



Kieliverkosto (<https://www.kieliverkosto.fi/fi>)

Tandem på spel – spelbaserat språklärande över språkgränsen

Projektet Tandem på spel kombinerar tandemundervisning som modell för ömsesidigt språklärande och de digitala spelens pedagogiska potential i (språk)undervisningen. På detta sätt skapas möjligheter för elever med olika språkliga bakgrund att mötas kring tematiskt meningsfulla och åldersanpassade spel för att bygga broar mellan språkgrupperna och skapa autentiska möjligheter till språkanvändning och -lärande. Tandempedagogik har under det senaste decenniet utvecklats inom språkundervisningen i både fysiska och virtuella lärmiljöer, men kombinationen med spelpedagogisk verksamhet är en ny öppning. Syftet med artikeln är att diskutera möjligheter och utmaningar med att kombinera digitala spel med tandem som modell för språklärande.

Julkaistu: 4. toukokuuta 2022 | Kirjoittaneet: Katri Hansell, Matilda Ståhl, Michaela Pörn, Fredrik Rusk, Yvonne Backholm-Nyberg, Joachim Majors ja Sandra Bäck

Projektet Tandem på spel

Projektet *Tandem på spel* (2021–2024) är en del av forskningsmiljön vid Fakulteten för pedagogik och välfärdsstudier vid Åbo Akademi, där det ingår under paraplyet *Spel och lärande* som omfattar forskning och utveckling av spel, spelarupplevelser och spelarkultur samt flerspråkighet och inklusion genom spel och i spelkultur. Målet med satsningen på temat är att stärka kunskan om spelens närvaro och potential i och utanför skolan. Projektet *Tandem på spel* har förutom forskningsfokus även en utvecklingsdimension genom att forskargruppen samarbetar med lärare som inom ramen för projektet tillämpar tandempedagogik och utvecklar spelbaserade arbetssätt i sin undervisning. I projektets inledande stadium läsåret 2021–2022 har vi utgående från tidigare forskning ramat in centrala frågeställningar som presenteras i denna artikel. Nästa steg för projektet kommer att vara att genom empiriskt arbete och samarbete med lärare och elever söka svar på dessa frågor.

Tandem och spel i skolkontext

Tandem är idag en etablerad benämning på språköverskridande samarbete som bygger på ömsesidigt språklärande, självstyrning och autenticitet (Karjalainen m.fl., 2013; Pörn & Hansell, 2019). I praktiken innebär tandem att människor med olika förstaspråk lär sig varandras språk genom att turvis använda båda språken i meningsfull interaktion. De turas alltså om mellan att vara den lärande parten respektive språkmodell och -stöd i det egna förstaspråket (Karjalainen m.fl., 2013; Löf m.fl., 2016). Traditionellt har tandem tillämpats som ett tämligen självständigt arbetssätt för vuxna och ungdomar. Tandem i formell skolkontext innebär ett samarbete mellan både elever och lärare från olika språkgrupper, i finländsk kontext främst mellan svensk- och finskspråkiga skolor (Hansell & Pörn, 2016a; Löf m.fl., 2016). Tandemundervisning som en del av formell undervisning har utvecklats för olika stadier i både fysiska och virtuella lärmiljöer (Hansell m.fl., 2020, 2021; Karjalainen m.fl., 2013; Löf m.fl., 2016; Pörn & Hansell, 2019). Tandem har tillämpats främst inom ämnesundervisning i språk men även inom helhetsskapande undervisning för yngre elever som inte nödvändigtvis ännu inlett studier i varandras språk (Hansell, m.fl., 2022). Tandempedagogiken betonar interaktion, kommunikation och den lärandes aktiva roll och ansvar, kontakter mellan språkgrupperna samt språk- och kulturmedvetenhet, vilket är i linje med läroplansgrundernas syn på språkpedagogik och -undervisning (Utbildningsstyrelsen, 2014; se även Hansell & Pörn, 2016a för närmare diskussion).

