

Forskningsrapport

Dataspill i undervisning: Fra trykking til undertrykking?

Tiril Andersen, Benedikte M. Løvli,
Brage Nygårdsvik og Tatiana Surina



Det utdanningsvitenskaplige fakultet

PED4304 Forskningsforum V22

UNIVERSITETET I OSLO

07.03.22

Innholdsfortegnelse

Dataspill i undervisning: Fra trykking til undertrykking?.....	1
1 Problemstilling og forskningsspørsmål.....	3
1.1 Metodevalg for rapporten	3
2 Teorier og rapportens kunnskapsmessige innramming.....	4
2.1 Hva sier Fagfornyelsen om demokrati og medborgerskap?	4
2.2 Erfaringsbasert læringsteori	4
2.3 Freires perspektiver på undertrykking og undervisning	5
2.4 Deweys syn på demokratisk samfunn, demokrati og utdanning	6
2.5 Edda Sant om forholdet mellom demokrati og utdanning	7
2.6 Teorier om spill og spill som pedagogisk verktøy	8
3 Beskrivelse av “OSLO 2084” med tilhørende ressurshefte	10
3.1 Om spillet	10
3.2 Om ressursheftet	10
4 Våre erfaringer fra skolebesøk	12
4.1 Feltnotat 1: Lærerens rolle og refleksjoner om “OSLO 2084”.....	12
4.2 Feltnotat 2: En elevs møte med tekst i spillet	12
5 Diskusjon.....	14
5.1 Hvordan Freires, Deweys og Sants perspektiver på demokrati og undervisning kan gi en demokratiforståelse av spillet og heftet som pedagogisk verktøy?.....	14
5.2 Hvordan henger spillet og ressursheftet sammen Fagfornyelsens kompetansemål for det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap?	16
5.3 Hvordan kan spillets utforming ha betydning for refleksjonsmulighetene til elevene og hvilke opplevelser kan spillet gi?	17
6 Oppsummering	19
Litteraturliste	21

Dataspill i undervisning: Fra trykking til undertrykking?

Våren 2022 i emnet Forskningsforum gir forskningsgruppen HUMSTUD ved UiO i samarbeid med Det Europeiske Wergelandsenteret (EWC) fire masterstudenter ved Institutt for Pedagogikk et oppdrag i å lage en forskningsrapport. I prosjektbeskrivelsen står det at oppdraget for rapporten er å undersøke hvordan dataspillet “OSLO 2084” og det tilhørende ressursheftet kan bidra til å nå kompetansemålene innen det tverrfaglige temaet “Demokrati og Medborgerskap” og gi EWC videre innsikt i deres arbeid innenfor spillbasert læring.

“OSLO 2084” er et gratis nettleserspill på norsk. Spillet er satt i det superurbane Oslo i en dystopisk fremtid der samfunnet er undertrykkende og totalitært. Russlands invasjon av Ukraina viser at temaene i spillet er svært aktuelle. I spillet blir spilleren presentert en rekke utfordringer knyttet til demokratiske dilemmaer og temaer som berører demokrati og medborgerskap i fremtiden.

Spillet ble lansert i 2021 og initiativet ble tatt av EWC som blant annet driver med utdanning i demokratisk medborgerskap og menneskerettigheter. Læringscenteret Utøya har bidratt med kompetanse og ideer til spillet (EWC, 2022). Målet med spillet er å åpne opp for refleksjoner og dialog om demokratiet i dag og i fremtiden. “OSLO 2084” har intensjoner om å både være et underholdningsspill og et utgangspunkt for erfaringsbasert læring og derfor følger det med et ressurshefte. Ressursheftet er et pedagogisk verktøy som inneholder oppgaver knyttet til det tverrfaglige temaet “Demokrati og Medborgerskap”.

I denne rapporten skal vi redegjøre for spillet “OSLO 2084” med ressursheftet og så drøfte dette opp mot vår problemstilling: ***“Hvordan kan spillet med tilhørende ressurshefte åpne opp for refleksjon rundt demokrati?”***

For å undersøke problemstillingen vil vi bruke følgende litteratur:

- Paulo Freires (2018) beskrivelser av bankoppfatning av undervisning og perspektiver på undertrykking.
- John Deweys (2017) syn på skaping av demokrati
- Edda Sants (2019) redegjørelser for demokrati knyttet til utdanning.
- David A. Kolbs (2014) erfaringsbaserte læringsteori

- Jørund H. Skaug med flere (2020) litteratur om spill som pedagogisk verktøy og utforming.

Denne litteraturen skal brukes for å se på hva slags opplevelse av demokrati spillet kan gi og spillets muligheter for å skape refleksjon rundt demokrati. Så skal vi analysere ressursheftet og refleksjonsoppgavene i lys av ulike tilnærminger til demokratisk utdanning. Videre skal vi bruke denne teorien til å se på Fagfornyelsens kompetansemål om “demokrati og medborgerskap”, og hvordan spillet vil kunne gi erfaringer til å bygge læring på. I tillegg til teorianalyser skal vi gjennomføre erfaringsbesøk hvor spillet blir brukt i undervisning. Disse erfaringene vil vi drøfte sammen med nevnt litteratur.

