



Computerspil – som multimodal tekst og som handlingsrum

THORKILD HANGHØJ, LEKTOR, INSTITUT FOR KOMMUNIKATION, AALBORG UNIVERSITET

I artiklen undersøger jeg, hvordan man kan arbejde med computerspil i dansk som en multimodal teksttype og som handlingsrum. Konkret sammenligner jeg eksempler på to spilforløb med henholdsvis sandkassespillet *Minecraft* og det dystre action-adventure spil *LIMBO*. I begge eksempler har eleverne fokus på at skabe eller at fortolke ”uhygge”, men ud fra vidt forskellige spilsituationer og modaliteter. De to eksempler belyser, hvordan fagligt arbejde med computerspil kan koble udtryksformer og handlemuligheder i spillet med faglige literacy-praksisser *udenfor* spillet. Samtidig viser eksemplerne vigtigheden af, at elevers multimodale bearbejdning af deres spiloplevelser både relaterer meningsfuldt til et relevant fagsprog og til spillenes handlemuligheder.

Computerspil i skolen

Computerspil er en central teksttype og kulturel praksis i børns hverdagsliv. Men selvom mange børn har omfattende spilerfaring, har de ikke nødvendigvis et fagligt metasprog (New London Group, 1996), som sætter dem i stand til at begrebsliggøre deres spiloplevelser. Som eksempler har børn ofte begrænset viden om og forståelse af, hvordan de skal håndtere grimt sprog (“toxic language”), når de spiller *League of Legends*; hvordan YouTube-videoer om spil kan være skjulte reklamer; hvordan man skriver kritisk journalistik om spil; eller hvordan man kan designe spil med

æstetisk appel og godt gameplay. I denne artikel vil jeg fokusere på, hvordan man kan arbejde med computerspil i danskundervisningen til at udvikle elevers multimodale fagsprog for at skabe ”uhygge”. Mere overordnet vil jeg undersøge, hvordan computerspil både skal forstås som multimodale tekster og som handlingsrum – og hvorfor det er nødvendigt at skabe faglige koblinger mellem de to aspekter.

Selvom mange børn har omfattende spilerfaring, har de ikke nødvendigvis et fagligt metasprog, som sætter dem i stand til at begrebsliggøre deres spiloplevelser.

Set ud fra et multimodalt perspektiv er computerspil en kompleks teksttype, der kombinerer forskellige modaliteter – eller tegnsystemer – som f.eks. lyd, grafisk design, animation og tekst (Carr et al., 2007; Burn & Durran, 2007). Computerspil er dermed sammensat af forskellige tegnsystemer, som er kendt fra andre teksttyper som f.eks. musik, film eller tegneserier. Hver modalitet har forskellige affordanser, dvs. muligheder og begrænsninger i forhold til at kommunikere betydning. F.eks. giver førstepersonsperspektivet i 3D-spil som *Counter-Strike* spilleren en fornemmelse af selv at være

kropsligt til stede i en nærkamp mod terrorister og anti-terrorister, mens tredjepersonsperspektivet i f.eks. *The Sims* giver spilleren en fornemmelse af overblik over, hvad der sker i "simmernes" fælles mikroverden.

Computerspil giver elever mulighed for at leve sig ind i og agere gennem undersøgelse af designede scenarier.

Det multimodale perspektiv leverer mange brugbare begreber til at analysere og forstå computerspil som audiovisuelle udtryk. Samtidig kan det semiotiske blik let reducere computerspil til statiske tekster, og dermed mister man forståelse for, hvordan computerspil får mening gennem spillerens handlinger (Beavis, O'Mara og McNeice, 2012). Jeg vil derfor også inddrage et scenariedidaktisk perspektiv på spil som kontingente handlingsrum (Hanghøj et al., på vej). Pointen er, at computerspil giver elever mulighed for at leve sig ind i og agere gennem undersøgelse af designede scenarier, der kan foldes ud gennem spillerens konkrete valg og handlemuligheder. I modsætning til andre teksttyper som f.eks. litteratur eller film giver brugen af computerspil særlige muligheder i undervisningen for at skabe, undersøge og agere gennem fælles spilscenarier, som kan kobles til mange forskellige multimodale literacy praksisser i og ud af spillet. Elever kan således arbejde med at pitche spilkoncepter på basis af litterære tekster, optage Let's Play-videoer af deres *Minecraft* konstruktioner eller skrive guides, anmeldelser og debatindlæg om spil og spilkultur. Samtidig er det værdifuldt for elever at udvikle et fagsprog til at forstå, bearbejde og viderefølge spil og spilkonstruktioner som multimodale udtryk, hvilket er fokus i denne artikel.

