

Børns semiotiske erfaringer i relation til *Minecraft*

I denne artikel lægger vi op til, at det er interessant for lærere i grundskolen at vide noget om, hvilke semiotiske erfaringer på dansk og engelsk børn får gennem deres spilaktiviteter på sociale medier. Vi giver mere præcist eksempler på, hvordan børn skaber betydning gennem deres deltagelse i uden-for-skolen-literacypraksisser i relation til *Minecraft*, belyst gennem kommentarspor og spilvideoer. På baggrund af eksemplerne berører vi didaktiske perspektiver for skolefagene dansk og engelsk, særligt på mellemtrinnet, det trin, hvor danske børns tidsforbrug på spil er særligt højt (WHO 2016). Hvordan kan lærere i deres undervisning bygge på børns semiotiske erfaringer i relation til *Minecraft*?

Vi trækker i artiklen på en socialsemiotisk forståelse af literacy som den enkeltes receptive og produktive betydningsskabelse med verbalsproget som semiotisk system (Hasan 2011). Det vil sige, at literacy inkluderer det at forstå og formulere sig gennem både skrift og tale. Med denne forståelse inkluderer vi også muligheden for, at den



KRISTINE KABEL

Ph.d.
Lektor, UCC
krka@ucc.dk



LONE KROGSGAARD SVARSTAD

Ph.d.
Lektor, Metropol
losv@phmetropol.dk



THORKILD HANGHØJ

Ph.d.
Lektor, Aalborg Universitet
thorkild@hum.aau.dk

enkelte udvikler en kritisk eller reflektiv forholden sig til betydningsskabelse, og at denne forholden sig er en vigtig dimension ved literacy. Det sociale er samtidig på flere måder afgørende for betydningsskabende valg, herunder vil disse valg altid både afspejle og medskabe sociale situationer og de værdier, som en given sprogbrug tillægges af sprogbrugere (Halliday & Hasan 1989). Vi trækker i artiklen også på begrebet *literacypraksisser* udviklet inden for New Literacy Studies, hvor begrebet hos Street (fx 1995) i delvis resonans til en socialemiotisk forståelse af literacy dækker socialt genkendelige og observerbare måder at skabe betydning på i fx skriftlige tekster samt de værdier, der kan knyttes hertil. Når vi med artiklen lægger op til, at det er interessant for lærere at vide noget om børns uden-for-skolen-literacypraksisser i relation til *Minecraft*, er det på baggrund af vores forståelse af literacy. Vi ser muligheder for en gensidig udvikling af det, som Bulfin og Koutsogiannis (2012) anskuer som børns multiple praksisser både i og uden for skolen, herunder også børns kritiske »media literacy« (Kellner & Share 2009).

Det ser vi muligheder for ved for det første at fastholde, at måder at skabe betydning på er dynamisk sammenhængende med kontekster. At bygge forstadshuse i *Minecraft* repræsenterer således bestemte forståelser af, hvad et forstadshus er, ligesom emotionel sprogbrug i kommentarspor på sociale medier afspejler og medskaber socialt genkendelige måder at skabe betydning på i disse situationer. Børns emotionelle sprogbrug i kommentarspor adskiller sig typisk og banalt fra børns emotionelle sprogbrug i for eksempel spillemeldelser skrevet i et skolefag, fordi der er tale om to forskellige kontekster. For det andet ved at fastholde, at en øget opmærksomhed på en dynamisk sammenhæng mellem betydningsskabelse og kontekster har et reflektivt potentiale for børn. Skolen spiller her en central rolle i forhold til at synliggøre det situationsbestemte, netop gennem at bygge på, inddrage og derved også virke tilbage på de tekster, som børn enten receptivt eller produktivt er med til at skabe i deres fritid.

I artiklen giver vi eksempler på betydningsskabelse i de tekster rundt om *Minecraft*, som børn opsøger eller selv producerer på sociale medier. Vi forstår disse tekster som paratekster til spillet, det vil sige som tekster, der ligger uden om spillet selv, og vi ser med Thomas Apperley og Catherine Beavis (2011) også et specifikt reflektivt potentiale ved disse paratekster, blandt andet fordi børn her forholder sig til andre tekster, enten spillet selv eller i anden potens til tekster om spillet selv som i kommentarspor til for eksempel spilvideoer på YouTube. Hvad det første angår, opsøger børn især unge voksnes spilvideoer. Det kan være videoer, hvor en eller flere spiller sammen, det vil sige »Let's Play« videoer, eller spilgennemgange med

overskriften »How-to-Build«, hvor der gives inspiration til, hvordan der kan bygges i for eksempel *Minecraft*. I de næste to afsnit undersøger vi først børns kommentarspor på dansk til de mest populære spilvideoer, derefter videoer fra en af de mest populære engelsksprogede *Minecraft*-youtubere, som dagligt lægger spilgennemgange ud.

