identitet (Guibernau 2013). Känslan av att tillhöra en gemenskap kan få människor att känna sig hemma, vilket är en viktig del i alla individers liv, oberoende av kulturella och geografiska skillnader (Antonsich 2010). Hemma i detta fall handlar inte enbart om det fysiska rummet, utan även om tillhörigheten med specifika individer. Antonsich

(2010) förklarar hemmet som en symbolisk plats för det familjära, bekväma och en känsla av säkerhet. Antonsich (2010) tar även upp hur det är att tillhöra en grupp eller en gemenskap som talar samma språk. Det är inte språket som talas i landet utan specifika ord, fraser och termer som gör att individer i en särskild gemenskap inte enbart förstår vad andra säger, utan även vad de menar. Utöver språket så är även användningen av symboler i form av kläder och märken viktiga. Detta gör att individerna lättare kan identifiera sig och andra i den gemenskapen som hen tillhör (Guibernau 2013). Med sociala nätverk så menas en individs eller grupper sociala relationer med andra, via fritidssysselsättningar, jobb, skola eller annat (Arrow m.fl. 2004). Nätverk kan bestå av starka band, mellan exempelvis familj och nära vänner, samt svaga band, mellan exempelvis bekanta och arbetskamrater. Sociala nätverk kan ha olika användningsområden, de kan ge trygghet för individen både hemma, med vänner och på jobbet. De kan även vara till nytta vid tillfällen då individen behöver hjälp och då användas som resurs för att se hur en individ tillhör olika nätverk och hur dessa överlappar och går in i varandra (Arrow m.fl. 2004).

3.2.1 Gemenskap och sociala meningar

Stenberg (2011) skriver om gemenskap och mening. Gemenskap skapas och omskapas genom interaktionsritualer vilket beskrivs som emotionellt laddade möten mellan flera människor. Interaktionsritualer stärker människors känsla av att ingå i en gemenskap och vidare stärker gemensamma känslor såväl individen och gruppen som gemenskapen i sig. Ritualerna leder till en långtgående social sammanhållning och kan förstås som ett behov av att uppnå meningsfull gemenskap. Meningsfull gemenskap bildas och upprätthålls i interaktionen mellan människor. Stenberg (2011) skriver att emotionellt laddad gemenskap är väsentlig för känsla av mening. I interaktion med andra söker människor meningsvariation vilket kan beskrivas som nya betydelsebärande saker som skapar emotionell energi. Meningsvariationer uppstår när individen känner att hen spontant kan utbyta sina tankar och känslor med andra människor (Stenberg 2011).

3.3 Grupppsykologi

I de socialpsykologiska teorierna tillskrivs gruppen olika betydelse och funktioner. Forskning kring psykisk hälsa visar på relationers och grupper betydelse för vårt välbefinnande där ett meningsfullt socialt nätverk ger upphov till god psykisk hälsa och lycka (Svedberg 2012). Vidare är gruppen betydande för att hantera konflikter och bearbeta oro. I den lilla gruppen, vilken är större än tre personer men mindre än en stor grupp på cirka 20-30 personer, kan individer bli bekräftade och utveckla ett sunt självförtroende med vilket de kan hantera svårigheter i andra situationer (Svedberg 2012). Morgan och Thomas (1996) beskriver gruppen som en container där individer kan projicera och rensa negativa känslor. Gruppen fyller också en funktion i skapandet av individers identitet, vilken påverkas av gruppens sociala identitet genom projektion och introjektion. Omgivande element så som andra personer, grupper och relationer har inverkan på personlighet (ibid.). Saknas andra människor att spegla sig i och utvecklas tillsammans med kommer den egna identiteten att hotas av ensamhetens tomrum (Svedberg 2012).

3.4 Civilsamhället

Föreningsliv och ideella organisationer har betydelse för välfärdsförsörjningen då de kompletterar den offentliga sektorns insatser med både välfärdstjänster och information. De kan stärka individens resurser i form av ökat socialt kapital och främja känslor av meningsfullhet genom att tillföra tjänster inom områden där kollektiva lösningar passar bättre än exempelvis statliga insatser (Kassman 2008). Thomas Ziehe (1986) skriver i sin bok *Ny ungdom* om hur snabba samhällsomvandlingar med förändrade kommunikationsmönster, nya former för umgänge och kulturell friställning innebär att föräldragenerationens normer, värderingar och kulturella föreställningar inte är giltiga för dagens ungdomsgeneration. Ziehe menar att det ställer höga krav på unga själva att utveckla nya normer och värderingar och ge mening åt sina liv. Fritiden blir extra viktig i denna process eftersom det är den enda tid de förfogar över helt själva (refererad i Gullberg m.fl 2009). Putnam (1993) aktualiserar kopplingen mellan ideella organisationer och socialt kapital. Den viktigaste mekanismen vid skapandet av normer om ömsesidighet och tillit är regelbunden social interaktion, vilket vanligtvis ses som en

positiv effekt av deltagande i ideella organisationer. Genom delaktighet i föreningslivet utvecklas förmågan att samarbeta kring gemensamma mål, att konfronteras med olika livserfarenheter och värderingar samt att bereda och gemensamt fatta beslut och organisera vardagslivet i kollektiva former. I och med detta kan föreningarna vara en del i att bygga ett ömsesidigt förtroende, vilket kan få betydelse även utanför föreningslivet (refererad i Stolle 2003).

4 Metod

4.1 Val av forskningsmetod

Vi har undersökt sociala meningar och främjandet av social delaktighet bland ungdomar som spelar brädspel. För att uppnå syftet med studien använder vi en kvalitativ forskningsmetod för att få förståelse för ungdomars syn på brädspel. Levin (2008) problematiserar framställningen av kvantitativa och kvalitativa metoder som motsatser eftersom det kan vara missledande. Levin (2008) menar vidare att det finns inslag av kvalitativa aspekter i de flesta studier. Kvalitativ forskning kan avse särskilda sätt att analysera empiri och presentera resultat eller särskilda forskningsmetoder som observation eller intervju (ibid.). För vår studie är det strävan mot förståelse för människor utifrån deras egna referensramar som är avgörande för valet av en kvalitativ forskningsmetod. Studien ska återge spelares och representanters uppfattning och erfarenheter av brädspel och därmed försöker studien anta aktörernas synsätt på ett socialt fenomen (Bryman 2011).

4.2 Val av datainsamlingsmetod

Vi har i så stor utsträckning som möjligt utfört intervjuer i det fysiska rummet. På grund av geografiska avstånd och ekonomiska begränsningar har vi även utfört tidsmässigt synkrona intervjuer via Internet (jmf. Daneback & Månsson 2008). Semistrukturerade intervjuer möjliggör flexibilitet under intervjuprocessen och vi utgår från antagandet att den intervjuades åsikt och synpunkt kommer fram på ett bättre sätt i öppen intervjusituation än vid standardiserad intervju eller enkät (jmf. Levin 2008). Intervjuerna konstruerades utifrån en intervjuguide (se bilaga 1) med tematiserade frågor om bland annat brädspelsvanor och brädspelsföreningar. De ungdomar som vi intervjuade samt representanter för spelföreningar ges i den semistrukturerade intervjun utrymme att utforma svaren på sitt eget sätt. Som intervjuare hade vi friheten att knyta an till något som informanten sagt men som inte fanns med i intervjuguiden (Bryman 2011). Under intervjuerna berördes frågeställningarna ett till tre. Vi har varit medvetna om att frågeställning fyra inte har varit möjlig att besvara utifrån explicita uttalande från

intervjuerna. Det har istället varit upp till oss att besvara frågeställning fyra med hjälp av det samlade materialet från intervjuerna och teorier om civilsamhället och föreningars betydelse för socialt arbete.

4.3 Urvalsmetod och urvalsförfarandet

Vårt urvalsförfarande har varit strategiskt. Urvalet av intervjupersoner baseras på personernas erfarenheter och kunskaper om brädspel eftersom de är relevanta för våra forskningsfrågor (Bryman 2011). Av hänsyn till studiens syfte och frågeställningar valde vi att ta kontakt med Sverok, Calmare spelsällskap (CSS), Gothcon, samt fyra brädspelsaktiva ungdomar för att få en helhetsbild av brädspelans sociala mening och roll i samhället. Representanterna för de olika föreningarna tog vi kontakt med via mail, inväntade svar och bokade sedan tid för intervju. Vi har valt representanter från Sverok, Calmare spelsällskap (CSS) samt Gothcon för deras expertis inom ämnet samt för att få en representativ bild av föreningar på lokal och rikstäckande nivå (Ahrne & Svensson 2011). Vi avgränsade vårt sökande efter brädspelsaktiva ungdomar till medlemmar i CSS på grund av geografiska tillkortakommanden. För att nå ut till medlemmarna i CSS använde vi oss av vad Bryman (2011) kallar för ett klusterurval. I första steget skickade vi ut en förfrågan på föreningens Facebook-grupp efter ett godkännande från CSS styrelse. Där igenom fick vi kontakt med fyra personer som var intresserade av att intervjuas. Fördelarna med att använda sig av ett klusterurval är att vi kan koncentrera vår studie till Kalmar vilket är tids- och kostnadseffektivt (Bryman 2011). De problematiska med urvalsmetoden i vårt fall blev att de som kontaktade oss inte hade varit medlemmar i CSS mer än drygt ett år och därför inte kan representera hela föreningen.

