



“Man skal skrive om det, man interesserer sig for”

– computerspil som journalistisk emne i dansk

THORKILD HANGHØJ, PROFESSOR, AALBORG UNIVERSITET OG PETER HELLER LÜTZEN, SPECIALKONSULENT, NATIONALT VIDENCENTER FOR LÆSNING

Denne artikel præsenterer projektet *Spiljournalist*, som undersøger, hvordan elever kan arbejde journalistisk med computerspil som emne og kulturelt fænomen. Vi præsenterer en scenariedidaktisk domænemodel og beskriver, hvordan digital fritidskultur kan blive et aktiv i skolen. Konkret har eleverne skrevet journalistiske tekster i faget dansk, og ud fra analyser af deres tekster samt interviews med elever i 7.-9. klasse viser vi, hvordan de engagerer og positionerer sig som journalistiske skrivere i et emne, de er optagede af (Hanghøj et al., 2020). Til sidst i artiklen vil vi diskutere nogle af de danskdidaktiske perspektiver på at arbejde med journalistik og computerspil.

Om spiljournalist

Spiljournalist er både titlen på et gratis læremiddel, et forskningsprojekt og et e-magasin, der viser eksempler på udvalgte elevtekster om spil og spilkultur.

Det gratis læremiddel Spiljournalist er udviklet af Thorkild Hanghøj (AAU) i samarbejde med CLIO. Forløbet henvender sig til 7.-10. klasse og varer 12-15 lektioner. Link til forløbet: https://portals.clio.me/dk/dansk/7-10/forloeb/show-unitplan/?unit_plan=0b40119e-b470-4100-ae7c-93f2c3deb816

Forskningsprojektet er baseret på et samarbejde mellem Aalborg Universitet og Nationalt Videncenter for Læsning. Læs mere om de foreløbige resultater i denne artikel: Hanghøj, T., Lützen, P. H., & Geer, S. L. (2020). Positioning students as game journalists: Transforming everyday experiences into professional discourse. *Nordic Journal of Literacy Research*, 6(1). Link: <https://doi.org/10.23865/njlr.v6.1991>.

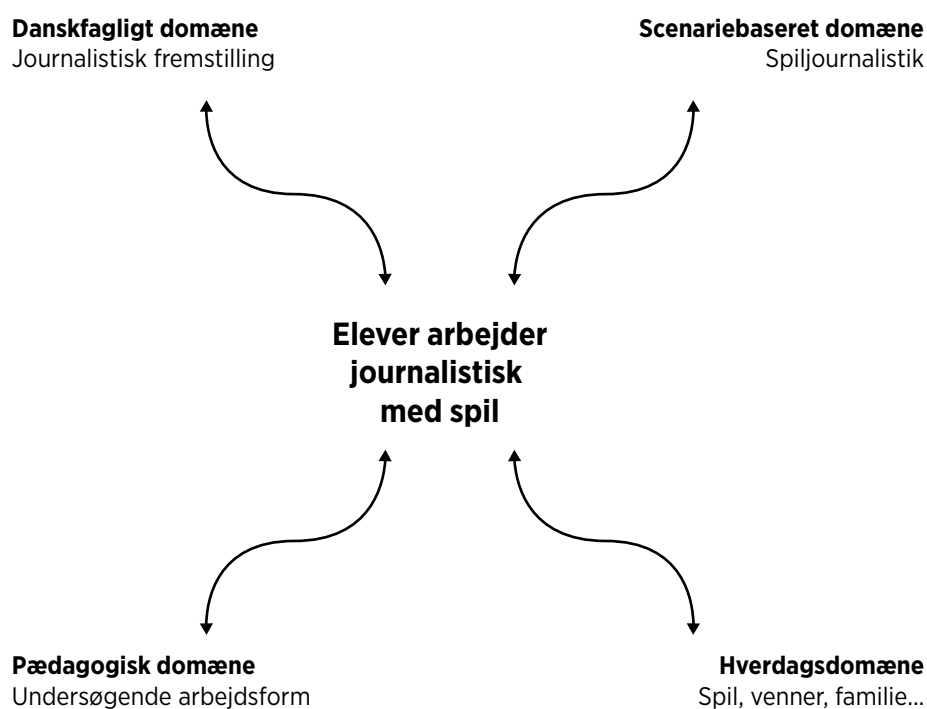
E-magasinet Spiljournalist kan ses her: www.spiljournalist.dk.

