



**Linnéuniversitetet**

Institutionen för kulturvetenskaper

C-uppsats

# Zombie i klassrummet

*- En didaktisk analys om moral och etik i spelet The Walking Dead*



*Författare:* Kim Ebenhart

*Handledare:* Stefan Arvidsson

*Examinator:* Torsten Löfstedt

*Termin:* VT15

*Ämne:* Religionsvetenskap

*Nivå:* Grundnivå

*Kurskod:* 1RKÄ1E

## Abstrakt

Syftet med denna uppsats är att undersöka den didaktiska potentialen hos digitala spel i undervisning kring etik och moral. Detta görs genom en anpassad didaktisk analys som fokuserar på frågorna innehåll och metod. Vad finns det för etiskt och moraliskt innehåll i spel samt hur fungerar metoden att använda sig av spel i undervisning?

För utförandet av denna undersökning valdes ett spel vid namn *The Walking Dead*. Spelet analyseras med utgångspunkt i olika teorier angående spel i undervisnings syfte. Bland annat tillämpas Gagnés modell om instruktionsamt Illeris tankar om lärandets fyra dimensioner. Resultatet visar att konventionella spel har potential att kunna vara ett redskap i undervisningssammanhang tack vare deras mentala representation och underhållsvärde. *The Walking Dead* innehåller många intressanta moraliska frågor men bara genom att spela spelet kommer troligtvis inte någon djupare förståelse om etiska resonemang att väckas. Slutligen förs ett resonemang kring att med en lärares hjälp och med grundläggande kunskap och etik och moral så kan spelet fungera som en katalysator för diskussion i klassrummet. Detta överensstämmer med läroplanens centrala innehåll om vad elever ska kunna om etik och moral.

## Nyckelord

Spel, undervisning, etik, moral, skola, didaktik, The Walking Dead

# Innehåll

<b>1 INLEDNING</b>	<b>3</b>
<b>2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR</b>	<b>5</b>
<b>3 BAKGRUND</b>	<b>6</b>
3.1 THE WALKING DEAD	6
3.2 ETIK OCH MORAL	8
3.2.1 Etik och moral i läroplanen	9
<b>4 TIDIGARE FORSKNING</b>	<b>10</b>
4.1 SPEL I UNDERVISNING	10
<b>5 MATERIAL OCH METOD</b>	<b>12</b>
5.1 AVGRÄNSNINGAR	14
<b>6 TEORI</b>	<b>16</b>
6.1 GOD SPELDESIGN FÖR GOTT LÄRANDE	16
6.2 LÄRANDE UR ILLERIS PERSPEKTIV	18
<b>7 RESULTAT</b>	<b>20</b>
7.1 THE WALKING DEAD UR GAGNÉ'S NINE EVENTS OF INSTRUCTION	20
7.2 ETIK OCH MORAL I SPELET	26
7.2.1 Den övergivna bilen	26
7.2.2 Att döda eller att döda inte Larry – det är frågan	27
7.3 LÄRANDE UTIFRÅN ILLERIS PERSPEKTIV	30
<b>8 DISKUSSION</b>	<b>31</b>
<b>REFERENSER</b>	<b>34</b>

# 1 Inledning

Denna undersökning har sina grunder i frågan om spelbaserat lärande kan användas och vara en resurs i undervisningen på högstadiet. Dagens forskning visar att ungdomarspenderar en stor del av sin lediga tid framför datorn. Det är där de umgås, studerar, slappnar av och håller till efter skolan. Det har blivit en ny sorts tillhållsplats där människor samlas och utför sina intressen med små enkla knapptryck. McGonigal hävdar att västerländska ungdomar i genomsnitt har tiotusenåttiotimmar spelande av dataspel med sig efter att de har gått ut gymnasiet.<sup>1</sup> Det är en hel del timmar där elever är i kontakt med ny information och utsätts för spelens teman, karaktärer och historier. Illeris anser att människan under sin vakna tid befinner sig i ett ständigt skede av lärande där lärande uppkommer i en samspelsprocess mellan individ och omgivning och att människan därför lär och undervisas under tiden hen befinner sig framför datorn och spelar.<sup>2</sup>

En intressant fråga skulle då vara att undersöka huruvida det är lämpligt att ta in digitala spel i skolans värld och använda dessa i undervisningssyfte. För att granska detta har jag valt att utgå från ett konventionellt spel vid namn *The Walking Dead*. Ett konventionellt spel är ett spel som tagits fram för att underhålla och inte för undervisningssyfte. Spelet i fråga är relativt nytt och ska i denna uppsats skildras som ett exempel i mötet mellan spel och skolan. Inspirationen för att använda *The Walking Dead* kommer från vad som skulle kunna kallas ett pedagogiskt experiment, där en lärare i Norge använde sig av spelet för att undervisa om etik och moral. Detta försök väckte stor uppmärksamhet och rapporterades i norsk tv 2014 med positiv framhållning.<sup>3</sup> Frågan uppstod dock om lärare kan använda sig av konventionella spel och ifall de över huvudtaget bör göra detta. Kan *The Walking Dead* påverka elevers lärande positivt och överensstämmer dess innehåll med läroplanen för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet?

Utöver spelets centrala roll i det norska exemplet ovan så grundar sig även valet av *The Walking Dead* som studieobjekt för undersökningen i mitt eget personliga intresse. Fritiden spenderas med ett antal timmar varje vecka sittandes framför datorn spelande diverse spel där ibland *The Walking Dead*. När spelet släpptes 2012 tog det inte lång tid

---

<sup>1</sup>McGonigal 2010

<sup>2</sup>Illeris 2006: 52

<sup>3</sup>ibtimes.co.uk

förrän det letade sig in till den gamla stationära datorn och startades igång med stämningsfull musik och zombielåten. Dock som var fallet för så många andra lyckades jag inte ta mig igenom hela spelet med en gång, utan det lades på hyllan i flera månader. *The Walking Dead* har ett rykte om sig att vara moraliskt betungande och i vissa avseenden påfrestande för användare att färdigställa. Detta för att användaren bygger upp starka emotionella band till många karaktärer och man blir som huvudperson tvingad att se på när dessa personer du kommit att älska faller offer för både zombies, kannibaler eller din egen kula. *The Walking Dead* bygger upp sin värld med hela dess zombietrop på ett bra sätt, men det är inte det som gör spelet. Det är de sociala interaktionerna som gör spelet speciellt och det är användaren som skapar sin egen historia och styr berättelsen framåt. Det finns ingen rätt eller fel väg att välja och det är dessa faktorer som gör spelet särskilt intressant för denna undersökning.

Jag kommer att fortsättningsvis benämna dataanvändare som aktörer eller användare. Detta för att definitionen av spelare eller person som spelarförfaller vara otillräcklig för denna undersökning då eleven inte primärt är spelare när spelet används i lärande syfte. Istället lämpar sig begrepp som aktör/ användare bättre eftersom de bättre passar in i skeendet då lärande uppstår.

## 2 Syfte och frågeställningar

Arbetets syfte är att undersöka den didaktiska potentialen i dataspel för undervisning i moral och etik på högstadiet. Därtill ämnar jag skapa en större förståelse för huruvida det går att använda sig av spel i sin undervisning. Undersökningen är inte generell på det sättet att den utgår från ett specifikt spel. Det kan dock vara ett intressant exempel att utgå från typiskt konventionellt spel och se hur dess innehåll kan kopplas till den rådande läroplanen, Lgr 11. Undersökningen bygger på en didaktisk metod där jag avser att svara på frågorna *vad* och *hur*. Vad är det för etiska och moraliska frågor som uppkommer i spel, samt hur kan spel användas i undervisningen om moral och etik på högstadiet? Denna undersökning är gjord genom att använda det konventionella spelet *The Walking Dead* som exempel.

För att svara på dessa frågor kommer två teorier användas och sträcka sig som en röd tråd genom undersökningen och dessa är Illeris idéer och Gagnés nio punkter om lärande. Med hjälp av två utvalda händelser i spelet står dessa som grund för uppsatsen och kommer vara ledande i besvarandet av frågeställningarna.

Uppsatsen ämnar att besvara följande frågeställningar:

- Hur kan spel användas i undervisningen om moral och etik på högstadiet?
- Vad är det för etiska modeller och moraliska frågor som går att finna i *The Walking Dead*?
- Hur överensstämmer dessa modeller med det centrala innehållet från *Läroplanen för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*?

## 3 Bakgrund

I detta avsnitt kommer en bakgrund om spelet att presenteras, samt grundläggande information om etik och moral. Bakgrunden är till för att läsaren lättare ska kunna följa med i uppsatsen och på så vis känna sig delaktig i resonemanget och diskussionen om *The Walking Dead* som undervisningshjälpmedel. Först introduceras spelet med dess mekanik och handling. Sedan följer ett kort avsnitt om etikens grunder och vad läroplanen i högstadiet tar upp att elever ska kunna om etik.

