



Ávinningur af spunaspilum í félagsmiðstöðvum

Klúbbastarf í félagsmiðstöðvum

Vilhjálmur Snær Ólason

Lokaverkefni til BA-prófs

Deild heilsuefningar, íþróttar og tómstunda



HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ



HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

Ávinningur af spunaspilum í félagsmiðstöðvum

Klúbbastarf í félagsmiðstöðvum

Vilhjálmur Snær Ólason

Lokaverkefni til BA-prófs í tómstunda- og félagsmálafræði

Leiðbeinandi: Árni Guðmundsson

Deild heilsueflingar, íþróttar og tómstunda
Menntavísindasvið Háskóla Íslands
Júní 2020

Ávinningur af spunaspilum í félagsmiðstöðvum

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til BA-prófs
í tómstunda- og félagsmálafræði við Deild heilsueflingar, íþróttar og
tómstunda.

Menntavísindasviði Háskóla Íslands

© Vilhjálmur Snær Ólason

Óheimilt er að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

Prentun: Prentsmiðja xxx

Reykjavík, 2020

Útdráttur

Í þessari ritgerð er fjallað um notagildi spunaspila í klúbbum í félagsmiðstöðvum. Spunaspil er sér flokkur spila þar sem fólk styðst við spuna og leikaraskap og getur haft áhrif á spilið sjálft og sögu þess. Stór partur af spunaspilinu felst í því að sett eru á svið einhvers konar átök sem spilararnir eiga svo að takast á við. Spunaspil geta höfðað til mjög margra og myndast þar með tækifæri til að blanda saman fjölbreyttum hópi ungmenna, ekki síst þeim sem hafa sterka félagslega stöðu við ungmenni sem standa höllum fæti félagslega. En þó eru einnig önnur notagildi spunaspila fyrir ungmennin sem eru ekki eins augljós, eins og að læra grunnatriði stærðfræðinnar, fletta upp í handbókum, að þjálfast í að skilja og tala ensku og að þjálfast í að leita sátta milli spilaranna svo dæmi séu nefnd. Spunaspil í klúbbastarfi er frábær vettvangur til þess að æfa slíkt, einkum undir leiðsögn starfsmanns í félagsmiðstöðinni. Hér verður varpað ljósi á það hvernig hægt sé að nota spunaspil í félagsmiðstöðvunum og hver sé raunverulegi ávinningurinn af slíku klúbbastarfi. Einnig verður skoðað hvaða spil henti best fyrir hina ýmsu hópa ungmenna og hvaða lærdómsgildi gætu verið fólgin í spilinu.

Efnisyfirlit

Útdráttur	3
Efnisyfirlit.....	4
Formáli.....	6
1 Inngangur	8
2 Tómsundur og spunaspil.....	10
2.1 Hvað eru spunaspil	10
2.2 Um D&D (Tími, tæki og tól)	13
3 Spunaspil og gildi þeirra	15
3.1 Fræðilegur ávinningur	16
3.2 Reynslan af spunaspilum	17
4 Rannsókn og aðferðafræði.....	20
4.1 Greining rannsóknar	21
4.2 Ávinningur af spunaspilum	22
4.3 Lærdómur	23
4.4 Samskiptaþjálfun	24
4.5 Týpur.....	24
5 Umræður.....	26
6 Lokaorð	28
Heimildaskrá.....	30

Myndskrá

Mynd 1. Námskringur Kolbs (Jakob F. Magnússon, 2011)	18
--	----

Formáli

Ég ætla að þakka sérstaklega móður minni fyrir að hýsa mig og sjá til þess að ég borðaði á meðan á ritgerðarskrifum stóð. Þar sem ég lokaði mig af meira og minna allan þennan tíma inni í herberginu mínu til að fá næði til að skrifa, hef ég ekki átt mikil samskipti við einn eða neinn. Þá veit ég að samskipti mín við móður mína hafa ekki alltaf verið mikil á meðan á þessu stóð, en mamma sýndi mér umburðarlyndi á þessum skrítnu tímum. Einnig vil ég þakka leiðbeinanda mínum fyrir að sýna mér þolinmæði við að leiðbeina mér við ritgerðarskrifin og beina mér í rétta átt þegar þau stóðu í stað. Verðskuldaðar þakkir eiga líka vinir og vandamenn, fyrir að hafa staðið þétt við bakið á mér þrátt fyrir að hafa ekkert skilið í því sem ég var að skrifa um. Fyrir þá sem lögðu mér lið við ritgerðina, innilegar þakkir fyrir það.

Þetta lokaverkefni er samið af mér undirrituðum. Ég hef kynnt mér *Síðareglur Háskóla Íslands* (2003, 7. nóvember, <http://www.hi.is/is/skolinn/sidareglur>) og fylgt þeim samkvæmt bestu vitund. Ég vísa til alls efnis sem ég hef sótt til annarra eða fyrri eigin verka, hvort sem um er að ræða ábendingar, myndir, efni eða orðalag. Ég þakka öllum sem lagt hafa mér lið með einum eða öðrum hætti en ber sjálfur ábyrgð á því sem missagt kann að vera. Þetta staðfesti ég með undirskrift minni.

Reykjavík, _____. _____ 20__

1 Inngangur

Ég hef alltaf haft áhuga á leiklist, sennilega er það afleiðing af menningarlegu uppeldi mínu. Samt hefur alltaf búið í mér sviðsskrekur og sjaldan hef ég staðið upp á sviði en alltaf fundið fyrir smávegis löngun í það. Óttinn við að leika hlutverk fyrir framann ókunnuga hvarf svo þegar vinir mínir kynntu fyrir mér spunaspilið, einnig nefnt hlutverkaleikur, „Drekar og dýflissur“ (e. Dungeons and Dragons) á öðru ári mínu í menntaskóla. Þar gat ég leikið hvaða hlutverk sem var innan um vini mína og ekki haft neinar áhyggjur af því sem var að gerast úti í heimi á meðan á spilinum stóð.

Um leið og ég áttaði mig á því að ég væri búinn að lesa handbækur spilsins í bak og fyrir og að ég gæti vitnað í bókina betur en í námsefnið mitt, vissi ég að þetta væri ekki lengur bara eitthvert spil fyrir mér heldur áhugamál á hæsta stigi. Ástríðan var svo mikil að ég varð að deila þessu með öðrum. Sumarið eftir sýndi ég nokkrum öðrum vinum mínum spilið og við marga þeirra hef ég spilað vikulega síðan þá. Ég á góðar minningar af okkur vinunum skellihlæjandi með nokkra teninga, litlar skrítnar fígúrir og ímyndunaraflið að vopni inni í litlu herbergjunum okkar. Það voru þessar minningar sem ég leitaði til þegar ég ákvað efnið sem ég vildi skrifa um í ritgerðinni minni. Mig langaði að deila með öðrum broti af gleði minni og þekkingu á spunaspilum með ívafi heimilda og annara fræða svo aðrir gætu notið þeirra líka.

Í þessari ritgerð verður fjallað um ávinninginn af því að nota spunaspil í félagsmiðstöðvunum. Farið verður ítarlega yfir það hvaða fyrirbæri spunaspil eru ásamt því hvaða tæki og tól eru notuð við að spila þau, og gefin verður upp sú tímalengd sem gera megí ráð fyrir að hvert spil taki. Til eru mörg afbrigði mismunandi spunaspila og gerð verður tilraun til að benda á hvaða spil henti best fyrir hina ýmsu hópa ungmenna og klúbbastarfið í félagsmiðstöðvunum. Tekið er mið af því hvaða spil eru mest útbreidd, vinsælust og auðveldast er að læra svo eitthvað sé nefnt.

