ADVENTURES ARE
BETTER SHARED!



THE LANGUAGE OF GAMING

NYCKELBEGREPP FÖR
VIDEOSPELSBASERAD FACILITERING INOM
VUXENUTBILDNING

Co-funded by
the European Union

Adventures are better shared! A guide for educators and facilitators in videogame education
Gamingway!

projektkod: 2024-1-IT02-KA210-ADU-000246576

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Co-funded by the European Union

Spelandets språk

Om denna ordlista

The Language of Gaming är en utbildningsresurs som har utvecklats inom **Adventures are Better Shared! A guide for educators and facilitators in videogame education**, ett projekt som medfinansieras av Europeiska unionen genom **Erasmus+-programmet** inom vuxenutbildning. Projektet utformades för att stärka utbildares, handledares och facilitatorers kunskap om kommersiella videospel och deras potential att stödja interaktion, delaktighet och lärande, även i arbetet med vuxna som riskerar social isolering.

Ordlistan kompletterar projektets utbildningsprogram och metodhandboken **Playing to Connect**. **Den fokuserar på den terminologi som ligger till grund för programmets fem tematiska områden**: videospel som interaktion; spelande, livsfärdigheter och aktiv fantasi; spelande, oro och isolering; verktyg och miljöer för videospelsbaserad utbildning; samt gemensamt spelande (co-gaming) i utbildningssammanhang.

Co-funded by the European Union

Spelandets språk
Om denna ordlista

Närmare bestämt **samlar denna resurs terminologin i ett tillgängligt referensverk som kan användas för att närma sig de teman som utforskades genom projektets workshoppar och utbildningsutbyten**, med deltagande av **Close in the Distance** (Italien), **Rafíþróttasamband Íslands** (Island) och **Sverok** (Sverige). Den knyter även an till Narrative Surveys, som samlar spelares erfarenheter och reflektioner kring spelandets plats i deras liv, relationer och personliga utveckling.

När ordlistan läses tillsammans med berättelsesamlingen och metodhandboken stödjer den övergången från att lyssna **till spelarnas erfarenheter, till att förstå deras språk, och vidare till att utforma och facilitera aktiviteter som bygger på båda delarna**.

Co-funded by
the European Union

Spelandets språk

Hur och varför den kan användas

Med utgångspunkt i de särskilda egenskaperna hos projektets huvudsakliga resultat är denna ordlista utformad för att användas tillsammans med metodhandboken **Playing to Connect**, som finns på fyra språk (engelska, italienska, isländska och svenska). Den hjälper utbildare, handledare och facilitatorer att **förstå den spelrelaterade terminologi som förekommer genom hela handboken**.

Läsarna kan använda ordlistan när de stöter på ett obekant uttryck i en spelares berättelse, när de närmar sig ett nytt spel eller en ny plattform eller när de förbereder någon av handbokens praktiska aktiviteter.

Denna kunskap är en praktisk del av den digitala beredskapen: den stödjer förmågan att känna igen och använda delar av dagens digitala kultur inom vuxenutbildning.

Co-funded by
the European Union

Spelandets språk

Hur och varför den kan användas

Hur kan ordlistan stödja de praktiska aktiviteterna?

Playing to Connect innehåller aktiviteter som omfattar gemensamt byggande, avatarer och narrativa perspektiv, digitala rutiner, trygga spelmiljöer och handlett gemensamt spelande. De är utformade med fokus på **icke-formellt, erfarenhetsbaserat och gruppbaserat lärande**. Som metodisk och praktisk handbok förutsätter den en viss kännedom om den terminologi, de plattformar och de former av interaktion som kännetecknar dagens spelkultur.

Ordlistan kompletterar dessa aktiviteter genom att **förklara terminologin** som hör samman med det valda spelet, dess kommunikationsverktyg och former för deltagande. Utbildare kan därför använda den för att förbereda förklaringar och identifiera begrepp som deltagarna kan behöva förstå. Under aktiviteterna kan begreppen också fungera som utgångspunkt för diskussioner där deltagarna bidrar med exempel från sina egna erfarenheter.

