

Læring på spil i arbejds- markedsrettet sprogundervisning – en videreudvikling af CALL-ressourcer i andet- og fremmedsprogsundervisningen

Denne artikel beskæftiger sig med brugen af spilbaserede digitale ressourcer til dansk som andetsprogsundervisning med henblik på udvikling af et arbejdsmarkedsrettet digitalt spil, der tager udgangspunkt i motiveret og investeret sproglæring knyttet til specifikke arbejdsituationer og -funktioner. Hvor der på nuværende tidspunkt eksisterer forskellige gode læringsspil, der kommer et skridt nærmere i forhold til at gøre sprogundervisningen mere praksisnær, motiverende og relevant for sprogbrugeren, så findes der endnu ikke nogen spil, der tager udgangspunkt i den omfattende viden om, hvordan hverdagssamtaler, herunder også flersprogede samtaler, samtaler på fremmedsprog og andetsprog, rent faktisk lyder og udspiller sig. Og der findes ikke nogen spil rettet mod særlige kontekster, som baserer sig på grundige, sproglige og interaktionelle studier af disse kontekster. Udviklingen inden for samtaleanalysen de seneste 10 år har afstedkommet nye bud på mulighederne for interaktionelt baseret andetsprogsundervisning (Eskildsen & Wagner 2018; Tranekjær 2018; Wagner 2018) og ikke mindst træningen af kommunikative og sproglige kompetencer med udgangspunkt i optagelser af autentisk kommunikation snarere end konstruerede



LOUISE TRANEKJÆR

Lektor, Kultur- og Sprogødestudier
Institut for Kommunikation og Humanistisk Videnskab,
Roskilde Universitet
louiset@ruc.dk

rollespil (Stokoe 2011, 2013, 2014). Med udgangspunkt i denne udvikling samt mine erfaringer fra et samarbejde med en række virksomheder, et spiludviklingsfirma og sproglærere i Danmark vil jeg med denne artikel argumentere for, at der både er behov og muligheder for at gå nye veje inden for forskning og praksis inden for CALL i forhold til spilbaseret sprogundervisning.

Læringsspil, underholdningsspil og virtuelle verdener til fremmedsproglæring

Læringsspil har inden for feltet af Computer Assisted Language Learning (CALL) længe været fremhævet som en nyttig ressource i forhold til sproglæring (Garrett 2009), fordi de er motivationsskabende, giver mulighed for individuel og fælles problemløsning, er fællesskabsopbyggende og giver mulighed for at træne og bruge sprog i en verden, hvor man kan indtage andre identiteter og positioner end dem, man er begrænset af i den virkelige verden (Levy 2009).

Brugen af spil som en ressource til sproglæring spænder vidt og inkluderer både anvendelsen af spil, som ikke er designet til sproglæring, og deciderede sproglæringsspil, som har til formål at træne sprog på en sjovere måde. I den første kategori finder man 'almindelige underholdningsspil' som *World of Warcraft*, der er et multiplayer-spil, hvor de forskellige spillere kan bruge fremmedsprog til at kommunikere om deres fælles spiloplevelse, og man finder også virtuelle platforme såsom *Second Life* (Cooke-Plagwitz 2008), der er en digital 'verden', som (sprog)brugeren kan træde ind i, og som kan danne platform for at møde folk fra andre steder i verden, der taler andre sprog. Her kan man også som sprogcenter, sprogskole eller universitet købe sig et virtuelt sted, hvor brugerne kan modtage (sprog)undervisning. Spillet bliver i dette tilfælde rammen om den undervisning, som finder sted.