1 Problemstilling og forskningsspørsmål

Spilletts uttalte mål er å åpne opp for refleksjoner og dialog om demokrati i dag og i framtiden. Studentgruppa vil derfor undersøke om spillets intensjon når sine målsetninger.

Vi spør:

“Hvordan kan spillet med tilhørende ressurshefte åpne opp for refleksjon rundt demokrati?”

Følgende forskningsspørsmål vil vi benytte for å undersøke problemstillingen:

- *Hvilke teorier om demokrati kan knyttes til “OSLO 2084” med tilhørende ressurshefte?*
- *Hvordan kan spillets utforming ha betydning for refleksjonsmulighetene og hvilke opplevelser kan spillet gi?*
- *Hvordan henger spillet og ressursheftet sammen Fagfornyelsens kompetansemål for det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap?*

1.1 Metodevalg for rapporten

Metodene vi skal bruke er kvalitativ studie som inneholder en litteraturstudie i kombinasjon med et enkelt erfaringsbesøk. Vi skal bruke nevnt relevant litteratur for å analysere spillet og ressursheftets utforming, sjangervalg, temaer og teorier om demokrati i undervisning og om de oppnår kompetansemålene for “demokrati og medborgerskap”.

Kritikk av metoden

Grunnet den korte tidsrammen og ingen mulighet for større datainnsamling får vi ikke anledning til å gjennomføre etnografiske undersøkelser av ungdommenes bruk av spillet med tilhørende ressurshefte. Ved å miste denne muligheten kan vi ikke med sikkerhet si hvordan spillet inviterer til refleksjon utover våre erfaringer og analyser. Bruk av annen litteratur ville kastet lys på andre perspektiver, og resultatene våre ville sett annerledes ut.

2 Teorier og rapportens kunnskapsmessige innramming

I denne delen vil vi kort presentere den litteraturen vi har benyttet for å svare på vår problemstilling.

2.1 Hva sier Fagfornyelsen om demokrati og medborgerskap?

Fagfornyelsen er læreplanverket for skolen og kom ut i 2021. I den overordnede delen av lærerplanen legges det særlig vekt på det tverrfaglige temaet «demokrati og medborgerskap».

Spilletts overordnede temaer berører demokrati og medborgerskap og er tenkt brukt i undervisning. Følgende mål fra fagfornyelsen vil vi bruke til å undersøke oppdraget:

«Demokrati og medborgerskap som tverrfaglig tema i skolen skal gi elevene kunnskap om demokratiets forutsetninger, verdier og spilleregler, og gjøre dem i stand til å delta i demokratiske prosesser. Opplæringen skal gi elevene forståelse for sammenhengen mellom demokrati og sentrale menneskerettigheter som ytringsfrihet, stemmerett og organisasjonsfrihet. De skal få innsikt i at demokratiet har ulike former og uttrykk» (Udir, 2020),

Også dette fra overordnet del er særlig relevant for spillet med det tilhørende ressursheftets agenda:

«Opplæringen skal gi elevene kunnskaper og ferdigheter til å møte utfordringer i tråd med demokratiske prinsipper. De skal forstå dilemmaer som ligger i å anerkjenne både flertallets rett og mindretallets rettigheter. De skal øve opp evnen til å tenke kritisk, lære seg å håndtere meningsbrytninger og respektere uenighet. Gjennom arbeidet med temaet skal elevene lære hvorfor demokratiet ikke kan tas for gitt, og at det må utvikles og vedlikeholdes» (Udir, 2020).

2.2 Erfaringsbasert læringsteori

Ressursheftet og spillutviklerne benytter seg av filosofien og metoden til David Kolb (Kolb, 2014) og hans teori om erfaringsbasert læring (ELT). ELT er en dynamisk, helhetlig teori om

prosessen av å lære av erfaring. Derfor vil vi bruke denne teorien i våre undersøkelser. Kolb (2014) skisserer en modell for erfaringsbasert læringsteori med fire stadier som han hevder fungerer som en syklus. De fire stadiene er:

1. **Konkret opplevelse** - en direkte praktisk erfaring ved å utføre en ny oppgave.
2. **Observasjon og refleksjoner** - inkluderer aktiviteter som diskusjon og spørsmål som krever at elevene reflekterer over sine konkrete opplevelser.
3. **Dannelse av abstrakte begreper og generaliseringer** - Gjennom dannelse av abstrakte begreper og generaliseringer forventes det at elevene lager en teoretisk modell og en generalisering av det som ble utført.
4. **Testing av begrepers implikasjoner i nye situasjoner** - I dette stadiet vil elevene teste begrepers implikasjoner i nye situasjoner og eleven blir klar til å planlegge og prøve ut en annen konkret opplevelse.

