

# Computerspil som kulturformidling?

## – med projektet MusX som eksempel

Digital kulturformidling – børn og forskere har ordet. Kulturarvsstyrelsen 2007

af Carsten Jessen

De to nyeste danske undersøgelser af børns mediebrug viser, at internettet spiller en stor rolle for børn, både i skolen og i fritiden. Knap fire ud af fem børn i alderen 9-16 år har internetadgang derhjemme, og de fleste anvender nettet flere gange om ugen. Ni ud af ti børn mellem 7-12 år spiller computerspil i større eller mindre omfang. Sådan så det vel at mærke ud i 2003<sup>1</sup>. I dag bruger endnu flere børn endnu mere tid på disse aktiviteter, og de begynder i en stadig tidligere alder.

Computerspil på internettet forekommer på den baggrund at være et ideelt formidlingsredskab. Spil er kendt for at være stærkt motiverende for børns interesse, og set fra et formidlingsperspektiv betyder internettet, at det er muligt at få børnene direkte i tale uden om praktiske barrierer og komplicerede distributionskanaler. Nettet giver mulighed for at være til stede i børnenes hverdagsliv og endda nå helt ind i børneværelset, hvor computere med netadgang i stigende grad får plads.

Hvor oplagt kombinationen af spil,

internettet og formidling til børn end virker, så har det vist sig at være vanskeligt at få det til at fungere i praksis, uanset om den konkrete kontekst er undervisning eller fritid. I relation til skolen er det eksempelvis svært at få spil accepteret på linie med andre undervisningsmidler. Computerspil betragtes normalt ikke som en seriøs beskæftigelse, hverken af undervisere eller forældre, og endnu har den pædagogiske forskning ikke leveret klare beviser på, at spil kan anvendes til målrettet og målbar læring<sup>2</sup>. Beviserne er endnu mere fraværende, hvis kravet er, at spil skal være mere effektive end de undervisningsmidler, der normalt anvendes i skolerne, og det er, naturligt nok måske, en væsentlig forudsætning for, at lærere vil påtage sig besværet med at bruge et medie, de færreste af dem er fortrolige med i dag.

### Musik formidlet igennem spil

At spil er gode formidlings- og læremidler er altså nøgternt set mere en antagelse end et faktum. Det afholder

---

<sup>1</sup>SAFT-undersøgelsen, Medierådet for børn og unge (<http://saft.medieraadet.dk>). Bille, Trine og Erik Wulff: *Tal om børnekultur*. (kan downloades på <http://www.boernekultur.dk>)

<sup>2</sup>I 2007 starter et større treårigt forskningsprojekt med det formål at kortlægge effekten af læringspil. Projektet har deltagelse af Danmarks Pædagogiske Universitet, Syddansk Universitet og IT-Universitetet

heldigvis hverken producenter, forskere eller progressive undervisere fra at forsøge sig med computerspil som undervisningsmiddel. MusX er et blandt mange eksempler på et undervisningsprogram, der anvender computerspillets form med det formål at formidle et fagligt indhold. MusX er udviklet i tilknytning til Danmarks Radios klassiske musikkanal på P2 og er tilgængeligt som et netsted på adressen [www.dr.dk/musx](http://www.dr.dk/musx). Programmet præsenteres ikke direkte som et spil, men som ”interaktivt univers i lyd og musik” for de 6-12årige, og formålet er ”at åbne øjne og ører og pirre nysgerrigheden for en anden musik, end den børn typisk møder i medierne<sup>3</sup>.” Konkret sigter programmet på at formidle klassisk musik og jazz til børn.

Skal man karakterisere MusX, står man med to mulige og ligeværdige perspektiver. For en umiddelbar betragtning er der tale om et computerspil, hvor spilleren begiver sig på en rejse ind i et ukendt eventyrlandskab, der rummer forunderlige væsener og besynderlige fænomener, som skal undersøges, anvendes eller overvindes for at nå spillets mål. På den anden side er MusX noget andet end de computerspil, målgruppen normalt spiller på deres Playstation eller Game Boy, for formålet er ikke at redde prinsessen ved at være hurtig på tasterne og kvik til lægge en strategi. I MusX er det i stedet spillerens opgave at komponere sit eget musikstykke ved hjælp af