Lyt også til podcast om projektet her: <https://videnomlaesning.podbean.com/e/skriv-som-en-spiljournalist/>

Scenariedidaktik

Projektet er funderet i en scenariedidaktisk tilgang til danskfaget (Hanghøj et al., 2017; Foug, 2020). Det betyder, at undervisningen *iscenesættes* gennem et didaktisk scenarie, hvor eleverne skal arbejde journalistisk med spil som emne og til slut producere klassens fælles online spilmagasin, som de kan dele med andre læsere (klassen, årgangen, skolen eller endnu bredere). Det didaktiske scenarie kræver, at eleverne orienterer sig mod forskellige domæner i og uden for skolen – se domænemodellen (figur 1). Eleverne skal trække på egne erfaringer med spil fra *hverdagsdomænet*, der for eksempel afspejler deres positive og negative holdninger til at spille. På baggrund af deres research og vinkling skal eleverne producere tekster inden for et *scenariebaseret domæne*. Det kræver, at eleverne sætter sig ind i journalistisk fremstilling som *danskfagligt domæne*, hvor de for eksempel får kendskab til at producere debatindlæg, anmeldelser, baggrundsartikler eller podcasts. Tilsvarende er det *pædagogiske domæne* kendetegnet ved, at eleverne

arbejder undersøgende, hvor læreren primært fungerer som vejleder og facilitator, der hjælper dem frem i processen og sørger for, at eleverne får respons undervejs.