2.3 Freires perspektiver på undertrykking og undervisning

Spilletts mål er å skape grunnlag for refleksjon og er tenkt at kan brukes som et pedagogisk verktøy i undervisning. Freire trekker fram to ulike syn på undervisningsformer som i seg selv kan fremme og hemme dialog og demokrati i undervisning.

I den ene enden av skalaen viser han til det han kaller *bankpedagogikk*:

- *Bankpedagogikk* er en læringsform hvor læreren er aktiv og eleven er passiv i læringsprosessen, elevene er «tomme banker» som skal fylles med informasjon fra læreren. Sentralt her er at man ikke går inn i hva informasjonen virkelig betyr, den skal bare huskes og gjengis. Dette blir også beskrevet som en form av undertrykkelse fordi eleven ikke er med i prosessen av kunnskapen de skal lære (Freire, 2018)

I den andre enden peker Freire på hvordan undervisningen kan fremme dialog og refleksjon. Han skriver:

- *Frigjørende undervisning* eller *problemrettet undervisning* er det motsatte av *bankpedagogikk*. I denne formen av undervisning utfordres det asymmetriske maktforholdet mellom lærer og elev. Freire sier at «undervisning må begynne med

opløsningen av motsigelsen mellom lærer og elever ved at de to poler i motsigelsen forenes og begge parter på samme tid blir lærere og elever» (Freire, 2018, s. 55-56)
Med dette blir dialogen mellom lærer og elev sentral, og de sammen kan stille seg kritisk til informasjonen og kunnskapen i undervisningen. Dette vil kunne gjøre lærer og elever til subjekter i undervisningsprosessen.

Et av de mest sentrale temaene i spillet som vil bli beskrevet ytterligere senere i rapporten er undertrykkelse. Hovedkarakteren befinner seg i et totalitært samfunn. Vi vil derfor trekke fram Freires beskrivelse av hvordan undertrykkelse føles og hvordan de undertrykte kan frigjøres. Dehumanisering er et av begrepene han tar opp og betyr at man ser bort fra menneskelige hensyn eller tar bort menneskelig kontakt (SNL, 2022).

I følge Freire (2018) fører undertrykkelse til dehumanisering hvor de undertrykte lengter etter frihet og rettferdighet, og å være et mer fullverdig menneske og kjemper for å gjenvinne sin tapte menneskelighet. For å forandre situasjonen må folk først kritisk gjenkjenne årsaker for undertrykkelse og kunne oppfatte undertrykkelsens virkelighet ikke som en lukket verden, men som en begrensende situasjon som de kan endre. Freire fremmer kritisk refleksjon og handling som virkemidler i kampen mot undertrykkelse. I denne kampen står undertrykte foran sin egen frykt for frihet, en frykt de selv ikke nødvendigvis er klare over. For å bli frigjort, må de overvinne denne frykten, som er forbundet med usikkerhet og utrygghet. Både undertrykkerne og de undertrykte blir påvirket av dehumanisering, men kampen må kjempes fra de undertryktes perspektiv. Freire sier det på følgende måte “Bare makt som har sitt utspring i de undertryktes svakhet, vil være tilstrekkelig sterk til å frigjøre begge parter” (Freire, 2018, s. 25).

2.4 Deweys syn på demokratisk samfunn, demokrati og utdanning

Dewey er en av de mest sentrale teoretiske tenkerne om hva demokrati er og hvordan det skal kunne oppnås. Han mener at demokrati er mer enn en styringsform, og det er en form for assosiert liv av kommunisert felles erfaring (Dewey, 2009).

For å oppnå et demokratisk samfunn må samfunnet ha en form for utdanning som gir individet en personlig interesse i sosiale relasjoner, men også interesse i skape sosiale endringer uten introduksjon av uorden (Dewey, 2009). For at disse gruppene av individer skal kunne oppnå

et demokratisk samfunn eller demokratisk ideal viser Dewey til to sentrale punkter som må eksistere.

- Det første vil være i hvilken grad den sosiale gruppens interesse er delt av alle medlemmene i gruppen.
- Det andre er friheten og fullverdigheten denne gruppen interagerer med andre grupper.

Dewey (2009) beskriver et uønsket samfunn som et samfunn som setter opp barrierer mot internt og eksternt fri kommunikasjon og kommunikasjon av erfaringer. Videre beskriver han at et ønsket samfunn er et samfunn som sørger for at deltagelsen av alle medlemmer skjer på like vilkår og sikrer at institusjoner kan tilpasses gjennom fleksibel omjustering gjennom assosiert liv (Dewey, 2009).

2.5 Edda Sant om forholdet mellom demokrati og utdanning

Edda Sants artikkel “Democratic Education: A Theoretical Review (2006–2017)” fremhever åtte demokratiske diskurser som viser til *tre* ulike tilnærminger basert på kriterier om forholdet mellom demokrati og utdanning. Vi velger å ikke greie ut om de åtte diskursene i rapporten.

