closeinthedistance.com
rafithrottir.is
sverok.se



Gaming Stories

Digitalt berättande och spelarupplevelser:
Välbefinnande, sociala kontakter och personlig utveckling genom datorspel

Co-funded by
the European Union

Innehållsförteckning

03 Om projektet

06 Digitalt berättande och narrativa undersökningar

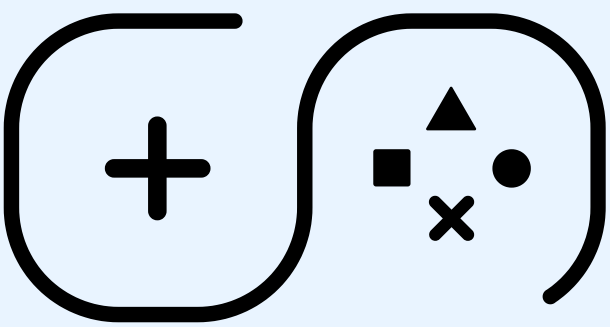
14 Deltagare och undersökningsresultat

31 Gamingberättelser: En antologi

45 Reflektioner och implikationer för pedagoger

56 Slutsatser

57 Referenser



Om projektet

Adventures Are Better Shared! En guide för pedagoger och ledare inom spelundervisning, är ett småskaligt partnerskap finansierat av Europeiska unionens Erasmus+-program inom sektorn för vuxenutbildning.



Mer detaljerat var projektets mål att utforska hur **samtida spelkulturer** kan förstås bättre inom vuxenutbildning, särskilt i relation till **digital delaktighet, social interaktion och informell kompetensutveckling.**

I hela Europa representerar datorspel en av de mest utbredda formerna av digitalt engagemang bland vuxna. Trots detta betraktas spelande ofta med skepticism i pedagogiska och sociala sammanhang. Just därför syftade projektet till att **utmana dessa uppfattningar** genom att utforska spelande som en kulturell och social praktik som kan bidra till **personlig utveckling, digital litteracitet och samhällsdeltagande.**

Genom att kombinera expertis inom vuxenutbildning, icke-formella och informella metoder, lokalsamhällesbaserat lärande och digitalt socialt arbete, strävade partnerskapet efter att skapa nya möjligheter för **dialog mellan pedagoger och spelgemenskaper.** Detta skedde under en 24-månadersperiod, främst i **Italien, Island och Sverige.**
Mer specifikt har ett centralt fokus för projektet varit att utveckla nya perspektiv på hur digitala miljöer kan forma (och främja) social interaktion.

Inom ramen för Erasmus+ vuxenutbildning har projektet därmed bidragit till att främja inkluderande digital kompetens genom att erkänna värdet av informella lärandeprocesser som ofta uppstår inom onlinegemenskaper.

Genom att utforska spelande som en social och kulturell praktik syftade partnerskapet till att stödja **utbildare i att bättre förstå vuxna studerandes (och spelares) digitala liv, samt de former av delaktighet som formar dem.**



Denna publikation är framtagen inom ramen för en av projektets kärnaktiviteter, med fokus på validering, nätverkande och samhällsengagemang kring spelupplevelser. Denna fas av projektet samordnades av **Rafíþróttasamband Íslands (Island)** och förde samman vuxna spelare och utbildare från olika europeiska sammanhang för att utforska hur spelande upplevs i vardagen och hur dessa erfarenheter relaterar till välbefinnande, social delaktighet och personlig utveckling. Genom samarbete mellan projektpartnerna och deras respektive nätverk bjöds deltagare från olika länder in för att dela sina perspektiv på spelkultur, interaktion i gemenskaper och de digitala miljöernas roll i att forma samtida former av social samvaro.

Materialet som samlades in genom dessa aktiviteter inhämtades främst genom **narrativa och deltagarbaserade undersökningar som genomfördes både online och i lokala sammanhang**. Dessa bidrag utgör grunden för detta häfte, som samlar ett urval av reflektioner och personliga berättelser delade av vuxna spelare. Genom att presentera dessa erfarenheter i en tillgänglig narrativ form syftar denna metodologiska antologi till att ge utbildare, handledare och yrkesverksamma inom samhällsarbete en närmare förståelse för hur spelmiljöer kan stödja social interaktion, informellt lärande och utveckling av medborgerlig kompetens utöver digital kompetens, samt ge insikter i vardagsverkligheten för spelgemenskaper runt om i Europa.

Partnerskap

Close in the Distance

Italien, projektkoordinator

En italiensk ideell organisation med **fokus på digitalt volontärarbete, social inkludering och innovativa pedagogiska metoder**. Organisationen arbetar med unga vuxna och utsatta grupper och främjar en positiv användning av digital kultur, inklusive spel, som ett verktyg för egenmakt och gemenskapsbyggande.

RÍSÍ

Island, partner

Islands nationella **e-sportförbund.** Det stödjer spelgemenskaper, främjar hälsosamma spelmiljöer och utvecklar initiativ som kopplar samman spelkultur med utbildning, välbefinnande och social delaktighet.

Sverok

Sverige, partner

Sveriges nationella samlingsorganisation för spelföreningar och en av landets största ungdomsorganisationer. Sverok stödjer tusentals klubbar och gemenskaper som ägnar sig åt datorspel, brädspel och andra former av interaktiv kultur.

Digitalt berättande och narrativa undersökningar

1 Berättande som en deltagarbaserad metod

Denna antologi utgör ett exempel **på digitalt berättande (digital storytelling)** applicerat inom ramen för vuxenutbildning. Genom insamling av personliga vittnesmål, narrativa undersökningar och delade reflektioner bjöd aktiviteten (och projektet i stort) in vuxna spelare **att berätta om sina erfarenheter av spelande, välbefinnande och social interaktion.** I denna mening bör själva publikationen förstås som ett narrativt resultat av en **deltagarbaserad berättandeprocess**, där individuella röster och levda erfarenheter sammanförs i en gemensam samling berättelser.

För att bättre rama in det metodologiska tillvägagångssättet krävs en definition av vad ”digitalt berättande” innebär för partnerskapet: Enkelt uttryckt är digitalt berättande **evolutionen av traditionellt berättande inom digitala miljöer**. Istället för att enbart förlita sig på skriftlig eller muntlig narration, **kombineras olika medier och uttrycksformer** – såsom text, röst, bilder, ljud och online-interaktion – för att kommunicera personliga erfarenheter på ett mer omedelbart och engagerande sätt. I sin kärna förblir digitalt berättande dock en narrativ praktik: dess huvudsyfte är inte teknisk uppvisning, **utan skapandet och delandet av mening genom berättelser**. Det som gör detta tillvägagångssätt särskilt relevant är dess **deltagarbaserade natur.** Individer är inte bara ”mottagare av information”, utan aktiva bidragsgivare som väljer ut minnen, tolkar erfarenheter och ger dem en narrativ form.

Denna process tillåter deltagarna att reflektera över sin egen levda erfarenhet samtidigt som de gör den kommunicerbar för andra. Berättandet är därför både uttrycksfullt och relationellt: det hjälper individer att organisera erfarenheter och placera personliga händelser i en **bredare social och kulturell ram.**
Ur vår synvinkel är denna deltagardimension särskilt värdefull inom vuxenutbildning. Vuxnas lärande är starkt kopplat till erfarenhet, självreflektion och tolkning av vardagslivet. Därför är narrativt baserade metoder särskilt effektiva när målet inte bara är informationsöverföring, utan även **erkännande av tidigare erfarenheter, utveckling av kritisk medvetenhet och stärkandet av den egna rösten**. Digitalt berättande stödjer dessa processer genom att länka samman reflektion, kommunikation och digitalt uttryck, samtidigt som det uppmuntrar till **dialog, utbyte mellan likasinnade (peer exchange) och samkonstruktion av kunskap.**

Digitalt berättande och narrativa undersökningar

1 Berättande som en deltagarbaserad metod

Ur ett mer allmänt pedagogiskt perspektiv, inte enbart kopplat till vuxenutbildning, ligger en annan viktig styrka hos digitalt berättande i dess **anpassningsförmåga och replikerbarhet**. Det kan implementeras i formella, icke-formella och gemenskapsbaserade miljöer; det kan användas med små grupper eller öppna onlinegemenskaper; och det kräver inte nödvändigtvis avancerad teknisk expertis. Utbildare och handledare kan tillämpa metoden genom **enkla och tillgängliga verktyg**, såsom vägledda frågor, narrativa undersökningar, digitala plattformar och utrymmen för samarbetsdiskussioner. Detta gör digitalt berättande till en särskilt tillgänglig metodik, särskilt när överförbarhet och replikerbarhet är centrala mål.

Inom **Adventures Are Better Shared!** kombinerades principer för berättande med narrativa undersökningar och metoder för onlineengagemang för att samla in personliga erfarenheter från vuxna spelare i olika europeiska sammanhang. Som tidigare nämnts utgjorde berättelserna som samlades in under denna process grunden för denna antologi, som syftar till att dokumentera dessa erfarenheter samtidigt som den erbjuder utbildare en **metod som kan anpassas och replikeras** i framtida utbildnings- eller gemenskapsaktiviteter.

2 Utformning av den narrativa undersökningen

Som beskrivits ovan utformades och administrerades narrativa undersökningar för att samla in personliga berättelser från vuxna spelare om deras relation till spelande och dess uppfattade inverkan på vardagslivet. Istället för att fungera som ett kvantitativt frågeformulär, strukturerades undersökningen som ett narrativt orienterat instrument med syfte att uppmuntra till reflektion och personligt berättande. Detta tillvägagångssätt gjorde det möjligt för deltagarna att beskriva sina erfarenheter med egna ord, samtidigt som det erbjöd en gemensam struktur som gjorde det insamlade materialet jämförbart och analyserbart. Det metodologiska valet att förlita sig på narrativa former av datainsamling grundar sig i forskning som belyser berättandets roll som en kognitiv och social process genom vilken individer organiserar sina erfarenheter och tillskriver händelser mening. Forskare inom narrativt lärande har betonat hur människor tenderar att tolka verkligheten genom berättelser och narrativa strukturer, vilka fungerar som verktyg för att förstå personliga erfarenheter och kommunicera dem i ett socialt sammanhang (Bruner, 1996; Bruner, 2003).

Digitalt berättande och narrativa undersökningar

2 Utformning av den narrativa undersökningen

I pedagogiska miljöer blir berättande därför inte bara en kommunikativ praktik utan också en **reflekterande och tolkande process** som stödjer självlärt lärande och självmedvetenhet. Dessa metoder utvidgar de narrativa praktikerna inom samtida mediemiljöer genom att kombinera personligt berättande med den digitala kommunikationens och **deltagarkulturens möjligheter**. Som noterats av Lambert (2007) kan berättaraktiviteter hjälpa deltagare att formulera levda erfarenheter, medan digitala plattformar underlättar spridningen och delandet av dessa berättelser inom gemenskaper. Ur detta perspektiv kan berättande bli en helt igenom **deltagarbaserad praktik**, kapabel att uppmuntra individer att gå från passiv mediekonsumtion till aktiv kulturproduktion och meningsskapande (Jenkins, 2006). Inom utbildnings- och gemenskapssammanhang har narrativt baserade metoder också erkänts som värdefulla verktyg för att främja specifika **transversala färdigheter och kompetenser**. Studier har visat hur skapandet och delandet av personliga berättelser kan stärka deltagarnas uttrycksförmåga och stödja deras kritiska tänkande (Petrucco & De Rossi, 2009; Ohler, 2008; Robin, 2006).

Inom vuxenutbildning i synnerhet resonerar dessa tillvägagångssätt starkt med **erfarenhetsbaserade lärandemodeller** som erkänner den personliga erfarenhetens centrala roll i varje lärandeprocess. När det gäller de specifika målen för *Adventures Are Better Shared!* kombinerade frågeformuläret två typer av frågor. Den första sektionen innehöll grundläggande demografisk information och sammanhang, såsom åldersgrupp och spelvanor. Den andra och mest omfattande delen av undersökningen bestod av **öppna narrativa frågor** (prompts) utformade för att bjuda in deltagarna att reflektera över specifika ögonblick i sin spelupplevelse. Dessa frågor uppmuntrade deltagarna att återkalla personliga minnen, beskriva situationer där spelandet påverkat deras **välbefinnande eller emotionella tillstånd**, och reflektera över den roll spelandet spelat i deras **sociala relationer**. Särskild vikt lades vid kopplingar mellan spelande och teman som socialisering, samhällsdeltagande, personlig utveckling, men även **emotionell självreglering** och förmåga till perspektivtagande. Av just denna anledning bjöds deltagarna även in att dela **kritiska perspektiv**, inklusive potentiella spänningar relaterade till spelande inom deras sociala och personliga miljöer.

Digitalt berättande och narrativa undersökningar

2 Utformning av den narrativa undersökningen

Den narrativa strukturen i undersökningen var avsedd att balansera metodologisk vägledning med **personlig yttrandefrihet**. Deltagarna förväntades inte producera strukturerade uppsatser; istället uppmuntrades de att svara på frågorna på ett flexibelt sätt, med fokus på vad de själva ansåg vara **"meningsfulla" erfarenheter.** Detta format gjorde det möjligt för undersökningen att fungera både som ett verktyg för datainsamling och som en övning i berättande, helt i linje med den deltagarlogik som präglar bredare metoder för digitalt berättande.

Ur ett klassiskt perspektiv representerar narrativa undersökningar en hybridmetod som kombinerar kvalitativ forskning och **deltagarbaserat berättande.** Det slutgiltiga målet var att främja **reflekterande lärandeprocesser** och samtidigt generera material som kunde analyseras och delas inom partnerskapet och, framför allt, med andra utbildare i Europa. Tidigare forskning om digitalt och narrativt baserat lärande belyser hur personliga berättelser kan bidra till **tolkningen av levda erfarenheter** och utvecklingen av kritisk medvetenhet, särskilt i (och med) digitala miljöer (Lambert, 2007; Ohler, 2008; Petrucco & De Rossi, 2009; Robin, 2006).

I Adventures Are Better Shared! distribuerades den narrativa undersökningen främst genom onlinekanaler och nätverk knutna till partnerskapet. Svaren som samlats in genom denna process kommer att presenteras mer i detalj i kapitel 4, som sammanställer utvalda erfarenheter för att illustrera hur **spelande samverkar med välbefinnande, transversala färdigheter, socialisering och personlig utveckling** i livet för otaliga vuxna spelare och europeiska medborgare.



Digitalt berättande och narrativa undersökningar

3 Deltagare och datainsamling

Aktiviteterna som genomfördes inom Adventures Are Better Shared! involverade vuxna spelare och utbildare knutna till partnerorganisationernas nätverk på Island, i Sverige, Italien och andra europeiska sammanhang. Deltagarna var främst individer som regelbundet ägnar sig åt digitala spel och som var villiga att reflektera över sina erfarenheter som spelare och, mer specifikt, som "**digitala medborgare**" – ofta i egenskap av aktiva medlemmar i onlinegemenskaper och användare av virtuella miljöer. Utöver insamlingen av berättelser representerade initiativet en första ansträngning för att nå ut till vuxna spelgemenskaper och påbörja **en dialog mellan spelare och yrkesverksamma inom vuxenutbildning.**

I linje med målen för projektets andra aktivitet kombinerades engagemangsprocessen med narrativa undersökningar, **deltagarbaserade workshops** och nätverksaktiviteter online. Fyra workshops för berättande och diskussion organiserades i partnerländerna, både online och i hybridformat, vilket gjorde det möjligt för deltagarna att dela sina erfarenheter av spelande i en strukturerad men informell miljö. Dessa aktiviteter kompletterades med interaktioner i onlinegemenskaper via befintliga spelnätverk knutna till partnerorganisationerna.