### 3.1 *The Walking Dead*

Spelet jag har valt att basera min analys på heter *The Walking Dead* men går även under benämningen *The Walking Dead: A Telltale Games series*. Spelet är utvecklat och publicerat av studion Telltale Games och första säsongen av spelet släpptes i början av våren 2012. Spelet finns till PC, Mac, Playstation och Xbox.<sup>4</sup>

Det är uppbyggt på ett sätt att användaren styr en avatar eller en karaktär i tredjepersonsläge. Detta betyder att huvudpersonen visas snett uppifrån när man rör sig och interagerar med föremål men när ett samtal uppstår så flyttas perspektivet och fokushamnar på den som pratar. Samtalen är uppbyggda att användaren får välja mellan fyra olika alternativ som kortfattat beskriver hur avataren ska förhålla sig i samtalet. Samtidigt visas en liten mätare som snabbt sjunker och om användaren inte har valt något alternativ kommer avataren inte interagera eller svara på exempelvis en fråga. Det kan i vissa tillfällen uppstå något som kallas "quicktime events" och då ska användaren klicka något särskild knapp en eller flera gånger för att historien ska fortsätta och så att exempelvis inte huvudkaraktären dör eller skadas.

Telltale Games är kända för sitt historieberättande i sina spel. Det är aktören i spelet som för historien och händelserna framåt och de val som görs påverkar berättelsen. Det som är skillnad mellan att spela spel och mot att exempelvis titta på film eller läsa en bok är att aktören är mer aktiv i sin roll. Aktören styr huvudkaraktären och hur den handlar, vilka relationer den bygger upp och vilka val som väljs är helt upp till användaren. På detta sätt lyckas Telltale Games engagera sin publik och på ett vis som

---

<sup>4</sup>walkingdead.wikia.com

gör att det inte känns som ett spel, utan som en levande berättelse. Med *The Walking Dead* har Telltale Games lyckats sälja sitt sätt att skapa spel. På deras hemsida kan man hitta en kort förklaring vad spelet handlar om:

The Walking Dead is a five-part game series set in the same universe as Robert Kirkman's award-winning comic book series. Play as Lee Everett, a convicted criminal, who has been given a second chance at life in a world devastated by the undead. With corpses returning to life and survivors stopping at nothing to maintain their own safety, protecting an orphaned girl named Clementine may offer him redemption in a world gone to hell.<sup>5</sup>

Spelet utspelar sig i en postapokalyptisk värld där zombies, eller "walkers" som de vandrar på jordens yta. Huvudkaraktären är en brottsling vid namn Lee Everett och tillsammans med en ung flicka vid namn Clementine försöker de överleva i denna värld. Spelet har erhållit publicitet och har mer än 90 vunna "game of the year award".<sup>6</sup> Det som gör spelet speciellt är inte grafiken eller svårighetsgraden, utan spelmekaniken. Spelet inte linjärt utan det finns flera vägar att ta och valen påverkar historiens gång. På telltales hemsida skrivs det:

The Walking Dead is a game where choice matters. Your choice. The decisions you make in the game can have far-reaching consequences affecting how your story plays out. From seemingly mundane to horror of being forced to choose who lives and who dies, the game engine is tracking everything you do to deliver a tailored game experience.<sup>7</sup>

De val som aktören tvingas till eller väljer mellan varierar och det finns både lätta och svåra val. Att spelet håller koll på och anpassar sig utifrån hur aktören bemöter människor och agerar i olika situationer gör spelet både roligt och spännande. Det är lätt att fastna och bry sig om de olika karaktärerna man får möta under berättelsen och ingen spelsession är den andra lik.

---

<sup>5</sup>telltalegames.com

<sup>6</sup>telltalegames.com

<sup>7</sup>telltalegames.com



## 3.2 Etik och moral

Det är tidigare nämnt att syftet är att undersöka *The Walking Dead* som undervisningsverktyg i religionskunskap på högstadiet. I detta avsnitt reder jag ut begreppen etik och moral, samt förtydligar begreppens roll i läroplanen.

När man pratar om etik och moral så bör det uppmärksammas vad det är som skiljer de två orden åt. Att försöka definiera begreppen är inte den enklaste av uppgifter men Franck förklarar det som att moral avses mer eller mindre som människans osystematiska uppfattningar om vad som är rätt och orätt. Att deras handlingar och beteenden i linje eller i strid med deras uppfattningar. Etik åt andra sidan avses som läran om vad som är rätt eller orätt. Ett sorts systematiskt studium av en sådan lära.<sup>8</sup> Sammanfattningsvis skulle vi kunna säga att moral är våra åsikter om vad som är rätt och fel, medan etik är studien om dessa uppfattningar. Det är viktigt att skilja på vad som är rätt och fel enligt det etiska perspektivet och det som till exempel står i grundlagen. Dessa överensstämmer på flera plan men det finns undantag där vi anser att något är etiskt rätt eller fel och lagen säger tvärtom. Ett exempel kan vara att det inte finns någon juridisk skyldighet att ge sin egen mat till någon som svälter men för många så upplever man en moralisk plikt att hjälpa den svältande. I *Moral - en bok om ord, känsla och handling* lyfter Andersson och Furberg begreppen moral och etik. De anser att människan är både betraktare och agent när det gäller moral. Vi är begreppet och ordets uppfinnare och är det enda djuret som lever under dess lagar. Det är bara vi som skiljer på vad vi gör och vad som händer oss, vad som är rätt och vad som är fel. Våra beslut sträcker sig över tiden och vi styr våra handlingar med känslor, såsom rädsla, glädje eller vrede. Dessa känslor vara adekvata eller oadekvata, rättfärdiga eller orättfärdiga.<sup>9</sup>

På grund av detta så finns det flera etiska teorier som hjälper oss avgöra vad som är en etiskt försvarbar handling. För att kunna ge vägledning om en handling är etiskt rätt eller orätt så måste man först och främst veta avsikten bakom handlingen. Om det är till exempel lycka så är en god handling den som avger lycka, fast till vilket pris och på vems bekostnad? Pernilla Nordström som är läromedelsförfattare och gymnasielärare i

---

<sup>8</sup>Franck 1993: 9

<sup>9</sup> Anderson&Furberg 1971:35-39

religionskunskap skriver att det finns flera olika etiska synsätt som svarar på denna fråga och de viktigaste är *konsekvensetiken*, *regeletiken*, *dygdetiken* och *sanneslagetiken*. *Konsekvensetiken* granskar främst konsekvenserna av en särskild handling. Om ett agerande medför eller leder till goda konsekvenser så anser denna inriktning på etiken att handlingen är etisk försvarbar. Den vanligaste förekommande versionen av konsekvensetiken går under beteckningen utilism.<sup>10</sup> *Regeletiken* går även under namnet pliktetik och fokuserar på att handlingen ska överrensstämma med en moralistisk regel. En sådan regel kan vara att "man bör alltid tala sanning" eller "man bör aldrig medverka till att någon människa tillfogas smärta."<sup>11</sup> *Dygdetiken* anser att handlingen inte är det viktigaste utan istället bör fokus ligga på personen som utför handlingen. Om dygd är ett önskvärt karaktärsdrag så kan en handling som utförs av en dygdig person kategoriseras som en etisk försvarbar handling. Den sista inriktningen inom etiken är *sanneslagetiken* som innebär att om en handling utförs med goda avsikter så är handlingen rätt utförd.<sup>12</sup>

### 3.2.1 Etik och moral i läroplanen

Den svenska läroplanen som används för tillfället kom ut 2011 och heter *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011* och brukar förkortas Lgr11. Lärare har till uppgift att följa läroplanen och undervisa elever i det material som läroplanen föreskriver. Den innehåller tre delar och den första delen behandlar skolans värdegrund och uppdrag, andra delen tar upp övergripande mål och riktlinjer. Den sista delen handlar om kursplanen och kunskapskrav. Där i religionsavsnittet behandlas etiken och vad som är viktigt för elever att kunna om etik och moral. I syftet står det att undervisningen ska stimulera eleverna att reflektera över olika livsfrågor, sin identitet och sitt etiska förhållningssätt.<sup>13</sup>

Följande utdrag från läroplanen kommer från det centrala innehållet som en lärare ska gå igenom i etik. Detta innehåll är lämpat för elever som går i årskurs nio:

- Vardagliga moraliska dilemman. Analys och argumentation utifrån etiska modeller, till exempel konsekvens- och pliktetik.
- Föreställningar om det goda livet och den goda människan kopplat till olika etiska resonemang, till exempel dygdetik.
- Etiska frågor samt människosynen i några religioner och andra livsåskådningar.
- Etiska begrepp som kan kopplas till frågor om hållbar utveckling, mänskliga rättigheter och demokratiska värderingar, till exempel frihet och ansvar.<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup>Franck 1993:16

<sup>11</sup> Nordström 2015

<sup>12</sup>Franck 1993:17

<sup>13</sup> Skolverket 2011:186

<sup>14</sup>Skolverket 2011:190

## 4 Tidigare forskning

I detta avsnitt kommer jag presentera den tidigare forskningen inom mitt valda studieområde. Fokus hamnar på digitala spel i utbildningssyfte och skildrar vad forskningen säger om spel i undervisning.

