ADVENTURES ARE
BETTER SHARED!



THE LANGUAGE OF GAMING

LYKILHUGTÖK FYRIR TÖLVULEIKJAMIÐAÐA
LEIÐSÖGN Í FULLORÐINSFRÆÐSLU

Co-funded by
the European Union

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

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

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



Co-funded by the European Union

Tungumál tölvuleikja

Um þetta orðasafn

Tungumál tölvuleikja er fræðsluefni sem var þróað innan verkefnisins **Adventures are Better Shared! A guide for educators and facilitators in videogame education**, sem er styrkt af Evrópusambandinu í gegnum **Erasmus+** áætlunina á sviði fullorðinsfræðslu. Verkefnið var hannað til að auka þekkingu kennara, leiðbeinenda og fræðsluaðila á **tölvuleikjum sem seldir eru á almennum markaði og möguleikum þeirra til að styðja samskipti, þátttöku og nám**, meðal annars í starfi með fullorðnum sem eiga á hættu félagslega einangrun.

Orðasafnið er viðbót við fræðsluáætlun verkefnisins og aðferðafræðilegu handbókina **Playing to Connect**. **Það leggur áherslu á orðaforðann sem liggur til grundvallar fimm þemasviðum áætlunarinnar**: tölvuleikir sem samskipti; tölvuleikir, lífsleikni og virkt ímyndunarafl; tölvuleikir, kvíði og einangrun; verkfæri og rými fyrir tölvuleikjamiðaða fræðslu; og samspil (co-gaming) í fræðsluumhverfi.

Co-funded by
the European Union

Tungumál tölvuleikja

Um þetta orðasafn

Nánar tiltekið **safnar þetta efni hugtökunum saman í aðgengilegt uppflettirit sem auðveldar nálgun á þau viðfangsefni sem tekin voru fyrir í vinnustofum og fræðsluskiptum verkefnisins**, með þátttöku **Close in the Distance** (Ítalíu), **Rafíþróttasambands Íslands** (Íslands) og **Sverok** (Svíþjóðar). Það tengist einnig Narrative Surveys, sem safna reynslu leikmanna og hugleiðingum þeirra um hlutverk tölvuleikja í lífi þeirra, samböndum og persónulegum þroska.

Þegar orðasafnið er lesið samhliða frásagnasafninu og aðferðafræðilegu handbókinni **styður það við ferlið frá því að hlusta á reynslu leikmanna, yfir í að skilja tungumál þeirra og að lokum að hanna og leiðbeina verkefnum sem byggja á hvoru tveggja**.

Co-funded by
the European Union

Tungumál tölvuleikja

Hvernig og hvers vegna á að nota orðasafnið

Með hliðsjón af sérkennum helstu afurða verkefnisins er þessu orðasafni ætlað að vera notað samhliða aðferðafræðilegu handbókinni **Playing to Connect**, sem er fáanleg á fjórum tungumálum (ensku, ítölsku, íslensku og sænsku), og hjálpa kennurum, leiðbeinendum og fræðsluaðilum að **skilja þann orðaforða sem tengist tölvuleikjum og kemur fyrir í handbókinni**.

Lesendur geta flett upp í því þegar þeir rekast á ókunnugt orð eða orðasamband í frásögn leikmanns, þegar þeir kynna sér nýjan leik eða vettvang eða þegar þeir undirbúa eitt af verklegum verkefnum handbókarinnar.

Þessi þekking er hagnýtur þáttur í stafrænum viðbúnaði: hún styður hæfnina til að þekkja og nýta þætti samtímalegrar stafrænnar menningar í fullorðinsfræðslu.

Co-funded by
the European Union

Tungumál tölvuleikja

Hvernig og hvers vegna á að nota orðasafnið

Hvernig getur orðasafnið stutt við verklegu verkefnin?

