



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and
Communication*

The Game Changer

MMO-spels inverkan på elevers färdigheter i
engelska som andraspråk

Isak Bergstrand
Viktoria Fritzon Sund

KURS: *Examensarbete I, 15 hp*

FÖRFATTARE: *Isak Bergstrand, Viktoria Fritzon Sund*

EXAMINATOR: *Annika Denke*

TERMIN: *VT16*

SAMMANFATTNING

Isak Bergstrand, Viktoria Fritzon Sund

The Game Changer

MMO-spels inverkan på elevers färdigheter i engelska som andraspråk

Antal sidor: 19

Läroplanen i engelska beskriver hur undervisningen ska anknyta till elevnära och vardagliga situationer. Studien utgår därför ifrån de vardagliga situationer där eleverna möter engelska. Flertalet av dagens elever är bekanta med och har deltagit i online-spel, det är därför intressant att undersöka användandet av online-spels inverkan på elevernas engelska språkutveckling. Målgruppen för undersökningen är elever som studerar engelska som andraspråk. Syftet med studien är att undersöka 'Massive Multiplayer Online'-spels påverkan på elevers språkutveckling i engelska som andraspråk och är en litteraturöversikt på forskning inom området. Materialet består av vetenskapliga artiklar samt en forskningsrapport. Kommunikationsmiljöerna i spelen ses som mer autentiska än de i klassrummet, vilket i sin tur anses leda till ökad språkinläring och ett stort intresse för att kommunicera hos eleverna. Elever som aktivt spelar 'Massive Multiplayer Online'-spel på fritiden visar även enligt studierna en högre kommunikativ och vokabulär förmåga inom engelska som andraspråk. Användandet av spelen lämpar sig inte för elever med begränsade engelskkunskaper och används främst av pojkar. Slutsatsen av studien är att MMO-spel i sin nuvarande form inte bör föras in i klassrummet som en allmängiltig undervisningsmetod, utan att spelen ska ses som ett komplement till engelsk språkutveckling.

Innehåll

1	Inledning	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Den svenska skolan	2
2.2	Tidigare forskning	3
2.3	Utmaningar i lärandet	4
3	Syfte	4
4	Metod	4
4.1	Tillvägagångssätt	5
4.2	Analysmetod.....	5
4.3	Avgränsningar	5
4.4	Val av litteratur.....	5
4.5	Inkluderade vetenskapliga texter	6
5	Resultat	8
5.1	Autentiska miljöer kontra iscensatta sammanhang	8
5.2	Vad utvecklas i de autentiska miljöerna?	8
5.2.1	Muntlig och skriftlig kommunikativ förmåga.....	8
5.2.2	Utveckling av ordförråd	9
5.3	Kommunikation inom spelet	9
5.4	Kommunikation utanför spelet.	10
5.5	Faktorer för effektiv inläring av engelska som andraspråk	11
6	Diskussion.....	12
6.1	Metoddiskussion.....	12
6.2	Resultatdiskussion	12
6.2.1	Autentisk miljö kontra iscensatt sammanhang.....	12
6.2.2	Kommunikativ förmåga	15
6.2.3	Utveckling av ordförråd	15
6.2.4	Synen på spel.....	16
6.2.5	Faktorer för lärande	16
6.3	Vidare forskning	16
7	Referenser	18

1 Inledning

Sverige har under de senaste fem åren påvisat mycket goda kunskaper inom engelska i studier utförda av EF. EF, *Education First*¹ är ett internationellt utbildningsföretag som fokuserar på språk och kulturell erfarenhet. EF genomför årligen ett test med cirka en miljon deltagare världen över. Dessa 'English Proficiency Index'-test har rankat Sverige som det land i världen med bäst engelskkunskaper av de länder vars invånare inte har engelska som modersmål (EF, u.å.). Det engelska språket har en hög status i det svenska samhället och kunskaper i engelska har fått en allt mer betydande roll på arbetsmarknaden. Inom svensk skola är engelskämnet ett av de tre ämnen som testas årligen på nationell nivå och som utgör ett krav för vidare studier. Undervisningen ska leda till att eleverna utvecklar kunskaper om sammanhang där engelska tillämpas och en tilltro till sin individuella förmåga att nyttja språket i olika situationer (Skolverket, 2011b). Engelskundervisning som utgår ifrån intresseväckande och begripligt innehåll gynnar enligt Skolverket (2011a), elevernas språkliga utveckling. För att kunna lyckas erbjuda den typen av undervisning kan skolan nyttja olika medier som ger tillgång till ett levande och dynamiskt språk i autentiska situationer (Skolverket, 2011a).

Då Skolverket uppmanar till att använda olika medier och betonar att språket ska läras ut i ett sammanhang som eleverna har möjlighet att förstå, är det därmed intressant att belysa i vilka sammanhang eleverna möter engelska. Eleverna möter engelska i skolans undervisning men även i många vanliga fritidsaktiviteter, exempelvis genom film och deltagande i online-spel.

I vår studie har vi valt att inte översätta utan använda de engelska termer som förekommer i den granskade litteraturen för att inte förvirra ordens innebörd. Studien behandlar online-spel, men eftersom den aktiviteten involverar ett brett spektrum av spel begränsades studien till en av de vanligaste formerna nämligen 'massive multiplayer online'-spel. Denna typ av spel öppnar upp för stora kommunikativa möjligheter i och med dess internationella plattformar, där deltagarna kan samarbeta och kommunicera med varandra. Deltagarna i spelet möter inte varandra i förhållande till sociokulturella roller som kön och klass utan genom den egenvalda identiteten i spelet (Gee, 2007). Undersökningen grundar sig i en litteraturstudie över aktuell forskning på nationell och internationell nivå med fokus på spelen i förhållande till engelska

¹ EF Education First (www.ef.com) is an international education company that focuses on language, academics, and cultural experience. Founded in 1965, EF's mission is "opening the world through education." With 500 schools and offices in more than 50 countries, EF is the Official Language Training Supplier of the Rio 2016 Summer Olympics. The EF English Proficiency Index is published by EF Learning Labs, the research and innovation division of EF Education First.

som andraspråk. Undersökningen motiveras ytterligare med att engelskämnetns undervisning ska ge eleverna en möjlighet att utveckla en allsidig kommunikativ förmåga (Skolverket, 2011b). I den allsidiga kommunikativa förmågan kan 'Massive multiplayer online'-spelen agera som en bidragande plattform för kunskapsutveckling.

2 Bakgrund

2.1 Den svenska skolan

I engelskundervisningen ska eleverna ges möjlighet att reflektera över samhällsfrågor och kulturella företeelser i olika sammanhang och delar av världen. Ämnet ska även erbjuda elevnära undervisning som anknyter till elevernas erfarenheter och vardagliga situationer (Skolverket, 2011b). De ämnen som elever lär sig i skolan ska skapa förutsättningar för att individen ska fungera som en aktiv medborgare i samhället. Innehållet i läroplanen är skrivet så att det som lärs ut ska äga rum i ett sammanhang där kunskaperna kommer till sin rätt (Skolverket, 2011b). Gee (2007) menar att ett språk kommer till sin rätt i interaktion med andra människor i sammanhang där någon vill förmedla något. Språk involverar förmågorna att kommunicera och ta till sig information i många olika situationer, förmågor som hittar sin rätt i interaktioner och dialoger med människor (Gee, 2007).

Interaktion och den kommunikativa förmågan är en väsentlig del av språkundervisningen i svensk skola (Skolverket, 2011b), där fokus oftast ligger på elevernas förståelse i olika sammanhang. I undervisningen förekommer ofta iscensatta övningar som innefattar hälsningsfraser, instruktioner samt förståelse för olika perspektiv genom diskussion och jämförande tankesätt. Dessa kommunikativa förmågor prövas ofta i ett konstlat sammanhang. Exempelvis blir övningar där eleven tränas i att genomföra ett köp i en affär bättre om eleven kan se en virtuell affär och inte behöver låtsas att klassrummet utgör en affärsmiljö (Gee, 2007). Eleverna måste då lägga tid på att föreställa sig situationen där kommunikationen skall äga rum. Inom MMO-spelvärlden behöver inte sammanhanget mentalt konstrueras, då spelet ger en uppfattad verklighet att kommunicera i, där kommunikationen fyller ett faktiskt behov. MMO-spel blir då en plattform där eleverna kan testa sin kommunikativa förmåga på ett mer autentiskt plan, än det som erbjuds i klassrummet (Gee, 2007).

De intressen och erfarenheter som undervisningen ska kopplas till (Skolverket, 2011b) och som flertalet elever delar kan involvera 'Massive multiplayer online'-spel (MMO-spel). Spelandet

motiverar till timmar av koncentrerad interaktion i en värld där kommunikationen ofta inte sker på elevens modersmål (Ryu, 2013). Föreliggande arbete kommer därför att försöka skapa en överblick över den engelska eleverna möter på fritiden i förhållande till MMO-spel.

Majoriteten av den vetenskapliga litteratur som behandlats i studien hänvisar till James Paul Gee (2003; 2007) och hans teorier. Hans verk har därmed fått en betydande roll bakgrundskapitlet för att få en översikt och grundläggande kunskaper inom området.

2.2 Tidigare forskning

En distinktion som ofta förekommer är åtskiljandet mellan den engelska som elever möter i undervisning och den engelska som de använder sig av på fritiden. Den engelska som elever använder sig av utanför skolan är mer känd som extramural engelska (Sundqvist & Wikström, 2015). Extramural engelska förmedlas ofta genom olika medier som tv, textmeddelanden och chattfunktioner, men även genom spel och webbplatser. Inom den extramurala forskningen som behandlar engelska har innehållets fokus förflyttats från textbaserad kommunikation som e-post och textmeddelanden till online spel och virtuella världar (Zheng, Young, Wagner & Brewer, 2009).

I forskningssammanhang benämns ofta spelandesituationen i MMO-spel som en mer autentisk situation för kommunikation. Ordet autentisk kan uppfattas som värdeladdat och lägger en värdering på spelen i förhållande till den fysiska verkligheten. Inom forskningen används dock ordet autentisk för att beskriva upplevelserna i den digitala världen och då menar forskarna sammanhanget där kommunikationen äger rum och inte hur kommunikationen förmedlas. 'Autentiskt' är alltså inte synonymt med 'uppfattad verklighet' i de studier som avhandlar MMO-spel.

