

Videospils læringspotentiale i børneinstitutioners uformelle læringsrum

Videogames learning potential in child institutions informal learning rooms



FIDUSIA

Author: Patrikk Dyreberg Sørensen

Vejleder: Anne Gerdes

Syddansk Universitet, campus Kolding: Informations og
kommunikationsvidenskab

Afleveringsdato: 20 / 5 / 2014

Antal anslag: 50.175

Contents

Abstract:.....	4
1: Indledning og Problemformulering.....	5
2: Metode.....	6
2.1: Projektets formål og metodiske overvejelser	6
2.2: Valg af Teori	7
2.3: Projektets undersøgelsesdesign	8
2.3.1: Observationsundersøgelser:	9
2.3.2: Interviewundersøgelser	9
2.3.2: fokusgruppemetode:	10
3: Teori	11
3.1: Etienne Wengers sociale læringsteori: Praksisfællesskaber	11
3.2: Celia Pearce: Legefællesskaber og produktiv leg.....	13
3.3: Carsten Jessen: uformelle læringsrum.....	14
4: Analyse	16
4.1: Fidusia: Et alternativt klubtilbud med samarbejdsmuligheder fokuseret på læring	16
4.2: League of Legends vs. Minecraft: Læring i forskellige læringsmiljøer og fællesskaber.....	18
4.3: Outlast vs. GTA V: En konflikt mellem Fidusias værdier og spillets formål	20
4.4: Pædagogens rolle i læringsrum	21
4.5: Analysens delkonklusion	22
5: Diskussion	22
5.1: Læring i fællesskab: Videospils isolering og deltagelsesformer	23
5.2: Fidusias læringspotentiale del 1 : En diskussion af muligheder for samarbejde.....	23
5.3: Læringspotentialet i videospil del 2: En mulighed for at gøre læring til leg	24
5.4: Diskussionens delkonklusion: En opsummering af Fidusias læringspotentiale:	26
6: Konklusion:.....	26
6: Litteraturliste	30
Bilag 1: Interview transskription:	30
Bilag 2: Fokusgruppe transskription:	32
Bilag 3: Observationsstudier:	34
1. Observationsstudie	34
2. Observationsstudie	34

3. Observationsstudie	36
Uventet observationsstudie 1:.....	37
Uventet observationsstudie 2:.....	37
4. Observationsstudie	38
Bilag 4: Interviewguide og forældre accept.....	40
Bilag 5: Wengers tre dimensioner af praksisfællesskaber:	43
Bilag 6: Celia Pearces undersøgelsers kontekst og produktiv leg	44

Abstract:

With the integration of digital technology into our daily lives and society, so too, has videogames found its way into child institutions. While videogames offers new variations and possibilities in terms of play and learning, they also create environments where some are more suited for entertainment and some are more suited for learning purposes. In other words, videogames aren't necessarily a fixed goal oriented virtual world, but rather complex virtual worlds wherein social behavior, culture and history emerges from and this calls for a better understanding of *what* those virtual worlds has of consequences to learning possibilities.

Firstly, In order to determine which games should be practiced in a child institutions and which should not, it requires a understanding of game design to be able to address which game design factors who influences learning in a positive direction, and which do not. Secondly it requires an establishment of a social learning theory's terminology, and thirdly a way of separating different child institutions learning rooms from each other.

This project is an empirical study of the learning potential videogames holds in child institutions, which focuses on Entienne Wengers social learning theory "Communities of practice", Celia Pearces "Communities of play" and Carsten Jessens "informal learning rooms". The purpose of this project is to create a better understanding of the contextual factors which surrounds child institutions in relation to its choosing of videogames and the considerations of the learning potential it holds in the explicit and implicit knowledge dimension. In addition it explores the adults participation in playing videogames with children, and the games learning environments.

It includes qualitative studies which takes place in the child institution Fidusia, which is an institution who focuses heavily on videogames as a means of creating communities and internalizing knowledge. The study also includes a focus group interview with the school: Ejerslykkeskolen. These studies creates the backbone of this project, and is used thoroughly in the analysis of different game cases, to showcase how contextual factors, learning environment, videogames content and purpose, along with adults participation influences Fidusias informal learning room, practices and play activities. Furthermore, Fidusias gaps from other communities of practice and play, will be discussed as a means of creating new ways of collaboration across child institutions through videogames and virtual worlds.

The overall goal for this project is therefore to create a relevant starting point for learning in child institutions in its choosing of videogames, in both its explicit and implicit knowledge dimensions, while institutional factors and contextual relations are taken into consideration of the ways they can contribute or challenge to the learning potential.

1: Indledning og Problemformulering

I takt med den teknologiske integration i dagligdagen, er der ligeledes blevet skabt nye muligheder for læring og fællesskabsdannelse igennem videospil. Nogle fritidsinstitutioner har ligeledes integreret videospil som del af deres dagligdag, og det er derfor relevant med et nuanceret udgangspunkt for børneinstitutioners valg af videospil i forhold til de kompetencer der ønskes tillært, hvad enten der er tale om faglige eller sociale evner.

Videospil er nemlig ikke længere en størrelse som installeres med et cd-rom, og som spilles én af gangen mod "computeren". Der er snarere tale om komplekse verdener, befolket af en enorm mængde spillere i form af avatarer, som i fællesskab skaber kulturer, relationer og danner historie i forhold til fællesskabet og sig selv. Disse verdener indeholder et læringspotentiale, og for at forstå dette læringspotentiale i videospil, må man også forstå de områder de er del af: spildesign og læring.

En af disse fritidsinstitutioner som har videospil som en integreret del af sin hverdag er fritidsinstitutionen Fidusia, som er et alternativt klubtilbud til dem der har en passion for videospil og behøver et anderledes miljø. Det er Fidusias opfattelse at vi kan lære mere af at spille i fællesskab frem for at gøre det isoleret, og denne opfattelse vil blive belyst ud fra et socialkonstruktivistisk tilgang. Hertil vil der ske en kategorisering af børneinstitutioners forskellige læringsrum, og beskrevet hvordan henholdsvis skoler og fritidsinstitutioners læringsrum kan komplementære og påvirke hindens læringsrum i en positiv retning, alt efter børneinstitutionens formål og værdier, samt deres kontekstuelle forhold til omverdenen. Problemformulering kommer dermed til at lyde som følgende:

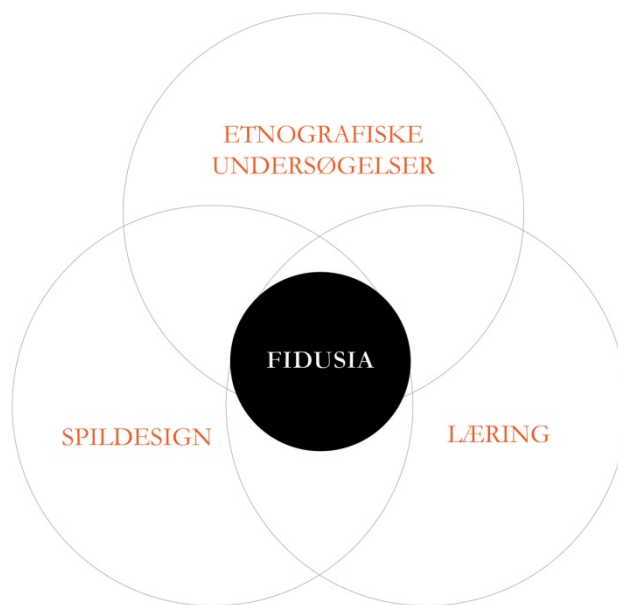
Hvilket læringspotentiale indeholder videospil i uformelle læringsrum for børneinstitutionen "Fidusia" ud fra en socialkonstruktivistisk tilgang, og hvordan er dette læringspotentiale repræsenteret i videospillenes design?

Hertil er der blevet formuleret underspørgsmål samt en illustration som specificerer problemstillingens fokusområder, og indfanger de spørgsmål der ønskes besvaret:

Underspørgsmål:

- Hvad er det pædagogiske grundlag for de anvendte videospil i de udvalgte børneinstitutioner?
-

-
- Hvordan kan læringspotentiale og uformelle læringsrum defineres ud fra en socialkonstruktivistisk tilgang?
 - Hvilke elementer i videospillets design kan påvirke et videospils læringspotentiale?
 - Hvordan påvirkes læringspotentialet af *praksisfællesskaber* og *legefællesskaber*
 - Hvordan beskrives læringsprocessen og læringspotentialet af et videospil blandt de udvalgte unge?
-



Figur 1: Overblik over projektets fokusområder

2: Metode

2.1: Projektets formål og metodiske overvejelser

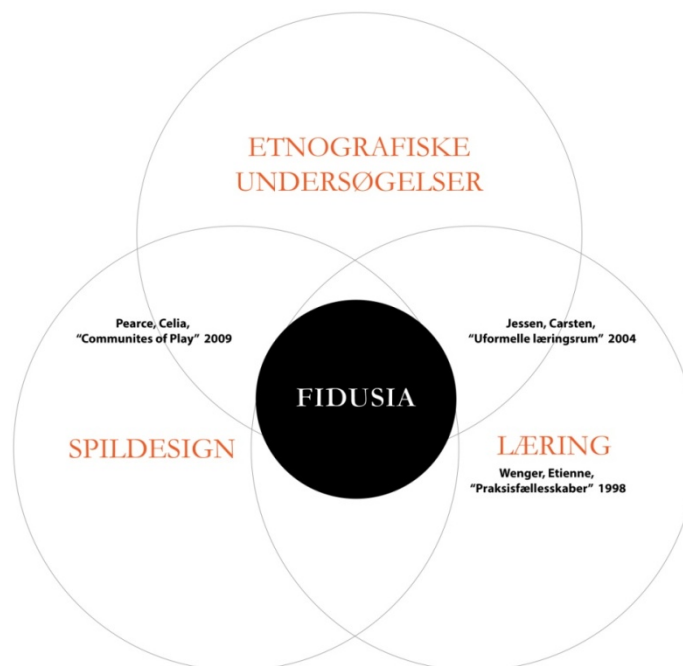
Dette projekt er et hermeneutisk projekt, som søger at fremdrage nogle af de læringsdimensioner der eksisterer i videospils læringspotentiale, ved at empirisk undersøge fritidsinstitutionen Fidusia igennem en metodetriangulering bestående af observationsstudier, forskningsinterview og fokusgruppe interview. Heri lægges der vægt på ikke frem for det generelle, hvoraf det er målet at kunne uddrage forskellige læringselementer og anvende dem i en bredere sammenhæng. Der søges med andre ord at undersøge og fortolke fænomener og livsverdener sådan som de optræder i spilsituationer og opfattes af pædagogerne, børnene og observationsstudierne.

Projektets formål er på den ene side at give et empirisk dokumenteret grundlag for at vurdere videospils læringspotentiale i fritidsinstitutioners kontekst ud fra en social læringsteori, hvoraf der inddrages forskellige aspekter af fællesskabsdannelser og deres påvirkning på læringspotentialet af videospil. Projektet er udelukkende fokuseret på de forskellige læringsdimensioner og fællesskaber der omkredser videospillet i en fritidsinstitutionel kontekst, og er ikke fokuseret på andre aspekter som underholdningsværdien, kønsroller, mediekultur eller andre lignende emner, selv om de kan være relevante.

Struktureringen af projektet sker ved først at definere og diskutere de forskellige overvejelser af projektets metodiske og teoretiske valg. Derefter en etablering af de teoretiske fokusområder og deres tilhørende begrebsrammer, som skal anvendes til analysen af projektets indsamlede data. Dette teoretiske udgangspunkt og metodiske overvejelser, danner herefter fundamentet for en empirisk dokumenteret analyse og diskussion, som der kan uddrages nogle retningslinjer ud fra, og som danner et dokumenteret udgangspunkt i vurderingen af læringspotentialet i fritidsinstitutioner.

2.2: Valg af Teori

Den teoretiske ramme for projektet udgøres af Wengers sociale læringsteori(Wenger: 2003), Pearces undersøgelser om emergente kulturer i virtuelle verdener(Pearce: 2009), og Jessens undersøgelser af uformelle læringsrum i SFO'er (Jessen: 2004). Hver teori bidrager med en begrebsramme, som anvendes i analyse afsnittet til at analysere de forskellige områder som er relevant i forhold til projektets problemstillinger.



Figur 2: Projektets fokusområder samt tilhørende teoretiske udgangspunkt

Da projektets perspektiv på læring skulle defineres, blev der gjort to overvejelser: Man kunne enten se læring som noget der skabes igennem menneskets kognitive processer, eller se læring som noget der opstår igennem menneskers interaktion med hinanden og omverdenen. Det endte med et socialkonstruktivistisk perspektiv på læring. Dels af praktiske årsager, og dels fordi projektets børneinstitution havde tilsvarende værdier om at udvikling og læring sker i fællesskaber. Til at understøtte dette læringsperspektiv blev der udvalgt Wengers sociale læringsteori om praksisfællesskaber, idet han giver en terminologi omkring læring som noget der opstår i vores sociale interaktion med hinanden og verdenen.

Pearces teorier udvider begrebsrammen og forståelsen af fællesskaber, hvad enten det er praksissen eller legen der er i fællesskabets fokus. Hendes teorier skaber en forbindelse mellem spildesignet, leg og læring ved at sætte fokus på de elementer i spildesignet som kan være med til at påvirke læringen i legeaktiviteter.

Jessen er valgt for at få en dybere indsigt i pædagogens deltagelse, og de fritidsinstitutionelle forhold der spiller en rolle i læringsrummene.

2.3: Projektets undersøgelsesdesign

Projektets undersøgelsesdesign tager udgangspunkt i kvalitativt undersøgelsesdesign (Kvale: 2001), og observationsstudier (Cooper et. al: 2008). Kvalet antagelser om interviewdesign giver overblik over anvendeligheden af interviews, hvordan de skal udføres, og hvilke overvejelser man som interviewer skal gøre sig, mens Cooper et. al. giver overblik over observation som undersøgelsesmetode.

Alle undersøgelsesmetoder går igennem en meningskondensering i deres praktiske udformning. Det har en række praktiske fordele i form af en mindre arbejdsbyrde, mens det samtidig ikke påvirker undersøgelsessituationen til at opføre sig anderledes (e. g. Observers Paradox). På den anden side spiller forskerens præferencer og opfattelser en rolle i fortolkningen af empirien, som kan påvirke objektiviteten af projektets empiri.

End videre tager projektets to interviewundersøgelser udgangspunkt i Kvalet "syv stadier i interviewundersøgelse" (Kvale: 2001, s. 95), samt Kvalet forståelsesform af det kvalitative forskningsinterview (Kvale: 2001, s. 40-48).

Nedenstående viser de tre forskellige undersøgelsesmetoders anvendelse i forbindelse med projektets feltarbejde: observation, interview og fokusgruppeinterview. Selvom valget af de forskellige undersøgelsesmetoder ligger i projektets problemstillinger, betyder dette ikke, at det ikke kan være relevant at anvende flere forskellige undersøgelsesmetoder til at belyse en problemstilling, snarere kan denne metodetriangulering være med til at give et mere nuanceret billede af den livsverden der undersøges.