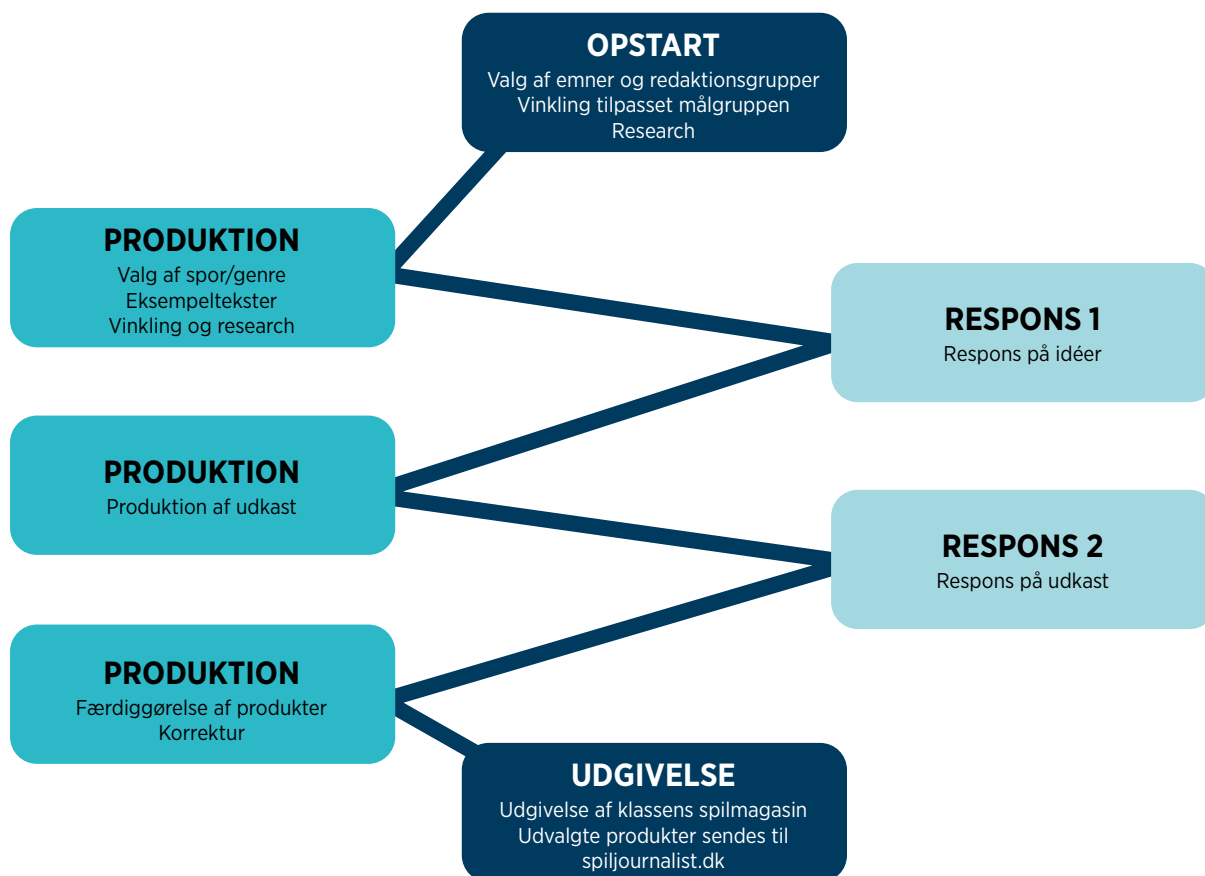


Figur 1: Scenariendidaktisk domænemodel

Spiljournalistforløbet

Forskningsprojektet tager afsæt i, at lærere og elever arbejder med læremidlet Spiljournalist (se faktaboksen). Læremidlet henvender sig til 7.-9. klasse, tager 12-15 lektioner at afvikle og skifter mellem research, produktion og respons (se figur 2). Forløbet lægger ud med en fælles brainstorm i klassen, hvor eleverne sammen med læreren kortlægger forskellige vinkler på spil som emne, for eksempel omkring stereotype kønsroller i spil, udvikling af ny spilteknologi, pengeforbrug i spil eller "indiespil" som kunstform. Ud fra deres emnevalg deles eleverne ind i grupper, hvor de kan sparre med hinanden. Dernæst går de i gang med at researche på deres emne ved at søge kilder og artikler på nettet. I forløbet ligger der også videoer med professionelle spiljournalister, som fortæller om deres arbejde med at skrive om spil. På baggrund heraf vælger eleverne selv en bestemt journalistisk genre (anmeldelse, debatindlæg, reportage, baggrundsartikel eller podcast) og en bestemt journalistisk vinkel på emnet som afsæt for deres videre undersøgelse og fremstilling.

” Undervisningen *iscenesættes* gennem et didaktisk scenarie, hvor eleverne skal arbejde journalistisk med spil som emne og til slut producere klassens fælles online spilmagasin, som de kan dele med andre læsere (klassen, årgangen, skolen eller endnu bredere)



Figur 2: Oversigt over spiljournalistforløbet (Clio, 2018. Frederikke Lange)

Erfaringer og potentialer i at arbejde med spiljournalistik

I vores forskningsprojekt har vi undersøgt elevers arbejde med spiljournalistik ud fra afprøvning af forløbet i fem klasser i perioden 2016-2018, nærmere bestemt to 7. klasser, en 8. klasse og to 9. klasser fordelt over tre forskellige skoler (Hanghøj et al., 2020). Efter at have gennemført forløbene fik vi lov at læse elevernes tekster og foretog efterfølgende interviews med udvalgte elever. I vores udvælgelse søgte vi at undersøge variation i de måder, hvorpå eleverne positionerede sig som skrivere i forhold til emnet. Det betød, at vi både foretog interviews med de elever, som valgte relativt negative, og de, som valgte relativt positive vinklinger af spil som emne. Derudover var vi optaget af både at interviewe drenge og piger for at undersøge betydningen af forskellige spilerfaringer. Vi endte med at udvælge i alt 22 elevtekster og interviewe i alt 35 elever (15 piger og 20 drenge). På baggrund af disse elevinterview vil vi i det følgende ud fra domænemodellen diskutere nogle af de didaktiske udfordringer og potentialer, der ligger i at arbejde med spilkultur som emne for journalistisk fremstilling i dansk.

