

COMPUTERSPIL I DANSK

**Thorkild Hanghøj
Aalborg Universitet
9.8.2018**

KLAR, PARAT, UNDERVIS!

Intro: spil og literacy (10 min.)

Parvis afprøvning af *LIMBO* (15 min.)

Fælles diskussion: Hvordan undervise med *LIMBO*? (10 min.)

Intro til spiljournalistik (10 min.)

Fælles diskussion af idéer (15 min.)





Danske børns spillevaner

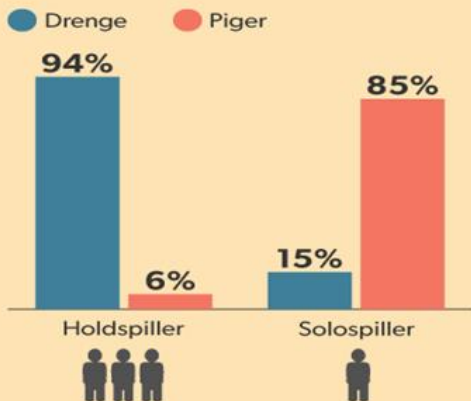
1.560 repræsentativt udvalgte børn i alderen 10-18 år har svaret på en spørgeskemaundersøgelse om deres spillevaner.



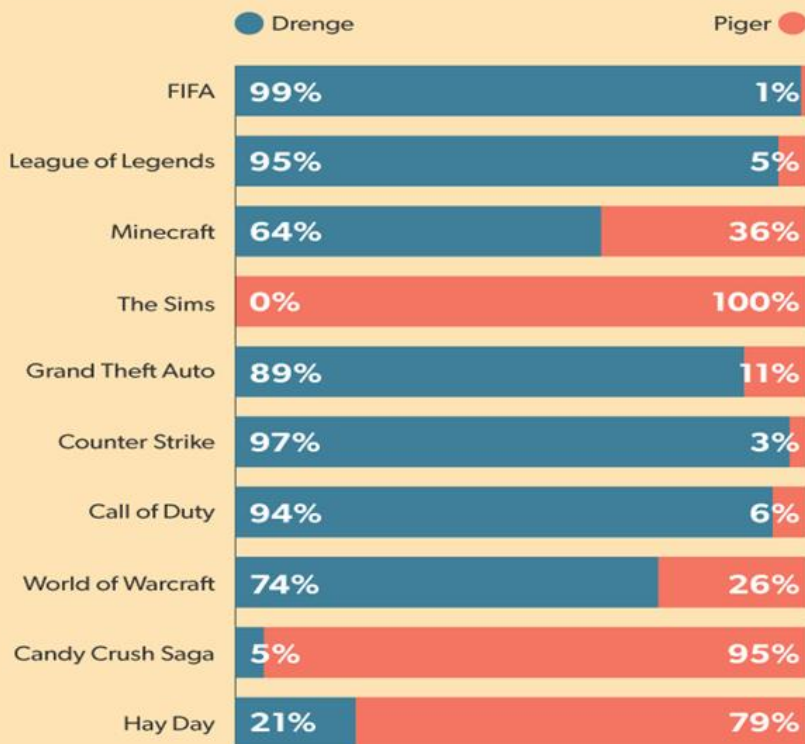
Så mange spiller computerspil



Sådan er spillemønstrene



Kønsfordelingen på de 10 mest populære spil



SPIL OG LITERACY

Børn udvikler et væld af forskellige **literacies**, når de spiller spil

- Navigation og interaktivitet
- Genrekendskab
- “Gamer sprog”
- Paratekster

→ Behov for **fagbegreber!**





Hanghøj & Møller (2017):
"Den spilkompetente lærer
- mellem game literacy og
game mastering"
Learning Tech

DIDAKTISKE TILGANGE TIL COMPUTERSPILE I DANSK

Spil som **tekst** (og som **design**)

- hvordan kan man forstå, analysere og fortolke spil: spillemekanikker, modaliteter, navigation, gameplay, avatar?