Co-funded by the European Union

Spelandets språk

Hur och varför den kan användas

Var och varför kan den användas?

I linje med de metoder som presenteras i vår **handbok** kan denna utbildningsresurs exempelvis användas vid **individuell handledning, utbildning av utbildare och gruppworkshoppar**, oavsett om de genomförs på plats, online eller i hybridformat.

Ordlistan kan därför användas både när en session förbereds och under själva aktiviteten, vilket hjälper utbildare att anpassa sina förklaringar till deltagarnas olika nivåer av kännedom om spel och digitala miljöer.

Co-funded by
the European Union

Struktur och innehåll

Tematiska områden

Ordlistan samlar centrala begrepp inom fem tematiska områden som omfattar spel och spelande, narrativa upplevelser, nätgemenskaper samt förutsättningarna för tillgängligt och tryggt deltagande:

- **Spel, genrer och spelsätt**

Begrepp som hjälper till att skilja mellan olika typer av videospel och sätt att spela, däribland individuella, flerspelarbaserade, kooperativa och tävlingsinriktade upplevelser.

- **Gameplay, spelmekanik och spelarroller**

Ord som används för att beskriva vad som händer under spelets gång: uppgifter, mål, progression, resurser och de roller som spelarna tar på sig inom ett lag eller en gemensam aktivitet.

- **Karaktärer, berättelser och föreställda världar**

Terminologi med anknytning till avatarer, fiktiva miljöer, narrativa val och karaktärsutveckling, som stödjer aktiviteter med fokus på fantasi, perspektivtagande och berättande.

Co-funded by
the European Union

Struktur och innehåll

Tematiska områden

- **Gemenskaper, kommunikation och deltagande**

Begrepp med anknytning till nätbaserade grupper, gemensamma miljöer, kommunikationsverktyg och konventioner, som hjälper utbildare att förstå hur spelare interagerar och organiserar sitt deltagande.

- **Tillgång, säkerhet och digitalt välbefinnande**

Terminologi som rör förutsättningarna kring spelandet, däribland tillgänglighet, konton, integritet, moderering, monetarisering och spelrutiner.

Dessa områden erbjuder en praktisk väg genom terminologin snarare än fasta kategorier. Ett begrepp kan vara relevant för flera aktiviteter: förståelse för spelarroller kan exempelvis stödja både en samarbetsuppgift och en diskussion om ansvar. **Läsarna kan därför närma sig ordlistan genom det område som är mest relevant för deras grupp**, det valda spelet eller sessionens pedagogiska syfte.

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Videospelsgenre

En kategori som används för att beskriva ett spels huvudsakliga egenskaper, exempelvis dess utmaningar, handlingar eller system. Genrer är användbara utgångspunkter, men deras gränser överlappar varandra: ett och samma spel kan kombinera utforskning, strider, pussel och rollspel.

Exempel: *Ett spel som beskrivs som ett ”action-RPG” kombinerar karaktärsutveckling med strider som kräver att spelarna agerar i realtid.*

Enspelarläge

Ett spelläge utformat för ”bara” en spelare. Andra karaktärer kan förekomma, men de styrs av spelet. I en pedagogisk aktivitet kan flera deltagare ändå diskutera val, observera eller turas om medan en person styr spelet.

Exempel: *En grupp tittar på en berättelsescen och diskuterar de möjliga svaren innan personen med handkontrollen väljer ett av dem.*

Flerspelarläge

Ett spelläge där fler än en person deltar i samma spel. Spelarna kan samarbeta, tävla eller göra både och. Flerspelarläge innebär inte nödvändigtvis onlinespel: människor kan även spela tillsammans på samma enhet eller via ett lokalt nätverk.