Syftet med denna fas var inte bara att samla in vittnesmål, utan också att initiera en bredare process för **nätverkande och validering av spelupplevelser**. Detta för att uppmuntra till en första kontakt mellan spelkultur och etablerade utbildningsmiljöer – två världar som ofta förblir distanserade trots att de delar viktiga intressen kring digital delaktighet, medborgerlig medvetenhet, välbefinnande och social inkludering.

Ett primärt mål var att nå en **mångsidig grupp vuxna** spelare med olika personliga och sociala bakgrunder, samtidigt som hänsyn togs till **genusfrågor**. Medan spelande ofta förknippas med en yngre (och manlig) publik, visar samtida branschdata konsekvent att en stor andel spelare är vuxna, ofta kvinnor, som integrerar spelande i sin vardag som en form av underhållning, social interaktion och digital delaktighet. Med detta i åtanke närmade vi oss deltagarna inte som mediakonsumenter, utan som **mångfacetterade individer** kapabla att reflektera över spelandets betydelse och roll i deras liv.

Slutligen bjöds även utbildare, handledare och samhällsarbetare in för att ta del av de berättelser som framkommit genom undersökningen och de efterföljande diskussionerna online.

Digitalt berättande och narrativa enkäter

3 Deltagare och datainsamling

Online-engagemang spelade en viktig roll i denna process.

Gemenskapsdiskussioner och utbyten underlättades genom digitala plattformar som vanligtvis används av spelcommunities, inklusive det Discord-nätverk som drivs av **Sverok**, diskussionsforum som **Reddit,** dedikerade onlineaktiviteter organiserade av **Close in the Distance** samt formella och informella nätverk med stark koppling till e-sport, via **Rafíþróttasamband Íslands**.

Dessa miljöer gjorde det möjligt för deltagarna att interagera informellt, dela perspektiv och utöka räckvidden för berättarinitiativet bortom själva workshoparna.

Som redan betonats i föregående stycken har utgångspunkten alltid varit att betrakta spelande inte bara som en form av underhållning, utan också som ett socialt och kulturellt medium kapabelt att stödja bredare former av samtida medborgerlig kompetens (civic literacy). Multiplayer-miljöer, onlinecommunities och samarbetsspel kräver ofta kommunikation, koordination och problemlösningsförmåga som resonerar med många av de kompetenser som står i centrum för flera europeiska initiativ för vuxenutbildning och digital inkludering.
Data som presenteras i följande avsnitt härrör från de narrativa enkäterna och de gemenskapsinteraktioner som genomfördes under projektverksamhetens första cykel. I detta avseende erbjuder nästa avsnitt en närmare titt på de deltagare som varit involverade och de främsta trenderna som framgår av deras svar, vilket ger en mer detaljerad översikt över de erfarenheter som samlats in genom berättarprocessen.



Digitalt berättande och narrativa enkäter

4 Från enkät till berättelser

Ur ett operativt perspektiv var målet med att administrera och samla in enkäterna aldrig att samla in personliga åsikter eller enbart beskrivande information om spelvanor. **Syftet var snarare att skapa en utgångspunkt för en bredare berättarprocess där personliga reflektioner kunde tolkas, kontextualiseras och slutligen presenteras som en del av en delad berättelsesamling.** Denna samling är tänkt att vara relevant för utbildare, socialarbetare och handledare – i essens de olika yrkesprofiler som är involverade i vuxenutbildning i dess olika former. Å andra sidan strävade partnerskapet också efter att undvika att belasta respondenterna med alltför krävande intervju- och berättelseformat, då avsikten inte var att störa den icke-formella och informella dimension som präglade den första cykeln av Adventures Are Better Shared!.

Följaktligen, när enkätsvaren väl hade samlats in, granskades **materialet genom en kvalitativ läsprocess med fokus på att identifiera återkommande teman, meningsfulla erfarenheter och distinkta medborgerliga perspektiv som framkom i deltagarnas skildringar**. Istället för att behandla svaren som isolerade datapunkter, betraktade analysen dem som fragment av levda digitala erfarenheter som kan bidra till en bredare förståelse för hur spelande korsar olika personliga och pedagogiska dimensioner.

Genom detta tillvägagångssätt organiserades och sammanställdes de insamlade berättelserna progressivt för att belysa de mest relevanta dimensionerna som framkom i vittnesmålen.

Med stor omsorg för att **inte förändra respondenternas ursprungliga röster, ansågs detta tolkningssteg vara nödvändigt.** Det speglar framför allt ett vanligt tillvägagångssätt inom narrativ forskning och digitalt berättande: individuella vittnesmål aggregeras inte bara, utan kontextualiseras och sätts samman till meningsfulla narrativa sekvenser. Som framhålls i litteraturen om digitalt berättande och narrativt lärande kan berättelser avslöja tolkningsmönster och delade kulturella referenser som kan förbli osynliga i mer konventionella former av datainsamling (Lambert, 2007; Petrucco & De Rossi, 2009).

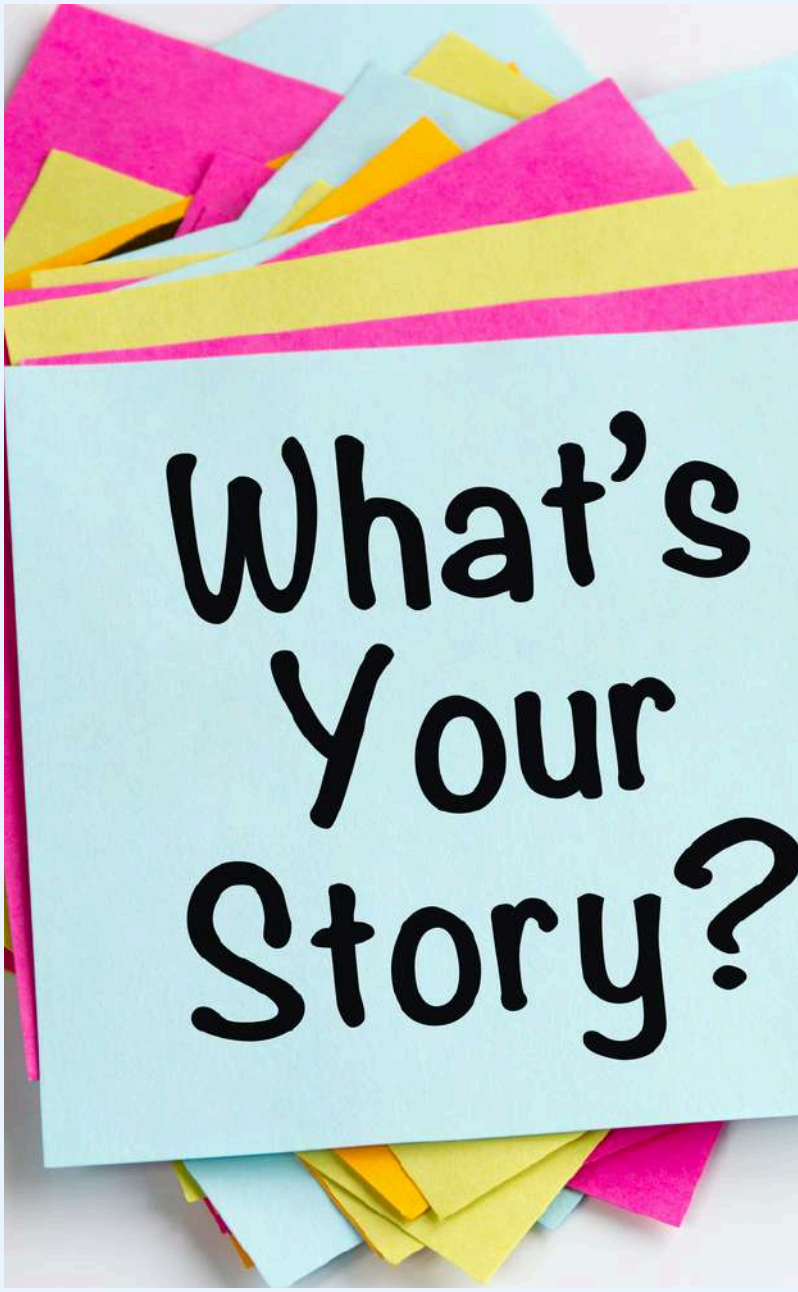
Av denna anledning bör föreliggande antologi inte betraktas som en statistisk rapport, utan som en kurerad, och i vissa fall redigerad, samling av erfarenheter. Berättelserna i de följande avsnitten representerar utvalda röster från den bredare enkätprocessen, **valda för sin förmåga att illustrera olika perspektiv på spelande, digital delaktighet, virtuell socialisering, transversala kompetenser och virtuella vanor**. I slutändan bidrar dessa vittnesmål till en rikare och mer nyanserad representation av vuxnas erfarenheter av spelande.

Digitalt berättande och narrativa enkäter

4 Från enkät till berättelser

Utöver de specifika målen för **Adventures Are Better Shared!** illustrerar detta metodologiska tillvägagångssätt också hur berättarbaserade aktiviteter kan användas inom vuxenutbildning i ett bredare perspektiv. Narrativa enkäter och workshops i berättande – även utanför spelvärlden och den virtuella kulturen, till exempel rörande viktiga ämnen som hållbarhet, medborgerlig medvetenhet eller social inkludering – kan erbjuda utbildare tillgängliga verktyg för att engagera elever, uppmuntra till reflektion kring personliga erfarenheter och underlätta dialog inom lärandegemenskaper. Eftersom dessa verktyg bygger på enkla uppmaningar, deltagarbaserad diskussion och allmänt tillgängliga digitala plattformar, anses de vara ett särskilt lämpligt medium för utveckling av informella och icke-formella utbildningsvägar med potentiellt hög effektivitet.

Ur detta perspektiv blir övergången från enkätsvar till narrativa vittnesmål inte bara ett sätt att presentera forskningsresultat, utan också ett exempel på hur berättarmetoder kan omvandla individuella reflektioner till delade lärresurser. Detta främjar i sin tur förbättringen av utbildares kompetenser på flera nivåer, från det metodologiska till det tematiska och operativa.



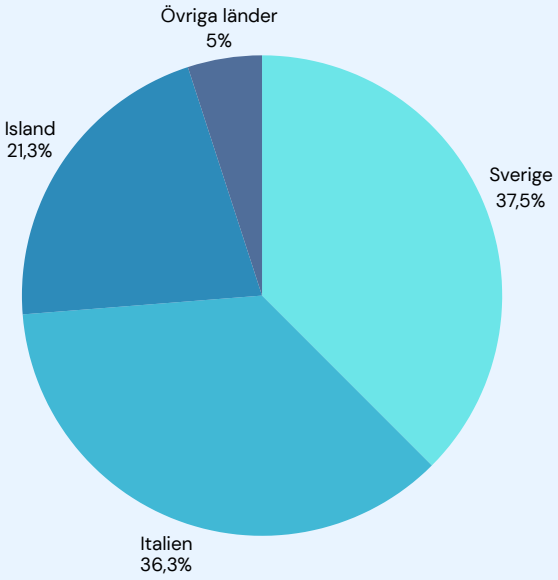
Deltagare och enkätresultat

Rösterna bakom datan: En ögonblicksbild av spelcommunityt

Geografisk fördelning:

Totalt 80 respondenter deltog i den narrativa enkäten som genomfördes inom ramen för den första cykeln av aktiviteter i Adventures Are Better Shared!. Deltagarna bestod främst av vuxna spelare med varierande bakgrund och nationalitet, som nåddes via partnerorganisationernas nätverk samt genom bredare online-communities kopplade till projektets övergripande spridningsaktiviteter.
Den geografiska fördelningen av respondenterna återspeglar både de huvudsakliga partnerländerna och den gränsöverskridande karaktären hos spelcommunities online. Majoriteten av svaren kom från Sverige, Island och Italien, vilket motsvarar de länder där projektets partnerorganisationer är verksamma. Ytterligare bidrag inkom från deltagare i andra europeiska länder samt ett mindre antal respondenter från länder utanför Europa.

Denna fördelning understryker den internationella **dimensionen i spelmiljöer, där gemenskaper ofta sträcker sig bortom nationella och språkliga gränser.**



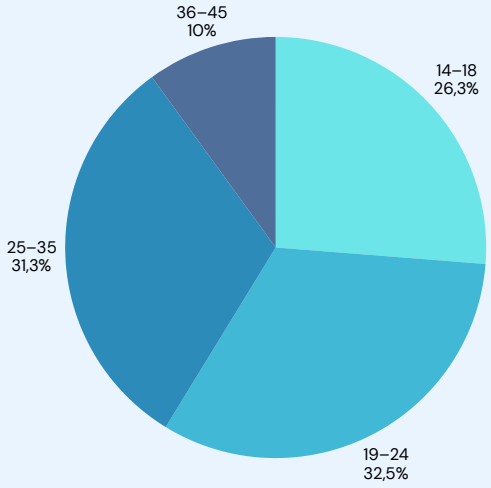
Figur 1. Länderfördelning bland enkätens respondenter.

Deltagare och enkätresultat

Rösterna bakom datan: En ögonblicksbild av spelcommunityt

Åldersfördelning:

Åldersfördelningen bekräftar ett av projektets viktigaste antaganden: **spelande utövas i hög grad av vuxna och unga vuxna, snarare än att vara begränsat till en målgrupp bestående av tonåringar.**

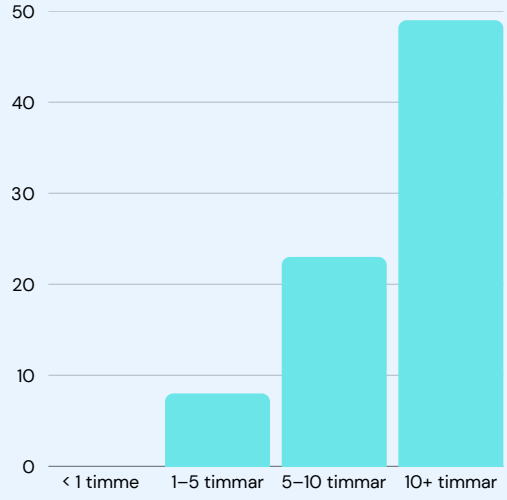


Figur 2. Åldersfördelning bland enkätens respondenter.

Veckorutiner:

Deltagarna rapporterade ett regelbundet engagemang i datorspel som en del av **sina veckorutiner**. För många respondenter utgör spelande en stabil och återkommande aktivitet snarare än ett tillfälligt tidsfördriv. Flera respondenter uppgav att de spelar flera gånger i veckan, ofta i multiplayer-miljöer online eller i gemenskapsbaserade spelrum.

Detta ihållande engagemang belyser spelandets roll, inte bara som underhållning utan även som en social och kulturell praxis integrerad i vardagslivet.



Figur 3. Antal speltimmar per vecka bland de svarande.

Deltagare och enkätresultat

Ur ett vuxenpedagogiskt perspektiv är denna profil särskilt relevant:

Respondenterna representerar individer som redan är bekanta med digitala plattformar, interaktion online och samarbetsprocesser i virtuella miljöer. Dessa egenskaper gör spelcommunities till ett intressant sammanhang för att utforska nya metoder för digital delaktighet, informellt lärande och gemenskapsbaserat engagemang.