1. **De institutionelle faktorer:** Fidusias redskaber for skabelsen af læringsrum hvori videospil kan anvendes, og Fidusias tilhørende påvirkning på læringsprocessen
2. **Pædagogernes opfattelse:** Pædagogernes holdnings til læringspotentiale i videospil, og pædagogernes rolle i selve læringsrummet og læringsprocessen hvori videospil indgår
3. **Børnenes opfattelse:** Børnenes beskrivelse og holdning til læreprocessen og læringspotentialet i et videospil

2.3.1: Observationsundersøgelser:

Observations formål er at observere, opleve, og indsamle empiri omkring adfærden i læringsrum hvori videospil indgår, og dette i deres naturlige kontekst.

Observation som undersøgelsesmetode tager udgangspunkt i Coopers et. al. afsnit om observationsstudier (Cooper et. al: 2008, s.193-205), og Pearces overvejelser om spiletnografi (Pearce: 2009, s. 195-211). Herunder er *participant observation* (Cooper et. al: 2008, s.199) og *simple observation* (ibid. : s.200) to nøglebegreber i projektets observationsstudier. Med *participant observation* menes der at observanden deltager i selve aktiviteten, mens *simple observation* skal forstås som en observation der ikke er fastlagt på forhånd. En simpel og deltagende observation lægger op til at observanden frit kan vælge imellem at deltage eller fravælge aktiviteter, og ligeledes udforske eller ignorere forskellige aktiviteter.

Der skal således både observeres og deltages i en læringssituation, og det er op til den observerende at opretholde en balance mellem at observere og deltage i aktiviteten uden at komprimere dens naturlige udformning.

2.3.2: Interviewundersøgelser

Interviewundersøgelseernes udgangspunkt ligger i *det kvalitative forskningsinterview*, *det semistrukturerede interview*, og den tilhørende forståelsesform. Det indebærer at de interviewundersøgelser der foretages er emotionelle, dynamiske, og "ustandardiseret" (Kvale: 2001, s.92 + s.135). Interviewet er kontekstafhængig, og interviewerens tilstræber sig at opnå adgang til den interviewedes daglige livsverden og forhold hertil, igennem en emotionel samtale.

Det betyder, at de spørgsmål der stilles er åbne og lægger op til diskussion, og det er op til interviewerens at skulle vælge imellem at følge interviewguiden, eller komme med uddybende spørgsmål. Det er ligeledes interviewerens ansvar at fastholde diskussionens fokus, hvis en irrelevant diskussion opstår.

Interviewguidens struktur er opdelt i henholdsvis forskningsspørgsmål og interviewsspørgsmål¹. Forskningsspørgsmålene afspejler de problemstillinger omkring børnenes og/eller pædagogens

¹ se bilag 4

relationer til videospil og opfattelse af videospil som kilde til læring. Forskningsspørgsmålene omformuleres først til emner, og dernæst formuleres disse til hverdagsspørgsmål som nemmere kan besvares af respondenterne, især i forhold til fokusgruppeinterviewet som består af børn.

Nedenstående viser forskningsspørgsmål og dets tilhørende emner og interviewsspørgsmål fra interviewguiden:

Forskningsspørgsmål:	Tema:	Interviewspørgsmål:
Hvilket læringspotentiale eksisterer i videospil?	Communities of play	<ol style="list-style-type: none"> 1. Er det vigtigt at spillet foregår på nettet eller sammen med andre mennesker? 2. Har i oplevet at spille sammen med mange venner, og at de så senere forlod spillet? <ol style="list-style-type: none"> a. Hvordan påvirkede det lysten til at spille videospillet?

2.3.2: fokusgruppemetode:

Målet med fokusgruppen er at få indsamlet empiri med mulighed for transskribering som vedrører videospillets design og læringspotentiale ud fra børnenes perspektiv. Samme teoretiske overvejelser fra ovenstående afsnit om interviewundersøgelse omhandler også fokusgruppemetoden. I fokusgruppen er der mere fokus på at skabe en diskussion og reflektering i en fokusgruppe, bestående af fire børn fra Ejerslykkeskolen og en interviewer. Det lægges op til at respondenterne skal bidrage til hinandens meninger og opfattelser, igennem en tryk og åben stemning, ud fra den opfattelse af at det vil give bedre indsigt i børnenes forskellige livsverdener.

Da fokusgruppen skulle sættes sammen, var det oprindeligt meningen at afholde undersøgelsen i Fidusia, men det blev vurderet at motivationen var dårlig for at deltage i en times interview, og samtidig havde mange af børnene andre planer udenfor Fidusia. Jeg kom derfor i kontakt med Ejerslykkeskolen som jeg sendte et dokument til², som forældrene skulle skrive under på, hvoraf jeg fik accept til at interview børnene og generelt stor opbakning blandt forældre, lærere og flere af børnene.

² Bilag 5

3: Teori

3.1: Etienne Wengers sociale læringsteori: Praksisfællesskaber

At skulle redegøre for Wengers læringsteori fyldestgørende ligger uden for dette projekt. Der vil i stedet fokuseres på de begreber der er relevante i forhold til dette projekts problemstillinger, og dette gøres med udgangspunkt i første afsnit af bogen, hvor Wenger beskæftiger sig med praksis begrebet, som han definerer og diskuterer ud fra fem forskellige dimensioner: mening, fællesskab, læring, grænser og lokalitet.

Indledningsvis er Wengers perspektiv på mennesket og læring, et godt udgangspunkt at starte i forhold til projektets læringsperspektiv.:

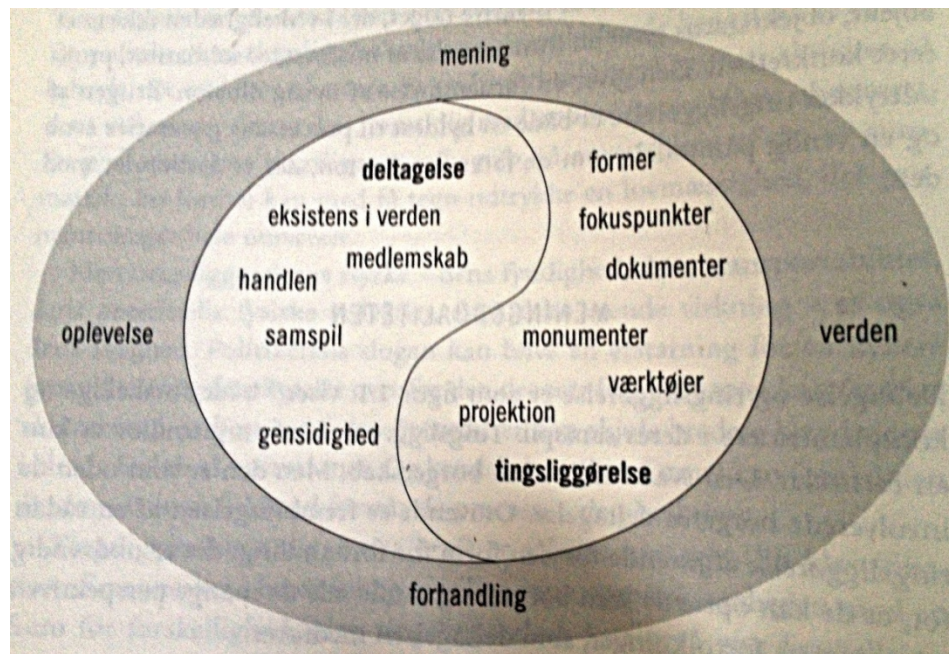
"At leve er ensbetydende med, at vi konstant er optaget af at udøve alle mulige former for virksomheder (...) . Når vi definerer disse virksomheder og sammen engagerer os i udøvelsen af dem, interagerer vi med hinanden og med verden, og vi afstemmer vores relationer til hinanden og til verden derefter. Med andre ord: vi lærer." (Wenger: 2003, s .60)

Læring er altså ifølge Wenger en konstant proces som mennesket gør sig hele livet, og denne læring foregår i samspil med hinanden og verdenen. Herunder er det denne kollektive læring som giver anledning til forskellige praksisser, og disse praksisser udgør sammenhængskraften i vores fællesskaber. Med andre ord er et praksisfællesskab en gruppe mennesker, der er gensidigt involveret i og forstår sig selv i forhold til en given praksis, hvori der foregår meningsforhandling, og det er i denne meningsforhandling læringen kommer til udtryk.

Wenger definerer *praksis* begrebet til at omhandle mening som en hverdagserfaring, og dette medfører at betydningen af "mening" får en mere flydende og abstrakt definition (ibid., s. 66). Mening og forhandlingen af mening, er ifølge Wenger hvad der konstituerer *praksisfællesskaber*, og selve denne forhandling af mening, består af en dualitet mellem *deltagelse* og *tingsliggørelse*. Denne dualitet, dækker til sammen over den måde vi som mennesker *meningsforhandler*, og vi kan altså, for at få en bedre forståelse af de praksisfællesskaber børn er en del af, kigge på børnenes deltagelse og de objekter som der meningsforhandles omkring - både virtuelle og fysiske objekter.

"En af de fordelene ved at opfatte meningsforhandlingen som konstitueret af en dobbelt proces er, at vi kan overveje de forskellige kompromisser, der er forbundet med komplementariteten mellem deltagelse og tingsliggørelse. Med en given handling eller artefakt er det et relevant spørgsmål, hvordan meningsproduktionen er fordelt, dvs. hvad der tingsliggøres og hvad der overlades til deltagelse". (ibid., s. 80)

De to begreber: *tingsliggørelse* og *deltagelse*, udgør således *meningsforhandlingen*, og det er ligeledes meningsforhandlingen der er med til at skabe *praksisfællesskaber*. Dualiteten mellem tingsliggørelse og deltagelse er ligeledes illustreret ved Wengers model:



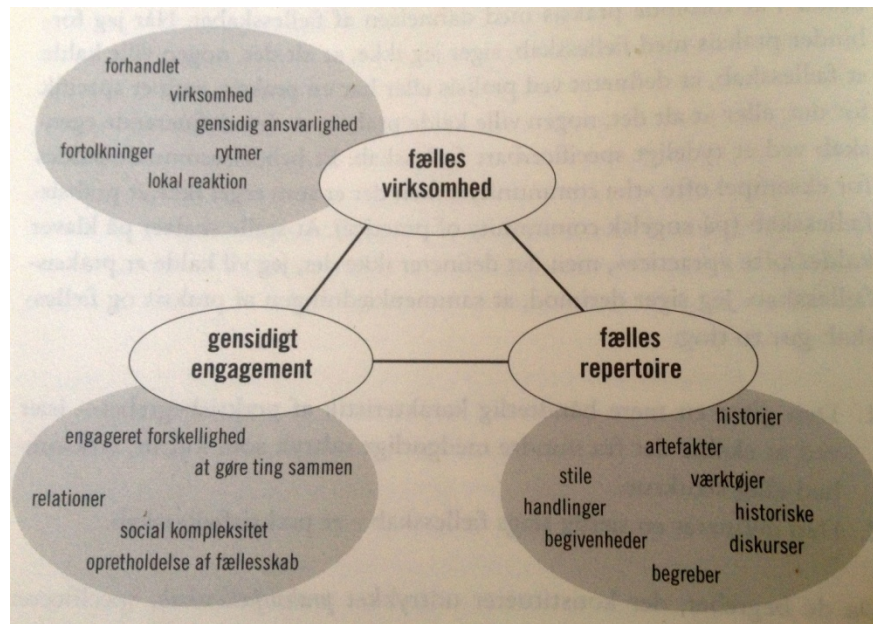
Figur 3: Dualiteten mellem deltagelse og tingsliggørelse (ibid., s.78)

Tingsliggørelse (eller reifikation) er på den anden side den proces som former vores oplevelse, og får den oplevelse til at manifestere sig i et objekt, eller som begrebet tingsliggørelse hentyder til: en "ting". Det er på en og samme tid et begreb som både beskriver selve processen, og det objekt der skabes som der kan meningsforhandles omkring. Wenger påpeger samtidig at deltagelse og tingsliggørelse skal ses i alle dens nuancer, og der eksisterer derfor både harmoniske som konfliktbetonede deltagelses eller reifikationsmuligheder.

Sidst er der selve begrebet *praksisfællesskaber*, som indeholder tre dimensioner: *Gensidigt engagement*, *fælles virksomhed* og *fælles repertoire*.³

- Gensidigt engagement: det forhold at fællesskabet defineres gennem det gensidige og den gengældte deltagelse i praksisfællesskabet
- fælles virksomhed: fokus rettes mod meningsforhandlingen af den udøvede fælles virksomhed
- fælles repertoire: betegner praksisfællesskabets ressourcer i form af gestus, kompetencer, sprog, værktøjer m.m.

³ For en mere detaljeret forklaring af disse dimensioner, se bilag 5



Figur 4: Praksisdimensioner som egenskab ved et fællesskab (ibid., s.90)

Praksisfællesskabers tre dimensioner påvirker hinanden i indbyrdes, og ligesom meningsforhandlingens dualitet kan det være vanskeligt at isolere dem fra hinanden.

3.2: Celia Pearce: Legefællesskaber og produktiv leg

Celia Pearce bidrager med begreberne: *produktiv leg* og *legefællesskaber*. Pearces teorier omhandler adfærd, identitetsdannelse og emergente kulturer i virtuelle verdener, og ikke læring direkte, hvorfor nogle af hendes antagelser kommer til at spille en mindre rolle i forhold til besvarelsen af projektets problemstillinger⁴. Til gengæld spiller hendes teorier om spildesignet en central rolle i forståelsen af de designelementer i videospillet som kan påvirke læring. Det er ligeledes også denne forståelse af spildesignet der giver mulighed for at danne bro imellem spildesign og læring.

Legefællesskaber er et begreb som Pearce definerer på baggrund "communities of practice" og "communities of interest", og stiller spørgsmålstejn ved hvorvidt fællesskaber hvori leg har en central rolle, kan forstås ud fra de teorier omkring ovenstående fællesskaber.