Exempel: *Fyra personer som tävlar i ett racingspel och fyra personer som genomför ett gemensamt uppdrag deltar båda i flerspelarupplevelser.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Lokalt flerspelarläge / couch co-op

Lokalt flerspelarläge gör det möjligt för människor att spela tillsammans på samma fysiska plats, ofta på en enhet med separata handkontroller. De kan dela skärm eller ha varsin vy genom delad skärm. Couch co-op avser särskilt samarbetsinriktat spelande under dessa förhållanden.

Exempel: *Två deltagare spelar Overcooked! 2 på samma konsol och styr varsin karaktär.*

Flerspelarläge online

Ett spelläge som kopplar samman spelare via internet. Deltagarna kan befinna sig på olika platser eller sitta i samma rum. Beroende på spelet kan deltagandet kräva separata enheter, konton, exemplar av spelet eller abonnemang.

Exempel: *Deltagarna ansluter till samma onlinevärld från sina egna datorer och kommunicerar via text- eller röstchatt.*

Samarbetsspel / co-op

Ett spelläge eller en aktivitet där spelarna arbetar mot ett gemensamt mål. Samarbetet kan innebära att dela upp uppgifter, dela resurser, samordna handlingar eller hjälpa andra att komma vidare.

Exempel: *I samarbetsläget i Portal 2 löser två spelare pussel som kräver att de samordnar sina handlingar. Ett gemensamt mål skapar möjligheter till samarbete, men garanterar inte ett jämlikt deltagande.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Tävlingsspel

Spel där individer eller lag strävar efter resultat som mäts i förhållande till varandra, exempelvis att vinna en match, få högre poäng eller komma först. Tävling mellan lag kan samtidigt innebära ett omfattande samarbete inom varje lag.

Exempel: *I Rocket League samordnar sig lagkamraterna för att göra mål samtidigt som de tävlar mot motståndarlaget.*

PvE / PvP (Player versus Environment, Player versus Player)

PvE beskriver utmaningar med fiender eller hinder som styrs av spelet. PvP innebär direkt tävling mot andra mänskliga spelare. Ett spel kan erbjuda båda formerna, ibland inom samma spelläge.

Exempel: *En grupp som bekämpar en datorstyrd boss deltar i PvE; två grupper som strider mot varandra deltar i PvP.*

Rollspel (RPG)

En genre där spelarna styr en eller flera karaktärer vars förmågor utvecklas genom system som nivåer, färdigheter, utrustning eller erfarenhetspoäng. Många rollspel lägger även stor vikt vid berättelse, utforskning och karaktärsval.

Exempel: *I Baldur's Gate 3 utvecklar spelarna karaktärer med olika förmågor och fattar beslut under samtal och uppdrag. Friheten att forma en karaktär eller förändra berättelsen varierar mellan olika rollspel.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Massivt onlinerollspel för flera spelare (MMORPG)

Ett onlinerollspel där ett stort antal spelare vistas i en gemensam, bestående värld. Aktiviteterna kan omfatta individuella uppdrag, utmaningar för mindre grupper och större gemenskapsevenemang. Spelarna interagerar inte nödvändigtvis med alla samtidigt.

Exempel: *I Final Fantasy XIV kan en spelare följa en berättelse, ansluta sig till en grupp för en dungeon eller delta i sociala aktiviteter. För att förbereda en kort utbildningssession behöver man välja en hanterbar del av denna bredare upplevelse.*

Förstapersonsskjutare (FPS)

Ett spel som huvudsakligen kretsar kring skjutande och visas ur den styrda karaktärens perspektiv. Beroende på spelet kan det omfatta individuellt spelande, samarbete eller tävling.

Exempel: *I Valorant ser spelarna händelserna ur ett förstapersonsperspektiv och samordnar sig med sina lagkamrater mot ett annat lag. I diskussioner om teknisk prestanda kan ”FPS” även betyda bildrutor per sekund.*

Multiplayer online battle arena (MOBA)

En genre där lag styr karaktärer med olika förmågor och tävlar om att uppnå mål på ett avgränsat slagfält. Målen omfattar vanligtvis att förstöra motståndarlagets bas.