Robin & Samrita

I Danmark er det danske fænomen RobinSamse og senest Robin & Samrita markant på YouTube, hvor deres kanal er den, der har flest seere. Fænomenet dækker over kæresteparret Robin og Samrita, der er i begyndelsen af 20'erne. De profilerer sig på deres kanal med ordene »kærester«, »nørder« og »søde«, og de lægger forskellige videoer på dansk ud, også videoer, hvor de åbner fanpost. Jævnligt lægger de videoer ud med seriebetegnelsen *Minecraft Ekspeditionen*, hvor kæresteparret spiller sammen i en times tid, mens de kommenterer spillet. Den mest sete af deres »Let's Play« videoer fra 2012 har i marts 2017 haft 1.714.914 visninger og udløst mere end 3000 kommentarer (RobinSamse 2017), mens deres nyeste fra marts 2017 på blot en uge har haft 118.000 visninger og udløst mere end 1300 kommentarer (Robin & Samrita 2017). Vi undersøger kommentarsporet til disse to videoer for at eksemplificere børns måder at skabe betydning på, når de deltager produktivt i uden-for-skolen-literacypraksisser i relation til *Minecraft*.

Emotionel sprogbrug i kommentarspor

Emotionel sprogbrug dominerer i kommentarerne, og de følelsesbetonede holdninger er især rettet mod enten aspekter af videoen selv eller mod de andre kommentarer i sporet. Holdningerne formuleres i første person og er især rettet mod sprogbrugen i såvel videoen som i de andre kommentarer. For eksempel skriver en i kommentarsporet til »Minecraft Ekspeditionen – Skyblock« (RobinSamse 2017): »what de bander meget 😊«. Ordvalget giver indtryk af overraskelse hos afsenderen, signaleret gennem »what«. Derudover evalueres Robin og Samritas sprogbrug negativt, signaleret gennem »meget«, men denne indirekte holdning opblødes med emotikonet. Afsenderen er okay med det, Robin og Samritas sprogbrug er fin eller endda sjov. Der er følelser i første person i spil i den korte kommentar. Et andet eksempel på den emotionelle sprogbrug ses i figur 1, hvor videoen først evalueres positivt som entitet i det evaluerende udsagn: »God Video!!«. Kort efter følger en kommentar, hvor den også evalueres positivt, men denne gang gennem emotionel sprogbrug i første

person. Det sker gennem »hahaha«, der signalerer, at afsenderen synes, den er sjov, suppleret af de tre sidste af de fire valgte emotikoner og formuleringen »et like«, der signalerer, at sprogbrugeren godt kan lide introen, suppleret af det første af de fire valgte emotikoner med hjerter som øjne.

Bananen for 1 dag siden
God Video!

Magnus for 1 dag siden
jeres intro er skør ligesom jer

Cornelia for 1 dag siden (redigeret)
hahahah et like for introen. 😍😂😂😂

FIGUR 1. Fra kommentarsporet til videoen »SÅ FLYVER VI Minecraft Ekspeditionen – Sæson 4« (Robin & Samrita 2017).

De følelsesbetonede holdninger kan stærkt beskrives med det social-semiotiske redskab APPRAISAL, fordi det tilbyder fintmaskede semantiske begreber til at beskrive interpersonel betydningsskabelse med verbalsproget som semiotisk system (fx Macken-Horarik & Isaac 2014). Den emotionelle sprogbrug i første person kan også kategoriseres som affektiv sprogbrug med dette redskab. Derudover kan holdninger formuleres mindre følelsesbetonet gennem bedømmende eller påskønnende sprogbrug, hvor det første dækker holdninger rettet mod personer, det andet holdninger rettet mod entiteter. Mens eksemplerne viser, at den emotionelle sprogbrug i første person dominerer som en måde at skabe holdninger på i kommentarsporene og derved vil være semiotiske erfaringer, børn har med fra spilaktiviteterne, så vil bedømmende og påskønnende sprogbrug typisk være socialt genkendelig og værdsat i skolekontekster (Kabel 2016).