Målet med tandem i undervisningskontext är att skapa behov och intresse för autentisk interaktion mellan elever från de olika språkgrupperna. För detta behövs elevaktiverande arbetssätt som utgår från och möjliggör samarbete över språkgränsen. Ett sätt att skapa aktiverande distansmiljöer för samarbete och interaktion är digitala spel, som idag utgör en stor del av barns och ungas liv (jfr Kinnunen m.fl., 2020). Spelens potential har lyfts fram i den akademiska diskursen sedan millennieskiftet. Exempelvis Gee (2007) ser spelaren som mer än en konsument: hen är en aktiv problemlösare och medskapare av spelets narrativ (se även Apperley & Beavis, 2011). Att använda spel i undervisningen svarar även mot läroplansgrundernas betoning på digital kompetens samt mot uppmuntran att i valet av arbetssätt "använda sig av de möjligheter som spel och spelifiering erbjuder" (Utbildningsstyrelsen, 2014, s. 31).

I tandem ser man interaktionen mellan deltagarna som utgångspunkt för det ömsesidiga lärandet (t.ex. Karjalainen m.fl., 2013). Samarbete och interaktion utgör också en central del av onlinespel där nya spelare ofta socialiseras in i gemenskapen genom mer erfarna spelare (Rusk m.fl., 2021). Spelandets sociala dimension kan organiseras på olika sätt, exempelvis så att spelarna möts virtuellt alternativt att de spelar parallellt i samma fysiska utrymme. (Mustonen & Korhonen, 2020). Spelandet kan också med fördel kombineras med pedagogiskt meningsfulla diskussioner utanför själva spelet (Soanjärvi & Harviainen, 2020). Genom att utnyttja denna sociala dimension vill vi studera hur spel kan stimulera till en naturlig dialog i den sociala interaktionen som språklärande i tandem bygger på.

Spel som plattform för språklärande i tandem – möjligheter och utmaningar

Syftet med projektet är att utveckla och analysera utgångspunkter för ömsesidigt (språk)lärande som skapas genom tandempedagogik kombinerat med digitala spel och därmed att öka kunskapen om pedagogisk användning av spel som plattform för autentisk interaktion och (språk)lärande. Vi är intresserade av vilken pedagogisk potential digitala spel medför för ömsesidigt språklärande samt hurdana behov och möjligheter till interaktion mellan eleverna från olika språkgrupper som skapas genom spelen. Därtill granskar vi vilka behov och möjligheter för lärarens deltagande som aktualiseras genom spelbaserade, elevcentrerade arbetssätt med tanke på elevernas unga ålder och ringa språkkunskaper.

Genom att spela tillsammans engageras eleverna från olika språkgrupper i en gemensam aktivitet. Projektet utgår således från att spel kan användas för att skapa möjligheter för interaktion och därmed språklärande. Frågan hurdana möjligheter som skapas är central i projektet. Spelen kan antas fungera som gemensam problemlösning där eleverna fokuserar på en gemensam uppgift och ett innehåll som de upplever som relevant och intressant, något som kan anses bygga en god grund för tandemsamarbete och därmed lärande (Hansell m.fl., 2022; Hansell & Pörn, 2016a; Löf m.fl., 2016). Gemensamt engagemang kring ett innehåll kan skapa äkta behov för interaktion mellan eleverna, men kan dock inte tas för givet. Hurdana spel och uppgifter som skapar behov för språklig interaktion och därmed möjligheter till att lära sig varandras språk är en av de första frågorna som vi kommer att utreda genom speltester med systematisk uppföljning av elevernas aktivitet och interaktion. I första hand fokuserar vi på flerspelarspel (såväl pedagogiska som kommersiella) men utesluter inte heller möjligheten att engagera eleverna kring enspelarspel.

Möjligheter till och behov av kommunikation och interaktion varierar från spel till spel. En viktig fråga här är hurdana spel som skapar ett behov av och smidiga möjligheter till interaktion. Att eleverna endast interagerar genom eller om ett spel gör inte heller situationen autentisk (se Elo & Pörn, 2021 för diskussion om autenticitet i tandemkontext). Utöver att de behöver vara åldersanpassade behöver spelen uppfattas som tematiskt relevanta samt möjliggöra meningsfulla aktiviteter för pedagogiska syften. I tandemundervisning är det viktigt att spelen ger utrymme för båda tandemparterna – både för den som är den lärande parten i situationen och för förstaspråksanvändaren som fungerar som modell och stöd. Exempelvis pedagogiska språkspel med drillövningar gör sällan detta utan leder till en situation där förstaspråksanvändaren reduceras till en språkkontroll vilket begränsar autenticiteten (jfr Elo & Pörn, 2021; Hansell & Pörn, 2016b).

