



Kulturtanken
Den kulturelle
skolesekken
Norge



**Dataspill
som kulturuttrykk
i DKS-ordningen**

Januar 2020

Kulturtanken – Den kulturelle skolesekken Norge
Postboks 4261 Nydalen
0401 Oslo
Tlf.: 22 02 59 00
post@kulturtanken.no
www.kulturtanken.no

Innhold

Sammendrag	4	Vedlegg: Erfaringsrapport fra dataspillpiloten høsten 2019	21
Dataspill som kunst- og kulturuttrykk i DKS	4	Sammendrag	22
Hovedfunn og anbefalinger.....	5	Rapportens oppbygning	23
Rapportens oppbygning	6	1. Innledning	24
1. Innledning	7	1.1 Bakgrunn og formål	24
1.1 Bakgrunn og formål	7	1.2 Metode og empiri.....	24
1.2 Kunnskapsgrunnlag og metode	7	1.3 Kort om My Child Lebensborn.....	26
1.3 Kunst- og kulturuttrykkene i DKS	7	2. Erfaringer fra dataspillpiloten	27
2. Dataspill i DKS	9	2.1 Elevene	27
2.1 Behov og muligheter	9	2.2 Teknopilot	29
2.2 DKS i samspill med skolens læreplaner	10	2.3 Skolene.....	30
2.3 Spill som kunst- og kulturuttrykk	11	2.4 DKS Oslo	31
2.4 Hva slags tilbud kan være aktuelle for DKS?.....	11	3. Hva tenker spillbransjen om DKS?	32
3. utfordringer	13	3.1 Selskapenes deltagelse i DKS	32
3.1 Endrede forventninger i skoleverket	13	3.2 Tekniske utfordringer ved bruk av dataspill i skolen.....	33
3.2 Inkludering	13	4. Diskusjon og anbefalinger	34
3.3 Økt skjermbruk	13	4.1 Dataspill som kunst i seg selv.....	34
3.4 Dataspill vil kunne fortrenge andre kunst – og kulturuttrykk	14	4.2 Formidling av dataspill som kunstuttrykk	35
3.5 Reklame.....	14	4.3 Teknisk utstyr og GDPR.....	36
3.6 GDPR.....	15	5. Referanser	37
4. Økonomiske kostnader	16		
4.1 Spillutvikling/produksjon	16		
4.2 Teknisk utstyr.....	16		
4.3 Kunnskap og kompetanse.....	17		
4.4 Lisensiering av spill.....	18		
5. Forslag til nye piloter	19		
5.1 Pilot 1	19		
5.2 Pilot 2.....	19		
Referanser	19		

Sammendrag

Dataspill som kunst- og kulturuttrykk i DKS

Kunst- og kulturformidling for barn og ungdom bør gå i dialog med barne- og ungdomskulturens egne uttrykk. Så å si alle gutter og nær to tredeler av alle jenter i alderen 9–18 år spiller spill på plattformer som PC, PlayStation, mobil og nettbrett.¹ Spill er følgelig et kulturuttrykk mange barn og unge føler eierskap og tilknytning til. DKS har først og fremst som mål å tilby profesjonell kunst av høy kvalitet som samspiller med målene i læreplanen. Dette innebærer i mange tilfeller å introdusere barn og unge for uttrykk de har liten eller ingen kjennskap til fra før av. Kravene til mangfold i ordningen og relevans for målgruppen taler allikevel for at dataspill bør få en plass som et av kunst- og kulturuttrykkene i DKS.

DKS som kontekst og arena for spillformidling til barn og unge i skolen vil imidlertid sette noen begrensninger for hva slags spill det vil være aktuelt å inkludere i ordningen. Spillene må ikke komme i konflikt med prinsippet om reklamefrihet i skolen og de må være av høy kunstnerisk kvalitet. DKS har dessuten begrensede midler til rådighet, som skal dekke formidling av et bredt spekter av tilgjengelige kunst- og kulturuttrykk. Kostnadene forbundet med å innføre dataspill som et nytt kunst- og kulturuttrykk i DKS må ta utgangspunkt i den enkelte tilskuddsmottakers budsjettssituasjon. Kostnadene ved å tilby dataspillproduksjoner i DKS kan knyttes til følgende forhold: spillutvikling/produksjon, tilgang til teknisk utstyr, tilgang til nødvendig kompetanse, samt lisensiering av dataspill for bruk i DKS. Spillemidlene som tildeles tilskuddsmottakerne, brukes i hovedsak til å dekke turnékostnader i DKS, og kun i begrenset grad til produksjon. Dataspillutvikling er uansett så kostbart at

det neppe vil være aktuelt for en DKS-aktør å fullfinansiere en dataspillproduksjon for bruk i DKS.