I kommentarsporene ses også, hvordan der gennem spørgsmål åbnes for dialog og udveksling af information, ligesom det sker gennem forslag i bydeform i kommentarsporene. Konkret spørger Robin og Samrita til deres følgers drøm, og mange beskriver i almindelige udsagn kort en drøm i deres kommentarer (Robin & Samrita 2017). Andre kommer med forslag gennem spørgsmål som »Kan i ikke flyve til Mars næste gang« eller gennem bydeform: »Byg et hus på månen«. De forskellige udsagn eksemplificerer den kollaborative betydningsskabelse, som Robin & Samrita også lægger op til på deres kanal og i deres spilgennemgange.

Bajan Canadian og *how-to-build*

Robin & Samrita er utrolig populære blandt pre-teenagere på mellemtrinnet. Så snart eleverne bliver lidt ældre og har tilstrækkelige engelskkundskaber, åbnes der en ny verden for dem, hvor computerspil og spilvideoer er tilgængelige på engelsk. Et eksempel på et verdensomspændende *Minecraft*-fænomen er canadieren Bajan Canadian. Hans kanal har ca. seks millioner følgere verden over. Med timers mellemrum uploader han nye videoer, hvor følgerne inviteres ind i hans hjem. De kan se, hvor han spiller, og hvordan han bor. Fælles for Robin & Samrita og for Bajan Canadian er kommentarsporenes følelsesbetonede holdninger og den kollaborative betydningskabelse. For eksempel når youtuberen selv opfordrer til emotionel respons gennem likes:

THANK YOU ALL for the channel support lately!
Excited to keep pumping out amazing gameplay
– please SMASH a like with YA FOREHEAD on
this one, let's go for over 9k likes for more bed
wars hype! (Bajan Canadian 2017).

Et andet eksempel på populære engelsksprogede spilvideoer er en instruerende gennemgang som i serien *How to build a suburban house*, hvor følgerne præsenteres for en specialiseret faktuel viden om byggematerialer, byggeteknikker og forestillinger om og repræsentationer af, hvad et hus i en amerikansk forstad er (TSMC 2015). Der er tale om en udvælgelsesproces og en evalueringsproces, da brugeren konstant vurderer og revurderer, hvilke videoer der giver den optimale information. På den måde evaluerer spillerne også løbende deres egen mulighed for at forbedre deres eget spil (Apperley & Beavis 2011: 135). Citatet nedenfor er fra en YouTube-video til, hvordan man bygger et *suburban house*:

I'll show you how to make another suburban style house and by the way just in case you have any other house related needs suburban or otherwise just check out my other house tutorials (...) If you are going to build this particular one, here is what you need: a block of iron, grab some blocks of quartz, also grab some birch planks, oak planks, stone bricks, quartz stairs, and finally some white stained glass pane.
(TSMC 2015)

Teksten er et eksempel på, hvad børn møder i en virtuel spilverden. I forhold til at lære engelsk åbner der sig rig mulighed for at træne receptive færdigheder og få fornemmelse af fluency, fordi engelsk er det centrale lingua franca. Videoerne bruger desuden begreber fra matematik om former samt forskellige begreber for mål og størrelser. Der er således flere ting i spil i forhold til literacypraksisser. Når børn og unge orienterer sig i sådanne videoer, gør de sig værdifulde semiotiske erfaringer. Deres receptive repertoire styrkes i form af et kontekstualiseret og specialiseret ordforråd og faktisk viden om, hvordan der kan konstrueres forstadshuse i *Minecraft*. Samtidig foretager de en række betydningsskabende valg om, fx hvilken type hus de vil bygge, interiør og design af det kvarter, som huset er en del af. Disse valg afspejler og medskaber forestillinger om, hvad et forstadsmiljø er. Det giver følgere mulighed for løbende at forholde sig kritisk til eksemplerne i spilvideoerne og til de muligheder, der gives i spillet selv for at skabe bestemte repræsentationer af forstadsmiljøer i spillet.

