

# Mål og midler i en moderne edutainment-produktion

TAV KLITGAARD, DIREKTØR OG PRODUCER, ABCiTY APS

Læringsspillet ABCiTY er et forsøg på at opdatere edutainment-genren med en moderne og tidssvarende pædagogik og et gameplay, der udnytter fordelene ved at spille online. Spillet er udviklet med deltagelse af pædagogiske konsulenter fra Nationalt Videncenter for Læsning og i denne artikel giver spillets producent et indblik i tankerne bag spillet og hvad ABCiTY håber at tilføre edutainment-genren.

## Introduktion til ABCiTY

"I ABCiTY bor de 28 ABCitter. Deres verden er truet af de onde KRaPyLeR, der vil stjæle ABCiTY's vokalpiger. Din opgave er at flytte ind i ABCiTY og hjælpe KonZenTræet, Fede Frede, Professor X og alle de andre sjove ABCitter med at redde deres forråd af ord og undgå, at den lede edderkop KRaPyLia får held med at ødelægge sproget. Flyt ind i den magiske lampe og brug ordene som våben mod de glemsomme KRaPyLeR. Du er ABCitternes eneste håb i Kampen om Lampen!"

Sådan lyder opgaven til børnene fra den flyvende dinosaur Dino Martin, der er børnenes ven i ABCiTY. Han hjælper dem med at finde rundt i byen, som befinder sig inde i en magisk, gammel lampe på et børneværelse.

ABCiTY er et digitalt læringskoncept for børn fra 4-7 år. Det er et dynamisk online univers, hvor der er mange forskellige aktiviteter at udforske. I ABCiTY får barnet en spillefigur, som det selv kan bestemme udseendet på. Spillefiguren flytter ind i universet, får sin egen popcorn-planet, og kan så gå i gang med at løse opgaver, gennemføre missioner og interagere med befolkningen i ABCiTY. Undervejs bliver barnet præsenteret for udfordrende opgaver, som er centreret omkring emner, der er relevante for den tidlige skriftsprogsindlæring. ABCiTY indrager også forældrene. De får mulighed for at følge barnets læringsprogression, mens det leger sig igennem universet, og barnet kan sende tegninger og beskeder til forældre og venner.

## Edutainment som genre

"Edutainment: a form of entertainment as by games, films, or shows, that is designed to be educational" (Merriam-Webster Dictionary, 1976)

Missionen for ABCiTY er at opdatere en genre, som efterhånden har temmelig mange titler på samvittigheden, men som vel efter de flestes mening stadig ikke har indfriet sit pædagogiske potentiale til fulde. Læringscomputerspil på dansk er ikke noget nyt fænomen og titler som f.eks. Magnus Et Myggen, Pixeline og Dansklandskabet har alle med vekslende held forsøgt at ramme balancen mellem det sjove spil og den udviklende læring. Selvom disse titler både er forskellige i deres udgangspunkt, deres ambitioner og deres succeskriterier, danner de tilsammen den platform, som ABCiTY er så heldig at kunne stå på i vores udvikling. Edutainment-genren baserer sig grundlæggende på den forjættende tanke, at man kan lade mediefascinationen og -oplevelsen være en katalysator for læring. I Danmark har Jørgen Bang (1997) og Lars Konzack (2003) været blandt pionererne inden for en teoretisk og analytisk refleksion over mulighederne og udfordringerne i edutainment, og i Dalgård og Andersens "Edutainment" (2004) søges på baggrund af konkrete produktanalyser og et teoretisk fundament at give normative anvisninger til nye edutainmentproduktioner. Disse mediespecifikke teorier søger vi at parre med de læsepædagogiske ditto hos f.eks. Carsten Elbro. ABCiTY er med andre ord baseret på en kulturel erfaring, som er blevet opsamlet gennem adskillige spilproduktioner og teoretiske overvejelser op gennem de seneste årtier.