"I've adopted the term "communities of play" as a deliberate counterpoint to "communities of practice"(...). The type of communities that fall under this definition tend to convene around forms of work or folk practice. (...) the adoption of a new term suggests that play practices warrant their own understanding of how communities form and are maintained(...)" (Pearce: 2009, s. 5)

Et relevant kendetegn ved legefællesskaber er som følgende:

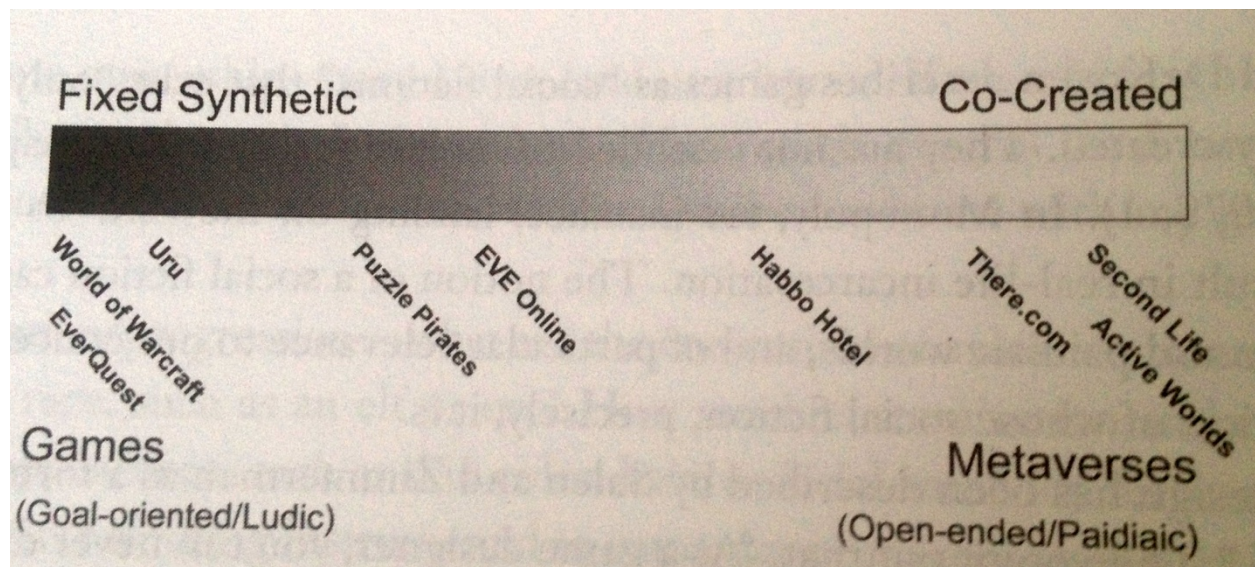
⁴ For et mere detaljeret overblik over Pearces undersøgelsers kontekst og begrebet produktiv leg, se bilag 6

"A key emergent phenomenon observed with TGU was a shift from playing for the game to playing for the people. Initially, players logged on to Uru to experience more of the game, but over a period of time and often much to their surprise, the focus began to shift to the social; this transition began to occur even before the migration into the nongame social world of there.com. (Pearce: 2009, s. 128)

Om produktiv leg, fortsætter Pearce:

"Perhaps the most complex and unexpected study finding was the emergence of "productive play"-that is, creativity around play. (...) What tends to be overlooked is the level of creative production that can go into play activities.(...) Productive play has been present within virtual worlds since their earliest inceptions as text-based MUDs and MOOs (Curtis 1992) and an entire educational theory, constructionist learning, has used such productive play as the underpinning for educational software (Papert and Harel 1991)." (Pearce: 2009, s. 155)

Det er netop i dette perspektiv selve spillets design bør inkluderes og tages op til overvejelse i forhold til hvorvidt spillet overhovedet giver spillerne redskaber til overhovedet at meningsforhandle og dyrke den produktive leg, eller løse de problemstillinger der allerede er bestemt på forhånd. Denne kontrast imellem spillets design som værende skabt af selve spillerne eller af spillets udviklere, kan beskrives med Pearces model om *fixed syntetic games* og *cocreated games*.



Figur 5: Eksempler på forskellige virtuelle verdener positioneret på et spektre af "synthetic" vs. "co-created" verdener (Pearce: 2009, s. 32).

3.3: Carsten Jessen: uformelle læringsrum

Begrebet *Uformelle læringsrum* er et begreb der muliggør adskillelsen af læringsrum i skolen og fritidsinstitutioner. I skolen eksisterer der et fast curriculum med faste målsætninger til

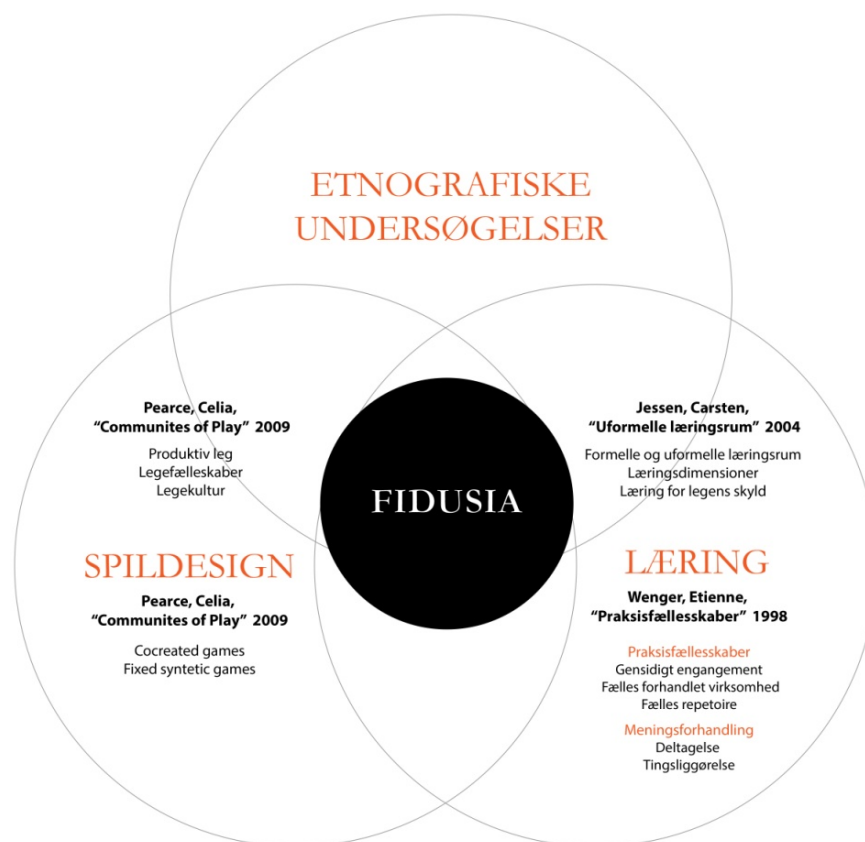
børnenes faglige kompetencer, og karakteriseres som et *formelt læringsrum*, hvori der indgår *formel læring* som er eksplicit planlagt. Anderledes forholder det sig med fritidsinstitutioner hvor der ikke eksisterer et curriculum mens børnene bestemmer læringsrummenes skabelse, indhold og proces.

I rapporten diskuterer Jessen også "læring - for legens skyld", hvori der beskrives et komplementært forhold mellem leg og læring i SFO'er:

"(...) Børn lærer *for* at lege, eller rettere: de lærer for at lege *med*. Leg er tæt forbundet med sociale aktiviteter. Derfor består en stor del af børns handlinger i at lære at beherske handlinger og processer, som er nødvendige for at kunne deltage i et socialt legende samvær med andre. (...)" (Jessen: 2004, s.14)

Derefter diskuterer han to læringsdimensioner, som bruges til at analysere læringsrum. Den ene dimension hæfter sig på hvorvidt der er tale om eksplicit eller implicit viden, mens den anden dimension fokuserer på om der er tale om et formelt eller uformelt læringsrum.

Jessens udvidelse af begrebsrammen afslutter det teoretiske grundlag for projektets analyse og videre diskussion. For overblikkets skyld er de respektive begreber som Wenger, Pearce, og Jessen har bidraget med, blevet sat på den indledende illustration for teori afsnittet.



Figur 6: Projektets fokusområder med tilhørende begrebsrammer

4: Analyse

Med en begrebsramme indenfor projektets fokusområder, kan vi nu bevæge os hen til projektets analyse afsnit. Først vil Fidusias kontekstuelle forholds indflydelse på Fidusias læringsrum blive belyst ved at undersøge dets pædagogiske grundlag og institutionelle faktorer som viser de muligheder og udfordringer klubben møder i håndteringen af legefællesskaber og sit eget praksisfællesskab.

Herefter bevæger analysen sig over på at arbejde med to forskellige cases som eksemplificerer forskellige faktorer der kan påvirke læringspotentialer, hvoraf den første case omhandler multiplayer spil, mens den anden case omhandler singleplayer spil.

Afslutningsvis bør det klargøres hvad der betragtes som et legefællesskab og praksisfællesskab i forhold til fritidsinstitutioner. At gå i klub antages for at være en praksis hvori der kan opstå meningsforhandling som med tiden kan skabe et fællesskab. Dermed indeholder alle fritidsinstitutioner muligheden for at børn kan blive en del af fritidsinstitutioners praksisfællesskab, om ikke andet i hvert fald udøve praksissen. Et legefællesskab i fritidsinstitutioner kan være det fællesskab som opstår igennem en legeaktivitet, hvad enten der er tale om at konkurrere mod hinanden i virtuelle verdener, eller spille rundbold. I disse praksisser eller legeaktiviteter, kan der dernæst opstå læringsrum som kan håndteres forskelligt og påvirkes på både godt og ondt. Uformelle læringsrum optræder ud fra denne definition ofte, både i forbindelse med at udøve en praksis eller en legeaktivitet.

4.1: Fidusia: Et alternativt klubtilbud med samarbejds muligheder fokuseret på læring

Praksissen "at gå i klub", møder flere forskellige praktiske udfordringer hver dag. Særligt to blev noteret i observationen: "livet uden for institutionen" (Bilag 3, Obs.4: punkt 6-11 og Bilag 1: transskription: 24:40-25:20) og "spilindustrien" (Bilag 1: transskription: 07:30-08:29). Begge eksterne faktorer indflydelse på skabelsen af læringsrum kan illustreres som følgende:

1. Bagefter tager nogle hjem, mens to af dem jeg spillede Outlast med spørger om jeg er god til League of Legends, hvortil jeg svarer at jeg sagtens kan vinde over dem. De bliver begejstret, men finder ud af at klokken er mange og ringer først deres forældre op for at få lov til at blive en time ekstra.
2. De får begge lov, men den ene skal så gå hjem, mens den anden bliver hentet af en taxa. De nævner begge at de ikke er særlige gode, og ikke er særligt højt level i spillet, og jeg påpeger at det er lige meget, fordi de kan låne nogle af mine egne brugere i spillet så vi alle kan spille på lige fod. Vi diskuterer game modet, og beslutter det er bedst med det korte game mode.

(Bilag 3, Observationsstudie 4: punkt 14-15)

Det viser hvor vanskeligt det kan være at lave arrangementer og spontane aftaler med børnene, idet de også har et liv udenfor institutionen som kan være planlagt af mange andre, i dette tilfælde deres forældre. Dette kan ligeledes være med til at isolere dem fra institutionens legefællesskaber og læringsrum, men giver til gengæld mulighed for at deltage i andre praksisser, legeaktiviteter og læringsrum - blot ikke i en fritidsinstitutionel kontekst. Fidusias praksisfællesskab er ikke isoleret, og påvirker eller påvirkes, af mange andre praksisfællesskaber som kan stamme fra familielivet eller skolen. Mulighederne for Fidusia samarbejdsmuligheder igennem disse overlapninger af forskellige praksisfællesskaber igennem videospil, blev diskuteret i forbindelse med en ny skolereform som snart skulle implementeres:

"Michael: Det er jo meningen der skal gives nogle alternativer. Nu snakker man om inklusion og have alle børnene med. Og det kan du ikke få ved at sidde foran en tavle hver dag."

(Bilag 1: Transskription: 24:12-24:24)

Her forklarer Michael at der ikke kan anvendes formelle rum til at lære børn nogle sociale kompetencer, idet børn kommer fra en skole, hvor man "sidder foran en tavle hver dag", eller med andre ord: deltager i formelle læringsrum og formelle læringsprocesser. Fidusia er på den måde tvunget til at anvende andre læringsrum og læringsprocesser. Men Fidusia er også en fritidsinstitution, hvor der eksisterer et kompromis mellem læring og fritid, og hvor der eksisterer en række institutionelle forhold som besværliggør muligheden for skabelsen af formelle læringsrum i hverdagen. Eksempelvis kan spildesignet være en institutionel faktor, ved at være *free-to-play* (F2P) og dermed tilgængelige for alle, hvilket drastisk forbedrer muligheden for implementeringen af spillet på Fidusias computere og konsoller:

"Det med for eksempel Minecraft, det er jo at børnene skal eje Minecraft for at spille det med hinanden. De kan godt sidde at spille det alene, hvis du ikke ejer det, men hvis du skal spille sammen med andre så er du nødt til at eje det."

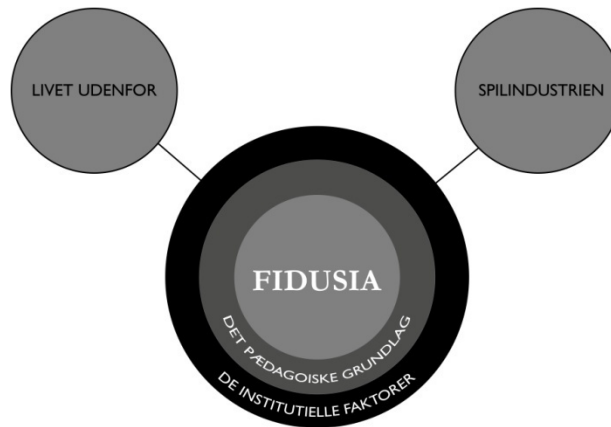
(Bilag 1: transskription: 07:34-07:55)

Det kan ligeledes være spillets tekniske krav som kun kan indfris på nogle af Fidusias computere

1. "20 minutter inde i spillet går min computer ned, og jeg ender med at må genstarte den. Dette tager omkring 10 minutter. Jeg spørger undervejs lederen om der er noget jeg kan gøre, og han svarer kort "nej".
2. Undervejs som min computer forsøger at starte op, observerer jeg spilarenaen fra de andres computere, og konstaterer at de er på vej til at tabe. Der er mindre udbrud og forklaringer på hvorfor de taber, men skylden placeres ikke noget specifikt sted som sådan. Der er generel en mere frustreret atmosfære lige nu, især fra Fidusias leder.