4.4 Genomförande

Vi genomförde sju intervjuer vilka varade 15-40 minuter. Intervjuerna med medlemmarna från CSS ägde rum i Linnéuniversitetets lokaler vilka vi bokade en tid innan. Intervjun med ordförande för CSS genomfördes i CSS lokal och de andra två genomfördes via Skype. De intervjuer som genomfördes i det fysiska rummet spelade vi

in på en ljudupptagningsenhet med de intervjuades godkännande. Vi använde även en mobiltelefon som reserv. Samtalen via Skype spelades in via Skype recorder. Vi gjorde aldrig fler än tre intervjuer per dag och hade pauser mellan intervjuerna, detta är viktigt enligt Ahrne & Eriksson-Zetterquist (2011) så att de som intervjuar inte blir för trötta samt har tid att skriva anteckningar om intervjuerna. Vi genomförde samtliga intervjuer utom en tillsammans. Att vi genomförde de flesta intervjuer tillsammans ansåg vi vara till förtjänst då vi kunde uppmärksamma olika saker under intervjun samt vid kommande analys då vi kunde föra diskussioner över vad som sagts under intervjun. Under intervjuerna använde vi oss av en intervjuguide och utefter intervjupersonens svar ställde vi följdfrågor om så var relevant.

4.5 Artikel- och litteratursökning

Vid insamlandet av tidigare forskning sökte vi artiklar och litteratur på en rad olika databaser. Vi tog avstamp i Linnéuniversitetets sökmotorer OneSearch och Digitala Vetenskapliga Arkivet (DiVa). Där använde vi bland annat referenslistor från tidigare uppsatser om spel för att få tips på intressant litteratur. Till en början fann vi övervägande artiklar om datorspel och onlinespel. För att nå en bredare täckning sökte vi artiklar på Google Scholar där vi hittade mest relevant material. Vårt mest använda sökord är "brädspel" i kombination med bland annat "socialt arbete" och "ungdomar" på svenska och engelska.

4.6 Bearbetning och analys

Data som spelades in under intervjuerna transkriberade vi var för sig. Vi bearbetade och analyserade sedan det transkriberade materialet tillsammans. När vi valde ut citat och sorterade materialet använde vi kvalitativ innehållsanalys (Lundman & Hällgren Granheim 2008). Kvalitativ innehållsanalys används inom beteendevetenskap, humanvetenskap och vårdvetenskap för att granska och tolka texter (Lundman & Hällgren Granheim 2008). Kvalitativ innehållsanalys kan ses som en tematisk analysmetod där ett tema ska fånga någonting betydelsefullt i relation till studiens forskningsfråga (Braun & Clarke 2006). Vi presenterar vårt resultat och analys från

intervjuerna under teman vilka återkommer i diskussionen kring uppsatsens frågeställningar. Fokus vid kvalitativ innehållsanalys är att beskriva variationer i datan genom att identifiera likheter och skillnader vilka uttrycks i teman och kategorier på olika nivåer (Lundmann & Hällgren Granheim 2008). I kodningen av materialet utgick vi främst från en tematisk analysmetod där datan kodas i teman vilka beskrivs och tolkas i relation till valda teorier (Braun & Clarke 2006). Detta innebär att våra teman, exempelvis identitet eller stöd och personlig utveckling, innehåller data som kan passa i flera kategorier. I första skedet av kodningen utgick vi från våra forskningsfrågor för att skapa struktur i materialet. I andra skedet analyserade vi det kodade materialet och sökte efter dolda teman genom vilka vi kan beskriva och tolka intervjuerna i relation till teorier om gemenskap och tillhörighet. Därefter identifierade vi essensen i våra teman och gav dem namn vilka vi använder i presentationen av resultat och analys. I skrivandet av resultat och analys valde vi ut citat från de olika teman vilka representerar de intervjuades åsikter och uttalanden (jmf Braun & Clarke 2008). De delar från intervjuerna som vi presenterar i resultatet analyserade vi i förhållande till tidigare forskning och valda teorier. I efterföljande diskussion har vi besvarat och diskuterat våra frågeställningar utifrån vårt resultat och analys med stöd av valda teorier.

4.7 Forskningsetiska överväganden

I enlighet med Vetenskapsrådets forskningsetiska principer har vi i genomförandet av vår studie tagit hänsyn till informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet (Vetenskapsrådet 2002). Inför samtliga intervjuer har vi skickat ut ett informationsbrev (se bilaga 2) i god tid innan intervjun för att informanten ska ha möjlighet att ge sitt fulla samtycke. Informationsbrevet innehåller en beskrivning över studiens syfte och tydliggör att informanten när som helst kan avsluta intervjun utan närmare motivering eller negativa påföljder. Även innan varje intervju har vi redogjort för några av de etiska principerna samt förklarat att intervjun är helt frivillig och att intervjupersonerna kan välja att inte svara på vissa frågor eller lämna intervjun helt utan närmare förklaring. Konfidentialitetskravet tar hänsyn till anonymitet och avidentifiering. Om informanterna önskar vara anonyma ska det inte gå att identifiera personerna i studien. Inga av informanterna i vår studie ställde krav på anonymisering utan var positiva till att presenteras i studien. Transkribering av datamaterial har

förvarats oåtkomligt för obehöriga och endast använts i utförandet av studien. Vidare spridning av datamaterialet har ej förekommit. Forskningsetisk medvetenhet handlar vidare om att ta hänsyn till de asymmetriska maktförhållanden som råder i intervjusituationen (Andersson och Swärd 2008). Som uppsatsförfattare har vi tolkningsföreträdare framför informanterna och därmed makt att i vår studie kategorisera och generalisera individers upplevelser och utsagor. Det är särskilt tydligt i intervjuer med ungdomar som spelar brädspel. Hur vi väljer att tolka och presentera deras utsagor kan påverka läsarnas bild av ungdomarna och bidra till att förstärka en redan negativ föreställning om ungdomar som spelar brädspel.

Etiska övervägande gäller vidare att reflektera över om medverkan i studien kan leda till skada eller men för den intervjuade. Som uppsatsförfattare ska vi föregripa och undvika konsekvenser för deltagarna samt reflektera över om erfarenheten av att delta i studien kan vara obehaglig (Bryman 2011). För varken representanter av brädspelsföreningar eller medlemmar ser vi inga direkta risker med att delta i vår studie.

4.8 Studiens tillförlitlighet

Kvalitetsmätning i kvalitativ forskning är omdiskuterat och det finns ingen gemensam uppfattning i forskarvärlden om vilka metoder som ska tillämpas. Om man som forskare har en realistisk utgångspunkt och menar att det går att fånga den sociala verkligheten med begrepp och teorier ligger det närmare till hands att tillämpa de kvantitativa begreppen validitet och reliabilitet utan att anpassa dem särskilt mycket till kvalitativ forskning. De som förkastar denna uppfattning menar istället att kvalitativa forskares begrepp och teorier utgör representationer och att det kan finnas flera trovärdiga representationer av samma sociala verklighet och där med behövs det andra kriterier för bedömning av kvalitativ forskning (Bryman 2011).

4.8.1 Perspektivmedvetenhet

Vi har i vår uppsats ingen strävan efter att göra anspråk på en absolut sanning om den sociala verklighet våra intervjupersoner redogör för. Vi förhåller oss medvetna till att vi som uppsatsförfattare inte fungerar som en spegelbild av deras verklighet utan tolkar verkligheten utifrån förförståelse och perspektiv (Bryman 2011; Larsson 2005). Genom att synliggöra våra förförståelser av ämnet samt de teoretiska perspektiv ur vilka vi analyserar det insamlade materialet så kan läsaren bedöma på vilka villkor tolkningen gjorts (Larsson 2005). Emil har sedan tidigare personliga erfarenheter av att vara styrelsemedlem samt medlem i spelföreningar vilket kan ha betydelse för vad han uppfattar som relevant och intressant i dataanalysen. Vidare utgår vår analys från ett socialinteraktionistiskt perspektiv vilket innebär att vi intresserar oss för betydelsen av människors interaktion. Vi strävar således efter möjlighet att styrka och konfirmera vår studie. Personliga värderingar eller teoretiska inriktningar ska så långt det är möjligt inte påverka utförandet av och slutsatserna från vår undersökning (Bryman 2011).