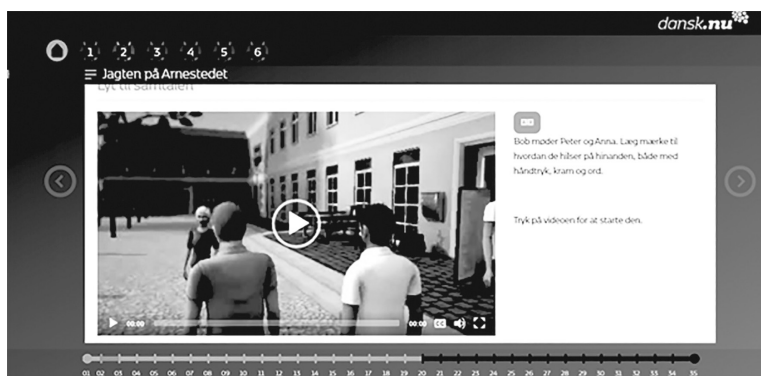
I den anden kategori, altså deciderede sproglæringsspil, som er designet til sproglæring og sprogtræning, finder man spil som *Croquelandia* (Sykes, Oskoz & Thorne 2008), som er udarbejdet til undervisning i spansk og har fokus på pragmatik, altså hvordan man foretager forskellige sproghandlinger, og hvilke sproghandlinger der er relevante i bestemte kontekster. Man finder også spillet *Zon*, som er udarbejdet til kinesisk som andetsprog, hvor man som bruger bevæger sig igennem en række settings og situationer og lærer det sprog, som knytter sig til disse (Lai, Ni & Zhao 2013).

Et af de elementer, som går igen i de fleste af disse spil, er en opbygning af sproglæringsaktiviteterne omkring problemløsning (i

nogle tilfælde fælles problemløsning) og tasks, som har til formål at skabe investering hos sprogbrugeren og sikre en oplevelse af relevans af sproglæringen for virkeligheden udenfor. I dette tilfælde bliver livet uden for sproglæringsituationen ikke et spørgsmål om at skabe kobling til livet uden for klasserummet, men livet uden for det virtuelle rum, der netop skal etablere en form for bro til virkeligheden (Thorne & Reinhardt 2013). Dette ændrer imidlertid ikke ved det forhold, at det virtuelle læringsrum, som etableres i spilplatformen, er en syntetisk virkelighed, som på én gang tilbyder alternative muligheder (for andre handlinger, roller, positioner og situationer), men som også rummer begrænsninger i forhold til at skabe den kobling til virkelighedens verden, som den søger at etablere.

Læringspil i dansk som andetsprog

I en dansk sammenhæng er der to ressourcer til dansk som andet-sprog, som har elementer, der minder om læringspil, nemlig *Jagten på Arnestedet* (VIFIN 2018) og *WorkSim* (VIFIN 2017) (baseret på førstnævnte).¹ Begge spil bygger på ideen om, at man som bruger bliver introduceret til bestemte situationer og settings, hvor man skal anvende sproget på en bestemt måde, og begge rummer kulturelle og pragmatiske dimensioner såsom høflighedskonventioner i forhold til at hilse på en fremmed. Forskellen mellem dem er, at hvor *Jagten på Arnestedet* introducerer den andetsprogstalende til det danske samfund og danske normer i mere generel forstand, så introducerer *WorkSim* til det sprog og de sociokulturelle normer, som knytter sig til to bestemte arbejds kontekster, nemlig SOSU og AU Pair. *Jagten på Arnestedet* og *WorkSim* har karakter af en quiz eller virtuel opgaveløsning med integrerede videoklip og animationsbidder, som skal skabe en form for virkelighedssimulation. Derudover har de begge integreret en talegenkendelsesfunktion, som gør det muligt for brugeren at udtale ord eller sige sætninger på samme måde, som man kender det fra *Duolingo*, og som giver spillet et interaktivt element (se også Hansen og Bo-Kristensen 2012). Ikke desto mindre udgør ingen af disse 'spil' eksempler på det, man inden for CALL refererer til som Synthetic Immersive Environments (SIE) (Thorne, Black & Sykes 2009), altså spil, hvor man som bruger har en figur, der kan styres igennem et virtuelt landskab, hvori man skal løse nogle opgaver, som man finder det i *Croquelandia* og *World of Warcraft* eller *Quest Atlantis*.



Figur 1. Udsnit af *Jagten på Arnestedet*.²



Figur 2. Udsnit fra *WorkSim* (SOSU-kapitlet).

