

FRA FUN TIL FRUSTRATION

Innovation er ikke legende let. Ph.d.-stipendiat **Thomas Duus Henriksen** fra DPU peger på det konfliktfyldte forhold mellem frustrerende læring og den lette leg som forudsætning for en frugtbar innovationsproces.

* Lærings spil vinder i disse år stort indpas. Det gælder ikke kun blandt børn i skolerne. Også blandt voksne ansatte i det private erhvervsliv og i den offentlige sektor møder vi brugen af lærings spil. Konsekvensen er et voksende udbud af spilbaserede lærings tilbud inden for temaer som lederudvikling, forandringsledelse, medarbejdersamtaler og værdifremme. For spil bliver betragtet som et innovativt bidrag til læringstækningen. Og innovation er ét af videnssamfundets absolutte molok-molok-ord, men er den nuværende udvikling af lærings spil egentlig særlig innovativ?

Opskriften på at lave lærings spil har længe været simpel: Tag passende dele læring, bland dem med passende dele spil, lad det lige hæve, før det fineste resultat vil vise sig efter endt 'bugning'. Tilføj herefter eventuelt lidt flag og balloner for at fejre det fine resultat, der selvfølgelig serveres med et smil. Med andre ord rider lærings spillet hovedsagligt på den såkaldte positive psykologis rationale: Det vil sige tanken om, at så længe vi er opslugt af en aktivitet, ja, så lærer vi som det letteste i denne verden. Denne tanke står vinkelret på den klassiske psykologi. Her er synspunktet, at frustrationer og kriser har et udviklende potentiale. Er det sidste rigtigt, så bliver det vigtigt at indbygge frustrationen i lærings spil for at udvikle en innovationskultur i disse spil. Frustrationen kunne handle om at gøre spillene mere virkelighedsnære og give dem et mere komplekst fagligt indhold.

Det er faktisk også i et vist omfang tilfældet. For moderne lærings spil gælder det nemlig også, at måden, vi lærer af dem på, er knyttet til en stor virkelighedsnærhed og et komplekst fagligt indhold. Begge dele er knyttet til brugen af moderne it-teknologi.

De organisatoriske lærings spil benytter sig i tiltagende grad af it. Det er sket – og sker – i takt med den større tilgængelighed af computere og dertilhørende it-kompetencer, der gør det muligt at trække på komplekse spilmekanikker i lærings situationen. Ved at lade en computer varetage bankfunktionen i spillet Matador bliver det muligt at trække et bredere aspekt af bankverdenen ind i spillet. Det kunne for eksempel bestå i at tilbyde et

realkreditlån eller tilføje et egentligt obligationsmarked med dagskurser fra Børsen som en del af spillet. Gennem brugen af it bliver det muligt at trække på meget mere komplekse regler og derigennem skabe en mere virkelighedstro oplevelse for deltagerne, hvad enten det handler om økonomistyring eller medarbejderudviklingssamtaler. En anden gevinst af inddragelsen af it og den forøgede kompleksitet er muligheden for at berige spillet ved at lægge et større læringsmæssigt indhold ind i det. Derved giver spillet deltageren mulighed for at komme i berøring med et mere omfattende fagligt indhold, end det tidligere var muligt.

Ud fra denne samlede opskrift vil succeskriteriet for et godt lærings spil handle om, hvorvidt et lærings spil kan underholde sin deltager på en opslugende facon, om det kan præsentere et fagligt indhold, og om det kan give sin deltager en realistisk oplevelse af indholdet. Derved bliver lærings spillet rent udviklingsmæssigt skrevet ind i en 'bigger, better, faster, more'-diskurs. Konsekvensen er, at det innovative udviklings aspekt bliver afløst af en simpel optimeringstanke om at gøre lærings spillet sjovere, mere indholdsrigt og mere realistisk.

Brugen af lærings spil inden for det økonomiske og organisatoriske felt er ikke nogen ny opfindelse. I sin bog "Legende magt" beskriver professor Niels Åkerstøm Andersen fra CBS, hvordan spil og lege siden midten af 1950'erne har været brugt i udviklingsøjemed, og han beskriver også den konflikt, som kan opstå, når noget, som normalt tænkes som ren underholdning, skal tjene et lærings- og udviklingsformål.

