closeinthedistance.com
rafithrottir.is
sverok.se



Gaming Stories

Stafræn frásagnargerð og upplifun leikmanna:
Vellíðan, félagsleg tengsl og persónulegur þroski
í gegnum tölvuleiki

Co-funded by
the European Union

Efnisyfirlit

03 Um verkefnið

06 Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

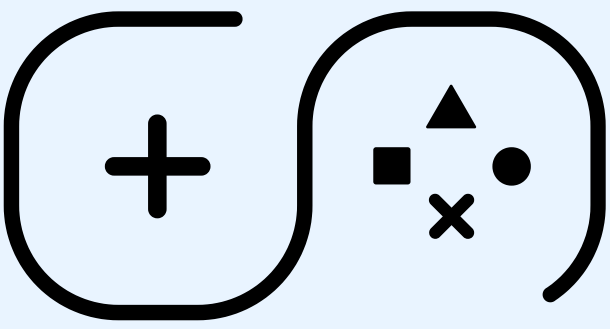
14 Þátttakendur og niðurstöður kannana

31 Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

45 Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

56 Samantekt

57 Heimildaskrá



Um verkefnið

Ævintýrin eru betri í samfélagi! *er lítið samstarfsverkefni sem fjármagnað er af Erasmus+ áætlun Evrópusambandsins á sviði fullorðinsfræðslu.*



Nánar tiltekið var markmið verkefnisins að rannsaka hvernig megi skilja nútíma tölvuleikjamenningu betur innan fullorðinsfræðslu, sérstaklega með tilliti til stafrænnar þátttöku, félagslegra samskipta og óformlegrar hæfniþróunar.

Í Evrópu eru tölvuleikir ein algengasta tegund stafrænnar þátttöku meðal fullorðinna. Þrátt fyrir það er tölvuleikjaspilun oft mætt með tortryggni í skóla- og samfélagslegu samhengi. Markmið verkefnisins var einmitt að ögra þessum hugmyndum með því að skoða tölvuleiki sem menningarlegt og félagslegt fyrirbæri sem getur stuðlað að persónulegum þroska, stafrænu læsi og samfélagsþátttöku.

Með því að **sameina sérþekkingu á fullorðinsfræðslu, óformlegum námsleiðum, samfélagsmiðuðu námi og stafrænni félagsráðgjö**f, reyndi samstarfið að skapa ný tækifæri til samræðu á milli kennara og tölvuleikjasamfélaga á 24 mánaða tímabili, aðallega á Ítalíu, Íslandi og í Sviþjóð.

Sérstaklega var lögð áhersla á að þróa ný sjónarhorn á hvernig stafrænt umhverfi getur mótað félagsleg samskipti. Tölvuleikjaumhverfi, sérstaklega þar sem margir spila saman, virðast hvetja til samvinnu, tjáskipta og lausnamiðaðrar hugsunar, sem allt á erindi í víðtækari umræður um stafræna hæfni og virka þátttöku í stafrænum samfélögum.

Innan ramma Erasmus+ fullorðinsfræðslunnar stuðlaði verkefnið þannig að **framgangi stafrænnar hæfni fyrir alla** (e. inclusive digital competences) með því að viðurkenna gildi óformlegs náms sem oft á sér stað innan netsamfélaga.

Með því að rannsaka tölvuleiki sem félagslega og menningarlega iðkun var markmið samstarfsins að **styðja kennara við að skilja betur stafrænt líf fullorðinna nemenda (og spilara)** og þau þátttökuform sem móta það.

Þessi útgáfa er unnin innan ramma einnar af kjarnastarfsemi verkefnisins, sem sneri að staðfestingu, tengslamyndun og samfélagsþátttöku í kringum tölvuleikjareynslu. Þessum hluta verkefnisins var stýrt af Rafíþróttasambandi Íslands og leiddi hann **saman fullorðna tölvuleikjaspilara og kennara úr ólíku evrópsku samhengi til að rannsaka hvernig tölvuleikir eru upplifaðir í hversdagslífinu og hvernig sú upplifun tengist vellíðan, samfélagsþátttöku og persónulegum þroska.**

Fyrir tilstilli samstarfsaðila verkefnisins og tengslaneta þeirra var þátttakendum frá ólíkum löndum boðið að deila sjónarhornum sínum á tölvuleikjamenningu, samfélagsleg samskipti og hlutverk stafræns umhverfis við að móta nútímaleg samskiptaform.



Gögnunum var fyrst og fremst safnað með frásagnar- og þátttökukönnunum sem framkvæmdar voru bæði á netinu og innan samfélagshópa. Þessi framlög búa til grunninn að þessu kveri, sem dregur saman úrval af hugleiðingum og persónulegum frásögnum fullorðinna spilara. Með því að setja þessa reynslu fram á aðgengilegu frásagnarformi er markmið þessa aðferðafræðilega úrvalssafns að veita kennurum, hópstjórum og fagfólki í samfélagsstarfi **dýpri skilning á því hvernig tölvuleikjaumhverfi getur stutt við félagsleg samskipti, óformlegt nám og þróun borgaralegrar hæfni til viðbótar við stafræna hæfni**, ásamt því að veita innsýn í hversdagslegan veruleika tölvuleikjasamfélaga í Evrópu.

Samstarfsaðilar

Close in the Distance

Ítalía, leiðandi samstarfsaðili

Ítölsk félagasamtök sem rekin eru án hagnaðarsjónarmiða og leggja áherslu á stafrænt sjálfboðaliðastarf, félagslega ræktun og nýstárlegar menntaleiðir. Samtökin vinna með ungu fólki og viðkvæmum hópum og stuðla að jákvæðri nýtingu stafrænnar menningar, þar á meðal tölvuleikja, sem tækis til valdeflingar og samfélagsuppbyggingar.

RÍSÍ

Ísland, verkefnisstjóri

Sambandið styður við tölvuleikjasamfélög, stuðlar að heilbrigðu tölvuleikjaumhverfi og þróar verkefni sem tengja tölvuleikjamenningu við menntun, vellíðan og samfélagsþátttöku.

Sverok

Svíþjóð, samstarfsaðili

Heildarsamtök sænskra tölvuleikjafélaga og ein stærstu æskulýðssamtök landsins. Samtökin styðja við þúsundir klúbba og samfélaga sem helga sig tölvuleikjum, borðspilum og öðru formi gagnvirkrar menningar.

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

1 Sagnamennska sem þátttökuaðferð

Þetta úrvalssafn er dæmi um stafræna sagnamennsku (e. digital storytelling) sem beitt er innan fullorðinsfræðslu. Með því að safna persónulegum vitnisburðum, frásagnakönnunum og sameiginlegum hugleiðingum bauð þessi starfsemi (og verkefnið í heild sinni) fullorðnum tölvuleikjaspilurum að segja frá upplifun sinni af tölvuleikjum, vellíðan og félagslegum samskiptum. Í þessu samhengi ber að líta á útgáfuna sjálfa sem frásagnarniðurstöðu úr þátttökumiðuðu sagnamennskuferli, þar sem raddir einstaklinga og lifð reynsla koma saman í sameiginlegu sagnasafni.

Til þess að ramma betur inn **aðferðafræðilega nálgun þessa úrvalssafns, og stórs hluta verkefnisins í heild, er nauðsynlegt að skilgreina nánar hvað „stafræn sagnamennska“ er**, að minnsta kosti út frá sjónarhóli samstarfsins og helstu markhópa þess: Einfaldlega sagt er stafræn sagnamennska þróun hefðbundinnar sagnamennsku innan stafræns umhverfis.

Í stað þess að reiða sig eingöngu á skrifaða eða mælta frásögn, sameinar hún ólíka miðla og tjáningarform — svo sem texta, rödd, myndir, hljóð og netsamskipti — til þess að miðla persónulegri reynslu á milliliðalausari og grípandi hátt. Í grunninn er stafræn sagnamennska samt alltaf frásagnariðkun: meginmarkmið hennar er ekki tæknileg sýndarmennska, heldur mótun og miðlun merkingar í gegnum sögur.

Það sem gerir þessa nálgun sérstaklega viðeigandi er **þátttökueðli hennar.** Í stafrænni sagnamennsku eru einstaklingar ekki bara „móttakendur upplýsinga“, heldur virkir þátttakendur sem velja minningar, túlka reynslu og gefa henni frásagnarform. Þetta ferli gerir þátttakendum kleift að íhuga eigin reynslu um leið og þeir gera hana skiljanlega fyrir öðrum. Einmitt þess vegna er sagnamennska bæði tjáningarfull og tengslamyndandi: hún hjálpar einstaklingum að skipuleggja reynslu sína, átta sig á því hvað skiptir máli og setja persónulega atburði í víðara félagslegt og menningarlegt samhengi.

Frá okkar sjónarhóli er þessi þátttökuvídd sérstaklega dýrmæt í fullorðinsfræðslu. Nám fullorðinna er jú nátengt reynslu, sjálfsskoðun og túlkun á hversdagslífinu. Þess vegna eru **frásagnaraðferðir sérstaklega áhrifaríkar** í samhengi þar sem markmiðið er ekki eingöngu miðlun upplýsinga, heldur einnig viðurkenning á fyrri reynslu, þróun gagnrýninnar meðvitundar og styrking á eigin rödd einstaklinga. Stafræn sagnamennska styður við þessi ferli með því að tengja saman ígrundun, tjáskipti og stafræna tjáningu, á sama tíma og hún hvetur til **samræðu, jafningjafræðslu og sameiginlegrar þekkingarsköpunar.**

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

1 Sagnamennska sem þátttökuaðferð

Frá almennara menntunarsjónarhorni, sem takmarkast ekki eingöngu við umhverfi fullorðinsfræðslu, felst annar lykilstyrkur stafrænnar sagnamennsku í sveigjanleika hennar og endurtekningarnæmi (e. adaptability and replicability). Henni má beita í formlegu, óformlegu og samfélagsmiðuðu umhverfi; hún nýtist bæði litlum hópum og opnum netsamfélögum; og hún krefst ekki endilega háþróaðrar tækniþekkingar. Kennarar og hópstjórar geta nýtt hana með einföldum og aðgengilegum verkfærum, svo sem leiðbeinandi spurningum, frásagnakönnunum, stafrænum vettvangi og samvinnurýmum til umræðu. Þetta gerir stafræna sagnamennsku að sérstaklega aðgengilegri aðferðafræði, sérstaklega þegar yfirfæranleiki og endurtekningarnæmi eru lykilmarkmið.

Innan verkefnisins ***Adventures Are Better Shared!*** var meginreglum sagnamennsku blandað saman við frásagnakannanir og virkni á netinu til þess að safna persónulegri reynslu frá fullorðnum tölvuleikjaspilurum úr ólíku evrópsku samhengi. Eins og vikið var að í upphafi mynduðu sögurnar sem söfnuðust í þessu ferli grunninn að þessu úrvalssafni. Markmið þess er að skjalfesta þessa reynslu, en jafnframt að bjóða kennurum upp á aðferðafræði sem hægt er að aðlaga og endurtaka í framtíðarstarfi innan menntunar eða samfélagsvinnu.

2 Hönnun frásagnakönnunarinnar

Eins og áður hefur verið rakið voru frásagnakannanir hannaðar og lagðar fyrir til að safna persónulegum frásögnum fullorðinna spilara um tengsl þeirra við tölvuleiki og skynjuð áhrif þeirra á hversdagslífið. Í stað þess að virka sem megindlegur spurningalisti var könnunin uppbyggð sem tæki sem miðar að frásögn (e. narrative-oriented instrument), með það að markmiði að hvetja til ígrundunar og persónulegrar sagnamennsku. Þessi nálgun gerði þátttakendum kleift að lýsa reynslu sinni á eigin forsendum og með eigin orðum, en veitti samt sem áður sameiginlegan ramma sem gerði söfnuðu gögnin sambærileg og greinanleg.

Sú aðferðafræðilega ákvörðun að reiða sig á frásagnarform við gagnasöfnun byggir á viðurkenndum rannsóknum sem undirstrika hlutverk sagnamennsku sem vitsmunalegs og félagslegs ferlis þar sem einstaklingar skipuleggja reynslu sína og ljá atburðum merkingu. Fræðimenn innan frásagnarnáms (e. narrative learning) hafa lagt áherslu á hvernig manneskjur hneigjast til að **túlka raunveruleikann í gegnum sögur og frásagnarmynstur**, sem virka sem tæki til að skilja persónulega reynslu og miðla henni áfram í félagslegu samhengi (Bruner, 1996; Bruner, 2003).

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

2 Hönnun frásagnakönnunarinnar

Í skóla- og menntaumhverfi verður sagnamennska þess vegna ekki eingöngu samskiptaaðferð, heldur einnig **ígrundandi og túlkandi ferli sem styður við sjálfsnám og sjálfsvitund.** Þessar aðferðir útvíkka frásagnariðkunina inn í samtímafjölmiðlaumhverfi með því að tengja persónulega frásögn við möguleika stafrænna tjáskipta og þátttökumenningar. Líkt og Lambert (2007) og síðari hagnýtingar á aðferðinni innan menntunar hafa sýnt fram á, geta sagnamennskuverkefni hjálpað þátttakendum að orða lifða reynslu, á meðan stafrænir vettvangar auðvelda dreifingu og miðlun þessara frásagna innan samfélaga. Frá þessu sjónarhorni getur sagnamennska orðið **að fullgildri þátttökuaðferð** sem hvetur einstaklinga til að fara frá óvirkri fjölmiðlaneyslu yfir í virka menningarsköpun og merkingarmótun (Jenkins, 2006). Innan skóla- og samfélagsstarfs hafa frásagnaraðferðir einnig verið viðurkenndar sem dýrmæt tæki til að efla tiltekna þverfærni og lykilhæfni (e. transversal skills and competences). Ýmsar klassískar rannsóknir á stafrænni sagnamennsku í námi hafa dregið það fram hvernig mótun og miðlun persónulegra frásagna — þótt hún kunni að virðast „einföld“ — getur í raun **styrkt tjáningarhæfni þátttakenda, stutt við gagnrýna hugsun þeirra og víðtækara námsferli** (Petrucco & De Rossi, 2009; Ohler, 2008; Robin, 2006).

Sérstaklega innan fullorðinsfræðslu tóna þessar nálganir sterkt við módel um reynslunám, sem viðurkenna miðlægt hlutverk persónulegrar reynslu í öllu námsferli. Ef vikið er aftur að sértækum markmiðum verkefnisins ***Adventures Are Better Shared!,*** þá samþætti spurningalistinn tvær tegundir spurninga. Fyrsti hlutinn sneri að grundvallar lýðfræðilegum upplýsingum og samhengi, svo sem aldurshópum, tölvuleikavenjum og almennum mynstrum í miðlanotkun. Þessi atriði voru nauðsynleg til þess að staðsetja frásagnirnar **innan víðara samfélagslegs samhengis** og skilja bakgrunn þátttakenda betur. Síðari og umfangsmesti hluti könnunarinnar samanstóð af opnum frásagnarspurningum sem hannaðar voru til að hvetja þátttakendur til að íhuga tiltekin augnablik eða hliðar á tölvuleikjareynslu sinni. Þessar spurningar hvöttu þátttakendur til að kalla fram persónulegar minningar tengdar tölvuleikjum, lýsa aðstæðum þar sem tölvuleikjaspilun hafði áhrif á vellíðan þeirra eða tilfinningalegt ástand, og ígrunda það hlutverk sem tölvuleikir spiluðu í félagslegum tengslum þeirra. Sérstök athygli var beind að mögulegum tengslum á milli tölvuleikjaiðkunar og stærri viðfangsefna eins og félagsmótunar, borgaralegrar þátttöku og persónulegs þroska, en einnig tilfinningalegrar sjálfstjórnar, hlutverkaskipta (að setja sig í spor annarra) og bjargráða. Einmitt þess vegna voru þátttakendur líka hvattir til að **deila gagnrýnum sjónarhornum**, þar á meðal mögulegum árekstrum og togstreitu sem tengist tölvuleikjum innan þeirra nánasta félagslega og persónulega umhverfis.

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

2 Hönnun frásagnakönnunarinnar

Frásagnargerð könnunarinnar var ætlað að gæta jafnvægis á milli aðferðafræðilegrar leiðsagnar og persónulegs tjáningarfrelsis. Þess var ekki krafist að þátttakendur skrifuðu uppbyggðar ritgerðir; þess í stað voru þeir hvattir til að svara spurningunum á sveigjanlegan hátt og einbeita sér að því sem þeir töldu vera **„merkingarbæra“ reynslu**. Þetta snið gerði það að verkum að könnunin virkaði bæði sem tæki til gagnasöfnunar og sem **sagnamennskuæfing**, í samræmi við þátttökuhugsunina sem einkennir víðtækari aðferðafræði stafrænnar sagnamennsku.

Frá klassísku sjónarhorni dregur frásagnakönnunin fram blandaða nálgun (e. hybrid approach) sem sameinar þætti eigindlegrar rannsóknaraðferðar og þátttökumiðaðrar sagnamennsku. Endanlegt markmið var jafnframt að hvetja til ígrundandi námsferla og skapa um leið efni sem hægt væri að greina og deila innan samstarfsins og, það sem mikilvægara er, með öðrum kennurum um alla Evrópu. Fyrri rannsóknir á stafrænu og frásagnamiðuðu námi sýna hvernig persónulegar sögur geta stuðlað að túlkun á lifðri reynslu og að **þróun gagnrýninnar meðvitundar, sérstaklega í (og með) stafrænu umhverfi** (Lambert, 2007; Ohler, 2008; Petrucco & De Rossi, 2009; Robin, 2006).

Í ***Adventures Are Better Shared!*** var frásagnakönnuninni fyrst og fremst dreift í gegnum netrásir og samfélagsnet sem tengjast samstarfinu. Svörunum sem safnað var í gegnum þetta ferli verður lýst nánar í 4. kafla, sem mun taka saman valda reynslu til að sýna fram á hvernig tölvuleikjaiðkun skarast við vellíðan, þverfærni (lykilhæfni), félagsmótun og persónulegan þroska **í lífi óteljandi fullorðinna spilara og evrópsk**ra borgara.



Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

3 Þátttakendur og gagnasöfnun

Sú starfsemi sem fram fór innan ***Adventures Are Better Shared!*** náði til fullorðinna tölvuleikjaspilara og kennara sem tengjast neti samstarfsstofnana á Íslandi, í Svíþjóð, á Ítalíu og í öðru evrópsku samhengi. Þátttakendur voru fyrst og fremst einstaklingar sem spila stafræna leiki að staðaldri og voru tilbúnir að íhuga reynslu sína sem spilarar og, nánar tiltekið, sem **„stafrænir borgarar“** — sem oft starfa sem virkir meðlimir netsamfélaga og notendur sýndarumhverfa. Ofan á söfnun frásagna markaði þetta framtak fyrstu tilraun til að ná til fullorðinna tölvuleikjasamfélaga og hefja samræðuferli á milli spilara og fagfólks í fullorðinsfræðslu.

