

Spilbaserede og ikke-spilbaserede digitale ressourcer som forskellige tilgange til situeret andetsproglæring?



Louise Tranekjær
Ph.d.
Lektor på Roskilde Universitet
louiset@ruc.dk

Denne artikel præsenterer tre forskellige digitale ressourcer, der på hver deres måde introducerer et leg- eller spil-element, som har til formål at kontekstualisere (situere) sproglæringen og den andetsprogstalende i relation til arbejdslivet. Artiklen tager udgangspunkt i forskning i andetsprogsundervisning og -læring i relation til arbejdsmarkedet (Kirilova m.fl., 2023) og hviler på Van Liers økologiske læringsbegreb *affordance* (van Lier, 2000) og hans ide om, at læring finder sted som del af en orientering mod nogle mulighedsbetingelser i det omgivende miljø. Orientering skal i denne forbindelse forstås som en investeret rettedhed mod nogle mål eller muligheder, som den andetsprogstalende finder relevante og meningsfulde. Der er mange forskellige metoder og tilgange til at skabe denne form for situering og rettedhed, men forudsætningen for brugerens investering vil altid være, at materialet adresserer målgruppens kulturelle, erkendelsesmæssige og sproglige udgangspunkt. Digitale ressourcer er én måde at forsøge at operationalisere en arbejdsmæssig situering på, og en række studier inden for forskningsfeltet Computer Assisted Language Learning peger på at digitale ressourcer bidrager til sproglæring, fordi de er motiverende og skaber investering, hvis de er kontekstuel relevante for brugeren (Garrett, 2009).

I denne artikel vil jeg diskutere tre forskellige digitale tilgange, nemlig en digital læringsplatform, en brugerbaseret digital ordliste og et digitalt læringsspil. Jeg vil diskutere, hvordan de hver især søger at skabe situering og ikke mindst hvilke forskellige målgrupper, som de herigennem implicit adresserer og forudsætter. Jeg vil tage udgangspunkt i Goffmans (1974) beskrivelse af framing eller 'frame analysis' som en dynamisk proces bestående af både iscenesættelse og fortolkning af en situation, hændelse eller handling. Frame analysis beskriver på denne måde både den receptive og produktive dimension af de processer hvori brugere udvælger og reproducerer aspekter af virkeligheden, som er genkendelige og naturliggjorte for dem selv og andre. Goffman beskriver denne imiterende kobling til en kulturelt genkendelig fortolkningsmæssig ramme som

'keying', og dette begreb bruges til både at beskrive processen omkring produktionen og brugen af de læringsressourcer, som artiklen diskuterer. Artiklen vil altså fokusere på de 'keys', som udgør nøglen til den digitale imitation af den arbejdsmæssige kontekst, og som er designet med henblik på at situere sproglæringsmaterialet og skabe investering for brugeren. Det spørgsmål, som forfølges, bliver herved, på hvilken måde framing i de forskellige digitale læringsressourcer på én gang forudsætter og implicerer nogle bestemte kulturelle, sproglige og erfaringsmæssige ressourcer, som på denne måde kan siges at inkludere og ekskludere forskellige målgrupper.

Baggrund og målgruppe for de tre forskellige læringsressourcer

De tre læringsressourcer som beskrives udspringer af tre forskellige udviklingsprojekter finansieret af SIRI: 1) Et læringsspil WorkdPlays, som er udviklet af softwareudviklingsvirksomheden PortaPlay med udgangspunkt i et forsknings- og feltarbejde, som jeg har gennemført på et vaskeri og to rengøringsvirksomheder (Tranekjær, 2020; Tranekjær, 2024). 2) En ordliste og opgavemodul, der blev udviklet af CLAVIS og PortaPlay som tilbygningsmodul til læringsspillet og 3) En digital læringsplatform bestående af digitale opgaver og øvelser udviklet af CLAVIS i samarbejde med en webdesigner. Hvor læringsspillet blev udviklet til medarbejderne på virksomheder inden for vaskeri og rengøring med meget få sproglige forudsætninger, blev læringsplatformen og tilbygningsmodulet udviklet til undervisere og kursister i en sprogskolesammenhæng, som ikke var på absolut begynderniveau.

