

World of Warcraft på skemaet – WOW!

HEDVIG GODSK, UDVIKLINGSKONSULENT VED KOMMUNERNES SKOLEBIBLIOTEKSFORENING OG LOUISE PLOUG POULSEN, LÆRER OG SKOLEBIBLIOTEKAR PÅ NØRHOLM SKOLE, AALBORG.

Hjemmesider, fagbøger og computerspil er bare nogle af de medier elever bliver præsenteret for i folkeskolen, men de har fået en undervisning i en lineær læsning, hvilket vanskeliggør læsningen af netop disse medier. Det kræver en undervisning i multimodal læsning. Vi giver et bud på, hvordan en sådan undervisning kan tilrettelægges gennem computerspillet World of Warcraft.

Fritidens mediekultur kontra skolens mediekultur

Computerspil er det 21. århundredes kunst. Computerspil er fladpandet lir for børn og unge, som ikke selv kan finde ud af at bruge deres fantasi. Computerspil hjælper nye generationer med at teamworke, tænke hurtigt, lære nye sprog og tilegne sig nye kulturer. Computerspil gør de unge fede, ugidelige og egoistiske. Computerspil skaber en ny historisk bevidsthed og en nysgerrighed over for den globaliserede verden. Computerspil skærmer af for den viden, som fortæller os, hvem vi er.

Ovenstående citat kommer fra spilforsker Bo Kampmann Walther, og det er meget beskrivende for de forskellige opfattelser, som findes af computerspil.

Næsten alle Danmarks børn og unge har computerforhold og internetadgang derhjemme. Enten på deres eget værelse eller sammen med forældrene. En meget stor andel af disse børn bruger flere gange om ugen deres computer til at spille på – ja mange af dem spiller endda hver dag. Hvilke spil der spilles, er forskelligt fra piger til drenge. Der ses en tendens til, at pigerne vælger computerspil, hvor man skal opbygge verdener baseret på sociale spilleregler, mens drengene primært vælger spil med fart og action.

På trods af, at så mange børn og unge viser stor interesse for computerspil og bruger dem regelmæssigt i fritiden, er det stadig ganske få lærere, som

anvender spil i undervisningen. Der eksisterer ligefrem et skel imellem mediebrugen i skolen og fritidens "parallelle skole"¹. De nye medier har skabt mulighed for at børnene ikke bare lærer i skolen, men også i fritiden. Der er opstået et læringsgrundlag i deres fritidskultur, som skolen ikke nødvendigvis har forudsætningerne for at kende. Carsten Jessen (lektor ved Danmarks tekniske universitet) skriver om de nye medier at "de er en vigtig del af børns liv, og det bliver stadig mere påtrængende, at vi forholder os til disse digitale fænomener". Det kan også være vanskeligt for lærerne at afdække og anvende elevernes kompetencer inden for diverse medier, specielt når indgangsvinklen og forventningerne er forskellige, samt at lærerne ikke har det store kendskab til elevernes fritidsinteresser og heller ikke spørger ind. Da vi begyndte at beskæftige os med computerspil, oplevede vi, at eleverne blev positivt overraskede over, at der var lærere, som forstod og kendte til, det de lavede i fritiden: *Ej, spiller du WOW (World of Warcraft), hvor sejt, hvilket level er du på?" "Hvor er det vildt, at der er en lærer her på skolen, som spiller WOW – at der i det hele taget er en, som spiller computer!!"* (udtalt af elever i 6. og 7. klasse).

Ud fra ovenstående er det for os at se, nødvendigt at skabe et helhedssyn, der sikrer en sammenhæng mellem fritidens IT- og mediekultur, skolens kultur og læringsmiljø og skolens IT- og mediekultur².

Desuden står det direkte formuleret i Fælles Mål 2009, at: *Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at forholde sig analytisk og reflekteret til tekster og andre udtryk i forskelligartede medier.*

Kvaliteter i computerspil

Forskere peger på, at børn opnår gode mediekompetencer gennem brug af computerspil. Således hævder Carsten Jessen, at disse kompetencer er ligeværdige med mange andre faglige kompetencer, som børn forventes at erhverve sig i folkeskolen.

