

## Formidling af computerspil i danskundervisningen

AF: BIRGER HOFF OG ELSEBETH SØRENSEN, UNIVERSITY COLLEGE SJÆLLAND, CENTER FOR UNDERVISNINGSMIDLER SJÆLLAND

Vi har i folkeskolens litteraturundervisning inddraget klassiske, kunstneriske udtryksformer som billedkunst og film. Spørgsmålet er, hvorfor computerspillet ikke medtænkes som en anden udtryksform i højere grad end tilfældet er, når der her er tale om et felt, der har været genstand for forskning i årtier, og når det er en udtryksform, der optager mange børn – og for øvrigt også unge og voksne i dag.

Vores udgangspunkt for at arbejde med computerspil i undervisningen er, at vi som Center for Undervisningsmidler skal forholde os til computerspil som et læremiddel. Hvordan kan vi håndtere og formidle brugen af dette læremiddel?

Der findes en del computerspil til undervisningsbrug – såkaldte "edutainment", som i sigens natur har været brugt i undervisningen, men de spil, vi ønsker at inddrage, er i højere grad dem, eleverne spiller i deres fritid, og som altså ikke er skabt ud fra et ønske om at lære børn noget bestemt. Vi tænker her på spil med interaktiv fortælling i forskellige genrer, og vi vil se på disse i en danskfaglig/analytisk optik. I adventurespil konstrueres et verdensbillede, hvor eleverne deltager aktivt i processen.

### World of Warcraft

Vi har derfor valgt at tage udgangspunkt i et adventure/strategispil, som spilles af 11 millioner mennesker verden over, nemlig "World of Warcraft". I adventurespil konstrueres et verdensbillede, hvor eleverne deltager aktivt i processen. I adventurespil skal man leve sig ind i fortællingen og forstå, hvordan en fortælling virker ellers giver spillet ikke mening.

Computerspille henter deres verdener fra rollespil, eventyr, fantasy, horror og fra den virkelige verden. Computerspil er en udtryksform, som har lånt fra andre medier for at udvikle sig til et selvstændigt medie. Computerspil har i dag en afsmitende virkning på andre udtryksformer – fx levels (trin) i film og litteratur. Efterhånden indgår computerspil i den almene dannelse, men hvad er det for en forståelsesramme spillet skal sættes ind i? På den ene side kan man analysere spillet på samme måde, som man analyserer film eller litteratur. På den anden side kan man sige, at computerspil og lineære fortællinger befinder sig i hver deres galakse. Computerspil skaber en sansemæssig oplevelse, mens bogen stimulerer den indre forestillingsverden og den indre billedverden. Der er stor forskel på computerspilsgenrer og dermed også forskel på, hvor stor

en rolle fortællingen har for spilloplevelsen.

Computerspilsgenren falder 4 genrer<sup>1</sup>: action, adventure, strategi og simulation. I actionspil kæmper spillerne imod det onde i form af monstre, terrorister eller rumskibe. Actionspil har indbygget konkurrenceelementet – det gælder om hele tiden at forbedre sine evner. Actionspil udfoldes ofte inden for rammerne af en fortælling, men fortællingen har ikke den store betydning i forhold til spillernes motivation for at spille: gameplay. Gameplay er de elementer, der gør, at en spiller bliver opslugt af spillet. Det er fx stigende sværhedsgrad, intelligente modspillere, troværdige miljøer, mange variationsmuligheder og velfungerende spilfeedback. Et actionspil reagerer ofte med hårdt mod hårdt.

I adventurespil handler det om at løse gåder, opklare mysterier eller udføre missioner. Spilleren udfylder en rolle blandt mange i et univers. Fortællingen er en integreret del af adventurespil og meget vigtigere for spilloplevelsen end i actiongenren. Miljøerne kan være krimiverdenen eller fra eventyrverdenen med fx alfer og trolde. I rollespil som i adventuregenren har fortællingen ikke en slutning, og derfor kan spillet forsætte i det uendelige.

