

Empati med nyhedsredaktøren

En spilbaseret tilgang til undervisning i journalistiske nyhedsværdier

Christian Hviid Mortensen, Institut for Kulturvidenskaber, SDU

Abstract

Der opstår ofte et misforhold mellem vores opfattelse af journalistikkens samfundsrolle præget af idealistiske forestillinger og den faktiske journalistik, som vi møder i medierne. Artiklen præsenterer resultater fra et eksperiment i undervisningen, hvor dette misforhold blev adresseret via et digitalt spil på et kursus for bachelorstuderende. Der er tale om aktionsforskning, der teoretisk benytter en spilbaseret læring-tilgang. Metodisk baserer artiklen sig på et mixed-methods undersøgelsesdesign med kvantitative data fra to surveys samt kvalitative observationer fra selve undervisningen. Analysen viser, at de fleste studerende vurderer spillet som en konstruktiv læringsaktivitet, der har øget deres forståelse for kommercielle og praksisaspekter af journalistik. Desuden giver spillet anledning til transformerende spil (transformational play), hvor studerende gennem rolletagning og perspektivskifte kan opnå en mere empatisk forståelse af rollen som nyhedsredaktør. Artiklen argumenterer for, at det er indsatsen værd at designe læringsspil, og slutter af med at fremdrage de væsentligste erfaringer af eksperimentet for undervisere, der vil eksperimentere med at designe spilbaseret læring.

English abstract

There is often a mismatch between our perception of the role of journalism in society characterized by idealistic notions and the actual journalism that we encounter in news outlets. The article presents results from an experiment in teaching, where this mismatch was addressed via a digital game in a course for undergraduates. It is a case of action research that theoretically adopts a game-based learning approach. Methodologically the article is based on a mixed-method research design with quantitative data from two surveys and qualitative observations from the teaching situation itself. The analysis shows that most students consider the game a constructive learning activity that has contributed to their understanding of commercial and practice aspects of journalism. Further, the game elicits transformational play, where students through role-taking and shift in perspective, can achieve a more empathetic understanding of the role as news editor. The article argues for the value in designing curricular learning games and ends by bringing forth the main insights from the experiment for other teachers interested in experimenting with designing game-based learning.



Indledning

Eksperimentet, som danner grundlag for nærværende artikel, udspringer af et ønske om at lave en mere oplevelsesbaseret læringsaktivitet i et ellers teoretisk fokuseret fag. Derudover skulle læringsaktiviteten være en del af de studerendes forberedelse til undervisningen, som ellers primært består af at læse tekster. Formålet med faget *Medieteori I – Print og audiovisuelle medier* er at give de studerende en værktøjskasse af teoretiske begreber, som de kan anvende til at analysere og fortolke samt som baggrund for selv at producere medieindhold. Disse teoretiske tilgange er ofte kritiske overfor tingenes tilstand i mediebranchen. Selvom sådanne normative tilgange kan være berettigede, kan de samtidig virke en smule virkelighedsfjerne og dermed give anledning til undren hos de studerende: For hvorfor gør de det så ikke bare ”bedre” i mediebranchen?

Et oplagt eksempel herpå er offentlighedsteori, som tilskriver nyhedsmedierne en væsentlig rolle i et demokratisk samfund, hvor de stiller magthaverne til ansvar og holder borgerne velinformerede (Habermas, 2012). Meget af det medieindhold, vi møder i nyhedsmedierne, lever dog ikke op til denne ideale forestilling og kritiseres i stedet som udtryk for tabloidisering (Gripsrud, 2008; Skovsgaard, 2014). Bortset fra Public Service-medier er alle medier også forretninger, der også skal agere ud fra kommercielle hensyn, og der er tydeligvis efterspørgsel efter tabloidt indhold. Så det er et kompleks af forskellige nyhedsværdier, der styrer de redaktionelle valg (Schultz, 2006). Derfor bliver man i rollen som nyhedsredaktør ofte nødt til at balancere modsatrettede hensyn. Hensigten med eksperimentet er derfor at nuancere de studerendes opfattelse af mediernes rolle ift. den idealistiske opfattelse fra offentlighedsteorien og derved bibringe dem en smule mere empati for og mindre fordømmelse af de mennesker, der udfylder rollen som nyhedsredaktører.

For at indfri denne hensigt virkede spilbaseret læring som en oplagt tilgang. For det første viser metastudier, at spil kan bidrage positivt til læringsudbyttet (Clark et al., 2015; Wouters et al., 2013). For det andet gælder dette ikke kun simpel færdighedslæring, men også læringsmål, der er kognitivt mere krævende som refleksion og empati (Clark et al., 2015). Fortalere for spilbaseret læring anser endda potentialet i spil for denne type læring som værende særlig stort (Gee, 2004; Squire & Jenkins, 2011). Endelig er det også en udbredt antagelse, at spiloplevelser kan fremkalde empati, da de ofte giver mulighed for at ”gå i andres sko” (Schrier & Farber, 2021). Dertil besluttede jeg selv at designe et digitalt læringsspil for at sikre en tæt forbindelse mellem hensigt og udførelse (Grynberg, 2016; Hansen, 2020; Jackson Kellinger, 2017). Derved adresserer undersøgelsen dels Clark og kollegers ønske om flere undersøgelser af ”how theoretically driven design decisions influence situated learning outcomes” (2015, s. 116) samt Schrier og Farbers opfordring til, at flere forskere skaber spil som et led i deres udforskning af forholdet mellem spil og empati (2021, s. 209).

Artiklen ønsker dermed at besvare følgende forskningsspørgsmål: Hvorledes kan der designes et digitalt læringsspil omkring journalistiske nyhedsværdier, som bibringer de studerende en nuanceret forståelse i forhold til idealistisk offentlighedsteori samt skaber empati med rollen som nyhedsredaktør?

I det følgende vil jeg først redegøre for empati som fænomen og dernæst for, hvorledes spil kan understøtte læring i krydsfeltet mellem spildesign og didaktik. Herunder, hvorvidt spil kan bibringe empati. Derefter redegør jeg for det endelige spildesign, herunder hvorledes teorien har influeret designet. Herefter følger en kort redegørelse for eksperimentets metode og dataindsamling. I det efterfølgende afsnit præsenterer jeg resultaterne af dataindsamlingen og analyserer dem løbende. Med udgangspunkt i analysen vil jeg dernæst diskutere, hvorvidt læringsspillet kan give anledning til transformerende spil (Barab et al., 2010) samt karakteriseres som et epistemisk spil (Shaffer, 2005). Afslutningsvis vil jeg uddrage de væsentligste erfaringer fra eksperimentet, som jeg har gjort mig som både underviser og designer.



Empati og spilbaseret læring

Ud fra et socialpsykologisk perspektiv kan empati defineres som det fænomen, hvor et individ gennem observation af en anden oplever en forandring i sine tanker eller følelser (Davis, 2006). Der er altså tale om både et kognitivt og et emotionelt fænomen. Davis opstiller en analytisk model for en typisk empati-”episode”, hvor et individ eksponeres for en person som et potentielt mål for empati, hvilket igangsætter en række psykologiske processer i individet, hvorefter der følger en række intrapersonelle responser (outcomes) og evt. også interpersonelle responser i form af adfærd (2006, s. 444). De psykologiske processer kan inddeles i ikke-kognitive, simple og avancerede kognitive processer. I dette tilfælde er det avancerede kognitive processer som rolletagning og perspektivskifte, der er relevante, da det begge er måder at forestille sig en anden persons perspektiv. Ift. intrapersonelle responser er perspektivskifte forbundet med ændringer i de kognitive repræsentationer, som individet har af personen, herunder de egenskaber, som individet tilskriver den pågældende person. Ved et perspektivskifte vil et individ snarere begrunde en anden persons adfærd ud fra situationelle faktorer end deres personlige tilbøjeligheder (Regan & Totten, 1975). Overført til det nærværende eksperiment kan en hypotese være, at ved selv at påtage sig rollen som nyhedsredaktør vil de studerendes kognitive repræsentationer af nyhedsredaktører forandre sig til at være mindre præget af fordømmelse ud fra et offentlighedsteoretisk perspektiv (fx at de er enten skruppelløse, umoralske eller uduelige) og mere præget af en forståelse for deres praktiske udfordringer (fx at de formentlig gør deres bedste ud fra de konfliktende hensyn, de er underlagt).