Í samræmi við markmið annarrar starfsemi verkefnisins samþætti þátttökuferlið frásagnakannanir, röð þátttökuvinnustofa og tengslamyndun á netinu. Fjórar vinnustofur í sagnamennsku og umræðum voru skipulagðar þvert á samstarfslöndin, bæði á netinu og á blönduðu formi, sem gerði þátttakendum kleift að deila tölvuleikjareynslu sinni í skipulögðu en óformlegu umhverfi. Þessi starfsemi var studd af samskiptum í netsamfélögum sem fóru fram í gegnum starfandi tölvuleikjanet, ávallt í tengslum við samstarfsaðila verkefnisins.

Markmiðið með þessum áfanga var ekki aðeins að safna vitnisburðum, heldur einnig að hrinda af stað víðtækara ferli tengslamyndunar **og staðfestingar á tölvuleikjareynslu**. Þannig var hvatt til fyrsta snertiflatar á milli tölvuleikjamenningar og viðurkenndra menntasamfélaga — en þetta eru tvö umhverfi sem oft standa fjarri hvort öðru þrátt fyrir að deila mikilvægum hagsmunum tengdum stafrænni þátttöku, borgaralegri vitund, vellíðan og félagslegri ræktun.

Eitt af meginmarkmiðum þessarar starfsemi var að ná til fjölbreytts hóps fullorðinna spilara með ólíkan persónulegan og félagslegan bakgrunn, á sama tíma og tekið var mið af kynjamun. Þótt tölvuleikir séu oft tengdir yngri (og karlkyns) hópum, sýna nýjustu iðnaðargögn stöðugt fram á að stór hluti spilara er fullorðið fólk, oft konur, sem fella tölvuleiki inn í sína hversdagslegu rútínu sem afþreyingu, félagsleg samskipti og stafræna þátttöku. Með þetta í huga var því ekki leitað til þátttakenda sem neytenda, heldur sem fjölþættra einstaklinga sem búa yfir getu til að ígrunda merkingu og hlutverk tölvuleikja í lífi sínu.
Að lokum var kennurum, hópstjórum og fagfólki í samfélagsstarfi boðið, samhliða spilurunum, að kynna sér og vinna með þær frásagnir sem spruttu úr könnunarferlinu og tengdum umræðum á netinu.

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

3 Þátttakendur og gagnasöfnun

Virkni á netinu spilaði mikilvægt hlutverk í þessu ferli.

Samræður og skoðanaskipti innan samfélagsins voru studd í gegnum stafræna vettvanga sem tölvuleikjasamfélög nota að staðaldri. Þar á meðal má nefna Discord-netið undir stjórn **Sverok**, umræðusvæði á netinu eins og Reddit, sérstök netverkefni á vegum **Close in the Distance** og bæði formleg og óformleg net nátengd rafíþróttum af hálfu Rafíþróttasambands Íslands.

Þetta umhverfi gerði þátttakendum kleift að eiga óformleg samskipti, deila sjónarhornum og stækka útbreiðslu sagnamennskunnar út fyrir vinnustofurnar sjálfar.
.

Eins og þegar hefur verið lögð áhersla á í fyrri málsgreinum, var útgangspunkturinn ávallt sá að líta á tölvuleiki ekki aðeins sem afþreyingarform, heldur einnig sem félagslegan og menningarlegan miðil sem getur stutt við víðtækari form af **nútímalegu og borgaralegu læsi**. Fjölspilunarumhverfi, netsamfélög og samvinnuspilun krefjast oft **tjáskipta, samstillingar og lausnamiðaðrar hugsunar** — en þetta er hæfni sem tónar vel við mörg þeirra lykilhæfnimarkmiða sem eru í brennidepli í evrópskum verkefnum um fullorðinsfræðslu og stafræna ræktun. Gögnin sem kynnt eru í eftirfarandi köflum koma úr frásagnakönnununum og samfélagssamskiptunum sem áttu sér stað í fyrstu lotu verkefnisins. Í þeim skilningi býður næsti hluti upp á nánari innsýn í þá þátttakendur sem hlut eiga að máli og þær helstu tilhneigingar (e. main trends) sem koma fram í svörum þeirra, sem gefur ítarlegra yfirlit yfir þá reynslu sem safnað var í gegnum sagnamennskuferlið.



Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

4 Frá könnun til sagna

Frá hagnýtu sjónarhorni var markmiðið með framkvæmd og söfnun kannananna aldrei það eitt að safna persónulegum skoðunum eða lýsandi upplýsingum um tölvuleikjavenjur. Frekar var stefnt að því að skapa útgangspunkt fyrir víðtækara sagnamennskuferli þar sem hægt væri að túlka persónulegar hugleiðingar, setja þær í samhengi og birta þær að lokum sem hluta af sameiginlegu sagnasafni. Slíkt safn hefur hagnýtt gildi fyrir kennara, félagsráðgjafa og hópstjóra — í stuttu máli, þau ólíku starfshlutverk sem koma að fullorðinsfræðslu í ýmsum myndum. Á hinn bóginn vildi samstarfið forðast að íþyngja svarendum með of krefjandi viðtals- og frásagnarformum, þar sem ekki stóð til að raska þeirri **óformlegu og hálfformlegu nálgun sem einkenndi fyrstu lotu *Adventures Are Better Shared!*.**

Þegar svörunum úr könnuninni hafði verið safnað var efnið rýnt með eigindlegu lestrargreiningarferli sem beindist að því að greina endurtekin þemu, merkingarbæra reynslu og afgerandi borgaraleg sjónarhorn sem komu fram í frásögnum þátttakenda. Í stað þess að meðhöndla svörin sem einangruð gagnapunkta, leit greiningin á þau sem brot af lifðri stafrænni reynslu sem gætu stuðlað að dýpri skilningi á því hvernig tölvuleikir skárust við ólíkar persónulegar og menntunartengdar víddir.

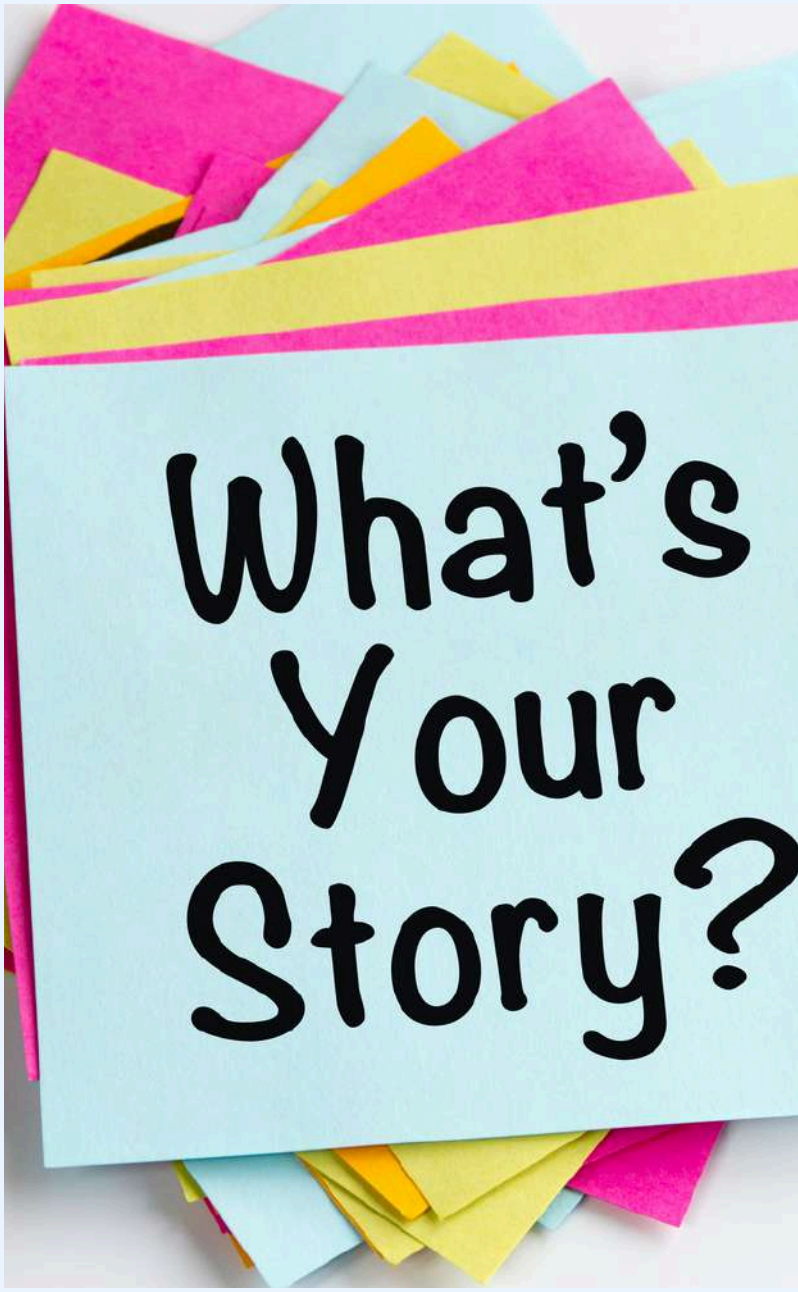
Með þessu móti voru söfnuðu frásagnirnar skipulagðar og dregnar saman jafnt og þétt til þess að varpa ljósi á viðeigandi áhersluþætti sem komu fram í vitnisburðunum. Gætt var fyllstu varkárni til að breyta ekki upprunalegri rödd svarenda, en þetta túlkunarskref var talið nauðsynlegt og endurspeglar fyrst og fremst algenga nálgun innan frásagnarrannsókna og stafrænnar sagnamennsku: vitnisburðum einstaklinga er ekki einfaldlega safnað saman, heldur eru þeir settir í samhengi og raðað upp í merkingarbærar frásagnarraðir. Líkt og dregið er fram í fræðigreinum um stafræna sagnamennsku og frásagnarnám geta sögur afhjúpað túlkunarmynstur **og sameiginlegar menningarlegar skírskotanir sem kunna að vera ósýnilegar í hefðbundnari formum gagnasöfnunar** (Lambert, 2007; Petrucco & De Rossi, 2009).

Af þessum sökum ber ekki að líta á þetta úrvalssafn sem tölfræðilega skýrslu, heldur sem ritstýrt og samantekið safn reynslusagna. Sögurnar í eftirfarandi köflum sýna valdar raddir úr víðtækara könnunarferli, valdar vegna getu þeirra til að varpa ljósi á ólík sjónarhorn á tölvuleiki, stafræna þátttöku, sýndarfélagsmótun, þverfærni (lykilhæfni) og netvenjur. Að lokum munu þessir vitnisburðir stuðla að auðugri og blæbrigðaríkari mynd af tölvuleikjareynslu fullorðinna.

Stafræn sagnamennska og frásagnakannanir

4 Frá könnun til sagna

Út fyrir sértæk markmið ***Adventures Are Better Shared!***, sýnir þessi aðferðafræðilega nálgun einnig hvernig hægt er að nýta sagnamennskumiðað verkefni innan fullorðinsfræðslu í víðara samhengi. Frásagnakannanir og sagnamennskuvinnustofur — jafnvel utan ramma tölvuleikja og sýndarmenningar, til dæmis þegar fjallað er um önnur mikilvæg málefni eins og sjálfbærni, borgaralega vitund eða félagslega ræktun — geta boðið kennurum upp á aðgengileg verkfæri til að virkja nemendur, hvetja til ígrundunar á persónulegri reynslu og auðvelda samræðu innan námssamfélaga. Þar sem þessi verkfæri byggja á einföldum spurningum, þátttökumiðuðum umræðum og almennt aðgengilegum stafrænum vettvangi, eru þau talin sérstaklega hentugur miðill til að **þróa óformlegar og hálfformlegar námsleiðir með miklum mögulegum árangr**i.



Út frá þessu sjónarhorni verða umskiptin frá svörum könnunarinnar yfir í frásagnatengda vitnisburði ekki aðeins leið til að kynna rannsóknarniðurstöður. Þau eru líka dæmi um hvernig aðferðafræði sagnamennsku getur breytt persónulegri ígrundun í sameiginlegar námsauðlindir og stuðlað þannig að bættri hæfni kennara á mörgum sviðum, allt frá aðferðafræðilegu stigi yfir í þematíska og hagnýta útfærslu.

Þátttakendur og niðurstöður kannana

Raddirnar á bak við gögnin: Svipmynd af tölvuleikjasamfélaginu

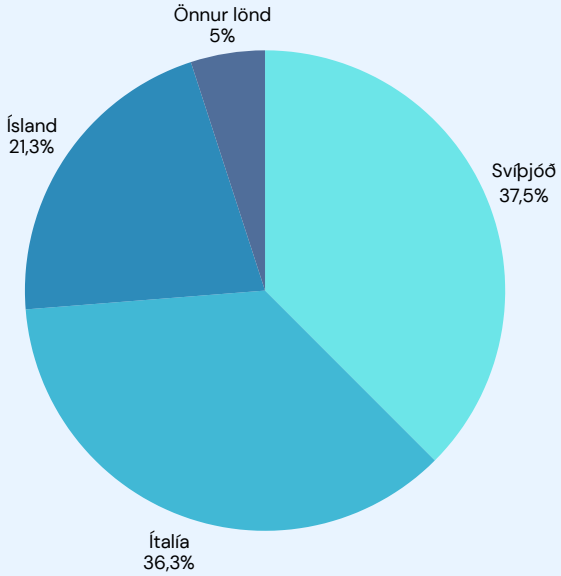
Landafræðileg dreifing:

Alls tóku **80 svarendur** þátt í frásagnakönnuninni sem framkvæmd var í fyrstu lotu á starfsemi ***Adventures Are Better Shared!***. Þátttakendur voru fyrst og fremst fullorðnir tölvuleikjaspilarar með fjölbreyttan bakgrunn og af ólíkum þjóðernum.

Náð var til þeirra í gegnum tengslanet samstarfsfélaganna ásamt víðtækari tölvuleikjasamfélögum á netinu sem tengdust kynningarstarfi verkefnisins í heild sinni.

Landafræðileg dreifing svarenda endurspeglar bæði kjarnalönd samstarfsins og alþjóðlegt eðli tölvuleikjasamfélaga á netinu. Meirihluti svaranna barst frá **Svíþjóð, Íslandi og Ítalíu**, sem samsvarar löndum þeirra samstarfsstofnana sem taka þátt í verkefninu. **Viðbótarframlög komu frá þátttakendum í öðrum Evrópulöndum ásamt fáeinum svarendum utan Evrópu.**

Þessi dreifing dregur fram al**þjóðlega vídd tölvuleikjaumhverfisins**, þar sem samfélög teygja sig iðulega út fyrir landamæri og tungumálalega ramma.



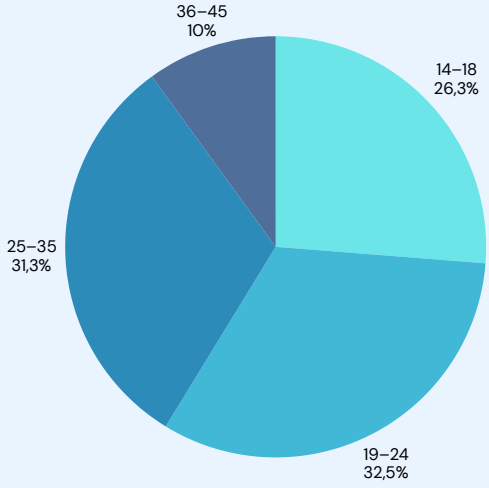
Mynd 1. Dreifing svarenda eftir löndum.

Þátttakendur og niðurstöður kannana

Raddirnar á bak við gögnin: Svipmynd af tölvuleikjasamfélaginu

Aldursdreifing:

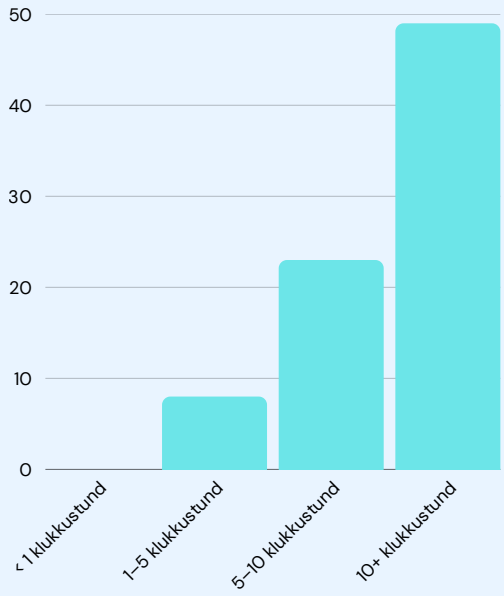
Aldursdreifingin staðfestir eina af meginstoðum verkefnisins: **tölvuleikjaspilun er útbreidd** meðal fullorðinna og ungra fullorðinna, og takmarkast alls ekki við unglingastig.



Mynd 2. Aldursdreifing svarenda könnunarinnar.

Vikuleg rútína:

Þátttakendur greindu frá reglulegri tölvuleikjaiðkun sem hluta af sinni vikulegu rútínu. Fyrir marga svarendur eru tölvuleikir **stöðugt og endurteknað athæfi** frekar en tilfallandi tómstundagaman. Nokkrir svarendur sögðust spila mörgum sinnum í viku, oft í fjölspilunarumhverfi á netinu eða innan samfélagsmiðaðra tölvuleikjarýma. Þessi samfellda þátttaka undirstrikar hlutverk tölvuleikja, ekki aðeins sem afþreyingar, heldur sem félagslegrar og menningarlegrar iðkunar sem **er samofin hversdagslífinu.**



Mynd 3. Fjöldi klukkustunda á viku sem svarendur verja í tölvuleiki.

Þátttakendur og niðurstöður kannana

Frá sjónarhóli fullorðinsfræðslu er þessi prófíll sérstaklega viðeigandi:

Frá sjónarhóli fullorðinsfræðslu er þessi hópur sérstaklega áhugaverður: Svarendahópurinn samanstendur af einstaklingum sem eru þegar kunnugir stafrænum vettvangi, netsamskiptum og samvinnumiðuðu sýndarumhverfi. Þessir eiginleikar gera tölvuleikjasamfélög að áhugaverðu samhengi til að rannsaka nýjar nálganir **í stafrænni þátttöku, óformlegu námi og samfélagsmiðaðri virkni.**
Í eftirfarandi köflum er nánar rýnt í venjur, reynslu og hugleiðingar þátttakenda, og dregin fram helstu þemu sem komu úr svörum könnunarinnar.