Playing to Connect inniheldur verkefni sem snúast um sameiginlega uppbyggingu, avatara og frásagnarleg sjónarhorn, stafrænar venjur, öruggt leikjaumhverfi og samspil undir leiðsögn. Áhersla er lögð á **óformlegt**, **reynslumiðað nám og hópnám**. Þar sem um aðferðafræðilega og hagnýta handbók er að ræða gerir hún ráð fyrir nokkurri þekkingu á orðaforða, vettvöngum og samskiptaformum sem einkenna tölvuleikjamenningu samtímans.

Orðasafnið styður við þessi verkefni með því að **skýra orðaforðann** sem tengist leiknum sem valinn er, samskiptaverkfærum hans og þátttökuformum. Kennarar, leiðbeinendur og fræðsluaðilar geta því notað það til að undirbúa útskýringar og greina hugtök sem þátttakendur gætu þurft að skilja. Meðan á verkefnunum stendur geta þessi hugtök einnig orðið kveikja að umræðum þar sem þátttakendur leggja til dæmi úr eigin reynslu.

Co-funded by
the European Union

Tungumál tölvuleikja

Hvernig og hvers vegna á að nota orðasafnið

Hvar og hvers vegna er hægt að nota orðasafnið?

Í samræmi við þær nálganir sem kynntar eru í handbókinni má til dæmis nota þetta fræðsluefni í **einstaklingsleiðsögn**, **þjálfun kennara og hópvinnustofum**, hvort sem þær fara fram augliti til auglitis, á netinu eða með blönduðu fyrirkomulagi.

Því má fletta upp í orðasafninu bæði við undirbúning kennslustundar og meðan á verkefninu stendur. Það hjálpar kennurum að laga útskýringar sínar að mismikilli þekkingu þátttakenda á tölvuleikjum og stafrænu umhverfi.

Co-funded by
the European Union

Uppbygging og innihald

Þemasvið

Orðasafnið flokkar lykilhugtök í fimm þemasvið sem ná yfir leiki og spilun, frásagnarupplifanir, netsamfélög og skilyrði fyrir aðgilegri og öruggri þátttöku:

- **Leikir, leikjategundir og leikjamátar**

Hugtök sem hjálpa til við að greina á milli ólíkra tegunda tölvuleikja og leiða til að spila, þar á meðal einstaklings-, fjölspilunar-, samvinnu- og keppnisupplifana.

- **Spilun, leikjakerfi og hlutverk leikmanna**

Orð sem lýsa því sem gerist meðan spilað er: verkefnum, markmiðum, framvindu, auðlindum og þeim hlutverkum sem leikmenn taka að sér innan liðs eða sameiginlegs verkefnis.

- **Persónur, sögur og ímyndaðir heimar**

Orðaforði sem tengist avatörum, skálduðu umhverfi, vali innan frásagnar og þróun persóna og styður verkefni sem snúast um ímyndunarafl, að setja sig í spor annarra og sagnagerð.

Co-funded by
the European Union

Uppbygging og innihald

Þemasvið

- **Samfélög, samskipti og þátttaka**

Hugtök sem tengjast nethópum, sameiginlegum rýmum, samskiptaverkfærum og venjum og hjálpa kennurum að skilja hvernig leikmenn eiga í samskiptum og skipuleggja þátttöku sína.

- **Aðgengi, öryggi og stafræn vellíðan**

Orðaforði sem tengist umgjörð leikja, þar á meðal aðgengi, notendareikningum, friðhelgi einkalífs, umsjón, tekjuöflun og leikjavenjum.

Þessi svið veita **hagnýta leið í gegnum orðaforðann** en eru ekki rígskorðaðir flokkar. Eitt hugtak getur tengst mörgum verkefnum: skilningur á hlutverkum leikmanna getur til dæmis stutt bæði samvinnuverkefni og umræður um ábyrgð. **Lesendur geta því nálgast orðasafnið út frá því sviði sem skiptir hópinn þeirra mestu máli**, leiknum sem valinn er eða fræðslumarkmiði kennslustundarinnar.