Upprunalega voru spil af þessu tagi eingöngu talin hafa skemmtanagildi, en nýlega hafa fræðimenn uppgötvað námsleg, lærdómsleg- og sálfræðileg gildi spunaspila. Hver eru þá þessi gildi spilanna sem eru að koma í ljós, og af hverju ættu starfsmenn félagsmiðstöðva að taka mið af þessari nýju sýn á spunaspilum? Hérna verður gerð tilraun til þess að svara þessum tveimur spurningum fræðilega og fjallað um niðurstöður úr viðtölum við fjóra einstaklinga sem hafa notað spunaspil í klúbbastarfi í félagsmiðstöðvum.

2 Tómsundur og spunaspil

Fræðimenn hafa verið að velta fyrir sér hvað tómsundur séu og hvernig hægt sé að skilgreina þær, og ekki síður þegar kemur að því að skilgreina tómsundur á íslenskri tungu. Til þess að skilgreina athöfn sem tómsundur, þarf sú athöfn að uppfylla ákveðin skilyrði. Þessi skilyrði eru eftirfarandi: „að einstaklingurinn líti sjálfur svo á að um tómsundur sé að ræða, að athöfn, hegðunin eða starfsemin sé frjálst val og hafi í för með sér ánægju og jákvæð áhrif.“ (Vanda Sigurgeirsdóttir, 2010). Af þessu er hægt að draga þá ályktun að félagsmiðstöðvastarf sé tómsundur og þar af leiðandi einnig klúbbastarfið í félagsmiðstöðvunum. Spilaklúbbar, þar sem spiluð eru borðspil eða gripið er í spil, eru engin nýjung þegar kemur að félagsmiðstöðvastarfi eða tómsundum, en spunaspil eru það hins vegar. Það gæti verið tilvalið tækifæri hjá félagsmiðstöðvunum að nýta sér að ungmennin skuli hafa áhuga á spunaspilum, ekki síst til þess að koma þeim inn í starfið í félagsmiðstöðinni.

2.1 Hvað eru spunaspil

Í þessum kafla verða tekin fyrir fræðiheiti ásamt öðrum orðum sem notuð eru við spilun spunaspila. Ítarlega verður fjallað um hvað spunaspil eru og hvernig þau ganga fyrir sig. Einnig er skoðað af hverju fólk kys að spila eitt spil frekar en annað, og gerð er grein fyrir ýmsum tölum um fjölda þátttakenda í spunaspilum.

Orðið spunaspil er ekki enn þá viðurkennt orð á íslenskri tungu, en hefð hefur myndast hér á landi fyrir að nota það í stað þess að nota enska hugtakið „tabletop roleplaying game“. Spunaspil eru spil sem byggjast á sögu þar sem spilameistari/sögumaður ásamt einum eða fleiri einstaklingum hittast og spila saman spil, sem byggist á því að leikmenn/aðalpersónur (e. Player characters) eða PC, spila í gegnum sögu sem spilameistarinn (e. Game master), eða GM, leiðir spilarana í gegnum. Sagan getur fjallað um allt á milli himins og jarðar, verið hvaða saga sem er, gerst á hvaða tíma sem er, frá örófi alda, í framtíðinni eða jafnvel verið ævintýraheimur á óræðum tíma, en sagan sjálf er yfirleitt byggð á skáldskap hvort sem sögumaður býr söguna til eða vinnur með efni frá öðrum einstaklingum. Einnig er hægt að kaupa leiðarbækur sem hjálpa GM við að skapa sögurnar eða láta honum í té tilbúið eintak af ævintýri.

Í rauninni má lýsa spunaspilum sem handriti sem stjórnandinn er með í höndunum. Hann fer í gegnum handritið með því að lýsa sögunni og á meðan eiga spilararnir að taka

ákvörðun í sameiningu um hvað eigi að gera. Spilararnir spila aðal karakterana í sögunni sem þeir fá yfirleit að velja sér sjálfir og jafnvel skapa. Á meðan leikur sögumaður alla aðra karaktera.

Í ritgerð Stéphane Daniau kallar hann þróun atburðarásar í spilinu sem á sér stað í krafti sameiginlegra ákvarðana spilaranna „umbreytandi spunaspil“ (e. Transformative role-playing games), eða TF-RPG þar sem allir spilararnir hafa áhrif á söguna og hjálpist í sameiningu að við að skapa skáldskaparheiminn ásamt sögumanni spilsins (Daniau, 2016).

Til eru mörg heiti á spunaspilum og mismunandi flokkar sem heyra undir mismunandi skilgreiningar á spunaspilum (Daniau, 2016). Þessar skilgreiningar sem lýsa tegundum spunaspila falla allar undir einn hatt og er þessi „regnhlífahattur“ kallaður RPG (e. Role-playing games). Hægt er að nota skilgreiningarnar um öll spilin, en þá er ekki hægt að leggja mismunandi áherslur á námsgildi mismunandi spila. Sem dæmi má nefna að mikið af tölvuleikjum falla í RPG flokkinn.

Umbreytandi spunaspil eða TF-RPG eru skilgreind út frá fjórum mismunandi þáttum spilsins: karakter (e. Character), spilara (e. Player), persónu (e. Person) og manneskjuna (e. Human being), sem allir geta tengst hinum fjórum mismunandi sviðum lærdóms (e. Dimensions of learning): að vita (e. Knowing), gera (e. Doing), vera (e. Being) og svo samkennd (e. Relating) (Dariau, 2016). Með því að nota þessa fjóra flokka er hægt að skoða betur hvaða áhrif reynslan af TF-RPG geti haft á þróun persónugerðar einstaklingsins (Daniau, 2016).

Annar undirflokkur sem ber að þekkja er lærdómsrík spunaspil (e. Educational role-playing game) eða Edu-RPG. Þar er verið að takast á við eða læra hluti eins og að leysa gátur, leiðtogafærni og skilning á raunveruleikanum (Dariau, 2016). Í spunaspilum er það sögumaður eða GM sem hefur frjálssar hendur til að breyta spunaspilinu og getur því skilgreiningin breyst eftir áherslum sögumanns, þar sem hann ræður því meira og minna hver sagan er og þar með hvaða lærdómssvið hann vill leggja áherslu á.

Sögumaður er með handritið en er ekki einvaldur um framgang sögunnar. Í samvinnu við spilarana er sagan sköpuð hægt og rólega eftir því sem líður á spilið. Til þess að útskýra þetta nánar þá er hægt að setja þetta í myndlíkingu bókar. Eins og Harry Potter eftir J. K. Rowling gefum við okkur að spilarar velji sér hlutverk þeirra Harry, Ron og Hermione, en allar aðrar sögupersónur, Hagrid, Voldemort og McGonagall o.s.frv., eru spilaðar af sögumanni.

Þessir karakterar kallast aukapersónur (e. No player character) eða NPC. Eins og í öllum góðum skáldsögum skiptir endirinn ekki öllu máli heldur vegferðin þangað. Þetta er ekki bara saga frá byrjun til enda, frá punkti A til punkts B, heldur er það bilið þarna á milli sem skiptir máli. Þegar allt kemur til alls er þetta bara sögupil með spunaívafi. Ekki nóg með það, heldur fær spilarinn yfirleitt tækifæri til að hanna eða skapa sína eigin sögupersónu með sínum eigin eiginleikum, kostum og göllum. Það fer eftir því hvaða spunaspil er verið að spila hvernig persónusköpunin er. Reglurnar um aðferðir standa í reglubókum spilsins.