Spel kan även beskrivas som en 'literacy' och inte bara en plattform för lärande. Med 'literacy' menar Gee (2007) teknologi som används för att avkoda och producera meningar, precis som alfabetet. I all 'literacy' finns det en relation mellan att konsumera och producera. I vanlig text identifieras konsumtion som läsning och produktion som skrivande. Relationen mellan dessa två är annorlunda om spelande ses som en 'literacy' då konsumtion närmar sig produktion samtidigt som produktion närmar sig konsumtion. I MMO-spel krävs en viss produktion av spelare för att konsumtion skall kunna äga rum. Denna nära relation förkommer även i böcker där läsaren ibland måste lära sig att tänka som en författare till texten, för att kunna konsumera

texten på tänkt sätt. Inom MMO-spel blir författarna till texter spelets utvecklare och designers och spelarna måste tänka i de banorna för att kunna konsumera mer i spelet Gee (2007). MMO-spel borde därför granskas med samma synsätt som datorer gjordes för flera år sedan. Spelen finns och har potential, men det går inte bara att kasta in dem i dagens engelskundervisning (Gee, 2007).

2.3 Utmaningar i lärandet

Speltillverkarna kan inte, liksom skolan, tvinga individer att använda deras spel och att lära sig de komplicerade strukturer som förekommer i spelet. De har inte heller möjlighet att göra spelet enklare, eftersom spelarna söker utmaningar. Trots det lyckas speltillverkare att få spelare i väldigt unga åldrar att ta till sig komplexa och avancerade kunskaper för att ta sig vidare i spelen. Spelutvecklare möter därmed samma utmaningar som undervisande lärare gör, nämligen att lära ut på ett intressant och långvarigt motiverande sätt. Lärare och spelutvecklare strävar efter samma sak – att hitta metoder som lockar till inläring (Gee, 2007). Det är därför intressant att undersöka MMO-spelen i förhållande till engelskundervisning.

3 Syfte

Vid verksamhetsförlagd utbildning noterade vi att flertalet av de elever som visade goda kunskaper i engelska spelade 'Massive Multiplayer Online'-spel (MMO) på fritiden. Denna slutsats överensstämmer med nutida forskning inom extramural engelska som fokuserar på digitala spel och framförallt MMO-spel (Zheng et al., 2009). Syftet med vår studie är att undersöka vad MMO-spel kan tillföra elevers språkutveckling inom engelskämnet. Studiens forskningsfråga är:

- Hur påverkas elevers engelska språkutveckling av MMO-spelande?

4 Metod

Materialet består av vetenskapliga artiklar, forskningsrapporter och en antologi. Studien är en sammanställning av aktuell forskning som innehåller kvantitativa och kvalitativa undersökningar. De kvantitativa undersökningarna består av observationer av ett stort antal individer i ett specifikt sammanhang, medan de kvalitativa studierna följer enskilda individers upplevelser och utveckling. Undersökningarna går att dela in i två grupper. Den första gruppen består av elever som inte spelat MMO-spel alls och som sedan "utsatts" för spelen. När eleverna spelat, undersöker forskarna om kunskaperna har förändrats. Den andra gruppen består av elever som får identifiera vilken spelfrekvens de har för att sedan testas i hur goda

engelskkunskaper de besitter. Resultaten har varit liknande oberoende av nationalitet, ålder och undersökningsmetod, vilket gör att en allmän slutsats kan dras.

4.1 Tillvägagångssätt

Vid sökning efter lämpligt material användes söktjänsterna Primo, Eric och Psycinfo, samt kedjesökningar ur litteraturen. Sökorden som användes var *Learning, L2, Language, Online games, Online gaming, Language proficiency, EE* och *video games*.

4.2 Analysmetod

För att skapa en översikt över forskning inom ämnet användes en egenskapad tabell där källor, syften, resultat och egna tankar gick att fylla i, samt en tankekarta där samband mellan texterna markerades ut med linjer. Materialet bestod till största del av internationell forskning men även nationell forskning kom att behandlas. Kedjesökningarna användes för att ringa in källor som förekom i tidigare utvald litteratur och som ansågs innehålla intressanta aspekter inom området.

4.3 Avgränsningar

I studien behandlas texter som har undersökt spelandets effekter på andraspråksinläring med avseende på engelska hos både barn och ungdomar. Majoriteten av studierna har fokuserat på individer i åldrarna 10 - 16 år. Åldersfördelningen mellan studierna är bred och sträcker sig från undersökningar av elever i motsvarande förskoleklass upp till universitetsnivå. Avgränsningar har gjorts mellan 'games' och 'online games' för att sälla bort texter om brädspel och lekar. I ett senare skede valdes att avgränsa ytterligare en gång från alla online-spel till MMO-spel, för att innefatta spel där kommunikation mellan de aktiva spelarna är en väsentlig del av spelandet. Kriterierna för att definiera MMO-spel är att de måste erbjuda tredimensionella miljöer som spelare från olika geografiska platser kan navigera sig i. Spelarna måste även kunna interagera med andra spelare med hjälp av digitala karaktärer (Rama, Black, Es & Warschuaer, 2012).

4.4 Val av litteratur

Abstrakt och inledningar lästes på samtliga utvalda texter för att avgöra deras relevans i förhållande till syftet. Litteraturen skulle vila på en vetenskaplig grund för att användas i studien och behandla MMO-spel ur språkinläringsspektiv med fokus på engelska som andraspråk. I litteraturen som granskats förekommer mer användning av kvalitativa metoder, eftersom det då är lättare att undersöka enskilda individers spelande i förhållande till språklig utveckling. Detta möjliggörs då deltagarna undersöks på ett djupare plan. Under

litteraturstudiens gång noterades en genre av online-spel benämnda MMOLE². Dessa har inte tagits i beaktande, då forskningen pekar på att de inte är lika väl utvecklade som MMO-spel. Av de spel som forskningen har granskat återkommer spelen 'World of Warcraft' (WoW) och 'Ever Quest II' (EQ2) frekvent men även andra MMO-spel behandlas, exempelvis 'Second life' och 'Quest Atlantis'. Detta har noterats, men eftersom spelen ingår i MMO-genren har det inte lagts någon större vikt vid att aktivt söka efter forskning som nödvändigtvis behandlar olika sorters MMO-spel. Något som bör tas i beaktande är att WoW har en PEGI³-gradering på 12 års ålder, vilket motsvarar elever i årskurs 6. Trots åldersrekommendationen visar forskning att spelen brukas av spelare under 12 år. Forskningsresultaten blir därmed relevanta även för undervisning i yngre åldrar (Thorne, Fisher & Lu, 2012). Frågor som ställts till texterna är:

- Vilka grupper är det som undersökts?
- Vilka metoder har använts i undersökningarna?
- Vilka spel är det som förekommer?
- Behandlar texten engelska som andraspråk?

4.5 Inkluderade vetenskapliga texter

Nedan följer en tabell över vetenskaplig litteratur som inkluderats i studiens.

Författare	År	Publikationstyp	Titel
Butler, Y.G., Someya, Y., & Fukuhara, E.	2014	Artikel	Online games for young learners' foreign language learning.
Chik, A.	2014	Artikel	Digital gaming and language learning: Autonomy and community.
EF Education First	u.å.	Webbplats	EF English Proficiency Index 2015.
Minocha, S., Reeves, J. A.	2010	Artikel	Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical

² Massive Multiplayer Online Learning Environment

³ Pan European Game Information 12: I den här åldersgruppen exponeras spelaren för våld av en lite mer grafisk karaktär som är riktat mot fantasifigurer. Allt våld mot människoliknande figurer eller igenkännliga djur ska fortfarande vara icke-grafiskt. Nakenhet av en något mera grafisk karaktär får visas. Eventuellt grovt språk måste vara av milt slag och får inte innehålla några sexuella svordomar (PEGI, u.å.).

			investigation of second life.
Peterson, M.	2010	Artikel	Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning.
Rama, S. P., Black, W.R., Es, E., & Warschauer, M.	2012	Artikel	Affordances for second language learning in World of Warcraft.
Rankin, Y., Gold, R. and Gooch, B.	2006	Artikel	3D role-playing games as language learning tools.
Ryu, D.	2013	Artikel	Play to Learn, Learn to Play: Language Learning through Gaming Culture.
Sundqvist, P., Sylven, L. K.	2014	Artikel	Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden.
Sundqvist, P., Wikström, P.	2015	Artikel	Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes.
Sylvén, L. K. & Sundqvist, P.	2012	Artikel	Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners.
Thorne, S. L., Fischer, I., & Lu, X.	2012	Artikel	The semiotic ecology and linguistic complexity of an online game world.
Wang, T. Y.	2009	Rapport	Learning in the Virtual Worlds: the Pedagogical Potentials of Massively Multiplayer Online Role Playing Games.
Waters, J. K.	2007	Artikel	On a Quest for English.
Wu, M. L., Richards, K. & Saw, G. K.	2014	Artikel	Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform.
Zheng, D., Newgarden, K.,	2012	Artikel	Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play:

& Young, F. M.			Languaging as Values-realizing.
Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A.	2009	Artikel	Negotiation for Action: English Language Learning in Game-Based Virtual Worlds.

5 Resultat

5.1 Autentiska miljöer kontra iscensatta sammanhang

Stora delar av forskningen beskriver spelsammanhangen som en plattform där mer autentiska inlärningssituationer kan äga rum. Det spelvärlden kan erbjuda och som mycket av den klassrumsförlagda undervisningen saknar är sammanhang som för eleven framstår som mindre konstlade. Om engelskundervisningen exempelvis ska behandla vägbeskrivningar, blir upplevelsen av övningen mer naturlig om det sker i ett sammanhang där eleverna faktiskt kan nyttja beskrivningarna för att förflytta sig mellan olika platser (Peterson, 2010; Zheng, Newgarden, Young, 2012; Wang, 2009). Den tredimensionella världen som MMO-spelen utspelar sig i kan därmed erbjuda en känsla av sammanhang och kontext som gynnar fortsatt inläring, samtidigt som den erbjuder möjligheter att dela med sig av inläringserfarenheter till andra deltagare (Minocha & Reeves, 2010) – exempelvis genom spelens integrerade chattfunktioner. Inom spelen förekommer även aktiviteter som kan vara svåra att iscensätta i klassrummet, såsom koordinationsbeskrivningar. Koordinationsbeskrivningar involverar beskrivningar av miljön, hur man tar sig fram samt rapportering av vad som äger rum på en specifik plats (Zheng et al., 2012).

5.2 Vad utvecklas i de autentiska miljöerna?

5.2.1 Muntlig och skriftlig kommunikativ förmåga

Inom MMO-spelen erbjuds en miljö där spelare kan kommunicera och interagera med varandra på ett globalt plan då kommunikationen i spelet inte är bunden till ett specifikt geografiskt område. Spelen erbjuder även direkt kommunikation mellan spelare som har engelska som modersmål och spelare som har engelska som andraspråk (Peterson, 2010; Rama et al., 2012). Kommunikationsmöjligheterna i spelen är inte bundna till ett visst språk eller erfarenhetsnivåer

inom spelandet men engelska utgör det internationella språket inom spelkulturen. Det medför att spelare med få kunskaper om spelet och dess innehåll är fria att kommunicera och söka hjälp från erfarna spelare. Därmed erbjuder spelen även möjligheter till autentisk kommunikation mellan ESL-spelare och spelare som har engelska som modersmål (Butler, Someya & Fukuhara, 2014; Rama et al., 2012; Waters, 2007).