Inden for edutainment er den centrale udfordring typisk at håndtere dualiteten mellem læring og leg. De to begreber har det desværre med at opføre sig som vand og olie, forstået sådan, at læringen bliver noget der skal

"snydes" ind vha. et underholdende spil. Udfordringen som producent af edutainment er at finde opskriften på den emulgator, der får vandet og olien til at blandes – og skabe synergi. I det omfattende analysearbejde, der gik forud for igangsættelsen af produktionen af ABCiTY blev det tydeligt, at de (primært internationale) succeser, vi syntes at kunne se inden for edutainment, satte spiloplevelsen forud for læringen. Ikke sådan forstået, at det pædagogiske element blev ringeagtet, men af den grund, at fundamentet for at udnytte mediets potentiale er *den gode spiloplevelse*. Spiloplevelsen er med andre ord en slags gatekeeper for det pædagogiske indhold; hvis ikke den er på tilstrækkeligt højt niveau, falder mediet til jorden. Det tydeligste eksempel på denne tendens er måske spillet The Sims, som end ikke har som erklæret formål at tilbyde læring, men alligevel altid rates højt på læringspotentiale.

Disse overvejelser betyder for ABCiTY et bevidst primært fokus på legen; på spiloplevelsen som *forudsætning* for læringen. Det er i hjemmemiljøet, vi tror, det største potentiale ligger for ABCiTY – og vi ser spillet som et værdifuldt og uforpligtende bindeled mellem børnehaven og skolen. Spil målrettet skole- og institutionsbrug vælger typisk at fokusere på det pædagogiske i en sådan grad, at emulgatoren helt udebliver, og spiloplevelsen – og dermed motivationen – som konsekvens heraf kan ligge på et meget lille sted. Sådanne produkter bliver ofte simple remedieringer af den lærebog, man kendte i folkeskolen for årtier siden. Dermed udnyttes mediets potentiale ikke.

## Visionen

Vi ønsker, ved at facilitere en inkluderende spiloplevelse og ved så vidt muligt at bruge konstruktivistiske principper, at skabe den motivation til at beskæftige sig med skriftsproget, der kan gøre en pædagogisk forskel. Og vi tror på, at det kan lade sig gøre at skabe rammerne for en stadig videreudvikling af konceptet. ABCiTY *handler* om sprog; for at redde verden fra edderkoppens magtovertagelse må man frelse bogstaverne og sørge for, at sproget fungerer. Skriftsproget bliver introduceret som et narrativt element, som det er naturligt at beskæftige sig med for at nå målet om succes i spillet, og undgår dermed at fremstå for spilleren som et uvedkommende pædagogisk mål, som de *voksne har sat op*.

## Spillet

ABCiTY balancerer mellem det sjove, udfordrende spil og den seriøse pædagogiske læringsstrategi. Fortællingen i spillet er spændende og vigtig, men da fokus her er på spillets pædagogiske potentiale vil det føre for vidt at referere den her. I stedet henvises til spillets hjemmeside på [www.abcity.dk](http://www.abcity.dk), hvor man bl.a. kan se en trailer fra spillet. Når spillet lanceres vil denne hjemmeside udvides til at indeholde et omfattende baggrundsmateriale.

I stedet vil jeg uddybe en række elementer, som vi har valgt at prioritere i spillet. Listen kan læses som en konkretisering af de erfaringer vi har gjort os med udvikling af pædagogiske læringsspil – både teoretisk, analytisk og i praksis.

### 1. ADAPTIV LÆRINGSPROGRESSION

Vi ved fra didaktikerne Lev Vygotsky (1933) og Mihail Czikzentmihalyi (1996), at en afgørende forudsætning for læringen er, at udfordringen hverken er for svær eller for let. Vygotsky introducerede begrebet *zonen for nærmeste udvikling* i første halvdel af forrige århundrede og Czikzentmihalyi har i sit senere arbejde prøvet at tydeliggøre forudsætningerne for den tilstand af optimal opmærksomhed, han betegner som *flow*. En af de afgørende forudsætninger for opnåelse af flowtilstanden er netop, at man er tilpas udfordret. Disse

tanker går igen indenfor spilteori, hvor det er altafgørende, at gameplayet har den rette grad af udfordring. Derfor har vi i ABCiTY implementeret et avanceret system, som konstant opdaterer spillers niveau for så vidt muligt at ramme *zonen for nærmeste udvikling*. Læringsprogressionen er bygget op over 18 specifikke læringsemner (se nedenfor), og på spillets centrale opgavedatabase ligger så meget materiale inden for disse emner, at barnet vil føle sig udfordret, men i stand til at løse opgaven. Niveaudelingen foregår indenfor hvert enkelt læringsemne, hvilket imødekommer den udfordring, at spilleren f.eks. kan være skrap til at rime, men endnu ikke har fat i bogstav-lyd forholdet.