For at forstå spil både som multimodale tekster og som handlingsrum vil jeg præsentere to spil, *Minecraft* og *LIMBO*, som senere i artiklen danner afsæt for to forskellige undervisningsforløb. Det multimodale udtryk i *Minecraft* er et 3D-univers i lav opløsning med groft pixellerede objekter, der tæt på ligner abstrakte legoklodser. Som udenforstående kan det være svært at identificere sig

med spillets æstetiske udtryk, fordi der hverken er tydelige karakterer eller narrative. Spillets manglende æstetiske detaljering opvejes imidlertid af, at man som spiller har næsten uanede muligheder for at skabe og udforske *Minecraft*-universer, samle ressourcer, "crafte" objekter samt bygge og vise konstruktioner frem i samarbejde med andre spillere eller ved at uploade eller gennemse andres videoer på YouTube. Spillets frie rammer forklarer også, hvorfor det ofte beskrives som et "sandkassespil". Den store udbredelse af *Minecraft* er et klassisk eksempel på, hvordan spillerens oplevelse af frihed og kreativitet kan være endnu vigtigere end et lækkert grafisk udtryk.

I kontrast til *Minecraft*'s 3D, legende sandkasseunivers er action-adventure-spillet *LIMBO* baseret på et dystert 2D sort-hvidt grafisk udtryk med detaljerede animationer. Spillet har en gennemført uhyggelig lydkulisse, som skaber yderligere identifikation med at befinde sig i Limbo, dvs. på tærsklen til dødsriget. Spilleren styrer en anonym dreng, der er gengivet i silhuet, med lysende hvide øjne, som er på sporet af en forsvunden søster, og som på sin rejse gennem Limbo skal forsøge at overvinde en næsten endeløs række af udspekulerede dødsfælder. *LIMBO*, der har vundet flere priser for sit nyskabende spildesign, giver spilleren relativt få handlemuligheder. Til gengæld åbner spillets mørke univers og spillets åbne slutning op for næsten ubegrænsede tolkningsmuligheder – f.eks. i forhold til at forstå drengens baggrundshistorie, og hvad der er sket med søsteren.



Drengen i LIMBO på sporet af sin forsvundne søster.

For at belyse samspillet mellem modaliteter og handlinger vil jeg sammenligne to undervis-

ningsforløb, der tager afsæt i de to forskellige spil. Tilsammen belyser de to eksempler, hvordan fagligt arbejde med spil både kræver et blik for udtryksformer og handlemuligheder i konkrete spil og en forståelse for, hvordan man kan koble computerspil til elevopgaver og produkter, som relaterer meningsfuldt til spillets handlemuligheder.

Eventyrforløb med *Minecraft*

Det første eksempel tager afsæt i et eventyrforløb i dansk med *Minecraft*, der blev afviklet i to 5. klasser i efteråret 2016. Forløbet var en del af et pilotprojekt, hvor jeg i samarbejde med Lene Storgaard Brok fra Nationalt Videncenter for Læsning og Kristine Kabel fra Professionshøjskolen UCC ville undersøge, hvordan man kan arbejde med faglig kommunikation i og rundt om *Minecraft*. Eventyrforløbet blev udviklet i samarbejde med to dansk-lærere, der var nysgerrige på brugen af *Minecraft*, men som ikke på forhånd havde erfaringer med spillet. Vi var især optaget af at undersøge, hvordan man kunne anvende *Minecraft* som designværktøj til at arbejde med "scenisk fremstilling" af elevernes selvskrevne eventyr. Scenisk fremstilling tager sit udgangspunkt i konkrete situationer, hvor personerne handler og taler, gengiver tanker osv. Alt sammen karakteriseret ved en slags "nær-syn". Perspektivet er zoomet ind, er tæt på begivenhederne og personerne. Rummet er afgrænset, og handlingens forløb vil som regel kun strække sig over kortere tid.