I tandem ses de två tandemspråken, i det här fallet svenska och finska, som likvärdiga målspråk. I spelvärlden är det dock ofta engelska som dominerar, både som spelens språk och i spelarnas språkbruk i spelvärlden (t.ex. Brevik, 2019; Stenberg-Sirén, 2020). Tidigare studier i språklärande genom spel har ofta fokuserat på engelska som L2 (Acquah & Katz, 2020; Chen m.fl., 2020; Enayat & Haghghatpasand, 2018; Zheng m.fl., 2009). Många spelspecifika uttryck och förkortningar som härstammar från engelskan är etablerade i språkbruken kring spelen och kan anses nödvändiga för den precisa och snabba kommunikation som behövs i spelsituationer

(Rusk & Ståhl, 2022; Bergroth, 2009). Engelskans dominerande roll kan således anses som en utmaning med tanke på målet att lära sig de inhemska språken. Detta innebär dock inte att det primära spelspråket per automatik byts till engelska, utan interaktionen kan beskrivas som flerspråkig, vilket kan relateras till en holistisk syn på flerspråkighet där alla språk används som resurser (Baker & Wright, 2021; se även Palviainen & Piirainen-Marsh, 2018).

Tandemdeltagare i olika åldrar har lyft fram möjligheten att lära sig autentiskt språkbruk av jämnåriga som en motiverande faktor i språklärandet och uttryckt en vilja att lära sig språk som upplevs som autentiskt "att inte låta som lärobok". Detta aktualiserar frågan om det är motiverat att i alla sammanhang sträva efter strikt enspråkigt språkbruk i en situation där deltagarna utanför skolkontexten skulle använda en mer flerspråkig repertoar. Projektets mål är att skapa situationer där elevernas primära spelspråk enligt ömsesidighetsprincipen är turvis svenska och finska, men vi ser inte enskilda termer som härstammar från engelskan eller användningen av engelskan som identitetsmarkör som ett problem (jfr Karjalainen m.fl., 2015) utan något som kan förväntas ingå i en autentisk interaktion kring spelen. Projektet kan därmed bidra med nya perspektiv på ett forskningsområde där fokus har varit på engelska som L2 och där spel främst uppfattats möjliggöra automatisering av användningen av spelarens ordförråd.

I samarbeten över språkgränsen är attitydfostran en viktig del av samarbetet, speciellt med yngre elever (Hansell m.fl., 2022; Löf et al, 2016). Genom personliga kontakter kan man påverka eventuella negativa attityder till den andra språkgruppen. Ändringar i attityder kräver dock tid och därmed långsiktigt samarbete, vilket också tandem bygger på genom kontinuerligt samarbete och upprepade möten med samma tandemparter (t.ex. Hansell m.fl., 2022; Löf m.fl., 2016). En ytterligare utmaning gällande attityder är att diskursen i spelvärlden präglas av fördomar och ett hårt språkbruk (se exempelvis Ståhl, 2021). Fördomar från världen utanför spelen är därmed även närvarande online. Exempelvis noterade Harper (2013) att kvinnor per automatik anses vara sämre spelare, medan asiatiska spelare anses vara bra spelare baserat på etnicitet. Språkbruk med stark heteronormativitet används så högfrekvent att det kan anses vara ett "gamer lingo", dvs. spelarjargong (Pulos, 2013) och ett "spel i spelet" (Vossen, 2018). Då spelarjargongen möter pedagogiska värderingar om jämlikhet och demokrati uppstår en klar konflikt (Ståhl, 2021; Ståhl & Rusk, 2020). Jargongen och attityderna bakom den försvinner dock inte genom att utesluta spelen från undervisningssammanhang. Därmed avser vi inom projektet, genom samarbetet mellan elever, lärare och forskare, medvetet verka för att skapa och upprätthålla en trygg miljö för deltagande och språklärande. Genom att tillsammans med yngre elever problematisera och medvetet motverka den toxiska spelkulturen kan vi i ett tidigt skede påverka de negativa aspekterna av spelkulturen och därmed även samhället utanför skolan.