Med andre ord arbejder ABCiTY seriøst med at ramme barnets intellektuelle og læringsmæssige båndbredde så præcist som muligt.

### 2. PERSONLIG, UNIK SPILOPLEVELSE OG IMMERSION I SPILUNIVERSET

I og med, at ABCiTY spilles online åbnes der for store muligheder for at tilbyde et dynamisk univers. I ABCiTY opretter barnet en personlig spillefigur, som følger spilleren gennem hele spillets pædagogiske og narrative progression. Barnet kan identificere sig med spillefiguren, og det hjælper til den personlige oplevelse, at spilleren selv vælger f.eks. hårfarve og tøj til spillefiguren. Også den personlige ABCykel, som man selv designer, det personlige kæledyr Bogormen, de skiftende årstider og portfolio-området MinPlanet medvirker til at skabe et troværdigt, personligt univers, som barnet har lyst til at udforske og udvide. Gennem en ægte interesse for at interagere med universet, og de deraf følgende selvstændige valg og energigivende mål, kan den ovennævnte flowoplevelse opnås.

### 3. LÆNGEREVARENDE NARRATIV

ABCiTY er bygget op som en række delspil, som bindes sammen af den overordnede fortælling om den onde edderkop Krapylya, som det gælder om at forhindre i at kidnappe ABCiCys vokalpiger. I ABCiTY er det overordnede narrativ prioriteret højt og alle spil

refererer tydeligt til det. I kraft af profildannelsen følger narrativet spillerens handlinger og den ultimative mission om at frelse universet fra Krapylya kan tage flere år at opnå. Undervejs løses en lang række delmissioner, så progressionen bliver tydelig og vedkommende for barnet.

Barnet vil få et indtryk af et dynamisk univers, der hele tiden udvikler sig. Det gøres primært ved hjælp af *missions-systemet*, som præsenteres for spilleren af hjælperen Dino Martin, som også giver diplomer efter hver fuldført mission.

Hvert diplom betyder, at en ny del af byen åbner sig for spilleren. Missionssystemet sikrer, at barnet oplever spillene i en rækkefølge, der passer til spillerens udvikling. Universet åbner sig gradvist og vil præsentere spilleren for stadig nye mål og potentielle oplevelser. Der er over 20 delspil i ABCiTY, hvilket skaber indtrykket af et stort univers med masser af udforskningsmuligheder.

### 4. INDDRAGELSE AF FORÆLDRE/ VOKSNE

En af missionsstrukturens store pædagogiske fordele er, at den, kombineret med den adaptive læringsprogression, giver mulighed for at kommunikere præcist og effektivt til forældrene, og dermed inddrage dem i læringsprocessen. Især for børn i denne aldersgruppe er det sociale element i spillet vigtigt – de vil gerne kunne tale med voksne om de ting de oplever i spillet, og der ligger megen motivation og læring gemt i at fortælle historier fra spillet videre eller at tale med voksne om de udfordringer de har mødt undervejs. Spillet informerer forældrene om, hvor langt barnet er nået med et bestemt læringsemne, og giver samtidig forslag til aktiviteter, som de selv kan foretage med barnet. For eksempel at spilleren den sidste uge har leget med Ursulas rimhjul, og at man derfor ved middagsbordet i aften kan prøve at finde fem ting, der rimer.



Desuden har barnet mulighed for at sende tegninger direkte fra ABCiTY til mor, far, klasselærer eller andre, der har givet lov til det. Barnet har altså mulighed for at skabe et socialt element i sin spiloplevelse og at dele oplevelserne med familie og legekammerater.

## 5. OPFORDRING TIL KREATIVITET OG UDFORSKNING AF ET SKÆVT UNIVERS

ABCiTY er grundlæggende inspireret af en konstruktivistisk pædagogik, som den f.eks. kommer til udtryk hos den kognitive tænker, professor Seymour Papert (1993), der har arbejdet på at føre Jean Piagets konstruktivistiske tanker ind i en digital kontekst. Vi ønsker, at barnet selv igennem egne handlinger i spillet, motiveret af legen, skærper sin bevidsthed om "tegn i brug" i bredeste forstand. Derved konstruerer barnet sin viden i samarbejde med spillet, og denne viden giver mening i barnets verden på dets egne præmisser. Karakterer og spil er designet med inspiration fra skæve universer som Alice i Eventyrland, Bamse på Planeten og Fragglerne. Det er tanken, at børnene selv kan lægge deres betydninger ind i karaktererne. I ABCiTY møder du f.eks. den én-øjede Iris, Neglen, der bærer på sit neglehus, den tvetydige Prinsesse Ursula og du spiller spil som "Møgfuglereden", hvor fugleklatter skal bruges til at reparere en bro.