Tölvuleikjavenjur og iðkun

Svörin úr könnuninni gefa fyrsta yfirlitið yfir hversdagslegar tölvuleikjavenjur þátttakenda. Fyrir flesta svarendur eru tölvuleikir regluleg og skipulögð starfsemi sem er samofin vikulegri rútínu þeirra, frekar en tilfallandi eða strjált tómstundagaman. Margir þátttakendur sögðust spila nokkrum sinnum í viku og verja oft mörgum klukkustundum í spilatíma sem fara fram á kvöldin eða um helgar.

Þetta mynstur endurspeglar víðtækari þróun í nútíma tölvuleikjamenningu: stafrænir leikir virka ekki aðeins sem afþreying heldur einnig sem **endurtekin félagsleg iðkun**, sem er fyllilega sambærileg við hefðbundnari form félagsmótunar og samskipta utan netsins. Sérstaklega hjá fullorðnum spilurum skipa tölvuleikir oft svipaðan sess og aðrar tómstundir, svo sem að horfa á kvikmyndir, stunda íþróttir eða taka þátt í samfélagsstarfi.

Fjölspilunarreynsla kom fram sem sérstaklega algengur þáttur í tölvuleikjavenjum þátttakenda. Margir svarendur sögðust spila leiki sem leyfa samskipti **við annað fólk í gegnum samvinnuverkefni, liðstýrðar áskoranir eða sameiginlegt umhverfi á netinu.** Í þessu samhengi verða tölvuleikir að ákveðnu formi samfélagsmiðils þar sem tjáskipti, samstilling og sameiginleg lausnamiðuð hugsun spila stærra hlutverk.

Á sama tíma er **einsmannsleikja-reynsla** áfram mikilvæg fyrir marga þátttakendur. Sumir svarendur lögðu áherslu **á gildi sögudrifinna leikja** eða grípandi einsmannsheima sem gera þeim kleift að hugsa, einbeita sér eða takast á við nýjar áskoranir og verkefni, þar með talið áherslur sem snúa beint að tilfinningalegum þáttum. Í þessum tilfellum eru tölvuleikir oft upplifaðir sem einstaklingsbundnari iðkun sem getur stutt við **einbeitingu, könnun, vitsmunalega og tilfinningalega þátttöku.**

Svörin úr könnuninni sýna einnig ríka þekkingu á víðtækari sýndarvistkerfum (e. virtual ecosystems). Þátttakendur sögðust spila á margs konar tækjum og þjónustum, þar á meðal í tölvum, leikjatölvum og á netvettvöngum sem styðja við fjölspilun og samfélagsuppbyggingu. Þetta umhverfi teygir sig oft út fyrir leikinn sjálfan og nær yfir **raddspjallkerfi, samfélagsþjóna og umræðusvæði á netinu þar sem spilarar skiptast á ráðum, skipuleggja spilatíma eða eiga félagsleg samskipti, sem oft leiðir til þess að varanleg persónuleg tengsl myndast.**

Það sem kemur í ljós er því flókið mengi venja sem sameinar afþreyingu, félagsleg samskipti og stafræna þátttöku í hversdagslífinu. Skilningur á þessari iðkun gefur mikilvægan útgangspunkt til að greina þá víðtækari merkingu sem tölvuleikir hafa fyrir þátttakendur — þemu sem verða rannsökuð nánar í eftirfarandi köflum.



Mynd 4. Dæmi um fjölspilunarleik í League of Legends, einum af mest spiluðu netleikjum heims.

Skjámynd fengin úr opinberlega aðgengilegu spilunarefni.

League of Legends © Riot Games, Inc.

Tölvuleikir sem félagslegt umhverfi

Eins og búast mátti við er eitt dæmigerðasta stefið sem kemur fram í svörum könnunarinnar **félagslega vídd tölvuleikja**. Þótt þátttakendur hafi lýst fjölbreyttum leikjavenjum og áherslum, þá kynna margar af frásögnum þeirra sömu hugmyndina: stafrænir leikir virka oft sem **félagslegt umhverfi þar sem tengsl myndast, þeim er viðhaldið og þau upplifuð á hátt sem er sambærilegur við mörg samfélög utan netsins.** Þetta á einnig við þegar horft er til hefðbundnari þátta í félagsmótun og jafningjafræðslu, svo sem fjölskyldu, skóla eða vinnustaðar.

Stafræn spilun sem félagslegt umhverfi

Hjá verulegum hluta svarenda eru tölvuleikir sameiginleg iðkun sem fer fram í gegnum samskipti við aðra spilara og stærri samfélög. Þetta stríðir gegn algengum staðalímyndum sem líta á tölvuleiki sem athæfi sem ýtir undir sjálfseinangrun. Fjölspilunarumhverfi, samvinnuverkefni og keppnisdrifnir liðaleikir voru oft nefndir sem samhengi þar sem spilarar eiga samskipti, stunda félagslíf og þróa með sér skipulögð form af **borgaralegri samvinnu**.
Nokkrir svarendur lýstu spilatímum sínum á netinu sem reglulegum félagslegum samverustundum, sem væru fyllilega sambærilegar við það að hitta vini í raunheimum, til dæmis í skóla eða á vinnustað. Raddspjallkerfi, skilaboðakerfi inni í leikjum og utanaðkomandi samskiptaforrit gera spilurum kleift að eiga í stöðugum samskiptum á meðan þeir spila. Í gegnum þessar rásir eiga spilarar oft í samræðum sem fara langt út fyrir tafarlaus markmið leiksins: þeir ræða hversdagslífið, deila persónulegri reynslu og viðhalda félagslegum tengslum sem teygja sig út fyrir spilatímann sjálfan.
Þessi þáttur virðist sérstaklega eiga erindi til fullorðinna spilara, en margir þeirra lýstu tölvuleikjum sem hagnýtri leið til að halda sambandi við vini og jafningja þrátt fyrir landfræðilega fjarlægð eða krefjandi vinnutíma. Fyrir þátttakendur sem deila ekki lengur sama raunverulega umhverfi og vinir þeirra — vegna flutninga, atvinnuskuldbindinga eða breyttra lífsaðstæðna — bjóða tölvuleikir á netinu upp á þægilegt og kunnuglegt rými fyrir regluleg samskipti og **jafningjastuðning.**

Í þessum skilningi virka spilatímar oft sem endurteknir félagslegir hittingar þar sem þátttakendur tengjast félags- og menningarlífi sínu á ný.

Mótun nýrra tengsla kom einnig fram sem mikilvægur þáttur í mörgum svörum. Sumir þátttakendur greindu frá því að þeir hefðu kynnst nánum vinum, langtímasamstarfsmönnum eða jafnvel mökum í gegnum tölvuleikjasamfélög. Fjölspilunarumhverfi leiðir oft saman einstaklinga frá ólíkum löndum og menningarheimum, sem skapar tækifæri til funda sem myndu annars tæpast eiga sér stað í hversdeginum utan netsins. Með tímanum geta þessi samskipti þróast yfir í stöðug félagsleg tengsl sem viðhaldið er með reglulegri spilun og tjáskiptum. Þetta skapar jafnframt oft tækifæri til að þróa mjög dýrmæta grundvallarhæfni, fyrst og fremst færni í erlendum tungumálum, jafnvel á fullorðinsárum.

Þessi samfélög og félagslegu hittingar geta birst í ýmsum myndum: skipulögðum liðum eða gildum, óformlegum hópum spilara sem spila reglulega saman, eða stærri netsamfélögum á miðlum eins og ***Discord*** eða á sérstökum spjallsvæðum og þráðum, til dæmis á ***Reddit.***

Stafræn spilun sem félagslegt umhverfi

Nánar tiltekið lögðu margir svarendur áherslu á að þessi samfélagsrými stuðli verulega að félagslegri tilheyrslu þeirra (e. sense of social belonging), sérstaklega í persónulegum erfiðleikum. Þátttaka í slíkum hópum gerir spilurum kleift að spegla sig í sameiginlegri menningu, sem oft felur í sér sameiginlegar skírskotanir, húmor, hegðunarviðmið og óformlegar reglur sem móta samskipti innan samfélagsins — en slíkt getur oft reynst erfiðara að finna í hinu „raunverulega“ lífi. Í þessu tilliti líkjast tölvuleikjasamfélög oft öðrum formum félagslegra hópa, þar sem þau þróa með sér eigin **sameiginlegu sjálfsmynd** og venjur með tímanum.

Annar endurtekinn þáttur snýr að samvinnueðli margra fjölspilunarleikja. Þátttakendur lýstu aðstæðum þar sem árangur í leiknum veltur á gagnkvæmu trausti og samhæfingu á milli liðsmanna. Þessi dýnamík hvetur spilara til að þróa með sér hæfni sem tengist **samvinnu, leiðtogafærni og lausnamiðaðri hugsun.** Sumir svarendur tóku sérstaklega fram að liðsvinna í leikjum geti líkst því samstarfi sem á sér stað í faglegu umhverfi eða skólastarfi, þar sem einstaklingar þurfa að samstilla aðgerðir og deila ábyrgð til að ná sameiginlegum markmiðum.

En það sem mikilvægara er, þá undirstrikuðu svarendur oft að þessi samskipti takmarkast ekki við leikjaumhverfið sjálft.

Eins og búast mátti við virðist tölvuleikjaspilun á köflum renna saman við starfsemi sem tengist tölvuleikjum ekki beint: skoðanaskipti halda oft áfram utan leikjanna í gegnum skilaboðaforrit, samfélagsþjóna eða hópa á samfélagsmiðlum. Það sem byrjar sem samskipti inni í stafrænum leik getur smám saman þróast yfir í flóknara félagslegt samband sem haldið er við á mörgum ólíkum miðlum.

Þegar horft er til gæða samskiptanna drógu nokkur svör fram hvernig tölvuleikjaumhverfi getur boðið upp á **tiltölulega innifalandi rými** til samstarfs. Ólíkt sumum aðstæðum utan netsins þar sem félagslegar hindranir eða mismunur geta takmarkað samskipti eða sjálfstjáningu, leyfa netsamfélög þátttakendum oft að tengjast fyrst og fremst á grundvelli **sameiginlegra áhugasviða og samvinnu.** Þótt áskoranir á borð við eitruð samskipti eða mismunun hafi einnig verið nefndar af sumum svarendum, lýstu margir spilarar tölvuleikjasamfélögum sínum sem styðjandi umhverfi þar sem einstaklingar geta fundið skilning og félagsskap.

Samanlagt benda þessar frásagnir til þess að stafrænir leikir virki oft sem **félagslegir innviðir** sem geta vegið upp á móti hlutlægum erfiðleikum í hversdagslífinu, og tekið stundum á sig hlutverk sem líkist bjargráðum. Fyrir marga svarendur mynduðu þessi samskipti mikilvægan og varanlegan þátt í félagslífi þeirra, sem stuðlaði að vinatengslum, samfélagsþátttöku og þróun á sterkari sjálfsmynd.

Tölvuleikir sem sameiginleg reynsla og tæki til samfélagsuppbyggingar

Skilningur á tölvuleikjum sem félagslegu umhverfi á sérstaklega erindi við víðtækari markmið *Adventures Are Better Shared!*.

Eitt af meginmarkmiðum verkefnisins var einmitt að rannsaka hvernig sú félagslega og menningarlega dýnamík sem er til staðar innan tölvuleikjasamfélaga gæti skaraðst við starfsemi í fullorðinsfræðslu. Ef tölvuleikjaumhverfi virkar þegar sem rými þar sem einstaklingar vinna saman, skiptast á þekkingu og byggja upp samfélög, þá getur það líka falið í sér dýrmætt samhengi til að hvetja til óformlegs náms og stafrænnar þátttöku. **Þetta ögrar þeirri staðalímynd sem sýnir tölvuleiki sem fullkomið dæmi um andfélagslega hegðun, fjandsamlegt umhverfi á netinu og umfram allt sem unglingastarfsemi sem á ekkert erindi við flókinn veruleika fullorðinsáranna.**

Út frá þessu sjónarhorni benda svörin úr könnuninni til þess að ekki eigi að horfa á tölvuleikjasamfélög í gegnum einn þröngan sjónauka: líta ber á þau sem lifandi, nýstárleg og lítt þekkt félagsleg vistkerfi þar sem tengsl, samskiptahættir og samvinnuhegðun þróast lífrænt á meðal þátttakenda, sem eflir persónulegan þroska þeirra sem borgara.

Að viðurkenna þessa félagslegu vídd gefur mikilvægan útgangspunkt til að endurhugsa hvernig kennarar og hópstjórar geta nálgast tölvuleikjamenningu á uppbyggilegri og upplýstari hátt.

Þetta mun nýtast sérstaklega vel með hliðsjón af afurðum ***Adventures Are Better Shared!*** sem fylgja í kjölfarið, þá sérstaklega handbókinni sem snýr ***sérstaklega að tölvuleikjafræðslu*** og innleiðingu tölvuleikja innan velferðar-, félags- og menntastarfsemi sem snýr að fullorðnum og ungum fullorðnum.

Tölvuleikir sem vettvangur vellíðunar

Annað sterkt stef sem kemur fram í svörum könnunarinnar snýr að sambandinu á milli tölvuleikja og persónulegrar vellíðunar. Þótt þátttakendur hafi lýst ólíkum tegundum leikja, spilastílum og stigum þátttöku eiga margar frásagnir þeirra sameiginlegan kjarna: tölvuleikir gegna oft mikilvægu hlutverki í að styðja við tilfinningalegt jafnvægi og daglega streitustjórnun.

Hjá stórum hluta svarenda eru tölvuleikir hluti af daglegri eða vikulegri rútínu sem slökun og andleg aftenging frá öðrum skyldum. Nokkrir þátttakendur lýstu spilatímum sem leið til að „slökkva á sér“ eftir vinnu, nám eða aðra krefjandi starfsemi. Í þessum skilningi er tölvuleikjaspilun ekki upplifuð sem óvirkur flótti frá raunveruleikanum, heldur miklu frekar sem skipulögð iðkun sem gerir einstaklingum kleift að stíga tímabundið út úr hversdagslegu áreiti og endurstilla andlega einbeitingu. Þessi virkni er sérstaklega sýnileg í þeim svörum sem lýsa tölvuleikjum sem ákveðnu formi streitustjórnunar. Margir spilarar útskýrðu að það að verja tíma í kunnuglegu leikjaumhverfi hjálpaði þeim að ná áttum og slaka á eftir langa eða krefjandi daga.

Einbeitingin sem leikurinn krefst — hvort sem það er í gegnum lausn þrauta, samstillingu aðgerða eða einfaldlega með því að einbeita sér að yfirstandandi leik — skapar tímabundna hliðrun á athygli sem gerir spilurum kleift að fjarlægjast streituframkallandi hugsanir eða aðstæður.

Sumir svarendur tengdu tölvuleiki beint við tilfinningaleg bjargráð (e. emotional coping strategies). Í frásögnum þeirra verða tölvuleikir að tæki til að takast á við neikvæðar tilfinningar eins og gremju, kvíða eða þreytu. Í stað þess að vera áfram fastir í þessum tilfinningum lýstu spilarar því að þeir notuðu spilatíma sem leið til að endurheimta tilfinningalegt jafnvægi. Sú athöfn að spila (sérstaklega í umhverfi sem krefst einbeitingar, tímasetningar og ákvarðanatöku) getur hjálpað til við að beina andlegri orku í nýjan farveg og skapa tilfinningu fyrir framförum eða árangri. Þessi reynsla styrkist oft vegna hins gagnvirka eðlis sem einkennir tölvuleiki. Ólíkt óvirkari formum afþreyingar krefjast stafrænir leikir þess að spilarar takist með virkum hætti á við áskoranir, markmið og aðstæður í stöðugri þróun. Fyrir marga svarendur stuðlar þessi tilfinning fyrir eigin getu og valdi (e. sense of agency) að aukinni stjórn og hæfni, sem getur vegið upp á móti óvissu eða álagi í hversdagslífinu.

Tölvuleikir sem vettvangur vellíðunar

Vellíðan og tilfinning fyrir félagslegri tengingu og inngildingu komu einnig fram sem endurtekin stef í svörunum. Þátttakendur lýstu tölvuleikjum iðulega sem stýrandi iðkun (e. regulating activity) sem styður við streitustjórnun og andlega aftengingu á hvíldartímum.

Sumir svarendur vísuðu sérstaklega til leikja sem eru hægari í takt eða búa yfir grípandi umhverfi — svo sem leikja sem byggja á könnun eða sögudrifnum titlum — sem þeir tengja við andlegt jafnvægi og tilfinningaleg þægindi.
Á sama tíma voru jafnvel keppnisdrifnir fjölspilunarleikir, sem utanaðkomandi líta oft á sem streituvalda eða vettvang fyrir fjandsamleg samskipti, útskýrðir af nokkrum þátttakendum sem óvænt gagnlegir fyrir vellíðan.

Spilarar útskýrðu að spennan og adrenalínið sem fylgja keppnisleikjum geti skapað augnablik fyllstu einbeitingar sem ýta hversdagsáhyggjum tímabundið til hliðar. Þegar leiknum lýkur greina margir þátttakendur frá því að þeir finni fyrir andlegri endurnýjun frekar en örmögnun. Annar þáttur sem kemur skýrt fram í svörum könnunarinnar er sú tilfinning fyrir andlegu og félagslegu öryggi sem sumir spilarar tengja við tölvuleikjaumhverfi. Í samanburði við aðrar félagslegar aðstæður þar sem einstaklingar kunna að upplifa mismunun eða hömlur, geta sýndarrými boðið upp á ákveðið frelsi til **að gera tilraunir með sjálfsmynd, samskiptahætti, félagsleg hlutverk og menningarsamfélög, sem oft er erfitt að nálgast í hinu „raunverulega“ lífi.**

Þessi tilfinning fyrir því að tilheyra getur stuðlað verulega að tilfinningalegri sjálfstjórn og ýtt undir þróun á persónulegri **bjargráðahæfni** sem er yfirfæranleg og aðlögunarhæf annars staðar. Sú vitneskja að hægt sé að tengjast vinum eða samfélagsmeðlimum í gegnum sameiginlega spilatíma veitir áreiðanlegan félagslegan stuðning, sérstaklega fyrir einstaklinga sem kunna að upplifa einangrun vegna landfræðilegrar fjarlægðar, krefjandi vinnutíma eða annarra persónulegra aðstæðna.
Hjá sumum svarendum birtast tölvuleikjasamfélög sem stöðugasta rýmið fyrir félagsleg samskipti í þeirra daglega lífi. Svörin úr könnuninni benda einnig til þess að sú vídd tölvuleikja sem snýr að vellíðan og andlegu jafnvægi spretti oft upp úr samspili margra ólíkra þátta frekar en einum tilteknum þætti.

