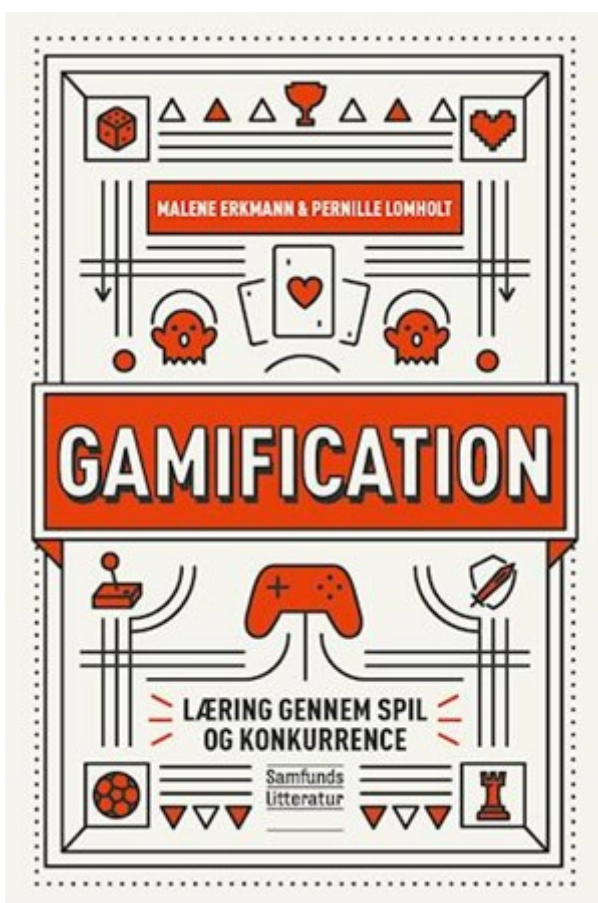


ANMELDELSE SPIL 25. feb. 2019 | kl. 07:43

En tynd kop te

Af: Mikkil Nordvig

Gamification lyder nyt og smart, men det er det ikke, i hvert fald ikke hvis det er, som denne bog præsenterer det.



Fakta

Titel

Gamification

Forfatter

Malene Erkmann, Pernille Lomholt

Pris

149

Websitet anvender cookies til at huske dine indstillinger, statistik og at målrette annoncer. Læs mere >>

Ok

Sider

104

Forlag

Samfundslitteratur

Titlen, "Gamification – Læring gennem spil og konkurrence", er både ret- og misvisende. Retvisende, fordi det beskriver indholdet fint; misvisende, fordi bogen i vid udstrækning blot tilbyder en samlende betegnelse for en bred vifte af allerede eksisterende og ganske udbredte metoder, elementer, fif med videre. Man kan hævde, at min forventning om at lære nyt må stå for egen regning, men jeg føler, at man kunne komme læserne bedre i møde med en titel i stil med: "Var du klar over, at noget af din pædagogiske/didaktiske praksis faktisk hedder 'gamification'?"

Min mistanke blev vakt allerede i kapitel 1. På side 17 står følgende påstand: "Spil kan tilføre undervisningen elementer, som traditionelle læremidler såsom bøger og digitale læringsportaler sjældent benytter. Det kan for eksempel være konkurrence, udforskning og arbejde i roller". En del lærere er helt givet tilbageholdende med konkurrenceelementer i undervisningen ud fra en antagelse om, at sejre er glimrende, men at nederlag måske hæmmer læringen – og at nederlag er en del af konkurrencesituationer. Men at "udforskning og arbejde i roller" skulle være en sjældenhed i undervisning med "traditionelle" læremidler, er fandens til påstand. Forfatterne taler i samme kapitel om computerspils "magisk[e] evne" til at give spilleren en følelse af opslugthed og at være "neddykket i en anden verden". Computerspils evne til at skabe flow og engagement er næppe anderledes end den, man ser ved leg eller ved lystbetonede aktiviteter overhovedet. Så altså – kapitel 1 fortæller, at man nemt bliver optaget af noget, man synes er sjovt, og påstår, at konkurrence, udforskning og roller er sjældne fænomener i "traditionel" undervisning. Så min mistanke gik på, at bogen ville forsøge at gøre fænomenet gamification større, vigtigere, nyere og mere banebrydende i didaktisk sammenhæng, end den egentlig kan retfærdiggøre.