4.8.2 Trovärdighet, inbördesrikedom och pålitlighet

Trovärdigheten i den beskrivning som forskare kommer fram till avgör hur pass acceptabel den är i andra människors ögon. Trovärdighet inbegriper säkerställande av att forskningen utförts i enlighet med de regler som finns och resultaten rapporteras till de personer som studerats för att få deras bekräftelse på att forskaren gjort en rimlig tolkning av deras verklighet (Bryman 2011; Larsson 2005). Vi har erbjudit samtliga av våra intervjupersoner att ta del av resultatet av vår analys med syfte att ge dem möjlighet att kommentera hur vidare vår tolkning överensstämmer med verkligheten. En annan del i att säkerställa kvalitet i resultatet handlar om att återge täta beskrivningar av den aspekt av den sociala verklighet som ska beskrivas vilket är viktigt för studiens överförbarhet (Bryman 2011). Resultatet av vår uppsats och analysen av den empiriska data vi samlade in under intervjuerna begränsar vi inte enbart till de fyra ungdomar som är medlemmar i CSS utan generaliserar vi till att gälla samtliga ungdomar som är medlemmar i en brädspelsförening. Bedömningen av studiens pålitlighet är beroende av att forskarna antar ett granskande synsätt. Detta innebär att forskarna säkerställer att det skapas fullständig och tillgänglig redogörelse av alla faser av forskningsprocessen

(Bryman 2011). I vår uppsats inbegriper det ett gediget metodavsnitt samt tydliga motiveringar av problemformulering, syfte och teori.

Slutligen ska en kvalitativ studie ge ett kunskapstillskott genom gestaltningen av ett socialt fenomen eller social verklighet (Larsson 2005). Vår strävan är att uppsatsen har bidragit till ett nytt sätt att se på brädspel och brädspelsföreningar.

4.9 Arbetsfördelning

Då uppsatsen har varit ett gemensamt arbete har vi haft lika stort ansvar över resultatet. Det har därför varit viktigt för oss att vi i arbetet med uppsatsen varit delaktiga i samtliga delar. Arbetet har utförts gemensamt men också enskilt, vi har dock alltid haft kontakt med varandra och varit medvetna om vad den andre skrivit då vi har delat ett dokument via Google Drive. I arbetsfördelningen har vi gjort en jämlik fördelning och samtidigt tagit hänsyn till varandras styrkor och svagheter för att på så vis kunna presentera en gedigen och balanserad uppsats. Vi har genomfört alla utom en intervju tillsammans. Under intervjuerna där båda deltog blev det naturligt att en av oss ledde intervjun. Denna roll skiftade från varje intervju, dock var båda aktiva, lyssnade och ställde följdfrågor.

5 Resultat och Analys

5.1 Presentation av intervjupersoner

Nedan följer en kort presentation av de olika intervjupersonerna med fokus på deras relation till brädspel och brädspelsföreningar. Studien har inkluderat personer som tillsammans representerar hela Sveriges brädspelsarena; aktiva ungdomarna i lokalföreningen, ordförande på lokal- och nationell nivå samt ordförande för Sveriges äldsta brädspelskonvent.

Alexander

Förbundsordförande för Sverok sedan december 2014. Har tidigare suttit på distriktnivå samt varit ordförande för Gothcon. Ägnar cirka 80 timmar i veckan åt brädspelsrelaterade aktiviteter vilket inkluderar en stor del arbete och drygt 10 timmar rekreationellt spelande.

Emma

Ordförande för Gothcon sedan september 2014. Har tidigare suttit som kassör för Gothcon.

Ägnar ungefär 10 timmar i veckan till ordförandearbete men inte mycket mer än några timmar i månaden åt själva spelandet.

Carl-Magnus

Nyvald ordförande för Calmare Spelsällskap. Var sedan uppstart av CSS kassör i föreningen. Innan dess var han engagerad i Kalmar spelkonvent, Calcon. Är även aktiv i Sveroks distriktverksamhet. Ägnar cirka 4-5 timmar i veckan åt brädspel.

Anni

Anni beskriver sig själv som rollspelare, magicspelare och cosplayer. Hon spenderar mycket av sin tid åt brädspelsrelaterade aktiviteter så som att skapa karaktärer. Spelar hemma med sin sambo och sina vänner samt åker till CSS tre gånger i veckan.

Camilla

Camilla spenderar ungefär 15 timmar i veckan åt spelande av olika slag. Hon kom i kontakt med CSS via att en vän drog med henne till föreningen och hon fann det väldigt roligt där och fortsatte vara delaktig i deras olika verksamheter.

Jessica

Ägnar cirka 7-8 timmar i veckan åt spel av olika slag. Kom i kontakt med CSS när hon sökte efter föreningar för att bredda sin bekantskapskrets i en ny stad. Blev medlem i CSS för lite mer än ett år sedan.

Ted

Ted spenderar mellan 2-5 timmar om veckan på olika brädspelsformer. Ted blev medlem i CSS när han flyttade till Kalmar för att studera och har sedan tidigare varit medlem i andra föreningar. Letade själv upp CSS för att hitta vänner i en ny stad.

5.2 Brädspel och brädspelsföreningar ur ett samhällsperspektiv

Brädspelandet har under intervjuerna beskrivits som allt ifrån icke-existerande som position i samhället till att vara en del av en stark föreningstradition och en verksamhet som främjar integration och en levande landsbygd. Alexander redogör bland annat för betydelsen av att lära sig det demokratiska systemet och beskriver föreningarna som små demokratibubblor med representativ demokrati, ledare och rösträtt. Vidare anser

Alexander att föreningsformen är väldigt bra då den möjliggör för att på ett organiserat sätt utveckla sin hobby och sitt spelande. Det är en social mötesplats där man kan möta likasinnade. Brädspelsföreningarna kan också vara en av få platser dit ungdomar på mindre orter kan vända sig när fritidsgården är nerlagd.

Om man nu pratar att hela Sverige ska leva, att personer inte ska hamna i utanförskap, då tror jag brädspelsföreningar är bra, jag brukar ju säga att Sverok möter ensamhet med gemenskap - Alexander

Alexanders syn på brädspelsföreningarnas betydelse för ungdomars utvecklande av förståelse för samhällets politiska strukturer kan jämföras med Fraser-Thomas m.fl. (2005) redogörelse för att ungdomar som deltar i organiserade aktiviteter uppmuntras till medborgerligt engagemang. Båda resultaten tyder på att delaktighet i föreningar främjar ett aktivt medborgarskap.

Brädspel är enligt Ted perfekt som isbrytare och ett bra sätt att lära känna varandra på. Han menar att det kan användas som introduktion inom lite vad som. Liksom andra föreningar är brädspelsföreningar en bra plats för integration. Jessica säger att man i brädspelsföreningarna kan bygga upp en gemenskap och hjälpa folk med språksvårigheter. När Alexander diskuterar integration nämner han att integration inte bara innebär integrering av invandrare utan också ungdomar som bor på mindre orter ute på landsbygden.

Jag kan liksom inte trycka på det för lite alltså det här med att kunna ha en lokal spelförening i en liten liten kommun, och så får de skapa en plats där ungdomar skapar platser åt andra ungdomar för att ge varandra en meningsfull fritid, en fritid som de har valt själva, och som de tycker är kul, utan att bli ifrågasatta av vuxenvärlden, det tycker jag är så sjukt jävla viktigt. - Alexander

Brädspel som metod eller medel för främjande av integration i samhället har vad vi vet inte uppmärksammats i tidigare studier om brädspel. I forskningen framgår dock att brädspel kan framkalla laganda och känsla av tillhörighet (Linderoth 2011). Det har också visat sig att brädspel kan stärka ungdomars sociala förmåga i brädspel som kräver kommunikation och samarbete (Harris & Mayer 2010). Vi tror att den tillhörighet och kommunikation som i forskningen har identifierat är betydelsefulla vid integration.

5.3 Inkludering och gemenskap

Brädspel och brädspelsföreningar beskrivs som inkluderande aktiviteter och verksamheter vilka kan utövas av alla. Alexander menar att brädspel är en gränsöverskridande hobby som har funnits med oss många tusentals år tillbaka i tiden och har spelats i alla olika kulturer.

Man kan spela på lika villkor, vare sig man är ung eller gammal, kommer från ett annat land, har en synnedsättning, är kvinna eller man, homosexuell eller straight, eller liknande, det finns liksom inga hinder där, i de flesta spel. - Alexander

För Ted började brädspelandet som en hobby men på senare tid spelar han också för gemenskapen.

... så länge jag umgås med dom jag tycker om att spela med så är det inte så större vikt vad vi spelar - Ted

I ovanstående citat framkommer att brädspel kan utövas av de flesta personer samt att brädspelandet inger en känsla av gemenskap. Vi anser att det är viktigt att belysa det då känslan av tillhörighet och gemenskap är viktigt för alla individer oavsett kulturella och geografiska skillnader (Antonsich 2010).