I strategispil kan spilleren foretage kamphandlinger på et mere abstrakt plan end i actionspil. Det kan være som hærfører, gud eller manager for et fodboldhold. Det drejer sig om at sætte strategiske mål og nå dem ved at administrere ressourcer som fx penge, tid eller soldater. Strategispillene har ofte historiske temaer.

Simulationsspil giver spilleren en oplevelse af genkendelige eller virkelighedstro situationer. Det er genrens realistiske gengivelse af virkeligheden, der motiverer spillerne. Man kan være pilot eller køre Formel 1 og historien fortælles samtidig med, at handlingen finder sted. Spillene har ofte elementer fra flere genrer, fx har World of Warcraft elementer fra både adventure- og strategigenren.

WoW foregår i den virtuelle verden Azeroth, der er inspireret af fantasybøger og rollespil. Der er nogle opgaver i spillet, som man kan løse i det middelalderlige landskab, og på den måde gøre sin karakter stærkere, få nye våben eller beskyttelse og flere evner (skills). Kampe og sejre mod andre spillere styrker også ens figur. Efterhånden som karakteren bliver bedre, opnår man stadig højere niveauer, levels, og jo højere level, jo mere komplekst bliver spillet. Undervejs kan man indgå i et party, det vil sige, at man slår sig sammen med en eller flere spillere. Det kan være for en kort periode. Man kan altid forlade et party, hvis man har lyst. Man kan også søge optagelse i et Guild, en fast gruppe, der arbejder sammen op til 40 spillere ad gangen. I spillet kan man ligeledes aftale at mødes med en god

ven eller, hvis man bliver i tvivl om et eller andet undervejs, henvende sig til andre spillere via en form for chatfunktion.

### Mål med projektet

Vores mål med projektet er at få lærerne gjort opmærksomme på muligheden for at inddrage computerspil i danskundervisningen og give ideer og inspiration til, hvordan et sådant arbejde kan etableres. Vi har valgt at have fokus på spillet som æstetisk udtryk og at have opmærksomheden på det narrative element i spillet.

Vi valgte at lave et feltstudie, hvor vi iagttog to 12-årige drenge Filip og Nicklas spille World of Warcraft i deres fritid. Formålet var at observere deres spiladfærd og tale med dem om deres samvær.

Ud fra vores iagttagelser og samtaler med drengene og med Filips mor kan vi konstatere, at der foregår en uformel læring, når drengene spiller. Spillerne skal arbejde sammen, de skal reflektere over deres handlinger i spillet, de skal argumentere over for hinanden, og så er der en sidegevinst i forbindelse med den kommunikation, som spillerne har med andre spillere: de er nødt til at kommunikere dels på dansk, og dels på engelsk. Filips mor fortæller, at Filip har lært meget engelsk, og at han i øvrigt også er blevet bedre til at stave dansk, da han er nødt til at skrive til andre spillere.

Næste trin var den formelle læring, hvor vi havde en 6. klasse inde på CFU én dag for at afprøve et forløb med en danskfaglig vinkel. Målet var, at eleverne:

- blev opmærksomme på det narratologiske element i spil i forhold til en skrevet tekst
- blev opmærksomme på spillets/den skrevne teksts virkemidler
- oplevede spillet som æstetisk udtryksform
- forholdt sig kritisk og reflekterende til spil og tekster

I relation til vores mål med forløbet siger Fælles Mål 2009 for dansk:

*Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til **at forholde sig analytisk og reflekteret til tekster og andre udtryk fra forskellige medier.***

### Besøg af elever på CFU

Eleverne fik nogle opgaver, som de skulle løse. Opgaverne handlede om universet, miljø, personkarakteristik og plottet. Til slut skulle de udarbejde en power point med fokuspunkterne og slutte af med at forholde sig kritisk/reflekterende til spillet. Efter denne dag kunne vi konkludere, at vi ikke kom nok i dybden med spillet på spillets præmisser, men i højere grad arbejdede med spillet som en tekst. Derfor inviterede vi de næste to klasser til et todages-forløb.