De tre tilnærmingene er:

1. Utdanning *for* demokratisk deltakelse, der utdanning kan tolkes som et «instrument» for at elever skal bli utdannet til aktivt deltagende demokratiske borgere (Sant, 2019, s. 681). Innenfor denne tilnærmingen ligger den liberaldemokratiske diskursen.
2. Utdanning *innen* demokratisk deltakelse, der demokrati og utdanning er separert og uavhengige av hverandre (Sant, 2019, s. 682).
3. Utdanning *gjennom* demokratisk deltakelse, der elever i praksis allerede er aktive deltagende demokratiske borgere fordi utdanning og demokrati blir forstått som sammenhengende (Biesta, 2007 referert i Sant, 2019, s. 655). Innenfor denne

tilnærmingen ligger den kritiskdemokratiske diskursen, en diskurs som er mye representert av Freire.

Sant forteller at den andre tilnærmingen oppfatter utdanning og demokrati som *uavhengig av hverandre*, og vi anser derfor denne tilnærmingen som lite relevant for videre drøfting.

2.6 Teorier om spill og spill som pedagogisk verktøy

Vi har valgt å bruke boka “Spillpedagogikk - dataspill i undervisning”. Boka presenterer hva dataspill er og hvordan dataspill som medium kan brukes som undervisningsverktøy (Skaug, Aleksander, Tobias, & Nøsen, 2020, s. 13). Forfatterne av boken viser til ulike sjangere innenfor spill, lærerens rolle og hvilke muligheter bruk av spill i undervisning gir som grunnlag for å skaffe seg erfaring og skape refleksjon. Skaug med flere fremhever fire særtrekk som skiller dataspill ut fra andre medier og kulturuttrykk og som gjør dataspill interessante undervisningsverktøy: interaktivitet, handlefrihet, innlevelse og historiefortelling, som dels overlapper hverandre (Skaug mfl. 2020, s. 14–15).

Vi vil i tillegg redegjøre for to spillsjangere som vi mener er relevante for “OSLO 2084”. Den første sjangeren er plattformspill. En slik sjanger kjennetegnes ved at et spill ofte blir delt inn i nivåer, slik at spilleren må fullføre det nivået de er på før de kan gå videre til neste nivå. (Eilertsen & Holm, 2020). Her er Super Mario et kjent eksempel. Plattformspill bruker mye hopping og løping via «plattformer» og fordrer derfor et visst kjennskap til og mestring av kontrollene. Den andre sjangeren er spillnovelle, en type spill der fortellingen hovedsakelig blir fortalt igjennom tekst og lesing (Skaug mfl. ,2020, s. 97). Følgende kjennetegn er tilstede ved en spillnovelle:

1. Spillet må ha en tydelig fortelling med få dynamiske karakterer.
2. Spillet må spilles ferdig i løpet av begrenset tid.
3. Handlingen må foregå på et begrenset område og innenfor et begrenset tidsrom.
4. Få spillmekaniske hindringer som begrenser progresjon i spillet.
5. Spillet fortelling bør ha flere lag som kan avdekkes av en observant spiller.

6. Det bør i større grad være fortellingen enn spillkyndighet/ spillmekaniske grep som driver handlingen fremover.

3 Beskrivelse av “OSLO 2084” med tilhørende ressurshefte

3.1 Om spillet

Kort fortalt handler “OSLO 2084” om Embla, en ung jente som lever i et dystopisk futuristisk Oslo satt til 2084, omgitt av betong og urbane omgivelser med få innslag av natur. Embla har gjennom sin hobby som hacker fått status som terrorist og hennes oppdrag er å redde Oslo fra et totalitært regime styrt av kunstig intelligens (AI), som styrer alle aspekter av samfunnet. Omgivelsene i spillet viser at bybildet er dekket av plakater og graffiti som protesterer det totalitære samfunnet og inngår i narrativet. Samtidig møter Embla på naboer som er redde for å hjelpe henne. Spilletts narrativ er fastsatt for spilleren og spilleren kan ikke gjøre noen valg. “OSLO 2084” kan da bli tolket som en historie/novelle.

Vi klassifiserer “OSLO 2084” som et plattformspill med elementer av spillnovelle-sjangeren. Grunnlaget for dette er at mesteparten av spillets tekniske design er plattformspill (komplekse og potensielt vanskelige kontroller for løping og hopping), mens fortellingen blir hovedsakelig fortalt via samtaler mellom Embla og andre karakterer, noe som er mer typisk for spillnoveller. Vi vil også poengtere at spillet har forskjellige nivåkoder som spilleren får tilgang til i hvert nivå. Dette gjør at spilleren har snarveier til andre nivåer.