Reglurnar í spilunum eru margvíslegar því það er mikið til af fjölbreyttum spunaspilum í heiminum. Samkvæmt Charlie Hall þá er þekktasta spunaspilið í dag Dýflissur og Drekar (e. Dungeons and Dragons) oftast þekkt sem D&D, þar sem um 52% spunaspilara spila það spil (Hall, 2019). Samkvæmt skoðanakönnun Þorsteins Mús Gunnlaugssonar sem var sótt af fésbókarsíðu „Roleplayers á Íslandi“ þann 7. Febrúar 2020 voru það um það bil 57% þeirra sem spunaspilenda sem spiluðu D&D 5. útgáfu (Þorsteinn Már Gunnlaugsson, 2020). Sú útgáfa er kölluð D&D 5. útgáfa (e. Dungeons and Dragons 5. edition). Allt frá því að fyrsta útgáfan af D&D var gefin út 1974 hefur leikurinn verið flokkaður sem nördaspil, en frá því að nýja útgáfan, D&D 5. útgáfa, var gefin út árið 2014, hafa vinsældir hans farið sífellt vaxandi. D&D 5. útgáfa býður upp á einfaldari reglur við spilun. Einnig hefur tölvutæknin haft mikil áhrif á dreifingu spilsins.

Núna er hægt að spila D&D í gegnum netið og mikið er til af hlaðvörpum með myndupptökum sem hafa birst á samfélagsmiðlum, þar sem fólk getur fengið tækifæri til að horfa á spilið spilað af öðru fólki. Frægir leikarar eins og Vin Diesel, Stephen Colbert, Kevin Smith og fleiri hafa talað um að þeir spili D&D, og svo má geta þess að stelpur eru að koma sterkt inn sem spilarar. Samkvæmt tölum frá útgefendum D&D, eða Wizards of the Coast, þá eru stelpurnar um það bil 38% þeirra sem spila D&D (Alimurung, 2019). Af þessu má sjá að það eru ekki bara ungir nördar strákar sem eru að spila D&D í kjallara foreldranna, heldur er spilið að ná gríðarmiklum vinsældum sem aldrei hefur gerst áður. Þess má geta að áður fyrr þótti mikið feimnismál að spila spunaspil, því þau voru álitin spil fyrir áðurnefnda nördar sem taldir voru sérvitringar með lélega félagsfærni (malid.is). Nú á tímum er „venjulegt“ fólk að stunda spunaspil þannig að segja má að spunaspilin séu komin upp á yfirborðið.

2.2 Um D&D (Tími, tæki og tól)

Hér verða tekin dæmi um það hvaða spil eru í boði, hversu margir eru að spila, hversu lengi, hversu oft og fleira. Einnig verður farið yfir þau tæki og tól sem þurfa að vera fyrir hendi til þess að hægt sé að spila spunaspil.

Það er til mikið af bókum um mismunandi spunaspil og sem dæmi má nefna „Star Wars“, „Genesys“ og „Call of Cthulhu“ ásamt áður nefndu D&D spilinu. Þetta eru allt saman spil sem eru flókin og þeim fylgja stórar, fyrirferðarmiklar bækur sem eru erfiðar aflestrar. Eftir að D&D 5. útgáfa kom út þá breyttist þetta aðeins, spilið varð auðlæst, einfalt og hentar betur fyrir ungmenni eða byrjendur. Nördamenningin er orðin mun umfangsmeiri og sýnilegri, það þýðir væntanlega að samfélagið sé að taka nördanna í sátt. Fleiri eru farnir að velja sér tómstundir sem tengjast þessari nördamenningu eins og spunaspil. Það eitt og sér myndar drifkraft sem fær önnur ungmenni til að spyrja út í spilið og forvitnast aðeins um það. Eins og kom fram hér að ofan þá eru um 52% þeirra sem spila spunaspil að spila D&D (Hall, 2019). Svo augljóslega hefur spilið náð menningarlegri fótfestu. Þetta auðveldar starfsfólki í félagsmiðstöðvunum að bjóða upp á spunaspils klúbbastarf. Það opnar dyr fyrir starfsfólki til þess að ná ungmennunum inn í félagsmiðstöðina. En hvað er D&D og hvers konar tæki og tól þurfa að vera fyrir hendi til að hægt sé að spila það?

Með spunaspilinu D&D fylgja þrjár grunnbækur, en það eru handbók spilara (e. Players Handbook), skrímsla handbók (e. Monster Manual) ásamt spilameistara leiðarvísi (e. Dungeon Master's Guide). Spilið er spilað með alls kyns mismunandi teningum, og má þar nefna 20 hliða tening sem er mest notaði teningurinn og hann ræður útkomur úr flestum athöfnum spilaranna. Einnig má nefna fyrirbærið borðmotta (e. Grid) sem virkar eins og „taflborð“ spilsins. Svo eru smáir karakterar eða tindáttar (e. Miniatures) sem þjóna „taflmönnum“. Hægt er að kaupa byrjendasett sem er með öllum nauðsynlegustu upplýsingunum í settinu. Þessar upplýsingar geta verið persónublað (e. Character sheet), teningar, lítil handbók og tilbúið ævintýri fyrir sögumann. Tveir eða fleiri geta spilað D&D, en mælt er með því að hópurinn samanstandi af fimm spilurum alls (Daniau, 2016).

Spilararnir fá í hendurnar persónublað þar sem skrásett eru persónuupplýsingar karaktarsins. Blaðið gerir spilurinum kleift að hugsa upp sína eign persónu hvort sem það er

maður, dvergur eða álfur og af hvaða kyni hún er. Karaktersköpun fer eftir eigin höfði spilaranna með hliðsjón af reglum handbókarinnar. Þegar allir spilararnir eru tilbúnir með sinn karakter og sögumaður með sögu í höndunum byrjar spilatíminn. Hann getur verið mislangur, en algengt er að spilað sé í þrjú til sex tíma í senn og til þess að geta klárað hefðbundna sögu þarf gjarnan að skipta spilinu niður á þrjú til sex skipti (Long, 2014). Það eru ekki til neinar reglur sem segja til um hversu langt ævintýrið eigi að vera.

3 Spunaspil og gildi þeirra

Í þessum kafla verður fjallað um gildi spunaspila, hvort þau gildi séu augljós eða ekki. Einnig er skoðuð tenging spunaspila við sálfræðimeðferðir.

Spil sem eru flokkuð sem borðspil eða spunaspil eru hvergi notuð sem tól við kennslu eða sem tæki til að nota í tómsundum með kennslufræðilegu ívafi. Borðspil eru gerð til að vera spiluð. Samkvæmt Booth hafa spunaspil tómsundargildi, félagsmótunargildi og ígrundunargildi sem geta haft mikið vægi í þróun á persónugerð einstaklings (Booth, 2018). Það eru ekki bara þessi þrjú gildi sem spunaspil fela í sér heldur er einnig hægt að nota þau á sálfræðilegum grundvelli. Rétt eftir að D&D varð vinsælt spil eftir að 5. útgáfa kom út, fóru sálfræðingar almennt að átta sig á því hversu gagnleg tæki spunaspil væru við sálfræðimeðferðir, í kennslu, í samskiptum eða við lausnaleit. Reyndar hafa sálfræðingar verið að nota D&D síðan upp úr 1990 sem leið til að vinna úr sálfræðilegum vandamálum (Arcadian, 2018).

Með auknum vinsældum D&D 5. útgáfu hafa sífelld fleiri sálfræðingar séð kostina við að nota spunaspil sem meðferðarúrræði. Í „Ted-talk“ fyrirlestri John Arcadian nefnir hann að ætli maður að æfa sig í því að spila á gítar, séu það ekki bestu aðstæðurnar til þess að gera það ef maður stendur fyrir framan sal fullan af áhorfendum. En þetta séu akkúrat aðstæðurnar sem einstaklingur er settur í þegar hann þarf að æfa sig í samskiptum í lífinu sjálfu (Arcadian, 2018). Spilari sem spilar D&D nær að komast fram hjá því að þurfa að æfa sig í samskiptum fyrir framan ókunnugt fólk, heldur fær spilarinn tækifæri til þess að ná tökum á samskiptum í öruggu rými innan um vini sína og jafningja.