I todages-forløbene arbejdede vi med opgaver fra Trine Mays og Bo Kampmann Walthers<sup>2</sup> bog, *Computerspillets fortællinger*, som ganske vist endnu ikke var udkommet, men vi fik lov at afprøve forløbet herfra om World of Warcraft. Opgaverne handlede om spillets gameplay, game world, game rules, sekvenser, fortælling og fokalisa-



tion. Bogen har analytiske værktøjskasser, som netop har fokus på begreber som gameplay, game world, fortælling i spillet, fokalisation og genrer. Når bogen udkommer, vil den være en rigtig god håndsrækning til læreren.

Eleverne var meget optaget af arbejdet med spillet og et område som 'synsvinkel' blev konkretiseret for eleverne, fordi de "fysisk" var en af personerne. Desuden blev de bevidste om computerspillets virkemidler. En del af pigerne havde aldrig spillet denne type spil før og gav udtryk for, at de aldrig havde troet, at det var så sjovt!<sup>3</sup>

### Computerspillet WoW i en didaktisk sammenhæng

Når computerspil bringes ind i en didaktisk sammenhæng, kan vi udnytte computerspillenes evne til visualisering og dermed gøre begreber som fx synsvinkel mere konkrete og forståelige.

Det er væsentligt, at spillet anvendes bevidst i danskundervisningen og ikke "bare", fordi det er motiverende eller sjovt. Lærerne skal udnytte de potentialer, som ligger i computerspillet og undervise i spillet på spillets præmisser. Det betyder, at man ikke kan "nøjes" med at undervise i fx WoW på samme måde, som man arbejder med en trykt tekst. Der skal være



fokus på spillet, fx i form af de ovennævnte begreber, vi brugte i forløbet. Narrativitet er med til at strukturere rumlige oplevelser. Fortællingen skaber spillerens følelse af at være en nødvendig del af udforskningen af et rumligt forløb. Når computerspillets rum erfares som narrativt, er det fordi spilleren handler i rummet. I WoW befinder spilleren sig i et komplekst rum. Som introduktion til spillet er der en backstory med en 3. persons fortæller og ydre fokalisation -



man vender aldrig tilbage til historien som i en ramme-fortælling. Dernæst skaber eleverne deres egen figur, som så er en del af den historie, som de også selv har indflydelse på. Elevernes egen figur er en 1. persons fortæller med indre fokalisation - eleven følges med sin karakter. Rum-met er der, fordi det gemmer på en fortælling, og når man bevæger sig rundt i rummet, skaber man samtidig sin egen fortælling - dette til forskel fra den trykte tekst. Desuden slut-ter historien aldrig, hvilket også adskiller den fra den trykte tekst. Eleverne skal hele tiden foretage valg og træffe beslutninger.

Det er derfor vigtigt, at der bliver undervist i begreber som gameplay, level, gameworld osv, og at vi som CFU får videreførelset dette til lærerne med det formål at udvikle lærerens læremiddelfaglighed i computerspil. Eksemplerne fra elevernes power point viser, at det ikke er vanskeligt for eleverne at analysere computerspillet, men de skal lære begreberne fra genren på samme måde, som de skal lære begreber fra en trykt tekst.

I samvær med sin klasse og en konsulent får læreren mulighed for at iagttage, at det ikke er vanskeligt for eleverne at forholde sig reflektivt og kritisk til spillet. Det skyldes, at eleverne er vokset op i en verden, hvor der er mange forskellige grundlag for eksistens. Derfor bliver nogle af de vigtigste menneskelige kompetencer at kunne reflektere over både indre og ydre impulser og at kunne vælge selvstændigt ud fra refleksionen. Jens Rasmussen<sup>4</sup> betegner refleksiviteten som en nødvendig kompetence for det individ, der vokser op i dag. Mennesket forholder sig konstant til sig selv, da det er vilkårene for det moderne menneske: det moderne menneske må ikke alene kunne iagttage sig selv, men det må også være i stand til at iagttage det grundlag, dets iagttagelser er foretaget ud fra i sin iscenesættelse af sig selv.