Spil som **kulturelt fænomen** (spilpraksis)

- hvilke sociale fællesskaber, kommunikationsformer og værdier knytter der sig til spil?

Tekster **rundt om spil** (paratekster)

- hvordan reflekterer spillere over spil?

SPIL SOM TEKST - *MINECRAFT*SOM EKSEMPEL

Spilmekanikker (genre)

funktioner og handlinger

Gameplay

det der skaber fremdrift

Spilverden

audiovisuelt udtryk

spillets rum og narrativ

Avatar

spillerens figur/karakter



BÅDE I OG RUNDT OM SPIL

I og rundt om spil opstår der **affinitetsrum** (Gee), dvs. steder hvor spillere samles om fælles interesser og mål

Ex på spilrelaterede literacy praksisser (**paratekster**) rundt om spil:

- Wikis, spilguides, cheats, anmeldelser, Let's Play videoer, anmeldelser, debatter, live streaming...



GAME TIME!

Game trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=Y4HSyVXKYz8>

“Uncertain of his sister's fate, a boy enters LIMBO”

LIMBO (Playdead, 2010)

- Puzzle-platform game
- Demo: 12 år

Didaktiske spilleregler

- Spil parvist 2 og 2
- Skiftes til at spille og tage noter til at udvikle ideer



DISKUSSION (15 MIN.)

Hvordan var det at spille LIMBO?

Ideer til faglige forløb med LIMBO?

Hvordan skal forløbet faciliteres (game mastering)?



SKRIVE EN BACKSTORY

3 7. klasse elever skriver og "koder" en fiktiv backstory

- green = sanser
- blue = horror
- orange = novelle
- yellow = fantasy

Udvikling af elevernes litterære stemme

Jeg tager min lillesøster i hånden og går over marken mod skoven. Hendes lille hånd føles kold og spinkel. Vinden for kornet til at hvisle om anklerne på os. Skoven ligger truende foran os og kaster skygge for vores fødder. "Kan vi ikke godt vende om, Elias?" Spørger min lillesøster nervøst. "Ikke endnu, Kaya" Svarer jeg.

Jeg husker tydeligt den dag Fimpe, vores hund, forsvandt ind imellem de sorte træer. Det var i høsten, her i sommers. Jeg var ude på marken sammen med far og Fimpe, for at jage fuglene væk. Fimpe var løbet langt hen i mod skoven, og begyndte at klynke. Jeg løb hen imod ham, for at få ham tilbage igen, men han var bange for mig, og løb ind i skoven. Far forbød mig at gå efter ham. "Det er farligt derinde" havde han sagt.



Kaya stopper op, "Hvad var det?" hun kigger ind i skoven. Jeg gør det samme. En tåge ligger og damper imellem de visne planter." Der er ikke noget" siger jeg. Kaya ser ikke helt overbevist ud, men begynder at gå igen. Skyggen fra træerne lægger sig over os som et tæppe, og lukker alle lyde ude. Jeg kan ingenting se, ud over den tygge tåge. Tågen trækker sig sammen, og rejser sig. Et stort, sort

uhyre rejser sig over os. Det strækker sine lange arme ud mod os. Kaya skriger af frygt, og slipper min hånd. Hun begynder at løbe. "Kaya! Nej!" kalder jeg. Men det er for sent; uhyret strækker en af sine fangarme ud mod hende, og griber fat om hendes ben. Kaya falder, og uhyret lægger sig over hende. Med ét forsvinder det, og tager Kaya med sig. Jeg begynder at løbe. Jeg ved ikke hvor hen... bare længere in i skoven. Grene pisker mig i ansigtet, og torne river i min hud. Det er nærmest som om skoven vil forhindre, at jeg fortsætter. Et stort træ spærrer vejen for mig. En af rødderne fanger min fod, så jeg falder. Jeg forventer at ramme jorden, men det gør jeg ikke. Jeg bliver ved med at falde. Jeg kan intet høre, ikke engang mit eget skrig. Mørket omringer mig. Jeg ved ikke hvor længe jeg falder. Undervejs mister jeg bevidstheden. Da jeg vågner op igen befinder jeg mig i en skov, der minder meget om hvor jeg kom fra, men ikke helt. Jeg kan høre en knirken og knagen, der runger gennem skoven. Jeg ved ikke hvor jeg er, men jeg ved, at jeg skal igennem skoven for at finde min lillesøster.