Traditionellt har lärarens roll i tandem ansetts vara obetydlig, men i formell skolkontext och speciellt med yngre elever aktualiseras den betydligt mer än i de mer informella kontexterna för vuxna som framkommer i den internationella tandemforskningen (Pörn & Hansell, 2020; Hansell m.fl., 2020, 2021). Eftersom tandempedagogik bygger på elevcentrerade arbetssätt betonas planeringen och helhetsansvaret för samarbetet i lärarens arbete. Studier av lärarens roll i såväl

fysisk som virtuell tandemundervisning visar att lärmiljön påverkar lärarens möjligheter och fokus i interaktionen med eleverna (Hansell m.fl., 2020, 2021; Pörn & Hansell, 2020). Lärarens roll och deltagande i interaktion under spelbaserade aktiviteter i tandemundervisning med yngre elever kommer att vara ett av temana under projektet.

De utmaningar och möjligheter som beskrivits ovan är till sin karaktär långt kopplade till den praktiska undervisnings- och spelsituationen. En mer övergripande utmaning i utvecklingen av spelbaserade arbetssätt för yngre elever är inställningen till digitala spel. Den samhälleliga diskussionen kring spelen fokuserar ofta på risker och problem med spelande, såsom den toxiska spelarjargongen eller spelberoende (t.ex. van Rooij m.fl., 2018). Spel har dock också rapporterats öka välmående genom att möjliggöra sociala kontakter samt erbjuda en avstressande och mentalt stimulerande aktivitet exempelvis under perioder av social isolering under Covid-19-pandemin (Barr & Copeland-Stewart, 2022). För att kunna omfatta både utmaningar och möjligheter i spelens pedagogiska användning behövs mer evidensbaserad kunskap om spelens potential, bland annat som verktyg för (språk)lärande i tandemundervisning.

Katri Hansell är docent och projektforskare i småbarnspedagogik vid Åbo Akademi.

Matilda Ståhl är postdoktoral forskare vid Experience Lab vid Åbo Akademi.

Michaela Pörn är professor i finska språkets didaktik vid Åbo Akademi.

Fredrik Rusk är docent och universitetslärare i pedagogik vid Åbo Akademi.

Yvonne Backholm-Nyberg är verksamhetschef vid Experience Lab vid Åbo Akademi.

Joachim Majors är UX-analytiker vid Experience Lab vid Åbo Akademi.

Sandra Bäck är forskningsbiträde vid Åbo Akademi.

Referenser

Apperley, T. & Beavis, C. (2011). Literacy into action: digital games as action and text in the English and literacy classroom. *Pedagogies: An International Journal*, 6(2), 130–143.

<https://doi.org/10.1080/1554480X.2011.554620>

(<https://doi.org/10.1080/1554480X.2011.554620>)

Acquah, E. O. & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, Artikel 103667.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>

(<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>)

- Baker, C. & Wright, W. E. (2021). *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism* (7 uppl.). Multilingual Matters.
- Barr, M. & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139.
<https://doi.org/10.1177%2F15554120211017036>
(<https://doi.org/10.1177%2F15554120211017036>)
- Bergroth, M. (2009). Han är fulldottad i alla fall: om förkortningar i muntliga gruppsamtal på Internet kring ett online datorspel. I L. Collin & S. Haapamäki (Red.), *Svenskan i Finland 11* (s. 37–46). Åbo Akademi University.
- Brevik, L. M. (2019). Gamers, Surfers, Social Media Users: Unpacking the role of interest in English. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(5), 595–606.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12362> (<https://doi.org/10.1111/jcal.12362>)
- Chen, H-J. H., Hsu, H-L. & Chen, Z-H (2020). A study on the effect of adding L1 glosses in the subtitle of an adventure game for vocabulary learning. *Interactive Learning Environments*, 1–17.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1863233>
(<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1863233>)
- Elo, J. & Pörn, M. (2021). Challenges of implementing authenticity of tandem learning in formal language education. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 24(6), 771–784. <https://doi.org/10.1080/13670050.2018.1516188>
(<https://doi.org/10.1080/13670050.2018.1516188>)
- Enayat, M. J. & Haghightpasand, M. (2019). Exploiting adventure video games for second language vocabulary recall: a mixed-methods study. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 13(1), 61–75. <https://doi.org/10.1080/17501229.2017.1359276>
(<https://doi.org/10.1080/17501229.2017.1359276>)
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy: Revised and Updated Edition*. St. Martin's Griffin.
- Hansell, K. & M. Pörn (2016a). Klasstandem som modell för språkundervisning. I A. Westerholm & G. Oker-Blom (Red.), *Språk i rörelse - skolspråk, flerspråkighet och lärande* (s. 146–155). (Guider och handböcker, 2016:4). Utbildningsstyrelsen.
https://www.opf.fi/sites/default/files/documents/sprak_i_rorelse.pdf
(https://www.opf.fi/sites/default/files/documents/sprak_i_rorelse.pdf)
- Hansell, K. & Pörn, M. (2016b). Tandempar skriver tillsammans – Interaktionsmönster i gemensamma skrivprocesser. *Nordand – Nordisk tidsskrift för andrespråksforskning*, 11(1), 93–117. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202201147048> (<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202201147048>)