3. Jeg er nu på vej ind i spilarenaen og netop som jeg kommer ind har det modsatte hold vundet"

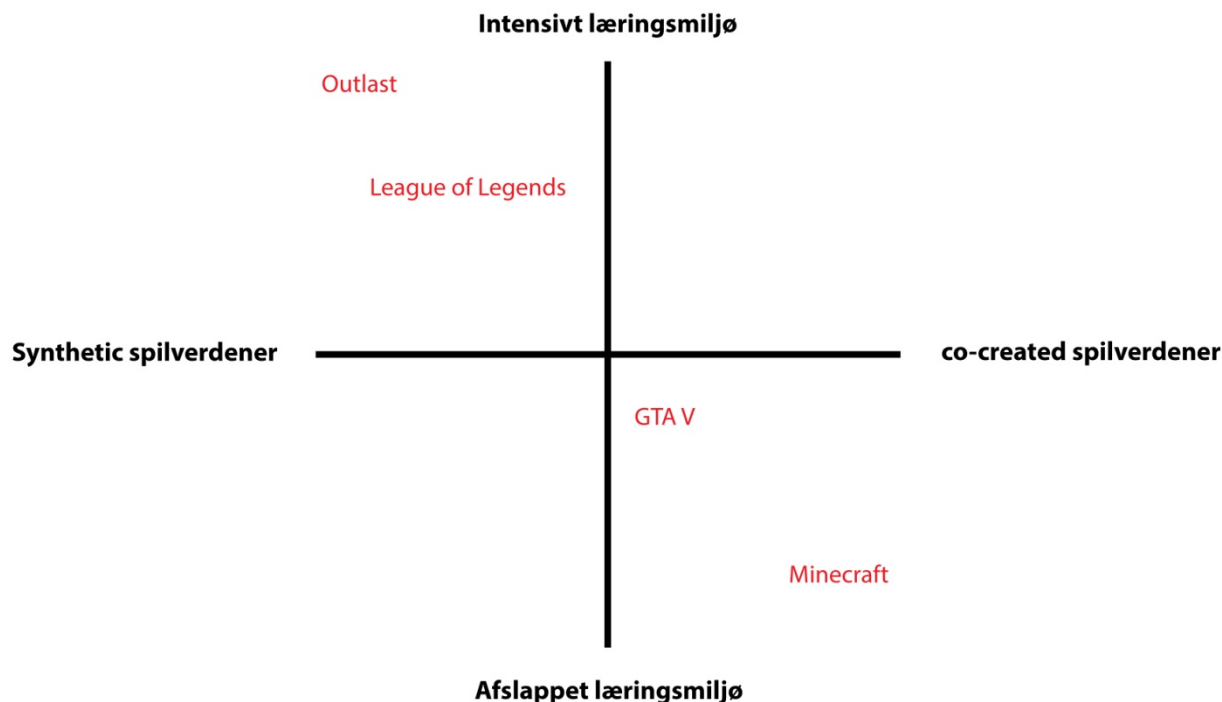
(Bilag 3, Obs.2 punkt: 11-20)



Figur 7: Illustration af Fidusia interne og eksterne faktorer samt samarbejdsmuligheder med Ejerslykkeskolen

4.2: League of Legends vs. Minecraft: Læring i forskellige læringsmiljøer og fællesskaber

Pearce definerede spektre om forskellige virtuelle verdener beskriver forskellen i hvor meget magt spilleren bliver tildelt til at påvirke den virtuelle verden spilleren nu engang spiller i. Men modellen siger ikke noget om det læringspotentiale de to slags verdener kan indeholde, og det er derfor oplagt i forhold til forståelsen af læringspotentialet at tilføje hvad der kan kaldes et *læringsmiljø* til grafen. Dette læringsmiljø tager udgangspunkt i projektets egen empiriske data, samt Jessens konklusion om læringsmiljøer (Jessen: 2004, s. 32) og giver mulighed for at analysere videospillene ud fra et læringsperspektiv.



Det mest populære spil under observationsstudierne i Fidusia var multiplayer spillet League of Legends (Bilag 3, Obs. 2, pkt. 3 + Uventet Obs 1 + 2, samt Obs. 4, pkt. 2). I spillet eksisterer en intens atmosfære, hvor holdets medlemmer har forventninger til hinanden, og lægger pres på hinanden konstant for at undgå fejl og andre ting som kan få dem til at tabe spillet.

1. Barnet fra Fidusia skriver til resten af vores hold at han er meget ked af det, og ved ikke hvad han skal gøre. Nogle kommenterer meget ukonstruktivt og kommer negative kommentarer omkring hvorfor han overhovedet spiller. Jeg forholder mig nogenlunde neutralt, men kommenterer deres negative adfærd og siger de i det mindste kan tale pænt
2. Jeg forklarer ligeledes situationen om at hans rang er lavere end min, hvorfor spillet har fundet spillere som har gennemsnittet af vores rang tilsammen. Nogle bliver mere sympatiske efter det, men drengen er tydeligt ked af det, og frustreret over sin præstation, som især udløses når han dør til modstandere.
3. Han er nu død ni gange (som er meget), og vi ender med at tabe.

(Bilag 3: Uventet obs. 2, pkt. 7-9)

Samme intense læringsmiljø blev beskrevet i Battlefield 4 af et barn og var karakteriseret som en dårlig oplevelse:

"A: Ja jeg ved ikke hvorfor, fordi jeg dræbte ham eller så noget. Så blev han sur på mig.

Interviewer: Det var fordi der var nogle der blev sure på dig inde i spillet? Så fik du dårlig samvittighed?

A: Ja. Men det er nok det spillet er lavet til. Jeg bliver også sur og jeg ved ikke hvad spillet er lavet til."

(Bilag 2: Transskription: 41:02-41:22)

Minecraft er derimod co-created og det er dermed op til spillerne at skabe læringsmiljøet. Minecrafts formål er grundlæggende at bygge og skabe, og der stilles langt færre krav til spillerens rolle i spillet, mens der ikke er noget tidspres. Der eksisterer ligeledes muligheden for produktiv leg, og spillet var ligeledes det første spil der blev forbundet med skolens forskellige fag (Bilag 2: transskription: 33:12-35:50), og blev ligeledes karakteriseret som både en god og dårlig oplevelse (Bilag 2: transskription: 42:20-43:20).

Både det intense og afslappende læringsmiljø har fordele og ulemper i forhold til at danne rammerne for meningsforhandlingen i videospil, mener Michael.

"Michael: Jeg synes begge dele giver nogle forskellige ting, og det er klart at nogle vil være mere til det ene til det andet. Og det er også et spørgsmål om hvilke evner man i forvejen besidder. Jeg synes det er vigtigt at børnene kan skabe et fællesskab omkring det. Om det så er fordi man bygger noget eller konkurrerer med hinanden er lige meget."

(Bilag 1: transskription: 05:58-06:58)

4.3: Outlast vs. GTA V: En konflikt mellem Fidusias værdier og spillets formål

Outlast er først og fremmest et Synthetic virtuel verden hvor man går fra A til B for at komme videre. Spillet tager sted i et hospital for psykisk syge, og man skal ofte flygte fra dets patienter, vagter, læger og meget andet. Spillet er simpelt, og der kan kun spille en person af gangen.

Under mit observationsstudie blev jeg præsenteret for et gyserspil kaldet Outlast hvor jeg blev hjulpet igennem spillet mens børnene ventede spændt på at jeg:

1. Jeg kender godt til spillets indhold og gameplay men fremtræder uvidende for at se hvor meget de ved om spillet. Generelt kender de til historiens kerne, og de handlinger man kan gøre med kontrolløren. De ved eksempelvis hvilken knap der tager kameraet frem, og at han er journalist som står i et dokument på engelsk som man finder i selve spillet. De fortæller ligeledes om hinandens relationer til spillet, og hvor mange gange de har klaret spillet.
2. Jeg kommer til en begivenhed som skaber en skræmmende scene og skynder mig igennem den uden at vise jeg er bange. Det er her børnene vidner at jeg har erfaring med den slags spil, og virker imponeret over min hurtighed. Lederen går forbi og de nævner begejstret hvad de spiller, og han nikker neutralt og siger han har set det.
3. Da jeg føler jeg har vidnet nok til den viden børnene har om spillet, giver jeg kontrolløren videre, og ser at mit engagement i spillet har fået større tilslutning.

(Bilag 3: Obs 4, pkt. 11-13)

GTA V er delvist co-created, idet det afforder til flere forskellige slags spillemåder, ligesom Minecraft, men man kan derimod ikke være med til at bygge og forme verdenen som sådan. Man kan *freeroame* eller klare missioner og på den måde gennemføre spillet, men GTA V blev ikke implementeret i Fidusia, af flere årsager:

"**Michael:** Problemet med en elleve årig der spiller Grand Theft Auto er at han sætter sig ned og spiller en enkel mission og finder ud af at det *uargh*, og så går han ind i det her freeroam ting og så render han rundt og sparker folk i hovedet og hiver folk ud af biler og hvad man ellers kan. Og så bliver det hele bare formålsløst. Det bliver bare en mængde af vold og blod"

(Bilag 1: transskription: 27:39-28-05)

Ligeledes påpeger Michael at der var for meget engelsk tale generelt, hvilket fik børnene til at miste interessen i at klare GTA's missioner. GTA V's voldelige indhold sammensat med dets co-created verden var dermed i uoverensstemmelse med Fidusias pædagogiske grundlag, fordi GTA V overlod valget af spillemåden til børnene, og mistede derigennem dens formål.

4.4: Pædagogens rolle i læringsrum

Efter mit første besøg af klubben modtog jeg flere invitationer til forskellige spil, og spilklienter. Nogle af dem, havde de set navnet på før, andre havde jeg ikke vist dem.

1. Jeg bliver inviteret til et spil sammen med et barn fra Fidusia og en anden, og har generelt fået en del venneanmodninger i League of Legends, og tilmed et i spilklienten Steam, som jeg har aldrig har vist børnene før. Jeg spørger hvor de har fået mit brugernavn fra, og de siger at de googled mit brugernavn i league of legends med Steam og ansøgte mig på den måde

Denne åbenhed og reaktion på min perifere deltagelse i spilaktiviteten kan ses ud fra to dimensioner, hvoraf den ene tager udgangspunkt i Jessens beskrivelse af pædagogens rolle i læringsrummet, mens den anden dimension fokuserer på spildesignet, og mere specifikt: de evner der blev udvist i legeaktiviteten, samt dets læringsmiljø.

"(...) Situationen rummer samtidig et pædagogisk aspekt, som også efterstræbes i undervisning, idet den gør selve læreprocessen synlig for de børn, der observer og inspireres. Pædagogen er et levende og autentisk eksempel på en person, der er i gang med udvikle ny viden og fungerer derfor også som en rollemodel. " (Jessen:, 2004 s.27)

Jessens dimension ser pædagogens deltagelse som en forstærker af læringsindholdet, og læringsprocessen. Pædagogens eller familiens deltagelse i en legeaktivitet skaber en stigende interesse, og kan tilføre nye aspekter i videospillets meningsforhandling.

"A: men nogle gange spiller jeg også [Minecraft] sammen med min storebror

Interviewer: Og det gør oplevelsen bedre?

A: Ja. Fordi der spiller vi med liv."

(Bilag 2: transskription: 08:24-10:02 + 39:39-44:40).

Den anden dimension fokuserer på læringsmiljøet og spillets formål i sig selv. De forskellige spils formål er at vinde mod et andet hold, og kræver forskellige kompetencer for at vinde. Børnene observerede, vurderede og inviterede mig derfor i den opfattelse af at de kunne få deres hold op i en højere rank. Det var dermed spildesignets konkurrence formål og intensive læringsmiljø som var årsag til børnenes åbenhed og accept.

4.5: Analysens delkonklusion

Projektets empiri skulle besvare og beskrive: Fidusias pædagogiske opfattelse, Fidusias institutionelle faktorer, og videospillets designelementer, og denne beskrivelse banede vej for en analyse af disse områders påvirkning på skabelsen af læringsrum, meningsforhandlingen i læringsrum, selve legeaktivitetens læringsmiljø. Denne beskrivelse og analyse giver et mere nuanceret billede af læringspotentialets forskellige faktorer i videospil, og læringspotentialet kan nu diskuteres ud fra flere forskellige dimensioner som forsøger at indfange de forskellige mønstre og temaer der ligger i videospils læringspotentiale, og se dem ud fra fritidsinstitutioners kontekstuelle forhold.

5: Diskussion

Med en bedre forståelse af Fidusias kontekstuelle forhold, læringsmiljøets indflydelse på legeaktiviteten, samt pædagogens deltagelse i læringsrummet, vil følgende blive diskuteret:

- Fidusias legefællesskabers indflydelse på læringsrummenes deltagelsesformer og tingsliggørelse.
- Fidusias muligheder for samarbejde med andre praksisfællesskaber i forhold til at skabe komplementære læringsrum
- Videospils læringspotentiale i forhold til explicit og implicit viden fra projektets empiri

5.1: Læring i fællesskab: Videospils isolering og deltagelsesformer

I relation til det intense læringsmiljø, kan det opstå uenighed i meningsforhandlingen af den forhandlede virksomhed i praksisfællesskabet, og videospil kan i denne forstand isolere børn fra videospils legefællesskaber. Det kan enten skyldes de udviste evner i legefællesskabet, institutionelle faktorer, eller den sociale struktur der er blevet forhandlet i praksisfællesskabet. På den måde åbner videospil op for nye deltagelses og reifikations muligheder, mens det i andre tilfælde kan isolere børnene fra at være en del af videospillets legefællesskab. Denne isolering bør undgås i Fidusia, idet fællesskabsdannelsen kan forstærke læringspotentialer og underholdningspotentialer (Bilag 3: obs. 4, + bilag 2: 08:24-10:02), og dette kan ske igennem en forbedring af de institutionelle faktorer eller via Fidusias pædagogiske grundlag, hvortil Fidusias ansatte pædagoger kan forsøge at lede legefællesskabet i en retning som inkluderer mere uanset evner eller indhold.

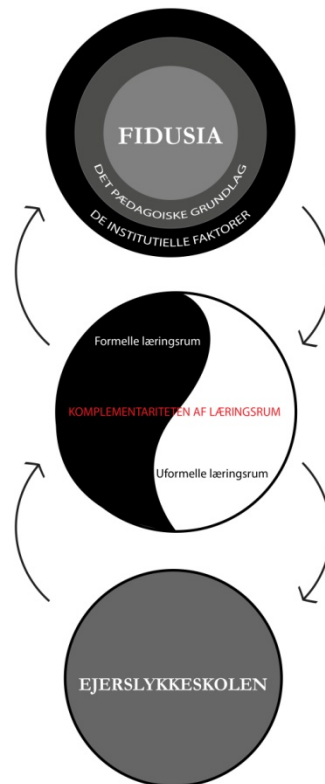
5.2: Fidusias læringspotentialer del 1 : En diskussion af muligheder for samarbejde

I Fidusia er der muligheder for at skabe uformelle læringsrum med Fidusias ressourcer, hvori man kan meningsforhandle om viden der er blevet tilegnet sig i andre praksisfællesskaber, eksempelvis fra Ejerslykkeskolen. Eksempelvis kræver Outlast mulighed for at meningsforhandle og fortolke viden der er blevet tilegnet sig i engelsk faget, mens Minecraft giver mulighed for at meningsforhandle matematiske koncepter alt efter det valgte mode. Dette er ikke udelukkende et privilegie Fidusia besidder, og man kan derfor meningsforhandle om samme faglig viden udenfor Fidusia sammen med sin storebror i Minecraft, eller ved at spille FIFA med sin storebror (Bilag 2: 08:24-10:02)

Fidusia kan ikke nødvendigvis skabe de samme læringsrum som der eksisterer i andre praksisfællesskaber af flere forskellige årsager, men Fidusia kan skabe et læringsmiljø som kan blive påvirket i en positiv retning af andre praksisfællesskabers overlapninger og indbyrdes meningsforhandling. Sagt mindre abstrakt, komplementerer de forskellige formelle og uformelle læringsrum hinandens tilegnelse af viden fra andre praksisfællesskaber. Når jeg spørger børn om hvilke spil der hører til hvilke fag, kombinerer de eksplicit viden fra uformelle læringsrum som indeholder videospil, og sætter denne viden i forbindelse med eksplicit viden som skolen fralærer sig igennem formelle læringsrum. Børnene skaber med andre ord en forbindelse mellem den eksplicitte viden fra videospil til formelle læringsrum i skolen, som illustrerer komplementariteten af læringsindholdet og/eller den meningsforhandling der indgår i de forskellige læringsrum. Det er i denne sammenhæng relevant for Fidusia at have et miljø, hvori praksisfællesskabers overlapninger kan komplementære Fidusias læringsrum.