Sverok har som policy att alla föreningar ska vara partipolitiskt och religiöst obundna. Samtliga intervjupersoner beskriver brädspelsföreningarna som mer inkluderande än andra ungdomsföreningar. Det handlar dels om att brädspel inte kräver någon särskild fysisk förmåga men också om en öppen attityd mot olikheter. För Emma är det utmärkande draget hos brädspelsföreningar att de inte präglas av elitism på samma sätt som idrottsklubbar. Även om det finns tävlingar i olika slags brädspel.

...fotbollsklubbar och så tenderar ju till att bli lite elitistiska, du måste vara väldigt väldigt bra på någonting medan brädspelsföreningar blir väldigt mycket mer, du behöver inte vara bra på ett spel, du behöver inte vara bra på specifika spel heller alla gånger, utan vem som helst kan vara med... - Emma

I intervjuerna blir det tydligt att brädspelsföreningarna medvetet eller omedvetet är duktiga på att ta emot nya medlemmar. Att medlemskapet i brädspelsföreningarna inte är beroende av specifika förmågor utan att ungdomarna blir bekräftade som de är, är positivt för utvecklandet av ett sunt självförtroende (Svedberg 2012). När vi pratar med Alexander om vad som utmärker brädspelsföreningar jämfört med andra ungdomsföreningar nämner han att brädspelsföreningar sysslar med flera olika aktiviteter och spel. Till skillnad från fotbollsklubbar som bara spelar fotboll. Även större öppenhet ser Alexander som ett utmärkande drag i brädspelsföreningarna.

Jag tror det är väldigt många som strävar efter att man vill att folk ska komma in på ett sätt som det inte är i andra föreningar. Och sedan tror jag det finns en större acceptans för olikheter som kommer med den nördiga självbilden. - Alexander

I och med öppenhet och acceptans för olikheter möjliggör brädspelsföreningarna för fler individer att bli en del av gemenskapen och känna tillhörighet. Gemenskap är viktigt för att motverka utfrysning och ensamhet, den bryter känslan av isolering och är ett psykologiskt stöd. Relationen som skapas i gemenskapen ger också upphov till känslor av trygghet, lojalitet och identitet (Guibernau 2013).

Ungdomarna uttrycker att de vågar vara sig själva i föreningen. Camilla berättar att det inte finns några regler om hur du ska vara utan du kan bara komma dit, vem du än är. Anni berättar i intervjun vad hon förväntar sig av en brädspelsförening. Förutom att ha roligt nämner hon att man ska kunna vara sig själv och att hon ska kunna komma dit som tjej utan att någon reagerar.

...det är så jag tycker att en spelförening ska vara, just det att du bedöms inte efter någonting[...]du kan vara dig själv oftast finns det någon att prata med, det spelar ingen roll om du är gammal eller om du är ung om du är i en spelförening, du kan i princip prata med alla om allting - Anni

Camilla och Anni beskriver att vem som helst är välkommen i föreningen och att det inte finns några regler om hur du ska vara. Guibernau (2013) menar dock att det alltid existerar symboler som exempelvis kläder och ett gemensamt språk vilket gör att individer i en grupp lättare kan identifiera sig med de andra i gemenskapen. Även om personerna när de kommer till föreningen är olika och inte döms efter vilka de är kommer deras identitet att påverkas av gruppens sociala identitet (Svedberg 2012).

Carl-Magnus säger lite skämtsamt i intervjun att han måste se mycket positivt på brädspelsföreningar eftersom han är ordförande i CSS. Men han tycker också att brädspelsföreningarna har en viktig roll att spela i samhället och relaterar till sina egna medlemmar.

Vi har individer som annars skulle sitta hemma för sig själva framför en datorskärm och som nu får väldigt mycket social interaktion genom att komma ner hit, att våga komma ner hit och bli en del av en grupp istället. - Carl-Magnus

Gruppen som Carl-Magnus talar om är också något som är väldigt viktigt enligt Svedberg (2012). Den grupp som bildas via föreningar och olika sociala nätverk är väldigt viktigt för en människas psykiska hälsa då gruppen och dess relationer leder till ett välbefinnande och lycka (Svedberg 2012). Att vara del av en organiserad aktivitet kan bidra till social, psykologisk och emotionell utveckling hos ungdomar (Fraser-Thomas m.fl 2005). Vidare är emotionellt laddad gemenskap viktig för känsla av mening (Stenberg 2011).

Anledning till att många av de vi intervjuade blev medlem i föreningen är känslan av gemenskap och möjligheten att komma i kontakt med personer som de annars inte skulle träffa. Carl-Magnus får frågan om vad han tror föreningen har för betydelse för de ungdomar som söker sig dit.

Det är ju kanske främst en känsla utav tillhörighet, eller att man hittar ett sammanhang eller en gruppering som är intresserade av samma sak som en själv. - Carl-Magnus

Det som Carl-Magnus beskriver som betydelsefullt för ungdomarna kan ses som en strävan efter att vara del av en gemenskap och känna tillhörighet. Antonsich (2010) menar att känslan av att tillhöra en gemenskap kan få människor att känna sig hemma. Föreningen kan här liknas vid det hem som Antonsich (2010) beskriver som en symbolisk plats för det familjära, bekväma och känslan av säkerhet.

Camilla berättar om olika aktiviteter som de gör i CSS och förklarar vidare vad det betyder för henne att få delta i de olika aktiviteterna. Hon berättar att det är mycket lättare att ta kontakt med personer i föreningen än vad det är i skolan, även om hon inte alltid känner dom som spelar.

...det betyder faktiskt ganska mycket för mig därför att jag kommer i kontakt med folk som jag aldrig brukar komma i kontakt med. Jag sitter längst bak i klassrummet, jag tar upp min dator, jag gör uppgiften och jag socialiserar mig inte med någon annan. Men där då (i CSS) även om jag inte känner någon så kan jag liksom bara gå in och prata med någon för man vet att man går dit av ungefär samma anledning - Camilla

Flera av intervjupersonerna berättar att det har varit lättare att ta kontakt med personer i brädspelsföreningen än i skolan eftersom de inte vet om de har någonting gemensamt. Vi tror därför att för dem som har svårt att ta kontakt med andra personer kan brädspelsföreningen ha stor betydelse vid skapandet av en social tillhörighet. Brädspelsföreningen utgör en social plattform där ungdomar kan träffas på neutral mark. Camilla menar att om fler unga skulle komma och prova brädspel skulle de få kontakt på ett helt annat sätt. För även om man träffas i skolan kanske man inte har någonting gemensamt. Emma får liksom Carl-Magnus frågan om vad hon tror att brädspelsföreningar har för betydelse för de ungdomar som är där.

Stor betydelse för det är mycket gemenskap, det tror jag, det har nog väldigt mycket med att lära känna människor och hitta vänner för den delen, så jag tror det är ganska viktigt, eller väldigt viktigt. - Emma

Emma berättar att brädspelsföreningarna är betydelsefulla för ungdomar som vill hitta en gemenskap. Forskning och teorier om gemenskap, tillhörighet och grupper visar att dessa element är betydelsefulla för människors välmående och känsla av mening (Antonsich 2010; Guibernau 2013; Stenberg 2011; Svedberg 2012). Gemenskapen som finns hos föreningar hjälper mot utfrysning och ensamhet, bryter isoleringen samt är ett psykologiskt stöd för individerna (Guibernau 2013). I emotionellt laddad gemenskap uppstår meningsvariationer och vidare upprätthålls meningsfull gemenskap i interaktion med andra (Stenberg 2011) Det framgår i tidigare forskning att ungdomar som spelar datorspel drivs av den gemenskap som spelandet innebär. Ungdomarna ger uttryck för att spelandet skapar sammanhang och en fördjupad förståelse av tillvaron (Falkner 2007).

När Jessica berättar om sin syn på brädspelsföreningar gör hon det med CSS som förebild.

...de är väldigt snabba med att välkomna nykomlingar in i föreningar och försöker dra med så många som möjligt in i gemenskapen och det brukar oftast vara, ja men du är ny här kom och spela med oss, vi ska spela det här vill du vara med? - Jessica

Med det sagt kan man inte bortse från att brädspelsföreningar liksom andra föreningar är befriade från konflikter. Alexander intar ett självkritiskt förhållningssätt och beskriver andra sidan av myntet.