Hansell, K., Pörn, M., Backman, T., Fredman, H., Kangas, M., Nord-Karlström, P., Reinikka, M., Rönholm, H., & Bäck, S. (2022). *Språkduschtandem i nybörjarundervisningen: Guide för lärare - Kielisuihkutandem alkuopetuksessa: Opettajien opas*. Åbo Akademi University.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4117-8> (<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4117-8>)

Hansell, K., Pörn, M. & Bäck, S. (2020). Lärares interaktion i virtuell tandemundervisning. I H. Hirsto, M. Enell-Nilsson, H. Kauppinen-Räsänen & N. Keng (Red.), *Työelämän viestintä III, Arbetslivskommunikation III, Workplace Communication III, Kommunikation im Berufsleben III. VAKKI Symposium XL*, (s. 114–127). VAKKI Publications 12. VAKKI.

<https://vakki.net/index.php/2020/12/31/workplace-communication-iii/>
(<https://vakki.net/index.php/2020/12/31/workplace-communication-iii/>)

Hansell, K., Pörn, M. & Bäck, S. (2021). Teachers' interaction in combined physical and virtual learning environments: A case study of tandem language learning and teaching in Finland. *Apples - Journal of Applied Language Studies*, 15(2), 105–127.

<https://doi.org/10.47862/apples.98339> (<https://doi.org/10.47862/apples.98339>)

Harper, T. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. Routledge.

Karjalainen, K., Engberg, C., Pörn, M. & Korhonen, A. (2015). Koodinvaihdot kolmanteen kieleen suomen ja ruotsin kielten luokkatandem-opiskelussa. I Rellstab, D. & Siponkoski, N. (Red.), *Rajojen dynamiikkaa, Gränsernas dynamik, Borders under Negotiation, Grenzen und ihre Dynamik. VAKKI Symposium XXXV*, (s. 127–136). VAKKI Publications 4. VAKKI.

http://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Karjalainen_et_al.pdf
(http://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Karjalainen_et_al.pdf)

Karjalainen, K., Pörn, M., Rusk, F. & Björkskog, L. (2013). Classroom tandem – Outlining a model for language learning and instruction. *International Electronic Journal of Elementary Education (IEJEE)*, 6(1), 165–184. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/38/36>
(<https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/38/36>)

Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020). *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tammerfors universitet. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
(<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>)

Löf, Å., Koskinen, H., Pörn, M., Hansell, K., Korhonen, A. & Engberg, C. (2016). *Klasstandem – En resa över språkgränsen. Luokkatandem – Matka yli kielirajan*. (Dokumentation från Fakulteten för pedagogik och välfärdsstudier; Nr. 7:2016). Åbo Akademi, Pedagogiska fakulteten.
<http://web.abo.fi/e-mag/klasstandem/pdf.pdf> (<http://web.abo.fi/e-mag/klasstandem/pdf.pdf>)

Mustonen, T., & Korhonen, H. (2020). Spelmotivation: Varför spelar vi digitala spel? I A. Sältin, T. Tossavainen, A. Harvola, V. Sohn, H. Marjomaa, P. Tuominen, H. Korhonen, P. Göös & I. Silvennoinen (Red.), *Spelfostrarens handbok 2* (s. 4–14). EHYT rf.