Co-funded by
the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Tölvuleikjategund

Flokkur sem lýsir helstu einkennum leiks, svo sem áskorunum, athöfnum eða leikjakerfum. Leikjategundir eru gagnlegur upphafspunktur, en mörk þeirra skarast: einn leikur getur sameinað könnun, bardaga, þrautir og hlutverkaleik.

Dæmi: *Leikur sem lýst er sem „action RPG“ sameinar persónuþróun og bardaga þar sem leikmenn þurfa að bregðast við í rauntíma.*

Einstaklingsleikur

Leikjamáti sem er hannaður fyrir „aðeins“ einn leikmann. Aðrar persónur kunna að vera til staðar, en leikurinn stjórnar þeim. Í fræðsluverkefni geta nokkrir þátttakendur samt rætt valkosti, fylgst með eða skipst á meðan einn stjórnar leiknum.

Dæmi: *Hópur horfir á frásagnarsenu og ræðir möguleg svör áður en sá sem heldur á leikjastýringunni velur eitt þeirra.*

Fjölspilun

Leikjamáti þar sem fleiri en einn taka þátt í sama leik. Leikmenn geta unnið saman, keppt eða gert hvort tveggja. Fjölspilun fer ekki endilega fram á netinu: fólk getur einnig spilað saman í sama tæki eða gegnum staðarnet.

Dæmi: *Fjórir einstaklingar sem keppa í kappakstursleik og fjórir sem ljúka sameiginlegu verkefni taka allir þátt í fjölspilunarupplifun.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Staðbundin fjölspilun / couch co-op

Staðbundin fjölspilun gerir fólki kleift að spila saman á sama stað, oft í einu tæki með aðskildum leikjastýringum. Leikmenn geta deilt skjá eða haft sitt hvort sjónarhornið með skiptum skjá. Couch co-op vísar sérstaklega til samvinnuspilunar við þessar aðstæður.

Dæmi: *Tveir þátttakendur spila Overcooked! 2 í sömu leikjatölvu og stjórna hvor sinni persónu.*

Fjölspilun á netinu

Leikjamáti sem tengir leikmenn saman í gegnum internetið. Þátttakendur geta verið á mismunandi stöðum eða setið í sama herbergi. Eftir því hvaða leikur er valinn kann þátttaka að krefjast aðskildra tækja, notendareikninga, eintaka af leiknum eða áskrifta.

Dæmi: *Þátttakendur tengjast sama netheiminum úr eigin tölvum og eiga samskipti í gegnum texta- eða raddspjall.*

Samvinnuspilun / co-op

Leikjamáti eða verkefni þar sem leikmenn vinna að sameiginlegu markmiði. Samvinna getur falist í að skipta með sér verkefnum, deila auðlindum, samræma aðgerðir eða hjálpa öðrum að komast áfram.

Dæmi: *Í samvinnuhluta Portal 2 leysa tveir leikmenn þrautir sem krefjast þess að þeir samræmi aðgerðir sínar. Sameiginlegt markmið skapar tækifæri til samvinnu, þótt það tryggi ekki jafna þátttöku.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Keppnisspilun

Leikur þar sem einstaklingar eða lið keppa um árangur sem er mældur með samanburði, til dæmis með því að vinna leik, ná hærra stigi eða koma fyrst í mark. Keppni milli liða getur falið í sér mikla samvinnu innan hvers liðs.

Dæmi: *Í Rocket League samræma liðsfélagar aðgerðir sínar til að skora mörk á sama tíma og þeir keppa við andstæðingaliðið.*

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

PvE lýsir áskorunum sem fela í sér óvini eða hindranir sem leikurinn stjórnar. PvP felur í sér beina keppni við aðra leikmenn. Sami leikur getur boðið upp á hvort tveggja, stundum innan sama leikjamáta.