Et interaktionelt baseret perspektiv på tilgængelige ressourcer

I forhold til motivation, investment og brugervenlighed er der næppe nogen tvivl om, at portaler og ressourcer som *WorkSim* og *Jagten på Arnestedet* udgør et brugbart og udmærket supplement til noget af det skriftlige materiale, som findes til borgere med dansk som andetsprog. For det første bidrager den visuelle og den auditive repræsentation af situationerne og dialogerne, som den andetsprogstalede skal lære at indgå i, i højere grad inddragende end de billeder, som man som oftest finder i skriftligt undervisningsmateriale (Risager 2018). Selvom man efterhånden inden for CALL-forskningen har bevæget sig væk fra forsøget på at sammenligne og dokumentere en

forbedret (eller forringet) effekt af CALL- versus ikke-CALL-baseret sprogundervisning (Blake 2017), så er der tilstrækkeligt forskningsmæssigt belæg for, at CALL-ressourcer som fx læringsspil inddrager og motiverer brugeren. For det andet tilbyder *WorkSim* og *Jagten på Arnestedet* en anden grad af fleksibilitet i sproglæringen for brugeren, idet forløbene kan følges, hvor som helst og når som helst det passer ind i andetsprogs-kursistens arbejds- og privatliv.

Når det så er sagt, har spillene nogle svagheder, dels fordi de kun tilbyder en begrænset grad af 'immersion' i en syntetisk virkelighed, dels fordi den syntetiske gengivelse af 'praksis', som disse to læringsspil tilstræber, er mangelfuld og for langt fra den virkelighed, som den vil repræsentere. Dette gør sig også gældende ved nogle af førnævnte læringsspil, på trods af at disse i højere grad tilbyder brugeren at 'træde indenfor' i deres verden. I forhold til førstnævnte problematik, så adskiller den virkelighed, som spillene tilbyder, sig på forskellig vis markant fra den virkelighed, som sprogbrugere skal navigere og agere i uden for skærmen. I forhold til sidstnævnte, så er problemet, at de interaktionelle situationer, som sprogbrugeren introduceres for, ikke tager udgangspunkt i de interaktioner, som faktisk finder sted i virkeligheden. Hvor udarbejdelsen af interaktionelle situationer i læringsspil som *Croquelandia* eller *Quest Atlantis* med andre ord er pædagogisk eller sprogdidaktisk drevet, så er det begrænset, i hvilken udstrækning de rent faktisk forbereder sprogbrugere på de interaktioner, de skal indgå i uden for spillet. Sådanne interaktioner udspiller sig i stor udstrækning til arbejdsrelaterede opgaver og varetagelse af bestemte arbejdsfunktioner, som kræver specifikt sprogbrug og involverer bestemte samtaler, ordforråd og kontekstspecifik viden.

Et eksempel på disse problemer ser man også i de førnævnte danske spil *Jagten på Arnestedet* og *WorkSim*, på trods af at man i øvrigt har forsøgt at skabe nogle dialoger, der er mere virkelighedstro end nogle af dem, man finder i skriftligt undervisningsmateriale. Følgende transskription er foretaget af den dialog, som knytter sig til animationen fra figur 1 ovenfor. Den fremstiller interaktionen ved et tilfældigt møde mellem tre personer i et bybillede, Peter og Anna, som kender hinanden, og Bob, som er kollega til Peter.

- 1 Peter: Hej Anna hvordan går det
- 2 Anna: Hej Peter, det går fint tak, hvad med dig
- 3 Peter: Det går også fint tak
- 4 Peter: Det er Bob, en kollega fra Hawaii
- 5 Anna: Hej Bob, velkommen til Vejle
- 6 Bob: Tak
- 7 Anna: Jeg hedder Anna
- 8 Bob: Hej Anna jeg hedder Bob
- 9 Peter: Jeg må videre. Hav en god dag (vender sig væk og går væk fra Bob)
- 10 Anna: Tak vi ses
- 11 Peter: Ja vi ses, hej hej
- 12 Anna: Hej hej

