

# Hvorfor tage computerspil alvorligt?



Computerspil har gennem årene været kilde til både bekymring og begejstring: Bekymring fordi man har anklaget spil for at føre til alt fra social marginalisering til et højere aggressionsniveau, og det, der er værre. Begejstring fordi spil i sig selv er fascinerende, og fordi det med stadig større hyppighed er blevet påstået, at man faktisk kan lære noget af at spille computer.

Med GameIT College samler vi alle disse tråde, anvender computerspil konstruktivt og ønsker i det hele taget at bidrage til en mere nuanceret debat, der bygger på indsigt og forståelse frem for misforståelser og frygt.

**GAMEIT COLLEGE**



I samarbejde med

**Play Consulting**

## Tager man skade?

Det er klart, at vi ikke skal ignorere mulige tegn på, at computerspil kan have uønskede konsekvenser for dem, som spiller. Det er imidlertid heller ikke tilfældet, idet både den danske og internationale forskning har været særdeles opmærksom på denne situation i årevis.



Især i USA har man oplevet en række dybt tragiske skoleskyderier, hvor unge mennesker af tilsyneladende uforklarlige årsager har dræbt flere medstuderende. I disse forfærdelige situationer har man naturligvis søgt forklaringer, og her har computerspil i mange tilfælde været den oplagte – og nemme - syndebuk. Selvom mange har forsøgt, er der imidlertid ikke dokumenteret nogen sammenhæng mellem det at spille computer og voldelig eller aggressiv adfærd i øvrigt. Når det katastrofale sker og unge slår andre unge ihjel, er det kulminationen på en lang række problemer af bl.a. social, familiær og psykologisk karakter. Det er derimod *ikke* et direkte udslag af, at de pågældende personer har spillet computer!

## Den sociale gamer

I den stereotype opfattelse af gamere, er de et asocialt folkefærd, som ikke interesserer sig for andet end spillet - som desuden helst skal spilles i et mørkt lokale. Det er imidlertid vigtigt at forstå, at computerspil i de fleste tilfælde er et socialt fænomen for de, som spiller. Mange spiller online med andre, og netop det

sociale element er tit vigtigere end selve spillet. Man mødes med sine venner i World of Warcraft eller Counterstrike, der mest af alt bare er anledning til at sætte hinanden i stævne. Computerspil udgør også ofte omdrejningspunktet for aktiviteter i den fysiske verden, hvor en flok venner samles til lan-party eller bare en omgang Wii. Kun de færreste *ønsker* isolation; tværtimod viser flere undersøgelser, at mange gamere tilmed er *mere* sociale end ikke-gamere, også i den fysiske verden. På GamelT College er vi stærkt optagede af det sociale aspekt, og vi tilbyder derfor gode rammer for

socialt samvær, både i og uden for spillets univers!

## Men lærer de noget?

Der er altså et solidt grundlag for, at vi ikke længere behøver frygte computerspil mere end vi frygter alle de andre medieformer vi omgiver os med i hverdagen. Det er bare ikke det samme, som at sige, at computerspil kan skabe meningsfuld læring. Her er det vigtigt at huske på, at det at spille computer faktisk i sin essens er en læringsproces. Man lærer det, der er nødvendigt for at mestre spillet; under forudsætning af, at spillet er sjovt, spændende, udfordrende, eller på anden måde har kvaliteter der *gør*, at man overhovedet har lyst til at mestre det, naturligvis. Spørgsmålet bliver snarere, om man også kan lære noget, som er *relevant*?

## Læring gennem deltagelse & udfordring

Enhver læringsproces kræver en vis motivation hos den, der skal lære. Netop forestillingen om højnet motivation har traditionelt været den primære grund til at inddrage spil i undervisningen; det er jo *sjovt* at spille. Her er der dog al mulig grund til at være særligt på vagt! Faktisk forholder mange elever sig ganske kritisk til computerspillenes læringsmæssige værdi *netop* fordi spillene betragtes som et sjovt *fritidsfænomen*.

Alligevel skaber undervisning med computerspil i de fleste tilfælde et stærkt engagement hos eleverne. Det er bare andre faktorer en rendyrket *sjov*, der er forklaringen. Mange elever hæfter sig ved, at computerspil både muliggør og forudsætter deltagelse. Spillet spiller ikke sig selv, men man skal tværtimod involvere sig, træffe beslutninger, udføre handlinger og iagttage konsekvenserne af disse handlinger. På denne måde oplever eleverne, at de får øget indflydelse på deres egen læringsituation og dette har positiv indflydelse på, hvordan de lærer. Det står desuden i kontrast til mange traditionelle undervisningssituationer, hvor eleverne ofte føler sig sat uden for indflydelse; også når sammenligningsgrundlaget ikke er bøger, men fx film:



*Jeg vil også sige, i spillet, der vil tingene jo også ændre sig efter hvad du vælger i forhold til i film, der vil den jo bare køre, sådan som de har valgt det. Hvis du vælger forskellige ting, så sker der jo også forskellige ting.*

Det er desuden vigtigt at huske på, at computerspil ikke er fascinerende på trods af, at de er svære, men *fordi* de er svære. Man kan se det som "hard fun" og det forklares ofte med afsæt i Mihaly Csikszentmihalyis flow-teori: Vi føler som mennesker en særlig tilfredsstillelse, når vi i spændingsfeltet mellem udfordringer og egne kompetencer oplever, at vi skal yde vores bedste for at overvinde udfordringerne.

De gode computerspil formår at engagere spillerne gennem intense udfordringer, hvor de bedste resultater er attraktive og svære at opnå. Det rimer også umiskendeligt på de mange teorier om "nærmeste udviklingszone" og en idé om, at vi skal udfordre eleverne i et omfang, så de tvinges til at "vokse med opgaven" uden at blive apatiske og opgive en for svær opgave.

## Når læringen bliver social

Som nævnt er det at spille computer ofte et udpræget socialt fænomen. For at overvinde spillets udfordringer hjælper spillerne hinanden, og i disse sociale situationer opstår et netværk af distribueret viden, som alle deltagerne bidrager til og trækker på, når spillet skal overvindes.

Evnen til at samarbejde og ikke mindst udnytte hinandens forskellige kompetencer i større eller mindre fællesskaber er kvalifikationer, som tilskrives stor værdi og betydning i samfundet af i dag. Mange går så vidt, som til at fremhæve det som den vigtigste enkeltstående egenskab, idet de fleste aktuelle problemer skal løses i fællesskab.



Denne interesse afspejles i de senere års læringsforskning, hvor den sociale dimension indtager en fremtrædende placering. Det skyldes ikke mindst Jean Lave og Etienne Wengers arbejde med situeret læring og praksisfællesskaber. Mange har taget tråden op fra disse to forskere og det er i dag svært at betragte læring som et rent individuelt fænomen. Derimod finder læring i langt de fleste tilfælde sted i en social kontekst og det i udpræget grad også her på GameIT College.

Det der ofte vil ske, når man drager computerspil ind i undervisningen er, at eleverne samarbejder på kryds og tværs af de grupper, man ellers har inddelt dem i. Den nødvendige viden cirkulerer relativt frit og de fleste elever ved, hvor de kan hente hjælp til de problemer, der skal løses. I situationen kan det virke forstyrrende og uhensigtsmæssigt, men der er faktisk tale om en væsentlig ressource. Det er samtidig udtryk for, at eleverne formår at arbejde effektivt i et miljø, der minder mindre om skolens mere "kliniske" læringssituationer og mere om de arbejdsituationer, eleverne senere vil indgå i i deres liv uden for murene. Det vil derfor ofte være anbefalelsesværdigt at fremelske og understøtte disse alternative samarbejdsformer snarere end at undertrykke dem og fastlåse og fastholde eleverne i fx tomandsgrupper.



## Tættere på verden

I hele uddannelsessektoren skal vi stræbe efter, at undervisningen er relevant i forhold til det omgivende samfund. Det er vigtigt at huske på, at formålet med uddannelse må ligge uden for uddannelsesinstitutionerne selv, idet eleverne skal rustes til at kunne fungere i samfundet og samtidig bidrage til den fortsatte samfundsudvikling. Problemet er, at undervisningen mange gange lukker sig om sig selv og dermed bliver sit eget formål. Eleverne lærer hovedsageligt det, der kræves for at klare sig godt i skolen, men de tilegner sig ikke nødvendigvis de kvalifikationer og kompetencer, som eftertragtes i samfundet. Når skolen i en vis forstand isolerer sig fra samfundet, fører det desuden i mange tilfælde til, at eleverne opfatter læringen som abstrakt og irrelevant. Der er ikke nogen direkte kobling til konkrete situationer uden for skolen, og derfor kan det være svært at forstå, hvorfor man lærer det man gør, og hvad man overhovedet skal bruge det til. Man forventes at lære begreber og fænomener løsrevet fra deres oprindelige sammenhæng og i mange tilfælde har man kun lærerens ord for, at det faktisk er vigtigt. Det er ikke noget udpræget solidt fundament for at lære noget som helst; det gælder for den sags skyld også alle os, der ikke længere går i skole.