Hvis en produksjon krever spesialisert teknisk utstyr som ikke kan forventes å være tilgjengelig på skolens datarom, eksempelvis VR-briller, må finansieringen av slikt utstyr regnes inn i produksjonskostnadene og følge produksjonen på turné. Turnékostnader vil omfatte standard DKS-honorar til én eller flere spillformidlere som har egnet kompetanse til å formidle spillet i et kunstnerisk eller kulturelt perspektiv tilpasset DKS. I tillegg vil det kunne oppstå behov for en dedikert tekniker som følger produksjonen på turné. Lisenskostnader kan variere avhengig av hvilken type spillprodusent det er, om spillutvikler selv er involvert i DKS-produksjonen, og om spillet eventuelt er omfattet av innkjøpsordningen og tilgjengelig på skolens bibliotek.

Tilskuddsbrevene Kulturtanken hvert år sender tilskuddsmottakerne, presiserer at alle de seks kunst- og kulturuttrykkene² skal være representert i Den kulturelle skolesekken gjennom et 13-årig skoleløp. Å innføre dataspill som en syvende hovedkategori sidestilt med de andre seks kunst- og kulturuttrykkene vil innebære en klar forventning om at elevene skal oppleve dataspill i DKS én eller flere ganger gjennom skoleløpet. Det er videre et krav at kunst- og kulturmøtene i DKS skal holde høy kunstnerisk og formidlingsmessig kvalitet. I samtalen Kulturtanken har hatt med representanter for tilskuddsmottakerne fremgår det at de opplever utfordringer forbundet med mulige dataspillproduksjoner i DKS. Dette skyldes særlig manglende kompetanse til å foreta nødvendige kvalitetsvurderinger, et lavt tilfang av

¹ Medietilsynet (2018).

² Litteratur, musikk, film, visuell kunst, kulturarv og scenekunst. <https://www.denkulturelleskolesekken.no/>

det de oppfatter som egnede dataspillproduksjoner,³ samt få kompetente spillformidlere. Det kan dermed være utfordrende å skulle oppfylle en forventning om et bredt tilbud av dataspill som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS basert på eksisterende kompetanse i DKS-administrasjonene og dagens tilfang av produksjoner. Kulturtanken vurderer derfor å følge opp dataspillpiloten fra 2019 (se eget vedlegg) med en ny pilot som i større grad baserer seg på et kunstnerisk orientert dataspill og formidlingsopplegg. Det bør i tillegg til dette også vurderes opprettet en lengre prøveordning/pilot for et nytt kunst- og kulturuttrykk i DKS kalt «spill og interaktive medier» der formidlingsteknologier som ikke nødvendigvis regnes som dataspill, eksempelvis VR (virtual reality), AR (augmented reality) og egnede apper, også inkluderes.

Hovedfunn og anbefalinger

- DKS kan bruke dataspill til å presentere ett (eller flere) av de andre kunst- og kulturuttrykkene som allerede er definert som en del av DKS.
- Dataspill har med sin interaktive form et stort didaktisk potensial og kan brukes til å oppøve barn og unges kritiske bevissthet og kunnskap om for eksempel viktige samfunnsspørsmål, digital kompetanse og dannelse. Dataspill i DKS bør likevel ikke være for læringsfokuseret. Ettersom dataspill allerede brukes til undervisningsformål i skolen, vil et fremtredende læringsaspekt forstyrre det man primært ønsker å formidle i DKS, nemlig en kunst- eller kulturopplevelse.
- DKS bør presentere dataspill som et kunst- og kulturuttrykk i seg selv.
- Dataspill i DKS kan oppfattes som kontroversielt og svekke legitimiteten til DKS hos foreldre og lærere med mindre den kunst- og kulturfaglige begrunnelsen er klart og tydelig formidlet.