Sálfræðingurinn Alfred Adler kynnti sálfræðimeðferð sem líktist spunanum í spunaspilum. Ein af meðferðum hans heitir „Að leika eins og ef“ meðferðin (e. Acting „as if“). Þessi meðferð fer þannig fram að sálfræðingurinn hvetur skjólstæðinginn til að ímynda sér ákveðnar aðstæður og skjólstæðingurinn á síðan að leika þessar aðstæður (Watts, 2000), hvort sem það gerist fyrir framan spegil, með öðru fólki eða hjá sálfræðingnum. Það á að leika í þeim skilningi að maður æfir sig í einhverjum aðstæðum eða undirbýr sig fyrir eitthvað eins og til dæmis atvinnuviðtal, að halda ræðu eða taka þátt í samtali. Þessi aðferð á að hjálpa einstaklingnum við að takast á við aðstæður sem eru oftast en ekki erfiðar fyrir hann. Með því að æfa sig á einstaklingurinn að geta gert betur þegar á hann reynir í raunverulegum

aðstæðum (Arcadian, 2018). Þetta líkist spunaspilum þar sem sagan er ferð í gegnum tilbúin átök og leikmenn eiga að finna lausn á vandamálunum. Jafnvel þó að spilararnir átti sig ekki á því, þá eru þeir að æfa sig ómeðvitað ef ekki meðvitað í samskiptum.

3.1 Fræðilegur ávinningur

Hér verður fjallað um hvað hægt sé að nota spunaspil í annað en til skemmtunar og að spilarar geti verið að læra eitthvað fleira en aðeins að spila spilið.

Spunaspil er tiltölulega nýtt fyrirbæri sem lítið hefur verið rannsakað, hvað þá að ávinningurinn af spunaspilum sem kennslutæki hafi verið rannsakaður. Um það bil 75% allra spunaspila hafa verið gefin út á síðastliðnum tíu árum. Samt sem áður er þessi tiltekni flokkur RPG spila að verða sívinsælla rannsóknarefni (Daniau, 2016). Ýmsir fræðingar eru að skoða hvort spunaspil gætu haft einhver námsleg gildi í för með sér. Í því sambandi má nefna að í ritgerð sinni „The transformative potential of role-playing games“ fjallar Stéphane Daniau um möguleikana sem felast í umbreytingu spila, leikja og spunaspila sem gætu haft áhrif á samskiptafærni einstaklingsins. Þá eru fjölmargir þættir sem fólk getur tekið með sér úr spunaspilum sem lærdóm út í lífið. Auk þess sem spunaspil bæti samskiptafærni spilaranna, eflist einnig aðrir þættir eins og aðferðir við ígrundun, lausnaleit, leiðtogafærni og að takast á við hið óvænta (Daniau, 2016). Einnig eru til dæmi um að D&D hafi fyrirbyggjandi áhrif á sálfræðilega þætti eins og þunglyndi eða kvíða (Blackmon, 1994), þar sem spilarinn fær tækifæri til þess að takast á við ágreining sem á sér stað í ævintýraheimi sem er leyst úr á einn eða annan hátt innan sjálfs spilsins. Þetta á sérstaklega við ef D&D klúbbastarf í félagsmiðstöðvum lýtur yfirumsjón starfsmanns.

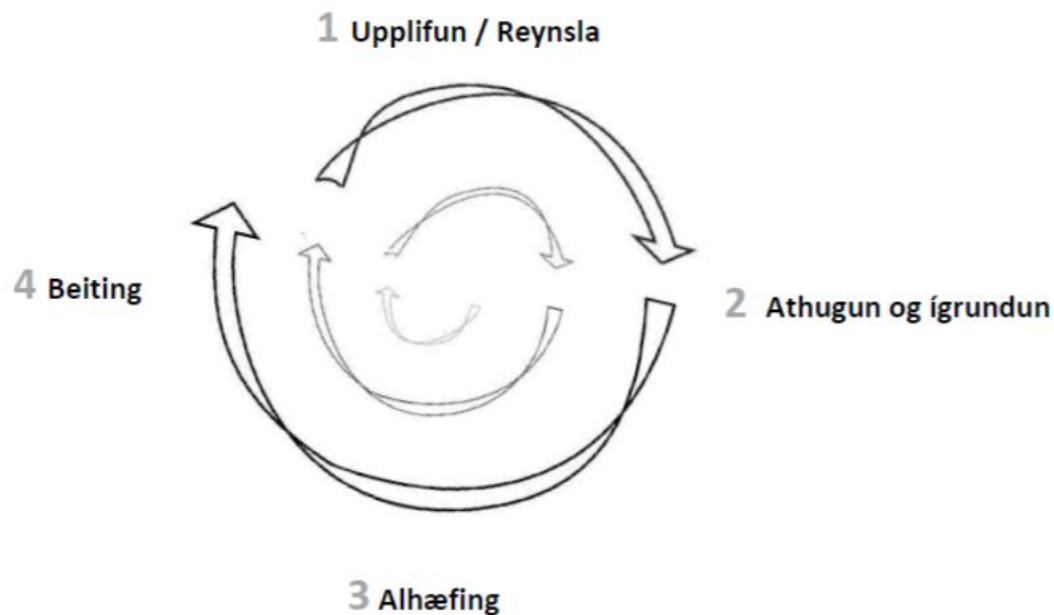
Spunaspil búa líka yfir eiginleikum sem hafa jákvæð áhrif á hópa eða fjölskyldur. Það eru ekki bara tómskundaleg gildi sem má finna í slíkum spilum heldur fyrirfinnast líka ýmsir aðrir þættir. Til dæmis veita þau aðgengilegt og sameiginlegt félagslegt rými, ekki síst vegna þess að auðvelt er að setja upp borðspil og spunaspil á heimilum eins og á borðstofuborðum. Einnig eru spunaspil auðveld í meðförum bæði leikmanna og kennara. Að setja sig inn í ævintýraheim getur verið fræðandi, einnig að læra á leikinn sem getur haft litlar en mikilvægar afleiðingar í för með sér eins og að krakkarnir læri grunn í stærðfræði, læri að fletta upp í handbókum og öðlist betri kunnáttu í tungumálinu sem notað er í spilinu. Þetta veitir einnig ápreifanlega skynjunarþjálfun, það er að segja samhæfingu handa og augna, allt frá því að

þurfa að meðhöndla teningana, skrifa niður eiginleika karaktersins síns á blað og eiga samskipti við aðra spilara á meðan spilið er spilað (Lean & Wake, 2018). Annar þáttur skynjunarþjálfunarinnar er að spilararnir geta fönðrað næstum alla fylgihlutina sem tilheyra spilinu eins og að mála tindátana sína og hanna, smíða eða setja saman leikborðið.

Í rannsókn Tsui-shan Chung um tengsl spunaspila og sköpunar, nefnir hún, að eftir að fólk hafi spilað spunaspil í ákveðinn tíma hafi þeir einstaklingar sýnt miklar framfarir þegar kemur að sköpunargetu þeirra (Chung, 2013). Í rannsókn hennar tekur hún fyrir þrjá hópa og leggur fyrir þá próf til að mæla sköpunarkunnáttu og -getu. Einn hópurinn spilar spunaspil, annar hópurinn spilar tölvuleiki og seinasti hópurinn gerir hvorugt. Tekin voru tvö próf og liðu þrjú mánuðir á milli prófanna. Annars vegar var athuguð sköpunargeta þeirra og hins vegar voru framfarir í orðaforða kannaðar. Eftir prófin kom í ljós að næstum allir þeir sem spiluðu spunaspil bættu sig í báðum flokkum óháð kyni og aldri. Spunaspils hópurinn náði mun betri árangri heldur en hinir tveir hóparnir. Tölvuleikjahópurinn og hópurinn sem stundaði hvorugt bættu sig lítið eða ekki neitt (Chung, 2013).