EFTERLYSNING

9 ÅRIG DRENG ER SAVNET

KERNEFAMILIE BLIVER ØDELAGT EFTER MORS DØD. 9 ÅRIG DRENG MED BRUNT HÅR ER FORSVUNDET FRA RÆKKEHUSKVARTERET. DRENGEN ER SIDST SET ONSDAG D. 30 NOVEMBER.

POLITIET HAR UNDERSØGT OMRÅDET MEN DER ER INGEN SPOR FRA DRENGEN.

HVIS DER ER NOGEN DER VED NOGET, SÅ BEDES I VENLIGST KONTAKTE NR. [FJERNET]



HVOR ER MIN SØSTER?

DET HELE STARTEDE
MED AT MIN MOR
DØDE, DERFOR
FORSVANDT ALT
GLÆDEN I MIT LIV.
NOGLE DAGE EFTER
TIL BEGRAVELSEN
FORSVANDT MIN
SØSTER.

MIN FAR OG JEG VAR
UDE AT LEDE EFTER
HENDE. MIN FAR
SAGDE AT HAN GIK
HJEM FOR AT LAVE
AFTENSMAD, OG AT
JEG BARE SKULLE LEDE
VIDERE IMENS. JEG
LEDTE OG LEDTE....



SPIELRELATEREDE TEKSTER (= PARATEKSTER)

Spiltrailers & anmeldelser

Walkthroughs og guides

<http://www.ign.com/wikis/limbo>

Åben slutning - mindst
14 "story theories"