Hverdagsdomæne: spilvaner og spilkultur

Som de fleste lærere og forældre har oplevet på første hånd, er mange børn og unge dybt optagede af computerspil som kulturelt fænomen og samværsform. Et flertal af børn spiller mere end to timer om dagen, hvor især drengene bruger meget tid (WHO, 2016). Samtidig viser nordiske undersøgelser, at der er stor variation i, hvor meget spil fylder i børn og unges hverdag, og hvilke typer af spil de bruger tid på (Thorhaug & Gregersen, 2019; Medietilsynet, 2018; Statens Medieråd, 2019). Nogle spiluniverser, fx *Minecraft*

og *Roblox*, appellerer bredt til både drenge og piger i indskolingen og på mellemtrinnet, men når eleverne bliver ældre, sker der ændringer i deres spilvaner. Der er en tendens til, at de fleste piger i udskolingen foretrækker at spille individuelt på mobiltelefonen, for eksempel i form af småspil som *Hayday* eller *Candy Crusher*. Omvendt er drengenes spilvaner i højere grad knyttet til multiplayer-spil som fx *Counter-Strike* eller *Fortnite*. På den måde er drengenes fælles spilvaner i høj grad en integreret del af deres venskaber, sociale relationer og kommunikationsformer, hvor pigerne ofte er mere flittige brugere af sociale medier som fx Instagram. Samtidig er det vigtigt at understrege, at en del udskolingselever vælger at lægge deres spilvaner på hylden, for eksempel fordi de hellere vil fokusere på skolearbejde eller andre fritidsinteresser.

Pointen er her, at elever i udskolingen i deres hverdagsdomæner alle har erfaringer med spil, men at der ofte er stor variation i deres interesser og holdninger til spil. Positive aspekter kan for eksempel omhandle sammenhænge mellem at spille og opbygge venskaber, udvikle kompetencer i brug af engelsk som fremmedsprog eller evner til at kunne sætte sig i andres sted og leve sig ind i komplekse fiktionsuniverser. Negative aspekter kan omhandle overdreven tids- og pengeforbrug eller øget aggression som følge af voldelige spil.

Når et hverdagsdomæne som spil og spilkultur møder det pædagogiske og det danskfaglige domæne, sætter det derfor gang i elevernes refleksioner. Samtidig med, at eleverne generelt ikke synes, at et digitalt hverdagsfænomen som computerspil hører hjemme i skolen og danskfaget, er det i høj grad emnet, der 'driver dem'. De synes, det er motiverende at arbejde med noget, som de ved noget om og har en holdning til, og mange elever fandt ud af, at de kunne skrive bedre tekster, hvis de præsenterede flere forskellige holdninger:

Freja: [J]eg fandt [netop] nogle, som synes, at det var en god idé, at man ligesom kunne slippe ind i et andet rum, og nogle, som sagde, det her, det er ikke godt for mennesker [...] [M]en jeg tror, det er bare for at få lidt mere fyld på det og sådan, hvis man bare sidder og roser noget til skyerne, så... så stopper det jo ligesom lidt på et tidspunkt, så kan man ikke rigtig komme videre. Men hvis man ligesom sidder og... ja og argumenterer lidt med sig selv, både positivt og dårligt... positive og negative synsvinkler på det emne, man nu arbejder med, så tror jeg, man kan få skrevet en lidt federe tekst med lidt mere kød på.

Emnets diversitet og elevernes egne hverdagserfaringer med det bliver dermed et aktiv i deres egen skrivning.