### 4.1 Spel i undervisning

Det finns flera typer av studier som argumenterar för att datorspelade har en positiv inverkan på spelaren. Jonas Linderoth har i sin bok *Datorspeländets mening - Bortom idén om den interaktiva illusionen* undersökt frågan om spel och lärande i undervisning. Han hävdar att spel främst används i undervisningen för att stimulera och underhålla men har även potentialen att främja kognitiva processer och förmågor som är positiva i undervisningssammanhang. De förmågor som dataspelade har positiv effekt på är problemlösningsförmåga, metakognition, spatial förmåga, slutledningsförmåga samt induktivt resonemang.<sup>15</sup>

Det finns även andra riktlinjer och argumentationer om spelens lärande aspekter. En forskare vid namn James Paul Gee anser att spel säkert påverkar spelare så att de lär sig generella förmågor men eftersom spelen inte har ett "skoltema" så är spelen meningslösa. Med "skoltema" menar Gee de skolrelaterade informationsdomäner eller akademiska discipliner såsom fysik, historia, konst eller litteratur etc. Spelen måste vara skolrelaterade för att det lärande som sker ska vara meningsfullt. Hans argument är att vi alltid i alla situationer påverkas och vi hela tiden utsätts för information som vi tar del och lär oss av. Om denna information är av betydelse och anses användbart kan vi inte påverka.<sup>16</sup>

Linderoth har i sin bok radat upp flera teorier om vad spel och spelande kan ha för potential för lärandet. Han diskuterar också ur vilka perspektiv man kan se hur spelet påverkar och ses av användaren. En teori handlar om att man kan se spelandet som en sorts lek. Lek och spel har funnits betydligt längre än annan informationsteknologi och har använts länge i pedagogiskt syfte. Lekande har en rad positiva effekter och är fundamentalt för kognitiv utveckling. Något som idag kallas för "play as progress".<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Linderoth 2004:29

<sup>16</sup> Linderoth 2004:32

<sup>17</sup> Linderoth 2004:32

Vårt sätt att lära sig ur lek och spel har funnits länge men Prensky menar att sättet vi lär oss har förändrats under årens lopp. Denna generation har anpassat sitt tankeschema för att bättre kunna hantera den informationsteknologi som dagens samhälle svärmas över av. Den nya generationen har skapat sig nya förmågor för att tillägna sig det nya lärandet och har även på detta sätt förlorat förmågan att lära sig på traditionellt sätt.<sup>18</sup>

Ett annat centralt argument för användning av spel i undervisning är dess potential för att höja elevernas motivation. Detta kallas för *edutainment* och pekar på att spel, med dess roliga och tilltalande aspekter, skulle kunna fungera i pedagogiska sammanhang. Problemet med detta kan vara att spelets "rolighet" blir så centralt så att själva realismen sätts i andra hand och temat kanske blir orealistiskt. Detta uttrycks i exempelvis hur realismen i historiska strategispel kan utformas. För att spelet ska bli roligare bänder utvecklarna på realismen som medför att användaren inte längre förknippar spelet med verkligheten. Ett citat som Avedon och Sutton-Smith har anmärkt på idén om att spel förbättrar lärande genom sin rolighet lyder: *Those in favor of games suggest a Mary Poppins type of argument. A spoonful of sugar and the medicine goes down.*<sup>19</sup>

Poppinsanalogin handlar om att svårtillgängligt material som till exempel studier kan förpackas på ett sätt som gör det mer lättillgängligt för elever. Något som spel gör då de medför en "rolighetsfaktor". Problematiken är att om spelet fokuserar för mycket på att vara roligt så kommer den lärande biten att ta skada. För mycket socker får medicinen att förlora sin effekt. Dock så verkar det som att spelbaserat lärande har lättare att motivera sina elever på grund av just sin rolighet och lekande aspekter. Flera spel har analyserats och man har kommit fram till att äventyrs-genren är det som elever tycker är roligast och har lättast att motivera elever. Prensky menar att det är just spelens rolighetsaspekt som är den främsta fördelen spelen har över konventionella utlärningsmetoder. Han menar att just dataspel har, till skillnad från andra spel, förmågan att sköta de tråkiga aspekterna som regler åt spelarna samt är snabbare, estetiskt snyggare och har mycket större möjlighetsspektra.<sup>20</sup>

En annan riktlinje om datorspels potential i undervisning handlar om dess dynamiska representation. Spel har möjlighet att främja en mer dynamisk representation av

---

<sup>18</sup> Linderoth 2004:33

<sup>19</sup> Miller 2008:316

<sup>20</sup> Linderoth 2004:34

verkligheten med exempelvis ljud, bild och text som kombineras och ger en realistisk bild av verkligheten. Att vi på detta sätt skulle kunna bli mer engagerade i spelet och därför lättare förstå och se samband av det som visar. Något som med rätta metoder skulle kunna användas i undervisningssammanhang.<sup>21</sup>

Nedanför är ett citat utdraget från *Games: purpose and potential in education*, skriven av Christopher Thomas Miller (2008), som på många plan kan väcka intressanta frågor angående de konventionella spelen i utbildningssammanhang.

If educators and instructional designers lead the design process, the resulting game may be neither fun, nor engaging. Games that over-emphasize educational requirements often fall short of realizing the potential of play, game, and story for creating memorable experiences.<sup>22</sup>

Han menar att spel som framtas för utbildningssyfte inte har den kvalitet som de konventionella spelen. Dessa är framtagna enbart för att undervisa och då misslyckas de att ge en underhållande och intressant upplevelse. De är heller inte skrivna av lika duktiga designers och kommer därför aldrig kunna konkurrera med spel som är framtagna i underhållssyfte. Miller anser att en bra metod hade varit om skickliga spelutvecklare och pedagoger kunde arbeta tillsammans och skapa ett gemensamt arbete som både är underhållande och lärorikt.<sup>23</sup>

## 5 Material och metod

I avsnitten som berör *The Walking Dead* spelet så kommer informationen främst från egna iakttagelser och spelupplevelser. Utgången har varit min egna och jag har inte använt andra arbeten eller recensioner under arbetets uppbyggnad. Det är viktigt att poängtera att vissa delar av spelupplevelseanalysen inte behöver överensstämma med alla människors erfarenheter av spelet. Då de är tagna från mina egna spelsessioner och tankescheman.

Metoden som använts i arbetet är en didaktisk analys. Ordet didaktik har ett grekiskt ursprung och betyder, undervisa, lära eller att tillägna sig och är ett relativt ungt forskningsområde. De som studerar didaktik forskar om vad det är för faktorer som påverkar både undervisning och lärande.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Linderoth 2004: 35

<sup>22</sup> Miller 2008:127

<sup>23</sup> Miller 2008:128

<sup>24</sup> skolverket.se

Enligt Jank och Meyer så svarar didaktiken på flera viktiga frågor om undervisning och dessa är:

- Vem ska lära sig
- Vad ska man lära sig
- När ska man lära sig
- Med vem ska man lära sig
- Var man ska lära sig
- Hur man ska lära sig
- Genom vad ska man lära sig
- Varför ska man lära sig
- För vad ska man lära sig<sup>25</sup>

Didaktiken blir då en fråga om metoder för hur man ska kunna tillmötesgå dessa frågor och på vilket sätt som är lämpligt att hantera dem. Jank och Mayer anser att dessa problemsamlingar kan sammanfattas så de lättare kan formuleras och tillgodotas.<sup>26</sup> En sådan utformning skulle då vara att didaktik är undervisningen och inläringens teori och praktik. Det blir således ett område som inte bara innefattar den teoretiska aspekten utan även den praktiska. Fritzell påpekar att didaktik är en praktisk process men samtidigt en teoretisk och vetenskaplig aspekt av denna verksamhet. Det handlar om den vardagliga undervisningen och om hur skolor bidrar till en ökad inläring för människor, samtidigt hur man ska kunna utveckla denna verksamhet så att det blir bättre. Hur ska elever undervisas, vad ska de undervisas i och till slut varför ska de undervisas?<sup>27</sup>

Det är här den didaktiska analysen kommer in. I undersökningen används något som kallas för den didaktiska triangeln. På skolverkets hemsida kan man läsa att den didaktiska triangeln förenklat beskriver de frågor som didaktiken vill besvara. Det är de frågor som Fritzell nämner som vad, varför och hur. Dessa passar in på den triangeln vill besvara, *vad* det är för innehåll som förskolan, skolan och ämnena ska ha. *Varför* ska man läsa ett visst stoff och *hur* ska man förmedla stoffet? Figuren finns att se nedanför, fig. 1.

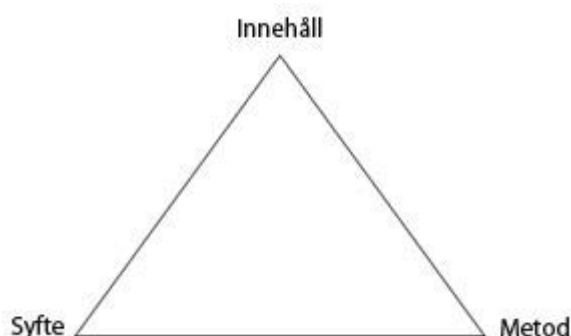
---

<sup>25</sup>Jank& Mayer 1997:17

<sup>26</sup>Jank& Mayer 1997:18

<sup>27</sup>Fritzell 2007:11

Ekstigan vänder i sitt kapitel i boken *Didaktik – perspektiv och problem* den didaktiska triangeln och har delat upp språkundervisningen i vad, hur och varför. Detta sätt att förenkla och strukturera didaktiken gör det lättare konkretisera och fokusera på specifika områden.<sup>28</sup>



*Fig. 1*

Med den didaktiska undersökningen kommer den här undersökningen granska vad det är för stoff inom etik som tas upp i spelet samt titta närmare på användandet av spel som undervisningsprocess. Detta görs med hjälp av två teorier samt några händelser i spelet som jag valt ut där etik och moral kan diskuteras. Hur förhåller sig dessa till läroplanen och kan spelet i sig vara lämpligt som undervisningsmaterial?