De följande avsnitten undersöker närmare de metoder, erfarenheter och reflektioner som deltagarna delat med sig av, och identifierar de huvudteman som framgått av enkätsvaren.

Spelvanor och praktiker:

Enkätsvaren ger en första överblick över deltagarnas vardagliga spelvanor. För de flesta respondenter utgör spelande en regelbunden och strukturerad aktivitet integrerad i deras veckorutiner, snarare än ett tillfälligt eller sporadiskt tidsfördriv. Många deltagare rapporterade att de spelar flera gånger i veckan och ofta ägnar flera timmar åt spelsessioner under kvällar eller helger.

Detta mönster återspeglar en bredare trend som observerats i samtida spelkulturer: digitala spel fungerar inte bara som u**nderhållning utan även som återkommande sociala praktiker, fullt jämförbara med mer traditionella former av socialisering och interaktion offline.** För i synnerhet vuxna spelare intar spelandet ofta en liknande position som andra fritidsaktiviteter, såsom att se på film, utöva sport eller delta i föreningsliv.

Multiplayer-upplevelser framstod som ett särskilt vanligt inslag i deltagarnas spelvanor. Många respondenter uppgav att de ägnar sig åt spel som möjliggör interaktion med andra människor genom samarbetsuppdrag, lagbaserade utmaningar eller delade onlinemiljöer. I dessa sammanhang blir spelandet en form av socialt medium där kommunikation, samordning och kollektiv problemlösning spelar en mer betydande roll.

Samtidigt förblir enspelarupplevelser (single-player) betydelsefulla för många deltagare. Vissa respondenter lyfte fram värdet av berättelsedrivna spel eller uppslukande enspelarvärldar som ger dem möjlighet att tänka, fokusera eller ta sig an nya utmaningar och aktiviteter, inklusive sådana av rent emotionell karaktär. **I dessa fall upplevs spelande ofta som en mer individuell aktivitet som kan stödja koncentration, utforskande samt kognitivt och emotionellt engagemang.**

Enkätsvaren tyder också på en stark bekantskap med bredare virtuella ekosystem. Deltagarna rapporterade att de spelar på en mängd olika enheter **och tjänster, inklusive persondatorer, konsoler och onlineplattformar som stöder multiplayer-interaktion och community-byggande.** Dessa miljöer sträcker sig ofta bortom själva spelet och omfattar röstchattsystem, community-servrar och diskussionsforum online där spelare utbyter råd, organiserar spelsessioner eller umgås och interagerar med varandra, vilket ofta leder till varaktiga personliga band.

Det som framträder är således en komplex uppsättning vanor som kombinerar underhållning, social interaktion och digital delaktighet i vardagen. Att förstå dessa praktiker ger en viktig utgångspunkt för att analysera de bredare betydelser som spelande får för deltagarna – teman som kommer att utforskas mer ingående i följande avsnitt.



Figur 4. Exempel på en multiplayer-match i League of Legends, ett av de mest spelade onlinespelen i världen.

Skärmavbildning från offentligt tillgängligt gameplay-material.

League of Legends © Riot Games, Inc.

Spelande som en social miljö

Som tidigare nämnts rör ett av de mest genomgående teman som framkommit i enkätsvaren spelandets sociala dimension. Även om deltagarna beskrev en stor variation i spelvanor och preferenser, sammanstrålar många av deras berättelser kring en gemensam idé: digitala spel fungerar ofta som sociala miljöer där relationer formas, underhålls och upplevs på sätt som är jämförbara med många traditionella gemenskaper offline. **Detta sker på sätt som liknar de processer som finns hos mer typiska socialisationsinstanser och folkbildningsmiljöer, såsom familjen, skolan eller arbetsplatsen.**

Digitalt spelande som en social miljö

För ett betydande antal respondenter är spelande – i motsats till de vanligaste föreställningarna om att aktiviteten skulle innebära självvald isolering – snarare en delad praxis som utspelar sig genom interaktion med andra spelare och bredare gemenskaper. Multiplayer-miljöer, samarbetsuppdrag och tävlingsinriktade lagmatcher nämndes ofta **som sammanhang där spelare kommunicerar, socialiserar och utvecklar strukturerade former av medborgerligt samarbete.**

Flera respondenter beskrev sina **onlinesessioner som tillfällen för regelbundet socialt utbyte, fullt jämförbara med att träffa vänner i fysiska miljöer, till exempel i skolan eller på arbetsplatsen.** Plattformar för röstchatt, meddelandesystem i spelen och externa kommunikationsverktyg gör det möjligt för spelare att interagera kontinuerligt under spelandets gång. Genom dessa kanaler för spelarna ofta samtal som går bortom spelets omedelbara mål: de diskuterar vardagslivet, delar personliga erfarenheter och upprätthåller **sociala band som sträcker sig utanför själva den virtuella sessionen.**

Denna aspekt framstår som särskilt relevant för vuxna spelare, där många beskrev spelande som ett praktiskt sätt att behålla kontakten med vänner och bekanta trots **geografiska avstånd eller krävande arbetsscheman.**

För deltagare som inte längre delar samma fysiska miljöer som sina vänner — på grund av flytt, yrkesmässiga åtaganden eller ändrade livsförhållanden — erbjuder onlinespelande ett bekvämt och bekant utrymme för regelbunden interaktion och kamratstöd. I denna mening fungerar spelsessioner ofta som återkommande sociala möten där deltagarna återknyter kontakten **med sina sociala och kulturella kretsar.**
Även skapandet av nya relationer framstod som ett viktigt inslag i många svar. Vissa deltagare rapporterade att de hade träffat nära vänner, långvariga samarbetspartners eller till och med livskamrater genom spelcommunities. Multiplayer-miljöer sammanför ofta individer från **olika länder och kulturella bakgrunder, vilket skapar möjligheter till möten som kanske inte skulle ske i vardagliga sammanhang offline.** Över tid kan dessa interaktioner utvecklas till stabila sociala relationer som upprätthålls genom upprepat spelande och **kommunikation och, ganska ofta, möjligheter att utveckla högst relevanta baskompetenser — först och främst färdigheter i främmande språk, även högre upp i vuxen ålder.**

Dessa gemenskaper och sociala sammankomster kan anta olika former: organiserade lag eller klaner (guilds), informella grupper av spelare som regelbundet spelar tillsammans, eller större onlinenätverk på plattformar som **Discord** eller dedikerade spelforum och trådar, till exempel på **Reddit.**

Digitalt spelande som en social miljö

Mer i detalj betonade många respondenter att dessa gemenskapsutrymmen bidrar avsevärt till deras känsla av social tillhörighet, särskilt i situationer av personliga svårigheter. Deltagande i sådana grupper gör det möjligt för spelare att identifiera sig med en delad kultur, som ofta inkluderar gemensamma referenser, humor, beteendenormer och informella regler som formar interaktionen inom gemenskapen – element som ofta är svårare att hitta i det "verkliga" livet. I detta avseende liknar spelcommunities ofta andra former av sociala grupper, genom att de över tid utvecklar egna kollektiva identiteter och praktiker.
En annan återkommande aspekt rör den kooperativa karaktären hos många multiplayer-spel. Deltagarna beskrev situationer där framgång i spelet beror på ömsesidigt förtroende och koordination mellan lagmedlemmar. Denna dynamik uppmuntrar spelare att utveckla färdigheter relaterade till samarbete, ledarskap och problemlösning. Vissa respondenter noterade uttryckligen att lagarbete i spel kan likna de former av samarbete som finns i professionella eller pedagogiska miljöer, där individer måste samordna handlingar och dela ansvar för att nå gemensamma mål. Men vad som är ännu viktigare är att respondenterna ofta betonade att dessa interaktioner inte är begränsade till själva spelmiljön.

Som tidigare nämnts tycks begreppet spelande bland respondenterna ibland smälta samman med aktiviteter som inte är direkt relaterade till datorspelande: utbyten fortsätter ofta utanför spelen via meddelandeplattformar, community-servrar eller grupper i sociala medier. Det som börjar som en interaktion inom ett digitalt spel kan gradvis expandera till en mer komplex social relation som upprätthålls över flera plattformar.

När det gäller interaktionernas kvalitet lyfte flera svar fram hur spelmiljöer kan erbjuda relativt inkluderande utrymmen för interaktion. I motsats till vissa sammanhang offline, där sociala barriärer eller skillnader kan begränsa interaktion eller självuttryck, tillåter onlinegemenskaper ofta deltagare att knyta an främst genom delade intressen och samarbetsaktiviteter. Även om utmaningar som toxicitet eller diskriminering också nämndes av vissa respondenter, beskrev många spelare sina spelcommunities som stödjande miljöer där individer kan finna förståelse och sällskap.

Sammantaget tyder dessa skildringar på att digitala spel ofta fungerar som sociala infrastrukturer som kan kompensera för objektiva svårigheter i vardagen, och ibland anta en funktion som liknar krishantering (coping). För många respondenter utgjorde dessa interaktioner en viktig och varaktig del av deras sociala liv, vilket bidrog till vänskapsnätverk, deltagande i gemenskaper och utvecklingen av en starkare självkänsla.

Spelande som en delad erfarenhet och ett verktyg för att bygga gemenskaper

Att förstå spelande som en social miljö är särskilt relevant inom ramen för de övergripande målen för Adventures Are Better Shared!

Ett av projektets centrala mål var just att utforska hur den sociala och kulturella dynamik som finns inom spelgemenskaper kan skära sig med praxis inom vuxenutbildning. Om spelmiljöer redan fungerar som platser där individer samarbetar, utbyter kunskap och bygger gemenskaper, kan de också utgöra värdefulla sammanhang för att främja former av informellt lärande och digital delaktighet. **Detta utmanar stereotypen som skildrar spelande som det ultimata exemplet på antisocialt beteende, fientlighet online och framför allt som en ungdomsaktivitet långt ifrån vuxenlivets komplexitet.**
Ur detta perspektiv tyder enkätsvaren på att spelgemenskaper inte bör ses genom en enda lins: de bör förstås som dynamiska, innovativa och ännu inte välkända sociala ekosystem där relationer, kommunikationsmönster och samarbeten utvecklas organiskt mellan deltagarna, vilket främjar deras personliga utveckling som medborgare.

Att erkänna denna sociala dimension ger en relevant utgångspunkt för att tänka om kring hur utbildare och handledare kan närma sig spelkulturer på ett mer konstruktivt och informerat sätt.
Detta kommer att vara särskilt användbart med tanke på de kommande resultaten från **Adventures Are Better Shared!**, i synnerhet den manual som är specifikt inriktad på videospelspedagogik och integrering av spelande inom vård och socio-pedagogiska sammanhang för vuxna och unga vuxna.

Spelande som en plats för välbefinnande

Ett annat framträdande tema som framkommit i enkätsvaren rör förhållandet mellan spelande och personligt välbefinnande. Även om deltagarna beskrev olika typer av spel, spelstilar och engagemangsnivåer, sammanfaller många av deras berättelser i en gemensam erfarenhet: spelande spelar ofta en meningsfull roll för att stödja känslomässig balans och hantera vardagsstress

För ett stort antal respondenter är spelandet integrerat i dagliga eller veckovisa rutiner som ett moment av avkoppling och mental bortkoppling från andra ansvarsområden. Flera deltagare beskrev spelsessioner som ett sätt att ”stänga av” efter arbete, studier eller andra krävande aktiviteter. I denna mening uppfattas inte spelande som en passiv flykt från verkligheten, utan snarare som en strukturerad aktivitet som gör det möjligt för individer att tillfälligt ta ett steg bort från daglig press och återställa sitt mentala fokus. Denna funktion är särskilt tydlig i de svar som beskriver spelande som en form av stressreglering. Många spelare förklarade att det hjälper dem att varva ner efter långa eller krävande dagar när de får vistas i en välbekant spelmiljö. Den koncentration som krävs under spelandet, oavsett om det handlar om att lösa problem, samordna handlingar eller bara fokusera på den pågående matchen, skapar ett tillfälligt skifte av uppmärksamhet som gör det möjligt för spelare att distansera sig från stressiga tankar eller situationer. Vissa respondenter kopplade explicit samman spelande med strategier för känslomässig hantering (coping). I deras berättelser blir spelandet ett verktyg för att hantera negativa känslor som frustration, ångest eller trötthet. Istället för att förbli uppslukade av dessa känslor beskrev spelare hur de använder spelsessioner som ett sätt att återfå känslomässig balans. Själva spelandet (särskilt i miljöer som kräver koncentration, tajming och beslutsfattande) kan hjälpa till att omdirigera mental energi och skapa en känsla av framsteg eller prestation.

Denna upplevelse förstärks ofta av spelens interaktiva natur. Till skillnad från mer passiva former av underhållning kräver digitala spel att spelarna aktivt tar sig an utmaningar, mål och föränderliga situationer. För många respondenter bidrar denna känsla av handlingskraft (agency) till en känsla av kontroll och kompetens som kan motverka den osäkerhet eller press som upplevs i vardagen.

Spelande som en plats för välbefinnande

Välbefinnande och en känsla av social inkludering framstod också som återkommande inslag i svaren. Deltagarna beskrev ofta spelande som en reglerande aktivitet som stödjer stresshantering och kognitiv bortkoppling under viloperioder. Vissa respondenter hänvisade specifikt till spel med långsammare tempo eller uppslukande miljöer, såsom utforskningsbaserade eller berättelsedrivna titlar, vilka de förknippar med en känsla av psykologisk balans och känslomässig trygghet.

Samtidigt beskrevs även kompetitiva flerspelarspel – som av utomstående ofta uppfattas som stressiga eller präglade av fientliga interaktioner – av flera deltagare som förvånansvärt välgörande för välmåendet. Spelare förklarade att spänningen och adrenalinet i tävlingsmatcher kan skapa ögonblick av intensivt fokus som tillfälligt tränger undan vardagens bekymmer. När matchen är slut rapporterar många deltagare att de känner sig mentalt uppfriskade snarare än utmattade.

En annan aspekt som tydligt framgår av enkätsvaren är den känsla av psykologisk och social trygghet som vissa spelare förknippar med spelmiljöer. Till skillnad från andra sociala sammanhang där individer kan känna sig diskriminerade eller begränsade, kan virtuella rum erbjuda en grad av frihet att experimentera med identitet, **kommunikationsstilar, sociala roller och kulturella gemenskaper som ofta är svåra att nå i det ”verkliga” livet.**

Denna känsla av tillhörighet kan bidra avsevärt till känslomässig självreglering och främja utvecklingen **av personlig coping-kompetens som är överförbar och anpassningsbar i andra sammanhang**. Att veta att man kan få kontakt med vänner eller gemenskapsmedlemmar genom gemensamma spelsessioner ger en pålitlig form av socialt stöd, särskilt för individer som kan uppleva isolering på grund av geografiskt avstånd, krävande arbetsscheman eller andra personliga omständigheter. För vissa respondenter framstår spelgemenskaper som de mest bestående platserna för social interaktion i deras dagliga liv.