Mistanken blev bekræftet. Men hvis bogen havde haft et stor anvendelsespotentiale, havde det opvejet meget af min utilfredshed. Lærere er først og fremmest praktikere med begrænset tid til rådighed. Skriver man til lærere, bør man skele kraftigt til, om man skaber værdi for dem. Det gør man typisk ved at give dem noget, der kan bringes direkte i anvendelse. Forfatterne til "Gamification" vælger at forblive på det abstrakte plan i en stor del af teksten og refererer i øvrigt (for) meget ind i forskellige spiluniverser, hvilket ikke fungerer specielt godt, hvis man ikke kender disse. Så selvom det er en ret kort bog, er der temmelig meget læsning, der ikke gør ens undervisning bedre. Det er faktisk en stor skam, at der ikke er mere praksisnær tekst – forfatterne er tydeligvis gode og kreative lærere, hvilket aktivitetsbeskrivelsen på side 30 til 33 vidner om. Havde de skrevet en bog fuld af den slags, havde jeg ikke tøvet med mit blå stempel.

Den teoriorienterede form egner sig nok bedre til seminarierne, men kvaliteten er ikke tårnhøj, og flere steder synes jeg, det bliver egentlig usammenhængende. For eksempel i afsnittet om "grit" – et amerikansk ord, der betyder en blanding af passion og vedholdenhed. Her hævdes, at elevens grit virker som motivation i forhold til en konkurrencesituation, hvilket svarer til at sige, at det er mængden af brændstof, der afgør en motors størrelse.

Helt barokt bliver det i afsnittet om simulation, hvor man inddrager flysimulation, som bruges i pilotuddannelser. Her kan man læse følgende: "De forskellige scenarier, en pilot udsættes for, ligner computerspillets quest eller opgaver. Så selvom flysimulatoren har en helt anderledes virkelighedsnær funktion end simuleringen i for eksempel Assassin's Creed, låner genrerne fra hinanden". Det er jo simpeltthen noget væs. Flysimulationen ligner den virkelighed, en pilot skal møde, når han går i luften for alvor. Det giver ingen mening at uddanne piloter i at spille computer, så hvis der er lighed, må det være en forkert computer-opbygges efter en struktur, der kan minde om den

Ok

virkelighed, flysimulationen refererer til. Hvis der optræder en skov i et computerspil og på et landskabsmaleri, er det heller ikke tegn på, at disse genrer låner af hinanden – det er tegn på en ydre referenceramme, man til en vis grad deler. Landskabsmaleriet ville faktisk miste sin rimelighed som naturskildring, hvis det lånte af computerspillet, ligesom flysimulationen ville miste sin værdi i uddannelsessammenhæng ved at skele til spillenes verden.

Igen og igen støder man som læser på hævdvundne fænomener, for eksempel quizzer eller noget, der lyder præcis som tegn og gæt eller rollespil eller skak for den sags skyld, som så udstyres med forklaring og/eller en form for relation til gamification-begrebet. Men disse og mange andre postulerede gamification-elementer går jo forud for begrebet og har været anvendt didaktisk, siden ruder konger var knægt. Kort sagt præsenteres læseren ikke for nye tanker eller metoder, men blot for en term, der hverken gør fra eller til.

Dette er ikke en kritik af fænomenet gamification, der muligvis rummer langt større muligheder og dybder end dem, læseren præsenteres for her, men en kritik af bogen for ikke at udfolde disse. Hvis begrebet omvendt svarer til indholdet i bogen, er jeg nødsaget til at afskrive gamification som en storm i et glas vand.

Vandkunsten 12, 1467 Kbh K,
tlf 3369 6300, folkeskolen@folkeskolen.dk