3.2 Reynslan af spunaspilum

Það er margt sem hægt er að læra við iðkun spunaspila. Marga þessara þátta er auðvelt að koma auga á, en svo eru aðrir þættir sem eru óskýrari, eins og að yfirfæra reynslu sína af því að spila spilið og á sitt daglega líf. Þrátt fyrir að spunaspil gerist oft í ævintýraheimi þá er spilið æfing og sérstaklega í samskiptum af öllu tagi. Dæmi um slík samskipti geta verið málamiðlun, rökræður og framkoma. Hægt er að nota Námskring Kolbs sem dæmi um þetta. Sjá mynd 1.



Mynd 1. Námshringur Kolbs (Jakob F. Magnússon, 2011)

Á myndinni sést Námshringur Kolbs sem hægt er að nota sem tæki til þess að útskýra hvernig reynslan af því að spila spunaspil fylgi spilurum út í lífið. Eins og sjá má á nr. 1 (upplifun/reynsla) efst á myndinni verður til einhvers konar reynsla og í þessu tilviki gerum við ráð fyrir að hún eigi sér stað í leiknum D&D, og gæti verið um að ræða einhver málamiðlun á milli spilara innbyrðis eða á milli þeirra og sögumanns. Kannski er kominn upp ágreiningur á milli spilaranna um það hvernig eigi að deila fjársjóði á milli sín, og fljótlega verður ljóst að ekki sé hægt að deila jafnt á milli allra spilaranna. Á endanum ná þeir að láta alla hafa tiltölulega jafnan hlut, en ekki eru allir sáttir við sinn hlut.

Nr. 2 (athugun og ígrundun) á sér stað í lok spilsins, en þá getur sögumaður tekið fyrir þetta fyrrnefnda atvik og spurt aðilana hvað þeim fannst og af hverju það hafi komið upp ósætti milli spilaranna og þar með getur hann leitt spilaranna í gegnum ígrundun um ástæður ósættisins.

Nr. 3 (alhæfing) Stjórnandinn getur spurt hvort það sé til einhver önnur leið til þess að deila fjársjóðnum á milli spilaranna. Með því fá spilararnir tækifæri til þess að koma með sínar eigin hugmyndir um hvernig eigi að leysa vandamálið, á einhvern hátt sem þeim datt ekki í hug á meðan á spilinu stóð. Mögulega getur lausnin verið fólgin í því að selja fjársjóðinn eða geyma hann til betri tíma. Kannski er hægt að draga meiri lærdóm af þessu, en þar sem þetta er bara spil, þá skipta peningarnir ekki öllu máli.

Nr. 4 (Beiting) Ungmennin geta svo tekið þennan lærdóm með sér og beitt honum við aðrar aðstæður. Hægt er að yfirfæra þessa reynslu á lífið sjálft. Spunaspil bjóða upp á svo stóran vettvang þar sem hægt er að kenna muninn á réttu og röngu, að læra að koma sér saman um hlutina og deila reynslusögum sem hinir þátttakendurnir geti lært af.

4 Rannsókn og aðferðafræði

Í þessum kafla er fjallað um hvernig rannsakandi fann úrtak viðmælenda til að rannsaka ásamt því hvaða aðferðum var beitt við rannsóknina. Gerð var eigindleg rannsókn þar sem viðtöl voru tekin. Til þess að finna þetta úrtak viðmælenda var varpað fram fyrirspurn á internetinu um það hvort einhverjir þekktu einstaklinga sem væru með reynslu af D&D klúbbastarfi í félagsmiðstöðvum. Margar ábendingar komu fram, en rannsakandi valdi af handahófi fjóra viðmælendur sem uppfylltu skilyrði um að hafa reynslu af spunaspilum með ungmennunum.

Vegna ástandsins í landinu vegna Covid-19 veirunnar voru öll viðtölin tekinn gegnum netið. Stuðst var við forritið Messenger sem býður upp á hljóð- og myndbandssamtöl. Rannsakandi fékk munnlegt leyfi til þess að taka upp samtölin ásamt því að nota nöfn þeirra sem munnlegar heimildir. Eftir greiningu rannsóknarinnar var ákveðið að setja dulnefni á alla viðmælendur, því persónulegar upplýsingar kunnu að koma fram í rannsókninni.

Allir viðmælendurnir sem tekið var viðtal við voru með að lágmarki tveggja ára reynslu af D&D klúbbastarfi í félagsmiðstöðvunum. Þar sem þessi rannsókn er eigindleg tilviksrannsókn þá er ekki hægt að yfirfæra rannsóknina á aðrar rannsóknir því einungis var verið að athuga svör við sértækum spurningum. Eins og komið hefur fram þá er þetta svo kölluð tilviksrannsókn, þar sem rannsakandi var aðallega að skoða hvort einhver munur væri á tíðni mætinga í félagsmiðstöðina þegar verið væri að spila spunaspil eða annað starf væri í gangi, hvort ungmennin væru að mæta í klúbbastarfið eða ekki og hvernig mætingin væri í daglegt starf félagsmiðstöðvarinnar frá því að einstaklingurinn byrjaði að mæta í klúbbinn. Einnig var spurt um hvaða típur af ungmennum væru að mæta í klúbbastarfið, hvort það væru félagslega sterkir einstaklingar eða þeir sem standa félagslega veikt að vígi og þá af hverju. En það helsta sem var til skoðunar var hvort það væri einhverja breytingu að finna á þeim einstaklingum sem sóttu klúbbinn eftir að hafa spilað yfir vetrartímabilið. Þá var skoðað hvort það væri jákvæður eða neikvæður munur á þeim sem einstaklingum.

Í eigindlegum rannsóknum eru tekin viðtöl og spurt ákveðinna spurninga. Ástæða þess að erfitt er að yfirfæra viðtölin á aðrar rannsóknir er sú að viðtölin byggjast á persónulegum skoðunum viðmælenda. Rannsóknin flokkast einnig sem tilviksrannsókn þar sem leitað er að svörum við einni eða fleirum spurningum. Eftir að formlegu spurningarnar höfðu verið lagðar fyrir og svörin gefin, tók við óformlegt spjall við hvern og einn viðmælenda, þar sem þeir fengu

tækifæri til þess að tjá sig um sína reynslu af spunaspilum í félagsmiðstöðinni, ásamt því að geta bætt inn einhverju því sem þeim datt í hug. Í þessum óformlegu samtölum komu fram margar reynslusögur og dæmisögur sem rötuðu inn í niðurstöður rannsóknarinnar.

4.1 Greining rannsóknar

Allir viðmælendurnir voru karlmenn um þrítugt sem voru með talsverða starfsreynslu í starfi sínu í félagsmiðstöð. Dulnefnin sem viðmælendurnir fengu voru eftirfarandi: Ólafur, Sigmundur, Kári og Þorkell. Allir eru þeir starfsmenn félagsmiðstöðva sem vildu bjóða upp á klúbbastarf sem ungmennin hefðu áhuga á.