Fan art



The Most Depressing Theories On What *Limbo* Means

KOTAKU



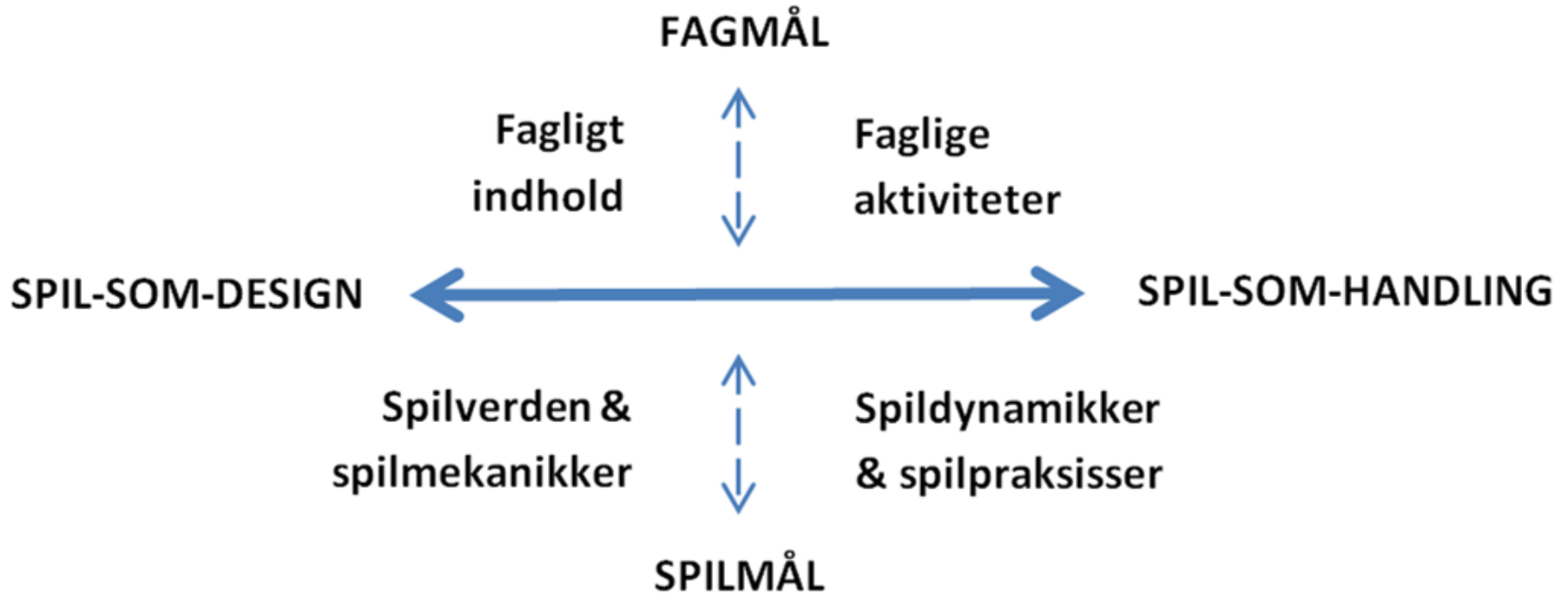
Kevin Wong

8/16/15 5:00pm · Filed to: LIMBO



Limbo isn't a straightforward adventure. It's confusing. But it's a good kind of confusing that inspires people to band together and try to solve its mysteries.

DIDAKTISKE KOBLINGER MELLEM SPIL OG FAG



SPILJOURNALIST



Et læremiddel der giver elever mulighed for at skrive journalistik om spil og spilkultur. Det består af:

- Et gratis undervisningsforløb (CLIO Online)
- Skabeloner til klassens spilmagasin (Skoleblog)
- Et gratis e-magasin om spil og spilkultur (AAU)

Teksterne skal redigeres og godkendes før de publiceres

Møde på tværs af domæner mellem elever (viden om spil) & lærere (viden om journalistik)

EKSEMPLER PÅ SPILJOURNALISTIK

Spilmagasiner

Game Reactor, Daily Rush, Gamers Lounge...

eSport magasiner

eSportmagasinet, Gameplay.dk, Gaming.dk...

Spil i nyhedsmedier og kulturmagasiner

DR, MetroXpress, Information,
Jyllands Posten, Tjeck, Soundvenue...

Udenlandske spilmagasiner

Kotaku, Polygon, RockPaperShotgun...



JOURNALISTISKE EMNER

Spil og afhængighed (skærmtid, gambling)

Spil og fællesskaber (online og offline)

Spil som kunstform (indiegames)

Spil som sportsgren (eSport)

Spil og køn (toxicity)

Spiludvikling og spilteknologi



ORGANISERING

Eleverne deles ind i redaktioner (2 og 2), hvor de vælger emne, vinkel, format og genre

Formater: skrift + billede eller video eller podcast

Opdeling i responsgrupper og desuden fælles respons

Klassen udgiver et fælles magasin på Skoletube

Læreren kan derudover nominere artikler til publicering på spiljournalist.dk, som skal godkendes af en redaktionsgruppe



ANMELDELSER

En videoanmeldelse af et spilmagasin

5. juni 2018 – 2 Comments



FEATURES

Livet er bare et computerspil – The Sims 4 under lup

5. juni 2018 – 0 Comments



REPORTAGER

Listen up – the game is about to go down



DEBAT

Spiltid er tidsspild – i den monologiske skolen



SENESTE FEEDBACK



Uffe Sørensen

"Svar på feedback "



Uffe Sørensen

"Lidt mere feedback "

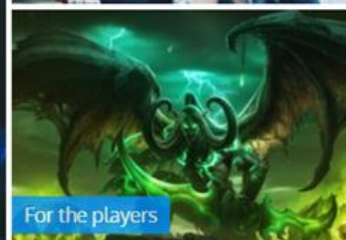


Uffe Sørensen

"Det fungerer rigtigt godt, når..... Når du i teksten rejser spørgsmålet om.....Du kunne ..."