Exempel: *I League of Legends kombinerar spelarna individuella beslut med samordning inom laget. För att förstå en match krävs viss kännedom om dess roller, mål och specialiserade terminologi.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Battle royale

Ett tävlingsformat där spelare eller lag försöker stanna kvar i spelet medan motståndarna gradvis slås ut. Spelområdet krymper ofta, vilket för de återstående spelarna närmare varandra.

Exempel: *I Fortnite Battle Royale tävlar spelarna ensamma eller i lag om att bli den sista kvarvarande spelaren eller det sista kvarvarande laget medan spelområdet gradvis krymper.*

Sandbox

Ett spel eller spelläge som ger stor frihet att experimentera, bygga eller välja egna mål inom spelets regler. Sandbox-spelande kan kombineras med uppdrag, överlevnadsutmaningar eller andra strukturerade mål.

Exempel: *I Minecraft Creative kan deltagarna utforma en gemensam mötesplats. I en faciliterad aktivitet kan utbildaren införa en särskild uppgift inom detta i övrigt öppna format.*

Öppen värld

En spelstruktur som låter spelarna utforska en stor sammanhängande miljö med betydande frihet att välja vart de ska gå och vad de ska göra. En öppen värld kan fortfarande innehålla en huvudberättelse, avspärrade områden och krav för progression.

Exempel: *I Genshin Impact kan spelarna utforska områden utanför den direkta vägen genom ett uppdrag. I en kort gruppaktivitet blir uppgiften mer hanterbar om gruppen enas om en mötesplats och ett avgränsat område.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Gameplay / spelmekanik

Gameplay är vad spelarna gör och upplever medan de spelar. Spelmekanik är de regler och system som möjliggör dessa handlingar, exempelvis att bygga, handla, turas om eller hantera resurser.

Exempel: *I Minecraft är placering och borttagning av block spelmekanik; att gemensamt bestämma hur en mötesplats ska byggas är en del av spelets gameplay.*

Quest / uppdrag / mål

Ett mål är något som ska uppnås. En quest eller ett uppdrag ger spelarna en uppgift eller en följd av uppgifter, ibland kopplade till en berättelse. Dessa kan omfatta utforskning, dialog, byggande eller strid.

Exempel: *En grupp enas om att genomföra ett gemensamt uppdrag som huvudfokus för en faciliterad session.*

Level / progression / XP

Progression beskriver hur en spelare tar sig framåt i ett spel. Erfarenhetspoäng (XP) bidrar ofta till en karaktärs nivå och låser upp förmågor eller innehåll. ”Nivå” kan även avse en bana eller ett område i spelet.

Exempel: *En aktivitet kan kräva att karaktärerna först når en viss nivå, vilket innebär att ett nytt konto kanske inte ger omedelbar tillgång.*

Co-funded by the European Union

Spel, genrer och spelsätt

Resurser / inventory / loot

Resurser är material, valuta eller förnödenheter som används i spelet. Ett inventory lagrar spelarens föremål. Loot avser föremål som erhålls genom aktiviteter som att besegra fiender, öppna kistor eller utforska omgivningen.
Exempel: *Spelarna delar på begränsade material och bestämmer vilka delar av ett gemensamt bygge som ska prioriteras.*

Lagroller: tank / healer / DPS / support

I vissa spel delas ansvaret upp mellan olika roller. En tank drar vanligtvis till sig fiendernas uppmärksamhet och står emot angrepp; en healer återställer hälsa; DPS betyder skada per sekund och används även om en roll som orsakar skada. Support hjälper lagkamrater genom skydd, förstärkningar eller annat stöd. Den exakta uppdelningen varierar mellan olika spel.
Exempel: *Ett lag lyckas genom att samordna kompletterande ansvarsområden i stället för att låta alla utföra samma uppgift.*