## 5.1 Avgränsningar

En avgränsning som gjorts har varit att jag har fått utelämna en av frågorna från den didaktiska triangeln. Frågan 'Varför?' som tar upp syftet med ett specifikt material läggs inte ner något större fokus på. Detta för att syftet med att undervisa om etik och moral står i läroplanen och behöver därför inte diskuteras. Samtidigt är det möjligt att rikta kritik mot innehållet i läroplanen men detta är ett ämne som inte ges utrymme i den här undersökningen.

En annan avgränsning gäller spelet i sig. Det finns många speltimmar att analysera om man lägger ihop alla fem delar och en mera fullständig analys av spelet hade visserligen varit intressant, men i denna undersökning saknas utrymme för en sådant omfattande arbete. Istället har jag valt ut några få händelser som jag finner synnerligen relevanta för en diskussion kring moral och etik. Hela spelet är fyllt av olika moraliska dilemman, svåra val och sociala interaktioner som man skulle kunna använda sig av och resonera om. Dock skulle det bli övermäktigt och i denna undersökning har istället tre specifika

---

<sup>28</sup>Ekstig 2000:146

händelser valts fram. Dessa har valts för att de ställer aktören inför ett moraliskt resonemang som utan svårigheter skulle kunna diskuteras i ett klassrum.



## 6 Teori

Teorin som används innefattar två perspektiv som ska löpa parallellt mellan varandra. Detta för att skapa en bättre förståelse och för att kunna hjälpa till i behandlingen av mina frågeställningar. De två perspektiven är hur speldesign kan användas för att skapa lärande samt Piagets syn på lärandets fyra dimensioner.

### 6.1 God speldesign för gott lärande

Miller har i sin bok *Games: Purpose and Potential in Education* analyserat frågan om hur konventionella spel kan fungera och förhållas som undervisningsmaterial. Detta har han undersökt dels genom att titta på tre relativt nya och kända spel (*Animal Crossing Wild World*, *Super Mario Bros* och *Phoenix Wright: Ace Attorney*) och sedan applicera olika, vad han kallar "lärande och instruktions-designs teorier och modeller" på dessa. Dessa spel är framtagna hur ett merkantilt syfte där lärandet inte står i centrum, utan istället försäljningssiffror och spelets popularitet.<sup>29</sup> De är precis som *The Walking Dead* inte tänkta att användas som undervisningsläromedel.

Teorin som används är den första av tre teorier som Miller använder sig av när han analyserar spelen. Det är Gagnés så kallade "Nine events of instruction" som först publicerades 1965 i hans bok *The Conditions of Learning*. Detta är en modell i nio steg som ämnar visa hur en lärare får lärande att uppstå på mest optimala sätt. Miller anser att denna niostegsmodell är ett användbart redskap för analysering av lärande-design och går att applicera på spel för att se vilka spelelement som är "accepterade" för lärande. De nio stegen är:

*Gaining Attention: Reception:* Ett steg som tar upp processen om hur väl något får uppmärksamhet. Ett element som behandlar huruvida något kanske är känt och om detta kan skapa en större motivation hos massan. I spel skulle detta kunna handla om hur väl det har blivit marknadsfört och om det finns bra demos eller trailers som kan uppmuntra konsumenter att köpa spelet. Ett spel man har hört talas om och som är känt har större potential att väcka uppmärksamhet hos elever.

*Informing learners of the objective:* Information om vad som väntas hända i spelet och vad spelaren kan förvänta sig. Detta presenteras i början av spelet eller även här i

---

<sup>29</sup> Miller 2008:78

trailers. Spelet introducerar karaktärer och ger idéer om vad som skulle kunna användas i undervisningssyfte.

*Stimulating recall of prior learning:* Hur spelet hjälper användaren att komma igång och detta med hjälp av information som är relaterbar till deras redan inlärd schema. Detta kan vara historia om spelvärlden eller hur kontrollen hanteras.

*Presenting the stimulus:* Hur spelet presenterar sitt innehåll genom spelmekanik och grafisk design. Är det ett tilltalade spel och är det uppbyggd på ett sätt så att gott lärande sker när man spelar?

*Providing learning guidance:* Hjälper spelet användaren att använda den information som har utgetts? Detta kan vara olika metoder eller redskap som spelet har gett användaren eller information om hur han/hon bör agera eller hantera situationer. Exempelvis hintar eller med små kommentarer.

*Eliciting performance:* Den här punkten undersöker hur väl spelet låter användaren tillämpa de olika kunskaper som de har tillhandagetts. Exempelvis om spelet har en stigande svårighetsgrad eller olika övningar de måste klara innan de kan fortsätta.

*Providing feedback:* Hjälper spelet till och ger "feedback" på hur det går för användaren? Detta kan vara små ledtrådar eller förändring i färger och ljud om användaren gör något rätt eller dåligt. Om man till exempel ska använda ett särskilt föremål eller tajma en attack perfekt så kan man få ett ljud som bekräftar att användaren har gjort rätt.

*Assessing performance:* Den näst sista punkten handlar om hur spelet berättar för spelaren hur de har lyckats i slutet. Har de gjort bra ifrån sig och klarat uppdraget/objektivet eller har de misslyckats? Detta kan vara med ett betyg eller siffror som visas i slutet av spelet eller uppdraget

*Enhancing retention and transfer:* Det sista steget på listan handlar om hur väl spelet använder och tillgodoser kunskap som kan vara nödvändig i fortsättningen. En liknelse man kan använda är till exempel hur en mattebok är konstruerad. Om du har läst en matematikbok och gjort alla frågor så kommer du ha enklare att läsa en annan mattebok då de troligtvis kommer vara konstruerade på samma sätt. Detta steg handlar om samma sak fast analyserat ur ett spelperspektiv.<sup>30</sup>

Med dessa punkter som Gagné har tagit fram hoppas jag ska kunna ge en klarare bild på om *The Walking Dead* har potential att vara ett undervisningsredskap. Det är dock värt

---

<sup>30</sup> Miller 2008:85-91

att poängtera att vissa punkter har en större betydelse än andra i klargörandet av uppsatsens frågeställningar. Fokus ligger på att undersöka spelets förmåga att uppbringa lärande om etik och moral och inte en övergripande undersökning om exempelvis kognitiva färdigheter eller problemlösningsförmåga.

## 6.2 Lärande ur Illeris perspektiv

En av de teorier jag har tänkt använda är Illeris syn på lärande. Illeris anser att lärande omfattar två olika processer. Först och främst så uppkommer lärande genom en samspelsprocess mellan individ och omgivning som sker konstant under vår vakna tid. Den andra processen är tillägnelsen och individens individuella sätt att ta emot och bearbeta information. Tillägnelsen innebär att de nya impulserna och informationen knyts samman med resultatet från tidigare läranden och skapar därför ett nytt resultat med egen särprägel. Denna tillägnelse omfattar både ett innehåll och en drivkraft och på så sätt kan man få fram lärandets tre dimensioner: Innehållsdimensionen, drivkraftdimensionen och samspelsdimensionen.

Innehållsdimensionen handlar om kunskap, förståelse, färdigheter och kan också kallas den kognitiva dimensionen. Den utgörs av vad det är som "lärs" till oss. Drivkraftdimensionen består av motivation, känslor och viljor och avgör huruvida vi vill lära oss. Samspelsdimensionen är handling, kommunikation, samarbete och hur vi påverkas av den sociala och materiella omgivningen.<sup>31</sup>

Illeris diskuterar även fyra olika kategorier av läranden. Något som han benämner som det kumulativa, assimilativa, ackommodativa och det transformativa lärandet. Alla dessa kategorier hävdar att lärandet sker konstant och att vi lever under konstant läranden. Det kumulativa lärandet är det så kallade "nya" lärandet. Det är lärandet som vi inte har träffat på ännu och inte utvecklat något mentalt schema för. Vi kan inte relatera till den nya informationen vi införskaffar och måste därför skapa ett nytt schema. Detta uppkommer främst under en människas första levnadsår men det kan också handla om att till exempel lära sig en pinkod eller cykla. Det kumulativa lärandet brukar innebära träning och upprepanen.