” De synes, det er motiverende at arbejde med noget, som de ved noget om og har en holdning til.

Scenariebaseret domæne: journalistik

Journalistik stammer naturligvis fra verden uden for skolen, men har samtidig en lang historie i danskfaget, hvor det har fundet en didaktiseret og skolsk form og praksis (jf. Hetmar, 2017). Derfor optræder journalistik både i det scenariebaserede og det danskfaglige domæne i modellen (se figur 1) – men i to forskellige former. Mange af eleverne giver direkte udtryk for, at de ikke har det store kendskab til journalistik som dagligdags fænomen, men at de derimod kender det fra tidligere forløb i skolen.

Det er således en vigtig del af forløbet, at der indgår videoklip med to professionelle spiljournalister, som dels fortæller om, hvordan de arbejder, dels guider elevernes arbejdsproces. De fortæller for eksempel

om, hvordan man arbejder med selektion og vinkling af stof. De fungerer dermed som rollemodeller og fortæller bl.a., at professionelle skribenter også går i stå, skriver dårligt og må adspredte sig selv i skriveprocessen, at det er svært at være objektiv, og at de ser spil som en fiktionsform på linje med film og litteratur. De giver legitimitet til og inspirerer elevernes arbejde med det scenariebaserede domæne spiljournalistik.

” De professionelle journalister fungerer som rollemodeller.

Når vi ser på både elevernes tekster og deres udsagn i interviewene, er det tydeligt, at mange lever sig ind i denne professionelle rolle og positionerer sig som journalister. Nogle skriver som voksne anmeldere, der skriver til skoleelevers forældre, mens andre decideret opfinder fiktive karakterer som afsendere af fx en podcast. En elev siger om det at indtage en professionel position:

Iben: Altså, så var det det der med at lære at formulere sig ordentligt, sådan så det giver mening, men også sådan lyder lidt professionelt-agtigt, sådan det ikke lyder som, at vi er... vi er sådan nogle små børn, der har skrevet det.

Forløbet giver dem mulighed for ikke at skrive som “små børn”, men netop som journalister. Også den afsluttende publicering virker forpligtende, fordi teksten ikke kun skal ses af læreren, men af hele klassen, årgangen eller en bredere offentlighed. Her er det interessant at se elevernes sammenligninger med, hvordan de plejer at arbejde:

Freja: Ja, fordi i skolen, der er man jo sådan lidt ... jeg ved, det bare er her, det skal ske, og der er ikke andre end min lærer, der skal se det-agtigt. Og så kan man måske godt sløse lidt, hvor man måske, hvis man ved, der er flere øjne, der kommer på det, flere, der har meninger til ens tekst, og sådan noget, at man så måske tænker lidt mere over, hvad man skriver.

Pædagogisk domæne: undersøgende arbejde

En af de meget stærke kompetencer, som eleverne tager med sig fra hverdagsdomænets digitale fritidskulturer, er researchkompetence. De er generelt dygtige researchere, som kan undersøge, uddrage viden og anvende den, men det foregår også lidt uformelt, og det kan være svært at se i deres færdige tekster, hvor de har deres viden fra. De er vant til at undersøge og vurdere fordele og ulemper, hvis de for eksempel skal købe et nyt spil, ligesom de hele tiden interagerer med andre for at skaffe sig viden. De er således vant til hurtigt at finde og anvende viden, men ikke vant til at sætte ord på, hvordan de har gjort. Spiljournalistforløbet tager på den måde afsæt i digitale erfaringer, de har med sig fra hverdagsdomænet, og forsøger at kvalificere dem i det scenariebaserede domænes professionelle retning. En elev fortæller for eksempel om, hvordan han er vant til at skaffe sig viden om ting, han interesserer sig for, og hvordan denne undersøgelseskompetence får en plads i hans arbejde med Spiljournalist:

Dennis: Det var noget, jeg selv fandt ud af.
Interviewer: Ja. Ved så at læse om det?
Dennis: Ja. Og studere, kan man sige det?
[...]
Interviewer: Ja. Er det noget, du normalt gør? Går ud og søger meget på nettet og finder artikler?
Dennis: Ja, det er det. Når jeg, i hvert fald, researcher, så finder jeg det på engelsk og artikler og ser, hvordan andre synes om det, emnet.