Dæmi: *Hópur sem berst við tölvustýrðan endakall tekur þátt í PvE; tveir hópar sem berjast hvor gegn öðrum taka þátt í PvP.*

Hlutverkaleikur (RPG)

Leikjategund þar sem leikmenn stjórna einni eða fleiri persónum og hæfileikar þeirra þróast með kerfum á borð við stig, færni, búnað eða reynslustig. Margir hlutverkaleikir leggja einnig mikla áherslu á sögu, könnun og val persóna.

Dæmi: *Í Baldur's Gate 3 þróa leikmenn persónur með ólíka hæfileika og taka ákvarðanir í samtölum og verkefnum. Frelsið til að móta persónu eða breyta sögunni er mismikið eftir hlutverkaleikjum.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Fjölmennur nethlutverkaleikur (MMORPG)

Hlutverkaleikur á netinu þar sem mikill fjöldi leikmanna dvelur í sameiginlegum, viðvarandi heimi. Verkefnin geta verið einstaklingsbundin, áskoranir fyrir smærri hópa eða stærri samfélagsviðburðir. Leikmenn eiga þó ekki endilega samskipti við alla samtímis.

Dæmi: *Í Final Fantasy XIV getur leikmaður fylgt söguþræði, gengið til liðs við hóp til að fara í dýflissu eða tekið þátt í félagsstarfi. Við undirbúning stuttrar fræðslustundar þarf að velja viðráðanlegan hluta þessarar víðtækari upplifunar.*

Fyrstu persónu skotleikur (FPS)

Leikur sem snýst aðallega um skotbardaga og er sýndur frá sjónarhorni persónunnar sem leikmaðurinn stjórnar. Eftir því hvaða leikur er valinn getur hann falið í sér einstaklingsspilun, samvinnu eða keppni.

Dæmi: *Í Valorant sjá leikmenn atburðina frá fyrstu persónu sjónarhorni og samræma aðgerðir sínar með liðsfélögum gegn öðru liði. Í umræðum um tæknilega frammistöðu getur „FPS“ einnig merkt ramma á sekúndu.*

Fjölspilunarbardagasvæði á netinu (MOBA)

Leikjategund þar sem lið stjórna persónum með ólíka hæfileika og keppa um að ná markmiðum á afmörkuðum vígvelli. Markmiðin fela yfirleitt í sér að eyðileggja bækistöð andstæðinganna.

Dæmi: *Í League of Legends sameina leikmenn einstaklingsbundnar ákvarðanir og samhæfingu liðsins. Til að skilja leik þarf nokkra þekkingu á hlutverkum, markmiðum og sérhæfðum orðaforða hans.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Battle royale

Keppnisform þar sem leikmenn eða lið reyna að halda sér í leiknum á meðan andstæðingar falla smám saman úr leik. Leiksvæðið minnkar oft og færir þá leikmenn sem eftir eru nær hver öðrum.
Dæmi: *Í Fortnite Battle Royale keppa leikmenn einir eða í liðum um að verða síðasti leikmaðurinn eða liðið sem eftir stendur á meðan leiksvæðið minnkar smám saman.*

Sandkassaleikur

Leikur eða leikjamáti sem veitir mikið frelsi til að gera tilraunir, byggja eða velja eigin markmið innan reglna leiksins. Sandkassaspilun getur farið saman við verkefni, lifunaráskoranir eða önnur skipulögð markmið.
Dæmi: *Í Minecraft Creative geta þátttakendur hannað sameiginlegan fundarstað. Í verkefni undir leiðsögn getur kennarinn lagt fyrir afmarkað verkefni innan þessa annars opna leikforms.*

Opinn heimur

Leikjauppbygging sem gerir leikmönnum kleift að kanna stórt, samfellt umhverfi með verulegu frelsi til að velja hvert þeir fara og hvað þeir gera. Opinn heimur getur þó enn innihaldið meginfrásögn, lokuð svæði og skilyrði fyrir framvindu.
Dæmi: *Í Genshin Impact geta leikmenn kannað svæði utan beinnar leiðar verkefnis. Í stuttu hópverkefni hjálpar það að ákveða fundarstað og afmarkað svæði til að halda verkefninu viðráðanlegu.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Spilun / leikjakerfi

Spilun er það sem leikmenn gera og upplifa meðan þeir spila. Leikjakerfi eru reglurnar og kerfin sem gera þessar athafnir mögulegar, til dæmis að byggja, eiga viðskipti, skiptast á eða stýra auðlindum.