En sentral del av spillets virkemiddel for å invitere til refleksjon finner vi i presentasjonen av ulike dilemmaer. Dilemmaene er skjult i “kryptodisker” som spilleren må finne. Kryptodiskene er nøkkelen til å komme videre og består av skrevne demokratiske dilemmaer brutt opp i ufullstendige setninger som spilleren må systematisere. Den som spiller får lese dilemmaene, men kan ikke ta aktive valg knyttet til dem. Eksempler på dilemmaer fra spillet:

“Er trygghet viktigere enn frihet?”

“Er overvåkning av noen personer greit når det beskytter andre?”

3.2 Om ressursheftet

Fra utviklernes side understrekes det at spillet i seg selv ikke gir stort læringsutbytte og det anbefales å bruke ressursheftet (eller lærerens egne oppgaver) for å fasilitere læring gjennom refleksjon og deltakelse. Heftet består av to hoveddeler. Innledningsvis retter heftet seg til læreren med informasjon om bruk av heftet og spillet som pedagogisk verktøy og om bakgrunnsinformasjon om prosjektet med dets utviklere.

Ressursheftets (EWC, 2022) læringsmål knytter seg til temaer innunder det tverrfaglige temaet ”demokrati og medborgerskap“. Læringsmålene er:

- Styrket evne til å diskutere dilemma
- Økt forståelse for demokratiske dilemma
- Evne til å håndtere tvetydighet
- Styrket evne til aktiv lytting
- Styrket evne til å håndtere uenighet
- Styrkede kommunikasjonsferdigheter

Den andre delen inneholder 10 ulike undervisningsopplegg som lærere kan velge mellom eller bruke som utgangspunkt til egne opplegg.

Hvert av de 10 oppleggene har en dobbel tittel, der den første delen henviser til selve spillet og den andre peker på et relevant tema innenfor demokrati, f.eks. «Kryptodisker-demokratiske dilemmaer», «Den nye internettloven- styresett», «Stoler du på meg?- tillit og naboskap». Alle har en tilnærmet lik struktur og består av følgende punkter: en kort beskrivelse av opplegget, læringsmål, tidsbruk, antall deltakere, utstyr/materiale, forberedelser og gjennomføring. Det siste punktet inneholder i sin tur introduksjon, hoveddel og avsluttende refleksjon. Spørsmål fra oppleggene kan brukes før, under og etter spilling. Noen av spørsmålene henvender seg til det elevene har erfart i spillet og andre til elevenes egne livserfaringer.

4 Våre erfaringer fra skolebesøk

Studentgruppa har fått anledning til å være tilstede ved undervisning hvor “OSLO 2084” har blitt benyttet som pedagogisk verktøy. Erfaringsbesøket har som intensjon å se på spillet i aktiv bruk og for å gi studentgruppa et videre inntrykk av spillets bruk i klassen.

Observasjonene er ikke meldt inn til NSD, derfor nyttes ikke noen identifiserende opplysninger fra våre erfaringsbesøk. Fra disse skolebesøkene har vi valgt å trekke fram følgende case/episoder:

4.1 Feltnotat 1: Lærerens rolle og refleksjoner om “OSLO 2084”

I vårt møte med læreren i forkant av undervisningsopplegget forklarte hen at hen har god og lang erfaring med spill og vi opplever læreren som engasjert i å bruke spill i undervisning. Hen trekker frem at fordelene ved å bruke spill i undervisning er at det gir elevene erfaring med multimodalitet. I timen vises det godt at læreren er erfaren med spill, da hen hjalp elevene mye med spillferdigheter og fremgang. Blant annet ved å gi ut nivåkodene når elevene stod fast og ikke fikk rask nok progresjon til å fullføre innenfor undervisningstidens rammer. I samtale med læreren etter undervisningsopplegget fortalte hen at hen observerte at mange av elevene trykket videre uten å lese hva som sto, og læreren tror dette kommer til å gjenspeiles i refleksjonsdelen av undervisningen. Dette er noe vi også observerte. Læreren stiller også spørsmål ved valget av plattformspill som sjanger. Hen foreslo at sjangeren rollespill, hvor spilleren lever seg inn i spillet gjennom omgivelsene og teksten, hadde gjort elevene til aktive deltagere og kunne medvirke i fortellingen som blir fortalt. Til tross for dette poengterer læreren at en av elevene som vanligvis sliter på pga. mangel på konsentrasjon og selvregulering, var en av de første ferdig med spillet. Dette ga eleven mestringsfølelse som hen vanligvis ikke får i skolen.

4.2 Feltnotat 2: En elevs møte med tekst i spillet

En elev spiller svært raskt og kommer seg fort videre i spillet. Hen klikker raskt på tekstboksene som dukker opp. Det er tydelig at eleven ikke rekker å lese alt. Ved spillets avslutting velger hen å plassere Embla langt bort fra avsluttingsteksten slik at sluttpoenget i

spillet ikke blir lesbart. På spørsmål om hvorfor hen valgte å gjøre det slik svarer eleven at det var for å slippe å lese.