Alltså det är ju lika stor risk att bli mobbad i en brädspelsförening som i vilken annanstans i världen, brädspelsföreningar är ju liksom inte Jesus i föreningsform på jorden utan drivs ju utav människor. - Alexander

5.4 Identitet och mötesplats

Bilden på den ensamma nörden stämmer ju inte. Det finns ju ingen så social som en nörd som kan tillhöra en så stark community, med en så stark identitet. - Alexander

Brädspelandet är enligt de intervjuade någonting som inte tillhör det normativa och brädspelsföreningen är en nördig version av vilken annan förening som helst. I föreningarna samlas de som uppfattas som udda och blir helt plötsligt ganska normala. Alexander tror att när man blir äldre inser man att alla är udda. Ungdomar är mer utsatta eftersom de inte har lika många sociala plattformar att vistas på och därför är brädspelsföreningarna väldigt viktiga. Föreningen kan vara en plats dit ungdomarna kan vända sig för att känna tillhörighet i något som kan liknas vid ett symboliskt hem (Antonsich 2010). Den identitet som Alexander beskriver möjliggörs av gemenskapen. Genom att tillhöra en gemenskap så uppkommer ett band mellan medlemmarna som ger

trygghet, lojalitet och identitet (Guibernau 2013). Falkner (2007) redogör i sin studie om ungdomar på ett datorspelslan för att spelandet är en viktig del i skapandet av ungdomarnas identitet. Falkner (2007) menar att spelandet har varit en viktig komponent i skapandet av ungdomarnas identitet och att spelet, spelandet och medspelarna har fungerat som "den andre".

Jessica berättar om synen på brädspelare som en bunt pojkar som sitter i en mörk källare vilket hon menar är förvånansvärt sant i CSS som har sina lokaler i en källare. Hon beskriver CSS som ett roligt gäng att hänga med.

Det är väldigt många speciella personer både på gott och ont men så är det ju överallt.
- Jessica

Alexander menar att det är viktigt för ungdomar att få utöva sina intressen utan kritik från vuxna. Han kritiserar den moralhysteri som pågått sedan sextiotalet med den återkommande jargongen om att utelekar är det enda rätta och att andra påhitt som ungdomar sysslar med är omoraliska och leder till anarki. Han menar att ungdomar ska kunna spela spel utan att behöva argumentera för dess positiva effekter.

För det är ingen som ifrågasätter vad äldre personer gör, men ungdomar ska vi ifrågasätta. Allt ska alltid vara så jävla nyttigt hela tiden. Jag tycker att man ska ta mig fan spela spel och hålla huvudet högt, utan att behöva säga att jag lär mig engelska på detta eller projektledning eller vad de nu är. Man ska kunna spela bara för att man tycker det är roligt och det är minst lika viktigt. - Alexander

Avståndstagande från andra grupper och åsikter fyller dock en funktion vid skapande av identitet (Svedberg 2012). Därför kan den moralhysteri som Alexander kritiserar fungera som något att ta avstånd från och därmed skapa en identitet efter. När Anni

diskuterar kring hur brädspel uppfattas av andra som inte själva spelar berättar hon att de har en syn på brädspel som något man växer ur. De som fortsätter spela borde växa upp och ägna sig åt mer samhällsnormativa aktiviteter som att gå ut på krogen. Hon säger också att hon är medveten om att många ser ner på brädspel men hon vet inte i hur stor utsträckning.

Efter att jag blivit med i det så har jag slutat bry mig om just den positionen för den har en sådan stor position i mitt liv - Anni

Anni har tagit avstånd från andras kritiska åsikter och fokuserar istället på det som betyder mest för henne. Svedberg (2012) beskriver hur individer kan utveckla ett sunt självförtroende genom bekräftelse från gruppen.

För många av ungdomarna är brädspelsföreningen en plats dit de kan vända sig för att stänga ute omvärlden och våga vara sig själva. Föreningarna erbjuder en trygg plats och en uppsamlande verksamhet för ungdomar som annars suttit hemma eller drivit runt på stan. Anni berättar om flera olika brädspelsrelaterade aktiviteter som hon gör tillsammans med de andra på CSS eller själv i sin lägenhet.

...det är mitt sociala liv det är min hobby det är mitt intresse det är jätligt kul det är min tillflykt från vardagen. Alltså man orkar inte med allting jämt - Anni

Brädspelsföreningen beskrivs som en trygg plats och en tillflyktort. Känslan av säkerhet är en del i den hemkänsla som kommer med att tillhöra en gemenskap. När Anni berättar om de olika aktiviteterna uttrycker hon sig på ett sätt som tyder på att hon tillhör en specifik gemenskap med en gemensam identitet. Antonsich (2010) förklarar hur olika grupper använde fraser och termer som är unika för den gruppen och som gör att individerna inte enbart förstår vad som sägs utan även underliggande meningar. Användningen av symboler är också viktiga delar i gruppens språk vilka gör det lättare

för individerna att identifiera sig med varandra (Antinsich 2010). För medlemmarna i CSS kan det vara karaktärer, spel och samlakort som knyter ihop gruppen.

Medlemmarna har också mycket gemensamt genom exempelvis film och TV. Ted berättar att merparten av alla som spelar spel har sett samma science fiction-serier eller fantasy-filmer vilket innebär att det alltid finns diskussioner igång även om de inte är relaterade till själva spelet. Det är något han ser som utmärkande hos brädspelsföreningar jämfört med andra ungdomsföreningar.

Camilla berättar om varför hon blev medlem i CSS och nämner bland annat att det är god tillgänglighet och ett alternativ om hon känner sig sällskapssjuk.

...det var någonting man kunde vända sig till när man hade tråkigt eftersom skolan till exempel nu skulle jag kunna gå dit, jag behöver inte ha med mig någonting utan jag kan liksom bara komma och vara med folk och vara social om jag vill eller bara sitta och spela.
- Camilla

Camilla och de andra intervjupersonerna beskriver hur brädspelsföreningen är en mötesplats dit de kan vända sig för att umgås med andra personer, spela spel och prata om diverse. I brädspelsföreningen och i spelandet ger de uttryck för en gemensam identitet. Brädspelens utmärkande språk och symboler i form av kort och karaktärer utgör riktlinjer för den gemensamma identitet vilken individer utformar sin egna identitet efter (Gubernau 2013; Svedberg 2012).

5.5 Stöd och personlig utveckling

Det finns en känsla bland de intervjuade av att medlemmarna i brädspelsförening delar en förståelse för hur det är att vara utsatt. I föreningen finns det alltid någon som lyssnar och lokalen är en plats dit man kan gå utan att bli dömd. När Jessica diskuterar hur brädspelsföreningar kan vara en del i att stötta ungdomar i utsatta situationer nämner hon medlemmarnas egna erfarenheter av att vara utsatta på olika sätt.

Alla där brukar ha en ganska bra förståelse med vad det innebär att vara ensam och hur viktigt det är att vi faktiskt ställer upp för varandra [...] De flesta som är med i brädspelsföreningar är i min uppfattning ganska utsatta själva under sin livstid och då brukar det oftast vara att man tar hand om de andra som man märker inte har det så bra och ser till så att de alltid har någon att prata med och har någonstans där de kan få vara ifred och bara ta de lugnt. Och, tja, det är en del utav den underbara gemenskapen. - Jessica

Flera av de intervjuade beskriver hur de kan dela med sig av sina tankar och erfarenheter i föreningen. Medlemmarna stöttar varandra och föreningen blir en plats där individerna kan rensa negativa känslor. Morgan och Thomas (1996) skriver om gruppen som en container där individerna, inom gruppens gränser, släpper ut sitt inre. Även Camilla tar upp delade erfarenheter om utsatthet som en del i brädspelsföreningarnas möjlighet att stötta ungdomar i utsatta situationer. Hon berättar också att CSS lokaler är en stor tillgång för henne då hon inte har någon annan plats att ta med sina kompisar.

...det är väldigt okomplicerat och väldigt neutral mark också så om jag skulle känna att jag vill ha ett samtal med min kompis då kan jag liksom gå dit, om det är någonting allvarligt kan jag gå dit och sätta mig där [...] det är ett ställe där man kan gå till utan att nån dömer dig, alltså du kan komma som du är och om nån liksom börjar gråta där då, alltså, det finns så mycket folk runt dig som ändå har ett hum om hur det är för att majoriteten har liksom samma bakgrund. - Camilla

Camilla beskriver föreningen som en plats dit hon kan ta med sig sina vänner när hon inte har någon annanstans att vända sig. Det speglar den känsla av trygghet som uppstår i det symboliska hem vilket Antonsich (2010) tillskriver känslan av att tillhöra en gemenskap. Föreningen blir för Camilla och de andra medlemmarna en plats där de kan hantera konflikter och bearbeta oro, något som Svedberg (2012) nämner som en betydande egenskap för en grupp.

Samtliga intervjupersoner nämner att utövande av brädspel och delaktighet i brädspelsföreningar kan bidra till ökad självkänsla. Brädspelandet kan vara ett sätt att träna upp sina sociala färdigheter. Genom sin spelkaraktär övar man upp sociala förmågor som annars kan kännas svåra att överkomma. Möjligheten att träffa folk genom brädspelsföreningen har fått Camilla att känna sig social. Hon berättar att hon förmodligen inte ställt upp på intervju om det inte vore för att hon genom föreningen kommit i kontakt med folk och där igenom utvecklats socialt. Det är en chans hon gärna skulle se andra ta.