Situering i læringsspillet WorkdPlays

Læringsspillet WorkdPlays er opbygget som det, man inden for spilforskningen kalder virtual worlds (VW) (Sadler, 2017), hvilket betyder, at den situation, man søger at skabe, består i en simulation af den virkelighed, som er velkendt for brugeren. Sproglæringen er lagt ind som en del af problemløsningen i den virtuelle arbejdskontekst på en sådan måde, at udførelsen af forskellige opgaver og handlinger involverer sprogbrug og



Figur 1 Map i rengøringspil

sproglæring. WorkdPlays er lavet i to varianter, baseret på to forskellige arbejdsmæssige kontekster, nemlig vaskeri og rengøring, som har to forskellige og arbejds-specifikke 'maps' som spilplatform, med hver deres

specifikke lokationer, spilsituationer og ordforråd (Figur 1 og 2).

De frames eller keys, som læringsspillet er bygget op omkring, altså den genkendelige virkelighed som spillet trækker på, forudsætter brugere, der arbejder inden for vaskeri eller rengøring. Spillets relevans og brugerens



Figur 2 Map i vaskerispil

investering kræver altså at brugeren genkender de lokationer, handlinger og objekter, der udgør spillets 'keys' og er nøglen til forståelse af, hvad man skal gøre og hvorfor. Udfordringen i forhold til at genskabe denne økologi digitalt ligger i udvælgelsen af de elementer af en given 'virkelighed', som vil vække genkendelse hos brugeren og vil skabe motivation og platform for sproglæringen, fordi brugeren vil kunne bruge sin deltagerbaserede viden om konteksten som platform for sproglæringen. Nøglen til udvikling af et VW-spil er således, at udvikleren får adgang til denne deltagerbaserede viden og formår at konvertere den til nogle visuelle, lyd-mæssige og sproglige udtryk, som skaber genkendelse og investering hos brugeren. Framingen udspiller sig i relationen mellem designet og brugerens fortolkning som en dynamisk, diskursiv proces, der i læringsspillet WorkdPlays finder sted på både et institutionelt, situationelt og handlingsmæssigt niveau gennem en multimodal kobling mellem ord, billeder og lyd, og brugerens erfaring, viden og sproglige forudsætninger.

I WorkdPlays skabes den læringsmæssige situering og framing ved hjælp af følgende keys: 1. Skilte og instruktioner, 2. Lokationer, 3. Handlinger og 4. Begivenheder og hændelser. Gennem disse elementer bindes det institutionelle, situationelle og handlingsmæssige niveau sammen med henblik på at skabe en meningsfuld og relevant læringskontekst for brugeren, som er et virtuelt univers bestående af en række forskellige områder, hvor brugeren skal bevæge sig rundt og løse forskellige spilbaserede opgaver. Spilelementet er i denne sammenhæng centralt knyttet til handlingsniveauet, forstået på den måde, at en given spillehandlings formål imiterer en handlingssituation på arbejdspladsen.

I figur 3 og 4 ses et eksempel på, hvordan videooptagelser af en genkendelig handling inden for rengøring, nemlig klargøring af rengøringsvognen, er konverteret til en spilsituation, hvor brugeren får en række instrukser på rengøringsartikler og objekter, som skal tages fra en hylde i rengøringsrummet og fyldes på rengøringsvognen.



Figur 3 Fra videooptagelser af rengøring

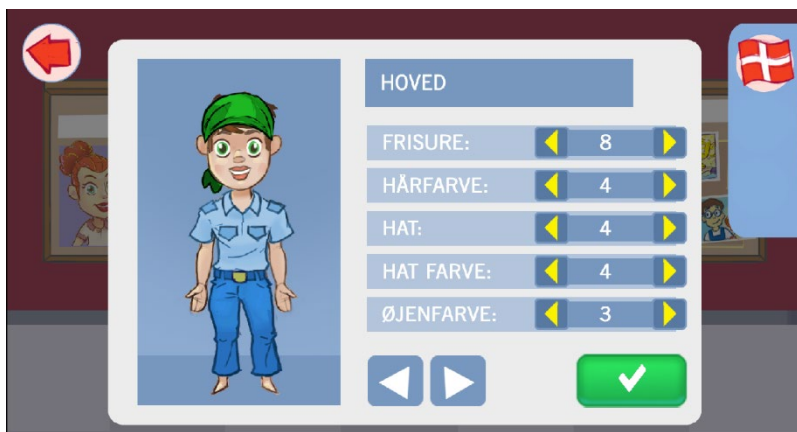


Figur 4 Til spilsituation i WorkdPlays

Det *institutionelle niveau* er i dette tilfælde rengøring, og den naturliggjorte viden, som knytter sig hertil, nemlig at man skal bruge en række forskellige produkter for at kunne gøre