Det computerspil gør anderledes end mange undervisningssituationer, er at skabe en konkret (om end virtuel) verden, som man som spiller får mulighed for at udforske aktivt. I denne verden kan spillerne præsenteres for problemstillinger, som de

ellers ikke har adgang til og de har desuden mulighed for at afprøve forskellige strategier i deres interaktion med disse problemstillinger. Det er også grunden til, at den amerikanske professor på området, David Williamson Shaffer mener at:

*Computer and video games can change education because computers now make it possible to learn on a massive scale by doing the things that people do in the world outside of school.*

Når man spiller et computerspil, lærer man det, der er nødvendigt for at besejre spillets udfordringer. Det er samtidig afgørende, at man tilegner sig disse redskaber i den sammenhæng, hvor de skal anvendes. Læringen opleves ofte som relevant, når eleverne på denne måde ser en sammenhæng mellem det de skal lære, og de problemer de skal løse. Når man får sat ansigter på og får konkretiseret en historisk periode, en konflikt eller et aktuelt samfundsproblem, bliver det ganske enkelt nemmere at forholde sig til. Når man yderligere får mulighed for at deltage aktivt i spillets gengivelse af dele af "virkeligheden", opnår eleverne en mere nuanceret og righoldig indsigt i de problemstillinger, spillet præsenterer. Ofte får man tilmed mulighed for at deltage i situationer, som ellers ikke er umiddelbart tilgængelige for eleverne og i disse situationer kan de eksperimentere med løsningsmodeller uden at frygte konsekvenserne af deres handlinger. På denne måde kan computerspil være med til at styrke elevernes følelse af, at det de lærer er både relevant og anvendeligt, fordi man netop lærer det, der er nødvendigt for at mestre spillet:

*Det er mere interessant – det med at man faktisk prøver "den virkelige situation", bare på computer.*

## Videnskabelig redelighed?

Der foregår altså mange forskellige former for læring i og omkring computerspil. Et eksempel kan være det ekstremt populære spil, World of Warcraft. Spillet byder på et utal af forskellige udfordringer, som stiller store krav til spillerne, der hele tiden må dygtiggøre sig for at komme videre i spillet. Denne opkvalificering sker i vid udstrækning som en social læringsproces, hvor flere spillere hjælper hinanden på vej. Det sker fx når et antal spillere samarbejder om spillets quests, men det foregår også uden for spillet.

Den amerikanske forsker Constance Steinkuehler har analyseret flere tusinde tråde i et World of Warcraft-forum og hun har kunnet konstatere, at langt størstedelen af disse tråde handler om at udvikle løsningsmodeller til brug i spillet.



Spillerne støder på problemer i spillet og søger hjælp i forummet. De opstiller et fællesskab en hypotese for, hvordan man kan komme videre, der argumenteres frem og tilbage,

hypotesen justeres og afprøves i spillet. Måske virker løsningen, måske skal den finpudses yderligere, eller måske skal den forkastes til fordel for en anden tilgang. Under alle omstændigheder minder denne fremgangsmåde både om videnskabelig metode og om velkendte procedurer for problemløsning i erhvervslivet. Spillerne sætter sig altså ved en kollektiv indsats i stand til at arbejde strategisk på en måde, som er uundværlig for det moderne samfund.

## Computerspil er (en del af) fremtiden!

Med alle disse "mellemberegninger" i bagehovedet, tøver vi på GameIT College ikke med at tage computerspil alvorligt. Computerspil som fænomen bliver ikke mindre i de kommende år og branchen har hårdt brug for kvalificerede og kompetente kræfter.

Det er desuden vigtigt at slå fast, at computerspil rummer store læringspotentialer, som vi ønsker at udnytte ved at inddrage dem i undervisningen på varieret og alsidig vis. Computerspil er meget mere og andet end god underholdning, og vi mener, at vi som samfund gør os selv en bjørnetjeneste, hvis vi ikke gør os umage for at anvende de bedste redskaber i bestræbelserne på at nå de bedste resultater.

På GameIT College samarbejder vi med konsulentvirksomheden Play Consulting.

Det gør vi fordi Play Consulting deler vores vision om, at computerspil kan og skal ses som andet og mere end god underholdning; computerspil er både en karrierevej og kilde til læring. Play Consulting holder et skarpt øje med relevant forskning og de gode praksiserfaringer. Samtidig arbejder de intenstivt for, at der udvikles konkrete redskaber, som giver lærere og undervisere mulighed for at anvende computerspil i praksis.

Indehaver af Play Consulting, Mathias Poulsen, siger om samarbejdet:

*"GameIT College er et unikt og spændende koncept, som uden tvivl vil styrke spilbranchen, og som samtidig udnytter, at computerspil er en stærk læringsressource. Jeg sætter stor pris på, at vi med dette samarbejde har fået en fremragende mulighed for at bidrage til den fortsatte udvikling af GameIT College."*