Det skulle kunna förändra folks liv om de liksom vågade komma ut eller vågade på någon annans roll bara prova på någonting någon gång
- Camilla

Av intervjuerna framgår att brädspelsaktiviteter kan främja personlig utveckling som exempelvis ökad självkänsla och socialt initiativtagande. Initiativtagande är enligt Fraser-Thomas m.fl. (2005) en nyckelkomponent i ungas sociala utveckling. De menar att fritidsaktiviteter, hobbies och föreningar utgör den bästa kontexten för utvecklande av initiativtagande då dessa aktiviteter är frivilliga.

Ted ser gemenskapsfaktorer som delar i att stötta utsatta ungdomar. Att föreningarna får ungdomarna att känna sig välkomna och accepterade kan få dem att må mycket bättre. Svedberg (2012) beskriver hur individer i en grupp kan bli bekräftade och utveckla ett sunt självförtroende och därmed öka förmågan att tackla svårigheter i andra situationer.

...utsatta barn eller ungdomar kan få känslan av att de känner sig delaktiga i någonting och att de faktiskt uppskattas att de är där, att det faktiskt ökar deras självförtroende att ta hand om, alltså försöka ta hand om den situationen dom hamnar i. - Ted

Gruppen möjliggör för individer att bearbeta oro och utveckla sitt självförtroende (Svedberg 2012). Forskning om föreningar kommer fram till liknande resultat och

uppmärksammar hur organiserade ungdomsaktiviteter kan bidra till ungas sociala, psykologiska och emotionella utveckling (Fraser-Thomas m.fl. 2005).

Brädspel kan enligt Emma vara ett redskap för att lära ungdomar att berätta saker genom att anta en annan roll. På så sätt menar hon att brädspel kan stötta ungdomar i utsatta situationer.

...det är lite lättare att utgå från ett spel eller ett rollspel att man kan berätta om en annan person, man kan låtsas vara någon annan person i ett sammanhang så berätta om nånting som är jobbigt för en själv kanske. Så det tror jag absolut finns väldigt stora möjligheter. - Emma

Användningsmöjligheterna för brädspel som ett redskap i att stötta ungdomar i utsatta situationer behandlas i tidigare forskning om brädspel i terapeutiskt arbete. Matorin och McNamara (1996) har identifierat fyra typer av spel vilka används för att främja förändring; kommunikation-, problemlösning-, socialiseringsspel samt spel för en ökad självkänsla. Torres m-fl. (2002) har skapat ett brädspel som tränar sociala förmågor samt uppmuntrar till kommunikation. Vidare har studier om brädspel visat att ökad koncentrationsförmåga och närvaro som uppstår i spelet överförs till icke-spelrelaterade situationer (Davis-Temple, Jung & Sainato 2014).

5.6 Sammanfattning

Intervjupersonerna har uttryckt att de genom brädspelandet känner tillhörighet och gemenskap. Spelen är således inte det enda som håller medlemmarna kvar i föreningen. Brädspelsföreningen erbjuder en trygg plats där de vågar vara sig själva samt kan söka stöd hos andra medlemmar. Det är en plats där de kan hantera konflikter och bearbeta oro samt få stöd från andra medlemmar. Intervjupersonerna är medvetna om andras uppfattning av brädspel som något som är socialt avvikande men har valt att ta avstånd från kritiska åsikter. Avståndstagandet blir ett tydligt ställningstagande och fyller en funktion vid skapandet av den egna identiteten (Svedberg 2012).

Det råder en allmän uppfattning bland intervjupersonerna om att medlemmarna i brädspelsföreningen är mer accepterande inför olikheter än i andra föreningar och att det finns en öppenhet och strävan efter inkludering. Även om det finns de som tävlar i brädspel upplevs inte brädspel vara lika elitistiskt som exempelvis idrott. Medlemskap i brädspelsföreningar är inte beroende av att individen besitter någon specifik förmåga och i föreningen sysslar man med flera olika aktiviteter och spel. Andra ungdomsaktiviteter, särskilt idrottsrelaterade aktiviteter, kräver en viss färdighet och är i sig begränsande.

Ur ett samhällsperspektiv kan brädspelsföreningen liksom andra föreningar vara ett första möte med demokratiska processer och därmed främja medborgerligt engagemang och demokrati i samhället. Brädspelsföreningarna kan vara en del i integrering bland ungdomar som saknar sysselsättning och nå ut till dem på mindre orter där utbudet av aktiviteter är lågt.

6 Diskussion

I följande diskussion ämnar vi diskutera våra frågeställningar och besvara dessa utifrån de analyser vi har gjort.

6.1 Vad har brädspel för betydelse vid skapandet av ungdomars sociala meningar?

Utifrån intervjuer med ungdomar som spelar brädspel har vi kommit fram till att brädspelens betydelse vid skapandet av ungdomars sociala meningar främst handlar om gemenskap och identitet. Intresset för brädspel är det som får ungdomarna att söka sig till föreningarna där de får möjlighet att träffa personer med liknande intressen och erfarenheter. Genom brädspelandet och i föreningen skapar de kontakter och de kan känna sig sociala, vilket vi tror är en stor tillgång för de ungdomar som har svårt att ta kontakt i andra sociala sammanhang. Ungdomarna berättar att medlemmarna i föreningen förstår varandra och att de därför vågar vara sig själva. Brädspelandet blir en del av identiteten, vilken även stärks i föreningen. Vi tror att dessa faktorer vilka bidrar till uppbyggnad av gemenskap och identitet är komponenter som utgör meningsvariationer för ungdomar som spelar brädspel. När de ser sig själva som en del av en meningsfull gemenskap ser de också sig själva och sin tillvaro som en del i ett sammanhang där de kan byta tanka och känslor med varandra. Vi tycker att det är viktigt att visa vad brädspel kan ha för betydelse vid socialt meningsskapande eftersom det då blir möjligt att ta tillvara på de positiva effekter som annars har förbisetts. Skolor eller fritidsgårdar kan uppmuntra ungdomar som saknar ett socialt sammanhang att söka sig till en brädspelsförening inte enbart för att spela spel utan för att bli en del av en gemenskap.

6.2 Vad har brädspelsföreningar för betydelse för ungdomar?

Brädspelsföreningarnas olika betydelse för ungdomar har vi dels identifierat genom att jämföra materialet från intervjuerna med tidigare forskningar och teorier och dels fått svar på direkt i intervjuerna. Brädspelsföreningar är en mötesplats där ungdomar har

möjlighet att komma i kontakt med personer de annars inte skulle träffa. Under intervjuerna har vi tagit del av berättelse som beskriver hur ungdomarna genom deltagande i föreningen stärkt sin sociala förmåga och utvecklat sitt sociala intitivtagande. Gemenskap, öppenhet och förståelse i föreningarna bidrar till att ungdomarna utvecklar ett sunt självförtroende. Representanterna för brädspelsföreningarna anser att brädspelsföreningarna kan stötta ungdomar i utsatta situationer och ungdomarna själva beskriver att de kan vända sig till föreningen för att söka stöd hos andra medlemmar. Vidare har deltagande i föreningar betydelse för ungas sociala, psykologiska och emotionella utveckling samt uppmuntrar till medborgerligt engagemang. Med vår studie vill vi tillföra ett socialt perspektiv i spelforskningen. Vår problembakgrund visar att attityderna kring spel ofta har att göra med datorspelandets effekter och att spelforskningen, utöver effekter av ökat datorspelande, har haft en pedagogisk och terapeutisk inriktning. Genom att lyfta brädspelsföreningarnas betydelse för ungdomar kan vår studie bidra till att öka förståelse och kunskap om en tidigare ganska sluten arena. Medvetenhet om brädspelsföreningars betydelse för ungdomars sociala utveckling och dess möjlighet att stötta ungdomar i utsatta situationer kan innebära att fler ungdomar uppmuntras till att söka sig till en brädspelsförening. Föreningarna får större utrymme i samhället och brädspel som fritidsintresse normaliseras. För de ungdomar som redan spelar brädspel avtar känslan som avvikande och brädspelsarenan blir mer tillgänglig för de ungdomar som ännu inte spelar.

6.3 Hur utmärker sig brädspel i jämförelse med andra sociala aktiviteter som är mer etablerade i samhället, exempelvis idrottsföreningar eller scoutkårer?

Brädspel som aktivitet kräver inga specifika fysiska förmågor och det finns spel av olika svårighetsgrad och komplexitet och på det sätt är brädspel mer tillgängligt än andra aktiviteter. Där emot är brädspelsföreningar inte lika tillgängliga som andra aktiviteter då de inte har lika omfattade spridning i samhället. Vidare präglas brädspel inte av elitism i lika hög grad som andra tävlingsgrenar. Brädspelsföreningarna beskrivs som inkluderande och öppna, dels för att aktiviteterna kan utföras av de flesta personer men också för att det finns en attityd som är accepterande och öppen för olikheter. I föreningarna finns det flera olika aktiviteter att välja mellan men medlemmarna delar samtidigt specifika intressen vilka gör dem identifierbara som medlemmar i en

brädspelsförening. Det kan därmed upplevas som svårt och främmande för dem som inte är del av det sociala nätverk som brädspelsföreningarna utgör att ta steget in. Slutsatsen vi kan dra om är att brädspel har en stor tillgänglighet även om brädspelsföreningar kan vara svåra att lokalisera och i stort sätt alla kan hitta något spel som passar dem. Brädspel och brädspelsföreningars möjlighet att på olika sätt stötta och främja utveckling utesluter ingen som väl hittat in i föreningen.