Dæmi: *Í Minecraft eru það leikjakerfi að staðsetja og fjarlægja kubba; að ákveða í sameiningu hvernig byggja skuli fundarstað er hluti af spiluninni.*

Verkefni / leiðangur / markmið

Markmið er eitthvað sem stefnt er að því að ná. Verkefni eða leiðangur felur leikmönnum að leysa eitt verkefni eða röð verkefna, stundum í tengslum við sögu. Þau geta falið í sér könnun, samtöl, byggingu eða bardaga.

Dæmi: *Hópur ákveður að ljúka einu samvinnuverkefni sem meginviðfangsefni fræðslustundar undir leiðsögn.*

Stig / framvinda / XP

Framvinda lýsir því hvernig leikmaður kemst áfram í leik. Reynslupunktar (XP) stuðla oft að hækkun á stigi persónu og opna fyrir nýja hæfileika eða efni. „Stig“ getur einnig merkt ákveðinn hluta eða svæði leiks.

Dæmi: *Verkefni kann að krefjast þess að persónur nái fyrst ákveðnu stigi og því veitir nýr notendareikningur hugsanlega ekki tafarlausan aðgang.*

Co-funded by the European Union

Leikir, leikjategundir og leikjamátar

Auðlindir / munasafn / herfang

Auðlindir eru efni, gjaldmiðlar eða birgðir sem eru notaðar við spilun. Munasafn geymir hluti leikmannsins. Herfang vísar til hluta sem fást til dæmis með því að sigra óvini, opna kistur eða kanna umhverfið.

Dæmi: *Leikmenn deila takmörkuðu byggingarefni og ákveða hvaða hlutar sameiginlegrar byggingar skuli hafa forgang.*

Hlutverk innan liðs: tank / healer / DPS / support

Í sumum leikjum er ábyrgð skipt á milli ólíkra hlutverka. Tank dregur yfirleitt að sér athygli óvina og þolir árásir; healer endurheimtir heilsu; DPS merkir skaða á sekúndu og vísar einnig til hlutverks sem veldur skaða. Support aðstoðar liðsfélaga með vernd, styrkingum eða öðrum stuðningi. Nákvæm aðgreining hlutverkanna er mismunandi eftir leikjum.

Dæmi: *Lið nær árangri með því að samræma hlutverk sem bæta hvert annað upp, í stað þess að ætlast til þess að allir sinni sama verkefni.*

Respawn / checkpoint / wipe

Respawn merkir að snúa aftur í leikinn eftir að hafa fallið úr honum. Checkpoint er staður þaðan sem hægt er að halda framvindunni áfram. Wipe á sér stað þegar allt liðið er sigrað í viðureign. Afleiðingarnar ráðast af viðkomandi leik.

Dæmi: *Eftir wipe ræðir hópurinn hvað gerðist og kemur sér saman um aðra nálgun áður en hann reynir aftur.*

Co-funded by the European Union

Persónur, sögur og ímyndaðir heimar

Avatar / leikmannspersóna

Avatar er birtingarmynd leikmanns í stafrænu umhverfi. Leikmannspersóna er persóna sem leikmaðurinn stjórnar, hvort sem hann hefur búið hana til og sérsniðið eða leikurinn hefur þegar skilgreint hana.

Dæmi: *Þátttakendur ræða hvað val á persónu gerir þeim kleift að gera eða kanna, án þess að ganga út frá því að persónan endurspegli raunverulegan persónuleika þeirra.*

NPC (Non-player character)

Persóna sem leikurinn stjórnar en ekki mannlegur leikmaður. NPC-persónur geta veitt upplýsingar, úthlutað verkefnum, orðið samferðafélagar eða komið fram sem andstæðingar.