En anden kvalitet ved computerspil er den tilstand af flow³, som mange børn oplever, når de spiller. De lægger en energi i det at spille, som det kunne være rart at overføre til skolen: *"I tre dage har jeg prøvet og prøvet og prøvet, og jeg har spurgt mine kammerater, og jeg har bare ikke kunnet komme videre, men lige i dag, fandt jeg ud af, hvordan jeg kunne komme videre"*.

Birgitte Holm Sørensen (professor, ph.d. ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole) siger i forlængelse af dette, at: *"Det er et rigtig godt eksempel på, at børnene bliver ved og ved for at løse en bestemt udfordring, og jeg har nogle gange brugt det over for lærere og sagt, at de ville sikkert ønske, at deres elever ville gøre det samme med det faglige stof. Blive ved indtil de har lært det"*⁴



Vi oplever selv elever, som fortæller, at de er i stand til at koncentrere sig flere timer om at løse problemer/udfordringer i computerspil, elever som er i stand til at kommunikere interaktivt med folk i andre lande og elever med langt større kendskab end læreren til brug af div. medier.

Udover de rent faglige kompetencer børnene opnår gennem computerspil, opnår de også sociale kompetencer. Computerspil er ofte blevet kritiseret for, at de gør børn asociale. Det er dog ikke vores erfaring, når spillene anvendes i skolen. Vi oplever tværtimod, at børnene har et socialt fællesskab omkring det at spille computer. Vi oplever også, at de mødes til Lan parties, hvor de spiller mange timer i træk. De taler om computerspillene, hvor langt de er, og hvad de har opnået. Ofte står der en kødrand af børn rundt omkring den ene, som spiller. De hjælper hinanden på vej, guider og instruerer. Når vi spiller med børnene i skolen, oplever vi et socialt fællesskab, hvor de dygtige spillere hjælper "nybegynderne". Mange bevæger sig rundt og kommenterer hinandens spil – kommer med opmuntrende kommentarer og gode råd.

World of Warcraft

World of Warcraft er kun et af mange computerspil. Grunden til, at valget netop er faldet på dette spil er, at det indeholder en stor mængde faglige

kvaliteter i forhold til danskundervisningen – og for så vidt også engelskundervisningen. Desuden har spillet på verdensplan over 11 mio. brugere, så det er et spil, som er kendt af mange børn og unge.

World of Warcraft er et onlinespil med flere spillere et såkaldt mmorpg-spil (mass multiplayer online roleplaying game) Det er et adventurespil med elementer fra strategi- og actionspil⁶.

Vi befinder os i fantasyverdenen Azeroth. Azeroth er delt i to grupper Horden (orc, tauren, troll, undead) og Alliancen (human, nighth elf, dwarf, gnome), som hver indeholder fire racer, der har forskellige evner. De to grupper bekriger hinanden eksempelvis i battlegrounds (krigszoner). Racerne bor i forskellige dele af verden og kan mødes og hjælpe hinanden i kraft af, at man stiger i levels (niveauer). Som spiller skaber du selv din figur, og du vælger selv, hvilken race du vil være. Når valg af karakter er truffet starter dit liv i den pågældende del af verden, hvor du skal løse forskellige quests (opgaver) for at stige i levels. Formålet med spillet er at løse quests, samle udstyr, optræne sine evner, stige i levels – alt sammen i samarbejde med andre.

Spillets æstetiske univers er litteraturens fantasy. Vi befinder os i fantasy-lignende verdener, hvor der er skove,

snelandskaber, gølge ørken osv. Her møder vi overnaturlige væsner, som kan være venner og fjender. Synsvinklen er subjektiv med mulighed for fugleperspektiv og zoom for at skabe overblik og forhindre overraskende angreb fra fjender. Lydsiden er domineret af klassisk instrumental musik, højtideligt nærmest kirkelignende kor, der intensiveres som spændingen stiger. Når spilleren møder personer med quests (opgaver), handelsmænd eller trænerne tildales spilleren på engelsk, spilleren kan ikke svare tilbage, men kan klikke sig frem til, det der ønskes svar på eller det, som skal købes.