Figur 3. Transskription af interaktion fra *Jagten på Arnestedet*.³

Denne udveksling mellem Bob, Anna og Peter er i spillet indsat som et animeret klip, der skal lære folk, som kommer til Danmark og skal lære dansk, hvordan man hilser på hinanden, hvornår man krammer, hvem der må kramme hvem, og hvilke vendinger man bruger, når man hilser på hinanden og introducerer andre for folk, de ikke kender. Indledningsvis kan man stille spørgsmål ved, om denne type uformelle, tilfældige interaktioner, der er løsrevet fra nogle af de specifikke problemstillinger, som en andetsprogstalende kunne forestille sig at møde i løbet af en dag, er særlig central eller væsentlig som sproglæringssituation. Hertil kommer nogle mere interaktionelle og sproglige problemstillinger, som viser en manglende kontekstspecifitet og autenticitet, som jeg vil fokusere på i denne artikel.

I animationen ser vi, hvordan det kun er Peter og Anna, som krammer, og ikke Anna og Bob, og vi introduceres for sætningerne, som er genkendelige som forskellige elementer i en hilsen og en introduktion. Herudover er der imidlertid meget lidt ved interaktionen, som minder om, hvordan sådanne situationer udspiller sig i virkeligheden. Der er ikke plads i denne artikel til en decideret komparativ analyse af dette animerede klip og optagelser af tilsvarende autentiske interaktioner, men der er flere ting, som med det samme tydeliggør, at der her er tale om et konstrueret eksempel, og at det rummer de samme begrænsninger, som rollespil i forbindelse med træning i kommunikative kompetencer mere generelt, men også an-

detsprogsundervisning mere specifikt (Stokoe 2011, 2013; Tranekjær 2018).

For det første mangler den animerede sekvens fuldstændig de dimensioner af sproglig interaktion, som i autentisk interaktion udgør nogle essentielle ledetråde eller contextualization cues (Gumperz 1982) til modtageren om, hvad der forventes som respons på hver enkelt ytring. Ud over kropssprog og gestik (undtaget det indledende kram), som er kompliceret at gengive i animationer, så mangler lyd-siden af klippet sproglige kompleksiteter såsom intonation, dialekt og accent, som både gør interaktionen kunstig og maskinel, men som også gør den utroværdig og urealistisk i forhold til selve indholdet og udviklingen af udvekslingen. Der er fx en uoverensstemmelse mellem det, at Peter og Anna møder hinanden tilfældigt på gaden og krammer, og den mundtlige udveksling, som følger. Denne udveksling udtrykker nemlig hverken den glæde eller overraskelse i første taletur, som man ville forvente, og lægger derfor heller ikke op til en respons i anden taletur, som følger op på denne glæde eller overraskelse. Der er således en uoverensstemmelse mellem den interakti-onelle kontekst, der tegnes op (et tilfældigt møde på gaden mellem to personer, som kender hinanden), og indholdet og formen på den interaktion, som konstrueres.

For det andet mangler Annas respons i linje 5 de affektive og relationelle dimensioner, som ville være forventelige på baggrund af Peters sproglige handling i den foregående taletur. Givet at konteksten er en gågade i Vejle, så er introduktionen af en kollega fra Hawaii en handling, som må forventes at give anledning til en eller anden grad af overraskelse eller opfølgning. Fra den samtaleanalytiske forskning ved man, at ny viden eller overraskelse er noget, der markeres sprogligt ved hjælp af 'tilstandsmarkører' (Nielsen 2002) eller 'change of state tokens' (Heritage 1984), på dansk typisk ved hjælp af forskellige versioner af ordet 'nå' kombineret med intonation og eventuel latter eller andre affektive markører. Sådanne markører viser modtageren, at den viden eller information, man har fået, ikke var noget, man havde i forvejen, og at det er noget, man forholder sig til med en eller anden grad af interesse og emotionel respons (glæde, overraskelse, vrede, bekymring). En del af problemet i denne konstruerede interaktion er altså, at sådanne dimensioner af forventelig og genkendelig sproglig interaktion mangler, og at tillært sprogbrug på baggrund af sådanne konstruktioner derfor vil være mekanisk og kunstig. En anden del af problemet er, at når sådanne tilstands- og affektionsdimensioner af ytringen i linje 4 mangler,

så bliver udviklingen af resten af interaktionen ikke realistisk, og sprogbrugeren bliver derfor ikke rustet til det reelle møde med virkeligheden og med Anna. Hvis man således, baseret på optagelser og viden om autentiske interaktioner, forestiller sig en alternativ og mere realistisk respons fra Anna i linje 5, så ville man måske se følgende udvikling af samtalen:

5 Anna: Hawaii ↑ (o.2) hold da op (o.2) hvad laver du i Vejle ↑
6 Bob: ja (.) ha ha jeg skal være her i to måneder i Peters afdeling

Figur 4. Konstrueret alternativ dialog på baggrund af *Jagten på Arnestedet*.

Jeg har i denne transskription, ved hjælp af samtaleanalytiske transskriptionskonventioner som pile, understregning og pausemarkeringer, illustreret nogle af de manglende paralingvistiske ledetråde eller 'contextualization cues', som mangler i den animerede version af udvekslingen. Formålet med dette er at vise, at det er sådanne ledetråde, man som sprogbruger har brug for at høre (og eventuelt se understøttet ved gestik) for at vide, hvilke sproglige handlinger der er forventelige og nødvendige i en given kontekst og situation. Det er netop sådanne dimensioner af sproglighed og interaktion, som kan gengives bedre med lyd og billede, end det kan skriftligt, men som i det pågældende klip og andre læringspil ikke udnyttes i tilstrækkelig grad til at tegne konteksten op og lave kobling fra det virtuelle til det virkelige.

Begrænsningen ved min argumentation for et alternativt, interaktionelt baseret læringspil, som i højere grad baserer sig på optagelser og transskriptioner af autentiske interaktioner, er naturligvis, at jeg ikke i denne artikel kan vise eller afspille en alternativ og mere autentisk version af den pågældende udveksling, men i stedet må begrænse mig til den skriftlige (konstruerede) reproduktion af, hvordan en sådan udveksling formentlig ville se ud. Men det, der forhåbentlig er tydeligt med eksemplet, er, hvordan fraværet af disse dimensioner i den rekonstruerede animation på én gang vidner om mangler på det sprogdidaktiske plan, men også om mangler i selve forståelsen af den kontekst, som sprogbrugeren bliver præsenteret for, og at begge dele får konsekvenser for genkendeligheden og brugbarheden af materialet for sprogbrugeren. Hvor spilbaseringen og det virtuelle læringsrum netop potentielt set udgør en ressource, fordi det skaber motivation og indlevelse, idet sproglæringen kobles til praksis, så risikerer man med en maskinel og urealistisk fremstil-

ling af virkeligheden at skabe fremmedgørelse og modstand i stedet. Eller man risikerer i bedste fald at få skabt et univers, som faciliterer læring af sprog, der ikke er særlig brugbart uden for det virtuelle rum, hvor succes og kompetence bliver defineret, som at man kan svare på, hvornår man må kramme hvem, og hvordan man siger, hvad man hedder. Sådanne sproglige og sociale kompetencer er enten lige så godt formidlet i skriftligt undervisningsmateriale eller i dialoger med læreren i klasserummet og udfylder i hvert fald ikke den ramme, som spilbaserede CALL-ressourcer stiller til rådighed.