Respawn / checkpoint / wipe

Respawn innebär att återvända till spelet efter att ha blivit utslagen. En checkpoint är en punkt varifrån framstegen kan återupptas. En wipe inträffar när hela laget besegras under en strid. Konsekvenserna beror på spelet.
Exempel: *Efter en wipe diskuterar gruppen vad som hände och enas om ett annat tillvägagångssätt innan den försöker igen.*

Co-funded by the European Union

Karaktärer, berättelser och föreställda världar

Avatar / spelarkaraktär

En avatar är spelarens representation i en digital miljö. En spelarkaraktär är en karaktär som styrs av spelaren, oavsett om den har skapats och anpassats av spelaren eller redan definierats av spelet.

Exempel: *Deltagarna diskuterar vad valet av karaktär gör det möjligt för dem att göra eller utforska, utan att utgå från att karaktären representerar deras verkliga personlighet.*

NPC (Non-player character)

En karaktär som styrs av spelet snarare än av en mänsklig spelare. NPC:er kan ge information, erbjuda uppdrag, bli följeslagare eller fungera som motståndare.

Exempel: *I ett samtal med en NPC uppstår en meningsskiljaktighet som deltagarna kan diskutera innan de väljer hur de ska svara.*

Narrativ / lore / världsbygge

Narrativ avser hur en berättelse utvecklas och presenteras. Lore är bakgrundskunskapen om dess fiktiva värld, däribland historia, traditioner och föreställningar. Världsbygge är skapandet av denna miljö och dess interna regler.

Exempel: *Innan en scen diskuteras förklarar facilitatorn kortfattat konflikten och relevanta sedvänjor så att nya deltagare kan följa med.*

Co-funded by the European Union

Karaktärer, berättelser och föreställda världar

Dialogalternativ / förgrenat narrativ

Dialogalternativ är svar som kan väljas under ett samtal. Ett förgrenat narrativ följer olika vägar beroende på spelarens val eller handlingar. Alla dialogalternativ förändrar inte berättelsen: vissa ger endast information eller ändrar tonen i ett samtal.

Exempel: *Deltagarna jämför möjliga svar när en karaktär ber om hjälp och diskuterar sina skäl innan de väljer ett av dem.*

Handlingsutrymme / rollspel / perspektivtagande

Handlingsutrymme beskriver möjligheten att agera och påverka händelser i ett spel. Rollspel innebär att agera genom en karaktär eller en antagen roll. Perspektivtagande innebär att betrakta en situation ur en annan synvinkel. Dessa aspekter kan överlappa, men att styra en karaktär innebär inte automatiskt att alla tre förekommer.

Exempel: *Gruppen överväger vad en karaktär vet, vill eller fruktar och diskuterar sedan vilket val som vore rimligt utifrån den positionen.*

Co-funded by the European Union

Gemenskaper, kommunikation och deltagande

Spelgemenskap / guild / klan

En spelgemenskap samlar människor kring gemensamma spel eller intressen. En guild eller klan är en mer avgränsad grupp inom den större gemenskapen, ofta med ett eget namn, egna regler och återkommande aktiviteter.

Exempel: *Medlemmarna träffas varje vecka för att spela tillsammans, hjälpa nykomlingar och organisera gemensamma uppgifter.*

Party / lobby / matchmaking

Ett party är en grupp som har bildats för att spela tillsammans. En lobby är en plats där spelare samlas före en spelsession. Matchmaking är det system som sammanför spelare, ofta utifrån faktorer som färdighet, roll eller tillgänglighet.

Exempel: *Deltagarna bildar ett party innan de går in i en match; beroende på inställningarna kan övriga platser fyllas av spelare utanför workshoppen.*

Server / kanal / Discord

En spelserver är värd för en onlinespelmiljö. På kommunikationsplattformen Discord är en server en gemensam miljö som organiseras i text- eller röstkanaler. Samma ord beskriver alltså olika typer av digitala miljöer.