6.4 Finns det något användningsområde för brädspel i socialt arbete?

För att knyta an vår studie till socialt arbete har vi reflekterat över möjligheten att integrera brädspel i socialt arbete och vilka effekter det skulle få. Det har inte varit möjligt att besvara utifrån explicita uttalande från intervjuerna. Istället har det varit upp till oss att besvara detta med hjälp av det samlade materialet från intervjuerna och teorier om civilsamhället och föreningars betydelse för socialt arbete.

Vi har kommit fram till att det brädspel kan användas inom socialt arbete. Detta för att brädspel redan har en plats som ett erkänt arbetsredskap i andra professioner och att andra former av social interaktion, så som idrottsföreningar, redan har en plats i professionellt socialt arbete. Fraser-Thomas m.fl. (2005) skriver om hur idrott kan vara till stor nytta för ungdomar både när de gäller professionellt och ideellt socialt arbete, genom att hjälpa till att skapa en gemenskap och hjälpa ungdomars psykiska och fysiska hälsa. Resultaten av vår studie visar att även brädspel skapar känslor av gemenskap och att brädspelsföreningarna kan stötta ungdomar i utsatta situationer. Brädspel används sen tidigare i andra människobehandlande verksamheter, så som skola, vård och omsorg och terapi. Tidigare forskning visar på goda resultat inom samtliga område med ökad social närvaro, stärkta interaktiva förmågor och ökad självkänsla (Linderoth 2011; Matorin & McNamara 1996; Streng 2009; Sørensen m.fl. 2011; Torres m.fl. 2002; Wästerfors 2009), resultat som med nytta bör överföras till socialt arbete.

Vi ser brädspel som ett medel för att främja social trygghet och gemenskap. Kassman (2008) skriver om hur civilsamhället är en stor del av socialt arbete och kan komplettera den offentliga sektorns välfärdstjänster. Sverok möjliggör för personer med ett intresse för brädspel att samlas och spela under organiserade förhållande i brädspelsföreningar. Föreningarna är en del av civilsamhället. Genom delaktighet i föreningar ställs man inför en regelbunden social interaktion vilket är den viktigaste mekanismen vid skapandet av normer om ömsesidighet och tillit. I föreningarna konfronteras man med olika livserfarenheter och värderingar samt utvecklar en förståelse för de demokratiska processerna (Gullberg m.fl 2009; Kassman 2008). När vi analyserar materialet från intervjuerna kan vi konstatera att intervjupersonerna talar för att de i brädspelsföreningarna delar normer och värderingar om acceptans och inkludering. Delaktigheten möjliggör för nätverksskapande genom gemenskap och tillhörighet samt utvecklar tillit och ömsesidighet mellan medlemmarna. Att spela brädspel kan dessutom öka självförtroendet vilket har inneburit att några av intervjupersonerna har vågat ta större plats i det sociala rummet.

7 Avslutande reflektioner

Med vår studie hoppas vi att intresset väckts angående brädspel och föreningarna. Vi ser potential för brädspel att ta större utrymme i samhället, i diskursen om socialt arbete samt som redskap i professionellt socialt arbete. Brädspel når ut till många ungdomar och vår studie har visat att brädspelområdet har möjliggjort för unga som annars har ett begränsat socialt nätverk att bli delaktiga, känna tillhörighet och gemenskap.

Ifall det finns intresse av att fortsätta forska inom detta ämne så tror vi det finns några olika ingångar och även olika delar att forska om. Det går att fortsätta djupare in i hur brädspel skulle kunna användas i socialt arbete och mer i dess praktik genom att ta avstamp i forskning om brädspel i terapeutiskt arbete och brädspel designade för ett visst ändamål som exempelvis kommunikation och socialisering. Eftersom vi enbart studerade hur brädspelsföreningar och brädspelsaktiva ungdomar ser på brädspel, så finns hela fältet med socialt arbete kvar. Hur skulle brädspel kunna användas av skolkuratorer, eller inom socialförvaltningen? Det går även att titta mer konkret på vad brädspelsföreningarna gör i samhället, inte enbart för sina egna medlemmar, utan för allmänheten.

Det har varit givande och intressant att studera något som är nytt inom forskningsämnet socialt arbete men som finns i vår nära omgivning. Det har inte varit helt lätt att knyta an till socialt arbete eller bestämma inriktning men resultatet visade sig åtminstone överensstämma med några av våra tidiga förhoppningar om att brädspel kan främja social delaktighet. Utöver det har vi kommit fram till andra viktiga saker om brädspelsföreningar och dess betydelse för medlemmarna och civilsamhället.

Referenser

Litteratur

Ahrne, Göran & Eriksson-Zetterquist, Ulla (2011) *Intervjuer I*: Ahrne, Göran & Svensson, Peter. (red). Handbok i kvalitativa metoder. Stockholm: Liber AB.

Ahrne, Göran & Svensson, Peter (2011) *Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt. I*: Ahrne, Göran & Svensson, Peter. (red). Handbok i kvalitativa metoder. Stockholm: Liber AB.

Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001) *Effects of violent games on aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of the Scientific Literature*. Psychological Science, 12, 353-358.

Andersson, Gunvor & Swärd, Hans (2008). *Etiska reflektioner. I*: Meeuwisse, Anna, Swärd, Hans, Eliasson-Lappalainen, Rosmari & Jacobsson, Katarina (red.). Forskningsmetodik för socialvetare. 1. utg. Stockholm: Natur & kultur

Antonsich, Marco (2010). *Searching for belonging: an analytical framework*. Geography Compass, 4, pp. 644-659

Arrow, Holly, Contractor, Noshir, Katz, Nancy, Lazer, Davis. *Network theory and small groups*. Small group reserach Vol. 35 No. 3, June 2004 pp. 307-332

- Bennerstedt, Ulrika & Linderoth, Jonas (2007) *Att leva i World of Warcraft: Tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Göteborg: Edita.
- Berger, Peter. & Luckmann, Thomas. (1979) *Kunskapssociologi. Hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Braun, Virginia & Clarke, Victoria (2006) *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3:2, 77-101
- Bryman, Alan (2011) *Samhällsvetenskapliga metoder. 2., [rev.] uppl.* Malmö: Liber
- Daneback, Kristian & Månsson, Axel-Månsson (2008) *Internetforskning. I: Meeuwisse, Anna, Swärd, Hans, Eliasson-Lappalainen, Rosmari & Jacobsson, Katarina (red.)*. *Forskningsmetodik för socialvetare. 1. utg.* Stockholm: Natur & kultur.
- Davis-Temple, J, Jung, S, & Sainato, D (2014), *Teaching young children with special needs and their peers to play board games: Effects of a least to most prompting procedure to increase independent performance*. *Behavior Analysis In Practice*, 7, 1, pp. 21-30
- Falkner, Carin (2007) *Datorspelande som bildning och kultur*. Frölunda: Intellecta.
- Fraser-Thomas, Jessica L, Côté, Jean & Deakin, Janice (2005) *Youth sport programs: an avenue to foster positive youth development*. *Physical Education and Sport Pedagogy* Vol. 10, No. 1, pp. 19–40

Gilman, Rich. (2001) *The relationship between life satisfaction, social interest, and frequency of extracurricular activities among adolescent students*. Journal of Youth and Adolescence Vol. 30, No 6, pp. 749–767.

Guibernau, Montserrat (2014) *Belonging: Solidarity and Division in Modern Societies*. Cambridge: Polity.

Gullberg, Eva, Kassman, Anders och Waltersson, Kent (2009) *Ungdomar, civilsamhälle och stat: En undersökning om historiska relationer och en studie av samtida teorier om främjande ungdomsarbete*. Stockholm: Ersta Sköndal högskola

Kassman, Anders (2008) *Främjande ungdomsverksamhet i civilsamhället, staten och kommunerna*. I: *Konsten att bry sig om. Föreningslivets betydelse för unga, kommunerna och staten*. Ungdomsstyrelsens skrifter 2008:7 pp. 72-117

Larsson, Staffan (2005) *Om kvalitet i kvalitativa studier*. Nordisk Pedagogik, Vol. 25, pp. 16–35.

Levin, Claes (2008) *Att undersöka det sociala - några ingångar*. I: Meeuwisse, Anna, Swärd, Hans, Eliasson-Lappalainen, Rosmari & Jacobsson, Katarina (red.). *Forskningsmetodik för socialvetare*. 1. utg. Stockholm: Natur & kultur.