MusX

lyde og musikstumper, som samles op undervejs gennem landskabet. MusX er et med andre ord ”seriøst spil”, hvor spillerne ikke skal lære at begå sig blandt trolde og uhyrer, som det som regel er tilfældet i kommercielle computerspil, men i stedet skal erhverve musikfaglig viden ved eksperimenterne med lyde og korte musiksekvenser fra jazz og det klassiske musikrepertoire. Tankegangen bag programmet er naturligvis, at spil kan motivere børn til at beskæftige sig med et emne, som ellers kan være vanskeligt at skabe interesse for. Genremæssigt hører MusX til under betegnelsen ”edutainment”, som er den gængse betegnelse for produkter, der kombinerer undervisning og underholdning med det sigte at udnytte den høje motivation fra spil og leg til seriøs læring.

Det er relativt nyt at anvende interaktive spil til kulturformidling, og MusX begiver sig ind på et nyt territorium for kulturformidling med en række

<sup>3</sup>Kulturarvsstyrelsens projektbeskrivelse ([http://www.kulturarv.dk/tjenester/kulturnet/stoettede\\_projekter/2003/musik-eksperimentarium.jsp](http://www.kulturarv.dk/tjenester/kulturnet/stoettede_projekter/2003/musik-eksperimentarium.jsp))

nye muligheder, men også med oplagte faldgruber, hvoraf den største givet er en ukritisk tiltro til computerspils anvendelighed som undervisnings- og læremiddel. Det forfalder MusX dog kun i mindre grad til, og det yder i realiteten ikke programmet retfærdighed alene at fokusere på det som et spil. Det er netop i kraft af en række elementer, der adskiller produktet fra gængse edutainmentspil, at programmet har sine specifikke kvaliteter og tillige repræsenterer en mulig fremtidig udviklingsretning for tilsvarende produkter. For at kunne synliggøre og begrunde disse kvaliteter, er det imidlertid nødvendigt at placere MusX i en større sammenhæng og påpege nogle grundlæggende problemer i kulturformidling til børn – vel at mærke som denne artikels forfatter ser dem.

## Kulturformidlingen i fri konkurrence

Børnekultur står i dag med en særlig formidlingsmæssig problemstilling, som en lang række områder inden for kulturformidling har til fælles. Problemstillingen er ikke ny, men den er blevet betydeligt skærpet inden for de sidste år i kraft af den teknologiske og mediemæssige udvikling. Man kan som formidler ikke umiddelbart forlade sig

på en forhåndsinteresse eller på en vis forhåndsforståelse hos målgruppen. Mens man tidligere i nogen grad kunne forvente, at børn kunne eller skulle føle sig tvunget til at tage imod det, formidlerne i kraft af deres særlige faglige ekspertise fandt vigtigt, så forholder det sig i stigende grad anderledes i dag.

For blot et par årtier siden var børns adgang til medier og de dermed forbundne oplevelser som bekendt under en relativ stærk og streng kvalitetskontrol i få statskontrollerede medier. Den tid er forbi, og det stiller naturligvis kulturformidlingen over for den overvældende opgave at skulle konkurrere med stærke kræfter om børnenes interesse.

Kulturformidling må skabe interesse for sit budskab hos børn i konkurrence med alle andre tilbud, og det gælder i stigende grad, uanset om der sigtes på formidling i tilknytning til undervisning eller i fritiden.

Når kulturtilbud udnytter nettet for at nå børn, træder de ind i et stærkt konkurrencepræget og kommercielt område, som med få undtagelser ikke er underlagt anden kvalitetskontrol end den, børnene selv udøver, når de beslutter sig for, hvad de vil bruge deres tid på. Denne ligestilling af kulturtilbud og kommercielle tilbud er historisk relativt ny, når det gælder børn, og den er endnu langt fra forstået eller accepteret i vores tilgang til kulturformidling. For blot et par årtier siden var børns adgang til medier og de dermed forbundne oplevelser som bekendt under en relativ stærk og streng kvalitetskontrol i få statskontrollerede medier. Den tid er forbi, og det stiller naturligvis kulturformidlingen over for den overvældende

opgave at skulle konkurrere med stærke kræfter om børnenes interesse.