Ólafur hefur verið í starfi ungmennahúsa og félagsmiðstöðva. Núna er hann aðallega að vinna í D&D klúbbastarfinu ásamt því að vinna aðeins samkvæmt almennri dagskrá í félagsmiðstöð. Sigmundur er með sambærilegan bakgrunn nema hvað hann vinnur lítið sem ekkert í daglegu starfi í félagsmiðstöð. Hann er aðallega að vinna við D&D klúbbastarf og einnig er hann að vinna í alls konar verkefnum sem gera honum kleift að ferðast til útlanda með D&D klúbbnum. Kári vinnur í félagsmiðstöð, þar sem hann annast D&D klúbbstarfið. Hann vinnur einnig með yngri krökkum í frístundamiðstöð. Hann var eini viðmælandinn sem byggir D&D klúbbstarfið lauslega á „Nexus Noobs“ hugmyndafræðinni. Skilgreiningin á henni er með orðum Nexus Noobs þessi: „Noobs námskeiðin eru ætluð ungmennum á aldrinum 10 til 20 ára sem hafa áhuga á að kynnast félögum með svipuð áhugamál ásamt starfsemi og félagsstarfi hjá Nexus. Hittingum er stýrt af sálfræðingum og sérfróðum nördum í hverju viðfangsefni fyrir sig. Lagt er upp úr félagatengslum og sjálfsstyrkingu meðal þátttakenda.“ (Nexus Nobbs, 4. mars 2019). Þorkell var eini viðmælandinn sem hafði verið forstöðumaður í félagsmiðstöð og sá eini sem hafði ekki neina reynslu af spunaspilum áður en hann byrjaði með D&D klúbbastarf í sinni félagsmiðstöð.

Eftir að viðtölunum var lokið ritaði rannsakandi öll viðtölin niður á tölvutækt form. Þar sem viðtölin voru skrifuð niður orðrétt hjálpaði það til muna að finna bestu leiðina til þess að greina viðtölin og flokka þau eftir þemum. Allur textinn var settur í sama skjal og tekið mið af upplýsingunum sem komu fram í viðtölunum. Eftir að hafa lesið textann ítarlega var orðið ljóst hvernig best væri að flokka upplýsingarnar. Þegar viðmælendurnir nefndu atriði sem tengdust

beint þeim þemum sem voru í samræmi við fræðin um spunaspilin, voru þau atriði í textanum lituð. Þau þemu sem voru valin og litirnir sem rannsakandinn valdi til að aðgreina þau voru eftirfarandi: ávinningur (fjólublár), samskiptaþjálfun (blár), lærdómur (grænn) og mismunandi týpur spilara (gulur). Með mismunandi týpum spilara er átt við hvort ungmennin stæðu félagslega sterkt að vígi eða ekki, hvort það væru einhverjir sérstakir hópar sem voru að mæta í spunaspilin eins og til dæmis íþróttamenn.

- Ávinningur: hvort það væru jákvæð eða neikvæð áhrif á einstaklinginn eða hópinn eins og hvort aðsókn einstaklingsins í klúbbinn hefði áhrif á mætingu hans í opið starf félagsmiðstöðvarinnar. Eða hvort það væru aðrir ófyrirsjáanlegir þættir hvort sem það væru jákvæðir eða neikvæðir þættir sem hefðu áhrif á einstaklinginn eða hópinn sjálfan.
- Samskiptaþjálfun: hvort einstaklingar innan klúbbsins væru að eflast í samskiptum almennt.
- Lærdómur: hvort það væri sýnilegt að ungmennin væru að læra eitthvað nýtt á því að stunda D&D klúbbastarf.
- Týpur: hverjir séu líklegastir til að mæta í D&D klúbbastarf og hvort það væru einhver frávík frá því.

Textinn var svo dreginn saman og settur í annað skjal og flokkaður eftir þessum þemum. Allir viðmælendurnir voru nafngreindir við hvern flokk svo það færi ekki á milli mála hver væri með hvaða skoðun og hver sagði hvað. Eftir að greiningunni var lokið byrjaði úrvinnsla upplýsinganna og uppsetningin á þeim inn í ritgerðina.

4.2 Ávinningur af spunaspilum

Í viðtölunum komu fram margvísleg atriði sem hafa jákvæð áhrif á marga mismunandi þætti. Eitt atriðið sem var nefnt í öllum viðtölunum var að ungmennin fengju tækifæri til þess að vinna úr vandamálum sínum hvort sem það væri að eignast vini, komast yfir áfall eða geta talað við aðra sem eru ekki í nánasta vinarhópnum. Kári minntist á: „Hjálpaði honum að komast í gegnum erfiða tíma“ (Kári, munnleg heimild, 8. Apríl 2020). Þar sem strákur einn þurfti að vinna úr áfalli sem hann hafði lent í heima fyrir, notaði hann D&D klúbbastarfið til þess að draga sig smávegis út úr þeim erfiðu aðstæðum og takast á við sín mál í gegnum klúbbinn í öruggu umhverfi.

Flestir viðmælenda höfðu samstarf við skólayfirvöld, kennara eða námsráðgjafa til að finna réttu krakkana sem þurftu á einhverju hópefli að halda. Í þessu samhengi vildu viðmælendurnir reyna að leita uppi ungmenni sem tilheyrðu einum eða fleiri af eftirtöldum flokkum. 1. Höfðu fáa vini. 2. Stunduðu lítið eða ekkert íþróttastarf. 3. Mættu ekki í félagsmiðstöð eða 4. Voru að glíma við þunglyndi. Ólafur sagði: „...mikið af þessum krökkum eru eða áttu kannski ekki mikið af vinum ... áttu kannski erfitt með að opna sig fyrir fólki ... ég sé þau hanga saman úti þú veist, þegar ég fer út í búð þá sé ég hópinn minn hanga saman.“ (Ólafur, munnleg heimild 8. Apríl 2020). Einnig nefnir Þorkell um einn unglinginn: „kom actually og fann það bara á sjálfum sér hvað þetta gaf honum sjálfstraust til að tala við krakkana“ (Þorkell, munnleg heimild 9. Apríl 2020). Þorkell var að tala um dreng sem passaði inn í alla þessa fjóra ofantalda flokka.

Þegar spurt var að því hvort ungmennin sem mættu í klúbbastarfið væru að sækja oftari í opið starf félagsmiðstöðvarinnar voru allir viðmælendurnir sammála um að hluti þeirra gerðu það. Sigmundur sagði: „ég myndi segja allavega helmingur svona rétt rúmlega sem að fer að mæta svona reglulega á einhverja viðburði svona prufa allaveganna“ (Sigmundur, munnleg heimild 8. Apríl 2020). Einnig nefnir Ólafur: „Ég held að það sé 100% hægt að nota þetta sem tól til þess að koma fleirum inn í félagsmiðstöðvastarfið“ (Ólafur, munnleg heimild 8. apríl 2020).

4.3 Lærdómur

Lærdómur sem draga má af spunaspilum er líka greinilegur þar sem hægt er að sníða spilið að þörfum þeirra sem vilja kenna einhverjum lexíu eða takast á við einhvern ágreining. Hvort sem ágreiningurinn sé um málefni í samfélaginu eða eitthvað sem er ofarlega í huga ungmennanna. Kári nefndi: „Ég nota D&D til að kenna þeim lexíur, kenna erfiðar lexíur á öruggum stað“ (Kári, munnleg heimild, 8. Apríl 2020). Sumir en ekki allir viðmælenda notuðu einnig ensku þegar þeir spiluðu, þar sem reglubækurnar eru allar á ensku. Þeir sem spiluðu á ensku töldu að enskukunnátta og orðaforði ungmennanna batnaði við það. Sigmundur minntist á að hann notaði mikla ensku í sínum spilum og að ungmennin bættu mikið enskukunnáttu sína (Sigmundur, munnleg heimild 8. Apríl 2020).