Dæmi: *Samtal við NPC-persónu leiðir fram ágreining sem þátttakendur geta rætt áður en þeir velja hvernig eigi að bregðast við.*

Frásögn / lore / heimssköpun

Frásögn vísar til þess hvernig saga þróast og er sett fram. Lore er bakgrunnsþekking á skálduðum heimi hennar, þar á meðal sögu hans, hefðum og hugmyndum. Heimssköpun er mótun þessa umhverfis og innri reglna þess.

Dæmi: *Áður en sena er rædd útskýrir leiðbeinandinn í stuttu máli átökin og viðeigandi siði svo að nýir þátttakendur geti fylgst með.*

Co-funded by the European Union

Persónur, sögur og ímyndaðir heimar

Samtalsvalkostir / greinótt frásögn

Samtalsvalkostir eru svör sem hægt er að velja í samtali. Greinótt frásögn fylgir mismunandi leiðum eftir vali eða athöfnum leikmannsins. Ekki breyta allir samtalsvalkostir sögunni: sumir veita aðeins upplýsingar eða breyta tón samtalsins.

Dæmi: *Þátttakendur bera saman möguleg svör við beiðni persónu um aðstoð og ræða ástæður sínar áður en þeir velja eitt þeirra.*

Athafnafrelsi / hlutverkaleikur / að setja sig í spor annarra

Athafnafrelsi lýsir svigrúmi leikmanns til að bregðast við og hafa áhrif á atburði leiksins. Hlutverkaleikur felur í sér að bregðast við í gegnum persónu eða tiltekið hlutverk. Að setja sig í spor annarra merkir að skoða aðstæður frá öðru sjónarhorni. Þessir þættir geta skarast, en stjórn á persónu felur ekki sjálfkrafa í sér alla þrjá.

Dæmi: *Hópurinn íhugar hvað persóna veit, vill eða óttast og ræðir síðan hvaða val væri rökrétt út frá stöðu hennar.*

Co-funded by the European Union

Samfélög, samskipti og þátttaka

Leikjasamfélag / guild / clan

Leikjasamfélag sameinar fólk í kringum sameiginlega leiki eða áhugamál. Guild eða clan er skýrar afmarkaður hópur innan þessa stærra samfélags, oft með eigið heiti, reglur og reglubundin verkefni.

Dæmi: *Meðlimir hittast vikulega til að spila saman, aðstoða nýliða og skipuleggja sameiginleg verkefni.*

Party / lobby / matchmaking

Party er hópur sem hefur verið myndaður til að spila saman. Lobby er rými þar sem leikmenn safnast saman áður en spilun hefst. Matchmaking er kerfi sem raðar leikmönnum saman, oft út frá þáttum á borð við færni, hlutverk eða aðgengi.

Dæmi: *Þátttakendur mynda party áður en þeir fara í leik; eftir stillingum geta leikmenn utan vinnustofunnar fyllt laus sæti.*

Netþjónn / rás / Discord

Leikjanetþjónn hýsir leikjaumhverfi á netinu. Á samskiptavettvanginum Discord er netþjónn sameiginlegt rými sem er skipulagt í texta- eða raddrásir. Sama orðið lýsir því mismunandi tegundum stafrænna rýma.

Dæmi: *Hópur spilar á Minecraft-netþjóni og notar um leið sérstaka raddrás á Discord til að samræma aðgerðir sínar.*

Co-funded by the European Union

Samfélög, samskipti og þátttaka

Textaspjall / raddspjall / ping / emote

Textaspjall notar skrifleg skilaboð en raddspjall talað mál. Ping gefur merki um eitthvað innan leiksins, svo sem staðsetningu eða hættu. Emote tjáir viðbrögð með látbragði, hreyfimynd eða tákni.
Dæmi: *Þátttakandi merkir fundarstað með ping-merki svo að aðrir geti fylgt án munnlegra fyrirmæla.*