Genom assimilativt lärande så anpassas och införlivas nya intryck och information till redan etablerade mentala scheman. Något som därför även kallas additivt lärande då vi

---

<sup>31</sup>Illeris 2006: 44-46

adderar och bygger ut det vi redan vet/kan. Detta är den vanligaste formen av lärande och något som vi alla praktiserar på daglig basis. Ackommodativt lärande är när man delvis eller helt omstrukturerar redan etablerade inlärdas scheman. Denna form av lärande sker när vi påträffar information som inte överensstämmer med våra redan existerande scheman. Då måste vi anpassa oss genom att förändra vårt sätt att tänka och på så sätt få den nya att etableras. Den sista typen av lärande kallas transformativt lärande och är den svåraste formen av lärande att uppnå. Det är när informationen man får inte överensstämmer med flera mentala scheman och för att passa in så måste dessa förändras. Om en sådan stor förändring uppstår så kan individen påverkas och även den förändras. Det blir en omstrukturering av självet organisation och kan därför påverka individens personlighet.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Illeris2006:47-67

## 7 Resultat

I resultatet presenteras spelet och hur det förhåller sig till Gagnés nio punkter. Resultatet avslutas med att lyfta fram de positiva och negativa sidor digitala medier har i undervisningssammanhang ur exemplet *The Walking Dead*. Ett antal exempel ur själva spelet kommer att citeras och diskuteras. Detta för att dessa händelser i spelet belyser dess mest framträdande aspekt ur en lärande synpunkt, nämligen de ögonblick då användaren ställs inför olika moraliska ställningstaganden som efteråt kommer att diskuteras ur ett etiskt och moraliskt perspektiv. Sedan görs en jämförelse med läroplanens centrala innehåll och hur detta överensstämmer med den etik som återfinns i spelet. Detta görs i samspel med det lärande som uppstår ur Illeris fyra dimensioner av lärandet. Undersökningen verkställs som en didaktisk analys med syftet att svara på frågan om innehåll och metod. Vilket material inom etik presenteras och fungerar metoden att använda spel i undervisningssammanhang?

### 7.1 The Walking Dead ur Gagné's *Nine events of instruction*

Den första punkten på Gagnés lista är "Gaining Attention: Reception". *The Walking Dead* har med sitt koncept och tema stora möjligheter att väcka intresse och nyfikenhet hos användare. Spelet har haft stor framgång och inte enbart tack vare den växande marknaden för spel, utan för konceptet och namnet det bär. Uppfattningen om överlevnad och zombies har haft en lavinartad framgång och finns nu som både böcker, serier, brädspel och datorspel. Att det har blivit så populärt anser Angela Becerra Vidergar, en professor från Stanford, beror på tankarna om undergången. Människan är fascinerad av sin egen dödlighet och sedan denna har blivit mer påtaglig för oss med sådana saker som miljöförstöring, kärnvapenkrig och tsunamis så har massförstörelse blivit något av en verklighet. Människan ser inte länge framtiden som den härliga och tekniskt avancerade tiden med flygande bilar och hjälprobotar som vi gjorde på 80-talet, utan mer som en tid när apokalypsen står i framkanten. Därför menar Vidergar att personer bearbetar dessa tankar med att skapa fantasifulla koncept då jorden och civilisationen går under. Zombietemat är av sådant slag och hon hävdar att det kan hjälpa oss att bearbeta de etiska strukturer om rätt och fel som praktiskt tagit föll sönder under andra världskriget.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Geiser 2013

Det är detta som *The Walking Dead* handlar om. Spelet använder sig av zombietemat på ett sätt som gör människor intresserade och valen spelet lägger fram lär oss att identifiera våra egna moraliska koder. Hur agerar användaren i kaosartade situationer och vilka val anses vi vara etiskt försvarbara?

*Informing Learners of the Objective:* I detta steg undersöks hur väl spelet informerar användaren om spelets mekanik, objektiv och vad användaren som aktören förvänta sig. Detta sker i början av spelet och i trailers och dessa använder sig alla av samma tema.<sup>34</sup> Vid en specifik analys har en av de trailers ett mörkt tema med ett antal bilder som visas och ”obehaglig” musik. Bilderna har ett brunaktigt filter och den första bilden illustrerar en grupp zombies. Bilden zoomas in och visar en man (vad som verkar som huvudkaraktären) som springer och håller en liten flicka i handen. Karaktären hugger sedan ihjäl en zombie med en yxa samtidigt som flickan förskräckt ser på. Det ser ut som att spelet handlar om och baseras på förhållandet mellan de olika karaktärerna som visas på bilderna. Många bilder visar hur en grupp människor håller ihop och försöker överleva tillsammans eller bråkar med varandra. Fokus ligger på huvudkaraktärens förhållande med den lilla flickan då de visas tillsammans upprepade antal gånger. Detta bekräftats när man inne i spelet efter 10-15 minuter möter flickan och börjar ta hand om henne. Spelet börjar med att huvudkaraktären sitter bak i en polisbil. Här introduceras spelaren till ”valalternativen” då polismannen eller sheriffen samtalar med huvudkaraktären och användaren får välja mellan fyra olika svar på hur Lee ska bemöta mannen. Av trailern och inledningen får användaren lära sig att spelet handlar om zombies, sociala interaktioner och överlevnad.

*Stimulating recall of prior learning:* *The Walking Dead* är unikt på många fronter och detta kan försvåra de första minuterna för användaren. Det är ett nytt sätt att spela spel på och om användaren inte är van vid denna sorts spelmekanik så tar anpassningen tid, något som kanske bör tas i beaktande när man befinner sig i en lärandesituation. För att nämna några exempel i hur spelet frångår det konventionella sättet att spela spel med zombietema, så går det inte att fritt springa runt och döda zombies till höger och vänster eller hoppa över de ”tråkiga” dialog scenerna. Användaren skjuter bara när spelet ger dig valet att skjuta och dialogscenerna måste man lägga största möjliga uppmärksamhet på. Om användaren inte är van vid denna sorts spelmekanik eller spel över huvudtaget

---

<sup>34</sup>youtube 2012 *The Walking Dead video game trailer*

så kommer vad Illeriskallar "kumulativt lärande" att uppstå.<sup>35</sup> Spelet börjar användarvänligt och hjälper aktören att komma in i kontrollerna och vänja sig vid sättet som dialogerna utförs.

*Presenting the stimulus:* Användaren styr som tidigare nämnt sin karaktär i tredjepersonsläge. Att aktören tar rollen av en "avatar" eller karaktär (som i detta fall heter Lee) anser Miller vara en av de bättre metoderna för dataspel att tillämpa lärande. Det finns mängder olika sätt som en användare får kontroll och kan agera i ett spel men när man själv styr en persons handlingar så uppstår goda möjligheter för gott lärande. Han anser att identiteten som tillförs av att aktören styr en annan människa låter denna uppleva livet ur ett annat perspektiv. Hans exempel är att om aktören till exempel spelar *SWAT*, ett spel där användaren kontrollerar en grupp *SWAT*-medlemmar så lär denna agera utifrån dels de mentala scheman som personen i fråga tror att en *SWAT*-medlem skulle agera, samt att denna även kommer att tillskansa sig nya kunskaper under spelets gång. De intryck och händelser som sker assimilerar aktören och på så sätt bygger de på den redan befintliga kunskapen som fanns om *SWAT*.<sup>36</sup> I fallet med *The Walking Dead* skulle användaren få tillfället att agera utifrån perspektivet som Lee tillför. Aktören kommer att identifiera sig med Lee och i de moraliska händelserna eller de sociala interaktionerna agera dels ifrån sina egna agendor, men också utifrån de existerande scheman gällande medelålders män. Lee är en fiktiv person men är avbildad att efterlikna en man i 35-40 års ålder och kan därför kopplas till de befintliga scheman som passar in på karaktären. Spelet ger således användaren möjlighet att vara delaktig i en zombievärld och agera i moraliska situationer som annars inte har stora möjligheter att inträffa. Dessa situationer inbegriper bland annat att användaren kommer att behöva värdera ett liv mot ett annat eller avgöra hur maten ska fördelas i en svältande grupp. Detta kommer att diskuteras mer ingående i nästa kapitel.

*The Walking Dead* har en tecknad grafisk design. Detta betyder att grafiskt sett så ser spelet inte realistiskt ut utan efterliknar mer en seriebok än verkliga livet. Att använda detta sätt att konstruera spel på har både för- och nackdelar när det gäller att inkorporera spel i lärandesyfte. Spelen kräver inte alls lika mycket datorkraft och behöver inte det nyaste grafikkortet för att vara speldugliga, vilket är relevant då skolan sällan har resurser nog att utrusta samtliga datorer med dyra grafikkort. Detta blir då en

---

<sup>35</sup> Illeris 2006:56

<sup>36</sup> Miller 2008:45-46

tillgänglighetsfråga där spelutvecklare får ställa fin grafik med realism mot en annars sämre grafik och inte samma verklighetsrepresentation. På detta sätt blir den tecknade designen en fördel för att ha spelet i ett pedagogiskt sammanhang. Det negativa blir själva spelupplevelsen som skapas av den tecknade designen. Linderoth poängterar att den stora fördelen som datorspel har över exempelvis teater, böcker eller rollspel är de tillför en mentalrepresentation till aktören. Logiskt sett påverkar det digitala mediet oss människor i större utsträckning tack vara deras förmåga att representera omvärlden.<sup>37</sup> Interaktiviteten i digitala medier tillåter användaren att interagera med en yttre representation som gör att användaren blir aktiv på ett sätt som främjar lärande. Att spelen ser "verklighetstrogna" ut hjälper oss att placera informationen och lättare skapa de mentala strukturerna som vi sedan använder oss av i dagliga livet.<sup>38</sup> I *The Walking Deads* sammanhang skulle den tecknade stilen medföra att representationen inte blir lika verklighetstrogen och därför ingen fördel för spelets undervisningspotential.