- Å innføre dataspill som en egen kategori i DKS kan føre til at mindre midler enn i dag tilfaller allerede eksisterende kunst- og kulturuttrykk, slik at det blir færre kunstmøter innenfor disse kategoriene. På den annen side kan dataspill også bidra til å formidle de andre kunst- og kulturuttrykkene slik at de ikke får redusert sin tilstedeværelse i DKS, men presenteres i nye former.
- Spillformidling i DKS er et nytt kompetanseområde med få representanter foreløpig. Et marked for spillformidling i DKS kan bidra til økt aktivitet og produksjon, for eksempel gjennom opprettelsen av egne moduler innen spillformidling ved universitets- og høyskolefag som digital kultur og spill-, film-, og medievitenskap.
- Ikke alle dataspill er aktuelle for DKS: Reklamefinansierte gratisspill og spill som oppfordrer spilleren til å foreta kjøp i spillet, er eksempler på spill som kommer i konflikt med skolen som reklamefri sone.
- Noen dataspill krever dedikert spillutstyr som man ikke kan forvente finnes på skolene. Det bidrar til økte produksjonskostnader da det nødvendige utstyret må finansieres og medbringes på turnéen.
- I tillegg til god kunst- og kulturfaglig formidling vil den formidlingsmessige kvaliteten på en dataspillproduksjon i visse tilfeller være avhengig av teknisk kompetanse underveis i DKS-møtet. Dette er særlig relevant i mer eksperimentelle produksjoner og kan kreve at en dedikert tekniker følger produksjonen på turné.
- På grunn av de store kostnadene forbundet med å utvikle dataspill må dataspill i DKS basere seg på allerede eksisterende spill, eventuelt må utvikling av spill til bruk i DKS finansieres av støtteordninger utenfor DKS. Dataspill i DKS kan ikke forutsette at DKS finansierer kostnadskrevende produksjon av dataspill.

³ Det må presiseres at dataspill per i dag ikke inngår som en egen, selvstendig kunstform i DKS, og at en derfor ikke kan melde inn dataspill som annet enn formidlingsform underordnet dagens seks kunstformer. Dette forklares mer utførlig i kapittel 1.3.

- Tilfanget av egnede DKS-relevante dataspill og kompetente, estetisk orienterte dataspillformidlere er i dag begrenset.
- Det er behov for flere piloter som undersøker hvordan spill kan formidles som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS, som bygger på erfaringene fra første pilot (2019), og der ulike formidlingsformer og formater undersøkes nærmere.
- Mulighetene for lisensiering av dataspill i DKS, samt samarbeid med bibliotekenes innkjøpsordning, bør utredes nærmere.
- Bruk av digital teknologi i skolen kan innebære GDPR-utfordringer som vi foreløpig ikke overskuer rekkevidden av. Det anbefales at dette utredes nærmere, og at det deretter vurderes utarbeidet en veileder for utøvere som skal bruke digital teknologi i sitt formidlingsopplegg.
- Populære teknologier innenfor kunst- og kulturformidling som VR og AR faller ikke nødvendigvis inn under betegnelsen dataspill. For å inkludere disse og andre relevante teknologier bør en bredere betegnelse enn «dataspill» brukes, for eksempel «spill og interaktive medier».
- Ett tiltak kan være at det opprettes en prøveordning/pilot for en bredere kategori kunst- og kulturuttrykk i DKS kalt «spill og interaktive medier». Piloten kan gå over en treårsperiode før den evalueres med tanke på om kategorien bør innføres permanent på linje med de seks etablerte kunst- og kulturuttrykkene i DKS. I pilotperioden bør den nye satsingen følges opp med egne, øremerkede midler. Insentivet for å sette i gang en slik pilot er å stimulere til utvikling av flere produksjoner rettet mot DKS-ordningen, som eksperimenterer med bruk av ny teknologi i formidlingen av kunst og kultur til barn og unge, inkludert dataspillproduksjoner.

Rapportens oppbygning

Denne rapporten består av til sammen fem hovedkapitler. I første kapittel, innledningen, presenteres først rapportens bakgrunn og formål, deretter dens kunnskapsgrunnlag og metode, før kunst- og kulturuttrykkene i DKS gjennomgås. I kapittel to blir det gjort rede for ulike forhold ved dataspill som i særlig grad må tas hensyn til ved en mulig inkludering av dataspill som kunst- og kulturuttrykk i DKS. Avslutningsvis beskrives ulike måter dataspill kan formidles på i en eventuell DKS-produksjon.

I rapportens tredje kapittel blir de potensielle utfordringene ved å innføre dataspill i DKS, beskrevet nærmere. De økonomiske kostnadene diskuteres i fjerde kapittel, før rapportens femte kapittel skisserer forslag til nye piloter og videre arbeid. Erfaringsrapporten fra dataspillpiloten som ble gjennomført høsten 2019, er føyd til som vedlegg.