Thomas Ziehe<sup>5</sup> har iagttaget en tendens til øget refleksivitet forstået som betydning af viden. Grunden til denne øgning finder han i, at stadig mere viden stilles til rådighed for både børn og voksne på grund af adgang til mange forskellige medier. Det medfører, at børn og voksne i

stigende grad ikke iagttager sig selv ud fra direkte erfaringer med omverdenen, men derimod gennem formidlede eller sekundære erfaringer. Dermed får refleksivitet karakter af selvvurdering, dvs. om man lever op til det billede, som de formidlede erfaringer stiller til rådighed gennem medierne. De mange nye medier som bl.a. mobiltelefonen styrker kommunikationen, og det er på baggrund af kommunikationens gensidighed, at man ikke alene iagttager sig selv og den andens reaktion, men man kan også iagttage ens iagttagelse af sig selv, hvormed der metareflekteres. Vi har iagttaget, at eleverne bliver bevidste om deres egen analyse, og det giver eleverne mulighed for at anvende denne bevidsthed, også når de læser tekster.

I tråd med disse tendenser i det komplekse samfund forberedes spilleren på det samfund og den fremtid, han eller hun møder. Den moderne komplekse børne- og ungdomslitteratur træner med dens karakteristika refleksion og personlig stillingtagen - det samme gør computerspillet WoW.

### Hvordan formidler vi WoW?

Vi har på Center for Undervisningsmidler flere af de såkaldte edutainmentspil, som er didaktiserede. Det interessante er, hvordan vi formidler anvendelsen af et fritidsspil som WoW og får det implementeret i danskundervisningen i skolen.

Mange lærere er usikre over for computerspillets anvendelse, da de fleste af de lærere, vi har mødt ikke spiller computerspil. Vi har derfor valgt at invitere klasser og deres lærere ind på CFU

for at inspirere dem til at anvende spillet. Vi har haft nogle to-dagesforløb, som har bestået dels af dialog med eleverne om computerspil generelt og med opgaver til spillet specifikt. Vi har fundet det vigtigt at undervise i genren computerspil og specielt i adventuregenren i relation til fortællingen og i relation til Fælles Mål 2009.

På CFU formidler vi på mange forskellige måder som kurser, vejledning af den enkelte lærer, fagteam, udlån af læremidler til inspiration fra informativ afdeling, hjemmeside, publikationer og fagkonferencer på skolekom samt diverse netværk.

Når vi har haft lærere og klasser inde viser det sig, at eleverne er teknisk kompetente, men det er læreren, der skal lære dem at forholde sig reflekteret og kritisk til spillet. Så selvom man som lærer ikke synes, at man har spilkompetence, har man en pædagogisk viden, som skal anvendes i undervisningen. Lærerne kan perspektivere mediet for eleven og give eleven en indsigt<sup>6</sup> i computerspillet, som eleven ikke havde. Walther taler om den dobbelte uselvfølgeliggørelse, hvor man som professionel skaber en gensidig åben dialog med eleven. Den dobbelte uselvfølgeliggørelse handler om, at både eleven og læreren kan bringes i en tilstand, hvor de er i stand til at åbne sig for de indsigter, de hver især bringer med sig. Det er en vigtig pointe i arbejdet med computerspil, da computerspillet som tidligere nævnt ikke skal sættes i samme ramme som en trykt tekst.