Enkätsvaren tyder också på att dimensionen av välbefinnande och psykologisk balans i spelandet ofta uppstår genom en kombination av flera faktorer snarare än genom en enskild mekanism. **Social interaktion, social inkludering och acceptans, problemlösning och känslomässiga uttryck samverkar alla inom spelupplevelsen.** En flerspelarmatch kan samtidigt erbjuda ögonblick av spänning, samarbete och självbekräftelse; en solosesion kan kombinera utforskande, narrativ fördjupning och inre reflektion. Viktigt är att deltagarna sällan ramade in spelandets välbefinnande i rent ”terapeutiska” termer. Istället tenderar deras berättelser att betona aktiviteternas vardagliga karaktär. I detta avseende fungerar spelande som en välbekant och tillgänglig resurs för att hantera daglig press, vilket visar sig vara mycket **effektivt även i frånvaro av en struktur som uttryckligen utformats som ett ”serious game” för pedagogiska eller kliniska ändamål.**

Samtidigt visar vissa deltagare också på en växande medvetenhet bland spelare om behovet av att upprätthålla en balanserad relation till sitt spelande. Många respondenter noterade att även om spelande kan stödja deras känslomässiga reglering, kan överdrivet spelande eller osunda spelvanor få motsatt effekt. Denna medvetenhet speglar en nyanserad förståelse av spelande som en kraftfull men sammanhangsberoende aktivitet, vars fördelar till stor del beror på hur den integreras i vardagen.

Sammantaget belyser enkätsvaren den mångfacetterade roll som spelande kan spela för att stödja välbefinnandet hos vuxna spelare. Dessa erfarenheter hjälper till att förklara varför många respondenter ser spelande inte bara som ett tidsfördriv, utan som en betydelsefull komponent i deras dagliga välmående.

Inom den bredare ramen för **Adventures Are Better Shared!** är dessa resultat särskilt relevanta. Om spelmiljöer redan bidrar till känslomässig balans, social samvaro, en känsla av tillhörighet, coping och självbekräftelse i vuxna spelares liv, kan de också utgöra värdefulla ingångar för initiativ som syftar till att främja digital delaktighet, samhällsengagemang och inkluderande former av lärande inom vuxenutbildning.



Figur 5. Exempel på en avkopplande spelmiljö i Stardew Valley, ett välkänt jordbrukssimuleringsspel som ofta förknippas med lugn, rutinbaserat spelande och stressreducering.

Skärmbild hämtad från offentligt tillgängligt gameplaymaterial.

Stardew Valley © ConcernedApe LLC.

Identitet, tillhörighet och digital delaktighet

Bland de berättande svar som samlats in genom enkäten förekommer ett tema upprepade gånger och ofta ganska explicit: många respondenter spelar inte bara spel, och de ser inte heller spelande som en aktivitet strikt knuten till en kommersiell produkt, det vill säga till själva videospelet. Mer specifikt beskrivs spelande i flera svar mindre som något som ska göras eller konsumeras, och mer som ett delat kulturellt rum – **en faktisk förlängning av ens identitet och personliga egenskaper, djupt rotad i interaktion, bekräftelse och deltagande i gemensamma metoder.**

Som bevis på detta refererar ett betydande antal respondenter till sig själva som "gamers" (spelare), inte nödvändigtvis i en professionell eller tävlingsinriktad mening, utan som ett sätt att beskriva en del av sin sociala identitet som kopplar samman dem med andra. Deltagarna nämner favoritspel, långvariga vanor och återkommande sociala grupper, vilket tyder på att spelande fungerar som en kulturell referenspunkt genom vilken relationer och samtal byggs.

Konkreta exempel förekommer ofta i svaren. Flera deltagare nämner spel som L**eague of Legends, Minecraft, Stardew Valley och World of Warcraft** – alla stora flerspelartitlar där gemenskaper naturligt växer fram kring gemensamt spelande.

En respondent beskriver till exempel veckovisa spelsessioner organiserade med vänner som numera bor i olika städer, **och förklarar att spelandet har blivit deras främsta sätt att upprätthålla regelbunden kontakt.**

En annan deltagare nämner att hen är en del av en gemenskap på en Minecraft-server, där spelare samarbetar i långsiktiga byggprojekt och kollektivt formar den virtuella miljön över tid. Dessa typer av exempel illustrerar hur digitala spel kan fungera som platser där gemensamma projekt, ritualer och kollektiva erfarenheter uppstår.

Deltagandet i spelkulturen sträcker sig också långt bortom själva spelet. Många respondenter hänvisar till aktiviteter som att titta på streams, diskutera strategier online, följa uppdateringar från utvecklare eller delta i forum.

Plattformar som **Discord, Reddit och Twitch förekommer ofta i berättelserna som platser där spelare utbyter information, bekräftar varandra, organiserar matcher eller helt enkelt interagerar med ”främlingar”. Genom detta utvecklar de transversala och medborgerliga kompetenser** – exempelvis språkliga och kommunikativa sådana – som ofta är överförbara till andra sammanhang, såsom mer traditionella utbildningsmiljöer eller arbetslivet.

Identitet, tillhörighet och digital delaktighet

Denna typ av engagemang återspeglar därmed en bredare form av digital delaktighet. Istället för att vara passiva mediekonsumenter bidrar många spelare aktivt till kulturen kring de spel de uppskattar. De delar med sig av råd, hjälper nybörjare att lära sig spelmekanik, rekommenderar moddar eller organiserar gemensamma sessioner. I vissa fall skapar spelare även eget innehåll, såsom guider, videor eller gemenskapsevenemang. Enkätsvaren tyder på att dessa aktiviteter skapar en stark känsla av social tillhörighet bland deltagarna.

Flera respondenter beskriver känslan av att vara ”en del av en social gemenskap” som den mest representativa aspekten av själva spelkulturen. Intressant nog beror den känsla av tillhörighet och inkludering som deltagarna beskriver inte nödvändigtvis på fysisk närhet eller på omfattande spelsessioner. Regelbunden interaktion online – ofta bara ett par gånger i veckan – tycks kunna främja en stark känsla av förtrogenhet som är jämförbar med sociala grupper offline.

Vissa berättelser visar också hur spelmiljöer tillåter individer att delta i kollektiva aktiviteter som liknar former av civilt engagemang i digitala miljöer, ofta bortom en enskild titel eller ett virtuellt möte.

Att moderera gemenskapsservrar, organisera turneringar, bidra till att upprätthålla en respektfull kommunikation i chattkanaler eller att agera mentor åt nya spelare är alla exempel som nämns av respondenterna. Även om dessa aktiviteter kan framstå som informella, bidrar de till att upprätthålla spelgemenskapernas sociala infrastruktur, vilket också har en stark inverkan på hur dessa vuxna ”gamers” agerar i det ”verkliga” livet.

I detta avseende är dessa resultat särskilt signifikanta. De visar hur spelmiljöer kan fungera som ett förberedande fält för utvecklingen av mer strukturerade samarbetsbeteenden, gemenskapsledande och delat ansvar, oavsett om det sker online eller offline. Dessa dynamiker kopplar samman spelkulturen med bredare diskussioner kring digitalt medborgarskap.

Deltagande i onlinegemenskaper kräver en rad färdigheter som är alltmer relevanta i dagens digitala samhällen: att hantera kommunikation över olika plattformar, interagera med människor från olika kulturella bakgrunder och navigera i delade digitala miljöer.

De resultat som diskuterats hittills ger en tydligare förståelse för hur spelande bör tolkas inom det samtida sociala livet. Snarare än att vara en marginell eller rent rekreativ aktivitet, framstår spelande alltmer som en förlängning av vardagliga former av medborgarskap, inbäddat i digitala miljöer som nu är en integrerad del av hur individer interagerar, deltar och skapar mening. I denna mening kan former av deltagande inom spelgemenskaper förstås som uttryck för en bredare, och oundvikligen hybrid, modell av medborgarskap som utspelar sig i både fysiska och virtuella rum.
I praktiska termer har **detta direkta konsekvenser för vuxenutbildningen.** En pedagogisk aktivitet fokuserad på egenmakt (empowerment) kan till exempel misslyckas med att känna igen att vissa deltagare, som framstår som reserverade eller oengagerade i fysiska möten, istället kan uppvisa stark kommunikativ, samarbetsinriktad eller ledande kompetens inom spelrelaterade miljöer. Detta är inte marginella färdigheter, utan former av erfarenhet som kan mobiliseras, översättas och utvidgas inom utbildningssammanhang.

Ur detta perspektiv handlar integreringen av spelande i utbildares analytiska och metodologiska verktygslåda inte om innovation för dess egen skull, utan om ett nödvändigt steg mot att erkänna och arbeta med elevernas befintliga praxis. Detta är på många sätt ett av de underliggande målen med **Adventures Are Better Shared!** och med detta narrativ**: att positionera spelande inte som ett externt element i förhållande till utbildning, utan som en relevant och redan aktiv dimension inom den.**



Figur 6. Exempel på ett samarbetsbaserat raidmöte i Final Fantasy XIV, som illustrerar de samarbetsmiljöer och den kommunikation i realtid som är typiska för spelgemenskaper kring flerspelarspel.

Skärmbild hämtad från offentligt tillgängligt spelmaterial.

Final Fantasy XIV © Square Enix Co., Ltd.

Utmaningar och missuppfattningar om gaming

Vid sidan av de många positiva erfarenheter som deltagarna beskrivit, visar enkätsvaren också på en mer komplex sida av spelkulturen: förekomsten av hatiska interaktioner, missförstånd, stereotyper och olika former av social stigmatisering.

Om vi först ser till social stigmatisering visar enkätresultaten att spelande fortfarande uppfattas negativt av personer utanför spelgemenskapen, särskilt av familjemedlemmar, kollegor eller äldre generationer som är mindre bekanta med digitala miljöer. Ett återkommande tema rör idén om att gaming fortfarande i hög grad betraktas som en trivial eller osund aktivitet. Vissa deltagare förklarar att när de nämner gaming som en av sina främsta sociala aktiviteter (eller som sin mest betydelsefulla sociala interaktion), tolkas det ibland som en barnslig och helt igenom negativ vana. Dessa reaktioner verkar vara särskilt vanliga när gaming jämförs med mer traditionellt erkända kulturaktiviteter som sport, läsning, film eller andra former av konstutövande. I dessa sammanhang känner spelare ofta ett behov av att rättfärdiga eller förklara sina spelvanor på ett sätt som utövare av andra kulturella aktiviteter sällan upplever.
Denna uppfattning tycks oftare vara kopplad till generationsstereotyper. Flera respondenter noterar att äldre släktingar eller bekanta tenderar att förknippa datorspel främst med tonåringar eller barn.

Som ett resultat kan vuxna spelare mötas av reaktioner av förvåning eller milt ogillande när de pratar öppet om sina virtuella vanor. En respondent beskriver hur hen får frågan varför hen fortfarande spelar spel ”i sin ålder”, medan en annan nämner att gaming ibland behandlas som något man borde ”växa ifrån” snarare än en legitim form av interaktiv och fullt ut social aktivitet.
Människor som inte är delaktiga i spelgemenskaper fortsätter att föreställa sig gaming som en ensam aktivitet centrerad kring en skärm, snarare än att erkänna de **samarbetsinriktade och kommunikativa** dimensioner som många spelare upplever. Flera deltagare förklarar att när vänner eller släktingar väl får se hur multiplayer-spel faktiskt fungerar – med lagarbete, röstkommunikation och gemensam problemlösning – tenderar deras uppfattning ofta att förändras.

Utmaningar och missuppfattningar om gaming

Ett annat intressant mönster som framträder i svaren beskriver spänningen mellan speltid och andra ansvarsområden. Vissa deltagare rapporterar att de känner att de måste hantera sina spelvanor varsamt för att undvika att bli dömda av andra.

Även när gaming fungerar som ett sätt att hantera vardagen eller umgås, kan spelare tveka att diskutera det öppet i professionella eller akademiska miljöer, där det riskerar att tolkas som ett tecken på bristande fokus.
I ett fåtal fall hänvisar respondenterna även till bredare kulturella stereotyper förknippade med gamers.

Dessa stereotyper framställer ofta spelare som socialt isolerade, överdrivet tävlingsinriktade eller överdrivet uppslukade av digitala miljöer. Deltagarna utmanar ofta denna bild och förklarar att deras spelaktiviteter innefattar betydligt mer komplex, mänsklig och kooperativ kommunikation, samarbete i team och deltagande i bredare virtuella gemenskaper.

Intressant nog tyder vissa berättelser på att dessa stereotyper gradvis håller på att förändras. I takt med att gaming blir mer utbrett över olika åldersgrupper och sociala bakgrunder, noterar flera respondenter att attityderna till gaming tycks skifta.

Den växande synligheten för gaming i populärkulturen (till exempel genom streamingplattformar, e-sportevenemang och offentliga diskussioner om digital kultur) har bidragit till ett bredare erkännande av gaming som en legitim kulturell aktivitet. Samtidigt indikerar enkätsvaren att missförstånden inte har försvunnit helt. Spelare navigerar ofta i ett kulturellt utrymme där gaming på samma gång är mainstream och fortfarande föremål för föråldrade antaganden.

Många deltagare finner sig därför i rollen som informella tolkare av spelkulturen, där de förklarar för andra vad spel faktiskt innebär och varför de är betydelsefulla för dem som spelar.

Det som framträder i dessa berättelser är inte en enkel konflikt mellan spelare och icke-spelare, utan snarare en process av gradvis kulturell och generationsöverskridande förhandling. Detta återspeglar de bredare utmaningarna och särdragen hos de välkända ”digitala klyftorna”, liksom den ihållande bristande **överensstämmelsen mellan faktiska digitala praktiker och de kompetenser som erkänns och hanteras bland europeiska medborgare, geografiska sammanhang, utbildare och lärande.**

Viktiga insikter från enkäten

Enkätresultaten ger en rad insikter som sträcker sig bortom den omedelbara beskrivningen av spelvanor.

Sammantaget tyder svaren på att spelmiljöer representerar komplexa sociala och kulturella utrymmen där interaktion, delaktighet och lärande redan sker i former som ofta är informella, spontana och drivna av gemenskapen. Som förväntat rör en av de mest relevanta iakttagelserna den sociala strukturen i många spelmiljöer. Multiplayer-plattformar, gillen, servrar och kooperativa spellägen fungerar ofta som nätverk för interaktion där deltagarna utbyter kunskap, samordnar aktiviteter och utvecklar gemensamma rutiner. Ur ett vuxenutbildningsperspektiv liknar dessa dynamiker former av informellt och kamratbaserat lärande (peer-based learning) som sker utanför institutionella miljöer. Spelare lär sig genom observation, experimenterande och samarbete med mer erfarna medlemmar i gemenskapen, ofta utan uttalade pedagogiska ramverk.

Dessa praktiker ekar av flera koncept som diskuteras flitigt inom andragogik (vuxenpedagogik). **I synnerhet resonerar de med modeller för erfarenhetsbaserat lärande, där kunskap växer fram genom direkt engagemang i aktiviteter och reflektion över levda erfarenhete**r. I många spelmiljöer testar spelare kontinuerligt strategier, anpassar sig till utmaningar och förfinar sin förståelse för spelmekanik genom iterativ övning och stöd från likasinnade.