Konklusion

Jeg har i denne artikel lagt op til en interaktionel tilgang til udarbejdelse af læringsspil i sprogundervisning, som inkorporerer de væsentlige kontekstualiseringselementer af social interaktionel, og som tager udgangspunkt i de arbejdssituationer og opgaver, den andetsprogstalende kursist konfronteres med i dagligdagen. Det alternativ, jeg har skitseret, baserer sig på teknologien og mulighederne i 3D-syntetiske 'immersion'-spil som *Croquelandia* eller *World of Warcraft*, men bygger disse verdener op omkring en mere præcis kontekstuel forankring af relevans for sprogbrugeren, nemlig arbejdslivet, og baserer sig på optagelser og analyser af autentiske interaktioner og feltarbejde. Et sådant spil vil imødekomme et eksisterende behov blandt både arbejdsgivere og migranter inden for en række brancher, såsom service og produktion, hvor der er behov for målrettet og fleksibel sprogundervisning, som repræsenterer de arbejdsopgaver, interaktioner og sproglige udfordringer, som medarbejderne møder hver dag. Begreber som 'spild' og 'omvask' og dialoger om effektivisering af produktionen er helt specifikke problemer, som kan gamifiseres med udgangspunkt i autentiske interaktioner. Et sådant læringsværktøj vil i sagens natur ikke blot kunne udvikles og bruges til andetsprogsundervisning, men kunne også bygges op omkring arbejdsfællesskaber, hvor eksempelvis engelsk, fransk eller tysk er det officielle arbejdssprog, som man ser det i mange større virksomheder i Danmark, i EU og i resten af verden. På samme måde vil det kunne tilpasses andre brancher og arbejdsmæssige verdener.

Det anderledes ved den interaktionelt baserede tilgang til læringsspil, som jeg lægger op til her, er en kontekstspecifik orientering om et arbejdsfællesskab, som sprogbrugeren har konkret brug for at kunne agere i, og hvor generisk sprogbrug ikke rækker. Når designet af læringsaktiviteter og dialoger bygger på optagelser og analyser af autentiske interaktioner snarere end sprogidaktisk el-

ler pædagogisk tænkte og konstruerede eksempler, vil den virtuelle verden opleves genkendelig og relevant for sprogbrugeren.

Der er behov for udviklingen af læringsspil, som benytter sig af mulighederne og teknologien bag andre syntetiske universer som *Croquelandia* og *World of Warcraft*, men baserer sig på optagelser og analyser af sprogbrug på arbejdspladsen. I en sådan virtuel arbejdsplads skal arbejdsrelateret problemløsning gå hånd i hånd med task-baseret sprogundervisning, men med udgangspunkt i faktiske dialoger, hvor paralingvistiske, emotionelle og situationelle kontekstualiseringer ikke bare er bevaret, men er gjort til centrum for den sproglæring, der skal finde sted. På denne måde skabes der ikke blot en større grad af genkendelighed, men også anvendelighed af den sproglige praksis, som sprogbrugeren møder og udvikler i den virtuelle ramme. Sådanne spil vil desuden kunne anvendes inden for rammerne af en arbejdsplads som en del af målrettede danskundervisningsforløb, hvor de ville kunne skabe mulighed for vidensopbygning og fællesskabsopbygning blandt medarbejderne, fordi realismen omkring konteksten og problemløsningen i det virtuelle rum sikres og prioriteres. Målsætningen, men også udfordringen, er at udvikle læringsspil, som har en så høj underholdningsværdi, at man har lyst til at spille dem 'for sjov', og som samtidig opretholder en autenticitet og kontekstualisering, der sikrer sproglæringens kvalitet og relevans.

Noter

1. Begge spil udgives som en del af materialedatabasen dansk.nu. for dansk som andetsprog.
2. Spillet kan tilgås på følgende link: dansk.nu/course/jpa/1793. Lokaliseret d. 15. marts 2021.
3. Klippet kan tilgås på følgende link: dansk.nu/course/jpa/1793. Lokaliseret d. 15. marts 2021.

Litteratur

- Blake, R. (2017). Distance Education for Second and Foreign Language Learning. I: Thorne, S. L. & May S. (red.), *Language, Education and Technology* (s. 157-168). Cham: Springer International Publishing.
- Cooke-Plagwitz, J. (2008). New Directions in CALL: An Objective Introduction to Second Life. *CALICO*, 25(3), 547-557.
- Eskildsen, S.W. & Wagner, J. (2018). 'Language Learning in the Wild' som praksisorienteret sprogundervisning. *Sprogforum*, 66, 62-70.
- Garrett, N. (2009). Computer-Assisted Language Learning Trends and