Vi vil her give et eksempel på en karakters tilblivelse, samt den første tid i spillet. Karakteren, der vælges er en Night Elf fra Alliancen (de gode), vi giver karakteren navnet Ariyl. Hun er hunter (jæger), derfor er hendes umiddelbare våben bue og pil. Vi bestemmer hårfarve, ansigtstræk samt beklædning. Nu er Ariyl klar til at indtræde i spillet. Som Night Elf kommer du til verdenen Teldrassil, Shadowglenn, der er præget af skove, kilder, træhuse og dyr. De andre racer starter andre steder i den store verden. I Teldrassil udspilles de første quests (opgaver). Man modtager quests fra personer i spillet, der er markeret med et udråbstegn. Indholdet af opgaverne kan variere fra at skulle slå 6 sabeltigere ihjel, til at samle svampe til at overbringe en besked. Når

opgaver efterhånden løses, afleveres de, og man modtager en gevinst eller en egenskab. Gevinsterne, og hvad der i øvrigt bliver samlet sammen i forbindelse med løsningen af quests, kan sælges til lokale købmænd, herved skaffes mulighed for erhvervelse af nyt udstyr, eller du kan optræne din karakters egenskaber. De forskellige quests hænger sammen, således at det er via dem, at man bliver ført videre i spillet. For at avancere i spillet (stige i level) skal du løse flere og flere opgaver, samt sælge, købe og bytte dig frem. Senere i artiklen vil vi komme nærmere ind på, hvordan en quest udføres og hvordan den kan bruges danskfagligt.

Når man spiller World of Warcraft, kan man blive tilmeldt forskellige guilds (grupper med andre spillere), hvor man har mulighed for at chatte, spille sammen eller tale sammen over "Team Speak" (høretelefoner med samtalemulighed).

Spillets grafik er meget flot og detaljeret og flere steder tydeligt inspireret af bl.a. filmatiseringen af Tolkiens trilogi "Ringenes herre".

Når man skal rundt i Azeroth foregår det på forskellig vis. Man starter som low level (laveste niveau) med kun at løbe rundt. Senere får man flight path og kan flyve. Man kan sågar tage toget eller sejle. Når man når level 20 eller derover, kan man købe ridedyr. Menneskene kan købe heste, de andre en form for sabeltiger. Dværgene kan også anskaffe sig smarte, mekaniske ridemaskiner.

Man er tilknyttet forskellige servere og der er, som før nævnt, over 11 mio. brugere på verdensplan. Man kan dog kun interagere med spillere på samme server som en selv.

Mediekompetencer

Spillet er online, hvilket kræver sprog-færdigheder inden for engelsk, da spillerne chatter med hinanden og de opgaver, man bliver stillet, er beskrevet på engelsk.

Gennem et computerspil som World of Warcraft skabes kompetencer inden for online kommunikation, det at etablere og

bruge online netværk, samarbejde online, online ledelse, engelsk som online sprog samt fiktionskompetencer. En del forskere har forsøgt at definere computerspil som fortællinger og har derfor forsøgt at anvende traditionelle tekstanalyse-modeller. Ifølge Carsten Jessen er dette dog ikke hensigtsmæssigt, da spillene nærmere er: "... et redskab til interaktion med et materiale. Som et resultat af denne interaktion opstår en fortælling."⁶ Netop den fortælling mener vi kan anvendes i dansk. Det er vores opfattelse, at man ud fra den interaktion, som finder sted, når eleverne spiller World of Warcraft, vil kunne skabe fortællinger, som eleverne enten kan skrive ned, opføre, indspille eller på anden måde formidle ud. På denne måde lærer de at adaptere fra et multimodalt tegnsystem til et enkeltmodalt tegnsystem.

Her kan man se et eksempel på en sådan fortælling. Vi har gennemført en quest som ligger i starten af spillet. Ud fra den er fortællingen skrevet:

En dag i Shadowglenn

Det er morgen i Shadowglenn – solens stråler trænger forsigtigt igennem skydækket og videre ned igennem de store trækroner på de tusind år gamle træer. Jeg er Night Elf, mit navn er Ariyl. Jeg er jæger og går aldrig nogen steder uden min bue og mit pilekogger. Lige nu står jeg udenfor samlingsstedet i Shadowglenn – huset Aldrasssil. Det er et meget flot og gammelt hus. Ud fra husets hovedindgang løber der en sti, som man ikke kan se, hvor ender. Jeg ved bare, at jeg ikke må bevæge mig for langt ud af den – jeg er ikke dygtig nok, endnu!