En sådan episode kan også være et medieret møde, da vi ofte vil opleve empati ift. karakterer i romaner eller film. Her kan spil virke som et særligt lovende medium, da de kan give spilleren mulighed for og handlekraft til at træffe selvstændige moralske valg enten som sig selv eller som en anden (Schrier & Farber, 2021). Derfor fremfører Barab og kolleger (2010), at spil netop kan give anledning til transformerende spil, men det er ikke tilstrækkeligt blot at spille et spil. At spille transformerende involverer nemlig følgende:

“(a) taking the role of a protagonist (b) who must employ conceptual understandings (c) to make choices (d) that have the potential to transform (e) a problem-based fictional context and ultimately (f) the player’s understanding of the content as well as of (g) herself as someone who has used academic content to address a socially significant problem.” (2010, s. 526)

Præmissen for mit eksperiment er, at de studerende skal påtage sig rollen som nyhedsredaktører. Et perspektivskifte kan netop foranlediges af, at individet eksplicit opfordres til at påtage sig rollen som en anden. Det kan ske gennem to typer af instruktioner *forestil dig selv ...* eller *forestil dig den anden ...* (Davis, 2006, s. 453), hvor forskellen er om forståelsen, eller empatien, opstår ved at sætte sig selv i den samme situation og handle ud fra egne tilbøjeligheder eller ved at forestille sig, hvorfor den anden handler således i en given situation. Det ville være forskellen på følgende: Forestil dig, at du er Knud Brix, nyudnævnt ansvarshavende chefredaktør på Ekstra Bladet, hvilken historie vil du prioritere? Eller: Du er ansvarshavende chefredaktør på Ekstra Bladet, hvilken historie vil du prioritere? Det første vil formentlig kræve mere, da man her både skal forestille sig, hvilken person Knud Brix er, hvilke tilbøjeligheder han har, og hvordan han derfor vil handle i en given situation, mens man i det sidste tilfælde blot skal forestille sig, hvorledes man selv vil handle i situationen, og derigennem muligvis alligevel kan opnå en indirekte forståelse af, hvorfor Knud Brix (og andre chefredaktører) handler, som de gør.

Overfor dette personlige perspektiv på empati kan man med udgangspunkt i definitionen af spil som ”a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (Salen & Zimmerman, 2003) hævde, at spilleren gennem spillet i stedet opnår en slags ”embodied empathy for a complex system” (2008, s. 32). Det er altså selve spillet og ikke en (fiktiv)



person, der bliver målet for spillerens empati. Hvis vi følger Gees tankegang uden at gå ind i, hvorvidt det er en udvanding af empatibegrebet, er det spørgsmålet, om denne type empati kan være relevant ift. andre domæner uden for spillet? Her henviser Gee til Shaffers begreb om epistemiske spil (Shaffer, 2005), som er spil, der efterligner praksisser fra konkrete professioner, fx doktor eller journalist, og gennem hvilke, spillere kan tilegne sig de såkaldte epistemiske rammer (frames) fra en given profession. Videre definerer Shaffer epistemiske rammer som værende de fundamentale måder at tænke på indenfor professionen, der både former og er formet af praksis (Shaffer, 2005, s. 1). Ved at forankre spillet i de epistemiske rammer for et eksisterende praksisfællesskab (Wenger, 1998) antages det at virke befordrende for overførsel (transfer) (Byrnes, 2007, s. 74) af viden og færdigheder fra en læringskontekst til en professionskontekst. Da det nærværende læringsspil netop handler om aspekter af den journalistiske profession, og målgruppen er studerende på uddannelser, der potentielt kommer til at arbejde som nyhedsredaktører, vil jeg senere med udgangspunkt i analysens resultater diskutere, hvorvidt spillet dermed opfylder kriterierne for genren af epistemiske spil.

I den anvendelsesorienterede *A Guide to Designing Curricular Games: How to "Game" the System* (2017) argumenterer Jackson Kellinger for, at underviseren bør transformere udvalgte dele af pensum til et spil. Jackson Kellinger citerer Barab og kolleger (2012, s. 307-308) for, at det overordnede formål bør være at skabe et spil, hvor spilleren er:

"transactively engaged such that... there exists a sense of intentionality, with the user actions occurring in relation to a situationally meaningfully [sic] goal; legitimacy, with academic content becoming conceptual tools for acting on the world; and consequentiality, because user actions have an effect on the virtual world [by creating] transformative play spaces." (Jackson Kellinger, 2017, s. 47; fremhævninger, udeladelser og tilføjelser i originalen).

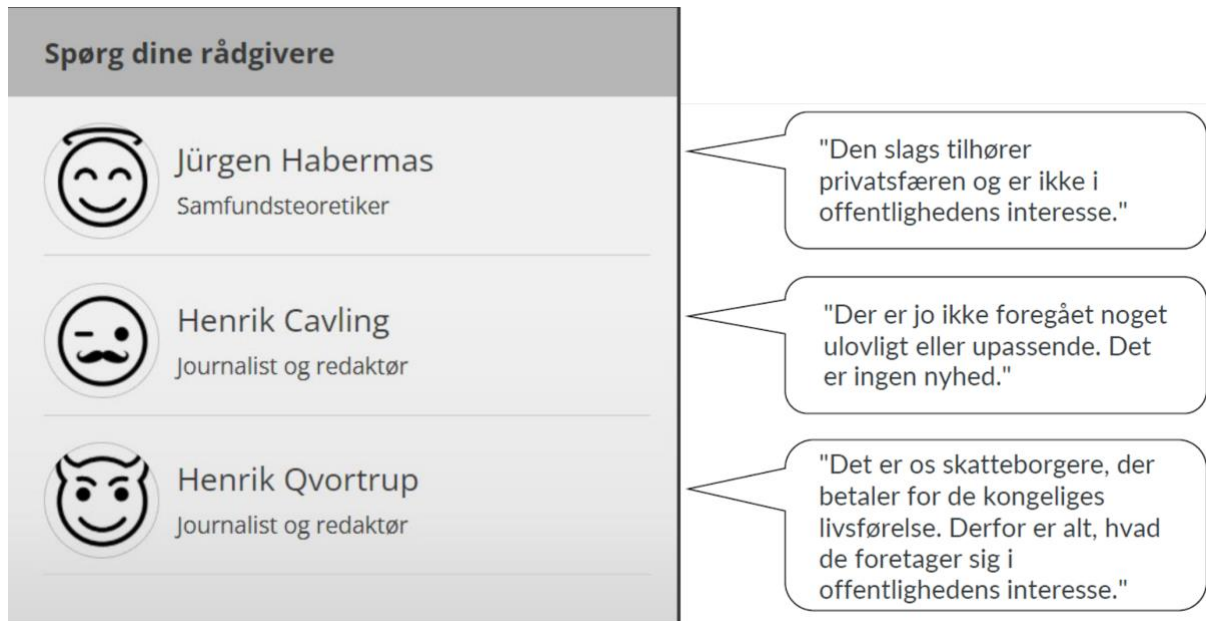
At placere den studerende i rollen som nyhedsredaktør er netop en konkret situation, hvor den studerende skal træffe en række valg og forfølge et mål (i form af en pointscore) inden for en meningsfuld ramme og bliver konfronteret med konsekvenserne af disse valg. Spilleren har derfor både intentionalitet og handlekraft i spillet. Spilleren skal yderligere træffe sine valg baseret på deres viden om journalistiske nyhedsværdier, og derved bliver det faglige indhold begrebsmæssige værktøjer til at agere i spilverdenen. På denne måde er der en meningsfuld sammenhæng mellem spillets logik og det faglige stof, hvilket er afgørende for et velfungerende læringsspil (De Castell & Jenson, 2003; Van Eck, 2007), der skal være mere end blot en interaktiv quiz (Klopfer et al., 2009).