Palviainen, Å., & Piirainen-Marsh, A. (2018). När barnet blir expert: Förklaringar av ord och procedurer i det digitala spelet Growtopia. *Språk och stil: Tidskrift för svensk språkforskning*, 28, 48–77. <https://doi.org/10.33063/diva-376234> (<https://doi.org/10.33063/diva-376234>)

Pulos, A. (2013). Confronting heteronormativity in online games: A critical discourse analysis of LGBTQ sexuality in World of Warcraft. *Games and Culture*, 8(2), 77–97. <https://doi.org/10.1177/1555412013478688> (<https://doi.org/10.1177%2F1555412013478688>)

Pörn, M., & Hansell, K. (2019). Classroom tandem – A model for language learning and teaching. I E. Spänkuch, T. Dittmann, B. Seeliger-Mächler, H. Peters, & A. Buschmann-Göbels (Red.), *Lernprozesse im Tandem – ermöglichen, begleiten, erforschen. GiF:online - Giessener Fremdsprachendidaktik:online*, 13, (s. 171–190). Giessen University Library Publications. <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2019/13935/> (<http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2019/13935/>)

Pörn, M., & Hansell, K. (2020). The teacher's role in supporting two-way language learning in classroom tandem. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 23(5), 534–549. <https://doi.org/10.1080/13670050.2017.1379946> (<https://doi.org/10.1080/13670050.2017.1379946>)

Stenberg-Sirén, J. (2020). *Svenska, finska, engelska – komplement eller alternativ? En inblick i ungas språkanvändning*. Finlands svenska tankesmedja Magma (<https://researchportal.helsinki.fi/en/publications/svenska-finska-engelska-komplement-eller-alternativ-en-inblick-i->). <https://magma.fi/engelska-som-alternativ-till-finska-unga-valjer-det-sprak-som-funkar-bast/>

van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., ... Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19> (<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>)

Rusk, F. & Ståhl, M. (2022). Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context, *Classroom Discourse*. <https://doi.org/10.1080/19463014.2021.2024444> (<https://doi.org/10.1080/19463014.2021.2024444>)

Rusk, F., Ståhl, M. & Silseth, K. (2021). Player agency, team responsibility and self-initiated change: an apprentice's learning trajectories and peer mentoring in eSports. I M. M. Harvey & R. Marlatt (Red.), *Esports Research and Its Integration in Education* (s. 103–126). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7069-2.ch007> (<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7069-2.ch007>)

Soanjärvi, N. & Harviainen, T. (2020). Lärande genom spel och spel i undervisning. I A. Sältin, T. Tossavainen, A. Harvola, V. Sohn, H. Marjomaa, P. Tuominen, H. Korhonen, P. Göös & I. Silvennoinen (Red.), *Spelfostrarens handbok 2* (s. 139–146). EHYT rf.

Ståhl, M. (2021). Why so toxic? Spelarjargong och stötande språkbruk – skärminspelningar av e-sport i en pedagogisk kontext. I F. Rusk (Red.), *Videoforskning på ulike læringsarenaer: Mangfoldig videodata i pedagogisk forskning og utvikling* (Kap. 5, s. 101–122). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.153.ch5> (<https://doi.org/10.23865/noasp.153.ch5>)

Ståhl, M. & Rusk, F. (2020). Player customisation, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 20(4).

Utbildningsstyrelsen (2014). *Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen 2014*. (Föreskrifter och anvisningar; 2014:96). Utbildningsstyrelsen.

Vossen, E. (2018). The magic circle and consent in gaming practices. I K.L. Gray, G. Voorhees & E. Vossen (Red.), *Feminism in play* (s. 205–220). Palgrave Macmillan, Cham.

Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489–511. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x> (<https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x>)

Artikkeliin viittaaminen

Hansell, K., Ståhl, M., Pörn, M., Rusk, F., Backholm-Nyberg, Y., Majors, J. & Bäck, S. (2022). Tandem på spel – spelbaserat språklärande över språkgränsen. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 13(3). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-toukokuu-2022/tandem-pa-spel-spelbaserat-spraklarande-over-sprakgransen> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-toukokuu-2022/tandem-pa-spel-spelbaserat-spraklarande-over-sprakgransen>)