rent, og at det har en betydning, at man kan kende de forskellige produkter fra hinanden. Det *situationelle niveau* er klargøringen af vognen og forståelsen af denne situation som en nødvendig del af en arbejdsproces, og det *handlingsmæssige niveau* er udvælgelsen af produkter på en hylde, som derefter skal placeres på vognen. Framing består altså i en udvælgelse af forskellige semiotiske elementer, som tydeliggør hvad lokationen, situationen og handlingen går ud på, såsom hylderne og den tomme vogn. På én gang forudsætter og fremsætter denne framing en bestemt fortolkning af de forskellige elementer som del af en meningsfuld enhed. Framingen understøttes desuden ved mundtlige instrukser fra en gennemgående figur i spillet, den tilsynsførende. Denne figur giver både i rengøringsspillet og i vaskerispillet (hvor hun hedder teamlederen) brugeren instruktioner til formålet med spillet, hvor man skal gå hen, og hvad de forskellige spilsituationer går ud på.

Et andet væsentligt element i framingen af den virtuelle arbejdsvirkelighed er, at brugeren som udgangspunkt skal designe sin egen avatar (sin spilfigur) inde i omklædningsrummet, og give den tøj, hår, hudfarve osv. (figur 5).



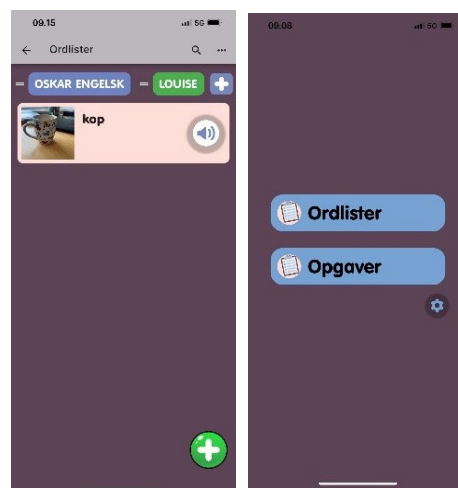
Figur 5 Design af avatar i omklædningsrum

Dette er et typisk element i VW-spil, som man inden for spilforskningen har peget på som en potentiel kilde til at øge brugerens investering i spillet, og som også kan bidrage til at reducere den angst, som ellers for nogle kan være forbundet med at lære sprog (Sadler, 2017). I WorkdPlays er dette element integreret med sproglæringsformålet,

og ligesom i resten af spillet kan brugerens definition af sin avatar foretages uden kendskab til skriftsprog, da alle valg er understøttet både lydæssigt og visuelt. Spillet inkluderer på denne måde brugere på absolut begynderniveau, med og uden skriftlighed og alfabetisering, men til gengæld forudsætter den virtuelle verden, som spillet er bygget op omkring, viden om og adgang til de arbejdsmæssige kontekster og fortolkningsrammer.

Brugerstyret situering gennem et multimodalt ordlisteværktøj

Den anden digitale ressource, som jeg vil analysere, er det ordliste- og opgaveværktøj, som blev udarbejdet af CLAVIS og PortaPlay som et tilbygningsmodul til WorkdPlays, og som særligt retter sig mod kursister og sproglærere på sprogskolerne. Dette digitale værktøj er multimodalt understøttet ved, at man kan lægge billeder og lydsekvenser sammen med hvert ord på listen (figur 6), og er herved særdeles velegnet til nybegyndere og ikke-alfabetiserede brugere, som har brug for at kunne tage et billede og optage lyden af et ord, uden brug af skriftlighed. Her er spil-elementet fraværende og det er løsrevet fra spillets økologi i den forstand, at det ikke baserer sig på arbejds kontekstuelle 'keys', selvom brugeren naturligvis kan generere ordlister eller opgaver, som trækker på denne fortolkningsramme. Denne digitale ressource minder derfor i højere grad om andre, ikke-spilbaserede ressourcer til sproglæring, som er til rådighed såsom Duolingo. Her skabes imidlertid nogle andre muligheder for situering og investering, da brugeren i højere grad selv er involveret i produktionen af læringsmaterialet, hvor det i spillet er prædefineret af softwareudvikleren. Investeringen er således en forudsætning for