Et samarbejde mellem Ejerslykkeskolen og klub Fidusia, kunne komplementære de forskellige læringsrum. Dette blev diskuteret i forhold til Minecraft, da det danner mulighed for produktiv

leg, mens spildesignet er co-created, giver mulighed til pædagogen for at fastslå læringsmiljøet og formålet for både leg og læring. Michael nævner at han har forsøgt at få et samarbejde op og stå, men uden held (Bilag 1: 23:08-23:22). Men han påpeger ligeledes at der med tiden vil opstå et sådant samarbejde, og hertil er spørgsmålet om videospil kan være bindeleddet imellem disse to børneinstitutioners samarbejde.



Figur 8: Et bud på samarbejde i forhold til at skabe komplementære læringsrum

5.3: Læringspotentiallet i videospil del 2: En mulighed for at gøre læring til leg

Under fokusgruppe interviewet, spurgte jeg hvilke spil de kunne koble til hvilke fag:

A: Måske, måske Minecraft til billedkunst, for det gælder virkelig om at være kreativ. Man kan bygge alting

B: Ja

Interviewer: Okay, er du enig i det? Nu må vi hellere lige spørge Minecraft eksperten derhenne

C: også i Matematik

Interviewer: Og matematik? Hvorfor det?

B: Ja fordi du skal for eksempel gange areal og så noget der

C: Ja og nogle gange siger min storebror til mig at øhm du skal lave et hus som er på den og den størrelse, og areal er på det.

(Bilag 2: Transskription 27:52-28:44)"

Men dette afspejler kun den eksplicite vidensdimension i læringsrum, og der mangler således også den implicitte vidensdimension. Fidusias leder tilføjer i relation til videospils implicitte læringspotentiale: IT forståelse, social udvikling, udvikling af kognitive ressourcer, samt en generel større referenceramme til verdenen (Bilag 1: transskription: 11:06-13:05).

Videospil indeholder også implicit viden som kan være svær at dokumentere, mens eksplicit viden nemmere kan forbindes med skolens formelle læringsrum, og andre gange forbundet med læringsrum som ikke engang er opstået endnu:

"A: på grund af så man jo lære at sige hvad jern er lavet af, og hvor det kommer fra og så noget, og diamanter og kul og guld og rød sten hedder det på dansk

Interviewer: Lige præcis har i fysik?

B: øh nej

Interviewer: I har ikke haft fysik endnu, okay. Der er også nogle ting der. Dynamit hvad er det lavet af?

A og B: Krudt og salt"

(Bilag 2: Transskription 34:32-35:08)

Disse fire 4.klasse elever har opnået kendskab til forskellige grundstoffer igennem Minecraft, som de vil kunne anvende i Fysik som de skal have om et par år. Der var ligeledes eksempler med biologisk viden i forhold til andre spil, og musik i forhold til spillet Garageband (Bilag 2: Transskription: 33:12-35:50).

Denne formelle viden som børnene fra fokusgruppen har tilegnet sig igennem videospil, er blevet tildelt mening igennem en meningsforhandling med fremmede, familie, eller klassekammerater, og er således blevet anvendt til videre meningsforhandling i skolens formelle læringsrum. Ud fra Fidusias kontekst kan det siges, at der på samme måde er et læringspotentiale alt efter videospillets design, som giver eksplicit og implicit viden til Fidusias medlemmer, som kan anvendes til videre meningsforhandling i andre praksisfællesskaber, og dermed i andre læringsrum. Et andet direkte eksempel er spillet Spore, hvori man som spiller følger udviklingen fra celle til civilisation (<http://www.spore.com/what> - sidst besøgt 12/5/2014).

"A: Og der gælder det altså bare om man læse fordi mange af tingene der er der sådan noget med "vil du angribe os" eller noget i den stil, og så er det bare lige hvis man ikke kan læse så kan man jo komme til at angribe nogen der er tres gange så stærk som sig selv. Og så har man bare tabt. "

(Bilag 2: Transskription: 32:59-33:15

I dette eksempel kommer Jessens pointe om "læring for legens skyld" for alvor til udtryk. På samme som evnen til at læse i Spore er nødvendig, tvinger Outlast børnene til at forstå engelske dokumenter og på den måde læse og forstå engelsk, for at kunne løse den næste problemstilling der kræves for at komme videre i spillet. Der læres for at kunne være med i legen i begge tilfælde, som bidrager til læringspotentialets eksplicite og implicite dimensioner.

5.4: Diskussionens delkonklusion: En opsummering af Fidusias læringspotentialer:

Læringspotentialer i videospil påvirkes i en fritidsinstitutionel kontekst som medfører muligheder og udfordringer i forhold til skabelsen af uformelle læringsrum. Fidusias læringsrum påvirkes af andre praksisfællesskabers overlappende, og skal dermed forsøge at finde en balance mellem de læringsrum som opstår uden for Fidusia.

Hertil kan pædagogens deltagelse forstærke meningsforhandlingen i fællesskab med børnene (Bilag 2: transskription: 08:24-10:02 + 39:39-44:40), men pædagogen skal samtidig finde en fin balance imellem at observere og deltage for ikke at give svarene på forhånd, idet spillets design kan tolke og evaluere problemstillingerens løsning, og give spillerne for svære udfordringer (Bilag 3: Uventet obs. 2).

Det er ligeledes vigtigt at huske på selve Fidusias formål, i vurderingen af læringspotentialets vidensdimension. Som Jessen påpeger kan fritidsinstitutioners implicite vidensdimension blive overset, hvilket påvirker børns sociale, kommunikative, kropslige og faglige viden (Jessen: 2004, s.27-28), og som Michael også nævner er Fidusias fornemteste opgave at "lære at alle er subjekter, og alting er subjektivt ikke?" (Bilag1: transskription: 18:17-19:21).

6: Konklusion:

Fritidsinstitutionens Fidusias leder, nævnte i et interview at udvælgelsen af videospil i andre fritidsinstitutioner sker udelukkende på baggrund af videospillets popularitet blandt børnene

Dette projekt er et modsvar til denne udvælgelse af videospil i fritidsinstitutioner og den legeskultur som ligger bag denne opfattelse. Videospil indeholder et læringspotentialer i både eksplicite og implicite vidensdimensioner, og giver nye deltagelses og reifikations muligheder af tillært viden fra andre praksisfællesskaber, og kan påvirkes på godt og ondt af flere forskellige faktorer både i og ude fra spillet.

I dette projekt er videospils læringspotentialer i uformelle læringsrum blevet undersøgt, med empirisk udgangspunkt i en metodetriangulering af kvalitative undersøgelsesmetoder, hvoraf størstedelen af empirien stammede fra den alternative fritidsklub Fidusia, som fokuserede på at skabe et miljø med muligheder for fællesskabsdannelser igennem videospil. Projektet har forsøgt at danne bro imellem fokusområderne spildesign og læring, som skulle skabe et mere

nuanceret billede af læringspotentialer i videospil, mens det samtidig også skabte et udgangspunkt for valget af videospil i en fritidsinstitutionel kontekst. Mere specifikt er der blevet analyseret og diskuteret læringspotentialer ud fra en eksplicit og implicit vidensdimension, videospils læringsmiljø, fællesskabsdannelser omkring videospil, muligheder for meningsforhandling i multiplayer og singleplayer videospil, fritidsinstitutionelle faktoreres indflydelse på skabelsen af læringsrum, muligheden for produktiv leg, og pædagogens deltagelse ud fra både et spildimension og pædagogdimension.

Ud fra et socialt læringsperspektiv er det nødvendigt at videospillet åbner op for fællesskabsdannelser, således at der kan opstå meningsforhandling, hvad enten der er fokus på den eksplicite eller implicitte vidensdimension. Hertil kan pædagogens, familiens, eller venners deltagelse intensivere læringsrummenes læringspotentialer, ved at inspirere og agere som en rollemodel, eller ved at udvise sine kompetencer i et givent videospil. Samtidig er det relevant at vurdere videospillet formål og design, idet videospillet design kan kræve forskellige faglige eller sociale kompetencer for at være en del af legen, hvad enten der er tale om matematiske koncepter, meningsforhandling omkring et engelsk dokument, eller det at lære at alle er subjekter. Det er med andre ord op til fritidsinstitutionen at vurdere videospils læringsindhold i dens eksplicite og implicitte vidensdimension og udforske de forskellige læringsmuligheder der eksisterer i videospillet faglige og sociale krav til børnene. Hertil peger projektets empiri imod at co-created videospil med mulighed for produktiv leg i et afslappende læringsmiljø, er et godt udgangspunkt for udvælgelsen af videospil, især i en fritidsinstitutionel kontekst fordi videospillet giver større mulighed til pædagogen og børnene for at danne videospillet læringsmiljø og formål. På den måde kan co-created videospils rammer sættes ud fra en fritidsinstitutions læringsperspektiv, hvortil man kan arbejde videre med videospillet muligheder for at kombinere viden fra flere forskellige praksisfællesskaber. Det er netop i dette spildesign perspektiv at videospil åbner op for samarbejdsmuligheder mellem skolers formelle læringsrum og fritidsinstitutioners uformelle læringsrum, hvortil disse læringsrum kan komplementære hinanden. Men i denne udvælgelse og formning af videospils læringsrum, ligger ansvaret på institutionen og pædagogens skuldre.

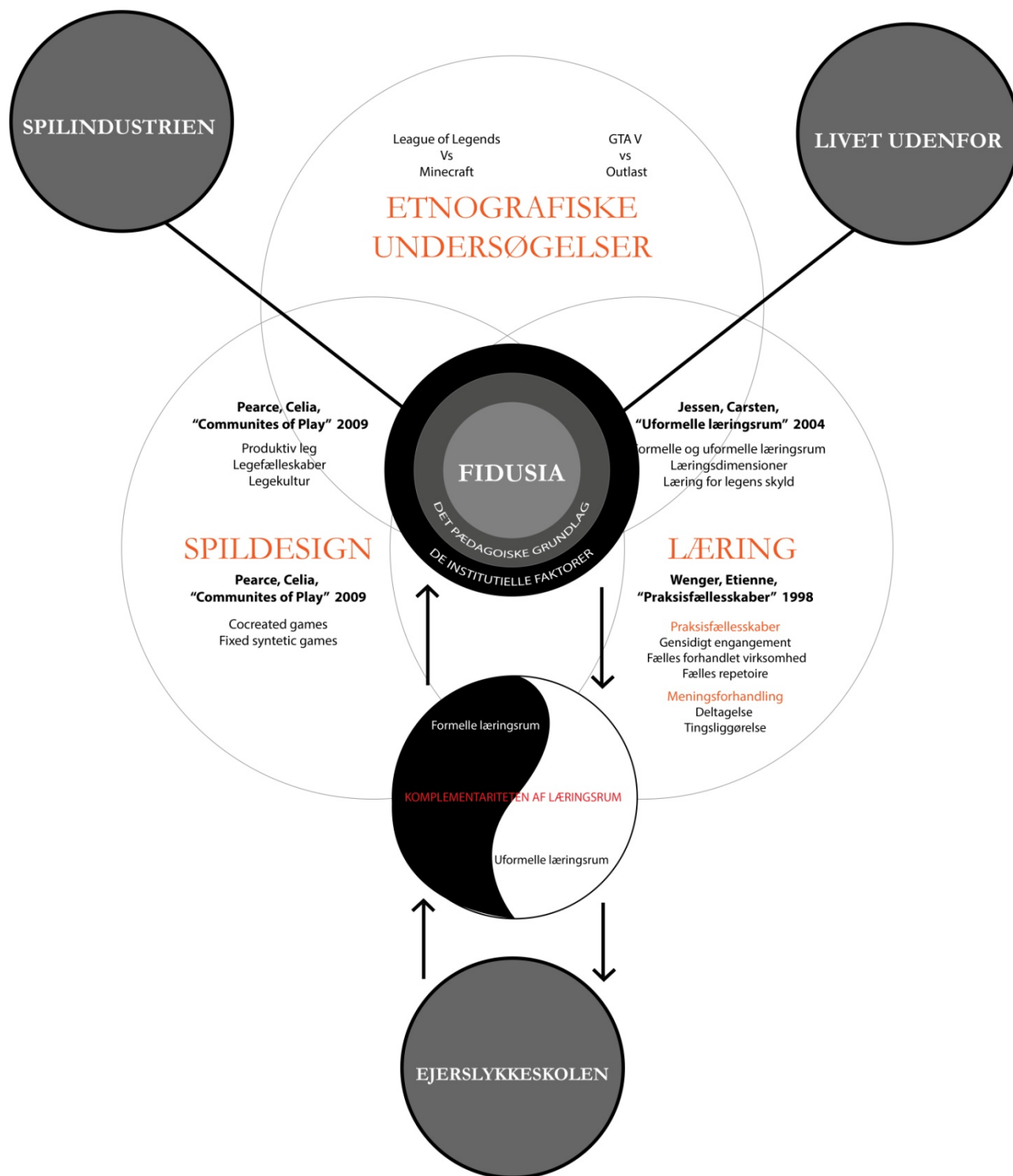
Der var samtidig empirisk enighed om at videospil er både sjovere og mere lærerige såfremt man spillede med andre, hvad enten det var ens storebror eller klassekammerat uafhængigt af hvilket spil man spillede. For som en af børnene nævnte, så "samarbejde man jo".

Under et observationsstudie afspejlede børn den sociale hierarkiske struktur for selve legeaktiviteten, og deltagernes relationer og indbyrdes historie i det legefællesskab der omkredsede videospillet Outlast. De afspejlede ligeledes hvordan viden kan komme til udtryk i selve meningsforhandlingen undervejs i selv et simpelt synthetic singleplayer spil, idet spillets forskellige handlinger og events fungerer som en slags katalysator for børnenes implicitte

viden. De kan på stående fod ikke genfortælle alt om Outlast og drage direkte paralleller til skolens faglige indhold. Men undervejs som spillet fortsatte sin gang, kunne de forklare hvordan de havde løst forskellige problemstillinger som kræver forskellige faglige kompetencer, for at komme videre i videospillet.

Opskriften på læring er ikke nødvendigvis mulighed for meningsforhandling og fællesskabsdannelse i en åben verden hvor man kan bygge ting og gøre hvad man vil, men kan i mange tilfælde påvirke læringspotentialer i en positiv retning. I en fritidsinstitutionel kontekst kan man, netop fordi man er i samme fysiske rum, opstå læring igennem meningsforhandlingen som både finder sted i det fysiske rum spillet praktiseres i, og spillets virtuelle verden. Uanset hvad har fritidsinstitutioner en unik mulighed for at skabe lærerige rammer i videospil for de praksisser og legeaktiviteter som udøves i fritidsinstitutionen, hvortil der i dette projekt er givet flere eksempler på cases af forskellige videospils muligheder og ulemper i forhold til læringspotentialer.