Jeg vil sætte fokus på et eksempel fra forløbet, der belyser nogle af de muligheder og udfordringer, som er forbundet med at arbejde med *Minecrafts* modaliteter og handlingsrum i danskundervisningen. I forløbet er eleverne blevet bedt om at konstruere udvalgte scener i *Minecraft* fra selvskrevne eventyr og dernæst tage billeder (screendumps) af deres scener samt begrunde deres valg af billeder i forhold til deres eventyr. Som eksempel har jeg valgt en gruppe, der havde skrevet et eventyr om damen Viola, som har hunden Lola. En dag kører Viola galt, hvorefter Viola brækker begge ben og kommer på hospitalet, mens hunden Lola bliver væk fra sin ejer og kommer på hundehotel. Til sidst bliver de to genforenet efter at have søgt lang tid efter hinanden. Billedet nedenfor viser gruppens

screendump af deres første konstruerede scene i eventyret, hvor Viola kører galt.



Screendump fra *Minecraft*-scene: Viola kører galt, og hendes hund Lola ryger ud af bilen.

I deres begrundelse for valget af billedet har gruppen skrevet: "her er der hvor Viola kommer til skade og kommer på hospitalet. vi valte gul til bilen fordi Viola godt kan li gul hun kørte galt fordi et træ væltede ned foran bilen. der er en uhyggelig stemning fordi Viola Køre galt, og hunden bliver bange".

I sin respons på klassen kommenterer læreren, at billedet ikke virker specielt uhyggeligt. Hun synes, at der mangler noget blod og "lidt splatter". Læreren kommenterer ikke på elevernes opfindsomhed i forhold til at bygge lyskrydset og bilen, men vælger i stedet at udfordre eleverne: "Man tænker ikke, det er farligt eller frygteligt... Det er måske bare jer, der har været så længe inde i sådan en *Minecraft*-verden, at I tænker det!" Dagen efter er der diskussion på klassen om brugen af forskellige modaliteter: hvad kan man skrive frem i et eventyr, og hvad man kan vise gennem *Minecraft*? I et eventyr kan man f.eks. skrive om bestemte detaljer i et ansigt, eller hvad man tænker eller føler, og det kan man ikke i *Minecraft*. En af eleverne synes, at man godt kan lave uhyggelig stemning i *Minecraft* ved at gøre det mørkt. Læreren er ikke overbevist om, at det virker uhyggeligt, bare fordi det er mørkt i *Minecraft*. Det får eleven til at nævne spilsituationer, som opstår, når han spiller derhjemme: "Der er faktisk folk, som jeg ikke kender, som går ind og troller mig på min server. Det er uhyggeligt."

Eksemplet viser, hvordan det at skabe stemninger som f.eks. "uhygge" i *Minecraft* kan betyde noget meget forskelligt alt afhængigt af, om man oplever

stemningen i spillet eller *udenfor* spillet. Når eleverne er i spillet og bygger scenen med Viola, der kører galt, lever de sig ind i at fortolke og bygge deres eventyr med de ressourcer, som er tilgængelige for dem i spillets nu og her-situationer. Hvis eleverne havde været opmærksomme på muligheden, kunne de godt have valgt at formidle uhyggen ved at mørklægge scenen med bilulykken, eftersom der er både dag og nat i spillet. Samtidig viser eksemplet, hvor vigtig de faglige vurderingskriterier er for at formidle uhyggen til en udenforstående beskuer, når man f.eks. ikke kan lave realistiske blodpletter i *Minecrafts* firkantede univers. I det efterfølgende interview beskriver en af eleverne fra gruppen, hvordan det at designe i *Minecraft* er bedre end at skrive tekst i forhold til at skabe overblik ved at "forklare hele tingen". Eleven fortsætter med at beskrive, hvordan det bliver mere "livligt" i *Minecraft*, fordi man selv skal bygge tingene:

"altså fordi man skal bygge hver detalje, som man måske ikke lige har tænkt over. Så kommer man måske til at tænke over, sådan, at der var et hjørne der, og sådan noget. Så det hele bliver meget mere livligt... Hvis man går rundt, agtigt, og man så kan se, de står der, og sådan noget, i stedet for at man bare skal læse det, og så forestille sig det... At det blev mere livligt, fordi man skulle bygge hver ting."