ABCiTY er som nævnt først og fremmest en leg – et spil, det skal være sjovt at spille. Ligeså vigtigt som at blive bedre til at lære, er det vigtigt at blive bedre til at spille. Spillet skal i såvel læringsaspektet som legeaspektet forholde sig reflekserivt og mulighedsskabende for barnet. Derfor har vi i spillets missionsstruktur indtænkt en progression omkring forskellige legetyper i forhold til legeteori.

Enkelte af scenerne indeholder f.eks. ikke egentlige læringslementer, men er udelukkende tiltænkt en motiverende og narrativ funktion.

## 6. LÆRINGSFREMMEDE FORDYBELSE I MUSIK, DRØMMEREJSER OG HISTORIER

Ud over det centrale arbejde med formgenkendelse, fonembevidsthed og det tætte samarbejde mellem receptive og produktive færdigheder, er det ABCiTYs mål at skabe øget fokus på barnets potentiale, forforståelse og motivation. At give barnet en øget fornemmelse af formål med læringen i et uformelt læringsmiljø. Vi vil fastholde barnets opmærksomhed igennem en gennemgående historiefortælling om ABCiTYernes skæbne – en storyline, hvorom spillets tråde konstant knyttes af barnet selv, fordi det ved egne handlinger skaber en unik hypertext.

Det narrative element er ofte svært at formidle i computerspil til denne målgruppe, fordi der ikke er tid til lange forklaringer og karakterbeskrivelser. Der er i ABCiTY løst ved dels at lade Povl Dissing i skikkelse af byens gamle træ *KonZenTræet* fortælle historier fra universet og dels at producere en musikCD, hvor ABCiTYerne synger om deres liv. Derudover har børnepsykologen Ingrid Ortmann stået for et projekt omkring brugen af drømmerejser til at stimulere læringen. Derfor vil man møde Ella-fanten, som i sin hule tilbyder at tage børnene med på drømmerejser. Helt i ABCiTYs ånd er der selvfølgelig ingen tvang – men der er lagt gulerødder ud i drømmerejserne, så løsningen af spillets opgaver er lettere, hvis man har været på rejsen.

## 7. STRAMT PÆDAGOGISK FOKUS

I produktion af computerspil er det en helt central forudsætning at alt skal sættes i kasser – sådan tænker computere. Derfor har vi til ABCiTY valgt at udkrystallisere vores pædagogiske vision i en række såkaldte *læringsemner*, som børnene vil blive præsenteret for i spillene. Det blev til i alt 18 læringsemner, som efter vores opfattelse omfatter de emner, som computermediet mest fordelagtigt kan bruges til i forbindelse med skriftsprogsindlæring. Det er med udgangspunkt i disse emner, at forældre kan følge barnets progression, og alle opgaver bliver stillet i et specifikt emne, selvom der naturligvis ofte vil forekomme øvelser, der træner flere end ét emne. De 18 emner giver som oversigt et godt billede af, hvilket læringspotentiale spillet indeholder og hvad vores pædagogiske mål med spillet er. Emnerne er:

1. Interesse og motivation
2. Navigation og motorik
3. Børnetastning
4. Formgenkendelse: bogstaver/ikke-bogstaver
5. Formgenkendelse: tal/symboler
6. Formgenkendelse: små/store bogstaver
7. Fonologisk opmærksomhed: vokaler/konsonanter
8. Fonologisk opmærksomhed: forhold et mellem bogstav og lyd

9. Fonologisk opmærksomhed: lave fjanteord
10. Fonologisk opmærksomhed: at rime
11. Morfematisk og semantisk opmærksomhed: relationen mellem ord og betydning samt antonymer/synonymer
12. Morfematisk og semantisk opmærksomhed: Ordklasser
13. Morfematisk og semantisk opmærksomhed: Orddannelse
14. Genrekendskab
15. Narrativitet
16. Ordforråd
17. Syntaks
18. Lytning

Som det ses, omfatter emnerne dels traditionelle områder som fonologisk opmærksomhed og formgenkendelse, men også f.eks. genrekendskab, narrativitet og lytning, som ikke tidligere har været genstand for et lignende pædagogisk fokus i edutainment. Ethvert valg indebærer som bekendt fravalg, og således også denne liste. ABCiTYs læringspotentiale er søgt fokuseret omkring motivation til skriftsprogsindlæring og derfor er spil om f.eks. matematik bevidst fravalgt.