1. Innledning

1.1 Bakgrunn og formål

Hovedformålet med dette notatet er å styrke Kulturdepartementet og Kunnskapsdepartementets kunnskaps- og beslutningsgrunnlag i arbeidet med å vurdere mulighetsrommet for å inkludere dataspill i DKS. Kulturdepartementet bestilte i brev datert 24. mai 2019, *Bestilling av innspill fra Kulturtanken*, innspill fra Kulturtanken på flere aktuelle saker. Dette innspillet er svar på bestillingen i sak 5: *Dataspill som kulturuttrykk i DKS-ordningen*, som er formulert som følger:

«Ett av resultatmålene for Kulturtanken i 2019 er at et pilotprosjekt med dataspill som kulturuttrykk er etablert, jf. tildelingsbrev, vedlegg 1: Målstruktur for 2019. For å kunne vurdere ulike alternativer for videre oppfølging har departementene behov for mer informasjon. Noen av de aktuelle spørsmålene vi ønsker innspill på er: Hva er behovet og hva vil vi oppnå med å inkludere dataspill i DKS-ordningen? Hvordan kan dette gjennomføres og hva vil kostnadene være for ulike alternative løsninger? Hvilket tilbud er det aktuelt å gi til elevene og hvordan vil ulike aktører bli berørt? Andre relevante spørsmål kan også tas med i innspillet.»

Et foreløpig notat om saken ble oversendt Kulturdepartementet 7. juni 2019, og videresendt Kunnskapsdepartementet. På bakgrunn av notatet mottok Kulturtanken oppfølgende spørsmål fra Kunnskapsdepartementet. Foruten spørsmålene i Kulturdepartementets bestilling svarer foreliggende notat også på Kunnskapsdepartementets oppfølgingsspørsmål.

1.2 Kunnskapsgrunnlag og metode

Notatet bygger på kunnskap innhentet fra ulike kilder. I september 2019 arrangerte Kulturtanken en nasjonal delingskonferanse om dataspill i DKS, og i november 2019 gjennomførte Kulturtanken i samarbeid med DKS Oslo en dataspillpilot på to ungdomsskoler i Oslo. Relevante erfaringer herfra er inkludert i dette innspillet.⁴ I tillegg er innspillet basert på samtaler Kulturtanken har hatt med én DKS-planlegger og én DKS-utøver, der ulike aspekter og relevante problemstillinger knyttet til saken har blitt diskutert. Øvrige kilder er oppført i referanselisten.

1.3 Kunst- og kulturuttrykkene i DKS

Den kulturelle skolesekkens mål og prinsipper er formulert i stortingsmelding nr. 8, *Kulturell skolesekk for framtida*.⁵ Her slås det fast at målene for ordningen er å:

- medvirke til at elever i skolen får et profesjonelt kunst- og kulturtilbud
- legge til rette for at elever i skolen lettere skal få tilgang til, gjøre seg kjent med og utvikle forståelse for kunst- og kulturuttrykk av alle slag
- medvirke til å utvikle en helhetlig innlemmelse av kunstneriske og kulturelle uttrykk i realiseringen av skolens læringsmål⁶

Videre heter det i Stortingsmeldingen at DKS skal vurderes og utformes på bakgrunn av følgende 10 prinsipper:

- DKS skal være en *varig ordning*
- DKS skal gjelde *alle elever*

⁴ For en mer utfyllende beskrivelse av de involverte aktørenes erfaringer, samt andre problemstillinger, vises det til Kulturtankens rapport om dataspillpiloten.

⁵ Kulturdepartementet (2007).

⁶ Formuleringen som sier at DKS skal bidra til å realisere mål i læreplanverket, er senere blitt moderert og uttrykkes i dagens tilskuddsbrev som at DKS-tilbudet skal *samspile med skolens læreplaner*.