Med spillforskeren Roger Caillois' glorificering af legen og spillets magiske cirkel og understregning af legen som adskilt fra det alvorlige løber vi umiddelbart ind i det problem, at lærings spillet ikke respekterer kravet om beskyttelse fra alvoren konsekvenser. Tværtimod gør lærings spillet alvoren til sit omdrejningspunkt. For målet er ikke at spille spillet, men at udvikle sig i forhold til dets tema eller indhold. Det er her, konflikten opstår mellem spil og deltager. I stedet for alene at være en underholdende og behagelig oplevelse kommer lærings spillet ofte i konflikt med det, man kan betegne som en

almen opfattelse af, hvad spil og leg er. Legen peger i retning af en farvestrålende og opslugende uvirkelighed, som suser hen over skærmen. Er det forventningen, så skuffes man. For i stedet mødes man i de organisatoriske læringsspil ofte af effekter og mekanismer, som sætter deltagerens virkelighed, evner og selvforståelse på prøve.

Lektor Dorthe Staunæs fra Danmarks Pædagogiske Universitetsskole påpeger i Weekendavisen (1. februar 2008), at der er mere i penge end økonomi og mere i følelser end bare det gode. I forlængelse heraf peger hun på de udviklingsmuligheder, som ligger i konflikten, hykleriet og tilsvarende frustrerende processer. – Eller mere præcist de innovationsmuligheder i læringsspillet, som ligger i brydningsfeltet mellem de indbyggede fun- og frustrationselementer, det vil sige mellem de forskellige forståelseshorisonter, der knytter sig til henholdsvis leg og læring. For de er ikke ens. Men for at få disse muligheder i spil så må vi først og fremmest tillade os at opsøge de ikke-behagelige, motiverende emotioner eller de ikke-realistiske forståelser af læringsspil.

Særlig frugtbart – også for innovationen – tror jeg, det vil være, hvis man supplerer skiftet fra 'fun' til frustration med et andet skifte ved i højere grad at medtænke værdien af læringsprocessen. Det vil sige, at optaget af det umiddelbare produkt, nemlig deltagerens tilegnelse af et indhold, må suppleres af et fokus på processen. For ved at undersøge de forskellige forståelseshorisonter af det læringsmæssige element i et spil 'afblinder' man sig og får mulighed for at se processuelle, emergente, refleksive og kritiske perspektiver, der ellers står i skyggen af den indholdsmæssige fokusering. Et læringsspil som 'Projektledelse i Spil' understøtter for eksempel deltagerne i at analysere konkrete projektledelsesdilemmaer, mens spillet 'Mindsetter' hjælper deltagerne til at planlægge og gennemføre konkrete forandringer i deres egen organisation.

I begge spil giver skiftet fra at tænke i læringsspil og indholdsorientering til i stedet at tænke i et iscenesættende og processuelt didaktisk design mulighed for at innovere brugen og udviklingen af spil i organisatoriske læringsprocesser i retninger,

der går ud over den fortærskede "bigger-better-faster-more"-baserede spildiskurs.

Et vigtigt element i udviklingen væk fra en ensidig fun- og indholdsorienteret spildiskurs ligger i at indtænke spillet i et didaktisk design, hvor læringsspillet bliver en del af andre læringsmæssige processer, materialer og ressourcer. Meget tyder på, at en sådan tilrettelæggelse og brug af læringsspil på innovativ vis faktisk vil tilføre en merværdi til allerede eksisterende produkter. Didaktisk design er en duelig vej for målet om at være innovativ. ■

Læs mere om kritisk spilforskning:

Henriksen, T.D. *Extending the experiences of learning games: – or why learning games should not be fun, educative or realistic.* University of Lapland. I: Fernandez, A., *Extending Experiences (in Press).*

"Projektledelse i Spil" hos www.zentropainteraction.dk

"Mindsetter" og forandringsledelse hos www.harpelund.dk.

THOMAS DUUS HENRIKSEN



Ph.d.-stipendiat ved Institut for Learning Lab Denmark, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole. Han forsker i forskellige typer af læringsspil med det formål at studere koblingen mellem forskellige typer af emotioner og læring. Arbejdstitlen for hans forskningsprojekt er: "Spil, frustration og læring – Om koblingen af indhold, engagement og anvendelse af læringsspil".

WWW www.dpu.dk/om/tdh