Afslutningsvis opsummerer illustration projektet i dens forskellige aspekter:



Figur 9: Afsluttende overblik over projektets aspekter

6: Litteraturliste

- Pearce, C, 2009. *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. MA: MIT Press
- Wenger, E. (2004). *Praksisfællesskaber. Læring, mening og identitet* (oversat af B. Nake). København: Hans Reitzels Forlag
- Kvale, S. (Kapitel 2) *Interviewet som en samtale* (s. 31-48) I: S. Kvale(2001): Interview. En introduktion til det kvalitative forskningsinterview. København: Hans Reitzels Forlag.
- Kvale, S.: (Kapitel 5) Tematisering og design af en interviewundersøgelse (s.91-114). I: S. Kvale(2001): Interview. En introduktion til det kvalitative forskningsinterview. København: Hans Reitzels Forlag.
- Kvale, S.: (Kapitel 7) Interviewsituationen (s. 129-148); (kapitel 8) *Interviewets kvalitet* (s. 148.158) I: S. Kvale(2001): Interview. En introduktion til det kvalitative forskningsinterview. København: Hans Reitzels Forlag.
- Cooper, Donald + Schindler, P.(2008). *Business Research methods*. New York: McGraw Hill International Edition, Tenth Edition

Bilag 1: Interview transskription:

00:00 - 00:51: Ingenting, optakt

00:51-02:05: Fidusias historie (note, forudsætningen mod virkelyst var at Fidusia skulle være et alternativt tilbud)

02:05-02:50: Børnene og Fidusias værdier, Fidusias målgruppe

03:17-04:12: Outlast 1del om overvejelserne

04:12-04:55: Overvejelser om valg af spil, del 1, Dantes inferno

05:27-05:57: Overvejelser om valg af spil, del 2, multiplayer vs singleplayer, baseret på at være flere om dem

05:58-06:58: præference og evner i forhold til productive play og competitive play bliver diskuteret -> det er vigtigt de kan bygge et fællesskab om det

07:00-07:10: Lan aftener

07:30-08:29: Overvejelser om valg af spil, del 3, De praktiske omstændigheder

09:00-11:07: Competitive gaming skaber konflikter? Communities of practice del 1: påvirkning på sociale egenskaber (det at tabe), online adfærd, og lyst til at spille videre

11:06-13:05 :diskutering af læringspotentialiet i videospil del 1: bedre IT forståelse, referenceramme om IT, udvikling af spil og alt hvad der tilhører spiludvikling, spiludgivelse osv.

13:05-15:40 : diskussion af læringspotentialiet i videospil del 2: relation til folkeskolens faglige udbytte-> afhænger af spillet (Minecraft og Matematik, refleksspil vs kreativ spil til forskellige spil)

15:40-16:38 : Edutainment og E-mat

16:42-17:06 :spildesignet i e-mat

17:08-18:17 ;læring i forhold til multiplayer vs singleplayer

18:17-19:21 : "alle er subjekter", Fidusias og fritidsinstitutioners rolle, "opdrage er ikke det rigtige ord, men..."

19:24-20:15: Indeholder fremtiden lærerige spil? spilindustriens målgruppe, "sex drugs og rock roll sælger, også om 50 år"

20:55-22:08 : Lego mindstorms og scratchs læringsdiskussion, videospil gør ikke nødvendigvis undervisningen bedre, "det handler vel om at servere det på en spiselig måde, og her er videospil bare oppe i tiden",

22:08-24:48 : Fritidsklubbers rolle, folkeskolen skal fylde mere, fritidsklubben skal omhandle mere læring, videospil som forbindelsesled mellem folkeskolens og fritidsinstitutioners samarbejde, minecraft case som eksempel, inklusion, børn skal vælge fritidsinstitution,

24:40-25:20 :praktiske omstændigheder ved børn, de skal komme hjem på et bestemt tidspunkt

25:20-27:05 : Andre fritidsinstitutioner, få tager stilling og begrundet til videospil, "vi er nødt til at have computere, ellers går børnene hjem. Det er da den dødeste kommentar at komme med", diskussion af GTA V, "så må de så da spille det derhjemme. Det er da forældrenes ansvar"

27:05-28:10 : Outlast og GTA V diskussion del 1, Fidusias forpligtelse, fortsat diskussion af GTA V, intet godt budskab, børnene laver freeroam og følger ikke missionerne, laver kriminalitet i en åben verden, det bliver formålsløst,

28:08-29:28 :Outlast og GTA V diskussion del 2, de følger med i Outlast historie, og det er ikke formålsløst på grund af den lave indledningsevne, og intet freeroam, for meget video og for meget tale for børn til at miste interessen, gyser spil mod voldeligt spil?

29:28-30:14 :Gysere i spil? Folk ser også gyserfilm, gyserhistorier osv, gyser genren på tværs af medier

30:14-32:28 : Outlast og GTA V diskussion del 3, muligheden for at skabe fællesskaber i spil, minecraft som productive play, og freeworld, mulighed for at skabe fællesskaber,

32:28-33:34 :Modding og level editing i Half-life, Counterstrike, skabte både et praksis- og legefællesskab

Bilag 2: Fokusgruppe transskription:

00:00-1:46 : Introduktion af interviewer og børns klassetrin, deres relationer, og yndlingslærer.

1:47-2:36 : Børns relationer til videospil samt hvilke medier de spiller videospil på (Ipads, konsoller og computer)

2:37-4:01 : Yndlingsspil og diskussion af læringspotentiale del 1: i Battlefield 4 og app spillet Clash of Clans, engelsk talende spil hjælper i engelsk faget, krigsspil giver indblik i krigsverdenen (våben, soldater, taktikker), FIFA 13 giver indsigt i spillere og hold

4:02-4:53 : Yndingsspil del 2: Minecraft og Monia er yndlingsspil hos pigerne,

4:55-06:20 : afhængighed af spil ("mister hjerneceller"), tid brugt på videospil, strækker sig fra en halv time til "meget af dagen"

06:20-7:20 :Læringspotentialet i videospil del 2: Diskussion af Battlefield 4, negativ online adfærd påvirker oplevelsen men man kan slå chat eller tale fra i menuen

07:24 -08:24 : Legefællesskaber del 1: Blev demotiveret til at spille i singleplayer delen i Battlefield 4 pga historien, sværhedsgraden

08:24-10:02 :Legefællesskaber del 2: Spiller splitscreen coop missioner med en ven, kan ikke spille med dem fra klassen fordi de ikke ejer spillet, sjovere når storebror og/eller onkel spiller med, ændrer "mode" i spillet:"ja for så spiller vi med liv"

10:04-11:34 : legefællesskaber del 3: fremmede eller venner? Afhænger af hvor mange spillere der kræves i spillet, foretrækker en blanding af fremme og venner i battlefield 4

11:34 - 12:52 : Legefællesskaber del 4: familien som en del af legefællesskabet + svært at vende tilbage til spillet

12:54-14:24 : videospil i fritidsinstitutioner del 1: laver generelt mange andre aktiviteter og spiller ikke videospil, to af dem går ikke i klub.

14:24-14:52 : Videospil og vold del 1: betragter ikke battlefield som voldeligt

14:52-16:18 : videospil i fritidsinstitutioner del 2: motivation til at prøve nye spil, prøvede et nyt spil alene, har spillet et gyserspil med andre piger,

16:19-16:48 : legefællesskaber del 4: spiller kun med storebror, og ikke nogen fra klubben

16:58- : Klub Fidusias faciliteter mod Virkelysts faciliteter del 1: Virkelyst har ikke nogen Minecraft server, Fidusia lidt mere Pokemon og spilfokuseret, de fleste vælger Virkelyst på grund af de forskellige ting man kan lave:"Når jeg kommer hjem kan jeg jo bare spille",

19:00-19:52 :Klub Fidusia mod Virkelysts faciliteter del 2: Fidusia har redskaber til at spille sammen, har mange computer

19:53-21:37 : Pædagogens rolle i legefællesskaber del 1: pædagoger deltager i Virkelysts aktiviteter alt efter aktiviteten, sjovere når pædagoger deltager, sørger for at reglerne bliver overholdt, skaber nogle nye lege oplevelser,

21:38-22:20 : Livet "udenfor" og dets påvirkning på Fritidsinstitutioner del 1: "skal være hjemme halv tre til træning",

22:20-24:23 : Legefællesskaber del 5: "vi samarbejder", samarbejde skaber læring, inspiration og læring fra youtube videoer, storebroren hjælper og lærer fra sig, sjovere at spille sammen med andre på eget niveau,

24:25-25:10 : spildesignets påvirkning på legefællesskaber del 1: "Det er skabt til to", Borderlands nemmere at klare når man er to, sjovere at spille fordi man ikke dør så meget,

25:27-27:10 : Kendskab til spil og deres målgruppe: Candycrush, Farmville, og Hayday , mest børn der spiller det i deres familie

27:10-27:52 : Motivation til at spille nye spil del 1: Så veninder spille et spil, viste det til familien som også begyndte at spille spillet

27:52-31:10 : Læringspotentialer i forhold til skolefag: Minecraft i forhold til billedkunst (kreativitet) og matematik (areal), har bygget et slot i Minecraft ved at tegne det op, og har fundet en metode at bygge det på,

31:08-33:11 : Legefællesskaber del 5: "Det har jeg prøvet, men så loggede han ud og så var det ikke lige så sjovt"

33:12-35:50 : Læringspotentialer i forhold til skolefag: appspillet "lær at læs", Spore i forhold til dansk og biologi: "Hvis man ikke kan læse kan man komme til at angribe en fjende der er 60 gange større end en selv og så har man bare tabt", Garageband i forhold til musik, Minecraft i forhold til fysik, Battlefield 4 i forhold til engelsk,

35:50-37:20 :konkurrence spil vs bygge og skabe spil del 1: En blanding foretrækkes, "Hvem laver den flotteste bondegård", redstone konkurrencer,

37:21-38:30 :Yndlingsspil del 2: Just Cause 2, stor underholdningsværdi men ikke så stort et læringspotentiale,

38:30-39:39 : konkurrence spil vs bygge og skabe spil del 2: sjovere med ting hvor man skal bygge, man kan skifte sprog i nogle spil,

39:39-44:40 : Gode og dårlige oplevelser med videospil: Dårlig oplevelse: forælder slettede en app ved et uheld (men appen blev senere genskabt), god oplevelse: præstation i et spil, dårlig oplevelse: andre spillere blev sure på ham fordi han kom til at slå en ihjel og skældte ham ud, god oplevelse: når man lærer noget eller vinder, dårlig oplevelse: storebror "stjæler en bane" som der er blevet brugt lang tid på, god oplevelse:"når han går ind i min bane og bygger noget" eller når han går ind og bygger noget

hun gerne vil have, dårlig oplevelse: kunne ikke sove på grund af et gyserspil, god oplevelse: skyder andre,

44:40-46:20 : Fritidsinstitutioners valg af videospil: drengene savner skydespil, "jeg spiller alle mine spil på internettet", savner nogle forskellige spil til konsoller,

46:20 - 47:05: Læringspotentialer i videospil del 1: Battlefield 4 og Assassin's Creed 3, lærer meget engelsk,

47:05 - 50:15 : Forbedringer til videospil generelt: ens opdatering på tværs af medier (forskel på iPad og computer), chatfunktioner hjælper med at lære at skrive, "Når han går ind i mit hus, så skriver jeg: gå så ud!", mere dyreliv i Battlefield 4, intet behov for at chatte når man er i samme rum, kigger med når storebror gør spillerne i FIFA bedre,

50:15 - 52:43 : Afrunding og konklusion, hacking forværrer oplevelsen

Bilag 3: Observationsstudier:

1. Observationsstudie

31. Marts: Første kontakt til lederen af Korslykke ungdomsuddannelser:

1. Diskuterer hvilke fritidsklubber der er relevante for min undersøgelse
2. Lederen påpeger Fidusia som det bedste sted og foretager observation, og fraråder flere klubber. Jeg bliver givet nummeret til lederen af klub Fidusia, og der er efterfølgende ingen kontakt.

2. Observationsstudie

4. April: Første observation på Fidusia: Fredags observation:

4. Klub Fidusia er svært at finde og ligger uden for skolen Ejerslykkeskolen, hvilket medfører jeg kommer for sent.
5. Ingen modtagelse som sådan, jeg kommer ind i et lille rum med meget støj og er meget forvirret om hvorvidt det er her jeg skal være
6. Jeg observerer at børnene er spredt på konsoller og computere, og at der tilsyneladende kun er et barn der spiller alene på Playstation 3, mens to andre spiller Fifa på Playstation 4. Alle andre børn lader til på en eller anden måde enten at observere hinanden eller spille med hinanden i spillet League of Legends. En enkel spiller et første person skydespil.
7. Jeg finder Michael med hjælp fra en frivillig pædagog, og mig og Michael får os en snak om projektet og Fidusia generelt over en kop kaffe.
8. Under snakken bliver vi flere gange afbrudt af en pædagog fra en anden børneinstitution, sandsynligvis Virkelyst, fordi nogle af Fidusias børn har været ovre i hallen og rode den til. Michael forklarer at de ikke har været i klub Fidusia endnu, og at han har en klar aftale med

dem, at de skal gå direkte herover efter skole. Han finder dem og beder dem om at rydde op, hvilket de så gør.

9. Vi snakker videre om Fidusias værdier og aftaler andre tidsunkter jeg kan komme på. Samtalen slutter og jeg går ud til rummet hvor børnene spiller. Der er nu kun et barn tilbage indenfor, da klokken er omkring 4, og det er lederens barn. Michael påpeger det er typisk for fredagen at børnene smutter tidligt.
10. Jeg spørger ind til et barn der spiller, men barnet er meget koncentreret og svarer undvigende, og konstaterer at jeg i stedet vil prøve at se på Fidusias redskaber for at spille videospil
11. De har en Playstation 4 og Playstation 3, og bærbare computere til rådighed, og jeg skriver mig på et udlåningsskema for at kunne låne en computer og bliver tilrådet af barnet som er tilbage, til ikke at vælge ASUS computeren, men i stedet skal bruge ACER computeren.
12. Jeg observerer de forskellige redskaber og spil computeren giver børnene til rådighed. Der er klart mange spilmuligheder, men computeren er langsom og jeg tvivler på at den kan køre dem alle sammen
13. Jeg er generelt imponeret over de spil der er til rådighed på konsollerne som man kan spille. De fleste lægger op til at være flere spillere på skærmen. På computeren skal man selv logge ind og købe spil såfremt man vil spille dem.
14. Jeg spørger dem der tilbage i klubben til at tage et spil league of legends, og alle der er tilbage vil gerne være med.
15. Vi bliver venner i selve spillet, og jeg observerer at deres spilrang er langt lavere end min
16. Vi diskuterer vores roller og spilmode, og starter en game lobby.
17. Den frivillige pædagog håber ikke at vi får en "flamer" som den sidste på vores hold. Da vi kommer ind i spillet, er der mange indstillinger jeg påvirker ved for at kunne præstere bedre. Dette tager ekstra tid.
18. Vi skaber et spil og det starter. Spillet kører udemærket og der er en nogenlunde intens atmosfære, hvor folk er koncentrerede og fokuseret på at præstere.
19. 20 minutter inde i spillet går min computer ned, og jeg ender med at må genstarte den. Dette tager omkring 10 minutter. Jeg spørger undervejs lederen om der er noget jeg kan gøre, og han svarer kort "nej".
20. Undervejs som min computer forsøger at starte op, observerer jeg spilarenaen fra de andres computere, og konstaterer at de er på vej til at tabe. Der er mindre udbrud og forklaringer på hvorfor de taber, men skylden placeres ikke noget specifikt sted som sådan. Der er generel en mere frustreret atmosfære lige nu, især fra Fidusias leder.
21. Jeg er nu på vej ind i spilarenaen og netop som jeg kommer ind har det modsatte hold vundet.
22. Jeg spørger efter et par minutter efter vi har tabt, om computeren altid har været sådan, og lederen svarer "nej".
23. Vi snakker lidt kort om spillet og surfer lidt rundt på nettet.
24. Vi går alle efterfølgende hjem, og lederen aftaler tidspunkt for næste gang, og vi udveklser telefonnumre.
25. Samme aften modtager jeg en invitation til et spilhold fra det barn jeg spillede med.