Design af læringsspillet

I designfasen havde jeg kun mine egne færdigheder og arbejdstid som ressourcer at trække på. Udviklingen indenfor digitale medier har dog medført, at spildesign ikke længere er forbeholdt professionelle spildesignere. Der eksisterer et væld af såkaldte game editors, hvor enhver uden nævneværdige tekniske færdigheder kan udvikle små spil inden for en given ramme. Det spil, jeg forestillede mig, skulle have fokus på indholdet, hvorfor jeg ikke har prioriteret den visuelle spiloplevelse. Desuden er skematiske spil tilsyneladende mere effektive ift. læring end mere realistiske spil (Wouters et al., 2013). Derfor fokuserede jeg udelukkende på det tekstbaserede adventurespil som genre. Da interaktionen kun er tekstbaseret, stiller det færre krav til spilplatformen. Jeg valgte den gratis spilplatform *Dilemma-spillet.dk* (HistorieLab, 2019), hvor det er muligt at oprette flere scoringsskalaer. Denne platform havde desuden en uforudset fordel i form af en rådgiverfunktion, hvor jeg kunne integrere pointer fra pensum. Her valgte jeg de virkelige personer medieteoriker Jürgen Habermas (1929-) som eksponent for den idealistiske offentlighedsteori, journalist og redaktør Henrik Qvortrup (1963-) som eksponent for det tabloide og kommercielle perspektiv og endelig journalist og redaktør Henrik Cavling (1858-1933) som repræsentant for en pragmatisk mellemposition. Via disse tre rådgivere kunne jeg yde stilladsering (Vygotsky, 1978) ved hhv. at understøtte eller underminere de



forskellige valgmuligheder ud fra forskellige teoretiske perspektiver uden at diktere, hvad spilleren bør vælge (se Figur 1). Netop stilladsring har vist sig afgørende for læringsudbyttet i spil (Clark et al., 2015, s. 112).



Figur 1. Figuren viser de forskellige råd, som spilleren kan modtage i følgende situation: "På dagens redaktionsmøde har en af dine journalister et brandvarmt tip! En af de royale prinser er slet ikke på den kostskole, hvor han er indskrevet. I stedet opholder han sig i en hotelsuite i Barcelona sammen med en endnu ukendt kvinde."

Jeg har kaldt spillet *Vinduer til verden: Nyhedsværdier i praksis* (Mortensen, 2021). Spillets grundide er som følger: Den studerende får tildelt rollen som nyhedsredaktør på et unavngivet nyhedsmedie. Narrativen er derfor blot et skema, hvori den studerende bliver bedt om at udfylde en rolle, men ellers handle som sig selv. Spilleren skal navigere igennem syv dilemmaer for at klare sig igennem en hel nyhedsuge uden at miste hverken for meget indtjening eller troværdighed. Således får spilleren mulighed for at "lære ved at handle" og derved opnå en "følelse af handlekraft og kontrol" (Jackson Kellinger, 2017, s. 8). Jeg valgte at begrænse antallet af dilemmaer til syv for at mindske min arbejdsbyrde i udviklingsfasen samt undgå, at spillet blev for langt og kunne opleves som værende ensformigt. Hvert dilemma er udformet som et redaktionsmøde, hvor journalister præsenterer spilleren for forskellige historier eller forskellige vinkler på samme historie (se Figur 2). Der sker ikke nogen narrativ udvikling gennem spillet, og spilleren møder ikke egentlige karakterer i fortællingen udover de anonyme journalister, der pitcher deres nyhedshistorier, samt de tre rådgivere. Spilleren får mellem to og fem valgmuligheder i hvert dilemma. Jeg besluttede tidligt, at nyhedshistorierne skulle være fiktive, men løseligt baserede på virkelige hændelser som fx, da billedugebladet *Se og Hør* valgte at bringe et billede af druknede mennesker på forsiden efter tsunamien i Thailand i 2004, hvilket resulterede i en boykot fra deres læsere. Det gav mig langt mere frihed i konstruktionen af de enkelte dilemmaer til at tydeliggøre de pointer, som jeg ønskede (Barab et al., 2010, s. 525). Ligesom vi perceptuelt opfatter en figur træde frem på en baggrund, ønskede jeg konceptuelt at fremhæve forskellige aspekter ved at designe og præsentere "kontrasterende cases" (Bransford et al., 2000, s. 60; Jackson Kellinger, 2017, s. 9). Samtidig undgik jeg det omfattende researcharbejde, det ville kræve at basere historierne på faktisk journalistisk dækning af begivenheder.



Status
Troværdighed
1
Indtjening
2

Redaktionsmøde onsdag
På dagens redaktionsmøde er der ikke tvivl om hovedhistorien.

En flodbølge har ramt en populær feriedestination i Thailand. Yderligere har I skaffet et meget stærkt foto fra destinationen, da en fotograf tilfældigt var på ferie der.

Billedet viser en solbeskinnet bounty strand med hvidt sand og krystalblåt vand, men spredt henover stranden ligger ligene fra adskillige druknede mennesker.

Hvad vælger du at gøre?

Spørg dine rådgivere

- Henrik Cavling
Journalist og redaktør
- Henrik Qvortrup
Journalist og redaktør
- Jürgen Habermas
Samfundsteoretiker

✓ **Bring billedet** ✓ **Bring billedet, men dæk alle lig med "blur"** ✓ **Bring ikke billedet**

Figur 2. Screenshot af spillets brugergrænseflade. I det store sorte felt øverst til venstre kan der indsættes en illustration, men det fravalgte jeg. Spilleren træffer sit valg ved at klikke på den ønskede valgmulighed. En rådgiver aktiveres også ved at klikke på den pågældende. Spillerens pointscore fremgår i øverste højre hjørne.

Jeg har tidligere benyttet dilemmaspelet *Den vigtigste historie* (Levende Menneskerettigheder, 2018) i min undervisning med samme tema. Spillet har noget godt indhold i form af velproducerede videoer med interviews med markante mediepersoner, fx krigsfotografen Jan Grarup, der fortæller om dilemmaer fra deres professionelle arbejde. Men jeg synes ikke, at spillet fungerer som spil, da der ikke er noget på spil for spillerne. De skal blot stemme på den historie, de vil bringe, hvorefter det vises, hvilken der har opnået flest stemmer. Der er ingen pointscore eller lignende, der påvirkes af deres valg. Derfor var det et krav til spillet fra min side, at der skulle være noget på spil for spillerne, som minimum i form af en pointscore, jf. pointen om konsekvens citeret ovenfor (Barab et al., 2012). Desuden havde jeg en ide om, at den spillemæssige logik skulle være at afbalancere to uafhængige scoringsskalaer nemlig indtjening og troværdighed, da de afspejler problematikken omkring tabloidisering af journalistikken (Gripsrud, 2008; Skovsgaard, 2014). Denne ofte modsatrettede spillogik udnytter flere aspekter af spildesign, som er befordrende for læring nemlig et "belønningssystem", "mønstergenkendelse" samt "kognitiv dissonans" (Jackson Kellinger, 2017, s. 8-9). Jeg forventer, at der vil opstå kognitiv dissonans hos de studerende, hvis de træffer det "rigtige" valg ud fra et idealistisk offentlighedsteoretisk perspektiv, og så oplever, at det ikke kun styrker deres troværdighed, men også har en negativ konsekvens på deres indtjening. I modsætning til en quiz er der derfor ikke et entydigt rigtigt svar i hvert dilemma, men hvert svar har forskellige konsekvenser for de to pointscorer. Hvorledes det fordeler sig fremgår af kolonne 4 og 5 i Tabel 1. Det "rigtige" ifølge spillets logik er derfor at forfølge en afbalanceret strategi gennem hele nyhedsugen.

Grundlæggende er spildesign konstruktion af et nyt system, forstået som en række forbundne elementer, der skaber adfærdsmønstre (Jackson Kellinger, 2017, s. 50). Derfor vil de elementer af pensum, der er



velegnede at omskabe til et spil, være dem, der selv udgør et sammenhængende system. Det bagvedliggende læringsmål med spillet bliver, at spilleren skal forstå dynamikken, eller gennemskue logikken, i systemet, hvad Gee betegner som at opnå empati med systemet (Gee, 2008, s. 32). Det opnås, ved at spilleren i spillet afprøver hypoteser, modtager feedback og kan revidere sine hypoteser. Her anser jeg dynamikken mellem de journalistiske nyhedsværdier, samt hvordan de påvirker og påvirkes af hensynet til indtjening og troværdighed, som værende et sådant afgrænset system.