*Providing learning guidance:* Spelet har ett subtilt sätt att meddela användaren om hur hen bör agera eller tänka när spelsessionen startar. Det första man möts med när spelet startar är en mening som lyder: *This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play.* Denna text är viktig för användaren då den meddelar att varje val eller dialog har betydelse för spelets historia. Användaren får även små textremsor som beskriver vad denna har för kortsiktigt mål som exempelvis: *Search for keys* eller *Save Clementine*. Viktig och märkbar information som användaren får är när en dialog uppstår och användaren får valen att välja mellan olika dialogalternativ. Beroende på hur aktören väljer att agera kommer detta påverka historien. Spelet markerar detta genom att skriva ut att personen kommer att minnas denna handling *Clementine will remember that* eller *you disappoint Clementine*. Detta ger direkt aktören en anledning till att tänka över hur hen ska handla då valen påverkar både människors uppfattning om användaren samt spelets händelseförlopp.

*Eliciting performance:* Spelet har inte någon stigande svårighetsgrad men låter användaren upprepade gånger komma i kontakt med dialogerna och svarsalternativen. Detta medför att aktören under en spelsession hinner bli mycket bekant med hur spelet är utformat och vad som är viktigt att tänka på när spelet är igång. Det viktiga som har

---

<sup>37</sup>Linderoth 2004:50

<sup>38</sup>Linderoth 2004: 50



upprepats ett antal gånger är karaktärernas relationer och hur användaren aktivt för historien framåt.

*Providing feedback:* Spelet använder sig av både ljud och ljus när användaren har gjort ett val för att markera hur detta val har påverkat spelets händelseförlopp. Detta sker när "quicktime events" uppstår och hjälper användaren förstå om hen har lyckats med händelsen eller oturligt nog misslyckats. Något som är värt att lägga märke till är att användaren inte får någon hjälp med att förstå om valen som görs inne i dialogerna är rätta eller felaktiga. Detta för att det inte finns något rätt eller fel. Alla val som görs anser spelet vara godkända och det är upp till användaren att avgöra om valen som gjordes var bra eller dåliga.

*Assessing performance:* I och med att det inte finns något rätt eller fel när det gäller valalternativen så är det svårt för spelet att ge ett omdöme till användaren om hans prestation. Det som visas i slutet av ett kapitel är hur andra spelare har valt att agera i några valda nyckelpunkter i berättelsen. Om man är uppkopplad till internet så hämtar spelet andra användares val och jämför procentuellt vilka val som gjorts. Där kan användaren granska sitt val och se hur andra aktörer har valt. Det tillkommer ingen motivation till varför någon har valt att agera på ett särskilt sätt utan allt som går att se är en procentuell siffra. Denna procentuella lista är ett bra diskussionsmaterial när det gäller etik i undervisningssammanhang. Detta kommer att diskuteras mer i diskussionsavsnittet.

*Enhancing retention and transfer:* Spelet hjälper användaren och vänjer in denna snabbt i hur spelmekaniken fungerar. Troligtvis kommer sättet att spela dessa sortens spel vara enklare för användare som spelat *The Walking Dead*. Dock ligger inte undersökningens fokus på detta. Istället bör det granskas hur moral och etik har använts och om spelet hjälper användaren att tillgodose sig kunskap inom dessa två begrepp. *The Walking Dead* är fullproppat med moraliska beslut och svåra etiska dilemman. Trots detta är det osäkert om användaren erhåller någon djupare kunskap inom den etiska filosofin av spelet. Mer om detta diskuteras i nästa avsnitt.

Genom att använda exemplet *The Walking Dead* och applicera Gagnés nio steg för lärande så går det att konstatera att det finns både positiva och negativa sidor av att

använda sig av konventionella spel i undervisning. Spel har potential att vara både intresseväckande och stimulera motivation hos elever som annars kanske inte är intresserade av skolan. Prensky som nämnts tidigare talar gott om spels förmåga att vara roliga och anser att det är därför de borde användas i undervisningssyfte. Detta kan också ses som negativt enligt Avedon och Sutton-Smith då det roliga kan få så mycket fokus att lärandet förlorar fäste.<sup>39</sup>

Att spelen också har en inbyggd mekanik som sköter det praktiska som att hålla ordning på karaktärerna kan vara tilltalande för en lärare.<sup>40</sup> Detta i skillnad mot vad rollspel eller teater skulle vara då exempelvis läraren eller eleverna får ett större uppdrag med att hålla koll på både karaktärer och händelseförlopp. Det negativa som både spel och *The Walking Dead* delar är deras kodade begränsningar. Som användare måste man acceptera att spel har limitationer i hur de har utformats. I *The Walking Dead* så går det inte alltid att kommunicera som man vill i alla lägen och det är långt ifrån alla objekt som det går att intrigera med. Linderoth menar att datateknologin har sina gränser med hur verklighetstrogna och representativa de kan vara. Vad är interaktionsinbjudande, vilka dörrar går att öppna och vilket sätt går att kommunicera på är några frågor som man ställer sig inne i ett spel.<sup>41</sup> Dessa lagar appliceras inte på samma sätt i undervisningssammanhang då en lärare exempelvis använder sig av teater och rollspel. Då är det bara fantasin som sätter gränser och detta kan medföra både större materialutbud för lärare (praktiskt taget obegränsat) och större frihet (inga gränser). Däremot är den mentala representationen mycket större i spel än i annat pedagogiskt material. Det vill säga dess potential att skapa en illusion av verkligheten.

Andra punkter som ger en negativ bild av spel i undervisning hänger ihop med spelens tema och kostnad. *The Walking Dead* har ett tema som inte överensstämmer med vad som traditionellt kan ses som ett "skoltema" På detta sätt konstaterar Gee att spelet fallerar som undervisningsmaterial.<sup>42</sup> Han hävdar att spel måste ha en koppling till skolan för att det ska uppstå lärande som inte är meningslös i utbildningssyfte. Det sista nämnvärda är priset på spel i spelmarknaden. I nuläget så varierar priset på spel beroende på kvalitet, efterfrågan och tid. Det kan vara dyrt för skolor att köpa in och på

---

<sup>39</sup>Linderoth 2004:33

<sup>40</sup>Linderoth 2004:34

<sup>41</sup>Linderoth 2004:206

<sup>42</sup> Linderoth 2004: 32

detta sätt bli bortvalda mot de billigare alternativen som teater eller rollspel. Dessa kräver inte heller att eleverna ska ha en dator.

## 7.2 Etik och moral i spelet

I detta avsnitt presenteras *The Walking Dead*'s moraliska kodning genom diskussion av exempel där spelaren ställs inför moraliska dilemman. Går det att särskilja etiska teorier bakom alternativen och stämmer dessa överens med läroplanens innehåll?

### 7.2.1 Den övergivna bilen

Denna händelse sker i avsnitt två av fem i serien *The Walking Dead*. Huvudkaraktären Lee tillsammans med Clementine och några andra överlevande vandrar i skogen på väg till läger då de hör ett plötsligt ljud. Bakom ett krön ser de en bil med ljuset tänd och bildörrarna öppna. Lee smyger fram och ser att bensinen är slut, inga människor går att se, men bilen är fullproppad med både mat och överlevnadsmaterial. Gruppens medlemmar börjar diskutera vem bilen tillhör och huruvida den är övergiven eller inte. Ord utväxlas och två av de äldre personerna anser att bilen är övergiven och att maten därför tillfaller deras grupp. De andra samt de två barnen, Clementine och en pojke vid namn Duck, säger att maten inte tillhör dem och därför borde inte röras. I detta ögonblick får användaren ett val att antingen säga till Clementine att de måste ta maten eller hålla med och stödja hennes åsikt. Det uppstår ett moraliskt dilemma där användaren får välja vilket alternativ som är det bästa och är etiskt försvarbart. Hur än användaren väljer så kommer gruppen trots Lees åsikter plundra bilen. Det som förändras är karaktärernas uppfattning om Lee och hur de ser honom som person. Framförallt faller detta in på Clementine som ser Lee som en fadersfigur och därför granskar hans handlingar extra noggrant. Det går att se i denna händelse att spelet ger en illusion av alternativ till användaren. Det verkar som att aktören har en avgörande roll i situationen men egentligen kommer händelsen ske vilket alternativ användaren väljer. Detta är ett genomgående tema i spelet men som användare märker man inte detta i första spelomgången. Dock kommer det märkas om spelet spelas om flera gånger.