Exempel: *En grupp spelar på en Minecraft-server samtidigt som den använder en separat röstkanal på Discord för att samordna sig.*

Co-funded by the European Union

Gemenskaper, kommunikation och deltagande

Textchatt / röstchatt / ping / emote

Textchatt använder skrivna meddelanden medan röstchatt använder talad kommunikation. En ping markerar något i spelet, exempelvis en plats eller fara. En emote uttrycker en reaktion genom en gest, animation eller symbol.

Exempel: *En deltagare markerar en mötesplats med en ping, vilket gör det möjligt för andra att följa efter utan muntliga instruktioner.*

Streaming / streamer / ”chatt”

Streaming sänder gameplay eller annat innehåll direkt till en publik. En streamer presenterar sändningen medan tittarna kan interagera genom en tillhörande chatt. Att titta eller kommentera innebär inte nödvändigtvis att delta i själva spelet.

Exempel: *Under en aktivitet som använder en inspelad stream skiljer deltagarna mellan kommunikationen mellan spelarna och utbytet mellan streamern och tittarna.*

Gemenskapsriktlinjer / netikett / moderering

Gemenskapsriktlinjer anger förväntningar på beteendet i en gemensam miljö. Netikett avser normer för respektfull interaktion på nätet. Moderering innebär att tillämpa regler och hantera problem, vanligtvis genom utsedda personer och plattformens verktyg.

Exempel: *En facilitator förklarar hur deltagarna kan rapportera ett kränkande meddelande och vem som ingriper om en diskussion blir fientlig.*

Co-funded by the European Union

Tillgång, säkerhet och digitalt välbefinnande

Tillgänglighet / tillgänglighetsinställningar

Tillgänglighet handlar om huruvida människor med olika behov och förutsättningar kan använda ett spel eller delta i en aktivitet. Relevanta inställningar kan omfatta undertexter, textstorlek, ommappning av kontroller eller alternativ till färgbaserad information. Vilka alternativ som finns varierar mellan olika spel.

Exempel: *Före en session kontrollerar facilitatorn om deltagarna kan läsa gränssnittet och använda kontrollerna på ett bekvämt sätt.*

Konto / användarnamn / sekretessinställningar

Ett konto ger tillgång till ett spel eller en plattform och kan lagra framsteg, köp och personuppgifter. Ett användarnamn identifierar användaren för andra. Sekretessinställningar styr olika aspekter av synlighet och kontakt beroende på tjänsten.

Exempel: *Deltagarna kontrollerar vad andra kan se på deras profiler och vem som kan skicka meddelanden eller inbjudningar till dem.*

Tysta / blockera / rapportera

Att tysta stänger av ljudet från en person eller kommunikationskanal. Att blockera begränsar kontakt eller interaktion beroende på plattformen. Att rapportera skickar ett klagomål för granskning men leder inte nödvändigtvis till en omedelbar åtgärd.

Exempel: *En deltagare stänger av en störande röstchatt och informerar facilitatorn, som hjälper deltagaren att avgöra om ytterligare åtgärder behövs.*

Co-funded by the European Union

Tillgång, säkerhet och digitalt välbefinnande

Free-to-play / mikrotransaktioner / pay-to-win

Free-to-play-spel kan spelas utan att grundspelet köps, även om vissa funktioner kan kosta pengar. Mikrotransaktioner är köp som görs inom ett spel. Pay-to-win beskriver system där betalningar ger en betydande konkurrensfördel.

Exempel: *Innan utbildaren väljer ett gratisspel kontrollerar hen om den planerade aktiviteten kräver betalinnehåll.*

Loot box / gacha / battle pass

Loot boxes och gacha-system ger slumpmässiga belöningar som, beroende på spelet, kan erhållas genom spelande, virtuell valuta eller köp. Ett battle pass erbjuder belöningar längs ett progressionsspår som ofta är tidsbegränsat och har både kostnadsfria och betalda nivåer.