Opsummering:

Klub Fidusia er en lille klub som ligger uden for skolen. Der er ikke nogle store rum, men børnene lader til at have det sjovt og fint. De spiller generelt sammen, med undtagelse af en enkel. De spiller på forskellige konsoller og computere, mens nogle observerer og andre deltager.

Institutionens redskaber spiller en betydelig rolle for læringsrummet. League of Legends virker ikke som et spil, hvori den eksplicite viden har nemt ved at komme til udtryk. Der eksisterer en intens atmosfære i spilarenaen, som blev mere frustreret af at vi tabte.

Noter til næste gang: kom tidligere så du kan observere flere læringsrum på en gang, prøv at fokusere mere på Fidusias konsol spil, frem for League of Legends på computeren.

3. Observationsstudie

Onsdag d. 9. April: Aftensarrangement kaldet "(pvp)knight" på klub Fidusia fra 17:30 til 19:30.

1. Jeg ankommer cirka 10 minutter før aftenarrangementet starter og observerer at ingen børn er dukket op, og at vi kun er mig, Fidusias leder, og den frivillige pædagog til stede.
2. Fidusias leder er overasket over at der ikke er dukket nogle børn op, og skriver til dem inde på Facebook.
3. Jeg observerer Michael se serier på computren, mens den frivillige pædagog spiller World of Warcraft med sig selv
4. Vi venter omkring en halv time og jeg får anskaffet mig en computer. I denne tid diskuterer jeg hvor størstedelen af Fidusias børn kommer fra, og hvilket klassetrin jeg burde fokusgruppe interviewe.
5. Vi snakker ligeledes om Fidusias redskaber, og hvordan spillene er henholdsvis free-to-play, og hvordan det påvirker spilmulighederne i Fidusia
6. Jeg observerer selve de tekniske dele af computeren og sammenligner dem med spillenes tekniske krav, umiddelbart stemmer de overens
7. Michael skriver fortsat til børnene på facebook, og nævner at det er første gang han kan huske hvor der ikke har været nogen tilslutning til arrangementet
8. Vi beslutter os for at tage et par spil league of legends i de spilarenaer der kun varer 20 min, og der er i opstarten af spillet et problem med mine tekniske indstillinger som gør jeg ikke kan spille optimalt og det påvirker mit første spil.
9. Michael googler det, og ændrer på en fil på computeren som gør det bedre i det næste spil.
10. Der hersker en nogenlunde intens stemning, men i dette spilmode virker stemningen en smule mere afslappet.
11. Vi vinder den anden kamp, og taber den første, men der er ingen frustrationer eller noget lignende. Både lederen og pædagogen tager det meget roligt og afslappet.
12. Vi kommenterer tilslutningen og surfer rundt på nettet.
13. Vi snakker om hvad man plejer at lave til disse aftenarrangementer: man vælger at spille og spiller det sammen. Nogle gange med hinanden, andre gange mod hinanden, men pædagogerne lader børnene vælge.
14. Der dukker ingen børn op og vi tager alle hjem, efter lederen ikke har fået svar fra nogle børn. Vi aftaler nyt tidspunkt og siger farvel

Opsummering: den ændrede spilmode lad til at have en mere afslappende stemning hos både de fremmede vi spillede med og hos os selv i Fidusia. De tekniske indstillinger var igen et problem som påvirkede spiloplevelsen. Børnenes tilslutning viste hvordan det nogle gange kan være svært at forvente opbakning til initiativer om aftenen, hvor børnene i dette tilfælde lod til at have andet at lave.

Noter: Det var under denne observation at jeg besluttede mig at flytte fokusinterviewet væk fra Fidusia og hen til Ejerslykkeskolen

Uventet observationsstudie 1:

10:April: formiddagen uden for Fidusia

2. Jeg bliver inviteret til et spil sammen med et barn fra Fidusia og en anden, og har generelt fået en del venneanmodninger i League of Legends, og tilmed et i spilklienten Steam, som jeg har aldrig har vist børnene før. Jeg spørger hvor de har fået mit brugernavn fra, og de siger at de googlede mit brugernavn i league of legends med steam og ansøgte mig på den måde
3. Vi spiller rangerede hold spil hvor vi er tre på hvert hold, og det går generelt godt.
4. Jeg kan ikke fornemme stemningen udenfor spillet, idet vi er i forskellige rum, men der bliver omkring sammenlagt skrevet tre chatbeskeder.
5. Vi vinder, og efterfølgende skriver de begge at det var et godt spil, og spørger om jeg vil have et til, hvortil jeg svarer nej.

Opsummering: Observationsne er et eksempel på hvordan skabelsen af læringsrum ikke nødvendigvis af, at man er i samme rum. Der var inde i selve spillet lav kommunikation og som udelukkende fokus på spillet. Atmosfæren var intens i starten, men da vi begyndte at vinde, blev de mere afslappet. De virkede generelt glade for min deltagelse af deres spilhold som nu kom op i højere rang.

Noter: Jeg var meget overasket over at blive inviteret og deltage i deres hold, og jeg synes der var en generel åbenhed omkring min deltagelse og rolle i spillet

Uventet observationsstudie 2:

14 April: Observationsstudie uden for Fidusia igen

4. Den samme dreng som jeg spillede med udenfor Fidusia inviterer mig til et spil, og før jeg når at få taget stilling til hvilken spilarena vi skal spille, er vi inde i et rangerede spil, hvor der er otte fremme og mig og ham er på samme hold.
5. Vi har forskellige rang i League of Legends, så det er betydeligt sværere for barnet, og han begynder at fejle mange præstationer, mens de andre i starten er nogenlunde tilgivelige over chat, men dette er kun kortvarigt.
6. Barnet fra Fidusia skriver til resten af vores hold at han er meget ked af det, og ved ikke hvad han skal gøre. Nogle kommenterer meget ukonstruktivt og kommer negative kommentarer omkring hvorfor han overhovedet spiller. Jeg forholder mig nogenlunde neutralt, men kommenterer deres negative adfærd og siger de i det mindste kan tale pænt
7. Jeg forklarer ligeledes situationen om at hans rang er lavere end min, hvorfor spillet har fundet spillere som har gennemsnittet af vores rang tilsammen. Nogle bliver mere sympatiske efter det,

men drengen er tydeligt ked af det, og frustreret over sin præstation, som især udløses når han dør til modstandere.

8. Han er nu død ni gange (som er meget), og vi ender med at tabe.
9. Jeg skriver efterfølgende og forklarer ham hvorfor hans modstandere var så gode, og hvad han kan bedre i spillet til næste gang. Han virker umiddelbart ked af det, og siger han ikke vil spillere idag, men det er svært for mig at vurdere hans humør idet vi igen ikke er i samme rum.

Opsummering: Det var tydeligt at barnet ikke havde det godt, og at spillet havde en negativ effekt på hans humør. Set ud fra et læringsperspektiv blev der chattet en del mere på engelsk, og han forklarede sig udemærket i engelsk. Han læste ligeledes det der blev skrevet fra de andre og mig selv, og svarede til dette. Jeg tror at situationen ville have været anderledes, havde vi været flere, og været i samme rum.

4. Observationsstudie

25:April: Observationsstudie på klub Fidusia fra 14:00 til 17:00

4. Jeg ankommer forholdsvis tidligt, og spørger ind til lederens påske og orienterer mig rundt omkring i klubben.
5. Mange spiller igen League of Legends, mens en sidder alene og spiller det med fremmede. Dem der spiller det sammen, har lavet et spil selv med og mod hinanden. En enkel sidder og spiller et skydespil, mens nogle børn sidder ved konsollerne.
6. Lederen sidder og spiller et kort, og vi aftaler at jeg kan interviewe ham idag, men først go rundt og observere.
7. Jeg sætter mig ned i første omgang og observerer videre. Børnene der spiller med hinanden lader til at have det sjovt, og kommer med meget latter og råb til hinanden. De kommenterer ligeledes en af de fremmede spillere spillet har fundet til dem, og griner meget af ham.
8. Jeg bevæger mig hen til konsollerne og kommenterer på to børn som spiller et spil på samme skærm som kan indeholde to spillere. De spørger mig om jeg er ny, og jeg svarer at jeg er en slags besøgende
9. De beslutter sig for at vise Outlast og fortæller mig hvordan jeg styrer som spillet starter op. Undervejs kommenterer de hvordan jeg bevæger mig, tager kameraet frem og hvordan jeg kommer videre i spillet.
10. Jeg kender godt til spillets indhold og gameplay men fremtræder uvidende for at se hvor meget de ved om spillet. Generelt kender de til historiens kerne, og de handlinger man kan gøre med kontrolleren. De ved eksempelvis hvilken knap der tager kameraet frem, og at han er journalist som står i et dokument på engelsk som man finder i selve spillet. De fortæller ligeledes om hinandens relationer til spillet, og hvor mange gange de har klaret spillet samt hvem der ikke tør.
11. Jeg kommer til en begivenhed som skaber en skræmmende scene og skynder mig igennem den uden at vise jeg er bange. Det er her børnene vidner at jeg har erfaring med den slags spil, og virker imponeret over min hurtighed. Lederen går forbi og de nævner begejstret hvad de spiller, og han nikker neutralt og siger han har set det.
12. Da jeg føler jeg har vidnet nok til den viden børnene har om spillet, giver jeg kontrolleren videre, og ser at mit engagement i spillet har fået større tilslutning.

13. En anden overtager kontrollen og åbner sit gemte spil, hvor de er nået betydeligt længere. Her er der to nøgne mænd hvor de kommenterer hans kønsdele og griner af ham. Jeg smiler sympatisk med og forholder mig ellers neutral og nikker genkendende.
14. Bagefter tager nogle hjem, mens to af dem jeg spillede Outlast med spørger om jeg er god til League of Legends, hvortil jeg svarer at jeg sagtens kan vinde over dem. De bliver begejstret, men finder ud af at klokken er mange og ringer først deres forældre op for at få lov til at blive en time ekstra.
15. De får begge lov, men den ene skal så gå hjem, mens den anden bliver hentet af en taxa. De nævner begge at de ikke er særlige gode, og ikke er særligt højt level i spillet, og jeg påpeger at det er lige meget, fordi de kan låne nogle af mine egne brugere i spillet så vi alle kan spille på lige fod. Vi diskuterer game modet, og beslutter det er bedst med det korte game mode.
16. Der er spredte niveau i spillet og jeg kommer med opbakning når de laver fejl, og griner generelt med dem. Der er en sjov atmosfære i rummet, og de fleste andre er nu taget hjem. Vi taber spillet og de spørger om vi skal tage et nyt, men jeg udføre mit interview med Michael
17. Jeg udfører Interviewet med Michael og vi siger farvel for denne gang, da det er mit sidste observationsstudie. Han siger ligeledes at jeg er meget velkommen til at komme igen hvis det endelig er.

Opsummering: Outlast virkede kun som et læringsrum fordi børnene var i samme fysiske rum, hvoraf en spillede det imens andre så på. Børnene havde generel god viden omkring spillets historie og game mechanics, og virkede engageret i min deltagelse i spillet. Outlast er generelt et skræmmende spil med voldelige adfærd og skræmmende billeder, men rummer stadig et læringspotentiale som bliver styrket af at spillets problemstillinger bliver løst i fællesskab. Der bliver stadig spillet mest league of legends, men da vi fik brugere i spillet som alle var på samme niveau, og spillet et specielt game mode, virkede stemningen stadig intens, men ikke nær som meget som i de andre game modes. Min rolle som pædagog lod også til at påvirke deres motivation til at blive og være med i det fællesskab der blev skabt, og dette blev styrket af den tilslutning det fik. To af drengene viste end videre hvordan livet udenfor Fidusia kunne påvirke muligheden for at deltage i læringsrum.

Noter: Det kunne have været relevant at få videooptaget læringsrummet omkring Outlast

Bilag 4: Interviewguide og forældre accept

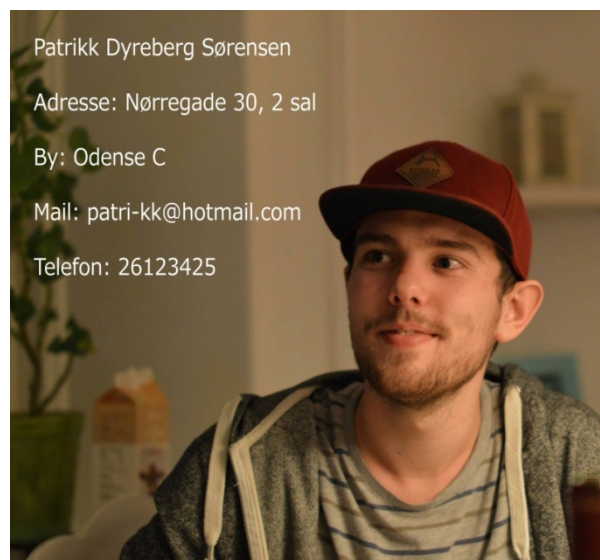
Til forældre til børnene der går på Ejerslykkeskolen:

Mit navn er Patrikk Sørensen og jeg er igang med et bachelor projekt omkring læringspotentialer i videospil, på Bachelor uddannelsen i informations og kommunikationsvidenskab i Kolding. Jeg søger at få inddraget børns perspektiv og opfattelse omkring læringspotentialer i videospil, hvor jeg har udvalgt Ejerslykkeskolen som et godt sted at starte til at få udforsket denne spændende dimension! Det interview der udføres kaldes et fokusgruppe interview, hvor jeg udvælger 3-4 børn, og vi skal diskutere forskellige aspekter ved videospil og læring heraf, og interviewet varer ca. en halv time. Det er min rolle som interviewer at få indsigt i børns brug af videospil, og jeg forholder mig så neutral som mulig, og stiller derfor kun åbne neutrale spørgsmål, som kan hjælpe mig på vej til at få en indsigt indenfor børns brug af videospil. Såfremt interviewet er brugbart i min opgave er alle børns navne selvfølgelig anonyme i selve opgaven (jeg finder på nogle nye navne), men ikke under interviewets udførelse.

Projektet omhandler som nævnt videospil og læring ud fra det der kaldes en social læringsteori hvor der er fokus på de handlinger i videospil, som børn udfører i fællesskab. Det er min opfattelse at videospil i børneinstitutioner ofte ikke er velovervejet nok, og jeg forsøger at give disse børneinstitutioner et bedre grundlag at bestemme videospil på, ud fra et læringsperspektiv. Det skal til sidst nævnes at projektet fokuserer udelukkende på læring i videospil, og ikke andre aspekter som vold i videospil, mediekultur, kønsroller eller lignende. Jeg søger udelukkende at give et velovervejet læringsgrundlag i forhold til videospil.

