

# Foromtale af: Computerspillets fortællinger

KLARA KORSGAARD, VIDENCENTERLEDER, NATIONALT VIDENCENTER FOR LÆSNING

**Computerspillets fortællinger**  
Trine May og Bo Kampmann Walther  
Gyldendal 2010

Det er altid en diskussion værd, om det er betænkeligt at bruge børns leg til andet end det, det er: leg. Især i skolesammenhæng. Hvor går grænsen mellem verden udenfor og verden indenfor skolen? Forventes det, at børn hænger deres jakker og erfaringer i garderoben, eller inddrages de sidste i undervisningen? Carina Fast slog med sin doktordisputats: *Sju barn lär sig läsa och skriva* fast, at børn har endog store kompetencer fra verden udenfor, som skolen med fordel kunne gøre brug af, når den skal møde barnet, der, hvor det er. De nye Fælles Mål åbner ikke blot den mulighed, men påpeger endog, at det, der hidtil har været børns hjemmeverden, skal inddrages i skolen. Slutmålet for delområdet *Læse* slår fast, at eleverne skal kunne: *forholde sig analytisk og reflekteret til tekster og andre udtryk fra forskelligartede medier*. I undervisningsvejledningen uddybes det. Her står under fjerde forløb, at undervisningen især skal omfatte: *andre udtryksformer, fx drama, billeder, lyd, film, dokumentarfilm, tegninger, præsentationer og computerspil*.

Så computerspil er hermed blevet en skolsk aktivitet og er rykket ind blandt tegneserier, film og litteratur.

Det er en udfordring for lærerne at skulle undervise i det, børn i vid udstrækning har erfaringer med i forvejen. Og hvordan griber man det an? I klasserne sidder med garanti mange elever, der på det område er langt mere kompetente end læreren. Så der er brug for hjælp.

Og der er hjælp på vej! Forlaget Gyldendal udgiver i foråret 2010 den første bog til folkeskolens danskundervisning med

computerspilsanalyse. Bogen er skrevet til elever i 5. – 9. klasse med en ultra kort lærerhenvendelse til slut.

Den færdige bog er endnu ikke trykt, og jeg har kun set den grafiske udformning på computeren, hvilket ikke yder den fuld retfærdighed, om end grafikken allerede dér er meget flot. Når vi alligevel vælger at omtale bogen her og ikke venter på udgivelsen, hænger det sammen med dette tidsskrifts tema. Jeg vælger alene at forholde mig til teksten, hvilket i sig selv er et paradoks, alt den stund omdrejningspunktet er et interaktivt billedmedie.

På samme måde har forfatterne Trine May og Bo Kampmann Jørgensen sat sig en svær opgave, fordi de anvender en "gammeldags" formidlingsform med tekst på hvide sider suppleret med screendumps til et nyt medie, der endda aldrig vil kunne fortælle den samme historie to gange, fordi brugerne er væsentlige medaktører i spillets handling.

Så der er truffet valg og foretaget afgrænsning. Bogen er ikke en manual til, hvordan man spiller et computerspil, men en undervisningsbog om genren og dens historie, terminologi og særlige interaktive væsen. Bogen er en del af Gyldendals genreserie, og dermed er den danskfaglige vinkel slået fast. Forfatterne har med deres baggrund fra henholdsvis den digitale verden (Bo Kampmann Walther) og den litterære verden (Trine May) søgt at koble de to verdener og opstille en række analyseelementer – kaldet værktøjskasser, som kan bruges i en analyse af spillenes historier. Som analyseobjekter gennemgår forfatterne i bogens hoveddel *Analyse in action* fire meget forskellige mainstreamspil fra computerspillets kanon:



*Myst, World of Warcraft, The Sims og Counter-Strike*. De repræsenterer værdigt computerspillets storgenerer, men er samtidig endog meget store spil, som det tager timer at orientere sig i.

Den analytiske værktøjskasse er todelt. En generel del om genrens terminologi og en specifik analysefaglig del. De bringes i anvendelse i en progressiv fremadskridende proces – læs: der puttes flere og flere elementer i værktøjskassen til en forholdsvis klassisk danskfaglig analyse af computerspillene. Her ses på tid, rum, karakter, fortælleform og genre, som vi kender det fra film- og litteraturanalyse. Det nye er her, at det hedder noget andet, og at der gøres en del ud af at forklare, hvordan spillets fortælling – *gameplay* – skabes, og regler – *game rules* – sættes. Værktøjskassen giver læseren et begrebsset at arbejde ud fra, men det er illusorisk at forestille sig, at man kan opstille en fælles værktøjskasse for spil, der rækker fra Tetris, der kan spilles på en mobiltelefon på bagsædet af en bil til de gigantiske spil, hvor mere end 1000 spillere er aktive på en gang.

Forfatterne har truffet valg, og eleverne får med denne bog opbygget et nødvendigt fagligt ordforråd. De vil efter endt læsning kunne jonglere med ord som *game rules, game mechanic, back story, adventure, strategy, action, game engine, guild, map walkthrough* og *quest*, og man skal ikke underkende betydningen af at kunne anvende et fælles sprog i den transformationsproces det er at gøre genren computerspil skolsk. En afsluttende ordbog kan tjene som repetitionsliste for nye ord. Det kan i den forbindelse absolut ikke anbefales lærere at give sig i kast med denne udgivelse, hvis de kæmper mod at det engelske sprog skal overtage det danske! danske!

Bogen er fyldt med opgaver, spørgsmål, afsluttende oplæg til klassesamtaler og supplerende opgaver, der for eleverne vil tydeliggøre, at meningen er, at de skal lære (sig) noget om genren og ikke alene kaste sig ind i spillene.

Det er en udfordring at gøre leg til undervisning. Det er en udfordring at få denne bog til at blive andet end netop en introduktion til computerspillenes verden og terminologi. Det er uhyre vanskeligt at kaste sig ud i så store og omfattende spil som de valgte og skulle bruge dem i en klassesammenhæng. Vi kender i forvejen problematikken med spillefilm, der absolut er for lange til en skoledags lektionsopdeling. Dette er langt mere omfattende. Kløge folk har fortalt mig, at man med 20 klokke timer kun kan nå at opleve en brøkdel af gameplayet i *World of Warcraft*.

Men jeg forstår godt fristelsen til at gå i gang med computerspillets store fortællinger og mystiske verden. Det må være guf for enhver analysefreak at give sig i kast med de store analyser. Så langt når bogen dog ikke. I et afrundende kapitel lægges op til en diskussion om den medierede verden, voldsproblematikken i computerspil, og hvordan spil, TV-serier, film og virkelighed i vore dage har udflydende grænser, men sammenhængen med en analyse af de valgte computerspil når vi ikke. Forståeligt nok. Men vi kommer godt i gang, og der er ingen tvivl om, at lærerne her kan fange elevernes opmærksomhed. Spørgsmålet bliver, om de kan få dem væk fra skærmen.