Didaktiske perspektiver

De eksempler på interpersonel betydningsskabelse i kommentarspor, som vi har givet ovenfor, kan være værdifulde at kende til som dansk- og engelsklærere, fordi interpersonelle måder at skabe betydning på ligeledes er centrale i de to fag, særligt når elever skal forholde sig evaluerende til professionelle tekster som noveller eller kortfilm (Kabel 2016). Det giver mulighed for at bygge på børns erfaringer med at skabe betydning på begge sprog uden for skolen og inddrage disse på en gensidigt udviklende måde i undervisningen. Der kan rettes fokus mod måder at skabe holdninger på i forskellige sociale situationer i og uden for skolen. I begge fag kan man desuden støtte elever i at forholde sig kritisk til repræsentationer ved at øge opmærksomheden på, hvilke repræsentationer der tilbydes i relation til populære spil som *Minecraft*. Mens paratekster har et refleksivt potentiale, så kan særligt skolen bidrage til at støtte elevens refleksive eller kritiske opmærksomhed på, hvordan repræsentationer skabes (Svarstad 2016). En tredje mulighed for at bygge på, inddrage og virke tilbage på de literacypraksisser, som elever deltager i uden for skolen, er at lade dem lave gennemgange af faglige produktioner i form af instruerende videoer og derved lægge op til fx flipped classrooms, hvor de direkte kan trække på deres erfaringer med spilgennemgange som »how-to-build«. Eleverne kan her i skolen lære selv at instruere andre i ny viden, hvor de samtidig bruger et specialiseret ordforråd.

Litteratur

- 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. doi:10.1080/1554480X.2011.554620
- Bajan Canadian. (2017). Bajan Canadian – Minecraft & more. Lokaliseret 14. marts 2017 på www.youtube.com/watch?v=omENd22by5g
- Bulfin, S. & Koutsogiannis, D. (2012). »New literacies as multiply placed practices: Expanding perspectives on young people's literacies across home and school«. *Language and Education*, 26 (4), 331-346. doi:10.1080/09500782.2012.691515
- Halliday, M.A.K. & Hasan, R. (1989). *Language, context, and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Hasan, R. (2011). »Literacy pedagogy and social change: Directions from Bernsteins sociology« [2007]. I Webster, J.J. (red.), *Language and education: Learning and teaching in society. The collected works of Ruqaiya Hasan*, 5-40. London: Equinox.
- Kabel, K. (2016). *Danskfagets litteraturundervisning. Et casestudie af elevers skriftsproglige måder at skabe stillingtagen på i udskoling* (Ph.d.-afhandling DPU, Aarhus Universitet).
- Kellner, D. & Share, J. (2009). »Critical media literacy, democracy and the reconstruction of education«. I Macedo, D. & Steinberg, S.R. (red.), *Media literacy. A reader*, 3-23. New York: Peter Lang.
- Macken-Horarik, M. & Isaac, A. (2014). »Appraising appraisal«. I Thompson, G. & Alba-Juez, L. (red.), *Evaluation in context*, 67-92. Amsterdam: John Benjamins.
- Robin & Samrita (2017). Robin & Samrita. Lokaliseret 14. marts 2017 på <https://www.youtube.com/channel/UCbK—zXiKAAk6gJg9ChYoULw>
- RobinSamse (2017). RobinSamse.
- Street, B. (1995). *Social literacies*. London: Routledge. Lokaliseret 14. marts 2017 på <https://www.youtube.com/user/RobinSamse>
- Svarstad, L. K. (2016). Teaching Interculturality: Developing and Engaging in Pluralistic Discourses in English Language Teaching. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet. Kan hentes på: http://edu.au.dk/fileadmin/edu/phd-afhandlinger/Lone_Krogsgaard_Svarstad_PhD.pdf« edu.au.dk/fileadmin/edu/phd-afhandlinger/Lone_Krogsgaard_Svarstad_PhD.pdf
- TSMC Minecraft (2015). *Minecraft Tutorial: How To Make A Suburban House – 4*. [Video/DVD] Lokaliseret 14. marts 2017 på <https://www.youtube.com/watch?v=WsnearsKrYc>
- World Health Organization (2016). *Growing up unequal: Gender and socioeconomic differences in young people's health and well-being. Health behaviour in school-aged children (HBSC) study*. (No. 7). Copenhagen: World Health Organization.