Félagsleg samskipti, samfélagsleg ræktun og viðurkenning, lausnamiðuð hugsun og tilfinningaleg tjáning fléttuðust öll saman í leikjareynslunni. Fjölspilunarleikur getur samtímis boðið upp á augnablik spennu, samvinnu og eigin staðfestingar; einsmannsleikur getur sameinað könnun, söguþráð og innri ígrundun. Mikilvægt er að þátttakendur rammorðuðu tölvuleikjavellíðan sjaldnast í hreinum „meðferðartengdum“ hugtökum. Þess í stað höfðu frásagnir þeirra tilhneigingu til að leggja áherslu á hið almenna og hversdagslega eðli þessarar starfsemi. Í þessu tilliti virka tölvuleikir sem kunnugleg og aðgengileg auðlind til að takast á við hversdagslegt álag og reynast mjög áhrifaríkir — jafnvel þótt ekki sé um að ræða starfsemi sem er sérstaklega hönnuð sem „alvöruleikur“ í menntunarfræðilegum eða klínískum tilgangi.

Á sama tíma sýna sumir þátttakendur einnig **vaxandi meðvitund** á meðal spilara um mikilvægi þess að viðhalda heilbrigðu jafnvægi í tengslum við tölvuleiki. Fjölmargir svarendur bentu á að þótt tölvuleikir gætu stutt við tilfinningalega sjálfstjórn þeirra, þá gæti of mikil spilun eða óheilsusamlegar leikjavenjur haft þveröfug áhrif.

Þessi meðvitund endurspeglar blæbrigðaríkan skilning á tölvuleikjum sem öflugu en samhengisháðu athæfi, þar sem ávinningurinn veltur að miklu leyti á því hvernig spilunin er samofin hversdagslífinu. Samanlagt varpa svörin úr könnuninni ljósi á það fjölþætta hlutverk sem tölvuleikir geta spilað við að styðja við vellíðan fullorðinna spilara. Þessi reynsla hjálpar til við að útskýra hvers vegna margir svarendur líta á tölvuleiki ekki einfaldlega sem dægradvöl, heldur sem **merkingarbæran þátt í sinni hversdagslegu vellíðan.**

Innan víðtækari ramma ***Adventures Are Better Shared***! eiga þessar niðurstöður sérstaklega mikið erindi. Ef tölvuleikjaumhverfi stuðlar þegar að andlegu jafnvægi, félagslegum tengslum, tilfinningu fyrir því að tilheyra, bjargráðum og eigin staðfestingu í lífi fullorðinna spilara, þá getur það líka falið í sér dýrmætan **snertiflat fyrir framtaksverkefni.** Slík verkefni geta miðað að því að efla stafræna þátttöku, samfélagsvirkni og innifalandi námsleiðir innan fullorðinsfræðslu.



Mynd 5. Dæmi um slakandi leikjaumhverfi í Stardew Valley, sem er bráðsnjall og víðþekktur bændasveitahermir (e. farming simulation game), en hann er iðulega tengdur við rólega og rútínustýrða spilun ásamt streitulosun.

Skjámynd fengin úr opinberlega aðgengilegu spilunarefni.

Stardew Valley © ConcernedApe LLC.

Sjálfsmynd, tilheyrsla og stafræn þátttaka

Meðal þeirra frásagna sem söfnuðust í gegnum könnunina er eitt þema sem kemur aftur og aftur fram, og oft nokkuð skýrt: margir svarendur spila ekki bara leiki, né líta þeir á tölvuleiki sem afþreyingu sem er stranglega bundin við söluvarning, það er að segja við tölvuleikinn sjálfan. Nánar tiltekið er tölvuleikjaspilun í nokkrum svörum lýst minna sem einhverju sem maður gerir eða neytir, og meira sem sameiginlegu menningarrými – hreinni framlengingu á sjálfsmynd og persónulegum einkennum, sem byggir sterkt á samskiptum, viðurkenningu og þátttöku í sameiginlegum venjum. Til marks um þetta vísar umtalsverður fjöldi svarenda beint til sín sem „gamers“ (tölvuleikjaspilara), ekki endilega í atvinnumennsku- eða keppnislegu samhengi, heldur sem leið til að lýsa hluta af félagslegri sjálfsmynd sinni sem tengir þá við aðra. Þátttakendur nefna uppáhaldsleiki, langtímavenjur og fasta félagshópa, sem bendir til þess að tölvuleikir virki sem menningarlegur viðmiðunarpunktur sem tengsl og samræður eru byggð í kringum. Afar skýr dæmi koma oft fram í svörunum. Nokkrir þátttakendur nefna leiki eins og **League of Legends, Minecraft, Stardew Valley og World of Warcraft** – allt stóra fjölspilunarleiki þar sem samfélög mótast á náttúrulegan hátt í kringum sameiginlegt spil. Einn svarandi lýsir til dæmis vikulegum spilatímum sem eru skipulagðir með vinum sem búa nú í mismunandi borgum, og útskýrir að tölvuleikjaspilun sé orðin þeirra helsta leið til að halda reglubundnu sambandi.

Annar þátttakandi nefnir að vera hluti af samfélagi á Minecraft-þjóni (server), þar sem spilarar vinna saman að langtíma byggingarverkefnum og móta sýndarumhverfið í sameiningu í gegnum tíðina. Þessi tegund dæma sýnir hvernig stafrænir leikir geta virkað sem rými þar sem sameiginleg verkefni, venjur og hópupplifanir verða til.

Þátttaka í tölvuleikjamenningu teygir sig einnig langt út fyrir leikinn sjálfan. Margir svarendur vísa til athafna eins og að horfa á streymi, ræða tækni og aðferðir á netinu, fylgjast með uppfærslum frá hönnuðum eða taka þátt í spjallborðum samfélagsins. Vettvangar eins og Discord, Reddit og Twitch birtast oft í frásögnunum sem staðir þar sem spilarar skiptast á upplýsingum, sýna hver öðrum stuðning, skipuleggja leiki eða eiga einfaldlega samskipti við „ókunnuga“. Við þetta sýna þeir og þróa með sér þverfærni og borgaralega færni – til dæmis málfarslega og samskiptalega – sem oft er hægt að yfirfæra á önnur svið, svo sem hefðbundið skólastarf eða vinnustaði.

Sjálfsmynd, tilheyrni og stafræn þátttaka

Þessi tegund þátttöku endurspeglar því víðtækara form af stafrænni þátttöku. Í stað þess að vera óvirkir neytendur miðla, leggja margir spilarar virkan af mörkum til menningarinnar í kringum leikina sem þeir njóta. Þeir deila ráðum, hjálpa nýliðum að læra á virkni leiksins, mæla með viðbótum eða breytingum (mods) eða skipuleggja sameiginlega spilatíma. Í sumum tilfellum framleiða spilarar líka sitt eigið efni, svo sem leiðbeiningar, myndbönd eða samfélagsviðburði.
Svörin úr könnuninni benda til þess að þessar athafnir skapi sterka tilfinningu fyrir félagslegri tilheyrslu meðal þátttakenda. Nokkrir svarendur lýsa þeirri tilfinningu að vera „hluti af félagslegu samfélagi“ sem einum mikilvægasta þætti tölvuleikjamenningarinnar.

Það er athyglisvert að sú tilfinning fyrir tilheyrslu og inngildingu (inclusiveness) sem þátttakendur lýsa veltur ekki endilega á líkamlegri nálægð eða löngum spilatímum. Reglubundin samskipti á netinu — oft bara tvisvar í viku — virðast geta alið af sér sterka tilfinningu fyrir nánd og kunnugleika sem er sambærileg við félagshópa í raunheimum.

Sumar frásagnir sýna einnig hvernig rými tölvuleikja gera einstaklingum kleift að taka þátt í sameiginlegum athöfnum sem líkjast formum borgaralegrar þátttöku í stafrænu umhverfi, oft handan við einstaka leiki eða sýndarfundi. Að stýra samfélagsþjónum (moderating), skipuleggja mót, hjálpa til við að viðhalda virðingarverðum samskiptum í spjallrásum eða leiðbeina nýjum spilurum eru allt dæmi sem svarendur nefna. Þótt þessar athafnir kunni að virðast óformlegar stuðla þær að því að viðhalda félagslegum innviðum tölvuleikjasamfélaga og hafa jafnframt mikil áhrif á hvernig þessir fullorðnu tölvuleikjaspilarar haga sér í „raunverulega“ lífinu.

Í þessu samhengi eru þessar niðurstöður sérstaklega mikilvægar. Þær sýna fram á hvernig tölvuleikjaumhverfi getur virkað sem undirbúningsvöllur fyrir þróun á skipulagðri samvinnu, samfélagsstýringu og sameiginlegri ábyrgð, hvort sem er á netinu eða utan þess.
Þessi dýnamík tengir tölvuleikjamenningu við víðtækari umræður um stafræna borgaravitund. Þátttaka í netsamfélögum krefst margvíslegrar færni sem skiptir æ meira máli í stafrænum samtímasamfélögum: að stýra samskiptum á milli ólíkra vettvanga, eiga samskipti við fólk úr ólíkum menningarheimum og fóta sig í sameiginlegu stafrænu umhverfi.

Niðurstöðurnar sem hér hafa verið ræddar gefa skýrari skilning á því hvernig ber að túlka tölvuleikjaspilun í félagslífi samtímans. Í stað þess að vera jaðarstarfsemi eða hrein afþreying, virðist tölvuleikjaspilun æ meira vera framlenging á hversdagslegum formum borgaravitundar. Hún er greypt inn í stafrænt umhverfi sem nú er órjúfanlegur hluti af því hvernig einstaklingar eiga samskipti, taka þátt og skapa sér merkingu. Í þessum skilningi má líta á form þátttöku innan tölvuleikjasamfélaga sem birtingarmyndir af víðtækara — og óhjákvæmilega blendnu (hybrid) — líkani af borgaravitund sem birtist bæði í raunheimum og sýndarrýmum.
Í hagnýtu tilliti hefur þetta talsverðar afleiðingar fyrir fullorðinsfræðslu. Menntastarf sem beinist til dæmis að valdeflingu gæti misst af því að sumir þátttakendur, sem virðast hlédrægir eða óvirkir í hefðbundnu staðnámi, kunna þess í stað að sýna ríka samskipta-, samvinnu- eða leiðtogahæfni í umhverfi tölvuleikja. Þetta er ekki jaðarfærni, heldur reynsla sem hægt er að virkja, yfirfæra og dýpka innan menntasamhengis.

Frá þessu sjónarhorni er það að samþætta tölvuleiki inn í greiningar- og aðferðafræðilegt verkfærasett kennara og leiðbeinenda ekki spurning um nýsköpun nýsköpunarinnar vegna. Þetta er nauðsynlegt skref til að viðurkenna og vinna með þær venjur sem nemendur búa þegar yfir. Þetta er, á margan hátt, eitt af undirliggjandi markmiðum **Adventures Are Better Shared!** verkefnisins og þessarar samantektar á frásögnunum: að staðsetja tölvuleiki ekki sem utanaðkomandi þátt í menntun, heldur sem viðeigandi og þegar virka vídd innan hennar.



Mynd 6. Dæmi um samvinnuraid í Final Fantasy XIV sem sýnir það samvinnuumhverfi og rauntímasamskipti sem einkenna fjölspilunarsamfélög.

Skjámynd fengin úr opinberlega aðgengilegu spilunarefni.

Final Fantasy XIV © Square Enix Co., Ltd.

Áskoranir og ranghugmyndir um tölvuleiki

Samhliða þeirri mörgu jákvæðu reynslu sem þátttakendur lýsa, leiða svörin úr könnuninni einnig í ljós flóknari hliðar á tölvuleikjamenningunni: viðvarandi hatursfull samskipti, misskilning, staðalímyndir og form félagslegrar útskúfunar eða stimplunar (stigma).

Ef litið er fyrst á félagslega stimplun, þá benda niðurstöður könnunarinnar til þess að tölvuleikjavenjur séu enn dregnar upp í neikvæðu ljósi af fólki utan tölvuleikjasamfélagsins, sérstaklega af fjölskyldumeðlimum, samstarfsfólki eða eldri kynslóðum sem þekkja síður til stafrænna rýma. Eitt endurtekið þema snýr að þeirri hugmynd að tölvuleikjaspilun sé enn víða talin merkingarlaus eða óskilvirk iðja.

Sumir þátttakendur útskýra að þegar þeir nefna tölvuleiki sem eina af sínum helstu félagslegu athöfnum (eða sem sín mikilvægustu félagslegu samskipti), sé það stundum túlkað sem barnalegur og algjörlega neikvæður vani. Þessi viðbrögð virðast sérstaklega algeng þegar tölvuleikjum er líkt við menningarstarfsemi sem á sér jafnan ríkari hefð og viðurkenningu, svo sem íþróttir, lestur, kvikmyndaáhorf eða neyslu annars konar lista. Í slíku samhengi finna spilarar oft fyrir þörf á að réttlæta eða útskýra spilavenjur sínar á þann hátt sem fólk í öðru menningarstarfi þarf sjaldnast að gera.

Þetta viðhorf virðist oft tengjast kynslóðabundnum staðalímyndum. Nokkrir svarendur benda á að eldri ættingjar eða kunningjar tilbæjist til að tengja tölvuleiki fyrst og fremst við unglinga eða börn. Fyrir vikið geta fullorðnir spilarar mætt undrun eða mildri vanþóknun þegar þeir ræða sýndarvenjur sínar opinskátt. Einn svarandi lýsir því að hafa verið spurður hvers vegna hann spilaði enn leiki „á sínum aldri," á meðan annar nefnir að tölvuleikjaspilun sé stundum meðhöndluð sem eitthvað sem maður ætti að „vaxa upp úr" frekar en sem gild og lögmæt útfærsla á gagnvirkri og fullkomlega félagslegri athöfn.

Fólk sem tekur ekki þátt í tölvuleikjasamfélögum heldur áfram að ímynda **sér tölvuleiki sem einangrunarstarfsemi sem snýst eingöngu um skjáinn, í stað þess að viðurkenna þær samvinnu**- og samskiptavíddir sem margir spilarar upplifa. Nokkrir þátttakendur útskýra að þegar vinir eða ættingjar sjá loksins hvernig fjölspilunarleikir virka í raun og veru — þar sem reynir á liðsvinnu, raddsamskipti og sameiginlega lausn vandamála — þá hafi viðhorf þeirra oft tilhneigingu til að breytast.

Áskoranir og ranghugmyndir um tölvuleiki

Annað áhugavert mynstur kemur fram í svörum sem lýsa spennunni á milli tölvuleikjatíma og annarra skyldna. Sumir þátttakendur segjast upplifa að þeir verði að stýra spilavenjum sínum af varkárni til að forðast að vera dæmdir af öðrum. Jafnvel þegar tölvuleikjaspilun nýtist sem leið til að takast á við álag (coping) eða til að rækta félagslífið, kunna spilarar að veigra sér við að ræða hana opinskátt í vinnu- eða skólaumhverfi þar sem hún gæti verið túlkuð sem merki um skort á einbeitingu.
Í nokkrum tilfellum vísa svarendur einnig til víðtækari menningarlegra staðalímynda sem tengjast tölvuleikjaspilurum. Þessar staðalímyndir draga spilara gjarnan upp sem félagslega einangraða, ofsalega keppnisglaða eða óhóflega niðursokkna í stafrænt umhverfi. Þátttakendur mótmæla þessari mynd iðulega og útskýra að tölvuleikjaathafnir þeirra feli í sér mun flóknari, mannlegri og samvinnuþýðari samskipti, samstarf í liðsvinnu og þátttöku í stærri sýndarsamfélögum.
Það er athyglisvert að sumar frásagnir benda til þess að þessar staðalímyndir séu smám saman að breytast. Eftir því sem tölvuleikjaspilun verður útbreiddari meðal ólíkra aldurshópa og samfélagshópa, taka nokkrir svarendur eftir því að viðhorf til tölvuleikja virðast vera að færast til betri vegar.

Aukinn sýnileiki tölvuleikja í dægurmenningunni (til dæmis í gegnum streymisveitur, rafíþróttaviðburði og opinbera umræðu um stafræna menningu) hefur stuðlað að víðtækari viðurkenningu á tölvuleikjum sem lögmætri menningarstarfsemi.
Á sama tíma gefa svörin úr könnuninni til kynna að misskilningur hafi ekki horfið með öllu. Spilarar fóta sig oft í menningarkima þar sem tölvuleikjaspilun er í senn viðurkennd í meginstraumnum en lýtur jafnframt enn úreltum hugmyndum. Margir þátttakendur finna sig því í því hlutverki að vera óformlegir túlkar tölvuleikjamenningarinnar; þeir útskýra fyrir öðrum hvað leikir fela í raun og veru í sér og hvers vegna þeir skipta þá sem spila máli. Það sem kemur út úr þessum frásögnum er ekki einfalt stríð á milli spilara og þeirra sem spila ekki, heldur hægfara ferli menningarlegrar samningagerðar milli kynslóða. **Þetta endurspeglar víðtækari áskoranir og einkenni hins þekkta „stafræna gjár" (digital gaps), sem og viðvarandi misræmi á milli lifðra stafrænna venja og þeirrar hæfni sem er viðurkennd og mætt meðal evrópskra borgara, landfræðilegs samhengis, kennara og nemenda.**

Helstu niðurstöður úr könnuninni

Niðurstöður könnunarinnar gefa margvíslegar vísbendingar sem ná langt út fyrir beina lýsingu á spilavenjum fólks.

Þegar öll svörin eru tekin saman benda þau til þess að tölvuleikjaumhverfi séu flókin félagsleg og menningarleg rými. Þar eiga samskipti, þátttaka og nám sér þegar stað á vinnslustigi sem oft er óformlegt, sjálfsprottið og drifið áfram af samfélaginu sjálfu.