5 Diskusjon

I denne delen vil vi sammenstille våre funn og observasjoner med den kunnskapsmessige innrammingen. Vi vil her innledningsvis drøfte **hvordan Freires, Deweys og Sants perspektiver på demokrati og undervisning kan gi en demokratiforståelse av spillet og heftet som pedagogisk verktøy**, deretter vil vi kort se **på om spillet og heftets temaer oppfyller kompetansemålene i overordnet del til det tverrfaglige temaet “demokrati og medborgerskap” i Fagfornyelsen**. Avslutningsvis vil vi diskutere **hvordan sjangervalg og spillets utforming har betydning for refleksjonsmulighetene**.

5.1 Hvordan Freires, Deweys og Sants perspektiver på demokrati og undervisning kan gi en demokratiforståelse av spillet og heftet som pedagogisk verktøy?

Et av de mest sentrale temaene i “OSLO 2084” er undertrykkelse. Utviklerne gjenskaper et totalitært samfunn der store deler av samfunnet er undertrykket. I heftet står det at “Sammen med sin robot-venn er Embla nødt til å løse oppdrag for å kjempe for et fritt liv” (EWC, 2020). Embla representerer et av medlemmene av det totalitære samfunnet som kjemper for frihet. Freire (2018) beskriver en slik kamp mot undertrykking som frigjøring for å bli et mer fullverdig menneske. Emblas kamp for frigjørelse karakteriseres av både kritisk refleksjon, (f.eks. demokratiske dilemmaer som hun finner i kryptodisker) og handling. Disse to elementene fremhever Freire (ibid) som nødvendige for å føre kampen mot undertrykkelse. Freire påpeker dessuten at de undertrykte sin kamp for frihet truer ikke bare undertrykkeren, men også deres egne undertrykte kamerater som er redde for enda større undertrykkelse. Når de i seg selv oppdager lengselen etter å være fri, oppfatter de at denne lengselen kan transformeres til virkelighet først når den samme lengselen vekkes hos kameratene deres. I spillet ser vi at Embla er ikke alene i å lengte etter frihet, i bakgrunnen er det mange protestplakater og masse protestgraffiti. Samtidig er det fortsatt mange som er redde for regimet og foretrekker sikkerhet foran risiko ved å bli frigjort. Et godt eksempel på det ser vi i første nivå av spillet, da Embla spør naboene sine om hjelp, men de nekter å slippe henne inn i hjemmene sine.

Drøfting av ressursheftet som et pedagogisk verktøy og dets kobling til demokratisk utdanning

Ressursheftet som pedagogisk verktøy representerer en rekke ulike refleksjonsøvelser. Freire (2018) fremmer viktigheten av kritisk tenkning og refleksjon. Ressursheftet er ment for å kunne hjelpe elevene til kritisk tenking og reflektere godt, noe som kanskje vil trigge interesse i å skape sosial endring. Dewey (2009) mener at denne interessen viktig for et demokratisk samfunn.

Freire er opptatt av dialogen mellom lærer og elev, denne dialogen står i motsetning til bankundervisning og bør fremme frigjøring. Med denne forståelsen bør refleksjonsøvelsene fremme dialog mellom lærer og elever. For Freire spiller det også en rolle hvor relevante de demokratiske temaene er for elevenes egne liv. Bruk av egne livserfaringer er noe som ressursheftet setter et stort fokus på. Dette kan bidra til å gjøre elevene mer bevisste på tegn på undertrykkelse generelt, inkludert i elevenes egne liv.

Spillet og ressursheftets tilnærming til demokratisk utdanning

Ser vi på tilnærminger til demokratisk utdanning, fremhevet av Edda Sant, finner vi at evne til å reflektere er noe som står i sentrum av den første tilnærmingen til demokratisk utdanning; utdanning for demokratisk deltakelse. Liberaldemokratiske teoretikere anbefaler, for eksempel, at lærere bør fokusere på å hjelpe elevene med å utvikle en evne til å veie bevis, vurdere synspunkter og potensielle sannheter, oppdage motsetninger, danne og artikulere meninger og svare på de som er uenige (Abowitz & Harnish, 2006 referert i Sant, 2019, s. 664). Tilnærmingen til utdanning gjennom demokratisk deltakelse understreker også viktigheten av refleksjonsøvelser, men de i sin tur legger særlig vekt på deltakelse i demokratiske prosesser. Her kan det poengteres at skolen skal være en utøvende arena for praktisering av demokrati. For eksempel mener tilhengere av den kritiskdemokratiske diskursen at det er forholdet mellom refleksjon og handling som fører til endring i demokratiet (Bickmore & Parker, 2014 referert i Sant, s.676).

Selv om ressursheftet oppfordrer elever til å være bevisste over anti-demokratiske prosesser i samfunnet, så gir den allikevel ikke direkte instrumenter for å praktisere demokrati. Med en slik forståelse kan vi plassere heftet innenfor tilnærmingen utdanning *for* demokratisk

deltagelse, der elever tilegner seg både kunnskap og ferdigheter for å bli demokratiske borgere i *framtiden*.