Det har stor betydning for eleverne, at de arbejder sammen inde i et fælles virtuelt rum: "i *Minecraft*, altså, det føles ligesom at som om, du er der i virkeligheden, inde... fordi du er sammen med rigtig dine venner, inde". Af samme grund oplevede en af drengene i klassen også uhygge, når han spiller derhjemme og bliver "trollet" af uvelkomne gæster inde på sin egen server.

Det at lære at arbejde med et spil er også at lære at afkode og anvende spillets modaliteter og at få dem til at samvirke inden for spillets univers.

Spillets stemning opleves helt anderledes, når man er *udenfor* spillet og f.eks. kigger på screendumps, der "fryser" situationer fra spillets 3D-verden til 2D-billeder. Set fra lærerens udenforstående

perspektiv virker elevernes screendump ikke specielt uhyggeligt. Samtidig gengiver billedet ikke oplevelsen af at bevæge sig rundt og være til stede i 3D-universet med sin avatar og dermed at kunne overskue scenen. Brugen af screendumps reducerer elevernes muligheder for at analysere deres fælles konstruktioner og oplevelse af samarbejde til statiske billeder eller "illustrationer", der kun i begrænset grad gengiver stemningen af at være til stede i spiluniverset.

Analysen viser, hvordan elevernes arbejde i et univers som *Minecraft* lægger op til at "læse" og "skrive" computerspillet på en bestemt måde. Eleverne oplever selv, at det er uhyggeligt, det de får fremstillet. Undervisning med computerspil bør derfor tage afsæt i at læse spillet på spillets præmisser og ikke kun i forhold til andre teksttyper som f.eks. deres eventyrtekster eller krav til billedkomposition. Det at lære at arbejde med et spil er også at lære at afkode og anvende spillets modaliteter og at få dem til at samvirke inden for spillets univers. Der er behov for at etablere et særligt blik for, at man kan udvikle en bestemt stemning i *Minecraft*, som også er nødvendigt, når man skal aflæse og forstå, hvad der foregår. Samtidig står det åbent, hvordan man etablerer fænomenet *uhygge* i spillet, og hvordan man kan anspore andre til at forstå en uhyggelig situation – som er helt anderledes, end når eleverne skriver uhyggen frem.

Undersøgelse af LIMBO

Det næste eksempel tager udgangspunkt i et forløb i 7. klasse med action-adventure-spillet *LIMBO*. I modsætning til det forrige eksempel, hvor spillet bliver brugt som designværktøj, har læreren i dette forløb fokus på at undersøge selve spillet. Læreren havde valgt, at eleverne i grupper skulle udforske *LIMBO* som en multimodal teksttype gennem selvstændige "miniprojekter". Eleverne blev delt ind i grupper og fik lov til at spille spillet i tre lektioner, hvorefter hver gruppe skulle udvikle en ramme for deres udforskning af spillet. Læreren lagde vægt på, at eleverne skulle arbejde fagligt med spillets modaliteter i form af grafik, lyd, handlemuligheder og gyservirkemidler i form af "surprise" og "suspense". Der var stor spredning i gruppernes idéer. Nogle grupper valgte at lave en anmeldelse af spillet ved at bruge præsentations-

programmer som f.eks. PowerPoint, Google Slides eller Prezi, hvor de lagde vægt på at fremvise og vurdere spillets handlemuligheder og modaliteter. Andre grupper valgte kunstneriske genfortolknin-ger, hvor de omformede spillets udtryk og fortæl-lestruktur til papirfigurer eller til stopmotion-film. Derudover valgte andre grupper at skrive en backstory til spillet, hvor de gav deres fortolkning af, hvad der var sket, før drengen var trådt ind i LIMBOs dystre univers.