De næste to paragraffer af tekst tilhører opgaven og er til dem af jer, der vil have en mere detaljeret udpensling af interviewets struktur og den teori der ligger bag. Interviewets spørgsmål kommer på næste side. Ellers håber jeg i vil give jeres accept, og har i nogen spørgsmål (eller forslag) må i endelig ringe skrive eller skrive en mail til mig. Jeg arbejder udelukkende med projektet den næste måneds tid og er altid til at komme i kontakt med.

De venligste hilsener



Patrikk Dyreberg Sørensen

Adresse: Nørregade 30, 2 sal

By: Odense C

Mail: patri-kk@hotmail.com

Telefon: 26123425

De spørgsmål der stilles er åbne, således at der er mulighed for at spørge videre ind i gruppen, såfremt intervieweren finder det relevant. Dette gøres for at skabe en fleksibel og åben interviewsituation, hvor intervieweren kan få bedre indsigt i respondenternes livsverden. Det betyder at spørgsmålene ikke nødvendigvis behøves at blive stillet i den rækkefølge, og ligeledes at underspørgsmål kun skal ses som råd, såfremt det bliver nødvendigt. Intervieweren kan til enhver tid komme med opfølgende eller supplerende spørgsmål findes det nødvendigt.

Strukturen af interviewguiden er delt op i tre dele og tager udgangspunkt i Kvaless forskningsinterview, med en tilhørende dynamisk dimension. De tre dele består af forskningsspørgsmål, et tema og interviewsspørgsmål. For en nærmere beskrivelse af fokusgruppens formål og teoretiske grundlag, se afsnit om undersøgelsesdesign.

Indledende spørgsmål

1. introduktion af respondenterne og intervieweren
 - a. Interviewerens baggrund og formål med undersøgelsen?
 - b. Hvem er i og hvad hedder i?
 - c. Hvilket klassetrin er i på, og hvor gamle er i?
2. Respondenternes relation til videospil:
 - a. Hvor tit spiller i videospil?
 - b. Kan i lide at spille? hvorfor/hvorfor ikke?
 - c. Hvor lang tid har i spillet sådan cirka?

Hvilket læringspotentiale eksisterer i videospil?

3. Introduktion til emnet
 - a. Hvilket videospil er jeres yndlingsspil?
 - b. Hvilke spil, spiller i mest lige nu?
4. Communities of play
 - a. Er det vigtigt at spillet foregår på nettet eller sammen med andre mennesker?
 - b. Har i oplevet at spille sammen med mange venner, og at de så senere forlod spillet?
 - i. Hvordan påvirkede det lysten til at spille videospillet?
 - c. Hvis i har brug for hjælp til et spil, hvad gør i så?
 - i. Er det typisk vennerne, pædagogen eller internettet?
 - d. Har i nogensinde prøvet at spille med pædagogerne?
5. Diskussion af Læringspotentialet
 - a. Har i haft oplevelser, hvor i har lært noget i et spil, som i kunne bruge uden for videospillet?
 - b. Kan i sætte nogle eksempler på noget i har lært henne i skolen, som i kunne bruge i videospil?
 - i. Har i oplevet det modsatte? Altså at i kunne bruge noget fra et videospil, henne i skolen?

- c. Tror i, i lærer mere af at spillet foregår sammen med andre mennesker?
- d. Hvilke slags spil, tror i de forskellige skolefag kan bruge?
 - i. Prøv at sæt navne på, og begrund hvorfor.

De specifikke videospils designelementer

- 6. introduktion til emnet:
 - a. Kan i bedst lide spil, hvor man kan bygge eller skabe ting, eller spil hvor man konkurrerer mod hinanden?
 - i. Kan i nævne nogle spilekseksampler?
 - b. Kan i nævne nogle gode og dårlige oplevelser i har haft med videospil i jeres fritidsklub?
 - i. Hvilke ting i videospillet, tror i skabte disse oplevelser?
- 7. Institutionen og videospil:
 - a. Synes i, at jeres fritidsklub har de rigtige videospil tilgængelige?
 - i. Er der nogle nye (eller gamle) spil i gerne ville have haft tilgængelige?
 - b. Hvis i nu skulle komme med et forslag hvor man kunne forbedre brugen af videospillene i fritidsklubben, hvad skulle det så være?

Læringsprocessen

- 1. Introduktion af læringsprocessen
 - a. Hvad tror i typisk giver en lyst til at prøve et nyt spil, eller prøve at udvikle sig endnu mere i et videospil?
- 2. Læringsprocessen generelt
 - a. Gør i det sammen med andre, alene, eller med pædagogen?
 - b. Kan i prøve at beskrive hvordan i lærer at spille et nyt videospil?

ACCEPT AF INTERVIEW

Underskrift: _____

Bilag 5: Wengers tre dimensioner af praksisfællesskaber:

Omkring gensidigt engagement, og i det hele taget praksis som sammenhængskraften i praksisfællesskaber, siger Wenger:

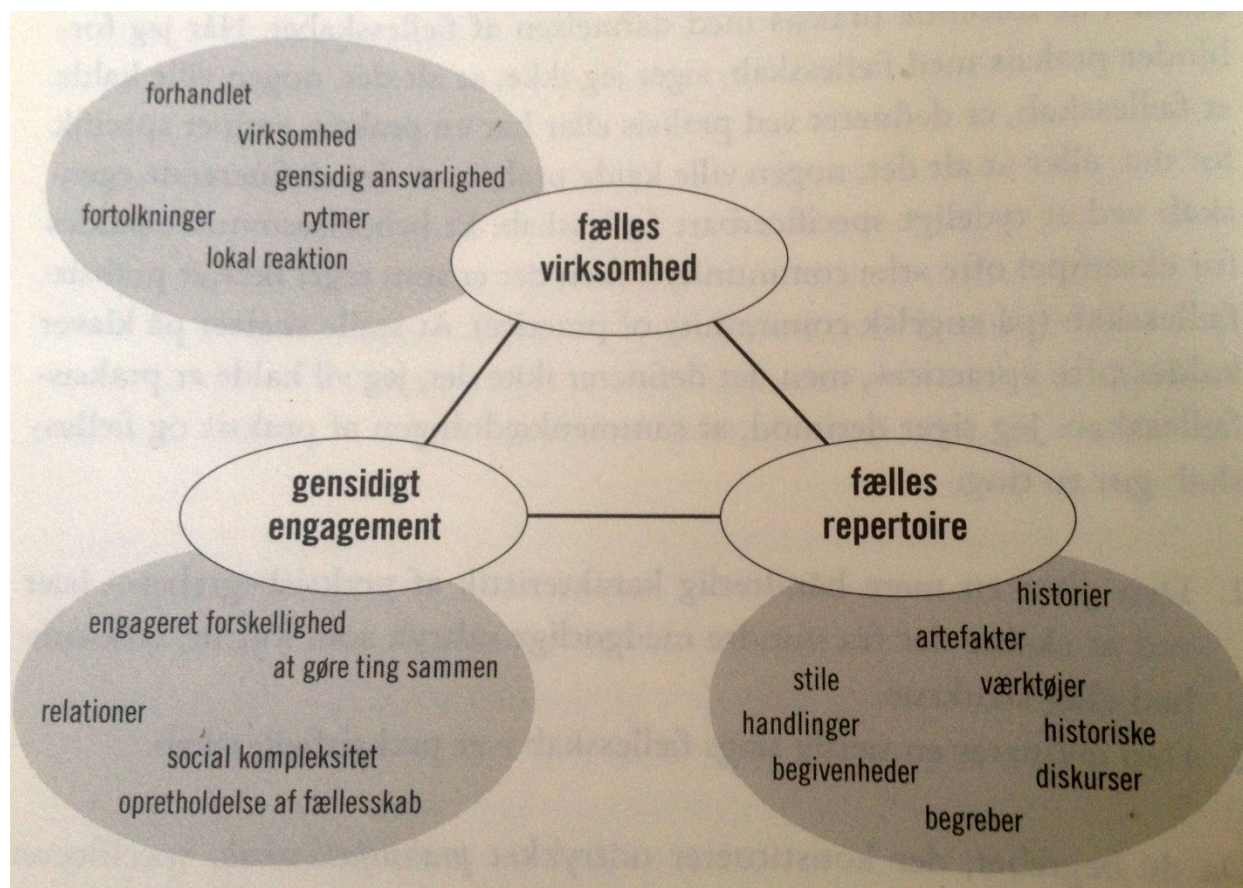
"Det første kendetegn ved praksis som kilden til sammenhængen i et fællesskab er deltagernes gensidige engagement. Praksis eksisterer ikke abstrakt. Den eksisterer, fordi mennesker er engageret i handlinger, hvis mening de forhandler indbyrdes. Praksis findes i denne forstand ikke i bøger eller i redskaber, selv om den kan være forbundet med alle mulige slags artefakter. Det ligger ikke i en struktur, der går forud for den, selv om den ikke begynder i et historisk tomrum. (...) Praksis findes i et fællesskab af mennesker og de relationer af gensidigt engagement, på grund af hvilket de kan gøre det, de nu engang gør ". (Wenger: s. 91)

Gensidigt engagement skal forstås ud fra det synspunkt at vi i praksisfællesskaber, udøver engageret handlinger, og disse handlingers engagement, kan have forskellige årsager, og er ikke nødvendigvis harmoniske. Det gensidige engagement er med til at definere praksisfællesskabets atmosfære og gensidige relationer mellem deltagerne i praksisfællesskabet, og er en af drivkræfterne til opretholdelsen af Fidusias fællesskab.

Den anden dimension *fælles virksomhed*, er den forhandlede fælles virksomhed. I Fidusia kan den forhandlede fælles virksomhed siges at være "gå i klub", og denne virksomhed kan både forhandles af interne forhold (e. g. børnene eller pædagogerne), eller af eksterne forhold (e. g. krav fra forældre, en ny skolereform, en ny teknologi). De eksterne forhold skaber nye betingelser for Fidusias medlemmer, som afgiver en reaktion i form af en meningsforhandling af virksomheden, og det er reaktionen mod disse nye betingelser, der gør, at der er tale om deres egen fælles virksomhed. Dem der stiller de nye betingelser har altså ikke nødvendigvis nogen direkte indflydelse på virksomheden, hvorfor de ikke kan betragtes som en del af Fidusias praksisfællesskab.

"den fælles udøvelse af en virksomhed skaber med tiden ressourcer til meningsforhandling" (Wenger: s.100)

Disse ressourcer i ovenstående citat er praksisfællesskabets "fælles repertoire", og dækker over de handlinger og begreber som produceres og indoptages i fællesskabet. Disse ressourcer bliver en del af praksis, og skal ses i lyset af participative og reifikative aspekter (Wenger: s. 101). Et "fælles repertoire" er en reflektering af et gensidigt engagements historie, og kan i Fidusias tilfælde indeholde en bestemt form for online gestus, historiske aftensarrangementer, eller mindeværdige præstationer og trofæer(engelsk: "achievements") i et videospil.



Figur 10: Praksisdimensioner som egenskab ved et fællesskab (Wenger: s.90)

Bilag 6: Celia Pearce's undersøgelsers kontekst og produktiv leg

Pearce følger en immigration fra et *Massive-Multiplayer-Online* (MMO) spil kendt som *Myst Uru*, til henholdsvis to andre MMO spil, kaldet *there.com* og *second life* (Pearce: s. 69). Hun følger og deltager i udviklingen af det fællesskab som uundgåeligt blev splittet som følge af nedlukningen af Uru (idag er spillet genåbnet og er gratis spille i, reference). Hun diskuterer de spildesignelementer som giver mulighed for emergente kulturer, sociale interaktionsformer og identitetsdannelse, og meget mere. For at få et bedre overblik over Pearce's undersøgelser, er det nødvendigt at forstå spillets forgænger *Uru: Ages Beyond Myst*, som var baseret på det populære videospil *Myst*.

"Uru: Ages Beyond Myst was a massively multiplayer online game based on the *Myst* game series by Cyan Worlds (Ashe 2003). *Myst*, (...), was ranked the top PC game of all time for eight years in a row(...). *Myst* was heralded as the first CD-ROM game to garner a significant audience of adult women. One of the first computer games to be considered a work of art, *Myst* was often referenced as an indication that computer games had "come of age" (Caroll 1994, Tiscali 2003). (...)" (Pearce: s.70)

Produktiv leg kan sammenlignes med Wengers begreb tingsliggørelse. Dog behøver produktiv leg en form for leg eller spil det udføres i, hvorimod Wengers begreb kan siges at være mere abstrakt og anvendeligt alt efter hvilken praksis der er tale om. Produktiv leg er den kreativitet der opstår i legen, som er med til at objektivisere de interne meninger der eksisterer i den virtuelle verden. Urus meninger blev tvunget til at blive genskabt i en ny virtuel verden, eftersom spillet blev lukket ned, og dette tvang dem til at genopbygge og genskabe de meningsbærende objekter, som repræsenterede de oprindelige meningsbærere der eksisterede i Uru. Der blev genskabt et nyt miljø i there.com og second-life igennem genopbygningen af de forskellige artefakter og temaer som eksisterede i Myst universet, men det endelige resultat var ikke det samme som det oprindelige.

Eksempelvis eksisterer der en uddød race kaldet D'ni i Uru (referece), og denne races artefakter og sprog kunne findes overalt i Myst universet, og dette var skabt af spillets udviklere. Myst spillerne skabte på baggrund af dette ordbøger af D'nis sprog, de genopbyggede "the D'ni island" i second life, og byggede forskellige variationer af det sociale mødested "The Hood Fountain". Disse artefakter blev dermed meningsbærere af en tabt kultur, som kunne genskabes fordi de nye virtuelle verdener, there.com og second-life, gav spillerne redskaber til at bygge og skabe. Begrebet produktiv leg, skal dermed ses som en objektivisering af mening, som kan flyttes mellem virtuelle verdener, såfremt det nye virtuelle univers giver spillerne mulighed for at genskabe disse meningsbærere. Men ligesom disse meningsbærere mister noget af deres betydning ved genopbygningen, bliver de samtidig tildelt ny mening. Urus område i second-life blev eksempelvis til en form for turistattraktion for andre spillere af Second-life, hvor Uru spillernes forskellige meningsbærere (i form af ordbøger, bygninger, biblioteker, og berømte "puzzles"), blev fremvist og fortalt af en Uru tilhænger (referencer). På den anden side, bestod disse meningsbærere stadig som et socialt mødested for Uru tilhængerne, men dog var nogen utilfreds med dette kompromis, som fik dem til at forlade fællesskabet, mens nye i stedet tilsluttede sig det. Der skete med andre ord en meningsforhandling som havde forskellige konsekvenser.

I forhold til Urus integration af nye verdener, kunne genskabelsen af deres kultur ikke havde ladet sig gøre, uden at spillet havde givet spillerne redskaber til at skabe og bygge i det virtuelle univers. Bemærkelsesværdigt, blev disse redskaber ikke givet i det oprindelige spil Uru, hvor den produktive legs muligheder var begrænset, og spillets design i langt større grad var forudbestemt af spillets udviklere