Streymi / streymari / „spjall“

Streymi sendir spilun eða annað efni í beinni útsendingu til áhorfenda. Streymari sér um útsendinguna og áhorfendur geta átt samskipti í meðfylgjandi spjalli. Að horfa eða skrifa athugasemdir felur ekki endilega í sér þátttöku í leiknum sjálfum.
Dæmi: *Í verkefni sem notar upptöku af streymi greina þátttakendur á milli samskipta leikmanna og samskipta streymarans við áhorfendur.*

Samfélagsreglur / netsiðir / umsjón

Samfélagsreglur skilgreina væntingar um hegðun í sameiginlegu rými. Netsiðir vísa til venja um virðingarfull samskipti á netinu. Umsjón felur í sér að framfylgja reglum og bregðast við vandamálum, yfirleitt með tilnefndum umsjónaraðilum og verkfærum vettvangsins.
Dæmi: *Leiðbeinandi útskýrir hvernig þátttakendur geta tilkynnt móðgandi skilaboð og hver bregst við ef umræða verður fjandsamleg.*

Co-funded by the European Union

Aðgengi, öryggi og stafræn vellíðan

Aðgengi / aðgengisstillingar

Aðgengi snýst um hvort fólk með ólíkar þarfir og getu geti notað leik eða tekið þátt í verkefni. Viðeigandi stillingar geta meðal annars verið skjátextar, textastærð, breytt uppröðun stýrihnappa eða valkostir við upplýsingar sem eingöngu eru sýndar með litum. Tiltækir valkostir eru mismunandi eftir leikjum.

Dæmi: *Fyrir kennslustund kannar leiðbeinandinn hvort þátttakendur geti lesið viðmótið og notað stýringarnar með þægilegum hætti.*

Notendareikningur / notandanafn / persónuverndarstillingar

Notendareikningur veitir aðgang að leik eða vettvangi og getur geymt framvindu, kaup og persónuupplýsingar. Notandanafn auðkennir notandann gagnvart öðrum. Persónuverndarstillingar stjórna því hvað er sýnilegt og hverjir geta haft samband, eftir því hvaða þjónusta er notuð.

Dæmi: *Þátttakendur kanna hvað aðrir geta séð á notendasíðum þeirra og hverjir geta sent þeim skilaboð eða boð.*

Þagga / loka á / tilkynna

Að þagga niður stöðvar hljóð frá einstaklingi eða samskiptarás. Að loka á takmarkar samband eða samskipti eftir því hvaða vettvangur er notaður. Tilkynning sendir kvörtun til yfirferðar en leiðir ekki endilega til tafarlausra viðbragða.

Dæmi: *Þátttakandi þaggar niður truflandi raddspjall og lætur leiðbeinandann vita, sem hjálpar honum að ákveða hvort frekari aðgerða sé þörf.*

Co-funded by the European Union

Aðgengi, öryggi og stafræn vellíðan

Free-to-play / microtransactions / pay-to-win

Hægt er að spila free-to-play leiki án þess að kaupa grunnleikinn, þótt greiða þurfi fyrir suma eiginleika. Microtransactions eru kaup sem fara fram innan leiks. Pay-to-win lýsir kerfum þar sem peningagreiðslur veita verulegt forskot í keppni.
Dæmi: *Áður en ókeypis leikur er valinn kannar kennarinn hvort fyrirhugað verkefni krefjist gjaldskylds efnis.*

Loot box / gacha / battle pass

Loot box og gacha-kerfi veita tilviljanakennd verðlaun sem fást með spilun, sýndargjaldmiðli eða kaupum, eftir því hvaða leikur er notaður. Battle pass veitir verðlaun eftir framvindubraut sem er oft tímabundin og skiptist í ókeypis og gjaldskyld þrep.
Dæmi: *Kennari kannar hvort aðgangur að tiltekinni persónu ráðist af tilviljanakenndum verðlaunum áður en persónan er gerð að hluta verkefnis.*