Wu, Richards & Saw (2014) menar att spelare av MMO-spel oavsett kön söker sig till situationer inom spelet där kommunikationen ligger i fokus såsom gruppaktiviteter. Forskningen visar även att kommunikationen i MMO-spel upplevs som naturlig för sammanhanget och att samtalen på engelska inte upplevs som obekväma eller krystade under spelandet (Peterson, 2010). Detta motiveras med att samtalen äger rum i ett sammanhang där det finns ett faktiskt behov för det engelska språket och användandet av språket får en konsekvens för den individuella spelaren.

5.2.2 Utveckling av ordförråd

Ett flertal av de studier som genomförts på MMO-spel i förhållande till andraspråksinlärning med avseende på engelskämnet använder mätningar av ordförråd som ett sätt att undersöka spelarnas språkutveckling. För att vara en frekvent spelare behöver personen som undersöks delta i spelandet mer än 5 timmar i veckan (Sundqvist & Sylvén, 2014; Sylvén & Sundqvist, 2012; Sundqvist & Wikström, 2015). Frekvent spelande i den graden bidrar även till ett högre slutbetyg i grundskolan (Sundqvist & Wikström, 2015).

5.3 Kommunikation inom spelet

Inom MMO-spel måste enskilda spelare ta hjälp av andra deltagare i spelet för att klara av uppgifter och utveckla kunskaper inom spelets värld. En ensam spelare upplever sannolikt stora svårigheter i att röra sig framåt i spelet utan att interagera med andra spelare. Uppdragen i MMO-spel använder sig därför av den proximala utvecklingszonen. Det innebär att individen ställs inför en kunskapsmässigt utmanade uppgift som är svår att bemästra utan hjälp eller handledning av lärare eller kamrater. Uppgiftens svårighetsgrad befinner sig precis i utkanten av individens kunskapsnivå vilket leder till frustration som följs av njutningsfull inlärning. (Butler et al., 2014; Waters, 2007).

Interaktionerna mellan spelare samt mellan spel och spelare har även direkta konsekvenser för spelaren i spelet. Ett exempel är att om en spelare som har valt att spela som en *healer*, en person vars uppgift är att se till att ingen dör i spelet, inte utför sin uppgift dör medspelarna. Därmed skiljer sig kommunikationen i spelen från den iscensatta kommunikationen i

undervisningssammanhang, som ofta uppfattas av eleverna som krystad eller onaturlig (Zheng et al., 2012).

Kommunikationen mellan spel och spelare sker ofta genom ospelbara karaktärer⁴ som förmedlar uppdrag i form av ”quester”⁵. Kartläggning av 178 olika ”quester” visar forskningen att språknivån i questtexterna är på en lämplig språknivå för personer i åldrarna 12-14 år, vilket motsvarar elever årskurs 6-8. Lämplighetsbedömningen har gjorts utifrån att texterna innehåller en hög andel unika ord och att texterna ofta innehåller komplex syntax. Texterna innehåller även en hög andel avancerade ord (Thorne et al., 2012).

5.4 Kommunikation utanför spelet.

Nybörjare inom MMO-spel brukar ta hjälp av andra spelare eller vänner för att förstå och tolka den kommunikation de möter i spelet, medan mer erfarna spelare tenderar att använda sig av externa webbplatser eller forum för att slå upp ord eller formuleringar (Chik, 2014).

Med hjälp av andra spelare kan, vad som beskrivs som grammatik och syntax, läras in. Syntax lärs huvudsakligen in genom ‘beyond-game’⁶ och diskussioner om spelet, där spelarna är engagerade i diskussionerna som behandlar deras eget intresse och kunskaper (Ryu, 2013). Ryu (2013) menar att för att föra fram sina argument och resonemang måste spelarna ta hänsyn till syntax i sina formuleringar.

Spelarnas utveckling av språkbruk genom spelkulturen går att beskriva i två olika steg hävdar Ryu (2013). I första steget lär sig spelare enstaka ord och fraser som direkt relaterar till spelet. Spelaren kan i ett andra steg delta i ‘beyond-game’ i form av diskussionsforum eller webbplatser som direkt relaterar till spelet. I det andra steget är språkinläringen inte längre bundet till enbart spelet. I forskningen beskrivs hur spelare antingen väljer att tillämpa ‘beyond-game’ samtidigt som spelandet äger rum för att slå upp okända ord direkt när de möter dem eller efter att det aktiva spelandet har avslutats för att förebygga problem vid nästa speltillfälle (Chik, 2014; Thorne et al., 2012).

⁴ Karaktär som spelare möter i spelet. Dessa är inte kontrollerade av spelare utan en del i spelet.

⁵ Quester guidar spelare genom spelet och ger instruktioner som hjälper spelare att utföra specifika uppgifter. När en spelare lämnar in/klarar av en quest blir spelaren belönad med erfarenhetspoäng, värdefulla saker eller den valuta som används i spelet (Thorne et al., 2012).

⁶ Beyond-game är internetbaserade aktiviteter som har en direkt anknytning till spelet men som agerar som en separat aktivitet. Beyond-game innefattar diskussions forum, fanfiction och webbplatser som är kopplade till spelet.

På de flesta webbplatser och forum men även inom vissa MMO-spel erbjuds möjligheten att välja vilket språk informationen ska förmedlas på. Kommunikationen i spelen är därmed inte bunden till ett visst språk eller nationalitet eller till erfarenhetsnivå (Butler et al., 2014; Rama et al., 2012; Waters, 2007). Trots möjligheten att välja sitt modersmål väljer spelarna oftast att använda sig av engelska för att finna informationen de söker efter (Thorne et al., 2012). Därmed erbjuder spelen även möjligheter till autentisk kommunikation mellan ESL-spelare och spelare som har engelska som modersmål (Butler et al., 2014; Rama et al., 2012; Waters, 2007). Valet att använda engelska istället för sitt modersmål motiveras med att engelskan har blivit det internationella gaming-språket (Thorne et al., 2012).

De engelska texterna som spelarna möter i sina 'beyond-game' aktiviteter är skrivna med olika inriktningar och inkluderar både informationsinriktade och konversationsinriktade texter. Språkbruket i texterna kännetecknas ofta av avancerad språkanvändning och komplex meningsuppbyggnad samt visar på ett varierat språkbruk (Thorne et al., 2012). Dåligt eller inkorrekt språk förekommer sällan inom 'beyond-game'. En av anledningarna till detta anses vara att bra språkbruk och grammatik är en indikator på hög status inom spelvärlden samt ett sätt att vinna respekt från andra spelare (Butler et al., 2014).

5.5 Faktorer för effektiv inläring av engelska som andraspråk

Flera forskare anser att miljöerna i MMO-spelen i sig själva utgör en mindre hotfull och dömande atmosfär än klassrumsmiljön för deltagarna. Spelarna har möjlighet att själva styra över sin utveckling och deltagande. Om inte spelare väljer att aktivt delta kommer händelseförloppet i spelet att stanna upp, tills deltagaren är redo att åter igen försöka. I undervisningssammanhang krävs inte samma aktiva deltagande av eleverna. Exempelvis om en elev väljer att inte aktivt delta fortsätter lektionen med eleven som passiv deltagare (Peterson, 2010; Rama et al., 2012; Rankin, Gold, & Gooch, 2006; Zheng et al., 2012).

Undervisande lärare inom engelska som andraspråk som undersökt ett MMO-spel i förhållande till undervisningsmöjligheter ansåg att plattformen lätt kan uppfattas som skrämmande och förvirrande för eleverna. De framhåller även att spelets stora omfattning kan leda till att eleverna tappar fokus på uppgiften. För att undervisning ska kunna äga rum genom MMO-spel behöver miljön vara sådan att den signalerar till spelarna att platsen är till för att inläring ska äga rum (Minocha & Reeves, 2010). Detta innebär att den digitala världen ska vara utformad så att eleverna inte tappar fokus på grund av att situationen uppfattas som skrämmande som ett resultat av plattformens utformning. Den digitala världen behöver vara medvetet utformad med

hänsyn till den undervisnings som ska äga rum så att undervisningen inte behöver anpassas efter den digitala världens begränsningar (Minocha & Reeves, 2010).

Många av de MMO-spel som den analyserade litteraturen behandlar har en åldersrekommendation från 12 år. Trots detta har forskningen visat att spelen brukas av spelare som är 10 år eller äldre (Sundqvist & Sylvén, 2014). Forskningen visar att pojkar och flickor har olika spelpreferenser och spelmönster. Pojkar tenderar att välja spel som involverar interaktion med andra spelare via internet. Flickor däremot föredrar att spela spel som inte innefattar interaktion med andra spelare utan sker i 'single player'-läge (Sylvén & Sundqvist, 2012). Spelare av manligt kön framstår sig även ha upplevt spelandet av MMO-spel som mer intresseväckande och roligt än kvinnliga spelare (Wu, Richards, Saw, 2014). I grupperna med frekventa spelare ingick näst intill uteslutande manliga deltagare i alla studier. I de grupper där deltagarnas spelfrekvens låg mellan inga och få timmar i veckan (<5h) var fördelningen mellan könen däremot jämnare (Sundqvist & Wikström, 2015; Zheng et al., 2012; Ryu, 2013; Peterson, 2010; Sylvén & Sundqvist, 2012). Sylvén och Sundqvist (2012) hävdar att det finns en direkt koppling mellan frekvent spelande och bättre språkliga kunskaper inom engelska. Detta frekventa spelande har visat sig leda till ett större ordförråd.

6 Diskussion

6.1 Metoddiskussion

Användandet av en komparativ litteraturstudie gav oss goda förutsättningar att se likheter och skillnader i litteraturen. Grundtanken var att undersöka enbart elever i årskurs 4-6, men då flertalet studier hade undersökt både gymnasieelever samt universitetsstudenter fick utgångspunkten revideras. Efter att studierna analyserats noterades att resultaten oavsett ålder hade vissa gemensamma nämnare, vilka kommer att diskuteras i resultatdelen. En styrka med vår studie är att den behandlar MMO-spel ur ett språkinlärningsperspektiv på ett nationellt och internationellt plan med utgångspunkt i länder som exempelvis USA och Kina, men även Sverige och Ukraina. På grund av att länderna som behandlas har ett varierat innehåll i sina styrdokument blev det internationella perspektivet dock även en komplikation, eftersom resultaten granskades i förhållande till det svenska undervisningssammanhanget.