Denne konkurrence er ulige, særligt når man tager i betragtning, hvor få offentlige midler vi i dag er villige til at investere i kulturformidling til danske børn. Realistisk set er det ikke en farbar vej at

konkurrere med multinationale koncerner på deres hjemmebane, underholdning og leg. Virksomheder som for eksempel Disney har bedre fat i børn på det felt, end kulturformidlere nogensinde kan håbe på at få. Det skyldes ikke mindst, at virksomhederne satser på underhold-

ning for underholdningens egen skyld. I en pædagogisk og formidlingsmæssig kontekst er det naturligvis ikke tilfældet, fordi man som udgangspunkt vil mere end at underholde. Desværre har der gennem hele børnekulturens historie hersket den holdning, at ren underholdning er underlødigt og mangler kvalitet. Denne holdning har dybe historiske rødder i dannelseskulturen, og antagelsen om, at kommercielle underholdningsprodukter forfører børn, er stadig dybt rodfæstet. Det fordrejer perspektivet hos kulturformidlere og forhindrer en nøgtern og nødvendig præcisering af formidlingens muligheder og begrænsninger. I særdeleshed

gælder det i dag, hvor det ikke længere er realistisk at kontrollere, hvilke medieprodukter, børn får adgang til.

## ”Leg og læring”

Den kulturelle indsats, der har satset på det, vi uden videre kalder ”kvalitets-

kultur for børn”, hverken kan eller skal underkendes. Men skal kulturformidling til børn udvikle sig tidssvarende i et mediesamfund, står den sig bedst ved at erkende, at skellet mellem kvalitet og underlødigt ikke kan baseres på et traditionelt dan-

Den kulturelle indsats, der har satset på det, vi uden videre kalder ”kvalitetskultur for børn”, hverken kan eller skal underkendes. Men skal kulturformidling til børn udvikle sig tidssvarende i et mediesamfund, står den sig bedst ved at erkende, at skellet mellem kvalitet og underlødigt ikke kan baseres på et traditionelt dannelsesperspektiv.

nelsesperspektiv. Men i stedet erkende, at der er tale om forskellige kvalitetskriterier og -skalaer, alt efter om der sigtes på underholdning og leg eller påvirkning, udvikling og læring<sup>4</sup>. Sagt på en lidt anden måde, så mangler kulturformidlingen ofte respekt for produkter, der skaber leg og underholdning, som et fagligt felt i sig selv. Et af de meget tydelige og omkostningsfulde problemer, der udspringer af en manglende respekt, er antagelsen om, at kommercielle produkter tiltrækker, fordi de benytter sig af særlige forføriske metoder. Problemerne opstår, når producenter og formidlere tror, at disse metoder kan aflures og overføres

<sup>4</sup> Jessen, C. (2005). Legen som kvalitetskriterium. In: *Statusrapport 2004*, Børnekulturens Netværk 2004.

til såkaldt seriøse produkter. Præcis her befinder en meget stor del af børnekulturformidlingen sig i dag, og såvel nationalt som internationalt er det fælles for formidling og undervisning. ”Leg og læring” har længe været et centralt pædagogisk motto, som har fået fornyet kraft med fremkomsten af interaktive medier, ikke mindst med computerspillene, hvor tiltrækningen og motivationen hos brugerne er særdeles synlig for enhver iagttager.

Tanken bag edutainment-genren er netop at tage konkurrencen op med de rene underholdningstilbud ved at pakke det seriøse indhold ind i legens og spillets form. Det er ikke en pædagogisk idé, der er opstået sammen med de elektroniske og digitale medier. Faktisk kan ideen følges gennem hele pædagogikkens historie i form af både pædagogisk legetøj og i form af leg som pædagogisk metode. I et historisk perspektiv er det imidlertid slående, at meget få produkter har kunnet leve op til kravet om på én gang at fange og fastholde børns opmærksomhed og samtidig føre til den ønskede læring. Trods en ihærdig indsats gennem en lang periode er det ikke lykkedes at skabe læremidler, som for alvor har været i stand til at tage konkurrencen op med markedet. I fritiden foretrækker børn til enhver tid de kommercielle underholdningstilbud.