Stafræn vellíðan / skjátími / leikjavenjur

Stafræn vellíðan snýst um hvernig stafræn starfsemi samræmist þörfum og daglegu lífi einstaklings. Skjátími mælir þann tíma sem varið er fyrir framan skjái en leikjavenjur lýsa endurteknum mynstrum tengdum spilun. Tímalengd ein og sér skýrir hvorki gæði upplifunar né afleiðingar hennar.
Dæmi: *Þátttakendur kortleggja hvenær og hvers vegna þeir spila og taka mið af ánægju, félagslegum samskiptum, hvíld og öðrum skuldbindingum.*

Co-funded by the European Union

Handan leiksins

Víðtækara framlag til stafræns læsis

Eins og fram hefur komið í fyrri köflum er meginhlutverk **The Language of Gaming** að styðja kennara, leiðbeinendur og fræðsluaðila við notkun **Playing to Connect**. Handbókin veitir aðferðafræðilegan ramma og hagnýt verkefnasnið fyrir tölvuleikjamiðað starf, en orðasafnið hjálpar lesendum að rata um orðaforðann sem tengist viðkomandi leikjum, vettvöngum og samskiptum.

Því er hægt að nota þessi tvö úrræði saman þegar unnið er með tölvuleikjamiðaða leiðsögn eða þegar verið er að undirbúa endurgerð og aðlögun verkefnis. Lesendur geta til dæmis byrjað á verkefnasniði úr handbókinni, flett upp ókunnugum hugtökum í orðasafninu og síðan snúið aftur að verkefninu með skýrari skilning á því sem það krefst.

Jafnframt er hægt að nota orðasafnið sjálfstætt sem inngangsefni um samskipti samtímans, stafrænan orðaforða og sýndarmenningu.

Co-funded by
the European Union

Handan leiksins

Víðtækara framlag til stafræns læsis

Hugtök á borð við **netþjón, spjall, streymi, persónuverndarstillingar og umsjón** lýsa starfsháttum sem ná út fyrir einstaka tölvuleiki. Aukin þekking á þeim stuðlar að hinu víðara verkefni stafræns læsis: að skilja umhverfið sem fólk notar, hvernig það á í samskiptum og hvaða tækifæri eða erfiðleika það kann að mæta.

Fyrir fullorðna sem starfa með ungu fullorðnu fólki getur þessi þekking einnig stutt við dagleg samskipti. Þegar einhver segir frá netsamfélagi sínu, sameiginlegu verkefni eða óþægilegum samskiptum auðveldar skilningur á orðaforðanum að fylgja frásögninni og spyrja viðeigandi spurninga. Orðasafnið veitir upphafspunkt fyrir slíkt samtal, sem síðan má skýra og auðga með reynslu viðkomandi.

Co-funded by
the European Union

Handan leiksins

Víðtækara framlag til stafræns læsis

Að lokum tengist þessi þekking einnig **borgaravitund í stafrænum rýmum**. Skilningur á samfélagsreglum, friðhelgi einkalífs og umsjón hjálpar fólki að íhuga hvernig sameiginleg rými eru skipulögð, hvaða ábyrgð meðlimir bera og hvernig hægt er að bregðast við útilokun eða óviðeigandi hegðun.

Hvort sem orðasafnið er notað samhliða handbókinni eða eitt og sér stuðlar það þannig að víðtækara fræðslumarkmiði: að hjálpa fullorðnum að taka þátt í **stafrænu lífi** samtímans af meira öryggi og yfirvegun.

Co-funded by
the European Union

Close in the Distance
Palermo, Milan, Online

í samstarfi við

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Ísland
Sverok, Stokkhólmur, Svíþjóð

Þessu fræðsluefni er dreift samkvæmt alþjóðlega Creative Commons-leyfinu Attribution NonCommercial–ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

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

Co-funded by the European Union

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



Co-funded by
the European Union