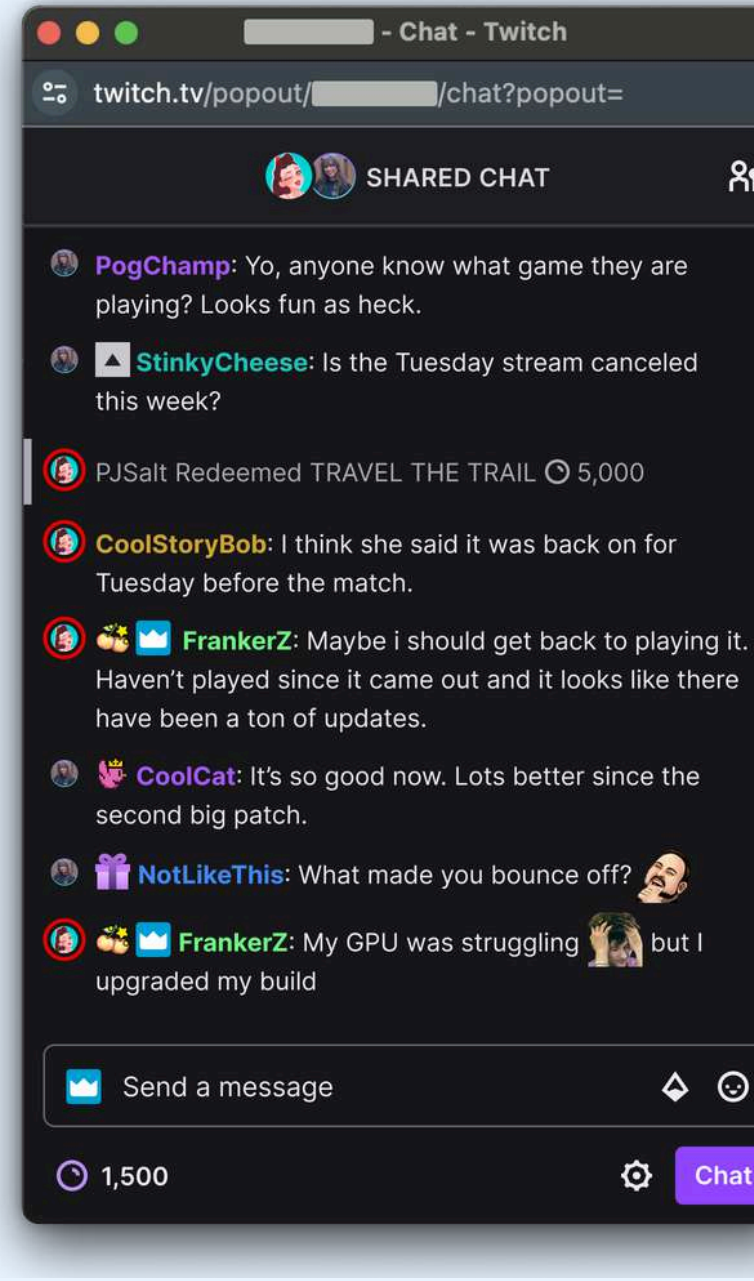
Processen liknar vad utbildningsteoretiker beskriver som ”learning by doing”, där kompetens utvecklas genom deltagande snarare än genom formell undervisning. En annan relevant aspekt rör gemenskapens roll för att stödja delaktighet och engagemang. Spelrelaterade sammanhang bygger ofta på samarbetspraktiker såsom mentorskap för nya spelare, utbyte av råd eller organisering av gruppaktiviteter. Denna dynamik är jämförbar med metodiker där kunskap cirkulerar genom nätverk av deltagare snarare än genom hierarkiska undervisningsstrukturer.

Inom vårt utbildningsperspektiv bör dessa aspekter i allt högre grad erkännas som viktiga inslag **i holistiska lärmiljöer**, där socialt engagemang, stöttning (scaffolding) och bekräftelse från jämlikar kan bidra till att upprätthålla motivation och deltagande i bredare lärprocesser.

När man betraktar utbildare och handledare som arbetar inom vuxenlärande och deras kompetensuppsättningar, öppnar dessa **resultat flera vägar för eftertanke.**

Snarare än att närma sig spelande enbart som en anledning till oro eller som något ”externt”, kan det vara värdefullt att erkänna de former av delaktighet, samarbete och problemlösning som redan finns inom spelgemenskaper, och att överväga hur dessa praktiker kan integreras direkt i utbildningsverksamhet.
I praktiska termer kan detta innebära att man rör sig bortom generiska **workshopformat och istället experimenterar med sammanhang som deltagarna redan är bekanta med. Istället för att simulera kommunikation eller lagarbete genom abstrakta övningar, skulle utbildare till exempel kunna engagera de lärande i samarbetssessioner inom flerspelarmiljöer som Minecraft, kooperativa matcher eller strukturerade utmaningar online, där koordination, förhandling och gemensamt beslutsfattande sker naturligt**. I många fall är deltagarna redan aktiva i dessa miljöer: den pedagogiska uppgiften blir då att erkänna, rama in och utvidga dessa erfarenheter snarare än att ersätta dem.

Att bekräfta denna dynamik kan hjälpa utbildare att bygga broar mellan informella digitala kulturer och strukturerade lärandemöjligheter, särskilt där traditionella metoder har svårt att nå ut till nya målgrupper. Sammanfattningsvis belyser resultaten en bredare poäng: en mer ingående förståelse för spelkulturer kan erbjuda konkreta möjligheter att återkoppla vuxenutbildning till de samtida digitala praktiker som redan formar vardagslivet.



Figur 7. Exempel på interaktion i realtid i en Twitch-chatt under en spelstream, som illustrerar den deltagarkultur och det kunskapsutbyte mellan jämlikar som är typiska för dagens spelgemenskaper.

Skärmbild hämtad från offentligt tillgängligt streammaterial.

Twitch © Amazon.com, Inc.

Spelberättelse: En antologi

Bakom de diagram, den statistik och de tematiska insikter som presenterades i föregående kapitel, samlade undersökningen in något mer värdefullt: berättelser. Varje svar representerar en personlig skildring av hur spelande har korsat vägar med vardagslivet – ögonblick av gemenskap, upptäckter, egenmakt och tillväxt upplevda av människor (och spelare) i olika länder och samhällen.

De narrativ som samlats in genom undersökningen ger en inblick i vuxna spelares levda erfarenheter. Vissa svar är korta reflektioner, medan andra tar formen av mer detaljerade minnen. Tillsammans bildar de en mosaik av perspektiv som avslöjar hur spelande är inbäddat i dagliga rutiner, sociala relationer och personlig utveckling. **Dessa berättelser gör inte anspråk på att representera spelkultur och virtuella vanor i sin helhet.** Snarare fungerar de som ögonblicksbilder av individuella erfarenheter som illustrerar hur digitala spel uppfattas och används av vuxna människor själva.

Många deltagare beskriver sina första möten med spel på förvånansvärt likartade sätt. För vissa började det under barndomen eller tonåren, ofta genom konsoler som delades med vänner eller syskon. För andra dök spelandet upp senare i livet, ibland genom onlinegemenskaper eller flerspelarspel som gjorde det lättare att knyta an till människor över stora avstånd.

Oavsett startpunkt utvecklas dessa erfarenheter ofta till långsiktiga vanor som följer med genom livets olika skeden. Ett antal respondenter talar om spelande som en del av sina vardagsrutiner. Att spela efter jobbet, möta upp vänner för kvällsmatcher eller utforska en virtuell värld under lugna stunder av fritid är återkommande inslag i berättelserna. **Dessa ögonblick beskrivs sällan som extraordinära händelser; istället framstår de som välbekanta, men ändå djupt meningsfulla, kulturella och digitala praktiker integrerade i det dagliga livet.**

I flera svar framträder spelandets sociala dimension särskilt starkt. Respondenter återger minnen av samarbetsmatcher, gemensamma aktiviteter och mer strukturerade former av samverkan. Flerspelarspel blir ofta platser där människor lär sig att samarbeta, kommunicera effektivt och gradvis bygga relationer med andra spelare. **Över tid kan dessa interaktioner utvecklas till stabila gemenskaper där spelare känner igen varandra och utvecklar en känsla av social tillhörighet och självbekräftelse.**

Spelberättelser: En antologi

Vissa respondenter beskriver också hur spelmiljöer har introducerat dem för människor och sociala gemenskaper som de annars aldrig skulle ha mött. Genom onlinematcher, forum eller servrar möter spelare individer från olika länder, kulturer och bakgrunder, vilket till exempel ”tvingar” dem att öva på ett främmande språk för att kunna interagera ordentligt. Dessa interaktioner förblir ibland tillfälliga, men i många fall utvecklas de till varaktiga relationer som underhålls genom regelbunden kommunikation, ibland till och med på daglig basis.

Andra berättelser lyfter fram en mer individuell aspekt av spelandet: dess förmåga att erbjuda stunder och verktyg för känslomässig balans. Deltagare beskriver spelande som ett sätt att hantera stressiga miljöer, främst genom inlevelse i virtuella världar. För vissa spelare blir vissa spel välbekanta miljöer som de återvänder till gång på gång, vilket liknar den välkända och extremt effektiva ”grounding”-metoden för självreglering och inre balans.

Alla erfarenheter som beskrivs i undersökningen är dock inte enbart positiva. Ett fåtal svar nämner även spänningar, missförstånd eller negativa uppfattningar kring spelande, men också stunder av obehag kopplade till själva karaktären av onlinebaserad och virtuell kommunikation. Denna kan ibland underlätta mindre ansvarsfulla former av interaktion, inklusive konflikter och fall av så kallat ”toxiskt” beteende – **en mycket specifik form av hatretorik.**

Dessa skildringar påminner oss om att spelande, trots sin utbredda närvaro, fortfarande tolkas på olika sätt i olika sociala sammanhang. Vad som gör dessa narrativ särskilt värdefulla är deras mångfald. Respondenterna kommer från olika länder, åldersgrupper och personliga bakgrunder, men deras erfarenheter sammanstrålar ofta kring gemensamma teman: långvariga band, samarbete, nyfikenhet, utmaning, självuttryck, självbekräftelse och socialisering. Berättelserna som samlats in här illustrerar hur spelmiljöer kan stödja ett brett spektrum av upplevelser, från intensiva tävlingsmatcher till stillsamma stunder av utforskande och eftertanke.

De följande sidorna presenterar ett urval av dessa berättelser. De är inte tänkta som en uttömmande dokumentation, utan snarare som representativa exempel på de erfarenheter som deltagare och respondenter har delat med sig av. I vissa fall har svaren redigerats lätt för tydlighet eller längd, samtidigt som deltagarnas ursprungliga innebörd och ton har bevarats. Tillsammans avslöjar dessa berättelser något som statistik ensamt inte kan fånga: den mänskliga dimensionen av spelande, förstått som ett strukturerat sätt att vara aktiva digitala medborgare **och konsumenter av digitala kulturprodukter.**

Gamingberättelser: En antologi

1 Första möten med gaming

För många deltagare började relationen till gaming långt före de upplevelser som beskrivits i de tidigare kapitlen. Enkätsvaren innehåller ofta korta minnen av de allra första mötena med datospel. Det handlar om ögonblick som sträcker sig från barndomens nyfikenhet till senare upptäckter under ungdomsåren eller vuxenlivet.
Dessa tidiga upplevelser varierar stort. Vissa respondenter minns hur de spelade på delade familjedatorer eller tidiga konsoler tillsammans med syskon och vänner. Andra beskriver hur de upptäckte spel genom klasskamrater, internetcaféer eller onlinegemenskaper. I flera fall framstår gaming inte som en ensam aktivitet, utan som något djupt socialt från första början – introducerat av jämnåriga, familjemedlemmar eller små grupper som samlades runt samma skärm. **Detta utmanar bilden av virtuella världar som symboler för självvald isolering.**

Berättelserna som samlats in i enkäten visar hur dessa första möten ofta lämnar ett bestående intryck. Även när spelvanorna förändras över tid, fortsätter många deltagare att minnas de specifika ögonblicken, platserna eller personerna som var kopplade till deras första spel. En särskild titel, en gemensam multiplayer-session eller spänningen i att upptäcka en ny virtuell värld kan bli en referenspunkt som formar senare erfarenheter av gaming.

Samtidigt varierar enkätsvaren kraftigt i både längd och detaljrikedom. Vissa deltagare gav bara korta svar, medan andra delade med sig av mer omfattande reflektioner kring sina tidiga upplevelser. Berättelserna som presenteras i det här avsnittet är därför ett urval av skildringar hämtade från enkätsvaren. De har valts ut för att de ger en tydligare inblick i hur deltagarna först kom i kontakt med gaming, och hur dessa tidiga upplevelser påverkade deras relation till det digitala spelandet.

Tillsammans illustrerar dessa korta redogörelser mångfalden av de vägar genom vilka människor kliver in i gamingkulturen. Trots skillnaderna finns det en röd tråd i många av berättelserna: gaming börjar ofta som ett ögonblick av utforskande, för att gradvis utvecklas till en meningsfull och bestående del av vardagen och vuxenlivet.



Gamingberättelser: En antologi

1 Första möten med gaming

Berättelserna som samlats in genom enkäten börjar ofta med ett enkelt ögonblick: en första konsol, ett spel som delas med familjen, en sen kväll med kompisgänget eller upptäckten av en onlinegemenskap. Dessa tidiga upplevelser visar hur gaming blir en del av vardagen genom relationer, minnen och små formativa stunder. Följande vittnesmål presenterar ett urval av dessa första möten.

Ida E., 25–35 år — Sverige

”När jag började spela datorspel var jag 8 år och min lillebror var 6. Vi brukade spela tillsammans på ett PS2 som vi hade fått i present av vår moster. Vi spelade enmansspel och skickade handkontrollen mellan oss varje gång någon av oss dog. Det var alltid väldigt roligt att spela tillsammans, och de där tidiga upplevelserna hjälpte oss att utveckla en känsla för samarbete och gemensam problemlösning.”

Lucrezia M., 25–35 år — Italien

”Min morfar/farfar hade ett PS1 och älskade Tomb Raider. När jag var väldigt ung och hälsade på honom brukade vi spela tillsammans. Jag utforskade banorna medan han hjälpte till när fiender dök upp, eftersom jag var för rädd för att slåss mot dem själv. De stunderna har stannat kvar hos mig, inte bara som spelminnen, utan också som tidiga upplevelser av tillit, vägledning och gemensam upptäckarglädje.”

Viktor P., 19–24 år — Island

”Att spela de gamla LEGO-spelen på PS2 med min storebror. Det var förmodligen en av de första riktiga sakerna som förde oss samman och fick oss att känna oss som bröder.”

Emil H., 25–35 år — Finland

”Jag har spelat sedan jag var sju år, så det är svårt att välja bara ett minne. Några av de starkaste är när jag startade Skyrim eller Mass Effect 3 för första gången efter flera års väntan. Guitar Hero och Rock Band med vänner var också betydelsefulla upplevelser som vi delade, där spel och koordination kombinerades på ett väldigt engagerande sätt.”

Christian W., 14–18 år — Sverige

”Ett av mina roligaste spelminnen var när jag spelade Titan Quest med min kompis. Jag sprang rakt in i en enorm grupp fiender och dog nästan, så jag sprang tillbaka mot honom med alla efter mig. Tillsammans lyckades vi besegra dem, och efteråt satt vi bara och skrattade åt det. Det var ett av de där ögonblicken som förde oss närmare varandra även utanför spelet.”

Gamingberättelser: En antologi

1 Första möten med gaming

Mars L., 14–18 år — Sverige
”Min första riktiga kompisgrupp online uppstod när vi byggde ett gigantiskt slott tillsammans i Minecraft. Vi tillbringade timmar med att utforska och bara leka runt i det. Jag minns det fortfarande, trots att det var fem eller sex år sedan. Det var en av de första gångerna som jag verkligen kände mig som en del av en gemensam aktivitet med andra.”