Linderoth, Jonas (2011) *Exploring Anonymity in Cooperative Board Games*. University of Gothenburg: Department of Education, Communication and Learning

Lundman, Berit. & Hällgren Graneheim, Ulla. (2008) *Kvalitativ innehållsanalys. I: Granskär, Monica & Höglund-Nielsen, Birgitta (red.). Tillämpad kvalitativ forskning inom hälso- och sjukvård.* Lund: Studentlitteratur.

Matorin, Abigail I & McNamara, John R (1996) *Using board games in therapy with children.* International Journal of Play Therapy, Vol 5(2), 1996. pp. 3-16. US: Assn for Play Therapy

Mayer, Brian & Harris, Christopher (2010) *Libraries Got Game : Aligned Learning Through Modern Board Games.* Chicago: American Library Association, eBook Collection (EBSCOhost), EBSCOhost, viewed 25 February 2015.

Morgan, Helen & Thomas, Kerry (1996) *A psychodynamic perspective on group processes. I: Wetherell, Margaret (red.). Identities, groups and social issues.* London: SAGE

Myers, David G. (2010). *Social psychology.* European ed. New York: McGraw-Hill Higher Education

Myers, David G & Twenge, Jean M (2013). *Social psychology.* 11th ed. New York: McGraw-Hill Higher Education

Provenzo, Eugene (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Stenberg, Henrik (2011). *Gemenskapens socialpsykologi*. 1. uppl. Malmö: Liber

Svedberg, Lars (2012). *Gruppsykologi: om grupper, organisationer och ledarskap*. 5., bearb., uppdaterade och kompletterade uppl. Lund: Studentlitteratur

Sørensen, Birgitte, Holm, Meyer, Bente & Egenfeldt-Nielsen, Simon (2011) *Serious Games in Education: A global Perspective*. Århus: Aarhus Universitetsforlag

Torres, Alejandro m.fl. (2002). *Improving social functioning in schizophrenia by playing the train game*. Psychiatric Services. Vol. 57, no 7. 2002. pp.799-801

Vetenskapsrådet (2012) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. (2002). Stockholm: Vetenskapsrådet

Wästerfors, David (2009) *Spel som lust och träning*. Habilitering & Hjälpmedel, Region Skåne

Yee, Nicholas (2006) *The psychology of MMORPGs: emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage*. I: R. Schroeder & A. Axelsson (Red.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). London: Springer-Verlag.

Internet

Aftonbladet (2014) [<http://www.aftonbladet.se/nyheter/article18930986.ab> Hämtat: 2015 - 03-04]

Dagens Nyheter (2015) DN.Kultur. [<http://www.dn.se/spel/spel-hem/>. Hämtat: 2015-02-18]

Dagens Nyheter (2012a) DN.Debatt. [<http://www.dn.se/debatt/datspelsvald-minskar-ungas-formaga-till-empati/>. Hämtat: 2015-03-03]

Dagens Nyheter (2012b) DN.Debatt. [<http://www.dn.se/debatt/valdsamma-datorspel-kan-visst-paverka-ungas-hjarnor/>. Hämtat: 2015-03-03]

Statistiska centralbyrån (2015) Källa:SCB.
[http://www.scb.se/Grupp/OmSCB/KallaSCB/_Dokument/Kalla-SCB-1-2015.pdf.
Hämtat; 2015-08-12]

Socialstyrelsen (2013) Psykisk ohälsa.
[<https://www.socialstyrelsen.se/Lists/Artikelkatalog/Attachments/19109/2013-5-43.pdf>.
Hämtat: 2015-08-12]

Svenska Dagbladet (2015) SvD Kultur. [<http://www.svd.se/kultur/spel/>. Hämtat: 2015-02-18]

Sverok (2015) Organisation. [<http://www.sverok.se/sverok/forbundet/>. Hämtat: 2015-02-18]

Spel

Battlefront Miniatures Ltd. (2002) *Flames of War* [Figurspel] Battlefront Miniatures Ltd: Nya Zeeland

Cathala, B & Laget, S (2005) *Shadows over Camelot* [Brädspel] Days of Wonder: Los Altos, CA.

Fria Ligan (2014). *Mutant: År Noll* [Rollspel] Fria Ligan: Stockholm

Games Workshop (2010) *Warhammer Fantasy Battle* [Figurspel] Games Workshop Group PLC: London

Keyaerts, P. (2009). *Small World*. [Brädspel], Days of Wonder: Los Altos, CA.

Konieczka, C. (2008). *Battlestar Galactica*. [Brädspel], Fantasy Flight Games: Roseville, MN.

Leacock, M. (2008). *Pandemic*. [Brädspel], Z-Man Games: Mahopac, NY.

Moon, A. (2004). *Ticket to Ride*. [Brädspel], Days of Wonder: Los Altos, CA.

Peterson, P. (2012). *Smash Up*. [Kortspel], Alderac Entertainment Group: Ontario, CA.

Privateer Press (2003) *Warmachine* [Figurspel] Privateer Press: Bellevue, WA

Richard Garfield (1993) *Magic : The Gathering* [Kortspel] Wizards of the Coast:
Renton, WA.

Riotminds (2013). *Drakar och Demoner* [Rollspel] Riotminds: Stockholm.

Vaccarino, D. X. (2008). *Dominion*. [Kortspel], Rio Grande Games: Placitas, NM.

Wizards RPG Team (2014). *Dungeons & Dragons* [Rollspel] Wizards of the Coast:
Renton, WA.

Bilagor

Bilaga A Intervjuguide

Information:

Presentation av oss

Etiska principer

konfidentialitet, avidentifiering, frivilligt

Vad vi inkluderar i brädspel

Allmänna frågor:

Presentation av intervjuperson

Berätta om hur du kom i kontakt med brädspel

Hur mycket tid ägnar du dig åt brädspel?

Hur ser du på brädspelsföreningar?

Hur ser du på brädspelsföreningars framtid i samhället?

Hur tror du att brädspel uppfattas av samhället?

Hur tror du att brädspelsföreningar uppfattas av samhället?

Vad utmärker brädspelsföreningar i jämförelse med andra ungdomsaktiviteter ex fotbollsklubbar eller scoutkårer?

Hur ser du på brädspels status/plats i samhället?

Brädspelsförening:

Berätta om hur du kom att engagera dig i föreningen?

Hur kom det sig att du valde att engagera dig i föreningen?

Vilka ungdomar söker sig till brädspelsföreningar?

Vad har föreningarna för betydelse för dessa ungdomar?

Vad har brädspelsföreningar för möjligheter att stötta ungdomar i utsatta situationer?

I vilka andra sammanhang tror du brädspel kan komma till användning?

Brädspelande Ungdomar:

Berätta om hur du kom i kontakt med brädspelsföreningar?

Hur kom det sig att du blev medlem?

Vad förväntar du dig av en brädspelsförening?

Kan du berätta lite om aktiviteterna inom brädspelsföreningar? Vad betyder dessa aktiviteter för dig?

Hur kan brädspelsföreningar vara en del i att stötta ungdomar i utsatta situationer?

I vilka andra sammanhang tror du man kan spela brädspel under organiserade former?

Bilaga B Informationsbrev

Hej, vi heter Emil Björk och Emilia Haraldsson och studerar på socionomprogrammet vid Linnéuniversitetet. I skrivandet av vår examensuppsats planerar vi att inkludera intervjuer med representanter från brädspelsföreningar, aktiva brädspelare samt andra personer med koppling till brädspel.

Vårt syfte med uppsatsen är att undersöka vilka sociala meningar som ungdomar tillskriver brädspel samt om brädspel kan användas i socialt arbete för att främja social delaktighet bland ungdomar i utanförskap. Vidare vill vi belysa upplevelser och erfarenheter hos ungdomar som spelar brädspel samt undersöka vilken betydelse föreningarna har för ungdomarna. Vi tror att ni skulle kunna hjälpa oss med detta och undrar därför om ni skulle vilja ställa upp på en intervju. Intervjuerna kommer utföras i enlighet med Vetenskapsrådets etiska principer. Största möjliga konfidentialitet eftersträvas i undersökningen genom att ingen obehörig får ta del av materialet. Materialet förvaras så att det bara är åtkomligt för oss som uppsatsförfattare. I rapporteringen av resultatet i form av en examensuppsats på Linnéuniversitetet kommer ni informanter om så önskas att aidentifieras så att det inte går att koppla resultatet till enskilda individer.

Ditt deltagande i studien är helt frivilligt. Du kan när som helst avbryta ditt deltagande utan närmare motivering.

Vill ni komma i kontakt med oss när ni oss via telefon och mail.

Emil Björk

0763209134

Emil.A.Bjork@gmail.com

Emilia Haraldsson

0760852901

eh222kj@student.lnu.se

Ni är även välkomna med frågor till vår handledare

Dr. Barzoo Eliassi

Senior lecturer

Linnaeus University, Department of Social Work

0480 446293

Barzoo.eliassi@lnu.se

Du tillfrågas härmed om deltagande i denna undersökning.