

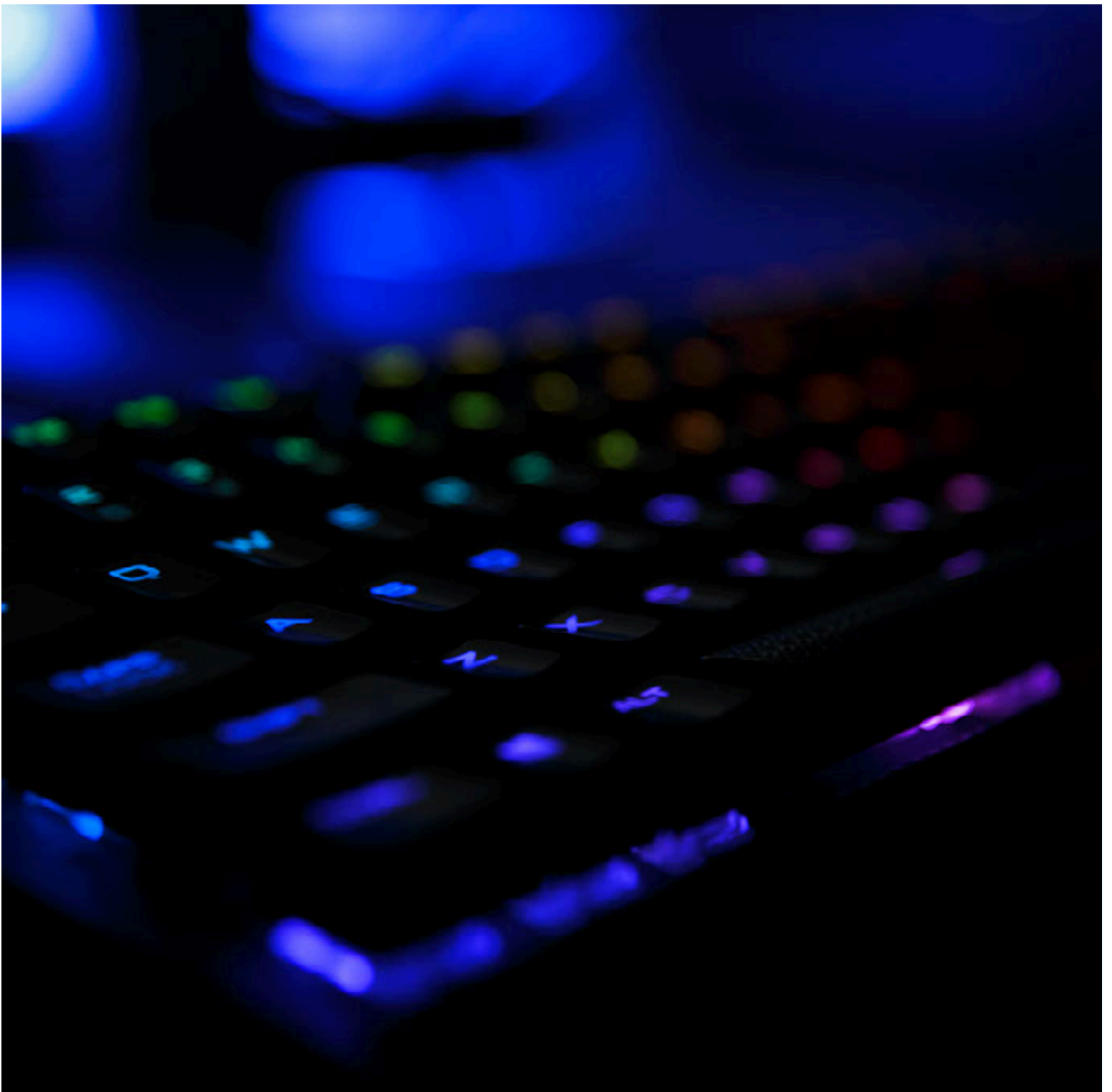


MER ENN BARE GAMING

FELLESKAP OG SAMHOLD

Intrykket mange voksne har hatt tidligere av gaming, er at unge er for mye opptatt av det og ikke lærer noen livsnyttige ferdigheter. Undersøkelser viser at videospill kan ha positive effekter på barns lese og kommunikasjonsevner, og også bidra til god mental helse.

De viser også hvor viktig den felles kulturelle opplevelsen av gaming er blant unge. Hele 76,3 % snakker om videospill med venner, noe som er mye mer enn de som diskuterer bøker (29,4 %). Denne sosiale kontakten, både fysisk og digitalt, hjelper ungdom å utvikle gode kommunikasjonsevner.



MESTRING AV FERDIGHETER

Gjennom spill lærer spillerne også ferdigheter som styrker både strategi og emosjonell intelligens. Mange spill, spesielt rollespill (RPG), krever empati, samarbeid og forståelse, ferdigheter som også er viktige i det virkelige liv. I RPG-er må man ofte sette seg inn i andres følelser og motivasjoner, noe som utvikler empati. Et eksempel er Brooklyn Game Lab, som bruker rollespill for å fremme sosio-emosjonell læring. Der får barn og unge mellom 5 og 16 år øve på kommunikasjon og emosjonell regulering gjennom spill som Dungeons and Dragons.

Det er ikke bare brett- og rollespill som kan utvikle slike ferdigheter. Esports, med sin sosiale og dynamiske natur, gir også gode muligheter for å bygge relasjoner og forbedre kommunikasjon. Gjerne kan det introduseres for ungdommer som trenger hjelp til å lære seg samarbeid, kreativitet og samtaleevner. Esports kan også være et sosialt rom hvor elever som ikke deltar i tradisjonelle fritidsaktiviteter, kan finne fellesskap.



UTFORSK VERDENER

Annen forskning har vist at spill som Florence eller What Remains of Edith Finch kan vekke sterke følelser og vise hvordan man kan håndtere vanskelige situasjoner. Selv om disse er enkeltspill, gir de et trygt miljø hvor unge kan øve på emosjonell regulering, lære av feil og bli mer motstandsdyktige. Når spillene følges opp med diskusjoner, kan foreldre, lærere og pedagoger skape gode rom for meningsfulle samtaler om identitet, relasjoner og selvinnsikt.



BALANSE OG GLEDE

Det er viktig for unge å balansere gaming med livet, for å sikre glede uten å la det gå ut over skole og annet ansvar.

Kommunikasjon er mer enn en ferdighet, det er en viktig bro som binder mennesker sammen, fra hjemmet til arbeidsplassen.

Spill er en unik måte for unge å utvikle ferdigheter som er viktige i det 21. århundre.

Kilder:

<https://www.weforum.org/stories/2019/12/video-games-culture-impact-on-society/>

<https://www.filamentgames.com/blog/how-video-games-teach-communication-skills/>

<https://www.jcfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect>

Medvirkende:

Created with images by · luismoliner0 - Young handsome caucasian man playing with a video game controller isolated on pink background celebrating a victory · Drobot Dean - Closeup photo of workplace with led rainbow backlight gaming keyboard of computer, lying on table in dark room · Friends Stock - Team of focused professional cybersport gamers wearing headphones playing online video games while sitting in gaming club or in internet cafe · DC Studio - Happy excited gamer winning a online video game