Justin E., 36–45 år — Kanada
”Jag vann un Mario Kart-turnering på SNES i min lokala videobutik när jag var runt nio år gammal. Att vinna inför alla där är fortfarande ett av mina lyckligaste barndomsminnen.”

Chris P., 25–35 år — Italien
”Jag minns eftermiddagar som vi tillbringade runt PlayStation för att spela Final Fantasy VIII med vänner. De stunderna gjorde gaming till en del av min vardag och till något som jag förknippade med att vara tillsammans.”

Erik E., 19–24 år — Sverige
”De bästa minnena är när man går på spelevent och träffar någon ny, och så plötsligt sitter man och spelar tillsammans i timmar som om man hade känt varandra hela livet. Det faller sig helt naturligt.”

Sara Dogg S., 19–24 år — Island
”Jag spelade Overwatch för tredje eller fjärde gången när två spelare började förolämpa mig. En annan lagkamrat och en DPS försvarade mig i chatten. Jag kände dem inte före den matchen, men vi blev vänner efteråt. Det ögonblicket förändrade verkligen hur jag ser på onlinegemenskaper.”

Gamingberättelser: En antologi

2 Socialisation, gemenskaper och gemensamt spelande

För många deltagare rörde sig gaming snabbt bortom upplevelsen av att vara en ensam spelare framför en skärm. Som deras berättelser visar blir spel ofta platser där långvariga sociala band växer fram och där gemensamma aktiviteter gradvis förvandlas till rutiner. Multiplayer-sessioner, samarbetsutmaningar och även mindre strukturerade stunder kan skapa ögonblick som man minns långt efter själva spelet, med en stark inverkan på vardagslivet.

Bland de mest intressanta skildringarna beskriver flera respondenter gaming som ett av de lättaste sätten att få kontakt med andra. Vissa sociala band börjar med klasskamrater eller syskon och fortsätter online; andra startar helt i digitala miljöer för att senare sträcka sig in i vardagslivet.

Oavsett om det sker genom tävlingsinriktade matcher, samarbetsvärldar eller avslappnade stunder med vänner, blir gaming ofta en social miljö där kommunikation, lagarbete och ömsesidigt stöd verkar växa fram helt naturligt.

Vad som förmodligen är ännu mer relevant ur ett pedagogiskt perspektiv är hur dessa vittnesmål avslöjar att spelmiljöer kan fungera som informella gemenskaper. Spelare samlas kring delade mål, utvecklar egna kulturer och bygger ibland relationer som varar i åratal. Följande berättelser belyser dessa erfarenheter av samhörighet och samarbete.

Innan själva vittnesmålen presenteras är det värt att notera hur ofta idén om gemensamt spelande förekommer i enkätsvaren. Många deltagare beskriver inte gaming i första hand i termer av att vinna, förlora eller att ”fördriva tiden”, utan snarare som aktiviteter man bygger upp tillsammans: att skapa något i en virtuell värld, samordna sig under ett svårt uppdrag eller helt enkelt dela sina känslor och tankar med andra människor sent på omsider.



Gamingberättelser: En antologi

2 Socialisation, gemenskaper och gemensamt spelande

Som förväntat beskriver många respondenter gaming i första hand som en gemensam aktivitet snarare än en individuell sådan. Vissa minnen kretsar kring lagarbete, andra kring sociala band som formats genom servrar, turneringar eller långa samarbetssessioner. Det som framgår allra tydligast är det faktum att många av de mest meningsfulla spelögonblicken är de som upplevs tillsammans.

Erik E., 19–24 år — Sverige
”Det finns för många minnen för att välja bara ett. De bästa är när man träffar någon ny på ett event och det slutar med att man spelar tillsammans i timmar, bygger saker och samlar resurser som om man hade känt varandra hela livet. Det faller sig bara helt naturligt.”

Arnar G., 19–24 år — Island
”När min kompis frågade om vi skulle starta ett e-sportlag tillsammans för att tävla i de nationella Overwatch-ligorna. Det ledde till massor av vänskaper, och tävlingsmomentet gjorde allt mer engagerande.”

Daniele B., 25–35 år — Italien
”De första multiplayer-servrarna i Minecraft med mina vänner, där vi tillsammans försökte förstå hur crafting och redstone fungerade. Jag spelar fortfarande med två av de vännerna idag, nästan femton år senare. Vi lärde oss i stort sett allting tillsammans.”

Malin L., 25–35 år — Sverige
”Min bästa barndomsvän loggade en dag ut och kom aldrig tillbaka online, och jag fick aldrig veta vad som hände. Trots det är minnena av när vi spelade tillsammans – ändlösa timmar av att grinda efter loot i vårt favorit-MMORPG – fortfarande några av de mest meningsfulla jag har.”

Gamingberättelser: En antologi

2 Socialisation, gemenskaper och gemensamt spelande

Chris P., 25–35 år — Italien
”Gaming gjorde det möjligt för mig att träffa många människor runt om i världen. Vissa av de vänskaperna har varat i åratal och blivit en del av min vardag. De är inte bara onlinekontakter längre.”

Emil H., 25–35 år — Finland
”Spelsessionerna med Guitar Hero och Rock Band tillsammans med vänner var några av de mest meningsfulla upplevelserna. Vi tillbringade timmar med att spela tillsammans och det blev en gemensam hobby. Det var något vi ständigt återvände till.”

Oliver D., 14–18 år — Sverige
”Jag hittade en gång en aktiv server i ett väldigt gammalt spel som jag trodde var dött. Jag började prata med folket där i röstchatten och vi bestämde oss för att fortsätta spela varje fredag. De blev några av mina närmaste onlinevänner. Det bara växte därifrån.”

Jupiter F., 14–18 år — Sverige
”Mitt kompisgäng organiserar ett årligt julfirande inuti Minecraft med runt femtio personer. Gaming har hjälpt mig att hitta många vänner och få kontakt med gemenskaper som jag inte skulle ha mött annars. Det är något vi numera ser fram emot varje år.”

Luca R., 25–35 år — Italien
”Att besegra The Lich King i World of Warcraft efter veckor av försök med mitt gille. De där stunderna av samarbete och gemensam ansträngning är några av de mest minnesvärda upplevelserna. Det kändes verkligen som en kollektiv prestation.”

Gamingberättelser: En antologi

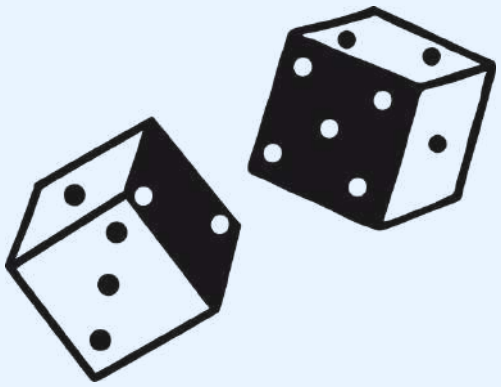
3 Gaming, välmående och personlig utveckling

Vid sidan av minnen och vänskaper reflekterar många respondenter över den personliga inverkan som gaming har haft på deras liv, på deras generella kompetenser (transversala kompetenser) och på deras psykiska välmående. Flera vittnesmål beskriver datorspel som platser för tröst, kreativitet eller känslomässig avlastning, särskilt under svåra perioder. Andra lyfter fram mer praktiska fördelar: förbättrad kommunikationsförmåga, problemlösningsförmåga eller möjligheten och tillfället att lära sig språk och interagera med människor från olika bakgrunder.

Dessa berättelser tyder på att gaming kan spela en roll som är extremt lik andra kulturella, pedagogiska eller sociala aktiviteter. Samtidigt, som redan har konstaterats ovan, är det sällan som svaren idealiserar gaming. Deltagarna erkänner ofta att upplevelsen också kan innebära frustration, stress eller exponering för negativa beteenden online, vilket delvis beror på en allmän brist på moderering.

Följande vittnesmål illustrerar denna mer komplexa bild och visar hur gaming kan bidra till välmående, samtidigt som det speglar den bredare dynamiken i digitala sociala miljöer – något som lätt kan appliceras på virtuella verkligheter även utanför själva spelandet (till exempel sociala nätverk).

Innan vi går vidare till själva berättelserna är det värt att notera att många deltagare talar om gaming i termer av balans. Spel beskrivs sällan som en perfekt flykt eller en universell lösning, utan snarare som ett kulturellt verktyg i vardagen: ett medium som kan ge självkänsla, coping-strategier eller möjligheter till lärande, men som samtidigt kräver en medvetenhet om sina gränser.



Gamingberättelser: En antologi

3 Gaming, välmående och personlig utveckling

Respondenter beskriver ofta spel som platser där de kan hantera stressiga miljöer. Andra betonar hur gaming främjar kreativitet, språkinlärning, självförtroende eller social interaktion. Samtidigt erkänner flera vittnesmål att spelupplevelser kan innebära frustration eller känslomässiga utmaningar, särskilt i tävlingsinriktade miljöer. Följande berättelser illustrerar denna komplexa relation mellan gaming, personlig utveckling och välmående.

Mist M., 19–24 år — Island
"Datorspel hjälpte mig igenom många tuffa tider. Under covid-19 blev de ett av de viktigaste sätten för mig att hålla kontakten med klasskamrater och vänner, vilket gav en känsla av kontinuitet och en behövlig distraktion under en svår period."

Seweryn A., 19–24 år — Polen
"Gaming ger mig tröst när jag känner mig nedstämd och hjälper mig att skingra tankarna. Det har också drivit på min kreativitet. Jag började rita fanart och förbättrade gradvis mina konstnärliga färdigheter tack vare spelkaraktärer och spelberättelser."

Emil H., 25–35 år — Finland
"Min engelska förbättrades avsevärt eftersom jag började spela spel i tidig ålder och behövde förstå dem. Samtidigt hjälpte gaming mig att utveckla ett mer strukturerat förhållningssätt till logik och problemlösning."

Ida E., 25–35 år — Sverige
"Att spela datospel har definitivt förbättrat min reaktionsförmåga och koordination. Jag känner också att det har bidragit till att utveckla kognitiva förmågor och problemlösningsförmågor som jag har nytta av inom andra områden i livet."

Carla Q., 19–24 år — Italien
"Datospel hjälpte mig att utveckla problemlösningsförmågan, särskilt genom pussel och miljöbaserade utmaningar."

Gamingberättelser: En antologi

3 Gaming, välmående och personlig utveckling

Tiziano S., 25–35 år — Italien
”Att leda min grupp under svåra raids i Final Fantasy XIV fick mig att inse att jag hade ledarskapsegenskaper som jag inte ens var medveten om.”

Erik E., 19–24 år — Sverige
”Jag är inte ens säker på om jag skulle vara kvar här idag utan gaminggemenskapen. Jag hade det väldigt tufft i högstadiet, och gaming blev en plats där jag kunde träffa människor utan den press jag kände i det verkliga livet. De flesta av mina vänner idag är personer som jag först träffade genom spel.”

Kai S., 19–24 år — Sverige
”Genom spel har jag träffat många underbara människor och till och med utökat mina hobbyer. Jag började cosplaya mer på grund av spelkaraktärer, vilket gjorde det lättare att få kontakt med andra som delar samma intressen.”

Tobias D., 25–35 år — Sverige
”Gaming hjälpte mig att utveckla problemlösningsförmåga och förmågan att organisera komplex information. Det lärde mig också att man ibland måste ge upp något för att vinna något annat – ett tankesätt som går att applicera även utanför spelen.”

Luo Caspian L., 14–18 år — Sverige
”Som någon med social ångest hjälpte gaming mig att skaffa vänner och hitta sociala sammanhang där jag kände mig mer bekväm.”

Gamingberättelser: En antologi

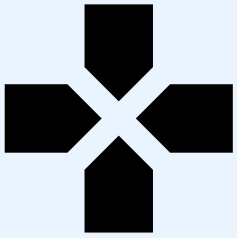
4 Utmaningar, trakasserier och svåra upplevelser

Många av de berättelser som samlats in i den här enkäten beskriver gaming på ett positivt och ofta rörande sätt, särskilt när det kopplas till komplexa fenomen som social ångest, isolering och brist på självkänsla. Å andra sidan talar respondenterna också öppet om de svårare sidorna av digitala spelmiljöer. Tävlingsinriktade miljöer, röstchattar och anonyma matchmaking-system kan ibland bli sammanhang där frustration, fientlighet eller diskriminering framträder lättare än vad de skulle göra i interaktioner ansikte mot ansikte. I den meningen tenderar gaming att likna de mer välkända och omdiskuterade områdena inom sociala nätverk och sociala kanaler.

Mer i detalj berättar flera deltagare om situationer där förolämpningar, trakasserier eller exkludering förekommit under multiplayer-matcher. Dessa upplevelser dyker oftast upp i höggradigt tävlingsinriktade titlar som FPS- eller MOBA-spel, där spelare ofta interagerar med främlingar och där prestationen ständigt bedöms av både lagkamrater och motståndare. För vissa respondenter förblir dessa episoder enstaka irritationsmoment, medan de för andra har format hela deras inställning till onlinespelande.

Ett antal vittnesmål belyser också problem relaterade till kön och identitet. Kvinnor och hbtq+-spelare beskriver hur de utsätts för sexistiska anmärkningar, homofobiska kommentarer eller oönskad uppmärksamhet så snart deras identitet blir synlig genom röstchatt, användarnamn eller profiler på sociala medier. **Vissa respondenter förklarar att de har lärt sig att ignorera dessa beteenden eller att blockera användare som beter sig illa, medan andra nämner att de anpassar sin spelstil eller sina kommunikationsvanor för att undvika konflikter.**

Dessa berättelser målar inte upp spelvärlden som enbart fientlig; snarare visar de hur onlinegemenskaper ofta reproducerar samma sociala spänningar som finns i den bredare digitala kulturen. Men de visar också att spelare ständigt utvecklar sätt att navigera i dessa miljöer – genom att förlita sig på modereringssystem, stöttande gemenskaper eller helt enkelt på solidaritet från andra spelare som ingriper när trakasserier väl inträffar.



Gamingberättelser: En antologi

4 Utmaningar, trakasserier och svåra upplevelser

Även om negativa erfarenheter förekommer i många svar, beskrivs de sällan som den avgörande aspekten av gaming. Istället ramar deltagarna ofta in dem som ett element i ett bredare ekosystem som också inkluderar långvariga sociala band, kreativitet och gemensamt spelande. Följande vittnesmål belyser några av dessa svårare möten, samtidigt som de visar hur spelare hanterar och reagerar på dem.

Mist M., 19–24 år — Island

”Som kvinna som har spelat datorspel sedan barndomen har jag upplevt min beskärda del av negativitet i olika spelmiljöer. Ibland är det små kommentarer som ’du är den bästa tjejgamern jag har spelat med’, men andra gånger blir det mer öppet fientligt. Folk förutsätter att kvinnor inte kan nå samma ranker eller avfärdar deras åsikter om spel.”

Sara S., 19–24 år — Island

”Att vara en bisexuell person inom gaming kan vara svårt ibland. Jag har blivit trakasserad i röstchatten när jag har spelat ensam. Det har inte fått mig att sluta spela, men jag har lärt mig att ignorera många av de där kommentarerna.”