Nedenfor har jeg valgt et eksempel ud, hvor en gruppe med to elever har lavet en montage, hvor de prøver at genfortælle historien før og i LIMBO, som den opleves fra drengens perspektiv. Monta-gen starter brat med en journalistisk efterlysning af en unavngiven dreng, der er forsvundet på mystisk vis. Det bliver fulgt af en dagbogslignende tekst, hvor drengen beskriver sig selv. Dernæst følger en sørgelig baggrundshistorie, der sætter rammen for drengens udforskning. Endelig kommer overgangen til selve spillet, der signalerer, at der ikke længere er nogen vej tilbage.



En unavngiven 9-årig dreng efterlyses. Elevmon-tage i PowerPoint.



Beskrivelse af den forsvundne dreng. Elevmontage i PowerPoint.



Den forsvundne drengs baggrundshistorie. Elev-montage i PowerPoint. Billedet til højre skal forestil-le hovedpersonen i spillet LIMBO (fan art downloa-det fra nettet).



Overgangen til selve spillet LIMBO. Elevmontage i PowerPoint.

De to elevers montage mixer flere forskellige genrer – bl.a. journalistik, efterlysning, dagbog og drengens narrativ fortalt i første person, som senere i montagen bliver suppleret af links til eksisterende YouTube-videoer, der viser, hvordan drengen klarer nogle af spillets udfordringer. På den måde forsøger eleverne at skabe en realistisk baggrundshistorie for drengen, som skal forbinde ham til en genkendelig verden, samtidig med at de forstærker spillets narrativ ved at fremhæve bestemte udfordringer via online links, som man gennem avataren møder inde i spillet. Montagen giver et godt billede af, hvordan eleverne både levede sig ind i spillet, og hvordan mange af grup-perne lod sig inspirere til at arbejde videre ud af spillet med deres spiloplevelse på tværs af flere forskellige modaliteter, medier og genrer. I eksem-plet er skriften bærende for betydningen, idet den styrer fortolkningen af billederne fra spillet ud fra elevernes narrativ. Andre grupper i klassen valgte at skrive endnu længere historier i forlængelse af spillet med brug af færre illustrationer. Omvendt

var der også grupper, som helt fravalgte skrift som modalitet og i stedet genfortolkede *LIMBO*s æstetiske udtryk ved at bygge scener og stemninger fra spillet i pap eller lave flyttefilm, som dermed oversatte spillets todimensionelle modaliteter til tredimensionelle handlingsrum.

Lærernes game literacy, dvs. deres ”spilkyndighed”, og faglige ejerskab til computerspil har stor betydning i forhold til at anvende dem i undervisningen.

Eksemplerne viser, hvordan et computerspil som *LIMBO* kan skabe et stort engagement for både lærere og elever, som kan åbne for mange faglige muligheder for at arbejde med betydningen af bestemte modaliteter og handlemuligheder. Det gælder både i forhold til at forstå og fortolke designet af spillet, men også gennem arbejde med multimodale produktioner i forlængelse af elevernes spiloplevelser. Samtidig viser forløbet, hvor værdifuldt det var for klassen at få lov til at arbejde sammen og selvstændigt udforske både æstetiske og handlingsmæssige aspekter af spillet.

Diskussion

Tilsammen belyser forløbene med *Minecraft* og *LIMBO* både muligheder og udfordringer, som knytter sig til at arbejde med computerspil som multimodal teksttype. Begge forløb viser, at lærernes game literacy, dvs. deres ”spilkyndighed”, og faglige ejerskab til computerspil har stor betydning i forhold til at anvende dem i undervisningen som legitime teksttyper. De to dansk-lærere, der anvendte *Minecraft*, var begge nysgerrige efter at lære spillet at kende, men havde af tekniske grunde kun få muligheder for at prøve spillet, inden forløbet gik i gang. Lærerne havde sagt ja til at deltage i pilotprojektet uden særlige spilforudsætninger, og de havde svært ved at gennemskue de faglige målsætninger for ”scenisk fremstilling” ved at kombinere eventyrskrivning, 3D-konstruktion og screendumps. I *LIMBO* forløbet havde dansk-læreren heller ikke særlige forudsætninger for at anvende spillet, men blev sammen med sine elever så grebet af spillet, at hun på den baggrund