Lærerne oplever en praksisnær kursusform, som klæder dem på til at undervise i spilgen-

ren. Den praksisnære kursusform sikrer, at fokus er på fagligheden i spillet, fordi det er en fagkonsulent, som leder kurset. Læreren har et sikkerhedsnet i konsulenten og samtidig kan læreren iagttage sine elevers læring og have tid til at reflektere over, hvad hun ser. Det er en kollektiv læreproces, hvor der er en fælles dagsorden for læreren og eleverne. Både eleverne og læreren lærer i denne proces. Normalt, når læreren har været på kursus, overlades det til vedkommende at didaktisere udbyttet af kurset, hvor didaktiseringen er med i kurset, når det gælder dette kursuskoncept. Eleverne bliver en ressource, fordi de har været på samme kursus som læreren, og også fordi eleverne er vant til at bevæge sig i dette medie.

Vi har i Slagelse haft god erfaring med denne formidlingsform, hvor vi kommer ud på skolerne og er sammen med læreren og eleverne om implementering af et nyt læremiddel eller læreren kommer ind på CFU med sin klasse. Specielt med de mere komplekse læremidler og digitale læremidler er det udbytterigt at lærer, konsulent og elev arbejder sammen og indgår i en udviklende dialog, som er med til at sikre analyse og refleksion. Vi vil forsætte vores formidlingskoncept i relation til computerspil i danskundervisningen og fortsat invitere lærere og elever ind på CFU. Når vi inviterer lærere og elever ind på CFU får vi et højt aktivitetsniveau. Lærere og elever får en totaloplevelse, da de er inviteret og er meget motiverede for at deltage i kurset. Desuden føler eleverne, at vi tager deres spilunivers alvorligt.



I dette formidlingskoncept er vi på elevernes hjemmebane. Det er interessant at iagttage, hvordan lærerne får indsigt i elevernes verden og ser hvilke potentialer, der ligger i dette medie. Målet med denne kursusform er, at lærerne bliver klædt på til selv at undervise i computerspil, får udviklet sin læremiddelfaglighed og videndeler med kolleger.

Vi har årligt i Slagelse et fagligt supermarked, hvor alle konsulenter er i huset. Vi formidler sidste nye læremidler og deres anvendelse i undervisningen, ideer til årsplaner, faglige og tværfaglige forløb, udstillinger, events og workshops. Her kan lærerne afprøve WoW og få en orientering om dets anvendelse. Desuden implementerer vi spillet i vores danskkurser som en naturlig del af en udtryksform på samme måde som film. Når vi arbejder med ikke didaktiserede spil er det ekstra vigtigt at sammenholde undervisningens indhold og mål med Fælles Mål for at sikre fagligheden.

Vi har nogle tekniske barrierer i forbindelse med WoW, da spillet ikke kan downloades på alle skoler. Det forhindrer dog ikke, at erfaringen med WoW i danskundervisningen kan overføres til andre spil, som måtte være lettere tilgængelige. Vi arbejder derfor videre med at afsøge udbuddet af computerspil til brug i danskundervisningen og dernæst til at videreformidle anvendelsen af spillene til lærerne.

## Litteratur

Fælles Mål 2009. Undervisningsministeriet.

Hanghøj, Thorkild og Knudsen, Nicolai (2004): Når nye medier fortæller. Gyldendal

May, Trine og Kampman, Bo Walther (2010): Computerspillets fortællinger. Gyldendal

Rasmussen, Jens (1996): Socialisering og læring i det refleksivt moderne. Unge Pædagoger.

Walther, Bo Kampmann (2007): Nye strategier til at danne børn i det nye medielandskab. Interview med Bo Kampmann Walther. Artikel udleveret på kursus i 2007.

Walther, Bo Kampmann (2005): Konvergens og nye medier. Academica.

Ziehe, Thomas (1989): "Fremad mod halvtredserne". Artikel.

---

<sup>1</sup> Hanghøj og Knudsen (2004)

<sup>2</sup> May og Walther (2010)

<sup>3</sup> Eksempler fra elevernes power point kan ses på [www.laeremiddel.dk](http://www.laeremiddel.dk)

<sup>4</sup> Rasmussen (1996)

<sup>5</sup> Ziehe (1989)

<sup>6</sup> Walther 2007