5.2 Hvordan henger spillet og ressursheftet sammen Fagfornyelsens kompetansemål for det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap?

Fagfornyelsen er læreplanverket for skolen og kom ut i 2021. I den overordnede delen av lærerplanen legges det særlig vekt på det tverrfaglige temaet “demokrati og medborgerskap” som skal ha vesentlig plass i undervisningen i skolen på alle trinn.

Tidligere i teksten har vi vist til den delen av overordet del som kan være relevant for spillet og heftes temaer. Det står blant annet at

«Opplæringen skal gi elevene kunnskaper og ferdigheter til å møte utfordringer i tråd med demokratiske prinsipper. De skal forstå dilemmaer som ligger i å anerkjenne både flertallets rett og mindretallets rettigheter. De skal øve opp evnen til å tenke kritisk, lære seg å håndtere meningsbrytninger og respektere uenighet.» (Udir, 2021)

Ressursheftet og spillet tar opp ulike temaer om demokrati, hvorav flere av temaene er direkte presentert i spillet som demokratiske dilemmaer. Disse dilemmaene kan være gode pedagogiske verktøy for å nå kompetanse målene for “demokrati og medborgerskap”. For eksempel: “Er overvåkning av noen personer greit når det beskytter andre?”.

Ved å drøfte slike dilemmaer får elevene mulighet til å tenke kritisk, og dersom det oppstår uenighet innad i klassen kan denne situasjonen være en fin mulighet til å lære å respektere uenigheter. I en slik situasjon vil også elevene kunne få mulighet til å drøfte utfordringer rundt demokratiske prinsipper. Slik vi ser det kan spillet og ressursheftet fremme muligheter i oppnå kompetansemålet om å se “sammenhengen mellom demokrati og sentrale menneskerettigheter som ytringsfrihet, stemmerett og organisasjonsfrihet” og å få “innsikt i at demokratiet har ulike former og uttrykk» (Udir, 2021).

Spesielt kompetansemålet «Gjennom arbeidet med temaet skal elevene lære hvorfor demokratiet ikke kan tas for gitt, og at det må utvikles og vedlikeholdes» (Udir, 2021) kan bli oppnådd ved å spille et spill hvor elevene kan få innblikk i hva som kan dersom demokratiet

har blitt tatt for gitt og ikke blitt utviklet og vedlikeholdt. Videre i diskusjonsdelen vil vi diskutere om elevene faktisk har mulighet til å få et slikt innblikk.

5.3 Hvordan kan spillets utforming ha betydning for refleksjonsmulighetene til elevene og hvilke opplevelser kan spillet gi?

Ved at «OSLO 2084» er hovedsakelig utformet som et plattformspill, med begrenset handlefrihet og få valg. I følge boka Spillpedagogikk (Skaug mfl., 2020) er handlefrihet et særtrekk som gjør dataspill til interessante undervisningsverktøy for eleven. Vi mistenker at mangelen på mulighetene for å handle fritt svekker de konkrete opplevelsene som trengs for å gi elevene førstehåndserfaring i møte med demokratiske utfordringer. Denne erfaringen er viktig for å siden kunne reflektere, slik som Kolb (2014) skriver om i sin erfaringsbaserte læringsteori. Vi erfarte at noen elever raskt velger å klikke bort teksten (hvor narrativet blir fortalt) uten å lese teksten, som vi viser til i feltnotat 2. Videre kan det spilltekniske aspektet ved «OSLO 2084» med vanskelige kontroller og lite erfaring med å spille plattformspill, kan være en hindring i å oppleve det udemokratiske samfunnet spillet viser. Dette kan bety at terskelen for mestring av spillet kan bli ganske høy og elevene ikke erfarer innholdet i spillet.

Dersom vi ser på spillet alene som en «lærer» som kun presenterer informasjon, i henhold til Freires bankoppfatning av pedagogikk, vil temaene som «OSLO 2084» tar opp bare bli lært overfladisk og udemokratiske, og eleven vil ikke nødvendigvis stoppe opp og reflektere. Derfor blir lærerens rolle som fasilitator i klasserommet en forutsetning for læring og refleksjon. Det skal understrekes at spillutviklerne selv skriver dette i ressursheftet. Som vist til i feltnotat 1, så er lærerens rolle for fasilitering av læring og refleksjon et viktig element i undervisningsopplegget. Uten lærerens fasilitering, blir det opp til elevene selv å stoppe opp å reflektere. Etter erfaringsbesøket kan ikke vi i studentgruppa imidlertid vite hvorvidt refleksjon og diskusjonen fortsatte hos elevene etter endt undervisning, noe læreren selv også lurte på (feltnotat 1).