Pludselig mens jeg står og ser mig omkring, hører jeg lyden af hestehove. Det er kentauren Tarindrella. Hun ser meget bekymret ud. "Hvor var det godt, jeg fandt dig Ariyl. Du må hjælpe mig. Min gode ven Ivrron er blevet væk. Jeg er meget bekymret, for han ville samle nogle planter oppe ved hulen med de store Webwood edderkopper... vil du hjælpe mig med at finde ham?" Jeg siger til hende, at det vil jeg gerne. Da jeg nærmer mig stedet, hvor Tarindrella mente Ivrron ville samle planter, løber jeg langs med den tårnhøje klippevæg,

som jeg ved, jeg ikke kan komme over. Med et får jeg øje på en sprække i klippen. Jeg bevæger mig igennem den og befinder mig nu i en dal med høje klippevægge til begge sider. Pludselig mærker jeg et hårdt slag i ryggen! Jeg vender mig hurtigt og lige foran mig er det uhyggeligste væsen jeg nogensinde har set... Det er en Webwood edderkop!! Den har en rædselsfuld giftgrøn farve og fra dens tænder drypper den dødbringende gift. Den slår ud efter mig endnu engang – hvad skal jeg gøre? Det lykkes mig at affyre en række pile og med et klapper alle monstrets otte ben sammen under den og den udånder lige foran mig, pyh – det var på et hængende hår!

Med et kan jeg høre en stemme kalde – "Hjælp!" Jeg sniger mig lidt længere frem og nu kan jeg, bag en busk, se omridset af en menneskekrop. Det er Ivrron. Han ser ikke godt ud. Hans tøj er i laser, og han er meget bleg. På hans pande kan jeg se små sveddråber pible frem. "Det var godt du kom" siger han med svag, hæs stemme. "Jeg er blevet angrebet af Webwood edderkopperne og deres gift breder sig hurtigt i min krop. Skynd dig tilbage til Tarindrella – hun er den eneste, som kan redde mig nu. Hun kan lave en modgift, men jeg er selv for svag til at løbe ned til hende – du må hente den Ariyl!"

Da jeg kommer ned til Tarindrella igen, fortæller jeg stakåndet, hvad der er sket. Hun skynder sig at finde nogle ingredienser og blander med hurtige bevægelser en modgift til Ivrron. Da jeg når til sprækken i klippen, dukker jeg mig og løber forsigtigt ind i dalen. Jeg holder mig helt tæt opad klippevæggen, mens jeg forsøger at skjule mig i den sparsomme beplantning. Med et kan jeg høre en Webwood edderkop ganske tæt ved. Jeg står helt stille og kommer pludselig i tanke om den evne alle Night Elves har – at kunne gøre sig usynlig. Det er ganske nyt, at jeg har lært at bruge denne evne – og derfor er det først nu, jeg kommer i tanke om den. Jeg holder vejret, og håber det virker. Edderkoppen er nu så tæt, at jeg næsten kan lugte giften fra de store tænder. Heldigvis mister den interessen og bevæger sig væk fra det sted, hvor jeg står. Jeg ånder lettet op og trækker igen vejret nor-

malt. Hurtigt løber jeg hen til Ivveron og giver ham modgiften.

Kort tid efter han har drukket den, begynder den at virke. Han får mere farve i kinderne og efter et stykke tid, kan han rejse sig op og sammen bevæger vi os forsigtigt ud af dalen og ned til Tarindrella, som bliver meget glad, da hun ser os. "Gudskelov - du klarede det" siger hun til mig. "Du skal have en belønning. Her er et par læderhandsker. De giver god beskyttelse, når du fremover skal kæmpe mod monstre og andre onde skabninger. Tusind tak for din hjælp - Ariyl." Sådan endte endnu en dag i Shadowglenn. Hjemsted for de fantastiske Night Elves.