FORMATER

[ARTIKEL](#)[PODCAST](#)[VIDEO](#)



ANMELDELSE: SPILLER DINE BØRN ROCKET LEAGUE?

📅 december 11, 2016 👤 thorkild 📁 Uncategorized 💬 Leave a comment

Hvis dine børn spiller *Rocket League*, kan jeg fortælle dig at det er et fremragende spil.

Af Thobias Schøneberg Kastbjerg

Når man sidder foran computeren eller PS4'eren kan børn være sociale på helt nye måder. Når man sidder i den dejlige stol eller i sofaen og spiller med sine venner selvom de ikke er der, lyden af tilskuere og biler, endda lyden af bolden der ryger i mål. Lyden af jublen med dine venner når i vinder, og effekterne af de to biler der støder op af siden på hinanden, får at få bolden, og spændingen når man er så tæt på at vinde men også ved at det kan gå galt når som helst.



og konsol, som Ps4 og Xbox.

Man er to hold der spiller mod hinanden på en bane med to mål. De to hold skal føre en bold i modstanderens mål, men det kan være meget svært da man kører i en bil. Ja, i Rocket League skal man samarbejde for at få bolden i modstanderens mål, det kan sammenlignes med fodbold og andre spil som det. Man kan spille med og mod sine venner online.

Mange unge spiller spillet og det kan både spilles på computer

BAGGRUND: TILBAGEBLIK PÅ SUPER MARIO BROS

📅 december 11, 2016 👤 thorkild 📁 Uncategorized 💬 Leave a comment

Kan du huske dengang, du var ung og sprød? Dengang du kunne løbe og lege, uden at ryggen knækkede. I 1985 lagde det første Super Mario Bros fundamentet til alle Super Mario spil.

Af Ida Cramer Rishøj.



Super Mario Bros har ændret sig meget, med både spillets kvalitet og udfordringer. Mario og hans venner skal hjælpes ad med at redde prinsesse Peach, fra den store Bowser. De skal igennem en masse udfordringer og sidst i alle verdener er der et slot, hvor Bowser bor. I sidste verden er Bowser blevet kæmpe stor og endnu sværere at besejre. Kan du huske det?

BAGGRUND: TIDSSPILD I SKOLEN

📅 december 31, 2016 👤 thorkild 📁 Uncategorized 💬 Leave a comment

Hvem har ikke prøvet og sidde i en arbejdsgruppe, eller bare generelt i sin klasse og så blive forstyrret af nogle der ikke laver andet, end at spille? Det er et stort problem i mange klasser. De lærere der står for undervisningen ved, at der er cirka 2 ud 10 elever, der sidder på mobil. Forstyrrer de hele undervisningen, eller kun den arbejdsgruppe de kommer i? Eller er de med til, at påvirke hele klassen?

Af Julie Thystrup

Forstyrrelse er en stor ting

Eleverne som er med til at lave tidsspild i undervisning, opfatter ikke altid tiden på samme måde. Som dem der deltager i undervisningen og som bruger tiden relevant. Koncentrationen forsvinder hos de første. Dermed tager de den useriøse stemning med, til dem der laver relevante ting. Og så ryger alt koncentration hos alle. Dem der har sværest ved opgaverne, er også typisk dem der ender med at skabe ukoncentreret stemning. Fordi det er typisk nemmere at give op, end at prøve og evt. få hjælp. At være den der laver noget, er også svært. De kan hurtigt blive stresset ved at få hele opgaven på sig. Samtidig kan de blive lidt sure, når de bliver forstyrret af spil som Tetris, Stampede. Det er rigtig godt at tage en pause, og få hjernen i gang igen. Det kan også blive lidt for meget, til sidst. Men det er vigtigt at man kan styre sin tid, så man ikke tager en pause på en halv time.