Digital teknologi rummer imidlertid nye muligheder for at skabe interesse og interaktion, hvilket computerspil

tydeligt demonstrerer. Både når det gælder inddragelsen af brugerne og opbygning af universer, er digitale medier de analoge overlegne, og det har siden begyndelsen af 1990’erne givet producenter og formidlere nyt blod på tanden. Succesen er ikke entydig, og ”edutainment” har i dag et blakket ry i pædagogiske kredse. Det skyldes næppe så meget teknologien eller spilmediet i sig selv som en manglende evne hos producenter, formidlere og pædagoger til at udnytte de nye muligheder. Sagt på en anden måde, så har det vist sig, at det ikke er noget enkelt projekt at kombinere leg og læring, heller ikke med brug af digital teknologi. Et godt stykke ad vejen skyldes det uden tvivl en forsimplet opfattelse af, hvordan børn lærer. En stor del af spillene i edutainmentgenren, særligt de tidlige udgaver, bygger på en traditionel opfattelse af læring, hvor et behavioristisk belønningsprincip, der bygger på stimuli og respons, er omdrejningspunktet. I alt for mange tilfælde står leg og læring derfor i et udvendigt forhold til hinanden i programmer, hvor børn i de værste tilfælde først skal løse et antal helt traditionelle matematikopgaver for derefter at få lov til at spille et helt traditionelt computerspil, der ikke har nogen faglig sammenhæng med matematik.

Computerspil, der bygger på et rent belønningsprincip har kun begrænset læringsmæssig værdi og virker naturligvis kun i de tilfælde, hvor en simpel færdighed skal trænes. I moderne

pædagogik har den form for indlæring kun en yderst begrænset plads, og derfor kan det undre, at der stadig produceres mange computerspil med et sådant indhold. Den nærliggende forklaring er givet, at spillene sjældent produceres uden medvirken af folk med viden om børns læringsformer, men af producenter

uden større indsigt i pædagogik og af opdragsgivere med en stor tiltro til spil og leg som midler til læring. For så vidt er det forståeligt nok, al den stund, at leg og læring også i brede pædagogiske kredse betragtes som to sider af samme sag i relation til børn. Forskningen i computerspil, børns læringsformer og læringsspil har

inden for de senere år nuanceret denne antagelse, først og fremmest ved at indføre en klar skelnen med leg og læring som henholdsvis mål og middel<sup>5</sup>.

Mens børns leg i traditionel pædagogisk teori antages at være et middel til læring af færdigheder og kompetencer, barnet skal bruge senere i sin tilværelse, betragter nyere forskning i børns læring og kultur leg som et mål i sig selv. Denne skelnen betyder bl.a., at der vendes op og ned på forståelsen af læ-

ring. Først og fremmest noget synligt, som i virkeligheden er indlysende for os alle, nemlig at læring har en vigtig funktion i relation til leg, fordi enhver form for leg kræver læring i større eller mindre omfang. Uanset om det handler om at boldspil, elastikhop, spædbarnets "tutte-bøh"-lege med forældrene

eller computerspil fordrer det læring.

Pointen er, at læringen er et middel, ikke et mål.

Den stærke interesse i at lære, man finder hos børn, der eksempelvis spiller komplicerede computerspil, henter således sin motivation i den leg og det sociale samvær, der opstår i og med, at man spiller spillet, og det er helt paral-

lelt med det motiv, man som voksen kan have for at spille kort, deltage i en festlig begivenhed eller i andre aktiviteter, herunder underholdning, hvor det efterfølgende, når aktiviteten er overstået, ikke er muligt eller nødvendigt at påvise en læringseffekt. Problemet i en unuanceret og naiv opfattelse af eksempelvis computerspil som læremidler er, at et sådant motiv ikke sådan uden videre lader sig overføre til andre aktivitetstyper som for eksempel arbejde eller undervisning.

<sup>5</sup> Sørensen, Birgitte Holm, Carsten Jessen og Birgitte R. Olesen (red.): *Børn på nettet - kommunikation og læring*. Gads Forlag 2005

Forhåbentlig er det med ovenstående lykkes at skabe forståelse for, at spil og leg tjener sig eget formål, også når det gælder børn. Det er derfor principielt en sammenblanding af mål og midler, når man vil anvende leg som middel til læring. Risikoen for, at man fjerner motivationen, når formålet er at bibringe brugerne en bestemt faglig viden, er nærliggende. Omvendt er faren for, at de faglige mål fortaber sig i leg, lige så nærliggende. At sigte på en ”naturlig balance” mellem de to poler, er en misforståelse af såvel leg som læring.