Netop fortælleperspektivet i spillet er meget komplekst. Producenterne bag World of Warcraft har på forhånd skabt en rammefortælling, som er forskellig alt efter, hvilken figur man vælger at skabe i spillet. Rammefortællingen er det første, man hører, efter man har valgt sin figur i spillet. (Denne fortælling er forskellig alt efter, hvilken race man spiller.) Her introduceres spillet gennem en længere fortælling om baggrunden for krigen mellem de gode og de onde. Fortælleren er en 3. persons fortæller, mens spillerne oplever spillet gennem egne øjne, altså 1. persons fortæller. Spilleren skaber sin egen person, der kan vælges mellem forskellige udseender og evner. Man kan også selv vælge, om de skal være gode eller onde. Desuden har hver race sine egne evner og sit eget udseende, som man ikke kan undgå at lægge mærke til, når man spiller. Et andet perspektiv er chatten, der findes i venstre side. Chatten ruller over skærmen konstant og giver hele spillet et metaniveau. Du kan stille spørgsmål og få svar, tale med din guild (gruppe af medspillere) og i øvrigt kommunikere med de andre online spillere. Her går du ud af karakteren, men du forholder dig til spørgsmål/svar til gavn for din karakter.

Spillerne er som sagt dem, der skaber historien, gennem interaktivitet med såvel spillet selv, som andre spillere. Herved opnår man kommunikationskompetencer. Man oplever, at måden man kommunikerer på betyder noget for ens videre rolle i spillet - fortællingen.

En beskrivelse af handlingen i spillet vil på visse områder kunne sidestilles med en beskrivelse af kompositionen i en tekst. Rammefortællingen er givet på forhånd, men hver enkelt spiller kan gennem løsningen af spillets quests (opgaver) skabe sit eget flow i fortællingen. Det er vigtigt at have in mente, at fortællingen ikke helt kan sidestilles med traditionel fortælling, såsom folkeeventyrets "hjem-ude-hjem". Men hvis man tager en enkelt quest ud og analyserer denne, kan berettermodellen bruges, som eksemplet ovenfor, idet der i en enkelt quest er indeholdt flere mindre opgaver, spændingen bygges op inden den endelige løsning af questen findes. Fortællingen ovenfor giver også et godt billede af, hvordan man kan omsætte multimodale tegn til monomodale tegn.

Når man bevæger sig igennem de forskellige lande i World of Warcraft, er man ikke i tvivl om, at folkene bag har ladet sig inspirere af forskellige forfattere indenfor fantasy litteraturen. Der er flere stednavne, som leder tankerne hen på såvel Tolkien som Philip Pullman. Som dansk lærer vil man kunne bruge dette til at åbne børnenes øjne for intertekstualitet - og derved opnå endnu en kompetence.

Multimodalitet

På World of Warcrafts interface kan spilleren både se sin figur, i dette tilfælde Ariyl, og figurens kæledyr. Disses egenskaber, deres mad, forråd, kamp-egenskaber og våben kan ses nederst på skærbilledet. En blå linje viser Ariyls XP (points der afgør, hvornår hun stiger til et nyt level), mens guildchatten kører med grøn skrift nederst til venstre. Øverst til venstre kan spilleren se Ariyl og kæledyrets portrætter. Her er også linjer som viser, hvor meget "liv" de har tilbage, samt hvor meget kraft de har. Øverst i højre hjørne kan spilleren orientere sig på et kort, se om der er brev, se hvilke yderligere egenskaber man har erhvervet sig, eller er blevet givet af medspillere - og så kan man også holde øje med tiden. Puh...forvirret? Helt sikkert, men børnene kan godt aflæse dette multimodale tegnsystem og skabe en fortælling heraf, dog ikke uden undervisning.

Mange børn har allerede kompetencer i forhold til computerspil. De ved, hvilke knapper de skal trykke på for at opnå bestemte effekter. Hvad de ikke ved er, hvordan de forholder sig kritisk og analyserende til spillene - eller hvordan de kan udnytte og opnå andre kompetencer end "knækompetencer".

Undervisning og World of Warcraft

Det følgende undervisningsforløb, er det undervisningsforløb, som vi selv bruger i 7. klasse. Rent tidsmæssigt kan man vælge to måder at afvikle forløbet på: Enten en hel dag, hvor skemaet er brudt op eller 4 x 90 minutters moduler fordelt på f.eks. en uge. Det er dog vores erfaring, at modellen, hvor man bruger en hel dag, er den som giver det bedste resultat.