Exempel: *En utbildare kontrollerar om tillgången till en viss karaktär beror på slumpmässiga belöningar innan karaktären används i en aktivitet.*

Digitalt välbefinnande / skärmtid / spelrutiner

Digitalt välbefinnande handlar om hur digitala aktiviteter passar ihop med en persons behov och vardagsliv. Skärmtid mäter tiden framför skärmar medan spelrutiner beskriver återkommande vanor kring spelandet. Tidsåtgången i sig förklarar inte upplevelsens kvalitet eller konsekvenser.

Exempel: *Deltagarna kartlägger när och varför de spelar och tar hänsyn till nöje, social kontakt, vila och andra åtaganden.*

Co-funded by the European Union

Bortom spelet

Ett bredare bidrag till digital kompetens

Som beskrivits i de föregående avsnitten är den främsta funktionen hos **The Language of Gaming** att stödja utbildare, handledare och facilitatorer i användningen av **Playing to Connect**. Handboken tillhandahåller en metodisk ram och praktiska format för videospelsbaserade aktiviteter, medan ordlistan hjälper läsarna att orientera sig i terminologin kring de spel, plattformar och interaktioner som ingår.

De två resurserna kan därför användas tillsammans vid videospelsbaserad facilitering eller när en aktivitet ska genomföras på nytt och anpassas. Läsarna kan exempelvis utgå från ett format i handboken, slå upp obekanta begrepp i ordlistan och återvända till aktiviteten med en tydligare förståelse för dess krav.

Samtidigt kan ordlistan även användas självständigt som en introducerande resurs om dagens kommunikation, digital terminologi och virtuella kulturer.

Co-funded by
the European Union

Bortom spelet

Ett bredare bidrag till digital kompetens

Begrepp som **server**, **chatt**, **streaming**, **sekretessinställningar** och **moderering** beskriver praktiker som sträcker sig bortom ett enskilt videospel. **Att bli bekant med dem bidrar till det bredare arbetet med digital kompetens**: att förstå de miljöer människor använder, hur de kommunicerar och vilka möjligheter eller svårigheter de kan möta.

För vuxna som arbetar med unga vuxna kan denna kunskap även stödja den vardagliga dialogen. När någon berättar om sin nätgemenskap, en gemensam aktivitet eller en obehaglig interaktion gör förståelsen av terminologin det lättare att följa berättelsen och ställa relevanta frågor. Ordlistan erbjuder en utgångspunkt för samtalet, som sedan kan förtydligas och berikas genom personens egna erfarenheter.

Co-funded by
the European Union

Bortom spelet

Ett bredare bidrag till digital kompetens

Slutligen hänger denna kunskap även samman **med medborgerlig medvetenhet i digitala miljöer**. Förståelse för gemenskapsregler, integritet och moderering hjälper människor att reflektera över hur gemensamma miljöer organiseras, vilket ansvar medlemmarna har och hur utestängning eller olämpligt beteende kan hanteras.

Oavsett om ordlistan används tillsammans med handboken eller fristående bidrar den därmed till ett bredare pedagogiskt syfte: att hjälpa vuxna att delta i dagens **digitala liv** med större trygghet och eftertanke.

Co-funded by
the European Union

Close in the Distance
Palermo, Milan, Online

i samarbete med

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Island
Sverok, Stockholm, Sverige

Denna ordlista distribueras under Creative Commons Erkännande-IckeKommersiell-DelaLika 4.0 Internationell (CC BY-NC-SA 4.0)
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

© 2025-2026 – Close in the Distance, Rafíþróttasamband Íslands, Sverok

Close in the Distance
RÍSÍ
Sverok

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.



Co-funded by
the European Union