REPORTAGE: BRÆTSPILSENTUSIAST ELLER NYBEGYNDER – BASTARD CAFÉ ER FOR ALLE

📅 december 11, 2016 👤 thorkild 📁 Uncategorized 💬 Leave a comment

I indre by, tæt ved Christiansborg slot, ligger Bastard Café. Denne café ligner ved første øjekast en helt almindelig café, det er dog ikke tilfældet med Bastard Café. Caféen er nemlig ikke blot Københavns første brætspilscafé, men hele Danmarks første!

Af Mille F. Kristensen

Caféen er for alle

Selvom en brætspils café umiddelbart lyder meget nørdet, og noget som kun de største brætspils entusiaster kunne finde på at gøre, oplever caféen tit det stik modsatte. Mange kommer og kender kun to-tre spils regler, og har en rigtig god oplevelse på trods af det. Hvis man nu alligevel skulle være helt på den, er der på caféen en masse spil guruer der kan hjælpe. Spil guruerne er frivillige, så man er sikret en helt igennem engageret indsats fra deres side af. "Der kommer et ret bredt udvalg – langt bredere end det nørd-segment, vi lidt havde regnet med til at se." Siger Ole Palnatoke Andersen, som er datamatiker i Bastard Café. I samme interview nævner Ole også, at mange dates stikker hovedet forbi cafeén.

Altså, om man har spillet brætspil hele sit liv, eller først lige er begyndt, bliver alle budt velkommen med åbne arme på Bastard Café.



KOMMENTAR: DER MANGLER MENING I GALSKABEN!

📅 december 11, 2016 👤 thorkild 📁 Uncategorized 💬 Leave a comment

“Pokémon GO? Hvis jeg har forstået det rigtigt, er det et spil, som går ud på at få unge mennesker til at gå. Der har været talt meget om den passiviserede ungdom, som sidder ved skærme i stedet for at hugge brænde, som vi andre måtte, når vi ikke lige hakkede roer eller malkede køer. Nu har dette spil altså fået de unge til at rejse sig op og gå ud i verden, stadigvæk med næsen i en skærm, og måske gå ud foran en bil. Det er sikkert glimrende. Det bekymrende er, at spillet er så forfærdelig kedeligt. En pokemon har, kort fortalt, en række egenskaber, som man skal huske. Når man har en pokemon med bestemte egenskaber, kan man tæve andres pokemonner, som ikke har dem – men til hvad nytte? Til hvad glæde? Det virker helt meningsløst, og min frygt er, at de unge efterhånden kommer så langt ud i meningsløsheden, at de ikke kan finde tilbage igen. Og hvem skal så grave mine kartofler op?” – Interview med Susie Haxthausen, 70 år.

Kommentar af Mia Freia Kutchinsky



Billede af: Mia Freia Kutchinsky



ELEVSTEMMER

Skolsk: Artikler uden tydelig vinkling.

Gamers: Fascination af spil, nye spilteknologier og nye trends indenfor spilkultur. Især blandt drengene.

Non-gamers: Kritisk stillingtagen til spil og spilkultur. Især blandt pigerne.

Journalist: Tydelig identifikation med det journalistiske håndværk og/eller professionen.

Eleverne er optagede af at **udforske, diskutere og reflektere** over forskellige aspekter af spil og spilkultur

OPSUMMERING

Spil kan anvendes som **meningsfulde rammer** til at udvikle eleveres literacies

Behov for at etablere **tydelige vurderingskriterier**

Vigtigt at skabe meningsfulde forbindelser mellem konkrete spil og faglige opgaver, der **både trækker på elevernes spiloplevelser og samtidig kan udvikle deres fagsprog**