Figur 6 Screenshots af et multimodalt ordlisteværktøj

læring, da brugeren selv skal vælge og udvælge indholdet og brugen af værktøjet i forhold til, hvad der opleves relevant. Dette kan på den ene side, ligesom valget af avataren i læringsspillet, siges at øge potentialet for læring, men det stiller også nogle krav til digitale forudsætninger og erfaringer, som kan afholde og ekskludere nogle brugere. Framingen forudsætter altså ikke brugerens adgang til og viden om en bestemt arbejdsmæssig kontekst, men derimod dennes viden om digitale ressourcer og funktionaliteter samt specifikke sproglæringsaktiviteter, nemlig at identificere og indsamle ord ved hjælp af lyd og billede. Framingen af disse handlinger og formål ved ordlisteværktøjet skabes gennem nogle visuelle knapper og symboler, som er understøttet skriftligt, på dansk. Dette tydeliggør, at værktøjet retter sig mod brugere, som er alfabetiserede, men absolutte begyndere, og det forudsætter igangsættelse af en sproglærer, da ordene 'ordlister' og 'opgaver', som er indgangen til spillet, ikke kan antages at være kendte af denne gruppe.

Optagerfunktionen i værktøjet muliggør, i modsætning til spillet, en sproglig produktiv dimension, da brugeren kan optage sin egen udtale af ord. Framingen af værktøjets opgavefunktionalitet synliggør

sproglærerne som yderligere målgruppe for værktøjet, og en anvendelse på sprogskolerne. Man har altså som underviser mulighed for at generere ordlister indenfor en række emner, og brancher, på vegne af kursisterne og der er mulighed for at lægge opgaver ind, som brugeren kan løse.

Situering i læringsplatformen

Den sidste type digitale ressource, nemlig den digitale læringsplatform, bevæger sig et skridt længere væk fra den spilorienterede virtuelle verden, men udgør på samme måde som spillet et prædefineret univers, i modsætning til det brugerdefinerede ordlisteværktøj. Framingen består imidlertid, i dette tilfælde, ikke i en digital reproduktion af en bestemt arbejdsmæssig virkelighed, som brugeren træder ind i, men i en palet af forskellige branchemæssigt specifikke kontekster, som danner ramme og udgangspunkt for en række sproglige emner og opgaver.



Figur 7 Emnebjælke hvor man vælger branche

Hvor spillet er tilgængeligt i App Store, ligger læringsplatformen tilgængelig på CLAVIS sprogcenters hjemmeside, hvilket bliver et væsentligt udgangspunkt for den framing, der finder sted, idet det tydeligt indgår som en del af et sprogskoleunivers, som ikke alle andetsprogstalende har viden om og erfaring med. De forskellige brancher (SOSU, Rengøring, Hotel osv.) præsenteres som EMNER i en bjælke øverst på siden, hvor man også finder det generiske emne Kollegasnak (figur 7). Den institutionelle framing situerer på denne måde brugeren i et arbejdsrelateret læringsmateriale, som forudsætter et relativt højt sprogligt niveau og et kendskab til ord som 'emner', 'klar til' og 'butik og detail'.

Når man dykker ned i et af de forskellige emner, nemlig SOSU, ser man at indgangssiden består af følgende tre sammenhængende skærmdelen, som man scroller nedover. Den første introducerer emnet med en forklarende tekst, som beskriver formålet med de opgaver, man finder her. Skriftlighed er her en forudsætning for forståelse af formålet.