Spillet har en lineær struktur, hvor spilleren ledes videre til det næste dilemma, uanset hvilket valg de træffer. Det eneste, der ændrer sig, er deres pointscore. Så selvom spilleren oplever en følelse af kontrol og handlekraft ved at træffe valg, så har valgene ingen indflydelse på spillets forløb. Dette designvalg var igen begrundet i at minimere udviklingsarbejdet, men det formindsker selvfølgelig spillerens oplevelse af, at deres handlinger har konsekvenser i spilverdenen (Barab et al., 2012).

Spillet slutter med en "efterkritik", hvilket er gængs journalistisk praksis, som en form for debriefing, hvor der kan reflekteres over spilforløbet (Jackson Kellinger, 2017, s. 141). Her tydeliggør jeg, at det netop er spillets pointe at afbalancere de to modsatrettede hensyn. Desuden opfordrer jeg spilleren til at prøve spillet igen for at påvirke eller ændre udfaldet. Det er en grundlæggende egenskab ved spilbaseret læring, at der er konsekvenser af ens handlinger (fx ringere pointscore), men at konsekvenserne ikke er alvorlige for spilleren. Derfor kan spilleren godt tage chancer og udforske andre strategier. Ved at gentage spillet flere gange kan spilleren opnå en større forståelse for den underliggende logik i spillet (Gee, 2004), og det øgede læringsudbytte ved gentagne spilsessioner bekræftes i et metastudie (Wouters et al., 2013). I efterkritikken præsenterer jeg også spillets endelige mål ("win state") (Staalduinen & Freitas, 2011) i form af en minimumsindtjeningsscore på 7, som indikerer, at spilleren har haft blik for den kommercielle side af journalistik og kører en sund forretning. En lav eller negativ troværdighedsscore indikerer, at det kommercielle har taget overhånd, og nyhedsmediet er blevet for tabloidt og utroværdigt. Dette skulle også gerne give de studerende en form for afslutning (closure) (Hunter, 1982) ved at fremhæve den sammenhæng, de har lært. Spillets endelige mål og dets grundlæggende logik kunne selvfølgelig være blevet præsenteret som stilladsering allerede i spillets indledning, men jeg vurderede, at det ville skabe mere refleksion at lade de studerende gennemspille spillet først.

Tabel 1. Oversigt over spillets dilemmaer, valgmuligheder med pointscore og fordelingen af de valg, de studerende traf.

Dilemma	Problemstilling	Valgmuligheder	Score: Troværdighed	Score: Indtjening	Trufne valg (N = 85)
Redaktionsmøde mandag	Flygtningekrise ved EU's grænser. Den personlige historie vs. Den systemiske problematik	Beretning fra flygtningelejren	+1	+2	31
		Salmonella i drikkevandet	+1	+1	22
		EU forsømmer humanitære forpligtigelser	0	+3	32
		Bring historien	-2	+2	19



Dilemma	Problemstilling	Valgmuligheder	Score: Troværdighed	Score: Indtjening	Trufne valg (N = 85)
Redaktionsmøde tirsdag	Billede af prins med ukendt kvinde. Royalt privatliv vs. Offentlighedens interesse	Bring ikke historien	0	0	66
Redaktionsmøde onsdag	Tsunamibillede af druknede lig	Bring billedet	+1	-1	13
		Dæk lig med "blur"	0	-2	36
		Bring ikke billedet	+1	+1	36
Redaktionsmøde torsdag	Valg mellem petistof	Sådan taber du dig	-1	+2	9
		Fladskærmsguiden	-2	+1	12
		Vild med danshistorien	0	+1	21
		Kænguruhistorien	+1	+1	43
Redaktionsmøde fredag	Kritisk respons på statsministerens kritik af medierne	Ja. Vi udfører blot vores job.	+1	0	40
		Nej. Der er andre historier, der skal fortælles.	+1	0	45
Redaktionsmøde lørdag	Prioritere mellem nyhedskriterier. Clickbait	Teenageoprør i Socialdemokratiet	-1	+2	24
		Stormvejr på vej i weekenden	0	+1	13
		Første gang nogensinde. Sporten bliver aldrig igen den samme	0	+2	6
		Indlandsisen smelter stadig hurtigere	+3	0	22



Dilemma	Problemstilling	Valgmuligheder	Score: Troværdighed	Score: Indtjening	Trufne valg (N = 85)
		Næsten alle danskere gør det. Nu kan det være slut	-2	+3	20
Redaktionsmøde søndag	Vinkler på partnermord	Over halvdelen af alle dræbte kvinder dræbes af deres partner	+2	0	29
		Vampyr-sexleg gik helt galt	-2	+2	6
		Lær at genkende tegnene. Psykisk vold kan lede til fysisk vold	+1	+1	44
		Gemmer vi alle på en indre morder? Nu må alle mænd se indad	-1	0	6

Metode og dataindsamling

Eksperimentet blev udført i efteråret 2021 på faget *Medieteori I – Print og audiovisuelle medier* på 1. semester af BA-uddannelsen i hhv. Medievidenskab og International virksomhedskommunikation ved Syddansk Universitet. I alt 114 studerende var tilmeldt kurset.

Jeg anser eksperimentet som en form for aktionsforskning, hvor jeg som underviser og reflektiv praktiker (Schön, 1983) vender det kritiske blik mod min nuværende undervisningspraksis med et ønske om at udvikle denne praksis (Reason & Bradbury, 2008). Der vil både være et element af *reflection-on-action*, i form af en analyse af data fra de studerende indsamlet via surveys, og et element af *reflection-in-action* gennem min egen deltagelse i og observation af, hvordan opsamling på læringsspillet fungerede i selve undervisningen. Eksperimentet fulgte standardmodellen for aktionsforskning (Susman & Evered, 1978, s. 588): Diagnose af problemet; planlægning af aktion/løsning; udførelse af aktionen; evaluering af løsningen og endelig specificering af den læring, som eksperimentet har medført i form af denne artikel. Denne model minder også om Trigwells (2013) sekstrins proces for udvikling af undervisning inden for feltet Scholarship of Teaching and Learning (SOTL) som en domænespecifik form for aktionsforskning.

En sådan reflektiv undersøgelse af egen praksis indebærer, at jeg optræder som en *blended professional* (Whitchurch, 2008, 2009), der indtager forskellige roller som hhv. underviser, designer og forsker på forskellige tidspunkter i processen i krydsfeltet mellem det akademiske og det praktiske. I rollen som underviser diagnosticerede jeg et behov for intervention i undervisningen og identificerede spilbaseret læring som en lovende tilgang med nogle didaktiske fordele. Desuden brugte jeg statistik fra



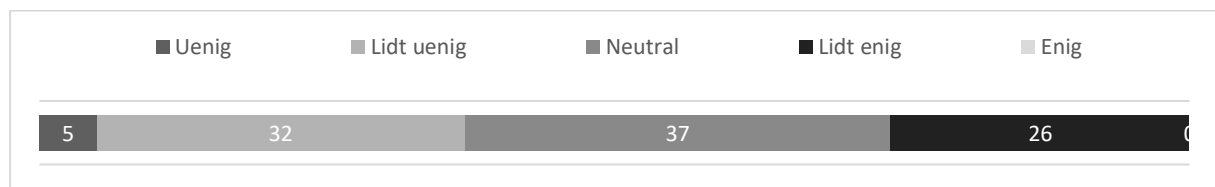
spilplatformen som udgangspunkt for en dialog i undervisningen. I rollen som designer skulle jeg identificere et fagligt område, der var velegnet til spilbaseret læring. Derefter skulle jeg omsætte de læringsteoretiske pointer, udfolde det faglige område inden for rammerne af den valgte spilplatform samt tilpasse spillets mekanik og scoringslogik. I rollen som forsker planlagde jeg dataindsamlingen, udformede de to surveys, og analyserede de indsamlede data. Derefter har jeg fremlagt resultaterne her. Endelig udspiller diskussionen af resultaterne sig mellem rollen som hhv. forsker og underviser, når erfaringerne fra interventionen skal udledes og kvalificeres. I den sidste del bliver det tydeligt, at en undersøgelse af egen praksis er udtryk for *insider research*, hvilket har sine fordele og ulemper (Brannick & Coghlan, 2007). Det giver på den ene side en privilegeret adgang til og indgående viden om undersøgelsesfeltet. På den anden side er der risiko for forudindtaget (bias) i fortolkningen af resultater.