Eyrún E., 25–35 år — Island

”Sexuella och könsbaserade trakasserier sker ganska ofta. Ibland sabbar spelare medvetet matcher (throwar) för att de tycker att någon spelar dåligt, eller så reagerar de på hur en person låter i röstchatten. Sådana upplevelser fick mig till slut att ta ett steg tillbaka från vissa tävlingsinriktade FPS-spel.”

Lovisa L., 14–18 år — Sverige

”Att vara tjej inom gaming från tidig ålder innebar ibland att man blev måltavla för stereotypa och sexistiska anmärkningar (till exempel att man fick höra att man skulle ’gå tillbaka till köket’). Det påverkade mitt självförtroende när jag var yngre, men med tiden blev jag mer motståndskraftig.”

Nilas P., 14–18 år — Sverige

”När man spelar tävlingsinriktade spel möter man nästan alltid toxiska människor som blir arg och förolämpar andra. Ibland kan det påverka en själv också, men med tiden lär man sig hur man hanterar det.”

Gamingberättelser: En antologi

4 Utmaningar, trakasserier och svåra upplevelser

Mattias G., 19–24 år — Sverige
”Jag tillbringade många år med att spela League of Legends, så jag har sett i stort sett alla sorters förolämpningar i chatten. Det påverkade inte mitt liv särskilt mycket, men det visar tydligt hur toxiska vissa tävlingsinriktade miljöer kan bli.”

Jódís H., 25–35 år — Island
”Som kvinna har jag fått utstå en hel del sexistiska kommentarer när jag har spelat online. Vissa spelare vägrar helt enkelt att spela med dig så fort de inser att du är kvinna.”

Luo Caspian L., 14–18 år — Sverige
”Jag har upplevt mobbning och exkludering i vissa spel. Och ja, även om det ’bara är ett spel’, kan det påverka ens humör under resten av dagen eller till och med längre än så.”

Gabriele D., 36–45 år — Spanien
”Många onlinespel är fulla av toxicitet. Jag har bevittnat rasism och trakasserier i vissa multiplayer-gemenskaper. Det påverkade inte mig personligen särskilt mycket, men det ledde till att jag undviker vissa miljöer.”

Arnar G., 19–24 år — Island
”Trakasserier är tyvärr en del av onlinespelande och förmodligen av allt som är kopplat till digitala aktiviteter. Att blockera eller stänga av ljudet (muta) på spelare hjälper, men det löser inte alltid problemet.”

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Att lyssna på digitala liv: Varför narrativa enkäter spelar roll

En av de första frågorna som en pedagog kan ställa sig inför ett projekt som Adventures Are Better Shared! är skenbart enkel: varför överhuvudtaget samla in berättelser om gaming? Utifrån sett kan narrativa enkäter om spelares minnen, vänskaper eller frustrationer framstå som anekdotiska eller löst strukturerade i jämförelse med traditionella pedagogiska forskningsverktyg. Ändå fyller denna typ av material en specifik och alltmer erkänd funktion inom vuxenutbildning och mediepedagogik: det gör det möjligt för pedagoger, handledare och andra yrkesutövare att få tillgång till deltagarnas levda digitala erfarenheter på ett sätt som konventionella frågeformulär eller statistiska data sällan lyckas fånga.

Inom livslångt lärande har erfarenhetens centrala roll i den pedagogiska processen länge betonats. Extremt välgrundade metodologiska tillvägagångssätt (Bruner, 2003) har lyft fram hur individer tolkar sina liv genom narrativ, och organiserar händelser i meningsfulla berättelser som hjälper dem att förstå både sig själva och de sociala miljöer de lever i. Ur detta perspektiv är berättande (storytelling) inte bara en uttrycksform, utan också en kognitiv process genom vilken människor tolkar verkligheten, reflekterar över tidigare händelser och kommunicerar sina erfarenheter till andra.

När dessa narrativ handlar om digitala miljöer (som onlinespel, virtuella gemenskaper eller multiplayer-plattformar) blir de särskilt värdefulla källor för att förstå samtida former av delaktighet och social interaktion. inom ramen för vårt småskaliga projekt utformades den narrativa enkäten därför mindre som ett verktyg för mätning och mer som ett verktyg för att lyssna.

Genom att bjuda in deltagarna att beskriva sina minnen, relationer och utmaningar kopplade till gaming, genererar enkäten ett kvalitativt material som visar hur digitala miljöer upplevs inifrån. Dessa redogörelser ger insikter i aspekter av gamingkulturen som ofta är osynliga i rent tekniska eller statistiska diskussioner: den känslomässiga anknytningen till specifika spel, betydelsen av online-relationer, de sätt på vilka spelare hanterar stress eller ångest, samt de spänningar som kan uppstå i virtuella miljöer.
För pedagoger som närmar sig ämnet digital kultur utifrån – utanför gaminggemenskapen – fyller dessa berättelser en viktig brobyggande funktion. Många vuxenpedagoger, handledare eller socialarbetare möter främst gaming genom den offentliga debatten, där det ofta ramas in i förenklade termer: antingen som en harmlös hobby eller som en problematisk form av skärmkonsumtion.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Narrativa vittnesmål komplicerar dessa antaganden genom att visa vardagsverkligheten i spelpraktiker. De avslöjar att spelmiljöer varken är enbart positiva eller enbart negativa, utan komplexa sociala rum där samarbete, kreativitet, konflikter och personlig utveckling kan samexistera.
Detta perspektiv är särskilt relevant i sammanhang med icke-formella och informella pedagogiska metoder, s**om sällan tar hänsyn till det digitalas genomslagskraft utan istället fokuserar på mer "traditionella" lärmiljöer.** Å andra sidan representerar onlinespel (liksom sociala nätverk) i själva verket en av de mest utbredda formerna av social interaktion idag, särskilt bland yngre vuxna.

Att förstå hur dessa miljöer fungerar – från kommunikationsmönster till gemenskapsnormer – kan därför hjälpa utbildare, socialarbetare och pedagoger att bättre möta deltagare vars sociala interaktioner alltmer äger rum i hybrida online–offline-kontexter.
Den narrativa enkät som använts i detta projekt kan på så sätt förstås som ett förberedande steg: ett sätt att kartlägga erfarenheter innan man försöker utforma pedagogiska insatser. I denna mening bjuds pedagoger in att utgå från deltagarnas egna röster, snarare än att närma sig gaming utifrån abstrakta antaganden.

En annan viktig dimension av detta tillvägagångssätt handlar om empati och perspektiv. Att läsa personliga redogörelser för spelupplevelser – oavsett om de handlar om lagarbete i svåra situationer, sociala band som formats över landsgränser eller stunder av trakasserier i röstchatten – hjälper pedagoger att erkänna den känslomässiga och sociala betydelse som dessa helt virtuella miljöer kan ha för deltagarna. **Detta erkännande är särskilt viktigt vid arbete med vuxna deltagare som kanske inte från början uppfattar gaming som relevant för utbildning**.
Berättelser synliggör dessa kopplingar genom att illustrera hur digitala praktiker korsar språkinlärning, samarbete, identitetsutforskande och gemenskapsbyggande.

Samtidigt uppmuntrar narrativa metoder också till kritisk reflektion. Eftersom enkäten innehåller både positiva och negativa erfarenheter, belyser den onlinegemenskapernas ambivalenta natur. Respondenter talar om långvariga kontakter och stödjandenätverk, men också om sexuella trakasserier, exkludering eller rasdiskriminering. För pedagoger är detta dubbla perspektiv värdefullt: det förhindrar idealisering samtidigt som det undviker förenklade moraliska bedömningar av virtuella kulturer.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

I denna mening kan den narrativa enkäten fungera snarare som ett diagnostiskt verktyg än som en färdig pedagogisk produkt. Dess syfte är inte att ge definitiva svar om gaming, digital kultur, virtuella vanor och deras komplexa relation till lärandeprocesser, utan att skapa en utgångspunkt för dialog mellan pedagoger och gaminggemenskaper, förstådda som ett utbrett kulturellt fenomen. Genom att dokumentera hur spelarna själva tolkar sina erfarenheter erbjuder projektet pedagoger en första orientering i ett komplext kulturellt landskap.

De insikter som framträder ur dessa berättelser bidrar också till en bredare förståelse av digital delaktighet i det samtida samhället. I takt med att kommunikationsteknik alltmer formar det vardagliga sociala livet blir aktiviteter som gaming, streaming eller online-samarbete centrala arenor där individer utvecklar kommunikativ, organisatorisk och social förmåga. Narrativa redogörelser gör det möjligt att observera dessa processer i konkreta termer, vilket synliggör dem för pedagoger som annars riskerar att förbise dem. Av denna anledning har metoder baserade på berättande (storytelling) blivit allt vanligare i pedagogiska innovationsprojekt, särskilt inom icke-formella och informella utbildningssammanhang.

De erbjuder en flexibel och tillgänglig metod för att utforska framväxande digitala kulturer, **samtidigt som de producerar material som kan delas, diskuteras och analyseras vidare. I fallet** med ***Adventures Are Better Shared!*** fyller denna antologi just detta syfte: den översätter en uppsättning individuella erfarenheter till en kollektiv resurs som pedagoger kan reflektera över och använda som en ingång i diskussioner om gaming, gemenskap och digital delaktighet.

Sett ur detta perspektiv är den narrativa enkäten inte en isolerad forskningsaktivitet, utan en del av en bredare metodologisk väg. Den förbereder pedagoger för att närma sig spelmiljöer med större medvetenhet och nyfikenhet, och ger dem en första inblick i de sociala världar som spelare lever i. Nästa steg, som utforskas i följande avsnitt av detta kapitel, är att överväga hur dessa insikter kan informera den pedagogiska praktiken och stödja utvecklingen av nya former av mediepedagogik och utbildning i digital kompetens.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Att förstå gamingkulturer genom narrativ

Om det första steget i den narrativa enkäten var att lyssna på spelarnas röster, så handlar det andra steget om tolkning. Som konstaterats ovan var det övergripande syftet med denna narrativa antologi och digitala berättarövning (digital storytelling) att utveckla användbara glasögon genom vilka pedagoger kan börja förstå de kulturella miljöer där många deltagare tillbringar en betydande del av sin tid.
För pedagoger som inte själva är bekanta med spelmiljöer kan den värld som beskrivs i dessa vittnesmål till en början framstå som fragmenterad: olika genrer, plattformar, gemenskaper och kommunikationsstilar samexisterar inom ett enormt och ständigt föränderligt ekosystem. Ändå avslöjar de narrativ som samlats in i detta projekt återkommande mönster som bidrar till att klargöra hur dessa miljöer fungerar socialt. Respondenter beskrev ofta samarbete i liknande termer, långvariga sociala band och kontakter genom virtuella rum, men också framväxten av informella medborgerliga regler som styr beteendet i onlinegemenskaper, samt strategier som utvecklats för att navigera i konflikter eller spänningar.
Ur ett pedagogiskt perspektiv visar dessa berättelser att spelmiljöer inte bara är tekniska plattformar utan komplexa sociala rum.

När det gäller kommunikation, samarbete och andra betydelsefulla grundläggande färdigheter och kompetenser erbjuder antologin en intressant synvinkel, särskilt när respondenterna beskriver sina erfarenheter i multiplayer-miljöer: ledarskapsroller och ledarskapsförmågor växer fram och stärks, strukturer för delade mål tenderar att utvecklas harmoniskt, och gemenskapsnormer etableras gradvis.
Som tidigare nämnts och beskrivits tenderar många respondenter att tolka ”gaming” i en bred bemärkelse, vilket inkluderar mycket olika plattformar och verktyg: Discord-servrar, forum eller grupper på sociala medier, för att bara nämna de mest frekvent förekommande. Detta beteende eller denna tendens är särskilt intressant eftersom den stärker idén om att gaming kan fungera som en ingång till bredare former av digital kompetens och digital beredskap (digital readiness).
I denna mening är digital läskunnighet (digital literacy) inte begränsad till den tekniska användningen av produktivitetsprogramvara, utan innebär en praktisk välbekanthet med samtida plattformar, onlinegemenskaper, innehållsekosystem och den dynamik som formar synlighet, interaktion och delaktighet i digitala rum.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Ett annat relevant inslag som framkom ganska ofta är karaktären på det vi beskrev som ”långvariga sociala band”: respondenter tenderar mer exakt att beskriva dem helt enkelt som vänskaper som formats genom virtuella rum, med ett starkt fokus på kollaborativt lärande (samarbetslärande) och på delaktighet i gemenskaper som delar samma mål. Narrativa enkäter bidrar till att göra dessa mänskliga och medborgerliga kopplingar mer synliga och identifierbara genom att sätta in spelupplevelserna i de bredare sammanhang där de faktiskt utspelar sig.

En annan viktig insikt som framträder ur de insamlade vittnesmålen handlar om mångfalden av drivkrafter bakom spelpraktiker. Vissa respondenter betonar tävling och prestationer och minns turneringar eller utmanande samarbetsuppdrag som krävde intensiv samordning. Andra fokuserar på utforskande, kreativitet eller berättande, och beskriver den känslomässiga inverkan av berättelsedrivna spel (narrative-driven games) eller tillfredsställelsen i att bygga virtuella världar tillsammans med betydelsefulla virtuella bekantskaper. För många spelare samexisterar dessa olika drivkrafter och förändras över tid beroende på spelet, gemenskapen och spelarens personliga omständigheter.

Att förstå denna mångfald kan hjälpa pedagoger att röra sig bortom förenklade antaganden om gaming. I den offentliga debatten framställs datospel ibland som homogena aktiviteter som i första hand förknippas med distraktion och ensambeteenden.

Narrativa metoder har visat sig vara särskilt väl lämpade för att synliggöra denna dynamik, eftersom de uppmuntrar deltagare och respondenter att beskriva sina erfarenheter med egna ord. Istället för att tvinga in respondenterna i fördefinierade kategorier tillåter öppna narrativa frågor individerna att lyfta fram det som de personligen anser vara genuint meningsfullt.

Som ett resultat av detta dök det ofta upp oväntade teman: betydelsen av delade mål och informellt definierade sociala regler, gamings roll under perioder av isolering, eller de sätt på vilka människor lär sig att navigera i konflikter inom virtuella miljöer. För pedagoger som är engagerade inom mediepedagogik eller utbildning i digital kompetens kan dessa insikter vara särskilt värdefulla. De avslöjar hur digitala miljöer blir utrymmen där individer praktiserar kommunikation, förhandling och samarbete – färdigheter som vanligtvis står i centrum för många pedagogiska och professionella utvecklingsvägar ”offline”.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Ett särskilt viktigt påpekande att göra är att dessa färdigheter och pedagogiska värden inte alltid utvecklas avsiktligt inom onlinegemenskaper; de växer ofta fram organiskt genom upprepade interaktioner och gemensam problemlösning.
Samtidigt belyser narrativen de utmaningar som finns i onlinemiljöer. Deltagarna beskriver digitala verkligheter som ”speglingar av det verkliga livet” fast med färre sociala filter, där de möter fientliga beteenden, diskriminerande uttalanden eller aggressiv kommunikation. Å andra sidan tenderar de också att hitta allierade och coping-strategier i just dessa virtuella verkligheter. Detta balanserade perspektiv kan hjälpa pedagoger att förstå både de möjligheter och de risker som är förknippade med delaktighet i digitala spelkulturer, genom att läsa dem som komplexa förlängningar av vardagslivet och inte som isolerade, exceptionella eller mindre betydelsefulla miljöer med lägre inverkan.
I praktiken innebär detta att narrativa vittnesmål kan fungera som en värdefull tolkningsresurs som ger konkreta exempel på hur spelgemenskaper fungerar, hur människor interagerar och vilka typer av upplevelser deltagarna anser vara meningsfulla. Genom att analysera dessa berättelser kollektivt kan pedagoger börja identifiera mönster som formar deras förståelse av digital delaktighet bland vuxna deltagare.