Einnig sagði Sigmundur frá þýskum kunningja sínum sem kenndi bekk í Þýskalandi um rómverska pólitík. Þar notaði hann spunaspil til þess að útskýra efnið og setja ungmennin í

spor rómverskra þingmanna sem voru að styðja hver sinn pólitíska andstæðinginn. Eftir því sem leið á skólaárið fengu ungmennin mikinn áhuga á latínu og kennarinn sló tvær flugur í einu höggi og blandaði latínukennslu inn í námið (Sigmundur, munnleg heimild 8. Apríl 2020). Þetta hljómaði eins og um væri að ræða eitthvert annað spunaspil en D&D. Reyndar er hægt að breyta sögunum í D&D spilinunum án þess að breyta reglum leiksins. Þorkell talaði um: „Þá er hægt að búa til aðstöðu sem hægt er að nota í svona leikjum.. Sett þig í svona spor til að díla við það.“ (Þorkell, munnleg heimild 9. Apríl 2020). Hann var að tala um alls konar siðferðisleg álitamál og notaði spilið til að kenna þeim um þau. Allt er þetta dæmi um Edu-RPG þar sem spilin eru notuð til þess að kenna ungmennunum eitthvað, og það fer eftir vilja sögumanns eða leiðbeinanda hverju sinni hvað það er (Daníau, 2016).

4.4 Samskiptaþjálfun

Rannsakandinn varpaði fram þeirri spurningu hvort það væri einhver þróun í samskiptahæfni ungmennanna. Ólafur nefndi: „Það sem ég hef séð er sem sagt bæði bara bætt samskiptahæfni hjá öllum eiginlega bara yfir höfuð“ (Ólafur, munnleg heimild 8. Apríl 2020). Þar sem spilið er meira og minna byggt á samskiptum þá notuðu viðmælendurnir spilið til þess að fá ungmennin að tjá sig án þess að hafa neinar áhyggjur af því að þeir kynnu að gera eitthvað vitlaust fyrir framan hina. Það að gera mistök er mannlegt og hefur þroskandi áhrif á einstaklinginn. Sigmundur sagði: „Líka það bara í samskiptum við aðra þú veist læra að tala við aðra manneskju sem er ekkert endilega í þeirra fasta vinnuhóp.“ (Sigmundur, munnleg heimild 8. Apríl 2020). Samkvæmt Sigmundi þá er greinilegt að æfingin hefur áhrif á ungmennin þegar kemur að samskiptum við aðra. Hjálpar þeim að komast út úr skelinni og tala við aðra utan vinnuhópsins.

4.5 Týpur

Eins og komið hefur fram þá hentar D&D einstaklega vel til þess að fá ungmenni sem ekki eru félagslega sterk inn í félagsmiðstöðina og í kjölfarið fara þau að taka þátt í almennri dagskrá hennar. En hvað með hina sem eru félagslega sterkir, eru í þróttum eða öðru félagslegu starfi? Eru þessir einstaklingar að mæta í D&D klúbbastarf? Samkvæmt Þorkeli er það raunin, allar týpur voru að mæta í D&D klúbbastarfið og kynjahlutfallið var tiltölulega jafnt. Að vísu breytist kynjahlutfallið hjá eldri krökkunum en þar fækkaði stelpunum í klúbbnum (Þorkell, munnleg heimild 9. Apríl 2020). Þegar Þorkell talaði um uppruna D&D klúbbsins nefnir hann að

Þrjár félagslega sterkar stelpur hafi beðið hann um að efna til D&D klúbbstarfs. Einnig nefnir Þorkell að þessir félagslega sterku einstaklingar hafi verið að spila við einstaklinga sem stóðu veikum fótum félagslega og hafði þessi innbyrðis munur engin áhrif haft á spilið sjálft (Þorkell, munnleg heimild 9. Apríl 2020). Hinir viðmælendurnir tóku undir þetta. Þeir nefndu að kynjahlutfallið væri tiltölulega jafnt þar til komið væri upp í elstu árgangana í félagsmiðstöðinni. Þar voru strákar í meirihluta. Annars væri ekki mikill munur á mætingu meðal einstaklinganna eftir því hvort þeir væru félagslega sterkir eða ekki. Sérstaklega ekki meðal ungmenna í yngri hópunum.

5 Umræður

Í spunaspilum fá spilararnir tækifæri til þess að fara með hlutverk annarrar persónu, og hvort sem það sé vitur galdramaður, hetja með sverð eða svikull þjófur þá geta spilarar notað ímyndunaraflið til þess að „vera“ einhver annar á meðan á spilinu stendur. Þetta getur einnig verið tæki fyrir ungmenni sem og aldraða til þess að takast á við ágreining í hlutverki einhvers annarrar persónu og það hjálpar þeim að horfast í augu við „drekann“. Þetta styður kenningar Watts varðandi það að nota eina af Adlerian meðferðunum og leika „eins og ef“ aðstæður. Þar lætur sálfræðingurinn skjólstæðinginn setja sig í skáldaðar aðstæður þar sem átök eiga sér stað, til þess að vinna betur úr þeim eða æfa sig fyrir sams konar aðstæður þegar þær koma upp í lífinu (Watts, 2000). Eins og John Arcadian segir þá er bara það að geta sett sig í þessi spor og æft sig í þeim aðstæðum sem gerir þig betri í að takast á við þær (Arcadian, 2018).

Einnig er kostur að létt sé að breyta sögunum í hvað sem er, það eina sem geti hamlað spílurunum og sögumanni er takmarkað ímyndunarafl þeirra. Það eru til margvíslegar leiðir til að nota spunaspil sem kennslutæki. Margar eru augljósar eins og að læra að fletta upp í handbók, aukin enskukunnátta eða aukin stærðfræðipekking. Einnig eru aðrir þættir sem hægt er að draga lærdóm af eins og aukin samskiptahæfni, félagsþroski og færni í lausnaleit. Svo eru til aðrir félagslegir þættir sem sögumaður getur bætt inn í spilið og fengið spilaranna til þess að „upplifa“ og vinna úr. Þetta geta verið þættir á borð við kynjamisrétti, rasisma, heimilisofbeldi eða stjórnámál. Helsta ástæðan fyrir þessu er sú að sögumaður hefur algjörlega frjálsar hendur við að skapa söguna, sem sagt getur sögumaðurinn búið söguna til alveg eftir sínu eigin höfði.

Möguleikann á að búa sjálfur til sögu er mun léttara að vinna með í spunaspilum heldur en þegar stuðst er við önnur borðspil eins og Monopoly eða Trivial Pursuit. Sem dæmi má nefna þá er hægt að taka fyrir samband persónanna Gimli og Legolas í Hringadrottinssögu. Í upphafi bókanna er mikil togstreita á milli þeirra sem og kynþáttafordómar þar sem Legolas er álfur og Gimli dvergur. Því lengra sem líður á söguna þeim mun meiri vinátta myndast á milli þessara tveggja karaktera. Í bókunum sjálfum er orðið fordómar aldrei nefnt á nafn, en þeir sem rýna á milli línanna sjá að það er einmitt þeir sem valda togstreitunni á milli þeirra. Það er hægt að nota slíka aðferð í spunaspilum til þess að kenna unglingunum um mismunandi sjónarhorn, gagnrýni og ígrundun.

Dæmisögur eru því hentugt tæki til að lauma lærdómsatriðum inn í spunaspilin og í spilinu er svo unnið úr þeim. Það gæti gerst seinna í lífi ungmennanna að þau lendi í sams konar aðstæðum í raunverulegu lífi sínu. Þá er hægt að draga upp úr þússi sínu reynsluna úr spilinu og nýta hana í sínu daglega lífi. Þetta samræmist Námskring Kolbs þar sem stjórnandinn getur farið faglega í að ræða um spilið og ígrundað með unglingunum hvað væri hægt að gera betur og hvaða lærdóm væri hægt að draga af reynslunni af spilinu (Jakob F. Magnússon, 2011). Í anda Námskrings Kolbs verður svolítil ígrundun í lokin og þar rætt aðeins um spilið.