6.2 Resultatdiskussion

6.2.1 Autentisk miljö kontra iscensatt sammanhang

Studierna beskriver MMO-spel som en riskfri lärandemiljö. Flertalet forskare menar att spel, till skillnad från skolan, inte medför några risker eller faror för elever att testa sina engelska språkkunskaper. Detta påstående ger antyder att skolan inte lyckas erbjuda eleverna en miljö i klassrummet där det är tillåtet att göra fel. Ingen av forskarna tar upp eller svarar på frågan varför inte skolan klassas som en riskfri lärandemiljö. Skolan kategoriseras inte som riskfylld i någon av studierna, men i och med att den ständigt kontrasteras mot spelvärlden antyder forskarna att skolan inte ger eleverna en miljö där de riskfritt kan göra fel. Detta gör att MMO-spel framställs som det bättre alternativet för lärande. Den svenska skolans uppdrag innefattar att “främja elevers allsidiga personliga utveckling till aktiva, kreativa, kompetenta och ansvarskännande individer och medborgare” (Skolverket, 2011b, s. 9). Detta speglas inte i den kategorisering som ett flertal studier uppvisar med avseende på MMO-spel i förhållande till skolan.

I de internationella studierna generaliseras ofta den undervisning som bedrivs i skolan som traditionell undervisning där eleverna sitter i sina bänkar och ska absorbera kunskaper som läraren fördelar i klassrummet genom enformig undervisning. Nutida undervisning har i många fall moderniserats för att följa aktuell ämnesdidaktisk forskning och tillämpar därmed inte ett traditionellt förhållningssätt till lärande. Läroplanen speglar den nya synen på lärande och inkluderar vardagliga situationer, intressen, erfarenheter och känslor (Skolverket, 2011b). Generaliseringen av skolan och den undervisning som bedrivs i skolsammanhang kan leda till att undervisning genom spelandet framstår som mer förmånligt än vad resultatet visar.

I forskningen ställs ofta autentiska spelsammanhang i förhållande till konstlade eller iscensatta undervisningssammanhang som motsatser till varandra. När man talar om autenticitet blir det lätt en fråga om individuella uppfattningar och ställningstaganden angående vad som är mer verkligt i förhållande till något annat. I de analyserade texterna beskrivs 'autentiskt' ur en annan vinkel, som ett mer meningsfullt sammanhang med en direkt konsekvens för deltagarna. Benämningen av MMO-världen som mer autentisk motiveras då med att förmågorna kommer till sin rätt i ett sammanhang där de finns ett faktiskt behov för att tillämpa dem. Detta överensstämmer med engelskämnets kommentarmaterial där det beskrivs att eleverna, genom att använda olika medier som hjälpmedel, utvecklar språket i ett autentiskt omedelbart sammanhang. Undervisningen får då tillgång till ett levande och dynamiskt språk vilket leder till en kommunikationskanal som låter eleverna uttrycka sig på ett kreativt sätt (Skolverket, 2011a). Sammanhanget blir inte automatiskt autentiskt för att det utspelar sig i en virtuell värld istället för i klassrummet, utan i förhållande till behovet av förmågan. Att iscensätta ett

sammanhang i klassrummet anses därmed involvera ett mindre faktiskt behov att kunna tillämpa förmågor, i förhållande till det utbyte som förekommer mellan spelare som försöker förmedla kontextbunden information till varandra. Användandet av ordet autentisk för att beskriva MMO-spel i språksammanhang motiveras inte, vilket leder till att läsaren i många fall får ett tolkningsföreträde i början av läsningen, innan ordet förankras i ett sammanhang. Det skulle kunna hävdas att användandet av ordet kan grundas i att flertalet studier har använt sig av enkäter och intervjuer av elever. Genom dessa metoder kan elevers egna åsikter ha påverkat hur spel beskrivs i språkinläringssammanhang. I vår studie har begreppet autenticitet tillämpats för att definiera på ett likvärdigt sätt som den aktuella forskningen och för att inte skapa förvirring. Genom att inte omdefiniera begreppet autenticitet underlättas återkopplingar till ursprungskällorna.

Skolverket hävdar att mötet med språk i ett sammanhang där det framställs som begripligt och intressant för eleverna är viktigt för att kunna tillägna sig kunskaper som gynnar språkutvecklingen (Skolverket, 2011a). Detta är vad forskningen menar att MMO-spelen kan erbjuda sina spelare. Det är viktigt att undervisningen är betydelsefull för eleverna och behandlar ämnen relaterade till deras verklighet (Skolverket, 2011a). MMO-spelen utgör för vissa elever en del av deras verklighet.

De världar som de olika MMO-spelen utspelar sig i har mycket gemensamt med klassrummet. Det som krävs av eleverna i spelet för att de ska kunna ta till sig spelet och komma vidare stämmer överens med det som eleverna förväntas göra i klassrummet. Precis som i spelvärlden kräver en god lärandemiljö aktiva deltagare som har tillräckliga språkkunskaper för att ta till sig nya kunskaper. Att ha tillräckliga kunskaper handlar även om att ha en förståelse för det som behandlas – något som har stor betydelse för förmågan att ta till sig kunskaper (Skolverket, 2011a). Den enda stora skillnaden är att elever tenderar att identifiera skolan som en plats för lärande och spelen som en plats för enbart nöje.

Studier visar att en stor del av språkutvecklingen i MMO-spelvärlden sker med hjälp av andra spelare som har mer språkkunskaper. Dessa spelare kan ha engelska som modersmål, men det är inte en nödvändighet. Det är naturligtvis även möjligt att kommunikationen på engelska mellan spelare inte involverar personer som har engelska som modersmål och att de engelska språkkunskaperna varierar. Det kan leda till att spelarna lär sig felaktig användning av engelska ord men även till att spelarna skapar sig en förståelse för vikten av korrekt språkbruk i sina försök att kommunicera med varandra. Viss forskning belyser specifikt att MMO-spel saknar

lärare och språkinstruktörer (Wang, 2009), men majoriteten av studierna tar inte upp avsaknandet av lärare som en betydande faktor i undersökningarna. Det förekommer dock förslag om att man ska introducera lärare i MMO-spel, något som kan vara problematiskt eftersom en av de stora motiveringarna till lärandet anses vara att spelen inte påminner om skolan (Wang, 2009).

6.2.2 Kommunikativ förmåga

Flertalet författare vars studier ingick i vår granskning kom fram till att den kommunikativa förmågan förbättrades hos eleverna genom MMO-spel. De kvalitativa undersökningarna har fokuserat elevernas kommunikativa kunskaper genom observationer av spelsessioner, intervjuer med spelare samt enkäter. Observationerna används ofta för att fånga all kommunikation som äger rum. Kommunikation sker då inte enbart i ordform utan även med hjälp av bilder, och symboler (Gee, 2003), som inte representeras i mätningar av ordförråd. Majoriteten av studierna använder mätningar av ordförråd i form av vokabulärtest och observationer av exempelvis chattar för att kvantifiera spelarnas kommunikativa förmågor.

I flertalet undersökningar som gjorts framgår det att elever som spelar olika sorters MMO-spel med en viss frekvens (>5h/vecka) visar högre kunskaper i engelska som andraspråk än elever med lägre spelfrekvens. Det som borde diskuteras är om det möjligtvis är de elever som redan har goda engelskkunskaper som söker sig till MMO-spel. Detta bör lyftas då forskningen betonar att spelare var tvungna att ligga på mer än nybörjarnivå i engelska för att spelandet skulle medföra ökade engelskkunskaper. Det specificeras aldrig varför mer än 5 timmar utgör gränsen för att vara frekvent spelare. Hade studierna visat på andra resultat om gränsen dragits högre eller lägre än 5 timmar per vecka?

6.2.3 Utveckling av ordförråd

Många av studierna använde sig av mätningar av ordförråd i kombination med andra undersökningsmetoder som intervjuer, observationer och inspelningar. I mätningarna framgick det tydligt att MMO-spelen utgör ett effektivt sätt att lära in ord. Svensk skola ska ta till vara elevernas kunskaper om språk från världen utanför skolan och uppmana eleverna att nyttja olika medier, för att skapa en intressant och kognitivt utmanande undervisning (Skolverket, 2011a). Det går att argumentera för att den ordinläring som sker genom MMO-spelen innehåller onödiga ord som eleverna inte har någon faktisk användning av, exempelvis trollkarl eller demonjägare. Det bör i detta sammanhang beaktas att det samtidigt anses vara positivt och elevnära med liknande språkligt innehåll hämtat från fantasygenren i skönlitterära sammanhang (Waters, 2007). Orden får sitt värde först i förhållande till hur användbara de är

för brukaren av orden. För en person som aktivt deltar i 'beyond game' eller granskar nästkommande fantasyserie i bokform är orden högst nödvändiga, medan samma ord kategoriseras som onödigt kunnande för en person vars intresse enbart ligger i att till exempel beräkna massan av himlakroppar.

6.2.4 Synen på spel

Det har visat sig finnas ett samband mellan elevernas engelska språkkunskaper och frekvent MMO-spelande. Rankin et al. (2006) jämför här MMO-spelande med vilket annat digitalt hjälpmedel som helst, där det inte går att förlita sig på att användandet automatiskt leder till lärande, men där det mycket väl kan göra det om spelen används på ett pedagogiskt sätt. Därmed väcks funderingar över varför inte spelen har fått ta större plats i debatten om den svenska skolans utveckling och möjligheter att konkurrera om utbildningsnivå internationellt. Skolverket (2011a) beskriver hur behovet av bättre engelska språkkunskaper är stort för att Sverige ska kunna agera som ett konkurrenskraftigt land och att det därför är viktigt att bedriva undervisning som motiverar eleverna till att lära sig språk. Det är möjligt att synen på spel som något roligt men inte speciellt lärorikt har hämmat diskussionerna om de pedagogiska möjligheter som spelen erbjuder. Det är kanske så att de negativa ståndpunkter som tidigt argumenterat för spelandet som ett slöseri med tid egentligen grundar sig i bristande erfarenheter av att använda spelen (Wu, 2014). Kanske borde spel behandlas som en aktivitet som inte är en obligatorisk men väl en rekommenderad fritidsaktivitet för elever som vill förbättra sina kunskaper. På samma sätt som en idrottslärare rekommenderar fotbollsträning eller simträning till elever som vill ha utmaning eller behöver öva upp vissa aspekter, kan en engelsklärare rekommendera MMO-spel.