Mange elever fortæller, at de ikke er vant til denne undersøgende arbejdsform i skolen og slet ikke så frit, som der i Spiljournalist er lagt op til. Det går igen, at der i den almindelige danskundervisning er et meget direkte forhold mellem at læse om noget og at skrive om det. Man læser, tager noter ud fra specifikke spørgsmål og præsenterer derefter, men er ikke vant til selv at stille undersøgelsesspørgsmål, finde kilder, vurdere osv.:

Emma: Ja, normalt er det jo sådan, at vi læser om et forløb, og så skriver vi om det bagefter. Men nu, sådan, nu kunne vi sætte os ind i det, fordi vi sådan kendte det.

Danskfagligt domæne

De interviewede elever siger næsten samstemmende, at forløbet var motiverende, fordi de selv kunne vælge, hvad de ville skrive om. Det kan være lidt overraskende, at de bliver stillet en ret bunden opgave og alligevel oplever stor valgfrihed, men det hænger både sammen med emnets bredde, at alle har erfaring med det, og at de samtidig har store frihedsgrader i valg af genre og arbejdsform. De skriver om en lang række forskellige aspekter af spil og kan herudover vælge journalistisk genre og medie, og de kan skrive ud fra egne erfaringer eller interviews med familiemedlemmer eller kilder, de finder på nettet:

Freja: [S]å synes jeg også, at det var meget fedt, vi sådan... vi havde lidt frie tøjler til selv at vælge, hvordan vi ville skrive, og hvad vi ville belyse, og på den måde have lidt mere indflydelse på, hvad vi ville.

Eleverne har arbejdet med research, kildekritik, vinkling, diskuterende fremstilling, respons og publicering og altså arbejdet på måder, der ligger fuldt og helt inden for danskfagets kernefaglighed, som den for eksempel er beskrevet i Fælles Mål. Men når vi har bedt eleverne selv sætte ord på det danskfaglige i forløbet, fremtræder en påfaldende snæver fagopfattelse. For eleverne repræsenteres det danskfaglige i høj grad af bundne krav, regler, stavning, formalia og ting, man skal huske:

Nikolaj: Åh Gud, vi havde meget, men det er... det var svært at huske, fordi vi havde så meget, vi skulle huske på. Den måde, vi skulle skrive på, ja, jeg kan ikke huske, hvad de forskellige ting hedder. Vi havde noget danskfagligt i hvert fald.
Emma: Det er det jo, fordi du skal jo skrive en ting ned, så du er jo nødt til at lære at kunne stave, jo, for at kunne gøre det.

Det, eleverne udpeger som det fagligt vigtige, er nærmest alt det modsatte af det, de udpeger som det motiverende og engagerende. I et scenariendidaktisk forløb som dette har læreren derfor en væsentlig opgave i at kvalificere, eksplicitere og synliggøre det faglige indhold, så eleverne kan reflektere og sætte faglige

ord på deres erfaringer. Vi er her inde i et velkendt dilemma mellem scenarie og fag: Hvordan forener man en virkelighedsnær udfordring med et specifikt fag og dets traditioner og antagelser om, hvad der tæller som faglighed? I tilfældet Spiljournalist er udfordringen ikke, at faget ikke er til stede i scenariet, nærmest tværtimod, for det er hele tiden til stede. Udfordringen er snarere, at eleverne ikke opdager det, og at de oplever forløbet som en eksotisk afvigelse fra det lidt kedelige fag, som de forventer at skulle vende tilbage til. De har ingen erkendelse af, at alle aktiviteter i Spiljournalist er helt i tråd med danskfaget i dets aktuelle udformning.