6 Lokaorð

Í augum ungmennanna eru spunaspil einungis spil sem hafa tómstunda- og skemmtanagildi, en fyrir fræðing með gagnrýnið auga er hægt að koma auga á margar mismunandi leiðir til að nota spunaspil á uppbyggilegan hátt til að stuðla að auknum þroska ungmenna. Gott dæmi um það og sem nefnt var í viðtölunum var að spunaspilin hentuðu vel til að fá þá einstaklinga sem mættu sjaldan eða aldrei í félagsmiðstöðina til þess að koma í D&D klúbbana. Þar sem það er frjáls mæting í allar félagsmiðstöðvar er mikilvægt að hafa eitthvert aðdráttarafl fyrir alla. Síðustu árin hefur tæknin gert spunaspilin sýnilegri og framfarir í spilageiranum hafa verið gríðarlega miklar þannig að núna er frábært tækifæri til þess að nýta spunaspil sem þetta aðdráttarafl.

Nokkrir af viðmælendunum nefndu að samskipti við skóla væri lykillinn að því að koma inn í félagsmiðstöðina þeim einstaklingum sem væru annars bara heima hjá sér. Þarna er hægt að mynda samstarf milli skóla og félagsmiðstöðva svo hægt sé að ná til þeirra sem fer minna fyrir, þessara einstaklinga sem oft vilja gleymast.

Það var áhugavert að enginn viðmælendanna viðhöfðu neikvæð ummæli um D&D klúbbastarfið. Ástæðan gæti verið sú að viðmælendurnir voru alltaf til staðar sem sögumenn spilsins. Ef einhver ágreiningur kom upp þá gátu þeir leiðbeint hópnum í rétta átt. Spilið byggist mikið á óundirbúnum spuna eða það að leika karakterinn sinn frá hjartanu, og þá er einfalt að nýta fullt af duldum lærdómsgildum sem hægt er að flétta saman við spilið. Þetta ásamt handleiðslu starfsmanns getur leitt af sér alls konar jákvæða útkomu. Þessi duldu gildi geta verið samskiptabjálfun, málnotkun, lausnaleit, enskukunnátta og margt fleira. Þegar allt kemur til alls er hægt að nota spunaspil sem kennslutæki og takmarkað ímyndunarafl er eini vegatálminn.

Það er mat rannsakanda að niðurstöður þessarar eigindlegu rannsóknar hafi verið frekar áhugaverðar, en ljóst er að þörf sé á frekari rannsóknum. Rannsakandi tók sérstaklega eftir því að þrír af fjórum viðmælendum höfðu skipulagt klúbbastarfið hver á sinn máta. Það er að segja að þeir höfðu hver og einn í rauninni verið að finna upp hjólið með því að setja upp klúbbinn upp á sitt einsdæmi. Einungis einn þeirra tók mið af öðru starfi eða því sem nefnist „Nexus Noobs“ (2019, 4. Mars). Það gæti þess vegna verið áhugavert að skoða hvernig uppsetningu á D&D klúbbastarfi er háttað. Hugsanlega er hægt að finna einhverja staðlaða

leið sem auðvelt væri að fylgja til að auðvelda sér starfið. Rannsóknin var þannig úr garði gerð að einungis var talað við starfsfólk félagsmiðstöðva sem sáu um D&D klúbbastarf.

Þá væri einnig full ástæða til að tala við ungmennin sjálf og athuga hvað þau teldu sig vera að læra af því að spila D&D. Kannski væri hægt að tengja inn í þá rannsókn Námskring Kolbs og skoða hvort hægt væri að yfirfæra reynslu í spílinu yfir á daglega lífið. Svo væri gaman að athuga hvort það séu önnur spunaspil eða einfaldari útgáfur sem henti betur fyrir yngri krakka og sem hægt væri að nota sem lið í daglegri dagskrá félagsmiðstöðvanna.

Niðurstöðurnar eru þegar allt kemur til alls þær að spunaspilin eru verkfæri sem er gott að nota til að skemmta ungmennum með. En þegar sérstakt klúbbastarf myndast innan félagsmiðstöðvanna getur starfsmaðurinn notað tækifærið og kennt unglingunum svo margt og þannig leyft þeim að læra eitthvað nýtt. Það er alveg ljóst af viðtölunum við starfsmennina fjóra að mikilvægt sé að starfsmaður sé til staðar og leiði spilið. Það á sérstaklega við ef ungmennin eiga að takast á við ákveðinn ágreining sem gæti falið í sér viðkvæm málefni. Hins vegar er heppilegt að leyfa líka ungmennunum að spreyta sig á að vera stjórnendur leiksins, því þau verða ekki alltaf ungmenni og á einhverjum tímapunkti kemur að því að þau þurfi að takast á við lífið ein og óstudd.

Heimildaskrá

- Alimurung, Gendy. (2019, 18. apríl). How Dungeons & Dragons somehow became more popular than ever. *The Washington Post*. Sótt 14. apríl 2020 af https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d_story.html
- Arcadian, J. (2018). *John Arcadian: Tabletop Roleplaying Games as Social Practice* [myndskeið]. Sótt 21. apríl 2020 af https://www.ted.com/talks/john_arcadian_tabletop_roleplaying_games_as_social_practice/up-next
- Blackmon, W. D. (1994). Dungeons and dragons: The use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult. *American Journal of Psychotherapy*, 48(4), 624-632. doi:<http://dx.doi.org/10.1176/appi.psychotherapy.1994.48.4.624>
- Booth, P. (2018). *Missing a piece: (The lack of) board game scholarship in media studies*. Austin: Velvet Light Trap. 81. doi:10.7560/VLT8106
- Chung, T. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skill and Creativity*, 8, 56-71. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.06.002>
- Daniau, S. (2016). *The transformative potential of role-playing games--: Form play skills to human skills*. London: Security dialogue. 47(4), 423-444. Bls. 57-80. doi:10.1177/1046878116650765
- Hall, C. (2019, 29. júlí). How many people are playing D&D compared to other tabletop RPGs?. *Polygon*. Sótt 18. mars 2020 af <https://www.polygon.com/2019/7/29/8934912/how-many-people-play-dungeons-dragons-pathfinder>
- Jakob Frímánn Magnússon. (2011). *Úti er ævintýri*. Reykjavík: Háskólaprentun.
- Lean, J., Illingworth, S. og Wake, P. (2018). Unhappy families: Using tabletop games as a technology to understand play in education. *Research in Learning Technology*, 26, doi:<http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v26.2027>
- Long, Michael. (2014, 5. nóvember). Game session length. *Tribality*. Sótt 4. apríl 2020 af <https://www.tribality.com/2014/11/05/game-session-length/>
- Nexus Noobs. (2019, 4. mars). *Noobs námskeiðin eru ætluð ungmennum...* [Facebook-færsla]. Sótt 15. apríl 2020 af https://www.facebook.com/pg/Nexusnoobs/about/?ref=page_internal
- Vanda Sigurgeirsdóttir. (Desember, 2010). Skilgreining á hugtakinu tómstundir. *Ráðstefnurit Netlu*, 2010. Menntavísindasvið Háskóla Íslands, Reykjavík. Sótt 3. maí 2020 af <http://netla.hi.is/menntakvika2010/025.pdf>
- Þorsteinn Már Gunnlaugsson. (2020, 7. febrúar). *Hvaða kerfi eru þið að spila núna?* [Facebook-færsla]. Sótt 4. mars 2020 af

<https://www.facebook.com/groups/42106933161/permalink/10157946466303162/>

Watts, R. (2000). *Adlerian counseling: A viable approach for contemporary practice*. TCA Journal, Austin. 28(1).