Selv om «OSLO 2084» er et plattformspill med begrensninger for refleksjon kan det tenkes at et undervisningsopplegg med spill i sentrum, sannsynligvis vil gjøre at de fleste elevene i klassen deltar og er engasjerte. Se feltnotat 1. Noe som kan være i direkte motsetning til en «ordinær» undervisningstime der opplegget er sentret rundt tradisjonelle medier, slik som

lærebøker og noveller. Slik sett vil ikke et spill uten valg være forskjellig fra det å lese en bok, men et spill kan i mange tilfeller tilføre interesse for temaene i fortellingen som er i et spill. Samtidig er ikke plattformspill på generell basis avhengig av narrativet i like stor grad som spillnoveller, noe som gir elever som presterer dårlig en større sjanse på å føle mestring. På erfaringsbesøk påpekte læreren (feltnotat 1) at spill gir ungdommene tilgang til multimedialitet. Det betyr at tekst, bilde, lyd kan forsterke lærings situasjonen og sette dypere spor slik Kolbs (2014) læringsteori henviser til.

6 Oppsummering

I denne rapporten har vi sett på: *Hvordan spillet med tilhørende ressurshefte kan åpne opp for refleksjon rundt demokrati?*

Vi har vist at spillet og ressursheftet oppnår kompetansemålene i det tverrfaglige temaet “demokrati og medborgerskap” og kan derfor faglig sett være et nyttig pedagogisk verktøy i undervisning av dette temaet. Et av temaene som går igjen i spillet er undertrykking. Her har vi brukt Freire (2018) som beskriver viktigheten av at kampen mot undertrykking skjer ut fra de som er undertrykket sitt perspektiv. Dette har klare likhets trekk med de utforingene hovedkarakteren Embla står i.

Videre har vi sett på betydningen av hvordan heftet blir brukt i undervisning. Der fant at hvis undervisningen skal være demokratisk må den, slik Freire (2018) skriver, fungere som en likeverdig dialog mellom lærer og elev. En slik undervisningsform kaller han frigjørende undervisning. Dette passer med spillets tema om undertrykkelse. For at heftet skal innfri det Dewey (2009) beskriver som demokratisk utdanning, må refleksjonsøvelsene føre til elevens personlige interesse i sosiale relasjoner og interesse for sosial endring i samfunnet.

Vi fant også at heftet kan ses på som et undervisningsverktøy innenfor utdanning for demokratisk deltagelse, der oppgavene kan bli sett på som en øvelse til demokrati. Dette er fordi elevene ikke direkte utøver demokrati i praksis med en slik forståelse. Om dialogisk undervisning, slik som Freire (2018) beskriver det, tilhører tilnærmingen utdanning for demokratisk deltagelse eller utdanning gjennom demokratisk deltagelse foreslår vi at utforskes i større grad.

Til slutt har vi sett på om spillet faktisk fremmer mulighetene til å erfare narrativet. Vi så at det var utfordrende å bruke plattformspill til dette formålet. På det grunnlaget av at det er mye tekst, kompliserte kontroller og i hovedsak, begrenset handlingsfrihet. Vi tror at sjangeren spillnovelle ville fremmet narrativet bedre, med tanke på mulighet for innlevelse. Allikevel vil vi påpeke at å bruke dataspill i undervisning kan være en fin måte å bli presentert en fortelling og temaer på.

Vi så at læreren spiller en vesentlig rolle for å fremme av mulighetene for refleksjon ved bruk av spillet og heftet som pedagogisk verktøy. Dette understreker utviklerne selv i ressursheftet.

Vi antar avslutningsvis at refleksjon rundt demokrati ikke finner sted uten lærerens tilstedeværelse ved gjennomspillingen av "OSLO 2084" og oppgavene knyttet til ressursheftet. Riktignok kan vi ikke si dette med sikkerhet fordi vi ikke har intervjuet elevene om dette, eller har gjort flere større undersøkelser.

Litteraturliste

Dewey, J. (2009). *Democracy and Education- An Introduction to the Philosophy of Education*. S.I: Yhe Floating Press.

Eilertsen, A., & Holm, A. (2020, April 27). *snl.no*. Hentet fra <https://snl.no/datspill>

Freire, P. (2018). *De undertryktes pedagogikk*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development, Second Edition*. Pearson.

leksikon, S. n. (2022, Mars 06). *snl.no*. Hentet fra <https://snl.no/dehumanisere>

Sant, E. (2019, Oktober Vol 8). Democratic Education: A Theoretical Review (2006-2007). *Review of Educational Research*, ss. 655-696.

Skaug, J. H., Aleksander, H., Tobias, S., & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk - Datspill i undervisningen*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad og Bjørke.

Utdanningsdirektoratet. (2020). *Udir.no*. Hentet fra Fagfornyelsen:

<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/tverrfaglige-temaer/demokrati-og-medborgerskap/>

Wergelandsenteret. (2022, Mars 03). *demokratiwerkstedet.no*. Hentet fra

<https://theewc.org/content/uploads/sites/7/2021/10/Hefte-Oslo-2084-1-1.pdf>