” Det, eleverne udpeger som det fagligt vigtige, er nærmest alt det modsatte af det, de udpeger som det motiverende og engagerende.

Eleven, der har lagt citat til denne artikels overskrift, er overbevist om, at hvis man skal udvikle sig som skriver i dansk, skal man skrive om noget, man interesserer sig for:

Interviewer: Nå, men så lad os prøve at samle op en gang. Hvad vil du synes, er det vigtigste, du har lært gennem sådan et forløb her?

Dennis: Man skal skrive om det, man interesserer sig for.

Interviewer: Ja. Hvorfor?

Dennis: Fordi det er der, hvor det er, at du tænker mest innovativt, kan man kalde det det? Og du... finder hurtigere på ideer, og du går ikke i stå, når du skriver, og du får det hele til at hænge sammen... du leder ikke efter ordene, du skriver bare.

Der er ingen tvivl om, at det er elevernes digitale erfaringer i fritiden, der motiverer og driver dem i forløbet, og at de samtidig stiller sig i mange forskellige positioner i forhold til såvel emne som arbejdsform. Forløbet behandler således ikke blot et emne på linje med andre fritidsinteresser, men trækker i høj grad også på en række praktiske digitale erfaringer og holdninger, som eleverne ikke er vant til at bringe i spil i skolen. Med den rette didaktiske rammesætning ligger der således et stort potentiale i at tage udgangspunkt i elevernes digitale fritidskulturer.

Referencer

- ▶ Fougts, S. S. (2020). *Hvad er et (godt) scenarie?* Forskerklumme på videnomlaesning.dk. <https://www.videnomlaesning.dk/viden-og-vaerktoejer/forskerklummen/2020/hvad-er-et-godt-scenarie/>
- ▶ Hanghøj, T., Misfeldt, M., Bundsgaard, J., Fougts, S. S., & Hetmar, V. (red.) (2017). *Hvad er scenariendidaktik?* Aarhus Universitetsforlag.
- ▶ Hanghøj, T., Lützen, P. H., & Geer, S. L. (2020). Positioning students as game journalists: Transforming everyday experiences into professional discourse. *Nordic Journal of Literacy Research*, 6(1). <https://doi.org/10.23865/njlr.v6.1991>
- ▶ Hetmar, V. (2017). Positioneringsteori og scenariebaserede undervisningsforløb. I: Hanghøj, T., Misfeldt, M., Bundsgaard, J., Fougts, S. S., & Hetmar, V. (red.), *Hvad er scenariendidaktik?* Aarhus Universitetsforlag.
- ▶ Medietilsynet (2018). *Barn og medier 2018. Medievaner: mobiltelefon og tidsbruk hos norske 13-18-årige*. https://medietilsynet.no/globalassets/dokumenter/trygg_bruk/barn-og-medier-2018/barn-og-medier-2018-medievaner-mobil--og-tidsbruk.pdf

- ▶ Statens Medieråd (2019). *Ungar och medier 2019*. <https://statensmedierad.se/download/18.126747f416d00e1ba946903a/1568041620554/Ungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf>
- ▶ Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. (2019). Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media & Society*, 21(7), 1444-1464.
- ▶ World Health Organization (2016). *Growing up unequal: gender and socioeconomic differences in young people's health and well-being*. <http://www.euro.who.int/en/publications/abstracts/growing-up-unequal.-hbsc-2016-study-20132014-survey>

Om forfatterne

Peter Heller Lützen, ph.d. i dansk, ansat ved Nationalt Videncenter for Læsning, interesserer sig især for skrivning, sammenhænge mellem fritid og skole og socioøkonomiske aspekter af uddannelse. Foretrukket spil: FIFA.

Thorkild Hanghøj, ph.d., professor MSO i spil og læring, Aalborg Universitet, arbejder med at undersøge og skabe meningsfulde koblinger mellem fag og spil. Foretrukket spil: Boulder Dash.