igangsatte en fælles faglig udforskning og genfortolkning af spillet på tværs af mange forskellige modaliteter i både 2D og 3D. Læreren valgte dermed en undervisningsform, som gav eleverne en stor grad af frihed til selv at udforske og sætte rammer for deres faglige fortolkning af spillet, og som både ændrede hendes og elevernes syn på at have dansk i skolen.

Derudover viser forløbene, hvordan arbejdet med computerspil i undervisningen forudsætter, at faglige aktiviteter og elevprodukter *udenfor spillet* skal give mening i forhold til elevernes handlinger *inde i spillet*. Begge forløb vidner om elever, der har været begejstrede for at samarbejde i og rundt om spiluniverser. Enten som afsæt for at producere eventyrscener i *Minecraft* eller som afsæt for at genfortolke *LIMBO*s dystre og gådefulde univers. Samtidig tyder *Minecraft*-forløbet på, at der manglede tydelige faglige koblinger mellem at skrive, bygge og tage billeder af elevernes eventyr. Elevernes screendumps blev løsrevet fra deres 3D-univers uden at eleverne havde en klar idé om, hvordan de skulle vurdere ”scenisk fremstilling” på tværs af tekstens, spillets og billedernes forskellige modaliteter.

Sammenfattende kræver arbejdet med computerspil i undervisningen en kombineret forståelse af computerspil som multimodal teksttype og som handlingsrum. De to eksempler viser to forskellige spilsituationer, hvor elever arbejder med fagsprog til at undersøge eller skabe ”uhyggelige” stemninger. I begge eksempler er der fagligt potentiale for i fællesskab i klassen at undersøge hvilke virkemidler, som spillene tilbyder i forhold til at etablere uhyggelige scener. Samtidig er det interessant at studere, hvordan eleverne løser problemet forskelligt i forhold til at fremstille uhyggelige universer. Det rejser et grundlæggende spørgsmål: Hvad skal lærere, der underviser i computerspil som multimodale tekster og handlingsrum vide og gøre for didaktisk at rammesætte en undervisning, hvor eleverne kan lære, at computerspil udgøres af forskellige tekster, der har deres eget univers, som både skal undersøges, afprøves og udtrykkes? Sagt anderledes er der behov for at fastlægge specifikke faglige kriterier og begreber til at vurdere computerspil og elevernes spilrelaterede literacy-praksisser.

Referencer

Beavis, C., O'Mara, J., & McNeice, L. (Eds.). (2012). *Digital games: Literacy in action*. Wakefield Press.

Burn, A., & Durran, J. (2007). *Media literacy in schools: Practice, production and progression*. Sage.

Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer games: Text, narrative and play*. Polity Press.

Hanghøj, T., Bundsgaard, J., Misfeldt, M., Foug, S. S., & Hetmar, V. (på vej). *Scenariedidaktik – teorier og perspektiver*. Aarhus Universitetsforlag.

Hanghøj, T., Møller, L. D., & Brøk, L. S. (på vej). Skrivning rundt om sandkassen: Elevers skrivepraksisser i og om *Minecraft*. I: Bundsgaard, J., Georgsen, M., Graf, S., Hansen, T.I. & Skott, C. K. (red.), *Innovativ undervisning med it i fagene. It i den innovative skole*. Aarhus Universitetsforlag.

The New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-93.



Et spørgsmål om dannelse

Danskportalerne skal være med til at sikre, at eleverne opøver gode it- og mediekompetencer, så de kan tage aktivt del i et demokratisk og digitaliseret samfund.

Se mere på dansk0-2.gyldendal.dk

Se mere på dansk3-6.gyldendal.dk

Se mere på dansk.gyldendal.dk

GYLDENDAL



gyldendal-uddannelse.dk
tlf. 33 75 55 60
information@gyldendal.dk