Dataindsamlingen foregik på tre måder: via surveys, automatisk via spillets platform og via observation i undervisningen. Først blev de studerende bedt om at udfylde en survey (N=84), før de havde læst teksterne fra pensum og prøvet spillet. Den skulle afdække deres indledende viden om og holdninger til journalistikkens samfundsrolle. Surveyen bestod af ratingspørgsmål, hvor de studerende kunne angive deres personlige vurdering af vigtigheden af det, der spørges til, suppleret med muligheder for fritekstsvar. Resultaterne herfra bruges til at kontekstualisere de studerendes refleksioner efter at have læst pensumteksterne og gennemført spillet. Efter gennemspilning blev de studerende bedt om at udføre endnu en survey (N=50). Her var fokus på deres brugeroplevelse og deres selvopfattede læringsudbytte. Udover ratings og fritekstsvar benyttede jeg også semantiske differentialer til at kunne kvantificere de studerendes brugeroplevelser ud fra forskellige kvaliteter (Hassenzahl, 2001).

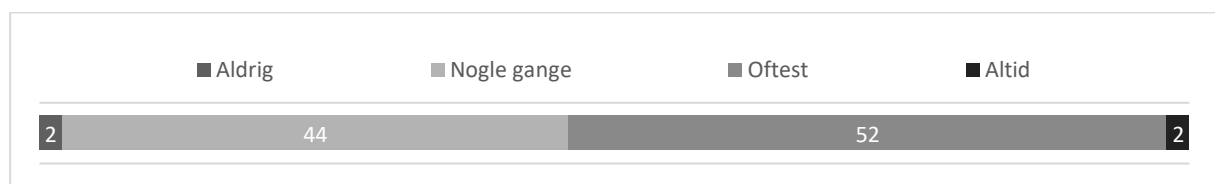
I backenden til dilemma-spillet.dk er der et statistikmodul, der opgør antallet af gennemspilninger samt fordelingen af de valg, der er truffet i de enkelte dilemmaer (kolonnen yderst til højre i Tabel 1). På tidspunktet for undervisningen havde der været 85 gennemspilninger. Optællingen blev brugt som udgangspunkt for en dialog i undervisningen, hvor de studerende kunne argumentere for deres valg. Jeg valgte ikke at lave optagelser fra undervisningen, så denne del af dataindsamlingen er udelukkende baseret på min erindring.

Resultater og analyse

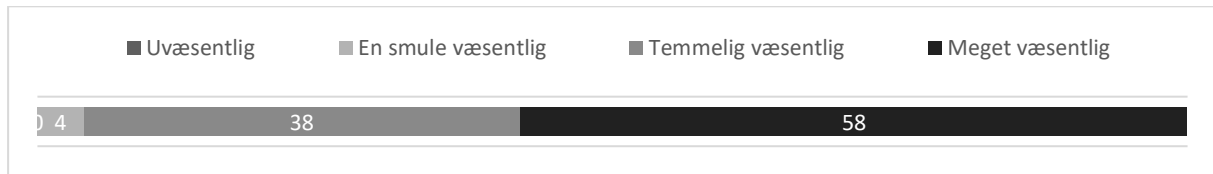
I dette afsnit præsenterer jeg resultaterne af de to surveys. Analysen af resultaterne vil ske løbende i forbindelse med de enkelte delresultater. Citater fra fritekstsvar vil blive identificeret med et anonymt R og et nummer fx R03:2 for respondent nummer tre i den anden survey. Citaterne er ikke ændret for at imødekomme korrekt retskrivning. Figur 2-4 viser resultater fra den indledende survey.



Figur 2. Procentvis fordeling af svar på spørgsmålet: Giver journalistikken et objektive billede af verden? (N=84).



Figur 3. Procentvis fordeling af svar på spørgsmålet: Har du generelt tillid til den journalistik, du møder i nyhedsmedier? (N=84).



Figur 4. Procentvis fordeling af svar på spørgsmålet: Hvor væsentlig er journalistikkens samfundsrolle? (N=84).

Sammenfattende anser de studerende journalistikken som væsentlig, selvom en del er skeptiske overfor dens fremstilling af verden. Viden om de studerendes udgangspunkt kan kontekstualisere de refleksioner, de kommer med i den afsluttende survey. Desuden var den indledende survey tænkt som en måde at spore de studerende ind på at overveje journalistikkens samfundsrolle og derved aktivere deres metakognition.

I den afsluttende survey spørges der indledningsvis til de studerendes oplevelse med spillet ift. sværhedsgrad og længden. Her fandt 67 % sværhedsgraden passende og 74 % længden tilpas. Derudover svarede 72 % at de havde benyttet sig af de tre rådgivere i spillet. Rådgiverne siger ikke direkte, hvad spilleren bør vælge, men de fremhæver forhold ud fra hhv. en overordnet idealistisk (Habermas), pragmatisk (Cavling) og kommerciel (Qvortrup) position. Det påpeger en respondent også:

”Der var ikke så meget rådgivning. Der var mere tre måder at se historierne på.” (R08:2)

Ikke alle studerende opfatter altså denne funktion som egentlig stilladsering, men ved at give mulighed for at skifte mellem tre perspektiver på samme sag håbede jeg at aktivere deres metakognition som hos R08:2. Flere respondenter betegner rådgivningen som et humoristisk indslag (R03:2, R19:2, R25:2, R40:2), hvilket også var tilsigtet. Andre fandt rådgiverne for ”subjektive” og rådene for ”upræcise” samt farvet af spilkaberens mening om de personer, rådgiveren er inspireret af (R13:2, R15:2, R18:2, R23:2). Brugen af humor kan virke motiverende på spillerens lyst til at undersøge nærmere, hvad der sker i spillet (Jackson Kellinger, 2017, s. 196; Prensky, 2011; Squire & Jenkins, 2011) – altså hvad hver enkelt rådgiver ”siger” i den konkrete situation og derigennem nuancere spillerens perspektiv. Da humoristiske præferencer i høj grad er subjektive, kan man heroverfor påpege det risikable i at gøre spillets stilladsering humoristisk, da nogle spillere muligvis vil fravælge den, hvis de ikke værdsætter humoren, og dermed gå glip af vigtig stilladsering af deres læring.

Hovedparten af de studerende vurderer spillet som sjovt snarere end seriøst, så det er muligt, at det humoristiske har taget overhånd (se Tabel 2). Det er dog ikke indtrykket fra fritekstsvarene til spillets hedonistiske kvaliteter, hvor 22 ud af 42 omtaler det humoristiske positivt. En enkelt påpeger yderligere, at humor kan virke befordrende for læring og erindring af stoffet:

”Du fanger 100% modtageren mere med humor. Hvis man gør læring sjovt, bliver det rart og komfortabelt at lære. Oveni det, husker man ting bedre, hvis man forbinder det med noget sjovt, i min optik.” (R12:2)

Oplevelsen af spillets sværhedsgrad og i forlængelse heraf også vurderingen af læringsudbytte er selvfølgelig betinget af de studerendes forhåndsviden. Derfor er der også respondenter, der ønsker, at spillet havde en højere sværhedsgrad:

”Jeg synes selv, at jeg havde en god forståelse inden. Et sværere niveau ville klart udfordre mig og dermed tror jeg, jeg ville opnå en bedre forståelse.” (R14:2)

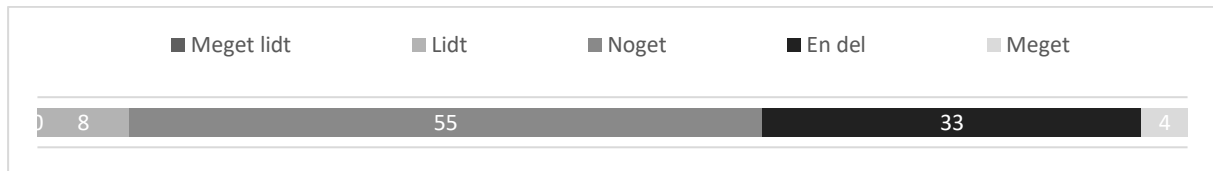
”Spillet bidrager ikke virkelig noget nyt ift. man allerede har lært på gymnasiet.” (R37:2)