I situation med bilen är det många frågor som kan dyka upp i användarens huvud. Hur kommer valalternativet påverka gruppens åsikt om Lee och vilket är det rätta valet att göra? Bör Lee sätta gruppens överlevnad i fokus och ta provianten trots att det tillhör någon annan eller hålla med Clementine och inte ta något? Det problematiska med detta

dilemma är att det ur ett etiskt perspektiv inte finns något rätt eller fel. De olika etiska synsätten talar för och anser olika vad som gäller är den rätta etiskt försvarbara handlingen. Konsekvensetiken skulle kunna anse att det vore rätt att ta provianten då det skulle gynna gruppens välbefinnande. Dock skulle man också kunna hävda att det vore fel att stjäla maten då det kan förarga ägaren, något som skulle kunna ses som en dålig konsekvens.<sup>43</sup> Handlingen blir därför svårvald och gör att konsekvensetiskt resonemang blir vad vi tror konsekvenserna blir. Regeletiken hävdar däremot att användaren inte ska stjäla maten då det finns regler som lyder att man inte får stjäla, fast kan detta appliceras i en värld där zombies existerar?<sup>44</sup> Hur påverkar spelets tema det moraliska perspektivet hos folk och går det att använda sig av vårt nuvarande etiska resonemang i en värld som denna? I läroplanen står det att genom användning av etiska modeller som till exempel konsekvensetik och pliktetik ska elever få större förståelse för etiskt resonemang och lära sig argumentera utifrån dessa modeller. Händelsen med den övergivna bilen innehåller således ett moraliskt val där de olika etiska modellerna är förekommande. Vilket val är rätt att göra och varför borde andra inte göras? I spelet dras inga paralleller till de olika etiska teorierna, dock så praktiseras de ständigt i de händelser och val som användaren ställs inför.

### **7.2.2 Att döda eller att döda inte Larry – det är frågan**

Nästa händelse sker också i avsnitt två. Det moraliska beslutet sker i ett rum där gruppen hålls fängslade. Det är Lee, Clementine, två män som heter Kenny och Larry, samt Larrys dotter Lilly. För att bättre ha en förståelse och kunna relatera till valen så kan det vara nyttigt att ha lite information om dessa karaktärer. Kenny är en omtänksam man och pappa till pojken Duck. Han är lojal till dem som är vänliga mot honom men har ett hett temperament. Beroende på hur användaren har valt att bete sig mot Kenny så är Lee och Kenny vänner. Larry är en storväxt man som direkt hamnar i konfrontation med Lee och det är svårt att tycka om denna karaktär. Han är utåtagerande och tvekar inte att sätta sin dotter och sitt egna liv före andras. Hans dotter Lilly är ledaren för det stora sällskapet och gör det bästa hon kan för att vara en så bra ledare som möjligt. Något som är svårt då hon tenderar att ta sin pappas parti vid diskussioner. I händelsen hålls dessa personer inlåsta i ett rum och Larry agerar aggressivt men plötsligt drabbas av en hjärtattack. Lilly slänger sig på sin far och gör allt för att hjälpa honom. Kenny däremot fruktar att Larry är död och i vilken sekund som helst kan vakna upp som en

---

<sup>43</sup> Franck 1993:16

<sup>44</sup> Nordström 2015

zombie och anfalla alla han ser. I *The Walking Dead* så kommer alla människor som dör att vakna upp som zombies. Därför säger han att de måste agera fort och slå in huvudet på honom (ett sätt att döda zombies på) innan det är för sent. Lee blir tvungen att göra ett val. Ska han stå neutral och inte göra något alls, försöka hjälpa Lilly att få liv i hennes far eller hjälpa Kenny döda Larry?

Än en gång ställs användaren inför ett moraliskt beslut. Ska man hjälpa Lilly att rädda sin far eller ska man göra det säkra före det osäkra och döda honom innan allas liv sätt i fara? Denna fråga och frågan tidigare dryper av temat ”svårt moraliskt beslut”. Alla alternativen kan konstateras vara försvarbara beroende på hur användaren tänker och det är upp till användaren att avgöra vilket alternativ som överväger det andra. Är det i enlighet med Kennys karaktär, som under spelets gång har agerat som en dygdig och omtänksam person, att plötsligt föreslå att en man borde dödas? Så enligt dygdetiken borde Kennys alternativ vara det rätta. Han har under hela historien fram till denna punkt i berättelsen agerat som en omtänksam person med goda åsikter.<sup>45</sup> Samtidigt brottas Lee med sanningen att om Larry blir zombie så kan Clementines liv vara i fara men borde de döda en (för nuvarande) hjälplös man mitt framför hans dotter och ett barn?

Dessa frågor får en att fundera på vad det är som rätt och vad som är fel och hur vi ska kunna veta. Franck menar att hur mycket man än skulle studera etik så betyder detta inte att människan blir mer moraliska. Att vi vet vad konsekvensetik eller dygdetik är ändrar inte sättet som vi agerar i moraliska dilemman. Dock är tanken att det ska ge oss människor möjlighet rättigheten att fatta våra egna beslut och känna en personlig frihet och integritet.<sup>46</sup> Lgr 11 anser att undervisningen om moral och etik ska ge elever förutsättning att kunna svara och ta ställning till etiska frågor.<sup>47</sup>

Genom att spela *The Walking Dead* kommer användaren få tillfället att aktivt ta ställning till olika moraliska frågor som inte är så vanliga i vardagliga rummet. De är inte de typiska klassrumsfrågorna som "abort" eller "dödshjälp" utan frågor som inte diskuteras lika ofta. Frågorna och alternativen sätter även tidspress på användaren. Aktören har en blandning mellan 5-10 sekunder att ta ställning i en fråga och därför ger

---

<sup>45</sup> Nordström 2015

<sup>46</sup> Franck 1993:12

<sup>47</sup>Skolverket 2011:186

det inte mycket tid åt reflektion eller analys. Svaren blir då både personliga och spontana. Tack vare detta så kan det genereras en utvecklad diskussion om etik och moral som annars skulle kunna vara problematisk att få fram i ett annat sammanhang. Exempelvis kan de vanliga moraliska frågorna om dödshjälp och abort vara ypperligt intressanta. Men de kan också vara ämnen som redan har diskuterats hos aktören och frågor som hen förut tagit ställning till. Spelet har också positiva egenskaper för användaren tack vare den mentala representationen och karaktärsidentifieringen. Det blir verkligare och mer representativt att stå inför de moraliska valen och aktivt välja, än det skulle vara att läsa en bok, se en film eller spela teater.<sup>48</sup> Spelet låter aktören bygga upp en mental representation av verkligheten och identifiera sig med ”avataren”. Därför blir avatarens handlingar en reflektion på användarens egna moraliska kodning. Valen som görs påverkas inte av andra människors åsikter som kanske hade uppkommit vid en diskussion, utan blir användarens egna personliga val. Något som användaren sedan kan reflektera över och bidra med efter spelsessionen.

På detta sätt går det att fastställa att spelets moraliska kodning är uppbyggd på ett intressant och spännande sätt. Spelet ger användaren möjlighet att ta ställning till frågor som inte är vanliga i det vardagliga livet och sätter dem i en mer aktiv säte än vad annat material kan göra. Spelets innehåll är fokuserat på etiska och moraliska frågor, men lyfter inte upp något om etiska modeller. Dess överensstämmande med läroplanen för 2011 är löst sammansatt men kan i vissa avseenden kopplas till de två punkterna:

- Vardagliga moraliska dilemman. Analys och argumentation utifrån etiska modeller, till exempel konsekvens- och pliktetik.
- Föreställningar om det goda livet och den goda människan kopplat till olika etiska resonemang, till exempel dygdetik.<sup>49</sup>

Spelet nämner inget om varken dygdetik, konsekvensetik eller någon annat etiskt perspektiv. Dock så kommer användaren vara i stor kontakt med dessa när de reflekterar om alternativen som presenteras för dem. Spelet kan på detta sätt introduceras som en moralisk val-simulation, där användaren sätts i situationer där de måste ta ställning och agera utifrån enbart sitt egna moraliska schema. Hur fungerar detta då i undervisningssammanhang? Det har nämnts att trots spelet är fullt av moral och etik frågor så är det tvivelaktigt om elevers kunskap om etik och moral skulle öka enbart genom att spela spelet. Detta är för begreppen aldrig förklarar och det ges ingen

---

<sup>48</sup> Linderoth 2004:206

<sup>49</sup>Skolverket 2011:190

information om varken etik eller etiska modeller. Eleverna kommer att använda sig av modeller för att försvara sina handlingar utan att veta vad de innebär eller varför de gör som de gör. Om information och kunskap hade presenterats av spelet och låtit användaren motivera sina val så skulle spelets potential i undervisning öka.

### 7.3 Lärande utifrån Illeris perspektiv

Det lärande som uppstår när användaren spelar *The Walking Dead* är varierat. Undersökningen har använt sig av begreppet "scheman" när ord som kunskap och information brukats. Detta ord använder Illeris för att definiera kunskap när han diskuterar de fyra dimensionerna av lärande. Det lärande som uppstår av att spela *The Walking Dead* har främst återfunnits i det assimilativa lärandet. Vi utökar vårt redan etablerade kunnande eller scheman med den nya kunskapen spelet tilldelar oss. Detta kan vara enkla färdigheter så som kontroll eller spelmekanik, men i detta fall hamnar fokus på mänskliga interaktioner. Hur vi ser människor intrigera och handla i moraliska situationer och hur aktören själv får inblick på sina egna moraliska koder genom de olika valalternativen. Det kan uppkomma kumulativt lärande om användaren inte har något etablerat schema när det gäller spel, men detta faller inte in på de sociala interaktionerna, då nästan alla människor har kunskap om moraliska koder och känslor om vad som är rätt och fel. De två sista formerna av lärande är ackommodativt och transformativt lärande. Dessa är svåra att tillskansa sig och kräver att man omstrukturerar sina redan etablerade scheman så att den nya informationen kan passa in. Detta kommer troligtvis inte ske genom att enbart spela igenom *The Walking Dead* utan kräver att användaren också deltar i en diskussion med andra användare där de motiverar och reflekterar över varandras handlingar. På detta sätt skulle ett ackommodativt lärande uppstå där användaren inser att hans egen kunskap inte är rätt och blir tvungen att omstrukturera. Exempel skulle vara vid en diskussion om händelsen vid den övergivna bilen. En aktör anser att de bör ta proviant medan en annan eller flera tycker tvärtom. Deras gemensamma motivering om exempelvis regeletikens agendor skulle kunna få den första användaren att tvivla på sin moraliska handling. En omstrukturering av scheman kan ske och en ny kunskap om vad som är rätt och fel kan etableras.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup>Illeris 2006:56-69

## 8 Diskussion

Detta arbete har i sin grund haft till avsikt att bedöma undervisningspotential hos spel i religionskunskap med *The Walking Dead* som exempel. Att få fram ett definitivt svar på hur eller om man bör använda spel i undervisning i moral och etik har inte varit avsikten. Istället hoppas arbetet kunna lyfta frågan om spel som undervisningsprocess och redskap i skolan. Genom användning av både metod och teori finns det anlag att diskutera *The Walking Dead*s innehåll inom etik och moral, samt spel som läromedel. Jag kommer i avsnittet presentera för och nackdelar med spel i undervisning, kolla på innehållet i spelet samt lägga fram hur spelet kan användas.