6.2.5 Faktorer för lärande

I undersökningarna som gjorts har det varit få eller inga kvinnliga deltagare vilket gör att resultaten i många fall inte kan generaliseras för flickor. Vidare har vissa gränser för spelande förutsatts utan given anledning. Den gräns som satts för frekventa spelare har varit mer än 5 timmar i veckan. Thorne et al. (2012), som har undersökt frekventa spelare i MMO-spelet *WoW*, visar dock på att frekventa spelare spelar generellt sett mycket mer än 5 timmar i veckan.

6.3 Vidare forskning

Vid fortsatt forskning vore det intressant att även undersöka grupper med frekventa spelare som utgörs av flickor i mellanstadieåldrar. Det finns självklart vissa svårigheter med att genomföra en liknande studie framförallt med hänsyn till att finna en grupp att observera, då kvinnliga spelare av MMO-spel är ovanliga i förhållande till manliga. Det skulle också vara

intressant att undersöka innehållet i andra genrer och deras påverkan på kunskaper i engelska. Det skulle även vara av intresse att studera om det finns praktiska möjligheter för användande av MMO-spel i den faktiska engelskundervisningen.

7 Referenser

Butler, Y. G., Someya, Y., & Fukuhara, E. (2014). Online games for young learners' foreign language learning. *Elt journal*, 68(3), 265-275. doi: 10.1093/elt/ccu008

Chik, A. (2014). Digital gaming and language learning: Autonomy and community. *Language Learning & Technology*, 18(2), 85-100. Hämtad den 29 februari, 2016 från <http://llt.msu.edu/issues/june2014/chik.pdf>

EF. (u.å.). *EF EPI - EF English Proficiency Index 2015*. Hämtad 12 mars, 2016 från <http://www.ef.edu/eipi/>

Gee, J. P. (2007). *Good videogames + good learning- collected essays on videogames, learning and literacy*. New York: Peter Lang Publishing, inc.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Minocha, S., Reeves, J. A. (2010). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of second life. I J. Hunsinger & A. Krotoski (Red.), *Learning and research in virtual worlds* (s. 19-46) London ; New York : Routledge.

PEGI. (u.å.). *Om PEGI - Vad innebär märkningarna?*. Hämtad 10 mars, 2016, från: <http://www.pegi.info/sv/index/id/453/>

Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning* 23(5) 429-439. doi: 10.1080/09588221.2010.520673

Rama, S. P., Black, W. R., Es, E., & Warschauer, M. (2012). Affordances for second language learning in World of Warcraft. *ReCALL*, 24, 322-338. doi:10.1017/S0958344012000171

Rankin, Y., Gold, R. and Gooch, B. 3D role-playing games as language learning tools. I Gröller, E. & Szirmay-Kalos, L. (red.) *Proceedings of EuroGraphics. 2006*. Vol. 25(3), New

York: ACM Hämtad från:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.151.8843&rep=rep1&type=pdf>

Ryu, D. (2013). Play to Learn, Learn to Play: Language Learning through Gaming Culture. *ReCALL*, 25, pp 286-301 doi:10.1017/S0958344013000050

Skolverket. (2011a). *Kommentarmaterial till kursplanen i engelska*. Stockholm: Skolverket.

Skolverket. (2011b). *Läroplan för grundskolan, föreskoleklassen och fritidshemmet 2011, LGR11*. Stockholm: Skolverket.

Sundqvist, P., Sylven, L. K. (2014). Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden. *ReCALL*, 26, 3-20. doi:10.1017/S0958344013000232

Sundqvist, P., Wikström, P. (2015). Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes. *System* 51, 65–76. doi:10.1016/j.system.2015.04.001

Sylvén, L. K. & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24, 302-321 doi:10.1017/S095834401200016X

Thorne, S. L., Fischer, I., & Lu, X. (2012). The semiotic ecology and linguistic complexity of an online game world. *ReCALL: Journal of Eurocall*, 24(3), 279-301. doi:<http://dx.doi.org/10.1017/S0958344012000158>

Wang, T. Y. (2009). Learning in the Virtual Worlds: the Pedagogical Potentials of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *International Education Studies*, 2(1), 32-38. Hämtad från: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/287/362>

Waters, J. K. (2007). On a Quest for English. *T.H.E. Journal*, 34(10), 27-28. Hämtad 2 mars, 2016 från: <http://web.a.ebscohost.com/bibl.proxy.hj.se/ehost/detail/detail?vid=2&sid=cc2d4ca3-058f-4974-9939-edf68037724b%40sessionmgr4001&hid=4109&bdata=JkF1dGhUeXBIPWNvb2tpZSxpcCx1aWQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=EJ778240&db=eric>

Wu, M. L., Richards, K. & Saw, G. K. (2014). Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform, *Computers in the Schools*, 31:1-2, 65-83, DOI: 10.1080/07380569.2013.878975

Zheng, D., Newgarden, K., & Young, F. M. (2012). Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: Linguaging as Values-realizing. *ReCALL*, 24, 339-360. doi:10.1017/S0958344012000183

Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for Action: English Language Learning in Game-Based Virtual Worlds. *Modern Language Journal*, 93(4), 489-511. doi:10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x

Bilaga 1: Översikt över analyserad litteratur

Författare Titel Tidsskrift Publikationsår Land Databas	Syfte	Design Urval Datainsamling	Resultat
Zheng, D., Newgarden, K., & Young, F. M. (2012). Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: Linguaging as Values-realizing. <i>reCALL</i> , 24, 339-360. doi:10.1017/S0958344012000183 databas: Primo USA	Att undersöka hur tre L2 elever kommunicerar och interagerar med varandra genom MMORPG-spelet WoW. Samt att se vad den digitaliserade världen kan bidra till språkinläring och undervisning i skolsammanhang.	Studien är utförd under 15 veckor/ en termin och är en kvalitativ studie som observerar kommunikationen mellan tre spelare och en instruktör. två av spelarna har begränsade kunskaper om WoW medans den sista spelaren är helt ny för spelet. urvalet bestod av studenter från Kina, Turkiet och Saudiarabien Som alla studerade engelska på avancerad/grund nivå (universitetsnivå på studierna).	Genom den digitaliserade världen integrerar spelarna med varandra på ett sätt som ofta inte förekommer i den klassiska undervisningen. Spelarna tvingas att tolka okända ords betydelse ur det sammanhang som de befinner sig. Genom spelet tränas sociala konventioner upp som hälsningsfraser, skämt och ställa och besvara frågeställning. Spelvärlden kan även bidra ytterligare till språkinläringen genom den inlärningsmiljö som spelandet skapar. en miljö som får spelarna att använda sitt andra språk för att samordna, planera och söka andra spelares perspektiv på situationer som uppstår i spelet. I spelet uppstår mer naturliga sammanhang för att föra ovannämnda konversationer och där varje val studenterna gör har direkta konsekvenser för deras spel-möjligheter. I spelmiljön upplevs inte den verbala engelskan som krystad på samma sätt som den kan göra när undervisningen hämtar sin grund ur textade läroböcker. De aktiviteter som ofta finns i läroböcker har en naturlig uppkomst i MMOG-spel. De situationer som eleverna möter är inte iscensatta i förväg utan sker naturligt i den virtuella världen som spelet erbjuder. Det finns även Communicative Projects i spelen som inte lika lätt återfinns i klassrummet så som att ge koordinera sig själv och andra, rapportering av handlingar, att dela med sig av spelkunskaper samt att fråga om andra personers perspektiv.

			<p>Player/avatar coaction in WoW provides a new arena for languaging, one that can be less threatening and in which different aspects of identity can be explored and created. WoW's open-ended design allows players to define their own trajectories for learning, achievement, and participation; this is experienced as the co-agency of the player and avatar. This benefits language development because of the empowerment of authorship (Wegner & Sparrow, 2007) and because these experiences are likely to be more personally meaningful than those in which a learner has no sense of influence or control. The co-transformation of player and avatar through gameplay is a complex, creative process in which language plays a central role.</p>
<p>Dongwan Ryu (2013). Play to Learn, Learn to Play: Language Learning through Gaming Culture. <i>ReCALL</i>, 25, pp 286-301 doi:10.1017/S0958344013000050</p> <p>PsycINFO</p>	<p>Hur spelare kan utveckla sin språkliga förmåga inte bara genom spelet utan framförallt i den aktivitet som sker efter spelandet. Efterspelsaktiviteter inkluderar forum av olika slag, där diskussion med andra spelare sker.</p>	<p>Observation av spelare samt intervju via e-post. Vid ett tillfälle får de sex observerade spelarna även rapportera in själva om sina tankar kring deras engelska språkutveckling utan stöd från direkta observationer. Forskarna är medvetna om att detta utgör en risk för trovärdigheten men anser att det inte fanns något annat sätt att genomföra studien. I analysen tittar forskarna på mönster i aktiviteter som gynnar språkutvecklingen.</p>	<p>Spelare kan utveckla sitt språk genom gamingkulturen. Lärandet kan ske i två steg. I första steget lärs sig spelare enstaka ord och fraser som direkt relaterar till spelet. Spelaren kan sedan i andra steget delta i "beyond-game" i form av diskussionsforum som direkt relaterar till spelet. I det andra steget är språkinläringen inte längre bundet till enbart spelet. Med hjälp av andra spelare så kan mer komplicerade språkkunskaper läras, så som grammatik, syntax osv.</p> <p>“Participants played games to learn English or they learned English to play games” forskarna anser att själva spelande tillfället inte är vad som ligger till grund för språkutvecklingen utan att det är forumen där spelen kan diskuteras som är den största bidragande faktorn till att ordförrådet ökar “; participants did not just learn English through either game play or beyond-game culture, but through gaming culture that integrates these two sub-cultures”</p>
<p>Butler, Y.G., Someya, Y., & Fukuhara, E. (2014). Online games</p>	<p>Syftet är att undersöka vilken typ av</p>	<p>Undersökningen görs i Japan på 3945 barn mellan 4-12 år som lär sig engelska som</p>	<p>Undersökningen fann att det fanns vissa gemensamma egenskaper som enbart delades av de yngre spelarna som spelade</p>