Selvom to tredjedele af de studerende vurderede spillets sværhedsgrad som værende tilpas, så er der også lidt over en fjerdedel, der vurderede den som let eller meget let. Det er klart, at ikke alle har

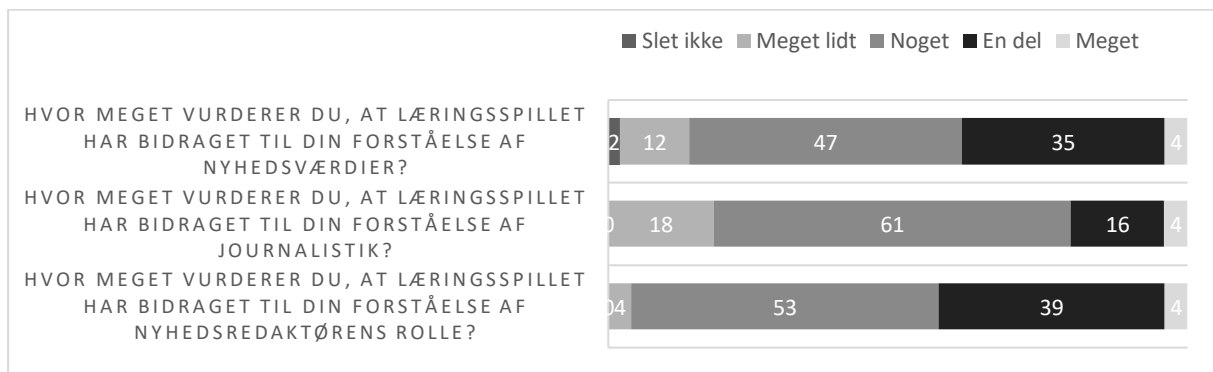


befundet sig i zonen for nærmeste udvikling (Vygotsky, 1978). Nogle har ikke følt sig tilpas udfordret, da deres viden og evner overstiger de krav, som spillet stiller. Dette misforhold mellem færdigheder og krav har formentlig resulteret i, at de ikke har haft en fornemmelse af flow i spillet, men i stedet er landet i kedsomhed (Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988).

Figur 5 og 6 viser de studerendes vurdering af eget læringsudbytte hhv. generelt og specificeret på fænomener fra pensum. Her svarer 77-92 % ”noget” og ”en del” med overvægt i den første kategori. Det tyder altså på, at for det store flertal fungerer spillet som en konstruktiv læringsaktivitet, der bidrager til forståelsen af det faglige stof.



Figur 5. Procentvis fordeling af vurderinger af det generelle læringsudbytte ved læringsspillet (N=50).



Figur 6. Procentvis fordeling over vurderinger af læringsspillets bidrag til forståelsen af de teoretiske begreber og fænomener, der var spillets fokus (N=50).

I forhold til at opnå en vis empati med systemet (Gee, 2008) havde 31 respondenter let ved at gennemskue spillets dobbelte scoringslogik, mens 18 havde svært ved at gennemskue den (en besvarede ikke spørgsmålet). Der bør derfor arbejdes med at tydeliggøre scoringslogikken fx ved at gøre den mere eksplicit i spillets indledning samt i efterkritikken. Det kan også ske gennem feedback undervejs. I version 1.0 er spillets narrative struktur lineær. Man kunne godt lave en mere forgrenet struktur, hvor der gives målrettet feedback efter hvert valg. I relation hertil foreslår en respondent:

”Man kunne eventuelt få at vide, hvilke af svarene som havde givet mange/få point i indtjening/troværdighed, når man havde afgivet svar.” (R18:2)

Det vil dog ødelægge spillets *replayability*, og netop gentagelser styrker udbyttet af spilbaseret læring (Clark et al., 2015). Der er en didaktisk pointe i ikke at eksplicitere scoringslogikken for at få spilleren til at afprøve forskellige tilgange og reflektere over, hvorfor de scorer, som de gør. Dette var også tilfældet hos nogle respondenter:

”Logikken gav god mening, og fik mig til at tænke over, hvilken betydning mit valg havde, og hvorfor.” (R03:2)

”Det var svært både at få en høj troværdighed- og indtjeningscore samtidig. Men dette giver måske også et meget godt billede af, hvordan det er at være nyhedsredaktør.” (R04:2)



Udover refleksion udviser R03:2 en oplevelse af, at spillerens valg har konsekvenser, hvilket er et kriterie for transformerende spil hos Barab og kolleger (2010, 2012). Selvom spillernes handlekraft er begrænset til at påvirke pointscoren, så er det ikke noget, respondenterne har oplevet som en begrænsning ifølge fritekstsvarene. R04:2 oplevede, at det er svært at gøre det godt på begge scoringsskalaer. Derefter udvises empati ikke kun med spilsystemet, men med rollen som nyhedsredaktør ved at anerkende dette som et muligt vilkår. Her tilskrives situationelle faktorer betydning frem for personlige tilbøjeligheder (Regan & Totten, 1975).

Flere respondenter har afluret den succesfulde strategi ifølge spillets logik, nemlig at balancere hensynet til indtjening og troværdighed. Ifølge denne respondent kan denne forståelse endda overføres til verden udenfor spillet:

“Ved hjælp af spillet kan man få en bedre forståelse for, at der er visse ting der sælger og visse ting der bidrager til troværdigheden og at det handler om at finde det rette punkt i sidste ende.” (R06:2)

En sådan forståelse er central for den journalistiske habitus (Schultz, 2006), eller hvad Shaffer (2005) betegner som epistemiske rammer. Erkendelser af denne type viser spillets potentiale som et epistemisk spil, hvor der sker en overførsel af viden mellem en læringskontekst og en praktisk professionskontekst. Omvendt er en anden respondent kritisk overfor spillets epistemiske grundlag:

“Det er sørgeligt, at det jeg vil betegne som kritisk journalistik, åbenbart ikke kan betale sig at bringe – ifølge jeres spil.” (R05:2)

Respondenten mener tydeligvis, at kritisk journalistik godt kan betale sig, hvilket er prisværdigt og viser selvstændig refleksion ift. spillets rammesætning. Spillets nyhedshistorier er skarpvinklede netop for at tydeliggøre forskellene mellem valgmulighederne, og de studerende behøver ikke være enige i denne gengivelse. Risikoen ved denne tilgang er, at eksemplerne kan blive utroværdige. Den fiktive, og lettere karikerede, baggrund for dilemmaerne var heller ikke tydelig for alle respondenter, hvilket fremgår af følgende udsagn.

“Jeg kan umiddelbart se på det hele, at journalister umiddelbart ikke har så store bekymringer når det kommer til valg af nyhedsindslag... Kæft et sørgeligt liv, egentlig... Jeg ved selvfølgelig godt, at der er masser af andre aspekter af journalist-arbejdet, der gør det udfordrende.” [... i originalen] (R12:2)

Denne respondent udviser tilmed mangel på empati ved at fordømme virkelighedens nyhedsredaktører. Hertil kan man fremføre, at karikerede fremstillinger muligvis vil befordre mere kynisme end empati. Det er dog ikke tilfældet ud fra fritekstsvarene. En anden respondent havde omvendt og på trods af sin indlevelse gennem rolletagningen let ved at skelne spillet fra virkeligheden samt overføre forståelse fra det ene domæne til et andet.

“Det hjalp mig med at placere mig selv i en nutidig journalistisk kontekst, da mange af framingerne var genkendelige fra virkeligheden.” (R15:2)

For andre sker overførslen den anden vej, idet spillet bidrager med en praksisvinkel ift. pensum (R09:2) og gør teorien mere virkelighedsnær (R22:2). Endelig værdsætter nogle studerende ikke den spillbaserede tilgang på grund af læringsudbyttet, men som et afvekslende alternativ til tekstlæsning:

“Fedt initiativ for at man kan læse på en anden måde. Det er dejligt med et break fra al læsningen og sætter det mere i kontekst på den måde.” (R49:2)

Med henblik på at vurdere spillets kvaliteter fremfor udbyttet af spiloplevelsen blev de studerende præsenteret for en række semantiske differentialer. Differentialerne er et kontinuum mellem to



semantiske kvaliteter, her repræsenteret på en Lickert-skala med værdier fra -3 til 3. Hassenzahl (2001) skelner mellem de praktiske kvaliteter, som angår brugervenligheden af et system, og de hedonistiske kvaliteter, som angår brugeroplevelsen af systemet. De semantiske differentiale, jeg har inkluderet, er en modificeret udgave af Hassenzahls liste, og de kan ses i Tabel 2, hvor jeg også har beregnet en gennemsnitsværdi for hvert differentiale.