## 8. ET LOOK-AND-FEEL, SOM BÅDE TILGODESER VOKSNE OG BØRN

ABCiTY har fra start haft en ambition om at adskille sig fra eksisterende produkter ved også at være "lækkert" for de voksne. Vi finder det påfaldende, at rigtig mange voksne kender Pixeline som "hende med den forfærdelige stemme" og at eksisterende produkter er holdt i en grafisk stil, der med al respekt må betegnes som gammeldags og uambitiøs.

Look-and-feel er naturligvis meget subjektivt, men der har været høj prioritet på at lave kvalitetsmusik og de helt rigtige spillyde for at understøtte oplevelsen. Til at illustrere universet brugte

vi dele af holdet bag Terkel i Knibe, og stemmerne er indtalt af kendte danske skuespillere og sangere som Szhirley, Anne Marie Helger og Saseline. Baggrunden er naturligvis motivet om at få forældrene til at involvere sig mest muligt og skabe et univers, som også de er trygge ved og kan stå inde for.

### Afrunding

Jeg har her prøvet at give i et indblik i, hvilke overvejelser vi på holdet bag ABCiTY har gjort os i forhold til at give den optimale (lærings)oplevelse til børnene.



ABCiTY er et forsøg på at tænke læringskonceptet fuldt ud, så narrativ, look-and-feel og spiloplevelse tilsammen gør, at barnet får flowoplevelsen og opnår en egentlig udvikling og læring – uden at nogen behøver at fortælle dem, at de skal. Det er her vi ser det virkelige potentiale i moderne edutainment.

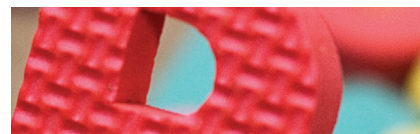
ABCiTY udkommer 1. juni, men allerede et par måneder inden da er der mulighed for at bruge spillet i den såkaldte *betatest*.

Vi synes der ligger en vigtig mission i at søge at udfordre potentialet i læringsspil og at udnytte fordelene ved online-spil. Mange børn bliver udfordret og stimuleret i interaktionen med computeren, og vi skal blive endnu bedre til at bruge de muligheder det giver, til at tilbyde de optimale læringsoplevelser.

Det er spændende at se, hvordan brugen af online-spil eksploderer verden over i øjeblikket, fordi det giver nye muligheder for at gøre narrativet mere personligt og målrette det pædagogiske indhold til det enkelte barn. Vi ser store

perspektiver i den differentiering og opfordring til kreativ medskabelse fra børnene, som især online-spil faciliterer.

Vi er ikke i tvivl om, at ABCiTY og lignende spil kan være med til at give børnene endnu flere spændende og inspirerende oplevelser med bogstaver og ord, og dermed også blive et naturligt element i udviklingen af læsefærdighederne hos børn.



### Litteratur

Bang, Jørgen: *Multimedier, interaktion og narrativitet* i "Læring og Multimedier". Aalborg Universitetsforlag, 1997

Becta: *Enabling Next generation Learning*, 2009. Kan hentes på [www.becta.org.uk](http://www.becta.org.uk)

Csikzentmihalyi, Mihail: *Creativity – Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. HarperCollins, 1996.

Dalgaard og Nørregaard Andersen: *Edutainment*. Systime Academic, 2004  
Konzack, Lars: *Edutainment: leg og lær med computermediet*. Aalborg Universitetsforlag, 2003

Papert, Seymour: *The Children's Machine*. Harvester Wheatsheaf, 1993.

Vygotski, Lev: *Play and its role in the Mental Development of the Child, essay*, kan læses på <http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>. Oprindeligt udgivet 1933

[www.abcity.dk](http://www.abcity.dk)

Udover de i teksten nævnte spil bør følgende spil nævnes som inspirationskilder:

[www.mynoggin.com](http://www.mynoggin.com)

[www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com)

[www.panwapa.com](http://www.panwapa.com)