<p>for young learners' foreign language learning. <i>Elt journal</i>, 68(3), 265-275. doi: 10.1093/elt/ccu008</p>	<p>Spelaktiviteter som skapar lärande och mer specifikt språkinläring hos ungdomar mellan 4-12 år. Studien vill också undersöka hur spelvanorna skiljer sig i förhållande till ålder och kön.</p>	<p>andra språk. Datasamlingen gör genom kunskapstest och observationer kring vilka spel som barnen väljer att spela om flera gånger.</p>	<p>samma spel regelbundet. De faktorer som var viktiga var att spelet erbjöd kognitiva utmaningar, att spelet uppmanade till nyfikenhet hos spelarna och att spelarna själva kunde påverka händelseförloppet i spelet samt att spelet erbjöd spelarna att spela i multiplayer. (mängden som barnen spelar har varierat även vid dessa spel). Studien fann vilka spelaktiviteter som attrahera unga spelare inom engelsk språkutveckling. De aktiviteter kan vara användbara inom undervisningen för att ge undervisande lärare en möjlighet att inkludera spelet i sin undervisning. Studien lyfter även vikten av att ta hänsyn till elevernas ålder när lämpliga spel nyttjas i undervisningssyfte. Från tio års ålder framstår sig barn ha ett annat spelmönster än tidigare och det blir viktigare att spelen uppmanar till nyfikenhet och utmanar på en lämplig nivå.</p>
<p>Sundqvist, P., Wikström, P. (2015) Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes. <i>System</i> 51, 65–76. doi:10.1016/j.system.2015.04.001 Primo Sverige</p>	<p>Syftet är att undersöka relationen mellan tv-spelsaktiviteter och elevers kunskaper i engelska genom att titta på vokabulärkunskaper samt betyg.</p>	<p>Elever i årskurs 9, 80 stycken (P=44, F=36) undersöktes under ett skolar. Empirisk data samlades in med hjälp av enkät, språkdagböcker, vokabulärtest, uppsatser och slutbetyg.</p>	<p>Fokuserar på: Extramural english= fritid Engelska och "Learning without the intent to learn".</p> <p>Det finns en koppling mellan elevers vokabulära kunskaper inom engelska hos pojkar om spelet överstiger mer än 5 timmar/vecka (den gruppen som spelade 5 timmar/veckan innehöll inga flickor). De som hade bäst resultat var de som spelade mest, de näst bästa resultaten hade de som inte spelade alls och de sämsta hade de som spelade lite. De spelare som spenderade färre än 5 h/veckan framstod inte bevara kunskaperna från spelet i sitt långtidsminne. Efter 2 veckor var kunskaperna som de lärt sig borta. Dock så skall det tilläggas att några av de skillnader som presenterats i grupperna emellan är så små att de inte anses vara signifikanta. Studien indikerar på att mer aktivt spelande innebär en ökad vokabulär och högre betyg i engelska.</p>
<p>Peterson, M. (2010) Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning Computer Assisted Language</p>	<p>En analys av forskning på hur MMORPG används i språkundervisning, vilka för och nackdelar det finns med att använda</p>	<p>Författaren har inte själv gjort några undersökningar men refererar till flertalet sådana. Två undersökningar gjorda på spelet Ever Quest II och en på WoW</p>	<p>Deltagande i onlinebaserade spel bidrar positivt i användande av TL (target language) och deltagarna använder sig mycket av de fyra språkfärdigheterna (de i LGR 11). Spelen ger stöd åt social interaktion baserat på samarbetsbaserade spelrelationer.</p>

<p>Learning 23(5) 429-439. doi: 10.1080/09588221.2010.520673</p> <p>PsycINFO</p> <p>USA, Ukraina och Kina</p>	<p>spel samt vad inom området som behöver mer forskning.</p>	<p>“These studies are selected for analysis as they focus specifically on learner behavior during game play, and thus offer the prospect of providing valuable insights into the effectiveness of MMORPGs as tools for language learning”</p> <p>Studierna som behandlas är för små och specifika för att ta som en fast sanning men kan ge en fingervisning.(går inte generalisera resultatet)</p>	<p>Majoriteten av spelarna (påstod själva genom feedback) att inhibition reducerades medan njutning(av spelet) och motivation förstärktes av dem spelbaserade interaktionen.</p> <p>Det finns även forskning som påvisar att vokabulär förbättras genom kommunikation mellan ‘nativespeakers’ och ‘learners’. Dock så visar det att MMORPG inte lämpar sig för nybörjarengelska utan mer för de som kommit lite längre. För att nybörjare ska dra nytta av spelen krävs inbyggd språksupport(som inte finns) till en större grad(läsning av text exempelvis).</p> <p>En forskare testade att lära vokabulär på tre sätt. En grupp med person som hade Mandarin som modersmål testades via Ever Quest II. Personerna delades in i 3 grupper. Grupp 1 fick traditionell språkundervisning, grupp 2 fick spela spelet själva i 2 timmar och grupp 3 fick spela spelet med folk som hade engelska som modersmål. Målet var att ett visst antal utvalda ord skulle testas rent förståelsemässigt. Efter att alla grupper hade avslutat sitt spelade/lärande visade det sig att de som spelat själva samt de som spelat med engelsktalande spelare lärde sig bättre än de som blivit undervisade.</p> <p>Spelandet framstår som bra för andraspråksinläring och författaren lyfter fram precis som Zheng vikten av autentiska lärplattformar för interaktion. Något som de båda anser att spelvärlden kan erbjuda.</p> <p>Närvaron av personer med engelska språket som sitt modersmål hjälper L2 att förhandla fram mening bakom nya ord och uttryck.</p> <p>Precis som Gee så lyfter författare att feedback och information i de tillfällen där det behövs/händelsen äger rum är viktigt för inläringen.</p>
<p>Rama, S. P., Black, W.R., Es, E., & Warschuaer, M. (2012). Affordances for second language learning in World of Warcraft. <i>ReCALL</i>,</p>	<p>Att undersöka hur språkinläring påverkas av spelandet av MMOG-spel.</p>	<p>Data samlades in från sex elever som läste spanska som andra språk och som befanns sig på olika kunskaps nivåer inom språket, från avancerad till nybörjare. Texten fokuserar dock huvudsakligen</p>	<p>Definition av MMOG:MMOGs are immersive, graphically rich 3D environments in which many players from geographically distinct locations can navigate the game space and interact via digital characters known as avatars, thus offering the opportunity for a great deal of</p>

<p>24, 322-338. doi:10.1017/ S0958344012000171</p>		<p>på två spelare. En spelare som är tidigare bekant med spelet men som har väldigt begränsade språkkunskaper och en spelare som är ny för spelet men har avancerade språkkunskaper. universitet i California. Spelarna var fria att spela då mycket de vill men rekommenderades minst 5 timmar i veckan. Spelarna uppmuntrades även att föra dagbok efter varje spelomgång. Tre intervjuer ägde rum med författaren och data från chatloggar lämnades in.</p>	<p>informal, contextualized interaction in a learner's target language, including interaction with native speakers.</p> <p>Studien utgår från ett sociokulturellt perspektiv på lärande där kunskaperna inhämtas ur ett sammanhang och i interagerande med andra, för att skapa förståelse. MMOG erbjuder mängder med lärsituationer för (L2)spelarna med möjligheter att pröva sig fram i interaktionen, något som innefattar kommunikation mer "native speakers". Något som i sin tur kan erbjuda spelaren möjligheter att bygga på sin existerande språkkompetens i en stöttande och engagerande miljö. Guilderna som fanns tillgängliga i spelet skapade en säker miljö för nybörjarna av språket / spelet att diskutera och be om hjälp. "Such data indicate that the guild and group functions of the game may afford opportunities for learners of varying levels to collaboratively use language to accomplish tasks and teach and learn from each other in a safe environment".</p> <p>En implikation för språkundervisning via MMOG är att instruktörer skulle behöva finnas tillgängliga för att få till en mer formell interaktion mellan spelarna i Guilden. Detta kan innebära att spelarna enbart spelar vid specifika tider, att tilldela uppgifter eller att tilldela olika spelare olika språk och förmågor. "While further studies are needed to determine the exact impact of MMOG participation on student learning, this study at least suggests that participation in such spaces can have a positive impact on students' confidence and perceived competence, as well as their willingness to interact in the target language."</p>
<p>Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for Action: English</p>	<p>Syftet med artikeln är att med hjälp av NfA få klarhet i hur chattar och andra artefakt i QA i kan</p>	<p>Fyra flickor(mellanstadiet) varav två var engelsktalande (USA) och två inte (Kina). Observation, intervju och</p>	<p>"Studies on informal (outside school) use of network technologies have demonstrated a shift away from text-only computer-mediated communications (CMC), including asynchronous discussion</p>

<p>Language Learning in Game-Based Virtual Worlds. <i>Modern Language Journal</i>, 93(4), 489-511. doi:10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x</p>	<p>förklaras som ett hjälpmedel i engelskinläring när kommunikationen sker mellan NES och NNES.</p>	<p>analys av spelrelaterad kommunikation 10 veckor? Kvalitativt</p>	<p>tools such as e-mail and Blackboard, and synchronous discussion programs like instant messaging and tandem learning. This shift was first to more open forums of participation, such as blogs and wikis and then to more avatarbased technologies of virtual worlds and online role-playing games that involve a sense of play” Researchers have demonstrated that exolingual interactions between native speakers (NSs) and NNSs in learner–computer interactive environments are important factors for language learning. What are the differences between virtual interaction and face-to-face oral interaction? What characteristics are unique to 3D interaction? First, in online interaction, learners do not have many opportunities to perceive social, cultural, and linguistic cues directly through embodiment. However, Rheingold (1993) argued that the lack of social cues in virtual communication makes it impossible for individuals to be dominated by language and cultural advantage. In addition, virtual conversation has the affordances of being persistent and it leaves a perceptible trace for learners to reread, recheck, and reflect upon their own language use, which, combined with textual and graphic cues, can compensate for the loss of social cues present in face-to-face conversation.</p> <p>Lyfter att det är viktigt med feedback/ reaktion på vad spelarna väljer att genomföra.</p> <p>Vygotsky’s belief that communication focuses less on transfer of information and more on how speaking individuals maintain their individuality and create a shared social world</p> <p>Myntar uttrycket negotiation for action som ska anknyta till negotiation of meaning. Negotiation för aktion är kommunikationen innan handling. Kommunikationen kan ske utan att parterna pratar. Rollerna som lärning respektive instruktör kan skiftas mellan NNES och NES.</p> <p>The dual nature of perception and action is viewed as the embodiment that focuses on the demonstration of how cognition is</p>
---	---	---	--