MusX

## ”Spillignende læring”

At skelne mellem leg og læring som det er gjort oven for, medfører dog ikke en påstand om, at kombinationen af spil og formidling af et bestemt fagligt indhold er en umulighed. Det betyder blot, at der ikke er nogen automatisk sammenhæng. Det er nødvendigt at adskille spil til læringsformål og spil til leg. Blandes de to former bliver det ofte meget uklart og forvirrende for spillerne. Inden for forskningen i spil som

undervisnings- og læremidler taler man af den grund i dag ofte om ”spillignende læring” frem for om lærings spil<sup>6</sup>.

MusX er et godt eksempel på et aspekt, som den pædagogiske forskning i computerspil først langsomt er ved at blive opmærksom på, nemlig at spil ikke kan eller skal det samme som traditionelle undervisningsmidler, blot i en mere motiverende form. Spillene kan noget andet og mere, fordi de er baseret på en digital teknologi, der kan fusionere tekst, tale, lyd og billeder til interaktive fænomener. I et læringsperspektiv er det ikke spillet, men brugerens aktive interaktion, der er den centrale faktor.

Umiddelbart kan det være vanskeligt at skelne mellem interaktion og spil, fordi visse interaktionsformer nærmest er blevet synonym med computerspil. Men det lønner sig at foretage en analytisk adskillelse, hvilket lader sig illustrere på baggrund af MusX. I programmet møder spilleren et særligt univers, som man kun introduceres meget kortfattet til. Det er derfor spillerens egen opgave at lære universet at kende ved at begive sig ind i det. Der er tale om en omsætning af et centralt træk ved den type computerspil, der som regel kaldes adventurespil. De henter deres struktur fra de klassiske folkeeventyr, hvor hovedpersonen begiver sig ud på en rejse for at løse en eller flere opgaver. Det er en klassiske genre inden for computerspil, der findes i et væld af udgaver, og den er velkendt af alle børn,

<sup>6</sup> Magnussen, R. og C. Jessen. Naturfaglig praksis og spil-lignende læring. *MONA* 2006(2)

som derfor vil have nemt ved at bevæge sig rundt i MusX' særlige univers af lyd og musik. Børn forstår spontant strukturen og deres rolle som spillere.

## Virtuel udforskning

Det stærkeste træk ved den type interaktive fænomener er ikke spillet, men at brugeren skal udforske et ukendt univers, løbende må prøve sig frem, danne hypoteser og eksperimentere. Det svarer mere til den måde, man lærer på i praksis end til traditionel indlæring, hvor underviseren forklarer og demonstrer. Det er centralt at forstå, at forskellen mellem de to måder at lære på ikke kan siges at være det samme som forskellen mellem spil og undervisning. Vi finder nemlig en helt parallel forskel mellem traditionelle spil og digitale spil. Skal man lære at spille brætspil, kræver det, at man først lærer reglerne, før man kan spille spillet. Man kan ikke eksperimentere sig frem til at forstå skak ved at udforske brikkerne og brættet. Spil, der er baseret på digital teknologi, giver netop den mulighed, og det skyldes ikke, at der er tale om spil, men at der er tale om et interaktivt fænomen. Med digital teknologi kan man materialisere de regler, der normalt er immaterielle, og det gælder uanset, om der er tale om spil eller an-

Det stærkeste træk ved den type interaktive fænomener er ikke spillet, men at brugeren skal udforske et ukendt univers, løbende må prøve sig frem, danne hypoteser og eksperimentere.

dre fænomener. Regler og mange andre egenskaber af immateriel karakter kan på denne måde gøres til det, der kan kaldes "virtuelt materiale", som børn så at sige kan "få i hænderne".

Af alle de muligheder, som digital teknologi åbner for formidling og læring, er dette aspekt uden tvivl det mest revolutionerende. MusX går et langt stykke ad den vej. Børnene får gennem programmet adgang til klassisk musik som et materiale, de kan gå på opdagelse i og forsøge sig med. De får lejlighed til at skabe egne musikalske forløb og komponere, uden at det forudsætter flere års træning på et instrument. Derved ændres musikformidlingen fra passiv lytning til aktive eksperimenter. Det skal for en god ordens skyld understreges, at nyere læringsteorier fremhæver en sådan interaktiv relation



MusX

til stoffet som den mest effektive form for læring<sup>7</sup>.