Tabel 2. Aggregater af vurderinger af praktiske og hedonistiske kvaliteter ved læringsspillet ud fra semantiske differentiale (N=43). Maks.-værdier er fremhævet. Hvis maks. kun er en højere end den næste værdi, er begge fremhævet. Gennemsnitsvurdering er udregnet i kolonnen yderst til højre.

Semantiske differentiale	-3	-2	-1	0	1	2	3	Gennemsnit
Praktiske kvaliteter								
Forvirrende >< Struktureret				2	11	14	16	2,07
Upraktisk >< Praktisk			1	3	10	20	8	1,70
Uforudsigelig >< Forudsigelig		1	3	9	14	13	3	1,02
Kompliceret >< Simpelt				3	7	17	16	2,07
Hedonistiske kvaliteter								
Kedeligt >< Fængslende		1		10	12	12	8	1,35
Tarveligt >< Stilfuldt			1	6	13	19	4	1,44
Billigt >< Kvalitet	1		3	11	13	8	7	1,02
Fantasiløst >< Kreativt			1	3	14	13	12	1,74
Seriøst >< Sjovt			2	5	15	16	5	1,40

Både brugervenlighed og brugeroplevelse har indflydelse på læringspotentialet i et spil. Hvis brugerne oplever tekniske udfordringer eller finder spiloplevelsen tam, vil det formentlig influere deres læring negativt. Spillets design og implementering på den pågældende platform er tilsyneladende vellykket. Både de praktiske og hedonistiske kvaliteter vurderes i gennemsnit til over 1. Jeg er overrasket over, at vurderingerne af brugeroplevelsen er så positive, da det er tydeligt, at det er en gratis platform, der ikke udvikles på længere. Desuden har jeg ikke gjort noget for at gøre spillet mere visuelt appellerende, og her er mange studerende vant til en høj standard fra den professionelle spilindustri. Flere respondenter påpeger da også de visuelle mangler (R02:2, R17:2, R24:2, R34:2, R48:2, R49:2), samt at platformens brugergrænseflade ikke er optimal (R05:2, R26:2, R36:2). De studerendes overbærenhed i denne sammenhæng bekræfter, at skematisk udformede spil fungerer fint som læringsspil, og at visuel realisme her er en mindre designfaktor end spillets indhold (Clark et al., 2015).

Opsamling på læringsspillet i undervisningen

Til undervisningen havde jeg forberedt en slide om hvert dilemma, hvor jeg præsenterede de studerende for fordelingen af deres valg som et oplæg til en diskussion af den bagvedliggende problematik. Den mest interessante diskussion skete i relation til dilemmaet om billedet af tsunami-ofrene. Jeg antog, at man ville træffe et klart redaktionelt valg. Enten var katastrofen så væsentlig, at det berettigede at bringe et chokerende billede. Eller også ville respekten for de døde altid overtrumfe væsentligheden af en nyhedshistorie. Derfor blev kompromiseret med et bringe billedet men skjule ligene ved at sløre dem straffet pointmæssigt i spillet (se Tabel 1). Jeg blev derfor overrasket over, at mange studerende valgte denne mulighed. Her argumenterede flere studerende for, at sløring ikke ville rokke nævneværdigt ved billedets chokeffekt, da alle ville vide, hvad der gemte sig bagved. Til gengæld ville man havde udvist den nødvendige respekt for de døde. Herved udviste de et højt refleksionsniveau og en faglig selvstændighed ift. min rammesætning af dilemmaet.



Diskussion

Clark og kolleger efterlyser et skift i forskningens fokus fra undersøgelser af, hvorvidt spil kan understøtte læring samt sammenligninger af spilbaseret læring med andre former for læring, til undersøgelser af, hvorledes teoridrevne designvalg har kognitive konsekvenser og influerer læringsudbyttet ved spilbaseret læring (2015, s. 116). Det peger på spil som "transitional objects" (Jackson Kellinger, 2017, s. 74), der er objekter, vi kan tænke med (Papert, 1993), og som derfor har potentialet til at forandre os, hvilket Barab og kolleger betegner "transformational play" (Barab et al., 2010). I det følgende vil jeg derfor kort diskutere resultaterne af analysen ift. dette begreb.

Jævnfør kriterierne for transformerende spil citeret ovenfor Barab og kolleger (2010, s. 526) er de første tre kriterier (a, b, og c) indeholdt i spillets design. At spillet også giver spilleren muligheden for og oplevelsen af at transformere en problembaseret kontekst i spilverdenen (d + e), fremgår af respondenternes udsagn, også selvom det blot er deres pointscore, der transformeres. Ligeledes fremgår det også af respondenters forskellige empatiske erfaringer både med spillets logik og med rollen som nyhedsredaktør samt deres positive vurderinger af læringsudbyttet, at spillet har transformeret deres forståelse af indholdet (d + f). Det er mere uklart, hvorvidt spillet også har transformeret de studerendes selvforståelse som nogle, der har benyttet akademisk indhold til at adressere en væsentlig social problematik (d + g), da der ikke blev spurgt direkte til deres selvforståelse. Et indirekte belæg herfor kan findes i, at næsten alle respondenter anser journalistikkens samfundsrolle som væsentlig (se figur 4). Det virker derfor rimeligt at antage, at de også anser dilemmaerne for nyhedsredaktørrollen som en væsentlig social problematik. Sammenholdt med udsagn om, at spillet har gjort teorien mere praksisorienteret og virkelighedsnær, hvilket viser, at de har anvendt deres teoretiske forståelse i spillet, vil jeg mene, at spillet for nogle også har opfyldt det sidste kriterie.

Endelig håber jeg, at den empati, som nogle studerende har erfaret gennem spillet, vil gøre dem mindre fordømmende overfor nyhedsredaktører samt understøtte dem i at træffe relevante valg, hvis de selv i deres fremtidige arbejdsliv befinder sig i en redaktionel rolle. Det sidste peger på, hvorvidt det er muligt at overføre erfaringer (Byrnes, 2007) fra spillet til en virkelig journalistisk praksis, hvilket er kernen i Schaffers (2005) begreb om epistemiske spil. Udfordringen er at skabe en "thickly authentic" læringskontekst (Shaffer & Resnick, 1999), der afspejler et eksisterende professionelt praksisfællesskab, hvilket er svært, da det vil være vanskeligt at genskabe eksempelvis det danske mediemiljø i en spillkontekst. Her kan de givne epistemiske rammer for en profession i stedet være en genvej til at skabe en forsimplet, men stadig autentisk læringskontekst i et spil (Shaffer, 2005). Her valgte jeg som epistemisk ramme en forsimplet udgave af det kompleks af nyhedsværdier (Schultz, 2006), der determinerer valg og vinkling af nyhedshistorier, i form af et hensyn til indtjening og væsentlighed. Ifølge flere respondenter kan en forståelse for denne logik godt overføres til den faktiske journalistiske virkelighed, hvilket taler for at den epistemiske ramme er velvalgt. Omvendt vil det kræve en bedømmelse fra udøvende journalister at vurdere om den forståelse, man kan opnå gennem spillet, vil være brugbar i deres praksisser. Derudover hævder Shaffer, at det vil kræve 40-60 timers spilaktivitet at producere blivende epistemisk transformation hos spillerne (2005, s. 4), hvilket er langt mere end de ca. 20 min., jeg estimerer, de studerende har brugt på spillet.

Selvom spillet omhandler journalistisk praksis, og spillogikken forsøger at efterligne professionens epistemiske ramme, mener jeg ikke, det er et epistemisk spil. Det er muligt, at spillet i en udvidet udgave kan nærme sig kategorien af epistemiske spil, hvis spilleren skal navigere i markant flere dilemmaer samt tage hensyn til flere parametre end blot indtjening og troværdighed, hvilket ville aktivere spilleren over meget længere tid i kognitive processer af den type, som er påvist her. Men det er også tilstrækkeligt for at indfri eksperimentets ambitioner, hvis spillet kan effektuere transformerende spil hos de studerende, der forandrer deres teoretiske forståelse ved at nuancere offentlighedsteoriens idealistiske udlægning med mere praktiske og pragmatiske hensyn og derved bibringe dem mere empati med virkelighedens nyhedsredaktører.