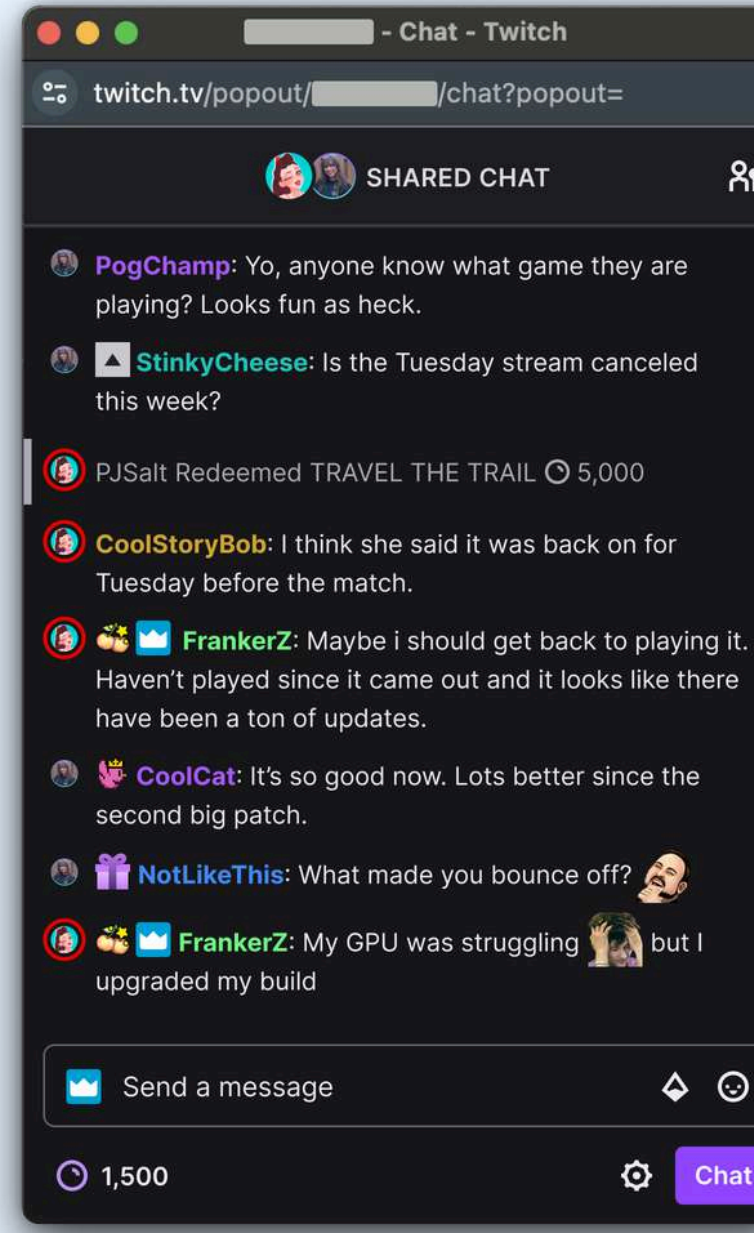
Eins og búast mátti við snýr ein mikilvægasta athugunin að félagslegri uppbyggingu margra tölvuleikjaumhverfa. **Fjölspilunarvettvangar, gildi (guilds), þjónar (servers) og samvinnuhættir (cooperative modes) virka oft sem samskiptanet þar sem þátttakendur skipst á þekkingu, samstilla aðgerðir og þróa með sér sameiginlegar venjur.** Frá sjónarhóli fullorðinsfræðslu minna þessar breytur á form óformlegs jafningjanáms sem á sér stað utan stofnana. Spilarar læra með því að fylgjast með, prófa sig áfram og vinna með reyndari meðlimum samfélagsins, oft án þess að til staðar séu skýrir kennslurammar. Þessar aðferðir endurspegla nokkur hugtök sem mikið eru rædd innan fullorðinsfræðslunnar (andragogy). Sérstaklega ríma þær við líkön um reynslunám, þar sem þekking verður til með beinni þátttöku í verkefnum og ígrundun um lifða reynslu. Í mörgum tölvuleikjaumhverfum prófa spilarar stöðugt nýjar aðferðir, aðlagast áskorunum og fínpússa skilning sinn á virkni leiksins með endurtekinni æfingu og stuðningi frá jafningjum.

Þetta ferli minnir á það sem menntakenningasmiðir lýsa sem „að **læra með því að gera“** (learning by doing), þar sem hæfni þróast í gegnum þátttöku frekar en formlega kennslu.
Annar viðeigandi þáttur snýr að hlutverki samfélagsins við að styðja við þátttöku og virkni. Samhengi sem tengist tölvuleikjum byggir oft á samvinnu, svo sem að leiðbeina nýjum spilurum, skipst á ráðum eða skipuleggja hópstarf. Slík dýnamík er sambærileg við kennsluaðferðir þar sem þekking flæðir í gegnum tengslanet þátttakenda frekar en í gegnum stigveldisuppbyggingu hefðbundinnar kennslu.

Innan okkar menntasjónarhorns ætti í auknum mæli að viðurkenna þessa þætti sem mikilvægar stoðir í heildrænu námsumhverfi. Þar geta félagsleg þátttaka, vinnupallasmíð (scaffolding/stuðningsnet í námi) og viðurkenning jafningja stuðlað að því að viðhalda hvatningu og þátttöku í víðtækara námsferli.

Þegar litið er til kennara og leiðbeinenda sem starfa í fullorðinsfræðslu, og þeirrar hæfni sem þeir búa yfir, opna þessar niðurstöður ýmsar leiðir til ígrundunar.
Í stað þess að nálgast tölvuleiki eingöngu sem áhyggjuefni eða sem eitthvað „utanaðkomandi", gæti verið gagnlegt að viðurkenna þau form þátttöku, samvinnu og lausnarferla sem þegar eru til staðar innan tölvuleikjasamfélaga, og velta því fyrir sér hvernig hægt er að samþætta þessar venjur beint inn í menntastarf.
Í hagnýtu tilliti gæti þetta falið í sér að hreyfa sig út fyrir hefðbundið snið almennra vinnustofa og gera tilraunir með samhengi sem þátttakendur þekkja þegar. Í stað þess að herma eftir samskiptum eða hópvinnu með óhlutbundnum æfingum gætu kennarar, sem dæmi, virkjað nemendur í samstarfsverkefnum innan fjölspilunarumhverfa eins og Minecraft, í samvinnuleikjum (cooperative matches) eða skipulögðum áskorunum á netinu — þar sem samhæfing, samningaviðræður og sameiginleg ákvarðanataka eiga sér stað á náttúrulegan hátt. Í mörgum tilfellum eru þátttakendur þegar virkir í þessu umhverfi; hlutverk kennarans verður þá að viðurkenna, ramma inn og dýpka þessa reynslu frekar en að skipta henni út.

Að viðurkenna þessa dýnamík getur hjálpað kennurum að brúa bilið á milli óformlegrar stafrænnar menningar og skipulagðra námstækifæra, sérstaklega þar sem hefðbundnar aðferðir eiga í erfiðleikum með að ná til nýrra hópa. Á heildina litið draga niðurstöðurnar fram víðtækara sjónarmið: dýpri og nákvæmari skilningur á tölvuleikjamenningu getur boðið upp á hlutstæð tækifæri til að tengja fullorðinsfræðslu á nýjan leik við stafrænar nútímavendur sem þegar móta hversdagslífið.



Mynd 7. Dæmi um rauntímasamskipti í spjalli við leikjastraum á Twitch sem sýnir þá þátttökumenningu og samskipti jafningja sem einkenna nútíma leikjasamfélög.

Skjámynd fengin úr opinberlega aðgengilegu streymisefni.

Twitch © Amazon.com, Inc.

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

Bak við línurit, tölfræði og þemagreiningar sem kynntar voru í fyrri kafla, safnaðist eitthvað enn verðmætara í könnuninni: sögur. Hvert svar fær í sér persónulega frásögn af því hvernig tölvuleikir hafa fléttast inn í hversdagslífið: augnablik tengingar, uppgötvana, valdeflingar og vaxtar sem fólk (og spilarar) yfir ólík lönd og samfélög hafa upplifað.

Frásagnirnar sem söfnuðust í gegnum könnunina veita innsýn í lifða reynslu fullorðinna tölvuleikjaspilara. Sum svörin eru stuttar vangaveltur; önnur koma fram sem ítarlegri minningar. **Saman myndar þetta mósaík af sjónarhornum sem sýna hvernig tölvuleikjaspilun er samofin daglegum venjum, félagslegum tengslum og persónulegum þroska**. Þessar sögur reyna ekki að fanga tölvuleikjamenningu og sýndarvenjur í heild sinni. Þess í stað veita þær svipmyndir af einstaklingsbundinni reynslu sem sýnir hvernig fullorðið fólk sjálft skynjar og notar stafræna leiki.

Margir þátttakendur lýsa sínum fyrstu kynnum af tölvuleikjum á furðu svipaðan hátt. Hjá sumum hófst þetta í æsku eða á unglingsárum, oft í gegnum leikjatölvur sem var deilt með vinum eða systkinum. Hjá öðrum komu tölvuleikir inn í lífið síðar, stundum í gegnum netsamfélög eða fjölspilunarleiki sem gerðu það auðveldara að tengjast fólki þrátt fyrir landfræðilega fjarlægð.

Óháð upphafspunktinum þróast þessi reynsla oft yfir í langtímavana sem fylgir fólki í gegnum ólík æviskeið. Nokkur fjöldi svarenda talar um tölvuleikjaspilun sem hluta af sínum daglegu venjum. Að spila eftir vinnu, hitta vini í kvöldspilun eða kanna sýndarheima á rólegum stundum í frítímanum eru endurtekin stef í frásögnunum. Þessum augnablikum er sjaldan lýst sem óvenjulegum atburðum; þess í stað birtast þau sem kunnuglegar en afar þýðingarmiklar menningarlegar og stafrænar venjur sem eru samþættar daglegu lífi.

Í nokkrum svörum kemur félagslega vídd tölvuleikja sérstaklega sterkt fram. Svarendur rifja upp minningar um samvinnuleiki, sameiginlegar athafnir og skipulegri form samstarfs. Fjölspilunarleikir verða oft að rýmum þar sem fólk lærir að vinna saman, eiga áhrifaríkt samskipti og byggja smám saman upp tengsl við aðra spilara. Í fyllingu tímans geta þessi samskipti þróast yfir í stöðug samfélög þar sem spilarar viðurkenna hvern annan og þróa með sér tilfinningu fyrir félagslegri tilheyrslu og sjálfsviðurkenningu.

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

Sumir svarendur lýsa því líka hvernig tölvuleikjaumhverfi hafa kynnt þá fyrir fólki og félagshópum sem þeir hefðu annars mögulega aldrei hitt. Í gegnum netleiki, spjallborð eða samfélagsþjóna mætir tölvuleikjafólk einstaklingum frá ólíkum löndum, menningarheimum og bakgrunni, sem „neyðir“ það til dæmis til að æfa erlent tungumál til þess að geta átt almennileg samskipti. Þessi samskipti eru stundum lausleg, en í mörgum tilfellum þróast þau yfir í varanleg sambönd sem haldið er við með reglubundnum samskiptum, jafnvel á hverjum degi.

Aðrar sögur varpa ljósi á persónulegri hliðar tölvuleikja: getu þeirra til að veita dýrmæt augnablik og tól til að ná tilfinningalegu jafnvægi. Þátttakendur lýsa tölvuleikjum sem leið til að takast á við streituvaldandi umhverfi, aðallega með því að sökkva sér ofan í sýndarheima. Fyrir suma spilara verða ákveðnir leikir að kunnuglegu umhverfi sem þeir snúa aftur til aftur og aftur, sem minnir um margt á hina kunnu og afar áhrifaríku jarðtengingaraðferð (grounding method) til sjálfsstjórnunar og innra jafnvægis.
Hins vegar er ekki öll reynsla sem lýst er í könnuninni á einn veg jákvæð. Nokkur svör nefna líka spennu, misskilning eða neikvæð viðhorf í garð tölvuleikja, en jafnframt vanlíðan sem tengist sjálfu eðli netaðgengis og sýndarsamskipta. Þetta umhverfi getur stundum ýtt undir ábyrgðarlausari samskiptaform, **þar á meðal árekstra og svokallaða „eitraða“ (toxic) hegðun, sem er mjög sértæk birtingarmynd hatursorðræðu.**

Þessar frásagnir minna okkur á að tölvuleikjaspilun, þrátt fyrir mikla útbreiðslu, er enn túlkuð á ólíkan hátt eftir félagslegu samhengi.
Það sem gerir þessar sögur sérstaklega verðmætar er fjölbreytileiki þeirra.

Svarendurnir koma frá ólíkum löndum, aldurshópum og með mismunandi bakgrunn, en reynsla þeirra fellur oft að sömu samfélagslegu stefunum: varanlegum tengslum, samvinnu, forvitni, áskorunum, sjálfstjáningu, sjálfsviðurkenningu og félagsmótun. Sögurnar sem hér hefur verið safnað sýna hvernig tölvuleikjaumhverfi geta hýst fjölbreytta reynslu, allt frá ströngum keppnisleikjum til rólegra stunda þar sem rannsókn og ígrundun ríkja.
Á næstu síðum er úrval af þessum frásögnum kynnt.

Þeim er ekki ætlað að vera tæmandi heimildaskrá, heldur frekar lýsandi dæmi um þá reynslu sem þátttakendur og svarendur deildu. Í sumum tilfellum hefur svörunum verið lítillega ritstýrt til skýringar eða styttingar, en upprunalegri merkingu og tón í orðum þátttakenda hefur verið haldið til haga.

Saman leiða þessar sögur í ljós eitthvað sem tölfræðin ein og sér getur ekki fangað: hina mennsku vídd tölvuleikja, skilgreinda sem skipulagða leið til að vera virkir stafrænir borgarar og neytendur stafrænna menningarafurða.

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

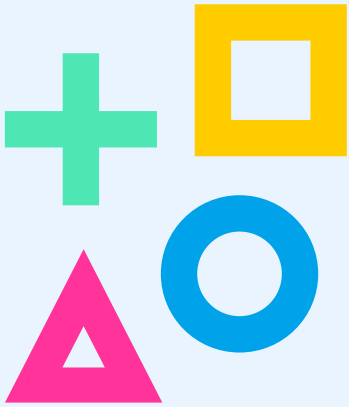
1 Fyrstu kynnin af tölvuleikjum

Hjá mörgum þátttakendum hófst sambandið við tölvuleiki löngu áður en sú reynsla sem lýst var í fyrri köflum átti sér stað. Svörin úr könnuninni geyma oft stuttar minningar um fyrstu kynnin af tölvuleikjum. Þetta eru til dæmis augnablik sem spanna allt frá forvitni barnsins til síðari uppgötvana á unglingsárum eða fullorðinsárum.
Þessi snemma reynsla er afar fjölbreytt. Sumir svarendur minnast þess að hafa spilað á sameiginlegum heimilistölvum eða fyrstu gerðum leikjatölva með systkinum og vinum. Aðrir lýsa því að hafa uppgötvað leiki í gegnum skólafélaga, netkaffihús eða netsamfélög. Í nokkrum tilfellum birtist tölvuleikjaspilun ekki sem einangruð athöfn heldur sem eitthvað sem var strax félagslegt – kynnt af jafningjum, fjölskyldumeðlimum eða litlum hópum sem söfnuðust saman í kringum sama skjáinn. Þetta dregur í efa þá hugmynd að sýndarheimar séu tákn um sjálfseinangrun.

Sögurnar sem safnaðist í könnuninni sýna hvernig þessi fyrstu kynni skilja oft eftir sig varanleg hughrif. Jafnvel þegar spilavenjur breytast með tímanum, muna margir þátttakendur enn eftir ákveðnum augnablikum, stöðum eða fólki sem tengdist þeirra fyrstu leikjum. Ákveðinn titill, sameiginleg spilun í fjölspilun eða spennan við að uppgötva nýjan sýndarheim getur orðið að viðmiðunarpunkti sem mótar síðari reynslu af tölvuleikjum.

Á sama tíma eru svörin úr könnuninni mjög mismunandi að lengd og nákvæmni. Sumir þátttakendur gáfu aðeins stutt svör á meðan aðrir deildu ítarlegri vangaveltum um sína fyrstu reynslu. Sögurnar sem kynntar eru í þessum hluta eru því úrval frásagna sem dregnar eru úr svörum könnunarinnar. Þær voru valdar vegna þess að þær veita skýrari innsýn í hvernig þátttakendur kynntust tölvuleikjum fyrst og hvernig þessi fyrsta reynsla hafði áhrif á samband þeirra við stafrænan leik.

Saman sýna þessar stuttu frásagnir þær fjölbreyttu leiðir sem fólk fer inn í tölvuleikjamenninguna. Hvað sem þessum mun líður, þá liggur rauður þráður í gegnum margar frásagnirnar: tölvuleikjaspilun byrjar oft sem augnablik könnunar og uppgötvana, sem þróast smám saman í þýðingarmikinn og varanlegan hluta af hversdagslífinu og fullorðinsárunum.



Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

1 Fyrstu kynnin af tölvuleikjum

Sögurnar sem söfnuðust í gegnum könnunina byrja oft á einföldu augnabliki: fyrstu leikjatölvunni, leik sem deilt var með fjölskyldunni, seint kvöldspili með vinahópnum eða uppgötvun á netsamfélagi. Þessi snemma reynsla sýnir hvernig tölvuleikjaspilun verður hluti af hversdagslífinu í gegnum sambönd, minningar og lítil mótandi augnablik. Eftirfarandi vitnisburðir sýna úrval af þessum fyrstu kynnum.