Vår antologi syftar därför till att fylla en dubbel funktion: på en nivå dokumenterar den personliga erfarenheter som illustrerar mångfalden i onlinespelkulturer i olika länder och vuxengemenskaper. På en annan nivå vill den erbjuda pedagoger en strukturerad möjlighet och tillfälle att utforska dessa miljöer utifrån perspektivet hos de människor som faktiskt lever i dem.

Detta tolkningssteg är extremt relevant innan man går vidare till de faktiska pedagogiska tillämpningarna.

Att förstå hur spelkulturer fungerar, hur spelare kommunicerar, samarbetar och navigerar i digitala rum, lägger grunden på vilken mer målinriktade pedagogiska insatser kan byggas. Nästa avsnitt i detta kapitel kommer därför att flytta fokus från tolkning till praktik, genom att undersöka hur insikter från narrativa enkäter kan informera pedagogiska strategier och stödja utvecklingen av digital kompetens hos pedagogerna själva.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Från berättelser till pedagogisk insikt: Hur pedagoger kan läsa spelnarrativ

En första anledning till att de narrativa enkäter som samlats in i vår antologi spelar roll är att de hjälper pedagoger att erkänna gaming, inte som en marginell fritidsaktivitet, utan som en del av det ordinära ”onlife”-tillstånd som det samtida sociala livet utspelar sig i. Begreppet onlife, så som det har utvecklats i den europeiska debatten om hyperkonnektivitet, beskriver upplösningen av alla strikta gränser mellan online- och offlineupplevelser. I denna mening är digitala miljöer inte längre externa platser som användare sporadiskt besöker, utan ordinära miljöer där identitet, interaktion och delaktighet ständigt förhandlas.

Läst i detta ljus gör de vittnesmål som samlats in genom enkäten mer än att bara dokumentera spelvanor; de visar hur vuxna tenderar att leva i digitala miljöer som meningsfulla sociala världar. Här upplevs och struktureras kommunikationsrutiner, känslomässiga investeringar och delade normer, ofta med en betydande inverkan på det som vanligtvis kallas ”offline”-världen.

Mer exakt kan dessa insikter, ur ett pedagogiskt perspektiv, erbjuda en första tolkningsresurs för att förstå hur lärande, delaktighet och relationellt liv i allt högre grad utvecklas inom hybrida miljöer.

Mycket ofta, när man diskuterar digital kompetens eller digital beredskap (digital readiness) – särskilt inom vuxenutbildningen – tenderar fokus att ligga kvar på teknisk skicklighet.

Det perspektivet riskerar att förbise aspekter som troligen är långt mer relevanta, såsom medborgerlig delaktighet, utvecklingen av sociala färdigheter och social interaktion, kritisk orientering samt identitetsskapande inom nätverksbaserade miljöer. **Dessa dimensioner framstår som betydligt mer samstämmiga med den nuvarande förståelsen av digital läskunnighet (digital literacy) och med de föränderliga sätt på vilka individer deltar i samtida digitala kulturer.**

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Digitala gemenskaper, socialt tillbakadragande och alternativa interaktionsutrymmen

En andra relevant insikt som framträder ur narrativen handlar om den roll som spelmiljöer kan spela som alternativa utrymmen för social interaktion, särskilt för individer som upplever former av socialt tillbakadragande (social withdrawal), ångest eller svårigheter att navigera i traditionella offline-miljöer.

Under de senaste åren har flera forskningsgrenar inom mediepsykologi och digital sociologi utforskat hur nätverksbaserade miljöer samtidigt kan fungera som tillflyktsorter och som arenor för social delaktighet. Medan den offentliga debatten ofta ramar in intensivt online-engagemang främst genom linsen av problematisk internetanvändning eller digitalt beroende, har empiriska studier i allt högre grad lyft fram den mer komplexa roll som digitala plattformar kan spela för att upprätthålla sociala band, särskilt för individer som annars riskerar att uppleva isolering eller marginalisering (Kardefelt-Winther, 2014; Cole & Griffiths, 2007).

Å andra sidan framstår gaming i de vittnesmål som samlats in inom **Adventures Are Better Shared!** frekvent som en socialt strukturerad miljö snarare än som en ensam aktivitet.

Multiplayer-sessioner, gemenskapsservrar (community servers) och samarbetsutmaningar skapar möjligheter till interaktion som av respondenterna uppfattas som tillgängliga och känslomässigt hanterbara, i synnerhet jämfört med sammanhang ansikte mot ansikte som kan innebära starkare social press eller bedömande dynamik.

Ur detta perspektiv kan spelmiljöer fungera som ”tredje platser” (third spaces) för social interaktion: miljöer som existerar utanför traditionella institutionella kontexter men som ändå ger möjligheter till meningsfulla relationer, social kommunikation och gemenskapsbildande.

Ur ett pedagogiskt perspektiv kan dessa narrativ bidra till att flytta tolkningen av gaming från en rent rekreativ aktivitet till en potentiell relationell infrastruktur inom den samtida digitala kulturen.

Att förstå dessa mönster kan hjälpa pedagoger att närma sig spelkulturer med större nyansrikedom, genom att erkänna både de möjligheter och de utmaningar som är förknippade med digital delaktighet, samtidigt som man inser att dessa miljöer för många individer redan fungerar som betydelsefulla arenor i det sociala livet.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Informellt lärande och kollegialt kunskapsutbyte i spelgemenskaper

En tredje relevant dimension som framträder ur de narrativa vittnesmålen handlar om förekomsten av informella l**ärandeprocesser inom gaming och, mer generellt, inom virtuella gemenskaper.**

Många respondenter beskriver situationer där kunskap tillägnas, inte genom formell undervisning, utan genom observation, experimenterande och interaktion med andra deltagare. Komplexa sociala strukturer, gillesystem (guild systems) och gemenskapsservrar fungerar frekvent som miljöer där mer erfarna medlemmar vägleder andra på ett i stort sett spontant och kollaborativt sätt; strategier diskuteras kollektivt och problemlösningsförmågan förfinas gradvis genom praktisk tillämpning.

Denna dynamik påminner starkt om vad pedagogisk forskning beskriver som kollegiala (peer-based) eller gemenskapsdrivna lärandeprocesser. Dessa observationer resonerar också med välkända teorier inom vuxenutbildning och upplevelsebaserad pedagogik. Andragogiska tillvägagångssätt betonar att vuxna deltagare tenderar att utveckla kompetenser mer effektivt när lärandeaktiviteter är inbäddade i meningsfulla sammanhang och när individer kan utgå direkt från sina egna erfarenheter (Knowles, Holton & Swanson, 2015).

På samma sätt tycks användningen av datorspel och interaktiva miljöer ligga nära **Kolbs modell för upplevelsebaserat lärande (experiential learning)**, vilken belyser hur kunskap ofta växer fram genom cykler av konkreta upplevelser, reflektion och experimenterande, snarare än genom abstrakt instruktion (Kolb, 1984).

Dessutom kan dessa miljöer också tolkas genom linsen av praktiska gemenskaper (communities of practice), där lärande sker genom deltagande i delade aktiviteter och genom ett gradvist tillägnande av kompetens inom en grupp (Lave & Wenger, 1991; Wenger, 1998). **I många av de narrativ som samlats in i detta projekt beskriver respondenterna just den här typen av progression: individer ansluter sig till en början till gemenskaper som nybörjare, lär sig av mer erfarna spelare och bidrar slutligen själva med kunskap genom att handleda andra eller organisera kollektiva aktiviteter.**

Ur vårt pedagogiska perspektiv är det särskilt värdefullt att erkänna denna dynamik, eftersom det belyser hur digitala miljöer redan kan hysa former av kollaborativt lärande som liknar de pedagogiska metoder som traditionellt har utvecklats inom institutionella kontexter.

Reflektioner och implikationer för pedagoger

För pedagoger och handledare utgör dessa insikter en användbar utgångspunkt för att tänka nytt kring hur lärandeprocesser kan utspela sig i den samtida digitala kulturen. Snarare än att enbart betrakta spelmiljöer som underhållningsutrymmen kan de också tolkas som ekosystem där kommunikation, samordning, problemlösning och kunskapsutbyte ständigt praktiseras genom delaktighet. I praktiken innebär detta att pedagoger kan erkänna och bygga vidare på erfarenheter som deltagarna redan besitter.

Till exempel, **när man leder en workshop om effektiv kommunikation eller teamwork, kan det ge en meningsfull ingång till diskussionen om man uppmärksammar att vissa deltagare regelbundet ägnar sig åt samarbetsbaserade multiplayer-spel.** Spelare som samordnar strategier i onlinematcher, förhandlar om roller inom lag eller löser konflikter i spelgemenskaper praktiserar ofta redan former av kommunikation, samarbete och beslutsfattande som påminner starkt om de kompetenser som behandlas i många pedagogiska sammanhang eller yrkesutbildningar. Att erkänna och värdesätta dessa erfarenheter kan hjälpa pedagoger att koppla samman formella lärandemål med praktiker som deltagarna redan utför i sitt digitala vardagsliv.

Spelkulturer och samtida digital kompetens

En annan relevant, och sista, aspekt som framträder ur våra berättarövningar och narrativ handlar om relationen mellan spelpraktiker och utvecklingen av samtida former av **digital kompetens och digital beredskap** (digital readiness). Flera respondenter beskriver implicit en nivå av välbekanthet med digitala miljöer som sträcker sig långt bortom den grundläggande användningen av programvara eller produktivitetsverktyg.

Delaktighet i spelgemenskaper kräver ofta att man navigerar på flera plattformar samtidigt, inklusive kommunikationssystem, streamingplattformar, forum och gemenskapsservrar. I dessa sammanhang lär sig individer hur man samordnar information över olika kanaler, tolkar gemenskapsnormer, hanterar online-identiteter och interagerar med skilda digitala målgrupper. **Enkelt uttryckt belyser dessa praktiker en bredare förståelse av digital läskunnighet (digital literacy) och kan ge användbara insikter för att utforma utbildningsvägar inom digital läskunnighet, vilket utgör en betydande del av det arbete som utförs av många praktiker inom vuxenutbildningen.**

Reflektioner och implikationer för pedagoger

Ramverk som den europeiska DigComp-modellen betonar att digital kompetens inte bara handlar om teknisk skicklighet, utan också om social interaktion, inkluderande och proaktiv kommunikation, informationshantering samt medborgerlig delaktighet i digitala miljöer (Europeiska kommissionen, 2022).

De erfarenheter som samlats i vår antologi illustrerar hur många av dessa kompetenser redan utövas informellt genom delaktighet i spelgemenskaper och, mer generellt, genom engagemang i datospel – trots att sådana aktiviteter ofta fortfarande betraktas med skepticism eller avfärdas som rent rekreativa. I många fall är det just genom att bli aktiva deltagare i spelmiljöer som vuxna börjar utveckla den praktiska förmågan vad gäller att utvärdera information som delas inom gemenskaper, tolka plattformsdynamik samt delta i kollaborativa digitala rum som kräver samordning och förhandling med andra.

Det primära syftet med detta narrativa projektresultat (narrative deliverable) är därför att bidra till att belysa hur spelmiljöer kan fungera som portar till den samtida digitala kulturen i dess bredaste bemärkelse.

Genom upprepad interaktion inom dessa ekosystem tillägnar sig deltagarna gradvis praktisk kunskap om hur plattformar fungerar, om online-kommunikationsmönster och om den dynamik som formar synlighet och delaktighet i nätverksbaserade miljöer. Att erkänna dessa erfarenheter kan hjälpa pedagoger att röra sig bortom snäva definitioner av digital kompetens och börja göra sig bekanta med en bredare syn på digital läskunnighet (digital literacy): en som inkluderar den transversella förmågan att navigera i komplexa digitala ekosystem, tolka social dynamik online och delta ansvarsfullt, som **digitala medborgare**, i den nätverksbaserade offentligheten.



Slutsats

De narrativ som samlats i detta häfte ger en första utforskande inblick i hur vuxna spelare upplever digitalt spelande som en del av sin vardag. Genom enkätsvaren och de vittnesmål som presenteras i antologin framträder en mer nyanserad bild av gaming: en bild som går bortom vanliga stereotyper och belyser de sociala, känslomässiga och kulturella dimensionerna i samtida spelgemenskaper.
För pedagoger som arbetar inom vuxenutbildningen erbjuder dessa berättelser en möjlighet att bättre förstå de digitala miljöer som många deltagare tenderar att vistas i regelbundet.

Vittnesmålen illustrerar hur gaming samtidigt kan fungera som en plats för självuttryck, social interaktion, medborgerlig medvetenhet, kreativitet och informellt lärande. De blottlägger också de utmaningar som deltagarna kan möta, inklusive trakasserier, exkludering eller missförstånd kring gamingkulturen. Sammantaget bidrar dessa perspektiv till att placera in gaming i det bredare landskap av digital delaktighet som i allt högre grad formar vardaglig kommunikation och gemenskapsliv.
Ur ett folkbildnings- och vidareutbildningsperspektiv var syftet med denna enkät inte att producera statistiska slutsatser om spelvanor, utan snarare att samla in kvalitativa insikter som kan stödja en process av hemmastaddhet och bekantgörande för pedagoger. Genom att lyssna på spelarnas egna röster kan pedagoger närma sig gamingkulturen med större medvetenhet och nyfikenhet, och erkänna den mångfald av erfarenheter och betydelser som deltagarna tillskriver sina digitala praktiker.

Inom ramen för **Adventures Are Better Shared!** representerar denna antologi därför ett första steg i en bredare lärandeprocess, med fokus på kompetensutveckling (reskilling och upskilling) i relation till digitala världar. Berättelserna som samlats här bidrar till att bygga en bro mellan gaminggemenskaper och fältet för metoder inom livslångt lärande, vilket skapar en grund för vidare reflektion om hur digitala kulturer korsar lärande, välbefinnande och social delaktighet.

De insikter som framträder ur denna enkät kommer att matas in i nästa fas av projektet, särskilt Aktivitet 3, som fokuserar på att utveckla utbildningsresurser och pedagogiskt material för pedagoger som är intresserade av att utforska potentialen i datospelsrelaterade praktiker inom vuxenutbildningskontexter.

Genom att göra pedagoger bekanta med spelares erfarenheter och perspektiv bidrar detta arbete till att bereda vägen för den kurs och metodhandbok som kommer att följa.
Genom att sammanföra spelarnas röster med pedagogernas perspektiv har denna antologi strävat efter att uppmuntra till ett mer välinformerat och reflekterande engagemang i gamingkulturen, som en del av det bredare landskapet av digitala medier och samtida virtuella lärmiljöer.

Referenser

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

i samarbete med

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Island
Sverok, Stockholm, Sverige

Denna narrativa resurs distribueras under licensen Creative Commons Erkännande–IckeKommersiell–DelaLika 4.0 Internationell (CC BY-NC-SA 4.0).
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!

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

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

Co-funded by
the European Union