Afslutning

Afslutningsvis vil jeg fremdrage de væsentligste erfaringer, som jeg har gjort mig som underviser og designer gennem dette eksperiment med spildesign og spilbaseret læring. Jeg håber, det kan inspirere andre undervisere, der ønsker at eksperimentere med at designe egne læringsspil.

Det er indsatsen værd at designe et læringsspil. De overvejende positive vurderinger af læringsudbytte og spiloplevelse fra de studerende er bekræftende. Desuden anser Clark og kolleger (2015, s. 116) design som en afgørende faktor i spilbaseret læring udover spil som medium. Spildesign er en overkommelig opgave, hvis man er opmærksom på at holde ambitionsniveauet nede. Det vil være mere tidskrævende end at forberede traditionel undervisning. Derfor skal spillet kunne bruges igen i fremtiden. Her kan valget af platform blive afgørende, hvis platformen pludselig ikke vedligeholdes længere (som med dilemma-spillet.dk) eller tages offline. Yderligere er det værd at overveje spinofflæringsaktiviteter. Jeg nøjedes med simpel dialog i undervisningen, men man kunne også lade de studerende selv konstruere flere dilemmaer. Derved vil aktiviteten også bevæge sig op ad Blooms læringstaksonomi fra anvendelse og analyse til syntese, vurdering og handling gennem dilemmadesign (Bloom, 1974).

Referencer

- Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536.
<https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- Barab, S. A., Pettyjohn, P., Gresalfi, M., & Solomou, M. (2012). Game-Based Curricula, Personal Engagement, and the Modern Prometheus Design Project. I *Games, Learning, and Society*, (s. 306–326). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139031127.024>
- Bloom, B. (1974). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. McKay.
- Brannick, T., & Coghlan, D. (2007). In Defense of Being “Native”: The Case for Insider Academic Research. *Organizational Research Methods*, 10, 59–74. <https://doi.org/10.1177/1094428106289253>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., Cocking, R. R., Donovan, S. M., & Pellegrino, J. (Red.). (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School* (Expanded edition). National Academies Press.
- Byrnes, J. P. (2007). *Cognitive Development and Learning in Instructional Contexts* (3.). Pearson/Allyn and Baon Publishers.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth Stephen S. (2015). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122.
<https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Csikszentmihalyi, C., & Csikszentmihalyi, I. S. (Red.). (1988). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge University Press.
- Davis, M. H. (2006). Empathy. I Jan E. Stets & Turner Johathan H. (Red.), *Handbook of the Sociology of Emotions* (1., s. 443–466). Springer Science+Business Media.
- De Castell, S., & Jenson, J. (2003). Serious play. *Journal of Curriculum Studies*, 35(6), 649–665.
- Gee, J. P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2008). Learning and games. I K. Salen (Red.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (s. 21–40). MIT Press.
- Gripsrud, J. (2008). Tabloidization, popular journalism, and democracy. I A. Biressi & H. Nunn (Red.), *The tabloid culture reader* (1., s. 34–44). Open University Press.
- Grynberg, S. (2016, august 12). *Historiedidaktiker: Computerspil i undervisningen kræver kritisk tilgang* [Magasin]. folkeskolen.dk. <https://www.folkeskolen.dk/598043/historiedidaktiker-computerspil-i-undervisningen-kraever-kritisk-tilgang>
- Habermas, J. (2012). *Borgerlig offentlighed, offentlighedens strukturændring, undersøgelser af en kategori i det borgerlige samfund* (2. udgave ed.). Informations Forlag.
- Hansen, R. L. (2020, marts 30). *Underviser bruger computerspil i virtuel forelæsning: Mange detaljer er historisk korrekte* [Magasin]. akademikerbladet.dk.
<https://www.akkademikerbladet.dk/aktuelt/2020/marts/underviser-bruger-computerspil-i-virtuel-forelaesning-mange-detaljer-er-historisk-korrekte>



- Hassenzahl, M. (2001). The Effect of Perceived Hedonic Quality on Product Appealingness. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 13(4), 481–499. https://doi.org/10.1207/S15327590IJHC1304_07
- HistorieLab. (2019). *Dilemmaspillet* [Institution]. Dilemmaspillet. <https://dilemma-spillet.dk/>
- Hunter, M. (1982). *Mastery learning*. Corwin Press.
- Jackson Kellinger, J. (2017). *A Guide to Designing Curricular Games: How to “Game” the System*. Springer International Publishing AG.
- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward: Obstacles, opportunities, and openness*. The Education Arcade at MIT.
- Levende Menneskerettigheder. (2018). *Den vigtigste historie. Et journalistisk dilemmasoi* [NGO]. Dilemmasdemokratiet. <http://ddem.dk/master/#/>
- Mortensen, C. H. (2021). *Vinduer til verden: Nyhedsværdier i praksis* [Teaching Resource]. Dilemma-spillet. <https://dilemma-spillet.dk/dilemmaspillet/1996/>
- Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas* (2.). Basic Books.
- Prensky, M. (2011). Comments on research comparing games to other instructional methods. I S. Tobias & J. D. Fletcher (Red.), *Computer games and instruction* (s. 251–280). Information Age Publishers.
- Reason, P., & Bradbury, H. (2008). Introduction. I P. Reason & H. Bradbury (Red.), *The Sage Handbook of Action Research. Participative Inquiry and Practice* (s. 1–10). Sage Publications.
- Regan, D. T., & Totten, J. (1975). Empathy and Attribution: Turning Observers into Actors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 850–856.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Schrier, K., & Farber, M. (2021). A systematic literature review of ‘empathy’ and ‘games’. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2). https://doi.org/10.1386/jgvw_00036_1
- Schultz, I. (2006). *Bag Nyhederne. Værdier, idealer og praksis*. Samfundslitteratur.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner* (1.). BasicBooks.
- Shaffer, D. W. (2005). Shaffer, David Williamson (2005) “Epistemic Games,” *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 1: Iss. 6 , Article 2. Available at: *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6), 1–6.
- Shaffer, D. W., & Resnick, M. (1999). Shaffer, D. W., and M. Resnick. 1999. Thick authenticity: New media and authentic learning. *Journal of Interactive Learning Research*, 10(2), 195–215.
- Skovsgaard, M. (2014). A Tabloid Mind? Professional values and organizational pressures as explanations of tabloid journalism. *Media, Culture & Society*, 36(2), 200–218.
- Squire, K., & Jenkins, Henry. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press.
- Staalduinen, J.-P. van, & Freitas, S. de. (2011). A game-based learning framework: Linking game design and learning outcomes. I M. S. Khine (Red.), *Learning to play: Exploring the future of education with video games* (s. 29–54). Peter Lang.
- Susman, G. I., & Evered, R. D. (1978). An Assessment of the Scientific Merits of Action Research. *Administrative Science Quarterly*, 23, 582–603.
- Trigwell, K. (2013). Evidence of the Impact of Scholarship of Teaching and Learning Purposes. *Teaching and learning inquiry*, 1(1), 95–105.
- Van Eck, R. (2007). Building artificially intelligent learning games. I D. Gibson, C. Aldrich, & M. Prensky (Red.), *Games and simulations in online learning: Research and development frameworks* (s. 271–307). Information Science Publishing.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Whitchurch, C. (2008). Shifting Identities and Blurring Boundaries: The emergence of *Third Space* Professionals in UK Higher Education. *Higher Education Quarterly*, 62, 377–396. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2273.2008.00387.x>
- Whitchurch, C. (2009). The rise of the “blended professional” in higher education: A comparison between the United Kingdom, Australia and the United States. *Higher Education*, 58, 407–418. <https://doi.org/10.1007/s10734-009-9202-4>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. (2013). A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games.” 105, no. 2 (2013): 249–265. *Journal of educational psychology*, 105(2), 249–265.



Forfattere

Christian Hviid Mortensen

Adjunkt, ph.d.

Institut for Kulturvidenskaber, Syddansk Universitet

chvm@sdu.dk