- Issues Revisited: Integrating Innovation. *The Modern Language Journal*, 93, 719-740. Lokaliseret d. 15. marts 2021 på [jstor.org/stable/25612270](https://www.jstor.org/stable/25612270).
- Gumperz, J.J. (1982). *Discourse Strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hansen, T.K. & Bo-Kristensen, M. (2012). "Jagten på Arnestedet" – 3D sprog- og kulturlæring gennem computerspil og talegenkendelse. *Sprogforum*, 54, 45-52.
- Heritage, J. (1984). A change-of-state token and aspects of its sequential placement. I: Atkinson, J.M. & Heritage, J. (red.), *Structures of Social Action. Studies in Conversation Analysis* (s. 299-346). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lai, C., Ni, R. & Zhao, Y. (2013). Digital games and language learning. I: Thomas, M., Reinders, H. & Warschauer, M. (red.), *Contemporary Computer-Assisted Language-Learning* (s. 183-200). London: Bloomsbury.
- Levy, M. (2009). Technologies in Use for Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 93, 769-782. Lokaliseret d. 15. marts 2021 på [jstor.org/stable/25612273](https://www.jstor.org/stable/25612273).
- Nielsen, M.F. (2002). Nå! En skiftemarkør med mange funktioner. I: Kristensen, K. (red.), *Studier i Nordisk 2000-2001. Selskab for Nordisk Filologi. Foredrag og årsberetning* (s. 51-67). København: Selskab for Nordisk Filologi.
- Risager, K. (2018). *Representations of the World in Language Textbooks*. Bristol: Multilingual Matters.
- Stokoe, E. (2011). Simulated Interaction and Communication Skills Training: The 'Conversation-Analytic Role-Play Method. I: Antaki, C. (red.), *Applied Conversation Analysis. Intervention and Change in Institutional Talk* (s. 119-140). Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Stokoe, E. (2013). The (in)authenticity of simulated talk: Comparing role-played and actual conversation and the implications for communication training. *Research on Language and Social Interaction*, 46(2), 1-21.
- Stokoe, E. (2014). The Conversation Analytic Role-Play Method (CARM): A Method for Training Communication Skills As an Alternative to Role-Play. *Research on Language and Social Interaction*, 47(3), 255-265.
- Sykes, J.M., Oskoz, A. & Thorne, S.L. (2008). Web 2.0, Synthetic Immersive Environments, and Mobile Resources for Language Education. *CALICO*, 25(3), 528-546.
- Thorne, S.L., Black, R.W. & Sykes, J.M. (2009). Second Language Use, Socialization, and Learning in Internet Interest Communities and Online Gaming. *The Modern Language Journal*, 93, 802-821. Lokaliseret d. 15. marts 2021 på [jstor.org/stable/25612276](https://www.jstor.org/stable/25612276).
- Thorne, S.L. & Reinhardt, J. (2013). "Bridging Activities", New Media Literacies, and Advanced Foreign Language Proficiency. *The CALICO Journal*, 25(3), 558-572.
- Tranekjær, L. (2018). The interactional management of 'language difficulties' at work – L2 strategies for responding to explicit inquiries about understanding. *Journal of Pragmatics*, 126, 78-89.
- VIFIN (2017) *WorkSim*. Lokaliseret d. 15. marts 2021 på [vifin.dk/index.php/da/it-materialer-2/arbejdsmarked/638-worksim](https://www.vifin.dk/index.php/da/it-materialer-2/arbejdsmarked/638-worksim).
- VIFIN (2018) *Jagten på arnestedet*. Lokaliseret d. 15. marts 2021 på [vifin.dk/index.php/da/kompetenceudvikling/didaktiklaering/95-it-vaerktøjer-til-dansk-som-andetsprog/502-jagten-](https://www.vifin.dk/index.php/da/kompetenceudvikling/didaktiklaering/95-it-vaerktøjer-til-dansk-som-andetsprog/502-jagten-)

pa-arnestedet-differentieret-
undervisning-i-alesprog.
Wagner, J. (2018). Towards an
Epistemology of Language
Learning in the Wild. I:
Hellerman, J., Eskildsen, S.W.,
Doehler, S.P. & Piirainen-Marsh,

A. (red.), *Conversation analytic
research on learning-in-action: The
complex ecology of second language
interaction "in the wild"* (s. 251-272).
Springer.