Ida E., 25–35 ára — Svíþjóð
„Þegar ég byrjaði að spila tölvuleiki var ég 8 ára og yngri bróðir minn 6 ára. Við vorum vön að spila saman á PS2-tölvu sem frænka okkar gaf okkur. Við spiluðum einstaklingsleiki (single-player) og réttum fjarstýringuna á milli okkar í hvert skipti sem annað okkar dó. Það var alltaf virkilega gaman að spila saman og þessi fyrsta reynsla hjálpaði okkur að þróa með okkur samvinnu og sameiginlega lausn vandamála.“

Lucrezia M., 25–35 ára — Ítalía
„Afi minn átti PS1-tölvu og elskaði Tomb Raider. Þegar ég var mjög ung og fór í heimsókn til hans spiluðum við saman. Ég rannsakaði borðin á meðan hann hjálpaði mér þegar óvinir birtust, því ég var of hrædd við að mæta þeim sjálf. Þessi augnablik geymast með mér, ekki bara sem spilaminningar, heldur líka sem fyrsta reynsla af trausti, leiðsögn og sameiginlegri uppgötvun.“

Viktor P., 19–24 ára — Ísland
„Að spila gömlu LEGO-leikina á PS2 með eldri bróður mínum. Það var sennilega eitt af fyrstu raunverulegu hlutunum sem færðu okkur nær hvor öðrum og létu okkur líða eins og bræðrum.“

Emil H., 25–35 ára — Finnland
„Ég hef spilað síðan ég var sjö ára, svo það er erfitt að velja eina minningu. Sumar af þeim sterkustu eru þegar ég ræsti Skyrim eða Mass Effect 3 í fyrsta skipti eftir margra ára bið. Guitar Hero og Rock Band með vinum voru líka þýðingarmikil upplifun sem við deildum saman, þar sem spilun og samhæfing blandaðist saman á mjög grípandi hátt.“

Christian W., 14–18 ára — Svíþjóð
„Ein af skemmtilegustu tölvuleikjaminningunum mínum var þegar ég spilaði Titan Quest með vini mínum. Ég hljóp beint inn í risastóran hóp af óvinum og dó næstum því, svo ég hljóp til baka til hans með þá alla á hælunum á mér. Saman tókst okkur að sigra þá og á eftir hlógum við bara að þessu. Þetta var eitt af þessum augnablikum sem færðu okkur nær hvor öðrum, líka utan leiksins.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

1 Fyrstu kynnin af tölvuleikjum

Mars L., 14–18 ára — Svíþjóð
„Fyrsti alvöru vinahópurinn minn á netinu varð til þegar við byggðum risastóran kastala saman í Minecraft. Við eyddum tímunum saman í að rannsaka heiminn og leika okkur í honum. Ég man enn eftir þessu þótt það séu fimm eða sex ár síðan. Þetta var eitt af fyrstu skiptunum sem mér leið virkilega eins og ég væri hluti af sameiginlegri athöfn með einhverjum öðrum.“

Justin E., 36–45 ára — Kanada
„Ég vann Mario Kart mót á SNES í myndbandaleigunni í hverfinu mínu þegar ég var um það bil níu ára gamall. Þetta er enn ein af mínum ánægjulegustu æskuminningum, að sigra fyrir framan alla.“

Chris P., 25–35 ára — Ítalía
„Ég man eftir eftirmiðdögum sem við eyddum í kringum PlayStation-tölvuna að spila Final Fantasy VIII með vinum. Þessi augnablik gerðu tölvuleiki að hluta af hversdagslífi mínu og einhverju sem ég tengdi við það að vera saman.“

Erik E., 19–24 ára — Svíþjóð
„Bestu minningarnar eru þegar maður fer á tölvuleikjaviðburði og hittir einhvern nýjan, og allt í einu er maður búinn að spila saman í marga klukkutíma eins og maður hafi þekkt viðkomandi að eilífu. Það gerist á mjög náttúrulegan hátt.“

Sara Dögg S., 19–24 ára — Ísland
„Ég var að spila Overwatch í þriðja eða fjórða sinn þegar tveir spilarar fóru að móðga mig. Annar liðsfélagi og DPS-spilari vörðu mig í spjallinu. Ég þekkti þá ekki neitt fyrir þennan leik, um við urðum vinir eftir á. Þetta augnablik breytti virkilega því hvernig ég lít á netsamfélög.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

2 Félagsmótun, samfélög og sameiginleg spilun

Hjá mörgum þátttakendum færðist tölvuleikjaspilun fljótt út fyrir þá upplifun að vera einn spilari fyrir framan skjá. Eins og sögur þeirra sýna, verða leikir oft að rýmum þar sem varanleg félagsleg tengsl myndast og þar sem sameiginlegar athafnir breytast smám saman í fasta vanabundna liði. Spilatímar í fjölspilun, samvinnuáskoranir og jafnvel óformlegri samverustundir geta skapað augnablik sem fólk minnist löngu eftir að leiknum sjálfum lýkur, með rík áhrif á hversdagslífið.

Meðal áhugaverðustu frásagnanna eru nokkrar þar sem svarendur lýsa tölvuleikjum sem einni auðveldustu leiðinni til að tengjast öðrum. Sum félagsleg tengsl byrja hjá skólafélögum eða systkinum og halda áfram á netinu; önnur hefjast alfarið í stafrænu umhverfi og teygja sig síðar inn í hversdagslífið. Hvort sem það er í gegnum keppnisleiki, samvinnuheima eða afslappaða spilatíma með vinum, verða tölvuleikir oft að félagslegu umhverfi þar sem samskipti, liðsvinna og gagnkvæmur stuðningur virðast spretta fram af sjálfu sér.

Það sem skiptir sennilega enn meira máli út frá menntasjónarhorni er að þessir vitnisburðir sýna hvernig tölvuleikjaumhverfi geta virkað sem óformleg samfélög. Spilarar safnast saman í kringum sameiginleg markmið, þróa sína eigin menningu og byggja stundum upp tengsl sem vara árum saman. Eftirfarandi sögur varpa ljósi á þessa reynslu af tengingu og samvinnu.

Áður en sjálfir vitnisburðirnir eru kynntir er rétt að taka fram hve oft hugmyndin um sameiginlega spilun kemur fram í svörum könnunarinnar. Margir þátttakendur lýsa tölvuleikjum ekki fyrst og fremst út frá því að vinna, tapa eða „eyða tíma“, heldur frekar út frá athöfnum sem eru byggðar upp í sameiningu: að reisa eitthvað í sýndarheimi, samstilla aðgerðir í erfiðu verkefni eða einfaldlega deila tilfinningum sínum og hugsunum með öðru fólki seint um kvöld.



Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

2 Félagsmótun, samfélög og sameiginleg spilun

Eins og við mátti búast lýsa margir svarendur tölvuleikjaspilun fyrst og fremst sem sameiginlegri athöfn frekar en einstaklingsbundinni. Sumar minningar snúast um liðsvinnu, aðrar um félagsleg tengsl sem myndast í gegnum netþjóna, mót eða langar samvinnustundir. Það sem kemur skýrast fram er að margar af þýðingarmestu tölvuleikjaminningunum eru þær sem fólk upplifir í sameiningu.

Erik E., 19–24 ára — Svíþjóð
„Það eru alltof margar minningar til að velja bara eina. Þær bestu eru þegar maður hittir einhvern nýjan á viðburði og endar á því að spila saman í marga klukkutíma, byggja hluti og safna auðlindum eins og maður hafi þekkt viðkomandi að eilífu. Það bara gerist á náttúrulegan hátt.“

Arnar G., 19–24 ára — Ísland
„Þegar vinur minn bað mig um að stofna rafíþróttalið saman til að keppa í innlendu Overwatch-deildinni. Það leiddi til fullt af vinasambanda og keppnishliðin gerði allt miklu meira grípandi.“

Daniele B., 25–35 ára — Ítalía
„Fyrstu fjölspilunarþjónarnir í Minecraft með vinum mínum, þar sem við reyndum að átta okkur saman á því hvernig hlutasmíði (crafting) og redstone virkuðu. Ég spila enn með tveimur af þessum vinum í dag, næstum fimmtán árum síðar. Við í rauninni lærðum allt saman.“

Malin L., 25–35 ára — Svíþjóð
„Besta vinkona mín úr æsku skráði sig inn einn daginn og kom aldrei aftur á netið, og ég komst aldrei að því hvað gerðist. Samt sem áður eru minningarnar um að spila saman, endalausir klukkutímar í að safna varningi (grinding) í uppáhalds MMORPG-leiknum okkar, enn á meðal þeirra þýðingarmestu.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

2 Félagsmótun, samfélög og sameiginleg spilun

Chris P., 25–35 ára — Ítalía
„Tölvuleikir gerðu mér kleift að kynnast fullt af fólki um allan heim. Sum þessara vinasambanda hafa varað í mörg ár og orðið hluti af mínu daglega lífi. Þetta eru ekki lengur bara tengiliðir á netinu.“

Emil H., 25–35 ára — Finnland
„Guitar Hero og Rock Band spilatímar með vinum voru á meðal þýðingarmestu upplifananna. Við eyddum mörgum klukkutímum í að spila saman og þetta varð að sameiginlegu áhugamáli. Þetta var eitthvað sem við snerum aftur til aftur og aftur.“

Oliver D., 14–18 ára — Svíþjóð
„Ég fann einu sinni virkan þjón (server) í mjög gömlum leik sem ég hélt að væri dáið úr. Ég fór að tala við fólkið þar í raddspjalli og við ákváðum að halda áfram að spila á hverjum föstudegi. Þau urðu á meðal minna nánustu vina á netinu. Þetta einfaldlega vatt upp á sig þaðan.“

Jupiter F., 14–18 ára — Svíþjóð
„Vinahópurinn minn skipuleggur árlega jólahátíð inni í Minecraft með um það bil fimmtíu manns. Tölvuleikir hafa hjálpað mér að finna marga vini og tengjast samfélögum sem ég hefði annars ekki kynnst. Þetta er eitthvað sem við hlökkum mikið til á hverju ári núna.“

Luca R., 25–35 ára — Ítalía
„Að sigra Lich King í World of Warcraft eftir margra vikna tilraunir með gildinu (guild) mínu. Þessi augnablik samvinnu og sameiginlegs erfiðis eru á meðal minnisstæðustu upplifananna. Það leið virkilega eins og samheiginlegur og stór sigur.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

3 Tölvuleikir, vellíðan og persónulegur þroski

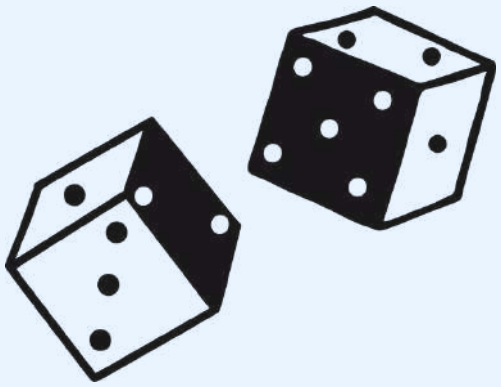
Samhliða minningum og vináttuböndum velta margir svarendur fyrir sér þeim persónulegu áhrifum sem tölvuleikjaspilun hefur haft á líf þeirra, á þverfærni þeirra (transversal competences) og á sálræna vellíðan. Nokkrir vitnisburðir lýsa tölvuleikjum sem rýmum þar sem finna má þægindi, sköpunargáfu eða tilfinningalegan létti, sérstaklega á erfiðum tímum.

Aðrir varpa ljósi á hagnýtari ávinning: bætta samskiptafærni, getu til að leysa vandamál eða tækifæri til að læra tungumál og eiga samskipti við fólk af ólíkum uppruna.

Þessar sögur benda til þess að tölvuleikjaspilun geti gegnt hlutverki sem er afar svipað og hjá öðru menningar-, mennta- eða félagsstarfi. Á sama tíma, eins og þegar hefur komið fram hér að ofan, þá fegra þátttakendur tölvuleiki sjaldan um of í svörum sínum. Þeir viðurkenna oft að upplifuninni geti líka fylgt gremja, streita eða útsetning fyrir neikvæðri hegðun á netinu, sem meðal annars stafar af almennum skorti á stýringu og hófsemi (moderation) í spjallrásum.

Eftirfarandi vitnisburðir sýna þessa flóknari mynd og varpa ljósi á hvernig tölvuleikir geta stuðlað að vellíðan á sama tíma og þeir endurspegla víðtækari dýnamík stafræns félagslegs umhverfis — sem auðveldlega má yfirfæra á sýndarveruleika utan tölvuleikjanna sjálfra (til dæmis á samfélagsmiðla).

Áður en vikið er að sögunum sjálfum er rétt að taka fram að margir þátttakendur tala um tölvuleikjaspilun út frá jafnvægi. Leikjum er sjaldan lýst sem fullkominni undankomu eða alssherjarlausn, heldur frekar sem einu af menningarlegu verkfærunum í hversdagslífinu: miðli sem getur veitt sjálfstraust, bjargráð (coping) eða tækifæri til náms, en krefst þess jafnframt að maður sé meðvitaður um takmörk hans.



Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

3 Tölvuleikir, vellíðan og persónulegur þroski

Svarendur lýsa leikjum oft sem rýmum þar sem þeir geta takst á við streituvaldandi umhverfi. Aðrir leggja áherslu á hvernig tölvuleikjaspilun styður við sköpunargáfu, tungumálanám, sjálfstraust eða félagsleg samskipti. Á sama tíma viðurkenna nokkrir vitnisburðir að tölvuleikjareynslu geti fylgt gremja eða tilfinningalegar áskoranir, sérstaklega í samkeppnisumhverfi. Eftirfarandi sögur sýna þetta flókna samband á milli tölvuleikja, persónulegs þroska og vellíðunar.

Mist M., 19–24 ára — Ísland
„Tölvuleikir hjálpuðu mér í gegnum marga erfiða tíma. Meðan á Covid-19 stóð urðu þeir ein helsta leiðin fyrir mig til að halda sambandi við skólafélaga og vini, sem veitti ákveðna samfelldni og kærkomna dægradvöl á erfiðum tíma.“

Seweryn A., 19–24 ára — Pólland
„Tölvuleikjaspilun veitir mér huggun þegar mér líður illa og hjálpar mér að dreifa huganum. Hún ýtti líka undir sköpunargáfu mína. Ég byrjaði að teikna aðdáendalitir (fanart) og bætti smám saman listræna færni mína, þökk sé persónum og sögum úr leikjunum.“

Emil H., 25–35 ára — Finnland
„Enskukunnátta mín batnaði til muna vegna þess að ég byrjaði að spila leiki ungur að árum og þurfti að skilja þá. Á sama tíma hjálpuðu tölvuleikir mér að þróa skipulagðari nálgun á rökfræði og lausn vandamála.“

Ida E., 25–35 ára — Svíþjóð
„Að spila tölvuleiki hefur klárlega bætt viðbragðstíma minn og samhæfingu. Mér finnst líka að það hafi stuðlað að því að þróa vitsmunalega færni og lausnamiðaða hugsun sem ég nýti á öðrum sviðum lífs míns.“

Carla Q., 19–24 ára — Ítalía
„Tölvuleikir hjálpuðu mér að þróa hæfni til að leysa vandamál, sérstaklega í gegnum þrautir (puzzles) og umhverfisáskoranir.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

3 Tölvuleikir, vellíðan og persónulegur þroski

Tiziano S., 25–35 ára — Ítalía
„Að leiða hópinn minn í gegnum erfið ránsferðir (raids) í Final Fantasy XIV varð til þess að ég áttaði mig á því að ég bjó yfir leiðtogahæfni sem ég vissi ekki af áður.“

Erik E., 19–24 ára — Svíþjóð
„Ég er ekki einu sinni viss um að ég væri enn hér í dag ef tölvuleikjasamfélagsins nyti ekki við. Ég átti mjög erfitt uppdráttar í gagnfræðaskóla og tölvuleikir urðu að rými þar sem ég gat hitt fólk án þeirrar pressu sem ég fann fyrir í raunverulega lífinu. Flestir vinir mínir í dag eru fólk sem ég kynntist upphaflega í gegnum leiki.“

Kai S., 19–24 ára — Svíþjóð
„Í gegnum leiki kynntist ég fullt af dásamlegu fólki og stækkaði jafnvel áhugamálin mín. Ég byrjaði að stunda búningaleiki (cosplay) meira út af leikjapersónum, sem gerði það auðveldara að tengjast öðrum sem deila sömu áhugamálum.“

Tobias D., 25–35 ára — Svíþjóð
„Tölvuleikjaspilun hjálpaði mér að þróa hæfni til að leysa vandamál og getu til að halda utan um flóknar upplýsingar. Hún kenndi mér líka að stundum þarf maður að fórna einhverju til að ávinna sér eitthvað annað – hugarfar sem nýtist langt út fyrir leikina sjálfa.“

Luo Caspian L., 14–18 ára — Svíþjóð
„Sem manneskja með félagskvíða hjálpuðu tölvuleikir mér að eignast vini og finna félagshópa þar sem mér leið betur og var afslappaðri.“

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

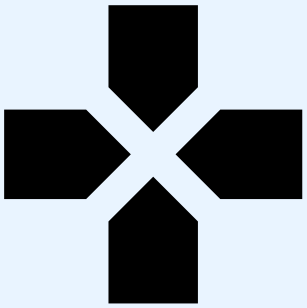
4 Áskoranir, áreitni og erfið reynsla

Margar af þeim sögum sem söfnuðust í þessari könnun lýsa tölvuleikjum á jákvæðan og oft hrífandi hátt, sérstaklega þegar þeir eru tengdir flóknum fyrirbærum eins og félagskvíða, einangrun og skorti á sjálfstrausti. Á hinn bóginn tala svarendur líka opinskátt um erfiðari hliðar tölvuleikjarýma á netinu. Keppnisumhverfi, raddspjall og nafnlaus leikröðunarkerfi (matchmaking) geta stundum búið til samhengi þar sem gremja, fjandskapur eða mismunun brýst auðveldar fram en gerist í samskiptum augliti til auglitis. Í þeim skilningi hafa tölvuleikir tilhneigingu til að líkjast hinum kunnu og umdeildu svæðum samfélagsmiðla og spjallrása.

Nánar tiltekið rifja nokkrir þátttakendur upp aðstæður þar sem móðganir, áreitni eða útskúfun áttu sér stað í fjölspilunarleikjum. Þessi reynsla kemur oftast fram í leikjum þar sem samkeppni er mjög hörð, eins og í skotleikjum (FPS) eða MOBA-leikjum, þar sem spilarar eiga oft í samskiptum við ókunnuga og þar sem frammistaða er stöðugt dæmd af liðsfélögum og andstæðingum. Fyrir suma svarendur eru þessi atvik áfram hversdagsleg pirringsatriði, á meðan þau hafa hjá öðrum mótað hvernig þeir nálgast tölvuleiki á netinu almennt.

Nokkrir vitnisburðir varpa einnig ljósi á vandamál sem tengjast kyni og sjálfsmynd. **Konur og hinsegin (LGBTQ+) spilarar lýsa því að hafa fengið kvenfyrirlítandi athugasemdir, hómófóbísk komment eða óvelkomna athygli um leið og sjálfsmynd þeirra varð sýnileg í gegnum raddspjall, notendanöfn eða snið á samfélagsmiðlum.**

Sumir svarendur útskýra að þeir hafi lært að hunsa þessa hegðun eða loka á (blocka) dónalega notendur, á meðan aðrir nefna að þeir hafi aðlagað spilastíl sinn eða samskiptavenjur til að forðast árekstra. Þessar sögur draga ekki upp þá mynd að tölvuleikjarými séu eingöngu fjandsamleg; þær sýna fremur hvernig netsamfélög endurspegla oft sömu félagslegu spennu og er til staðar í stafrænni menningu í víðara samhengi. Samt sem áður sýna þær líka að spilarar þróa stöðugt leiðir til að fóta sig í þessu umhverfi — með því að treysta á stýrikerfi (moderation), stuðningssamfélög eða einfaldlega samstöðu annarra spilara sem grípa inn í þegar áreitni á sér stað.



Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

4 Áskoranir, áreitni og erfið reynsla

Þótt neikvæð reynsla komi fram í mörgum svörum, er henni sjaldan lýst sem ráðandi þætti tölvuleikjaspilunar. Þess í stað ramma þátttakendur hana iðulega inn sem einn hluta af stærra vistkerfi sem felur líka í sér varanleg félagsleg tengsl, sköpunargáfu og sameiginlega spilun. Eftirfarandi vitnisburðir varpa ljósi á nokkur af þessum erfiðari atvikum, en sýna jafnframt hvernig spilarar bregðast við þeim.

Mist M., 19–24 ára — Ísland
„Sem kona sem hefur spilað tölvuleiki frá því í æsku hef ég upplifað minn skerð af neikvæðni í ólíkum leikjarýmum. Stundum eru þetta litlar athugasemdir eins og ‚þú ert besta leikjastelpa (gamer girl) sem ég hef spilað með', en í önnur skipti verður þetta opinskátt fjandsamlegra. Fólk gerir ráð fyrir að konur geti ekki náð sama tignarstigi (ranks) eða afskrifar skoðanir þeirra á leikjum."