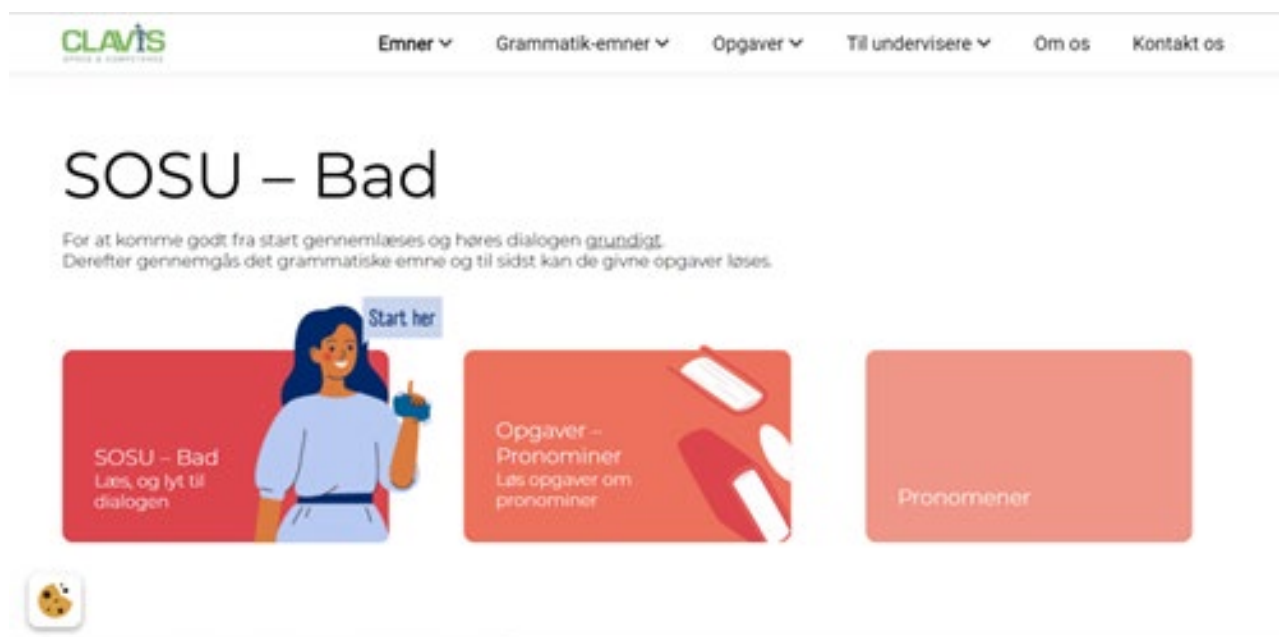


Figur 8 Indgangsside til SOSU-området på læringsplatform

I højre side af skærmen finder man et billede med nogle visuelt understøttende elementer, som skal aktivere en fortolkningsramme, som knytter sig til SOSU (figur 8). De valgte 'keys' er to kvinder (en hvid og en brun), som har armen om hinanden i forgrunden, en rullestol, et stetoskop, en skål varm mad og en kasse med nødhjælp, som kommer

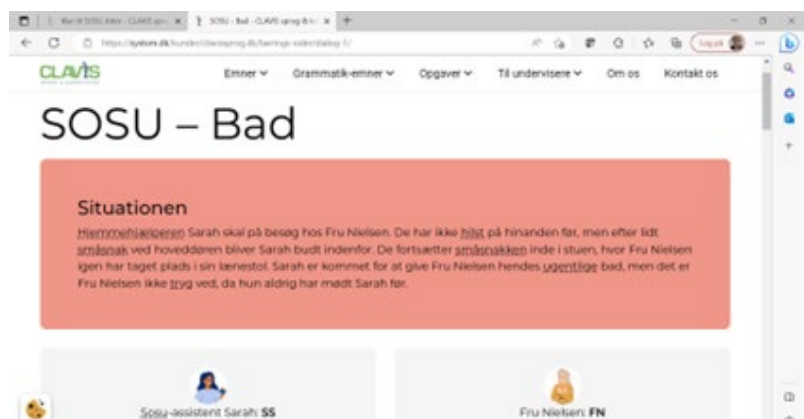
ned fra himlen med faldskærm. Flere af disse keys kan ikke siges entydigt at knytte sig til SOSU, såsom kassen med nødhjælp, og brugerens situering forudsætter forståelse af den forklarende tekst.