			<p>embodied in the physical, real body (Hirose, 2002). However, Hirose described another sense of embodiment in which the body is not the same for all time; the body may be altered by injury, learning and development, tool use, and so on. In this sense, a blind man's cane becomes an extension of the body through which the person perceives the ground directly (Clark, 2001; Gibson & Pick, 2000). Clinton (2006) demonstrated the act of embodying through playing video games and how experiencing the controls for the characters' moves becomes the player's move. By the same token, people who play online role-playing games project their sense of self onto the avatar that executes the players' commands (Soares, 2008).</p>
<p>Wang, T. Y. (2009) Learning in the Virtual Worlds: the Pedagogical Potentials of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. <i>International Education Studies</i>, 2(1), 32-38. Hämtad från: http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/287/362</p>	<p>Syftet med texten var att presentera en sammanställning av positiva och negativa aspekter på MMOG och MMOLE i undervisnings sammanhang.</p>	<p>Litteraturstudie av kända aspekter på gaming och lärande i förhållande till varandra</p>	<p>MMOLE= massive multiplayer online learning environment. är skapade i undervisningssyfte och ska ha liknande uppbyggnad som MMOG. Våldigt kritisk till den traditionella undervisningen och hävdar att eleverna blir passiva deltagare i sin egen utbildning. Lyfter fram vikten av att använda elevernas egna erfarenheter och interaktion för att lära in nya kunskaper. Precis som tidigare lästa texter hävdar Wang att de digitala gaming-världarna hjälper eleverna att visualisera ett sammanhang som i sin tur leder till djupare inläring av ämnet. Författaren menar också att det inte finns tillräckligt många bra MMOLEs. För att lösa detta problem föreslås att MMOLE skall skapas i de syften som författaren tidigare lyft fram eller att lärare ska använda sig av redan existerande MMOGs. texten lyfter även negativa aspekter på lärande genom MMOG/MMOLE i form av att introducera gamingen i undervisningen ställer höga krav på undervisande lärare att ha kännedom om de olika plattformerna och funktionerna i spelet. En kännedom som många lärare saknar. Det är inte gynnsamt att bara kasta ut eleverna i ett spelsammanhang utan handledning från lärare. En annan negativ aspekt är den motvillighet och de förutfattade meningar</p>

			<p>som finns om spel som något roligt men inte speciellt lärorikt.</p> <p>Undervisningen kan inte enbart utgå från den digitala världen utan bör fungera som en kombination mellan traditionell undervisning och nyttjande av de stora digitala medel som finns tillgängliga i elevernas vardag. Därför bör en läroplan som stödjer båda utvecklas.</p> <p>Undervisningen bör anamma en del av spel verksamhetens inläringstekniker för att stärka det individuella lärandet, skapa mer engagerande undervisning och intressant undervisning.</p> <p>Genom den virtuella världen skapas en bra plattform för kommunikation men kroppsspråkets funktion försvinner mellan aktörerna.</p>
<p>Waters, J. K. (2007). On a Quest for English. <i>T.H.E. Journal</i>, 34(10), 27-28.</p>	<p>Syftet med texten var att lyfta fram vad som har upptäckts/vad som just nu forskas på för att undersöka MMOG spels påverkan inom språkinläring.</p>	<p>Sammanfattning av forskning och det som skrivits runt MMORPG (WoW och EQ2 främst) i relation till ESL.</p>	<p>Spelandet kräver aktiva deltagare, för att kunna röra sig på ett fungerande sätt i spelet och det är därför som spelarna lär sig (learn-to-play perspektiv). Du måste kunna förstå och använda den information som finns i spelet för att kunna ta dig vidare och stiga i level.</p> <p>Observationer visar att användarna slår upp ord och fraser de inte förstår via dator eller uppslagsverk. Spelarna ägnar även mycket tid åt att fråga varandra om betydelser. Det argumenteras att "onödig vokabulär" kan läras ut via spel i en fantasivärld, så som wizard, elf, sword osv. Författaren hävdar dock att dessa ord tar sig ändå in, eller finns redan i klassrummet genom fantasyböcker så som Harry Potter.</p> <p>Att använda ljud och text som en kombination hjälper även förståelsen hävdar användarna.</p> <p>Det som MMORPG-spel inte kan erbjuda är grammatiska kunskaper inom ett språk. Även om spelare kan lära sig förståelse av ord och till och med talspråk så kan aldrig en verb-substantiv relation aldrig läras ut (som det ser ut nu).</p> <p>MMORPG-spel anses inte heller vara den optimala miljön för språkinläring för individer som inte är bekanta med det nya språket, det vill säga de som ligger på nybörjarnivå i språket. Forskning pågår om effekterna på unga oerfarna spelare.</p>

<p>Sylvén, L. K. & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. <i>ReCALL</i>, 24, 302-321 doi:10.1017/S095834401200016X</p>	<p>Syftet med studien är att påvisa om det finns något samband mellan extramurala engelskaktiviteter, främst digitala spel, och engelskkunskaper visade på test i skolan. “the primary purpose of this study was to verify empirically whether the amount of time spent playing digital games and L2 proficiency correlate”</p>	<p>Elever på mellanstadiet (11-12 år) 39 pojkar respektive 47 flickor (86 elever totalt) från sex olika klasser på fyra olika skolor, med fem olika undervisande lärare. Data samlades in genom ordförståelse test, test med frågor att svara på och språkdagböcker. Fyra elever hade annat modermål än svenska (vilket gjorde gruppen som helhet homogen), större delarna av grupperna ansåg att engelska var viktigt.</p>	<p>Det finns ett samband mellan elevers frekvens av extramurala aktiviteter i form av digitala spel och engelskkunskaper i skolan. Frekventa spelare (>5h/vecka) påvisar högre kunskaper i engelska än de som spelar lite. De som spelar lite visade högre kunskaper än de som inte spelade alls. En skillnad visade sig även mellan flickor och pojkar men den diskuterades som irrelevant på ett sätt eftersom de inte spelade samma spel. Författaren diskuterade att det var valet av spel som troligtvis var den avgörande skillnaden. Pojkar spelar främst MMORPG och FPS medan flickor hellre valde spel där man inte interagerade med andra personer. Ett samband fanns även mellan hur sällan individerna valde att läsa böcker och hur ofta de spelade, den grupp som spelade mest, läste även minst. Samma grupp som spelade minst och läste minst presterade dock högst på både hör och läsförståelse följt av de andra två grupperna i ordning efter hur ofta de spelade. Mer än hälften av de frekventa spelarna uppger även i frågeformuläret att de talar engelska på sin fritid. Med en så stor kultur som involverar extramural engelska får lärarna en bra möjlighet att undervisa sina elever om extramural engelska i förhållande till mer formell undervisnings engelska.</p>
<p>Rankin, Y., Gold, R. & Gooch, B. (2006) 3D Role-Playing Games as Language Learning Tools. <i>EUROGRAPHICS</i>, 25(3), Hämtad från: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.151.8843&rep=rep1&type=pdf</p>	<p>Syftet med studien är att identifiera den “bästa” pedagogiska strategin för att utnyttja fördelarna med gaming. “The purpose of this study is to identify the appropriate pedagogical strategy that enables us to leverage the benefits of gaming” forskningsfrågorna som används är: • As a result of game play, does Ever Quest 2 increase ESL</p>	<p>4(5, en slutade pga tidsbrist) ESL studenter med olika nivå av kunskaper (från beginner till advanced). Svarade på en pre-game enkät som skulle identifiera deras modersmål och datorfärdigheter och erfarenhet av spel. Deltagarna spelade minst 4 timmar i veckan under en 4 veckors period. Deltagarna spelade i par. Forskarna förde dagbok och frågade spelarna om deras olika upplevelser under studiens gång. Spelarna fick även svara på en post-game enkät samt genomföra ett vokabulärtest som konstruerats med hjälp av de</p>	<p>Alla studenter indikerade att deras engelskakunskaper hade förbättrats efter att ha spelat. Spel kan som vilket digitalt verktyg helst vara bra och dåligt. Det är en fara att bara blint tro att de bra delarna i spelet kommer att automatiskt överföras till lärandetillfällen. Pedagoger och speldesigners måste utveckla en metodik för att utvärdera spel som verktyg för lärande. För att eleverna ska “tvingas” till att använda de kommunikationsverktyg som finns i spelen är det viktigt att eleverna själva är fysiskt separerade. Spelen kan användas som en katalysator för inläring av grammatik och kommunikations kompetens. Men enbart för spelare som har ett redan befintligt ordförråd inom det nya språket. för</p>

	<p>students' English proficiency and if so, how?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Does Ever Quest 2 provide adequate language learning support for ESL students of various backgrounds? • What improvements or additional tools are required to transform MMORPGs into second language learning tools? 	<p>ord som spelaren använt eller stött på i spelet. datasamlades in genom chatloggar och spelaktiviteter,(18 timmars data per elev)</p>	<p>studenter som har tidigare språkkunskaper anser författaren att MMORPG bidrar med en ideal plattform för för språkinläring. <u>Står även i denna att spel inte lämpar sig för de som är riktiga nybörjare i engelska</u></p> <p>Research shows that second language students interact more in virtual chat rooms and online discussions, suggesting that virtual environments create non-threatening learning environments [Bea92,Bea97,BE96,CO93,HB02,PW02, War96]. Additionally, online chat rooms promote a democratic learning environment that is conducive to both introverted and extroverted learners, evolving into learner centered environments in which students of different language levels accept more of the responsibility for developing target language proficiency.</p>
<p>“Blå boken” Minocha, S., Reeves, J. A. (2010). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of second life. J. Hunsinger & A. Krotoski (Red.), Learning and research in virtual worlds (s. 19-46) London ; New York : Routledge</p>		<p>Studien undersöker lärares, elevers och designers erfarenheter och upplevelser av undervisnings/inlärningsutrymmen i SL. Online formulär i början av projektet och intervjuer med utbildare, elever och designers Utbildarna och designernas frågor relaterade till beskrivningar av läromiljöer, hur verkliga de behöver vara, elevernas frågor hade likande frågor men även frågor om designaspekter som gynnade eller hindrade deras upplevelser. Studien intervjuade 7 studenter, 10 designer och 22 utbildare. Data analyserades av 2 oberoende personer och sedan sammanställdes analyserna.</p>	<p>Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of second life Second life- mest populära 3d mmo spelet med utbildning som del av sitt syfte. Via sl erbjuds föreläsningar/ möten och språk utveckling.)(language acquisition). SL har ingen story line eller plot (egen tanke: online sims?) och skiljer sig där med från andra MMOG. Avsaknaden av storyline gör det möjligt för utbildare att mer fritt använda plattformen för sitt egna pedagogiskasyfte. Utrymmet anpassas för undervisningen istället för att undervisningen ska anpassas för utrymmet. En tredimensionell värld kan erbjuda eleverna en känsla av sammanhang och kontext som ger dem möjlighet att bygga på och dela med sig av sina inläringserfarenheter.</p> <p>”how should 3D environments be designed for student engagement?”</p> <p>Resultat: undervisande lärare upplevde att en stor plattform/ yta för undervisningen I den digitala världen kunde uppfattas som</p>