Inden man begiver sig ind i World of Warcraft-verdenen, er der forskellige tekniske overvejelser, man bør gøre sig. Spillet skal downloades til en ti dages prøveperiode, dette kan gøres på www.wow-europe.com (10 day trial). Desværre kan spillet kun downloades til tre computere ad gangen, hvis de har samme IP-adresse, hvilket ofte er tilfældet på skoler. Så for at få det koordineret med undervisningsforløbet, skal der de følgende fire/fem dage downloades tre spil om dagen, så der i alt er 12/15 computere installeret med spillet. (Husk at notere brugernavn og adgangskode). En hel uge kan der spilles og arbejdes med opgaverne i dansk. De elever, der spiller i fritiden, kan desuden medbringe deres computer og logge på skolens netværk. Da spillet er lidt "tungt at trække", er det en god ide med direkte netadgang frem for trådløst netværk.

Da det er for en begrænset periode spillet kan bruges, skal alle være klar på deres opgave i undervisningsforløbet. Alt efter teknisk kunnen eller spilerfaring, kan følgende personer tilknyttes forløbet: dansk læreren, skolebibliotekaren/pæd IT-vejleder og gerne en spilansvarlig elev.

Inden forløbet starter, har vi opstillet følgende danskfaglige mål:

- styre skriveprocessen fra ide til færdig tekst
- skrive forståeligt, klart og varieret i en form, der passer til genre og situation.
- gøre rede for og anvende forskellige genrer, fremstillingsformer, fortælle teknikker og virkemidler.
- demonstrere et analytisk beredskab over for andre udtryksformer.

Nedenfor følger en disposition for forløbets afvikling:

1) En fin måde at skabe et overblik for eleverne er ved kort at præsentere dem for computerspillets historie, hvorfor det er gået i den retning, og hvilke spil der ligger til grund for udviklingen. Gennemgangen kan laves i Power Point, gerne med inspiration i Jakob Stegelmans bog "Computerspil". Efter denne gennemgang har vi ladet en elev (power-user) introducere World of Warcraft. Han giver en kort introduktion i, hvilke knapper man skal bruge for at navigere i universet. Det er vores erfaring, at denne power-users engagement smitter tydeligt af på de andre elever, som forinden er blevet inddelt i par: en øvet og en uøvet spiller.

2) Den spilerfarne lærer konkretiserer, hvilke danskfaglige aspekter forløbet berører. Der tales om forskellige analyseredskaber og fortælleperspektiver. Eleverne får først stillet til opgave at lave en figur i spillet og dernæst lave en personkarakteristik af deres figur ud fra de valg, der træffes i forhold til valg af karakter god/ond, løsning af quests, interaktion med andre spillere, indsamling af forråd etc. Denne del af undervisningsforløbet kan variere meget, da det kan tage et stykke tid at lave sin karakter, samt den første orientering i spillet. De spilkyndige kan bruges som hjælpere.

3) Som nævnt ledes tankerne omkring spillet mod fantasyverdenens miljøer. Eleverne får nu til opgave at lave en analyse af miljøet/tid/rum og konkretisere genren. Beskrivelserne bliver nødvendigvis forskellige alt efter, hvilken race man er, og om man er god eller ond.

4) Eleverne har nu fået opbygget en karakter, miljøet er skabt og rammerne er sat. Kombinationen af elevernes evne

til at aflæse den multimodale tekst, de finder i spillet og løsningen af quests skal munde ud i en fortælling bygget op over berettermodellen (som i forvejen er gennemgået). Vi starter med at læse vores eksempel "En dag i Shadowglenn" højt. Det skaber et billede af, hvad opgaven omfatter.

Når vi underviser i disse forløb, oplever vi drenge, der måske ikke før har haft den største glæde ved at skrive, kaste sig over opgaverne og få skrevet omfattende fortællinger. Vi har skabt det didaktiske fundament og gjort World of Warcraft til et middel for at nå de overordnede danskfaglige mål. Dog var vi lidt overraskede da nogle elever startede forløbet med at sige: "Jamen skal vi bare spille hele dagen?". De havde ikke i forvejen en fornemmelse af, at læring kan foregå gennem spil. Førhen havde nogle måske svært ved at forstå sammenhængen i en fortælling, men med computerspillet som læremiddel, lykkes det alle at opnå ikke blot en forståelse, men også en refleksion over processen og læringen.