Sara S., 19–24 ára — Ísland
„Það getur verið erfitt á köflum að vera tvíkynhneigð manneskja í tölvuleikjum. Ég hef lent í áreitni í raddspjalli þegar ég spila ein. Það hefur ekki stoppað mig í að spila, en ég hef lært að hunsa mikið af þessum athugasemdum."

Eyrún E., 25–35 ára — Ísland
„Kynferðisleg og kynbundin áreitni á sér stað ansi oft. Stundum skemma spilarar leiki (throw games) viljandi vegna þess að þeir halda að einhver sé að spila illa, eða þeir sýna viðbrögð við því hvernig röddin í manni hljómar í raddspjallinu. Svona reynsla varð á endanum til þess að ég tók mér hvíld frá sumum samkeppnis-skotleikjum (FPS)."

Lovisa L., 14–18 ára — Svíþjóð
„Að vera stelpa í tölvuleikjum frá unga aldri þýddi stundum að verða fyrir staðalímyndum og kvenfyrirlítandi athugasemdum (til dæmis að vera sagt að ‚fara aftur inn í eldhús'). Það hafði áhrif á sjálfstraustið mitt þegar ég var yngri, en með tímanum varð ég seigari."

Nilas P., 14–18 ára — Svíþjóð
„Þegar maður spilar samkeppnisleiki hittir maður næstum alltaf eitrað (toxic) fólk sem reiðist og móðgar aðra. Stundum getur það haft áhrif á mann líka, en með tímanum lærir maður hvernig á að takast á við það."

Tölvuleikjasögur: Úrval frásagna

4 Áskoranir, áreitni og erfið reynsla

Mattias G., 19–24 ára — Svíþjóð
„Ég eyddi mörgum árum í að spila League of Legends, þannig að ég hef séð nánast allar mögulegar móðganir í spjallinu. Það hafði ekki of mikil áhrif á líf mitt, en það sýnir greinilega hversu eitrað (toxic) sumt samkeppnisumhverfi getur orðið."

Jódís H., 25–35 ára — Ísland
„Sem kona hef ég fengið nóg af kvenfyrirlítandi athugasemdum á meðan ég spila á netinu. Sumir spilarar hreinlega neita að spila með manni um leið og þeir átta sig á því að maður er kona."

Luo Caspian L., 14–18 ára — Svíþjóð
„Ég hef upplifað einelti og útskúfun í sumum leikjum. Og já, þó að þetta sé ‚bara leikur', þá getur það haft áhrif á skapið það sem eftir lifir dags eða jafnvel lengur."

Gabriele D., 36–45 ára — Spánn
„Margir netleikir eru fullir af eitruðu andrúmslofti (toxicity). Ég hef orðið vitni að kynþáttafordómum og áreitni í sumum fjölspilunarsamfélögum. Það hafði ekki mikil persónuleg áhrif á mig, en það varð til þess að ég fór að forðast ákveðið umhverfi."

Arnar G., 19–24 ára — Ísland
„Áreitni er því miður hluti af tölvuleikjum á netinu og sennilega af öllu því sem tengist stafrænni starfsemi almennt. Það hjálpar að loka á (blocka) eða hljóðsetja (muta) spilara, en það leysir ekki alltaf vandann."

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Að hlusta á stafrænt líf: Af hverju frásagnarkannanir skipta máli

Ein af fyrstu spurningunum sem kennari eða leiðbeinandi gæti spurt sig þegar hann kynnist verkefni eins og Adventures Are Better Shared! er blekkjandi einföld: Af hverju á yfirhöfuð að safna sögum um tölvuleikjaspilun? Utan frá séð geta frásagnarkannanir um minningar, vináttu eða gremju spilara virst tilviljanakenndar eða lausar í reipunum í samanburði við hefðbundin rannsóknartól í menntavísindum. Samt sem áður þjónar þetta efni ákveðnu og æ meira viðurkenndu hlutverki innan fullorðinsfræðslu og fjölmiðlamenntunar: það gerir fræðslufólki, leiðbeinendum og öðrum fagaðilum kleift að nálgast lifða stafræna reynslu þátttakenda á þann hátt sem hefðbundnir spurningalistar eða tölfræðigögn fanga sjaldan.

Lífbúnaðarnám (lifelong learning) hefur lengi lagt áherslu á miðlægni reynslunnar í menntunarferlinu. Afar gildar aðferðafræðilegar nálganir (Bruner, 2003) hafa sýnt fram á hvernig einstaklingar túlka líf sitt í gegnum frásagnir, þar sem þeir skipuleggja atburði í merkingarbærar sögur sem hjálpa þeim að skilja bæði sjálfa sig og það félagslega umhverfi sem þeir búa í. Frá þessu sjónarhorni er sagnamennska ekki einfaldlega tjáningarform, heldur einnig vitsmunalegt ferli þar sem fólk túlkar raunveruleikann, ígrundar liðna atburði og miðlar reynslu sinni til annarra.

Þegar þessar frásagnir varða stafrænt umhverfi (svo sem netleiki, sýndarsamfélög eða fjölspilunarvettvanga) verða þær sérstaklega dýrmætar heimildir til að skilja nútímaform þátttöku og félagslegra samskipta.

Innan ramma þessa smáa verkefnis okkar var frásagnarkönnunin því hönnuð minna sem mælitæki og meira sem tól til að hlusta. Með því að bjóða þátttakendum að lýsa minningum sínum, samböndum og áskorunum tengdum tölvuleikjum, býr könnunin til eigindlegt efni sem leiðir í ljós hvernig stafrænt umhverfi er upplifað innan frá. Þessar frásagnir veita innsýn í hliðar á tölvuleikjamenningu sem oft eru ósýnilegar í hreinni tæknilegri eða tölfræðilegri umræðu: tilfinningaleg tengsl við ákveðna leiki, mikilvægi netsambanda, leiðirnar sem spilarar nota til að takast á við streitu eða kvíða, og þá spennu sem getur komið upp í sýndarumhverfi.

Fyrir menntafólk sem nálgast stafræna menningu utan frá tölvuleikjasamfélaginu, brúa þessar sögur mikilvægt bil. Margir fullorðinsfræðarar, leiðbeinendur eða félagsráðgjafar kynnast tölvuleikjum fyrst og fremst í gegnum opinbera umræðu, þar sem þeir eru oft settir í einfaldað samhengi: annaðhvort sem skaðlaust áhugamál eða sem vandamál tengt skjátíma.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Frásagnirnar flækja þessar einfölduðu ályktanir með því að sýna hversdagslegan veruleika tölvuleikjaiðkunar. Þær leiða í ljós að tölvuleikjaumhverfi eru hvorki algjörlega jákvæð né neikvæð, heldur flókin félagsleg rými þar sem samvinna, sköpunargáfa, árekstrar og persónulegur þroski geta farið saman.

Þetta sjónarhorn á sérstaklega vel við þegar litið er til aðferðafræði í óformlegu og hversdagslegu námi (non-formal and informal education), sem sjaldan tekur mið af því hversu gegnumsýrandi hið stafræna umhverfi er, og einblínir þess í stað á „hefðbundnara“ námsumhverfi. Á hinn bóginn mótast netleikir (sem og samfélagsmiðlar) í raun af því að vera eitt útbreiddasta form félagslegra samskipta í dag, sérstaklega meðal yngra fólks.
Að skilja hvernig þetta umhverfi virkar – allt frá samskiptamynstrum til samfélagsviðmiða – getur því hjálpað leiðbeinendum, félagsráðgjöfum og kennurum að eiga betri samleið með nemendum sem eiga í auknum mæli félagsleg samskipti í blönduðu umhverfi á netinu og utan þess (online–offline).

Frásagnarkönnunina sem notuð var í þessu verkefni má þannig skilja sem undirbúningsskref: leið til að korta reynslu áður en reynt er að hanna viðeigandi fræðsluefni. Í stað þess að nálgast tölvuleiki út frá óhlutbundnum ályktunum, er menntafólki boðið að byrja á því að hlusta á raddir þátttakendanna sjálfra.

Önnur mikilvæg vídd þessarar nálgunar snýr að hluttekningu (empathy) og sjónarhorni. Að lesa persónulegar frásagnir af tölvuleikjareynslu – hvort sem þær fela í sér liðsvinnu í erfiðum aðstæðum, félagsleg tengsl sem myndast á milli landa eða áreitni í raddspjalli – hjálpar menntafólki að átta sig á þeirri tilfinningalegu og félagslegu þýðingu sem þetta sýndarumhverfi getur haft fyrir þátttakendur. Þessi viðurkenning er sérstaklega mikilvæg þegar unnið er með fullorðna nemendur sem sjá ef til vill ekki strax hvernig tölvuleikir tengjast menntun. Sögurnar gera þessi tengsl sýnileg með því að sýna hvernig stafræn iðkun skarast við tungumálanám, samvinnu, sjálfsmyndarleit og samfélagsbyggingu.

Á sama tíma hvetja frásagnaraðferðir líka til gagnrýninnar ígrundunar. Þar sem könnunin tekur bæði til jákvæðrar og neikvæðrar reynslu, dregur hún fram tvírætt eðli netsamfélaga. Svarendur tala um varanleg tengsl og stuðningsnet, en líka um kynferðislega áreitni, útskúfun eða kynþáttafordóma. Fyrir menntafólk er þetta tvíþætta sjónarhorn dýrmætt: það kemur í veg fyrir fegrun á hlutunum en afstýrir jafnframt einföldum siðferðisdómum um sýndarmenningu.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Í þessum skilningi getur frásagnarkönnunin frekar virkað sem greiningartæki en endanleg námsafurð. Tilgangur hennar er ekki að veita afgerandi svör um tölvuleiki, stafræna menningu, sýndarvenjur og flókið samband þeirra við námsferla, heldur að skapa upphafspunkt fyrir samræðu á milli menntafólks og tölvuleikjasamfélaga, sem skilja má sem útbreitt menningarfyrirbæri. Með því að skjalfesta hvernig spilararnir sjálfir túlka reynslu sína, býður verkefnið menntafólki upp á fyrstu áttavitaáttirnar innan flókins menningarlandslag**s.**

Sú innsýn sem sprettur upp úr þessum sögum stuðlar einnig að víðtækari skilningi á stafrænni þátttöku í nútímasamfélagi. Eftir því sem samskiptatækni mótar hversdagslífið í ríkari mæli, verða athafnir eins og tölvuleikjaspilun, streymi (streaming) eða samvinna á netinu að miðlægum vettvangi þar sem einstaklingar þróa með sér samskipta-, skipulags- og félagsfærni. Frásagnirnar gera það mögulegt að fylgjast með þessum ferlum í raunverulegu samhengi og gera þá sýnilega menntafólki sem gæti annars litið fram hjá þeim. Af þessum sökum hafa nálganir sem byggja á sagnamennsku orðið æ algengari í nýsköpunarverkefnum í menntamálum, sérstaklega innan óformlegs og hversdagslegs náms.

Þær veita sveigjanlega og aðgengilega aðferð til að rannsaka nýja stafræna menningu, um leið **og þær skapa efni sem hægt er að deila, ræða og greina nánar**. Í tilfelli ***Adventures Are Better Shared!*** þjónar þetta úrval frásagna einmitt þeim tilgangi: það varpar einstaklingsbundinni reynslu yfir í sameiginlega auðlind sem menntafólk getur ígrundað og notað sem gátt inn í umræður um tölvuleiki, samfélög og stafræna þátttöku.

Séð frá þessu sjónarhorni er frásagnarkönnunin ekki einangruð rannsóknarstarfsemi heldur hluti af víðtækari aðferðafræðilegri vegferð. Hún undirbýr menntafólk undir að nálgast tölvuleikjaumhverfi af meiri meðvitund og forvitni, og veitir því fyrstu innsýnina í þá félagslegu heima sem spilarar búa í. Næsta skrefið, sem er skoðað í eftirfarandi hlutum þessa kafla, er að huga að því hvernig þessi innsýn getur nýst í skólastarfi og fræðslu, og hvernig hún getur auðgað nýjar leiðir í fjölmiðlamenntun og þjálfun í stafrænni hæfni.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Að skilja tölvuleikjamenningu í gegnum frásagnir

Ef fyrsta skrefið í frásagnarkönnuninni var að hlusta á raddir spilaranna, þá snýr annað skrefið að túlkun. Eins og áður hefur komið fram var almennt markmið þessa frásagnaúrvals og stafrænu sagnamennsku að þróa gagnleg sjónarhorn sem menntafólk getur notað til að átta sig á því menningarlega umhverfi þar sem margir nemendur eyða umtalsverðum hluta af tíma sínum.

Fyrir menntafólk sem þekkir ekki tölvuleikjaumhverfi af eigin raun getur heimurinn sem lýst er í þessum vitnisburðum virkað brotakenndur í fyrstu: ólíkar leikjagerðir (genres), leikjatölvur og tæki (platforms), samfélög og samskiptastílar fara saman innan víðfeðms vistkerfis sem er í stöðugri þróun. Samt sem áður leiða frásagnirnar sem safnað var í þessu verkefni í ljós endurtekin mynstur sem hjálpa til við að skýra hvernig þetta umhverfi virkar félagslega. Svarendur lýstu samvinnu oft á svipaðan hátt, varanlegum félagslegum tengslum og vináttu í gegnum sýndarrými, en einnig þróun óformlegra samfélagsreglna sem stýra hegðun í netsamfélögum, og aðferðum sem þróaðar eru til að takast á við árekstra eða spennu.

Frá sjónarhóli menntunar sýna þessar sögur að tölvuleikjaumhverfi eru ekki einungis tæknilegir vettvangar heldur flókin félagsleg rými.

Hvað varðar samskipti, samvinnu og aðra mikilvæga grunnfærni og hæfni, þá býður þetta sagnasafn upp á áhugavert sjónarhorn, sérstaklega þegar svarendur lýsa reynslu sinni í fjölspilunarumhverfi: leiðtogahlutverk og -hæfileikar koma fram og styrkjast, sameiginleg markmið og skipulag þróast á farsælan hátt og viðmið samfélagsins mótast smám saman.

Eins og áður hefur verið nefnt og lýst, hafa margir svarendur tilhneigingu til að túlka „tölvuleiki“ í víðum skilningi, sem nær yfir mjög ólíka vettvanga og tól: Discord-þjóna (servers), spjallborð eða hópa á samfélagsmiðlum, svo aðeins séu nefndir þeir algengustu. Þessi tilhneiging er sérstaklega áhugaverð vegna þess að hún styrkir þá hugmynd að tölvuleikjaspilun geti virkað sem gátt inn í víðtækari stafræna hæfni og stafrænt viðbúnað (digital readiness).

Í þessu samhengi takmarkast stafrænt læsi ekki við tæknilega notkun á skrifstofuhugbúnaði, heldur felur það í sér hagnýta færni og þekkingu á nútímatækni, netsamfélögum, vistkerfum stafræns efnis og þeirri dýnamík sem mótar sýnileika, samskipti og þátttöku í stafrænum rýmum.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Annað viðeigandi atriði sem kom nokkuð oft fram er eðli þess sem við lýstum sem „varanlegum félagslegum tengslum“: nánar tiltekið hafa svarendur tilhneigingu til að lýsa þeim einfaldlega sem vináttu sem myndast í gegnum sýndarrými, þar sem rík áhersla er lögð á samvinnunám og þátttöku í samfélögum sem deila sama markmiði. Frásagnarkannanir hjálpa til við að gera þessi mannlegu og samfélagslegu tengsl sýnilegri og auðþekkjanlegri með því að setja tölvuleikjareynsluna í samhengi við það víðara umhverfi sem hún á sér stað í.

Önnur mikilvæg innsýn sem sprettur úr þeim vitnisburðum sem safnað var snýr að fjölbreytileika þeirra hvata sem búa að baki tölvuleikjaiðkun. Sumir svarendur leggja áherslu á keppni og árangur og rifja upp mót eða krefjandi samvinnuverkefni sem krafðist mikillar samstillingar. Aðrir einblína á könnun, sköpunargáfu eða sagnamennsku og lýsa tilfinningalegum áhrifum af sögudrifnum leikjum eða ánægjunni af því að byggja sýndarheima ásamt dýrmætum kunningjum úr netheiminum. Hjá mörgum spilurum fara þessir ólíku hvatar saman og breytast með tímanum eftir því hver leikurinn er, samfélagið og persónulegar aðstæður spilarans hverju sinni.
Að skilja þennan fjölbreytileika getur hjálpað menntafólki að færast handan einfaldaðra ályktana um tölvuleiki. Í opinberri umræðu eru tölvuleikir stundum dregnir upp sem einsleitar athafnir sem tengjast fyrst og fremst dægradvöl og einangrunarhegðun.

Frásagnaraðferðir hafa reynst sérstaklega vel til þess fallnar að afhjúpa þessa dýnamík, þar sem þær hvetja þátttakendur og svarendur til að lýsa reynslu sinni á eigin forsendum. Í stað þess að þvinga svarendur inn í fyrirfram skilgreinda flokka, gera opnar frásagnarspurningar einstaklingum kleift að varpa ljósi á það sem þeir sjálfir telja raunverulega þýðingarmikið. Fyrir vikið komu oft upp óvænt stef: mikilvægi sameiginlegra markmiða og óformlegra samfélagsreglna, hlutverk tölvuleikja á tímum einangrunar, eða leiðirnar sem fólk lærir til að leysa árekstra innan sýndarumhverfis.

Fyrir menntafólk sem starfar við fjölmiðlamenntun eða þjálfun í stafrænni hæfni getur þessi innsýn verið sérstaklega dýrmæt. Hún sýnir hvernig stafræn umhverfi verða að rýmum þar sem einstaklingar æfa samskipti, samningatækni og samvinnu – færni sem er jafnan í brennidepli í margs konar námi og starfsþróun utan netheima.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Sérstaklega mikilvægt atriði sem vert er að leggja áherslu á er að þessi færni og menntunargildi þróast ekki alltaf af ásettu ráði innan netsamfélaga; þau spretta oft fram af sjálfu sér í gegnum endurtekin samskipti og sameiginlega lausn vandamála. Á sama tíma varpa frásagnirnar einnig ljósi á þær áskoranir sem eru til staðar í umhverfi netheima. Þátttakendur lýsa raunveruleika netheimsins sem „spegli á raunveruleikann“ en með færri félagslegum síum, þar sem þeir mæta fjandsamlegri hegðun, mismununarathugasemdum eða ágengum samskiptum. Á hinn bóginn hafa þeir líka tilhneigingu til að finna bandamenn og bjargráð (coping mechanisms) í þessum sömu sýndarheimum. Þetta yfirvegaða sjónarhorn getur hjálpað menntafólki að skilja bæði tækifærin og áhætturnar sem fylgja þátttöku í stafrænni tölvuleikjamenningu, með því að líta á hana sem flókna framlengingu á hversdagslífinu en ekki sem einangraðan, óvenjulegan eða þýðingarminni vettvang sem hefur minni áhrif.