Længere nede på siden peges man, igen skriftligt, i retning af to forskellige specifikke områder inden for SOSU, nemlig BAD og SAMTALE MED PÅRØRENDE, hvor denne artikel vil fokusere på førstnævnte (figur 9). Disse emner kan beskrives som en form for *situationel* framing, der orienterer brugeren mod arbejdsfunktioner eller situationer inden for SOSU, og de sproglige opgaver eller udfordringer, som knytter sig til disse. Disse typer framing kan sammenlignes med den udvælgelse af lokationer og etablering af fokus på arbejdsfunktioner i relation til disse, som man finder i WorkdPlays spillet. Her forudsætter den situationelle framing imidlertid igen en forståelse af skriftlighed og ordet 'bad' samt den forklarende tekst, da fortolkningsrammen ikke aktiveres visuelt.



Figur 9 Indgang til specifikt arbejdsområde i SOSU, BAD

Når brugeren følger den skriftlige anvisning og klikker sig videre ind til dialogen, præsenteres denne skriftligt for den situation og den problemstilling, som man ønsker at forberede til, nemlig et hjemmehjælpsbesøg, hvor borgeren ikke vil i bad (figur 10).



Figur 10 Situationsbeskrivelse i digital læringsplatform



Figur 11 Dialog i digital læringsplatform

Det dialogiske aspekt, som i læringsspillet er fraværende, imiteres her igennem en kommunikativ situation (figur 11), dog ikke én som skal løses af brugeren, men som skal skabe en kontekst for forståelse af opgaverne og deres relevans. Typen af opgaver, som man skal løse, og som her knytter sig til pronominer, er nogle, man også finder i tekstbøger eller apps som Duolingo, såsom 'fill the gap' øvelser, hvor man skal fylde et manglende ord ud i en sætning. Denne tilgang muliggør en højere sværhedsgrad og kompleksitet i de sproglige øvelser og er samtidig væsensforskellig fra læringsspillet WorkdPlays, hvor problemstillingerne er ikke-sproglige, og hvor løsningerne er spilhandlinger, der involverer sprog og træner forståelse.

Konklusion

Jeg har i denne artikel diskuteret, hvordan forskellige digitale ressourcer til dansk som andetsprog tilbyder forskellige læringsmuligheder og barrierer i kraft af den økologi og form for framing, som situerer sprogbrugeren. Med udgangspunkt i tre forskellige typer digitale ressourcer: et læringsspil, et ordlisteværktøj og en læringsplatform, har jeg peget på de forskellige typer framing, som ligger i det digitale design, og de målgrupper som denne framing på én gang forudsætter og fremskriver. Jeg har peget på, at framingen i de forskellige læringsressourcer forudsætter brugerens viden om og adgang til meget forskellige 'universer', med henblik på at problematisere, hvorvidt den økologi, der skabes for brugeren, reelt etablerer de læringsmuligheder, som man ønsker.

Litteratur

Garrett, N. (2009) Technology in the service of language learning. *The Modern Language Journal* 93, 697-718. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00968.x>

Goffman, E. (1974) *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper and Row.

Kirilova, M., L. Tranekjær, A. Holmen & M.S. Pedersen (2023) *Sproglæring på arbejdspladser*. En videnspakke om sproglæring på arbejdspladser i de nordiske lande og erfaringer med sprogunderstøttende indsatser på danske arbejdspladser. København: Styrelsen for International Rekruttering og Integration.

Levy, M. (2009) Technology in use for second language learning. *The Modern Language Journal* 93, 769-782. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00972.x>

Sadler, R. (2017). Virtual Worlds and Language Education. In S. Thorne & S. May (Eds.), *Language, Education and Technology* 375-388. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6_29

Tranekjær, L. (2020) LEAN diversity management in practice: The multifunctionality of questions as a resource to ensure understanding, participation and procedural compliance in a diverse workplace. *Scandinavian Studies in Language* 11 (1), 83-116. <https://doi.org/10.7146/sss.v11i1.121362>

Tranekjær, L. (2024) Kulturmøder og sproglig praksis fra et interaktionelt perspektiv. I: L.P. Galal & K. Hvenegård-Lassen (red.) *Kulturmødeanalyser* (71-89). Samfundslitteratur.

van Lier, L. (2000) From input to affordance: Social-interactive learning from an ecological perspective. *Sociocultural theory and second language learning* 78 (4), 245.