<p>Moore, K., Pflugfelder, H. E. (2010). On being bored and lost. J. Hunsinger & A. Krotoski (Red.), <i>Learning and research in virtual worlds</i> (s. 152-157) London ; New York : Routledge</p>			<p>skrämmande och lätt leda till att studenterna tappade focus. Miljön behövde även signalera att spelarna befinner sig på en plats där lärande förväntas äga rum. SL ger möjligheter till mer experimenterande undervisning som fostrar till kreativa lösningar hos studenterna. -further, through role-play scenarios and simulations, students are getting opportunities to practice work-based skills such as remote teamwork, communication, collaboration.</p> <p>On being bored and lost Viktigt att eleverna bli handledda in i undervisningssammanhang som involverar virtuella världar annars riskerar spel som är tänkta att vara roliga och pedagogiskt motiverande att bara bli en tråkig och ointressant del av undervisningen utan syfte. Viktigt att fråga sig själv- kommer mina elever förstå varför de är där. Många aktiviteter i den virtuella världen kan annars lämna eleverna ovetande om hur deras handlingar agerar som en större del i deras inlärningsammanhang.</p>
<p>Thorne, S. L., Fischer, I., & Lu, X. (2012). The semiotic ecology and linguistic complexity of an online game world. <i>ReCALL: Journal of Eurocall</i>, 24(3), 279-301. doi:http://dx.doi.org/10.1017/S0958344012000158</p>	<p>Syftet är att undersöka texternas komplexitet i MMO-spelet WoW. Undersökningen syftar till att bemöta argument om negativt språkbruk i gaming-sammanhang.</p>	<p>Undersökningen består av granskningar av texter från externa webbplatser med direkt relation till spelet samt questtexter, intervjuer(10st) och frågeformulär. Studien riktar in sig på tysktalande (Nederländerna) och amerikanska spelare (där de tyska har engelska som L2). det var en jämn könsfördelning mellan de tysktalande personerna i studien (F-16, M-16) bland amerikanerna var det (F-11, M-21)</p> <p>“In terms of the generalizability of the questionnaire and interview findings, there are limitations to this research, namely the relatively modest “</p>	<p>Developing video games that are both of commercial grade quality and explicitly educational is difficult and expensive, thus a logical step is to closely examine existing commercial video games as potential sites for second language (L2) use and development.</p> <p>Within the game itself, a primary source of game-generated language is in the form of quest texts. Quests guide players through the game and provide instructions for carrying out specific tasks. Upon completion of a quest, the player receives rewards that include gold (the currency in WoW), useful items, reputation, and/or experience points.</p> <p>Webbplatser: Webbplatserna användes av alla deltagare enbart på engelska trots att tyska fanns tillgängligt som tillval. Att använda externa webbplatser som en komplement till spelandet är vanligt förekommande och</p>

			<p>brukades av alla deltagare i studien. Språkbruket i texterna visa på avancerat användande av ord genom sina komplexa meningsuppbyggnader, varierade språkbruk och användning av svårare ord. Texterna sträcker sig från informations inriktade till kommunikations inriktade med konversationsinriktad form.</p> <p>Quester: (22chains, 178 st- 18500 ord) svårighetsnivån på läsning av texterna visar att texterna är lämpliga för personer mellan 12-14. texterna har en hög andel unika (inte upprepade) ord per 50 ords stycken. texterna innehåller även komplex syntax</p> <p>.we conclude that as far as the quest texts are concerned, WoW presents to players an environment that includes a substantial volume of highly complex linguistic input.</p> <p>Båda: I forskningen användes “mättningsverktyg” för att bedöma: readability(läsbarhet), lexical sophistication(vilken “nivå” vokabulären ligger på), lexical diversity(hur många ord som ingår i vokabulären), and syntactic complexity(vilken “nivå” syntaxen ligger på) . Både texterna i quester och på externa webbplatser ansåg ha en hög variation på av ord och frekvent användande av “svåra ord”.</p> <p>Vid frågan om hur många gånger som man spelar i veckan svarade nederländarna 1-3 gånger (60%) respektive 4+ (30%) och amerikanerna 1-3 (35%) respektive 4 +(50%). Ett medel på ungefär 3 gånger per vecka skulle kunna dras. Vidare ställdes frågan hur länge man spelar vid varje tillfälle. Majoriteten av svaren ligger på 1-4 timmar i veckan (uppdelat i 1-2 resp 3-4). Ett medel på ungefär 2 timmar skulle kunna dras 3 tillfällen på 2 timmar var betyder att en hängiven gamer lägger ungefär 6 timmar i veckan på att spela.</p>
<p>Chik, A. (2014). Digital gaming and language learning: Autonomy and community. <i>Language</i></p>	<p>Syftet är att synliggöra hur L2 språkinlärning i online-spel /MMO äger rum.</p>	<p>Undersökningen observerar 10 vana spelare som kontaktats via olika gamingforum. Deltagarna är i högskoleålder och kommer från Asien(Kina,</p>	<p>Några av deltagarna i studien hävdade att njutningen/“det roliga” i spelet motiverade språkinlärningen. Flera av deltagarna beskrev även hur de slog upp okända ord de mötte på i spelet antingen under spelets</p>

<p><i>Learning & Technology</i>, 18(2), 85-100. Hämtad den 29 februari, 2016 från http://lt.msu.edu/issues/june2014/chik.pdf</p>		<p>Malaysia och Hong Kong). samtliga 10 deltagare har engelska som andra språk och är uppvuxna på 90-talet. 8 av spelarna föredrar att spela online-spel på engelska medan 2 föredrar att spela på sitt modersmål.</p> <p>Deltagarna placerades i en fokusgrupp, deltog i en blogg, spelade in speltillfällen och deltog i "recall sessions". Deltagarna fick även i uppgift att intervjua fem spelande kamrater om deras spelupplevelser.</p> <p>"However, given that the present study is a small-scale exploratory study, there are certain limitations: the gamer-participants were university students and were gamers who have achieved a high level of L2 proficiency, so their practices may reflect a certain bias towards L2 learning. Also, these gamers grew up in late 1990s, a period when Chinese games were almost non-existent, whereas there are more Chinese-language online games available now"</p>	<p>gång eller efter att de avslutat sin spelomgång.</p> <p>De flesta spelarna lärde sig inte spela av sig själva utan har haft någon from av lärare/mentor som hjälpt dem att lära sig i början.</p> <p>Spelarna använder ofta sina sociala resurser för stöd och vägledning för att vid mer erfarena spelare vända sig till olika webbplatser för att finna lösningar.</p> <p>Resultatet visade även att gamers inte föredrar undervisnings-spel, men många var medvetna om den pedagogiska aspekten av MMO.</p>
<p>Sundqvist, P., Sylven, L: K. (2014). Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden. <i>ReCALL</i>, 26, 3-20. doi::10.1017/S0958344013000232</p>	<p>Syftet är att undersöka elever i årskurs 4, i förhållande till engelskinlärning på fritiden.</p>	<p>Observationsgruppen består av svenska elever i åldrarna 10-11 år. Eleverna kommer från 5 olika klasser och 4 olika skolor, 2 som ligger i en medelstor stad en i utkanten av staden och en skola på landet.</p> <p>Gruppen består av 25 pojkar och 51 tjejer.</p> <p>Gruppen delades in i 3 grupper beroende på hur mycket tid de använde till engelskspråkiga aktiviteter på fritiden.</p> <p>Data samlades in genom dagboksanteckningar och frågeformulär.</p>	<p>Bland pojkarna är det vanligt att spela MMO som Call of Duty, LOL och WoW trots deras unga ålder.</p> <p>På grund av deltagarnas unga ålder har forskarna sänkt märket för frekvent spelande från 5 timmar till 4 timmar i vecka. De anger även att 5 timmar gränsen har tillämpats i deras tidigare studier med aningen äldre elevgrupper.</p> <p>Pojkarna i studien ägnade mer tid åt EE än tjejerna, i snitt 11 timmar reps 5.</p> <p>"The most striking outcome of a comparison of the boys' and the girls' language-related computer use is that boys as a group seem driven by the competitive and interactive features offered in English mediated multiplayer and massively multiplayer games, whereas girls as a</p>

			group seem driven by the socially oriented setup of a specific network community”.
<p>Wu, M. L., Richards, K. & Saw, G. K. (2014) Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform, <i>Computers in the Schools</i>, 31:1-2, 65-83, DOI: 10.1080/07380569.2013.878975</p>	<p>Syftet var att undersöka personer med lite eller ingen tidigare erfarenhet av online game play och deras uppfattningar av att använda MMORPG som en plattform för språkinläring.</p>	<p>19 personer, alla över 18 år och alla identifierade som casual- eller non-gamers. deltagarna var antingen ESL lärare eller elever. Studien är en kombination av kvalitativ och kvantitativ och undersöker spelarnas inställning till spelandet, vad som motiverar spelarna, och språk användning. Språkanvändningen undersöktes genom frågeformulär och intervjuer samt observationer.</p>	<p>Resultaten visade att de aktiviteter i spelet som spelarna tyckte fungerade bäst för att underlätta den engelska kommunikativa förmågan var: socialisering, relationer och teamwork. Även fast studien visade att de olika könen hade olika spelstilar så visade det sig vidare att spelarna oavsett kön sökte sig till situationer där kommunikationen testades, vare sig det var med NPCs(Non-Playing-Characters) eller PCs(Playing-Characters).</p> <p>En av det stora skillnaden mellan de manliga deltagarna och de kvinnliga deltagarna var att de manliga inte visade sig några som helst svårigheter med att faktiskt spela(rent mekaniskt). Fleratalet av de kvinnliga deltagarna hade svårt med “enkla” mekaniska procedurer så som “button-mashing”. Detta gjorde att kvinnornas spelmönster blev annorlunda då de inte kände att de bemästrade det mekaniska tillräckligt.</p> <p>Författarna spekulerar i om de manliga deltagarna kan ha upplevt spelet som mer intressant och roligt och därför även presterade högre på 4 av de 5 punkter som studien undersökte. Tävlingsaspekten i MMORPG verkade tilltala den manliga delen av gruppen mer. Den kvinnliga delen av gruppen visade istället ett ökat intresse för att utforska och konversera med andra spelare.</p> <p>Enkäter visade att att alla 19 spelare påpekade hur viktigt det var att utveckla en slags “relatedness” i spelet för att gynna sin kommunikativa utveckling.</p> <p>“Many educators do not play or develop games, and it has been intriguing to observe that in society or in education that the word ‘games’ denotes only fun and entertainment, values not compatible with school-based learning. Would digital games be viewed with a different mindset if games were discussed in terms of a virtually immersive and interactive environment? It must be asked how much skepticism about the educational value of digital games is based on an apparent lack of experience playing digital games? If</p>

			some or more time had been allowed to play digital games and developed an experience base, would games then be viewed differently?"
--	--	--	---