Musik er langt fra det eneste fagområde, der kan udnytte den digitale teknologi som skitseret her. Nogle kunstneriske områder kan lettere udnytte teknologien på samme vis som MusX, eksempelvis billedkunst, men udtrykket ”virtuelt materiale” bør dog ikke forlede til at antage, at mere abstrakte forhold ikke kan drage fordel af at materialisere regler og egenskaber, tværtimod. Der er utallige computerspil hvor historiske begivenheder er temaet, men det er naturligvis en stor faglig udfordring at udvælge de egenskaber og regler, der er relevante i et formidlings- og læringsperspektiv.

Det ligger implicit i ovenstående, at kulturformidling, der ønsker at udnytte de interaktive muligheder, som ligger gemt i computerspil, nødvendigvis må tage udgangspunkt i et fagligt indhold. Interaktiviteten kan ikke klistres på et fagligt fænomen eller stofområde som ren form. At anvende spil til læring stiller samme høje krav til professionel mediefaglighed som formidling i fortællingens form eller gennem tv’s levende billeder.

Til forskel fra de sidstnævnte medier er spil stadig en ny og relativ uprøvet genre under udvikling. Derfor må det også være på sin plads at påpege problemer og mangler i et produkt som

MusX, der set med kritiske øjne og ører lader noget tilbage at ønske. Programmet bevarer en god balance mellem de indlagte små spil og den mere ordnede opgave, hvor spilleren skal samle lyde og musikstumper og anvende disse til at komponere, men det er vanskeligt at skabe kompositioner, der lyder rigtig godt. Brugerne kan ikke fuldt ud tilpasse afspilningen, og det bærer de færdige kompositioner præg af. I den forstand virker programmet ufærdigt. Det skyldes næppe, at producenterne mangler respekt for børns æstetiske sans, men som i så mange andre tilfælde, når det handler om kulturformidling til børn, et for lille budget som hindrer, at ideerne føres helt igennem, hvilket naturligvis er en forudsætning, hvis formidlingen skal gøre sig håb om at fastholde børns interesse.

## Samarbejde nødvendigt

Afslutningsvis skal det tilføjes, at formidling via nettet nok har direkte adgang til børn uden om diverse barrierer, men at det naturligvis er nemmere sagt end gjort at nå børnene i konkurrence med andre tilbud, hvoraf en stor del er bakket op af enorme reklamebudgetter. Til forskel fra ældre medietyper kan netformidling ikke læne sig op ad traditionerne for mediebrug, som det eksempelvis er tilfældet med tv for børn, der fortsat nyder godt af de vaner, der blev skabt i mediemonopolets tid. Chancen for at børn

---

<sup>7</sup>Det er særligt udpræget i de konstruktivistiske læringsteorier, der bygger på bl.a. J. Piaget.

får øje på kulturtilbud af sig selv, er forsvindende lille. Kulturformidling til børn har erfaringsmæssigt størst chance for at trænge igennem i tilknytning til velkendte medier eller institutioner som folkeskolen og bibliotekerne<sup>8</sup>. Børnebibliotekernes aktive satsning på internettet gennem en lang årrække har skabt en formidlingsplatform, som er velkendt blandt børn, og det gælder i endnu højere grad for DRs tilbud på nettet. I et nationalt perspektiv savner vi dog et tættere samarbejde om børnekulturformidling på nettet (og i øvrigt på mange andre felter). Et sådant samarbejde kunne tillige koncentrere kræfterne, sikre en kvalitetskontrol og en større erfaringsudveksling, så kulturformidlere ikke behøver opfinde den dybe tallerken, når man begynder på et nyt børnekulturprojekt. De nye vilkår, som internettet har skabt, kalder på forsøgsprojekter som MusX, men også på nye samarbejdsformer både omkring udvikling, markedsføring og evaluering af børnekulturformidling.

*Carsten jessen, lektor, ph.d., Syddansk Universitet.  
Forskningsfelt: Børn, legeskultur og digitale medier.*

<sup>8</sup>En nærmere beskrivelse af formidlingsformer på nettet til børn kan læses i : Jessen. C.: Det bedste er, at man kan gøre noget selv. In *Når børn møder kultur*. Børnekulturens Netværk 2006.