Den multimodale læsning, der foregår i computerspil, kan også overføres på læsning af fagbøger og hjemmesider, hvor der er faktabokse, billeder, grafer og tekst blandet sammen, der supplerer

hinanden. Eleverne har gennem computerspillet lært at krydslæse og ikke kun holde sig til den gammelkendte lineære læsning, de førhen er blevet undervist i. Eleverne har med andre ord opnået en form for digital dannelse, de kan bruge i deres kommende liv som borgere i et hyperkomplekst samfund.

World of Warcraft - og hvad så?

"Computerspil på skemaet?", således var navnet på en nylig afviklet konference for skolebibliotekarer, dansk lærere og andre interesserede. Vi vil godt tage spørgsmålet op. Vi har haft mange forskellige oplevelser med specielt drenge, der gennem computerspillet har formået at lave en sammenhængende fortælling. Drenge, der normalt ikke ville have ydet den samme indsats, drenge, der har fået en faglig succesoplevelse, drenge, der har været poweruser og lærernes højrehånd i afviklingen af spillet. Vi fremhæver drengene fordi spillet World of Warcraft har en større tilhængerskare af drenge end piger. Desuden er det og så ofte drengene, som oplever de traditionelle elementer i danskfaget som kedelige. Genren og spillets karakter appellerer til drenge. Derfor kan vi godt svare på spørgsmålet, computerspil skal på skemaet, ikke som fag naturligvis, men som en del af den daglige under-





visning. Ikke bare i dansk, men også i andre fag. Alene et spil som World of Warcraft vil også kunne inddrages i engelskundervisningen. Derudover findes der et hav af andre computerspil, som vil kunne bruges i andre fagsammenhænge. Vi er derfor nødt til som lærere at ændre vores syn på mediedidaktik og børns kompetencer, samt det generelle syn på læreren, som den der ved mest. Vi må ikke være bange for netop at udnytte børnenes kompetencer. Kompetencer, som de opnår gennem deres mediebrug i fritiden og som vi som lærere er nødt til at få øje på og udnytte i skolen. Det er vigtigt, at eleverne får en mediebevidsthed/digital dannelse gennem undervisningen, derfor skal lærerne også turde diskutere og problematisere computerspil med eleverne og ikke være bange for, at eleverne ved mere end dem. Det giver selvfølgelig et nyt syn på lærerrollen og vi kan godt forstå, hvis man som lærer føler sig lidt usikker, når man skal slippe tøjlerne lidt og turde tro på, at man godt kan, selv om man ikke ved bedst eller mest.

Noter

- ¹ Ole Christensen og Birgitte Tuftte: *Skolekultur/Mediekultur*. CVU København og Nordsjællands Forlag. 2005
- ² Ole Christensen og Birgitte Tuftte: *Skolekultur/Mediekultur*. CVU København og Nordsjællands Forlag. 2005
- ³ Csikszentmihalyi, M. (1992): *Flow*. Kent, England: Mackays of Chatham
- ⁴ Birgitte Holm Sørensen: *Det hele kører parallelt*. Gads Forlag 2001
- ⁵ World of Warcraft produceres og markedsføres af firmaet Blizzard.
- ⁶ Carsten Jessen: *Børn, Leg og Computerspil*. Odense universitetsforlag 2001
- ⁷ Carsten Jessen: *Børn, Leg og Computerspil*. Odense universitetsforlag 2001

Litteratur

- Bo Kampmann Walther: *Computerspil er vor tids medie-sorteper*. Berlingske tidende lørdag den 4. november 2006
- Carsten Jessen: *Børn, Leg og Computerspil*. Odense universitetsforlag 2001
- Bo Kampmann Walther og Carsten Jessen (red.) *Spilleets verden*. Danmarks Pædagogiske universitets forlag. 2005
- Birgitte Holm Sørensen: *Det hele kører parallelt*. Gads Forlag 2001
- Ole Christensen og Birgitte Tuftte: *Skolekultur/Mediekultur*. CVU København og Nordsjællands Forlag. 2005
- Marianne Würtz: *Multimodal literacitet* 2008 www.ucn.dk
- M. Csikszentmihalyi. (1992): *Flow*. Kent, England: Mackays of Chatham