Genom Gagnés nio punkter konstateras att det finns både positiva och negativa sidor med till att ta in spelet som hjälpmedel i religionskunskap. Det finns studier om att spels underhållsvärde är en bra anledning för att inkorporera dem i klassrummet för att höja elevers motivation. Prensky är en av dem som hävdar att spelens underhållningsfaktor är den primära orsaken till att använda dem i skolan. Andra som exempelvis Avedon och Sutton-Smith kritiserar detta och menar att för mycket av det roliga kommer att resultera i ett försämrat lärande. Detta då fokus på studierna minskar och istället hamnar på att ha roligt.<sup>51</sup> Spelets zombietema har både positiva och negativa effekter på lärandet. Det avviker från skolans informations domäner och därför anser Gee att det inte har i skolan att göra.<sup>52</sup> Vidergar säger dock att zombietemat är intressant moraliskt då det kan kopplas till undergången och människans natur.<sup>53</sup>

Genom att studera tidigare forskning och analysera *The Walking Dead* ur Gagnés nio punkter kommer jag fram till att det råder delade meningar om användandet av digitala spel i undervisning. Det finns inget konkret rätt svar som säger att det ena är bättre än det andra, utan olika teorier ställs emot varandra. Det är dock en teori som får vågen att väga till spelens fördel. Det är diskussionen om varför lärare ska använda sig av spel när det finns annat material som exempelvis böcker, rollspel och teater som också kan ta upp liknande moraliska frågor. Spel har en bättre förmåga än de övriga alternativen att skapa en mental representation enligt Linderoth. Det som sker blir mer verkligt tack vara att användaren är aktiv och bygger upp mentala strukturer. I film är brukaren

---

<sup>51</sup> Linderoth 2004:34-36

<sup>52</sup> Linderoth 2004:32

<sup>53</sup> Geiser 2013



passiv och använder inte lika många sinnen som om denne skulle spela ett spel. Även teater blir inte lika representativt eftersom det saknar den visuella aspekt som digitala medier innehar. På detta sätt möjliggör spel unika upplevelser förutom att stimulera elevers motivation och vara underhållande.

Spelet har på en rad områden bevisat att det handlar om sociala interaktioner och moraliska dilemman. Jag har nämnt att man kan efterlikna spelet som en sorts moralisk val-simulator. Spelet har många händelser då den kräver att användaren måste ta ställning i moraliska beslut och det går att finna flera etiska teorier i alternativen. I händelsen med den övergivna bilen återfinns både konsekvensetik, regeletik och dygdetik. Trots detta kommer troligtvis inte användaren få någon kunskap om dessa teorier eftersom att de aldrig presenteras i spelet. Det är här som problematiken kring spelets potential i etikundervisning framkommer. Spelet innehåller en mängd intressanta frågor som kan relateras till det centrala innehållet i läroplanen. Det räcker dock inte att enbart spela spelet för att frågorna ska diskuteras på den nivå som avses i läroplanen. Det krävs i ett skolsammanhang att eleverna har bakomliggande kunskap om etik och moralbegreppen, samt kan systematiskt granska och använda etiska teorier innan de spelar spelet för att en djupare förståelse ska kunna etableras. Detta för att läroplanens centrala innehåll om moral och etik ska överensstämma med det som spelet kan presentera. Om en lärare ska använda sig av spelet ska hen introducera etiken till sina elever innan de får spela spelet. Presentera vad etik och moral är, vad som skiljer dem åt och vad det är som styr våra handlingar. Efter det så skulle eleverna kunna få spela igenom sekvenser av spelet så de kan bygga upp de mentala representationerna och skapa sociala band mellan karaktärerna. Därefter får de spela till en vis händelse tills läraren säger stopp. Nu börjar det intressanta då de får berätta vilka val de gjorde och sedan motivera varför. I och med att valen har gjorts enskilt, varit personliga och beslutats snabbt kommer varje individ få ett eget val som är baserat på deras moraliska kodning. Detta gör *The Walking Dead* till en katalysator för diskussion och lägger fram händelser som läraren och eleverna kan använda för att resonera och analysera moraliska dilemman. Om detta skulle utföras får eleverna lära sig att analysera, utgå från etiska metoder och resonera om den goda människan. Helt enligt läroplanens kriterier om vad eleverna ska kunna.<sup>54</sup> Det lärande som skulle uppstå genom att använda detta exempel skulle främst vara assimilativt lärande men också ackommodativt då

---

<sup>54</sup>Skolverket 2011:190

elevernas mentala scheman kommer utvecklas och även förändras beroende på hur diskussionerna fortlöper. Att göra på detta sätt är inte det enda sättet spel kan användas i etik undervisning. Istället kan det ses som ett råd om hur en undervisningssekvens skulle kunna gå till.

# Referenser

## Böcker& artiklar

Andersson, Jan& Furberg,Mats 1971 *Moral - En bok om ord, känsla och handling*  
Bokförlaget Aldus/Bonniers, Stockholm

Ekstig, Börje 2000 Didaktik och naturvetenskap. I *Didaktik - perspektiv och problem*,  
Säfström, Carl Anders &Svedner, Per Olov (red.) 144-157. Studentlitteratur, Lund

Franck Olof 1993 *Etik, moral och mening - En introduktion*. Runa förlag, Stockholm

Fritzell Christer2007 Några grunddrag i en integrativ didaktik. *Integrativ didaktik i  
olika ämnesperspektiv*, Fritzell Christer & Fritzén Lena (red.), 11-25Växjö University  
Press, Växjö

Illeris Knud 2006 *Lärande*.Studentlitteratur, Lund

Jank, Werner & Mayer, Hilbert 1997 Nyttan av kunskaper i didaktisk teori. I *Didaktik*  
Uljens, Michael(red.) 17-74. Studentlitteratur, Lund

Linderoth Jonas 2004*Datorspelandets mening - Bortom idén om den interaktiva  
illusionen*.Acta UniversitatisGothoburgensis, Göteborg

*Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*, Skolverket,  
Stockholm, 2011

Miller, ChristopherThomas 2008 *Games: Purpose and Potential in Education*  
Springer Science, New York

## Internetkällor

Akash KJ2014 *Walking Dead Video Game Used in Norway to Teach Ethics and  
Morality [VIDEO] 18/1*Tillgänglig på:  
[http://www.ibtimes.co.uk/walking-dead-video-game-used-by-norwegian-school-teach-  
students-ethics-morality-1432832](http://www.ibtimes.co.uk/walking-dead-video-game-used-by-norwegian-school-teach-students-ethics-morality-1432832)  
Sökdatum: 2015-09-14

Geiser Kelly 2013 *Stanford scholar explains why zombie fascination is very much alive*  
news.stanford.edu 20/02 Tillgänglig på:  
<http://news.stanford.edu/news/2013/february/why-zombie-fascination-022013.html>  
Sökdatum: 2015-03-08

McGonigal Jane 2010*Gaming can make a better world*. Ted februari. Tillgänglig på:  
[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world#t-20403](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world#t-20403)  
Sökdatum: 2015-03-12

Nordström Pernilla 2015 *Etik och moral* So-rummet 08/1 Tillgänglig på:

<http://www.so-rummet.se/kategorier/religion/etik-och-moral#>

Sökdatum: 2015-03-7

Skolverket.se 2012 *Didaktik – vad, hur och varför* 17/12 Tillgänglig på:

<http://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning/didaktik>

Sökdatum: 2015-02-25

Telltalegames.com Tillgänglig på:

<http://www.telltalegames.com/walkingdead/season1/>

Sökdatum: 2015-02-15

Walkingdead.wikia.com Tillgänglig på:

[http://walkingdead.wikia.com/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_\(Video\\_Game\)](http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_(Video_Game))

Sökdatum: 2015-02-15

Youtube 2012 *The Walking Dead video game trailer* 13/03 Tillgänglig på:

<https://www.youtube.com/watch?v=0FqaCN2aiD0>

Sökdatum: 2015-02-18