Í reynd þýðir þetta að frásagnirnar geta nýst sem dýrmæt túlkunarauðlind sem gefur áþreifanleg dæmi um hvernig tölvuleikjasamfélög virka, hvernig fólk á samskipti og hvers konar reynslu þátttakendur telja þýðingarmikla. Með því að greina þessar sögur í sameiningu getur menntafólk byrjað að greina mynstur sem dýpka skilning þeirra á stafrænni þátttöku meðal fullorðinna nemenda.

Sagnasafnið okkar stefnir því að því að þjóna tvíþættu hlutverki: Á öðru leytinu skjalfestir það persónulega reynslu sem sýnir fjölbreytileika tölvuleikjamenningar á netinu þvert á ólík lönd og samfélög fullorðinna. Á hinu leytinu vill það bjóða menntafólki upp á skipulagt tækifæri til að kynnast þessu umhverfi út frá sjónarhóli fólksins sem þar býr.

Þetta túlkunarskref er afar mikilvægt áður en vikið er að raunverulegri hagnýtingu í skólastarfi og fræðslu.

Að skilja hvernig tölvuleikjamenning virkar, hvernig spilarar eiga samskipti, vinna saman og fóta sig í stafrænum rýmum, leggur grunninn sem hægt er að byggja markvissari fræðslustarfsemi á. Næsti hluti þessa kafla mun því færa áhersluna frá túlkun yfir í framkvæmd, og skoða hvernig innsýn úr frásagnarkönnunum getur mótað kennsluaðferðir og stutt við þróun stafrænnar hæfni meðal menntafólks sjálfs.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Frá sögum til innsýnar í menntamál: Hvernig menntafólk getur lesið frásagnir úr tölvuleikjum

Fyrsta ástæðan fyrir því að frásagnarkannanirnar sem safnað er í sagnasafnið okkar skipta máli er sú að þær hjálpa menntafólki að viðurkenna tölvuleikjaspilun ekki sem jaðarsetta tómstundaaðferð, heldur sem hluta af hinu hversdagslega „onlife"-ástandi (tvinnaða lífi) sem nútíma félagslíf sprettur úr.
Hugtakið onlife, eins og það hefur verið þróað í evrópskri umræðu um ofurtengingu (hyperconnectivity), lýsir eyðingu hvers kyns strangra marka á milli upplifunar á netinu og utan þess: Í þessum skilningi er stafrænt umhverfi ekki lengur ytra rými sem notendur heimsækja af og til, heldur hversdagslegur vettvangur þar sem stöðugt er samið um sjálfsmynd, samskipti og þátttöku. Lesnir í þessu ljósi gera vitnisburðirnir sem safnað var í könnuninni meira en að skjalfesta tölvuleikjavendur, þar sem þeir sýna hvernig fullorðnir hafa tilhneigingu til að búa í stafrænu umhverfi sem merkingarbærum félagslegumheimum – þar sem samskiptavenjur, tilfinningaleg fjárfesting og sameiginleg viðmið eru bæði upplifð og **mótuð, oft með umtalsverðum áhrifum á það sem jafnan er kallað „raunverulegi" heimurinn (offline).**
Nánar tiltekið, frá sjónarhóli menntunar, getur þessi innsýn veitt fyrstu túlkunarauðlindina til að skilja hvernig nám, þátttaka og sambönd þróast í auknum mæli innan blandaðs umhverfis.

MMjög oft, þegar rætt er um stafræna hæfni eða stafrænan viðbúnað, sérstaklega í fullorðinsfræðslu, er tilhneiging til að einblína fyrst og fremst á tæknilega færni.

Þetta sjónarhorn á hættu að líta fram hjá þáttum sem eru sennilega mun mikilvægari, svo sem borgaralegri þátttöku, þróun félagslegrar færni og samskipta, gagnrýninni sýn og mótun sjálfsmyndar innan netsamfélaga.

Þessar víddir virðast mun meira í takt við núverandi skilning á stafrænu læsi og þær fjölbreyttu leiðir sem einstaklingar nota til að taka þátt í stafrænni menningu nútímans.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Netsamfélög, félagsleg einangrun og önnur samskiptarými

Önnur viðeigandi innsýn sem sprettur úr frásögunum snýr að því hlutverki sem tölvuleikjaumhverfi geta gegnt sem valkvæð rými fyrir félagsleg samskipti, sérstaklega fyrir einstaklinga sem upplifa félagslega einangrun, kvíða eða erfiðleika við að fóta sig í hefðbundnu umhverfi utan netheima. Á undanförnum árum hafa nokkrar rannsóknarlínur innan fjölmiðlasálfræði og stafrænnar félagsfræði skoðað hvernig netsamfélög geta virkað í senn sem griðastaðir og sem vettvangur fyrir félagslega þátttöku. Á meðan opinber umræða ramma gjarnan mikla netnotkun inn sem vandamál tengt tölvufíkn eða stafrænum ávana, hafa reynslurannsóknir í auknum mæli sýnt fram á flóknara hlutverk stafrænna miðla þegar kemur að því að viðhalda félagslegum tengslum, sérstaklega hjá einstaklingum sem gætu annars upplifað einangrun eða jaðarsetningu (Kardefelt-Winther, 2014; Cole & Griffiths, 2007). Á hinn bóginn, í þeim vitnisburðum sem safnað var í ***Adventures Are Better Shared***!, birtast tölvuleikir iðulega sem félagslega skipulagt umhverfi fremur en einangruð iðja. Fjölspilunartímar, samfélagsþjónar (community servers) og samvinnuáskoranir skapa tækifæri til samskipta sem svarendur upplifa sem aðgengileg og viðráðanleg á tilfinningasviðinu, sérstaklega í samanburði við aðstæður augliti til auglitis sem geta falið í sér meiri félagslega pressu eða dómhörku.

Frá þessu sjónarhorni geta tölvuleikjaumhverfi virkað sem „þriðju rými“ félagslegra samskipta: Umhverfi sem eru utan hefðbundins stofnanasamhengis en veita engu að síður tækifæri til innihaldsríkra sambanda, félagslegrar miðlunar og samfélagsmótunar.
Frá sjónarhóli menntunar geta þessar frásagnir hjálpað til við að hliðra túlkuninni á tölvuleikjum frá því að vera hrein afþreying yfir í að vera mögulegur innviður fyrir tengslamyndun innan stafrænnar samtímamenningar.

Að skilja þessi mynstur getur hjálpað menntafólki að nálgast tölvuleikjamenningu af meiri blæbrigðamun — **með því að viðurkenna bæði tækifærin og áskoranirnar sem fylgja stafrænni þátttöku, og átta sig á því að fyrir marga virkar þetta umhverfi nú þegar sem þýðingarmikill vettvangur í félagslífinu.**

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Óformlegt nám og jafningjafræðsla í tölvuleikjasamfélögum

Þriðja viðeigandi víddin sem sprettur úr frásögnum svarenda snýr að óformlegum námsferlum innan tölvuleikja og, í víðara samhengi, sýndarsamfélaga. Margir svarendur lýsa aðstæðum þar sem þekkingar er aflað — ekki með formlegri kennslu — heldur með athugun, tilraunum og samskiptum við aðra þátttakendur.

Flókið samfélagslegt skipulag, gildi (guild systems) og samfélagsþjónar virka oft sem umhverfi þar sem reyndari meðlimir leiðbeina öðrum á að mestu leyti sjálfsprottinn og samvinnufúsan hátt; leikáætlanir eru ræddar í sameiningu og færni til að leysa vandamál er fínpússuð smám saman í gegnum æfingu. Þessi dýnamík líkist mjög því sem menntarannsóknir lýsa sem jafningjabyggðum (peer-based) eða samfélagsdrifnum námsferlum.

Þessar athuganir tóna jafnframt vel við viðurkenndar kenningar innan fullorðinsfræðslu og reynslunáms. Fullorðinsfræðslunálganir (andragogy) leggja áherslu á að fullorðnir nemendur eigi tilhneigingu til að þróa með sér hæfni á skilvirkari hátt þegar námsstarfið er innfellt í merkingarbært samhengi og þegar einstaklingar geta byggt beint á eigin reynslu (Knowles, Holton & Swanson, 2015).

Á svipaðan hátt virðist notkun tölvuleikja og gagnvirks umhverfis línuríma **við reynslunámslíkan Kolbs**, sem varpar ljósi á hvernig þekking sprettur oft upp úr hringrásum áþreifanlegrar reynslu, ígrundunar og tilrauna, fremur en með óhlutbundinni kennslu (Kolb, 1984). Ennfremur má líka túlka þetta umhverfi út frá kenningunni um starfssamfélög (communities of practice), þar sem nám á sér stað í gegnum þátttöku í sameiginlegum athöfnum og hægfara öflun hæfni innan hópsins (Lave & Wenger, 1991; Wenger, 1998).

Í mörgum þeirra frásagna sem safnað var í þessu verkefni lýsa svarendur einmitt þessu ferli: Einstaklingar ganga upphaflega til liðs við samfélög sem nýliðar, læra af reyndari spilurum og leggja á endanum sjálfir til þekkingu með því að leiðbeina öðrum eða skipuleggja sameiginlega viðburði. Frá okkar sjónarhóli í menntamálum er sérstaklega dýrmætt að viðurkenna þessa dýnamík, því hún sýnir hvernig stafræn umhverfi hýsa ef til vill þegar form af samvinnunámi sem svipar til þeirrar kennsluaðferðafræði sem jafnan hefur verið þróuð innan skólastofnana.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Fyrir kennara og leiðbeinendur gefur þessi innsýn gagnlegan útgangspunkt til að endurhugsa hvernig námsferlar geta þróast í stafrænni samtímamenningu. Í stað þess að líta á tölvuleikjaumhverfi eingöngu sem afþreyingarrými, má einnig túlka þau sem vistkerfi þar sem samskipti, samhæfing, lausn vandamála og þekkingarmiðlun eru stöðugt iðkuð í gegnum þátttöku. Í reynd þýðir þetta að menntafólk getur kennt og byggt á þeirri reynslu sem nemendur búa þegar yfir.

Til dæmis, þegar haldið er námskeið um skilvirk samskipti eða liðsvinnu, getur það gefið dýrmæta gátt inn í umræðuna að viðurkenna að sumir þátttakendur taka reglulega þátt í samvinnu-fjölspilunarleikjum. Spilarar sem samstilla leikaðferðir í netleikjum, semja um hlutverk innan liða eða leysa úr árekstrum í leikjasamfélögum, eru oft þegar að æfa samskiptaform, samvinnu og ákvarðanatöku sem svipar mjög til þeirrar hæfni sem fjallað er um í margs konar námi eða starfsþjálfun. Að viðurkenna og meta þessa reynslu getur hjálpað menntafólki að tengja formleg námsmarkmið við iðkun sem þátttakendur stunda þegar í sínu daglega stafræna lífi.

Tölvuleikjamenning og stafræn hæfni samtímans

Annar, og síðasti, viðeigandi þátturinn sem sprettur úr sagnamennskuæfingum okkar og frásögnum snýr að sambandinu á milli tölvuleikjaiðkunar og þróunar á stafrænni hæfni og stafrænum viðbúnaði samtímans. Nokkrir svarendur lýsa óbeint ríkri þekkingu á stafrænu umhverfi sem nær langt út fyrir grunnotkun á hugbúnaði eða skrifstofuverkfærum.

Þátttaka í tölvuleikjasamfélögum krefst oft þess að fólk fari á milli margra vettvanga samtímis, þar á meðal samskiptakerfa, streymisvefna, spjallborða og samfélagsþjóna. Í þessu samhengi lærir fólk hvernig á að samstilla upplýsingar þvert á ólíkar rásir, túlka samfélagsviðmið, halda utan um stafræna sjálfsmynd sína og eiga í samskiptum við fjölbreytta hópa á netinu.

Einfaldlega sagt varpa þessar venjur ljósi á víðtækari skilning á stafrænu læsi og geta gefið gagnlega innsýn þegar hannaðar eru leiðir til að efla stafrænt læsi, en slík vinna spennir yfir stóran hluta af starfi margra sem starfa við fullorðinsfræðslu.

Hugleiðingar og þýðing fyrir menntafólk

Hæfnirammar eins og evrópska DigComp-módelið leggja áherslu á að stafræn hæfni feli ekki aðeins í sér tæknilega færni heldur einnig félagsleg samskipti, innifalandi og frumkvæðiskyns samskipti, upplýsingastjórnun og borgaralega þátttöku í stafrænu umhverfi (European Commission, 2022).

Sú reynsla sem dregin er saman í sagnasafni okkar sýnir hvernig margir af þessum hæfnisþáttum eru þegar iðkaðir á óformlegan hátt í gegnum þátttöku í tölvuleikjasamfélögum og, í víðara samhengi, með iðkun tölvuleikja – þrátt fyrir þá staðreynd að enn sé oft litið á slíka iðju með tortryggni eða hún afskrifuð sem hrein afþreying. Í mörgum tilfellum er það einmitt með því að verða virkir þátttakendur í tölvuleikjaumhverfi sem fullorðnir byrja að þróa með sér hagnýta getu til að meta upplýsingar sem deilt er innan samfélaga, túlka dýnamík ólíkra miðla og taka þátt í samvinnubundnum stafrænum rýmum sem krefjast samstillingar og samningatækni við aðra.

Meginmarkmið þessarar frásagnarafurðar er því að varpa ljósi á hvernig tölvuleikjaumhverfi geta virkað sem gáttir inn í stafræna samtímamenningu í hennar víðasta skilningi.

Í gegnum endurtekin samskipti innan þessara vistkerfa öðlast þátttakendur smám saman hagnýta þekkingu á virkni stafrænna miðla, samskiptamynstrum á netinu og þeirri dýnamík sem mótar sýnileika og þátttöku í netsamfélögum. Að viðurkenna þessa reynslu getur hjálpað menntafólki að hreyfa sig handan þröngra hugmynda um stafræna hæfni og byrja að kynna sér rýmri sýn á stafrænt læsi: sýn sem felur í sér þá þverfærni (transversal ability) að geta fótað sig í flóknum stafrænum vistkerfum, túlkað félagslega dýnamík á netinu og tekið þátt af ábyrgð, sem stafrænir borgarar, í hinu nettengda almannarými.



Samantekt

Þær frásagnir sem safnað var í þetta kver veita fyrstu rannsóknarinnsýn í hvernig fullorðnir spilarar upplifa stafræna tölvuleikjaspilun sem hluta af hversdagslífi sínu. Í gegnum svörin úr könnuninni og vitnisburðina sem birtast í sagnasafninu teiknast upp mun blæbrigðaríkari mynd af tölvuleikjum: mynd sem fer handan algengra staðalímynda og dregur fram félagslegar, tilfinningalegar og menningarlegar víddir í tölvuleikjasamfélögum samtímans.

Fyrir menntafólk sem starfar á vettvangi fullorðinsfræðslu gefa þessar sögur tækifæri til að skilja betur það stafræna umhverfi sem margir nemendur hafa tilhneigingu til að búa í að staðaldri. Vitnisburðirnir sýna hvernig tölvuleikjaspilun getur virkað í senn sem rými fyrir sjálfstjáningu, félagsleg samskipti, samfélagsmeðvitund, sköpunargáfu og óformlegt nám. Þeir leiða einnig í ljós þær áskoranir sem þátttakendur geta mætt, þar á meðal áreitni, útskúfun eða misskilning í garð tölvuleikjamenningarinnar. Samanlagt hjálpa þessi sjónarhorn við að setja tölvuleiki í samhengi við víðara landslag stafrænnar þátttöku, sem mótar hversdagssamskipti og samfélagslíf í ríkari mæli með hverjum deginum.

Frá sjónarhóli símenntunar var tilgangur þessarar könnunar ekki að draga upp tölfræðilegar ályktanir um tölvuleikjavenjur, heldur fremur að safna eigindlegri innsýn sem gæti stutt við það ferli að kynna þennan veruleika fyrir menntafólki. Að hlusta á raddir spilaranna gerir menntafólki kleift að nálgast tölvuleikjamenningu af meiri meðvitund og forvitni og viðurkenna þann fjölbreytileika í reynslu og merkingu sem þátttakendur leggja í stafræna iðkun sína.

Innan ramma ***Adventures Are Better Shared!*** markar þetta sagnasafn því fyrsta skrefið í víðtækara ferli náms, endurmenntunar og hæfniaukningar (reskilling and upskilling) gagnvart stafrænum heimum. Sögurnar sem hér koma saman hjálpa til við að brúa bilið milli tölvuleikjasamfélaga og aðferðafræði í símenntun.

Sú innsýn sem sprettur úr þessari könnun mun nýtast í næsta fasa verkefnisins, sérstaklega í vinnuþætti 3 (Activity 3), sem snýr að því að þróa þjálfunar- og fræðsluefni fyrir menntafólk sem hefur áhuga á að kanna möguleika tölvuleikjatengdrar iðkunar í samhengi við fullorðinsfræðslu. Með því að kynna reynslu og sjónarhorn spilara fyrir menntafólki, leggur þetta verk grunninn að námskeiðinu og aðferðafræðihandbókinni sem fylgja í kjölfarið.
Með því að leiða saman raddir spilara og sjónarhorn menntafólks, var stefnt að því með þessu sagnasafni að hvetja til upplýstari og ígrundaðri nálgunar á tölvuleikjamenningu, sem hluta af hinu stærra landslagi stafrænna miðla og sýndarnámsumhverfis samtímans.
.

Heimildaskrá

Bruner, J. (1996). The culture of education. Harvard University Press.

Bruner, J. (2003). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. CyberPsychology & Behavior, 10(4), 575–583.

European Commission, Joint Research Centre. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. Computers in Human Behavior, 31, 351–354.

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development. Routledge.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice Hall.

Lambert, J. (2007). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (2nd ed.). Center for Digital Storytelling.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge University Press.

Ohler, J. (2008). Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity. Corwin Press.

Petrucco, C., & De Rossi, M. (2009). Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni. Carocci.

Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006 (pp. 709–716). AACE.

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity. Cambridge University Press.



Close in the Distance
Palermo, Milano, Online

Í samstarfi við

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Ísland
Sverok, Stokkhólmur, Svíþjóð

Þessi frásagnarmiðaða auðlind er gefin út samkvæmt Creative Commons Attribution–NonCommercial–ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) leyfinu.
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

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

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

Gamingway!

project code: 2024-1-IT02-KA210-ADU-000246576

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union