- DKS skal bidra til å *realisere mål i læreplanverket*
- DKS skal være av *høy kvalitet*
- DKS skal inneholde kunst- og kulturuttrykk forankret i *et kulturelt mangfold*
- DKS skal gjennom litteratur, musikk, film, visuell kunst, kulturarv og scenekunst, vise *bredde*
- DKS skal tilbys alle klassetrinn *regelmessig*
- DKS skal skje i et godt *samarbeid mellom kultur- og opplæringssektoren*
- DKS skal baseres på en tydelig *rollefordeling mellom kultur- og opplæringssektoren*
- DKS skal sikre lokal entusiasme og lokale tilpasninger gjennom *lokal forankring og eierskap*

Foruten de seks ovennevnte kunstuttrykkene har en syvende kategori kalt «kunstarter i samspill» inntil nylig

vært brukt i planlegging og rapportering for å favne hybride kunst- og kulturuttrykk, samt uttrykk som ikke faller inn under de øvrige seks. Etter opprettelsen av DKS-portalen i september 2019 utgår «kunstarter i samspill» som egen kategori. Portalen åpner i stedet for at man kan spesifisere hvilke kunst- og kulturuttrykk det enkelte DKS-tilbudet representerer (det vil si at man gjerne kan krysse av for flere uttrykk samtidig). Dataspill er per i dag ikke representert som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS, men inngår som underkategori innenfor alle de seks hovedkategoriene. Denne kategoriseringen er hensiktsmessig i tilfeller der dataspill brukes som medium for å formidle ett av de andre seks uttrykkene, men kan oppfattes som problematisk for utøvere som ønsker å registrere et DKS-tilbud der spillopplevelsen, forstått som en kunstopplevelse i seg selv, står i sentrum.

2. Dataspill i DKS

2.1 Behov og muligheter

Et sentralt premiss for Den kulturelle skolesekken er at eleven selv opplever tilbudet som relevant, og at eleven har en rolle i utforming og gjennomføring av tilbudet. DKS er i stadig utvikling når det gjelder å involvere elever. Det er et mål at elevenes stemme skal komme tydeligere frem, og at de skal føle eierskap til DKS-ordningen. Elevmedvirkningen kan skje i alle faser: planleggings-, programmerings- eller produksjonsfasen, i møte med produksjonen og kunstnerne eller i ulike former for etterarbeid og evaluering. Både lærere, kunstnere og DKS-planleggere er viktige for å nå målet om økt elevmedvirkning i DKS. Målet sammenfaller med læreplanens fokus på demokrati og medvirkning.

BUSK-rapporten viser at kunst og kultur spiller en sentral rolle i barn og ungdoms liv.⁷ Samtidig er en erfaring fra BUSK at begrepene kunst og kultur kan virke fremmedgjørende og for noen barn og ungdom signalisere voksenorienterte og smale uttrykk utenfor deres egen interessesfære. Kunst- og kulturformidling for barn og ungdom kan styrke sin relevans hos målgruppen ved å gå i dialog med barne- og ungdomskulturens egne uttrykk. Ifølge BUSK-rapporten er det en tendens at dagens digitale barne- og ungdomskultur ikke blir anerkjent av mange voksne. Barn og ungdom ønsker et kunsttilbud som arbeider med aktuelle temaer, tar opp i seg endringer i samfunnet og tar i bruk teknologiske muligheter. Dataspill har en sterk posisjon i barne- og ungdomskulturen. Majoriteten av norske barn og ungdom spiller dataspill, og digitale opplevelser er en naturlig del av deres hverdag. Det å gi dataspill en egen plass blant de seks kunst- og kulturformene som er omfattet av DKS, vil være en offisiell anerkjennelse av et kulturuttrykk mange

barn og unge er opptatt av. Når DKS i større grad reflekterer barn og unges medie- og teknologirike hverdag er det naturlig å anta at eierskapet til ordningen øker og insentivene for å ta aktiv del i utformingen av den, styrkes.

Ved å presentere dataspill som et kunstnerisk eller kulturelt objekt i DKS-sammenheng vil man kunne rette søkelyset mot spillets meningsbærende innhold. Spill blir ofte betraktet som en ren underholdningsaktivitet, og som et tidsfordriv for barn. Ved å gå dypere inn i dataspillets meningsinnhold kan man oppøve de unges kritiske kompetanse på spill som kulturuttrykk. Dataspill er på den ene side en uttrykksform med et sterkt fokus på det sosiale, som bidrar til å knytte bånd på tvers av geografiske og sosiale grenser. Dataspill gir barn og ungdom anledning til å delta i digitale og fysiske fellesskap preget av samhold og delte opplevelser. På den annen side kan dataspill i enkelte tilfeller også være en medvirkende årsak til sosial isolasjon. Å gjøre subjektive spillerfaringer til gjenstand for deling, refleksjon og diskusjon i klasserommet kan motvirke ensomhet og isolasjon hos utsatte barn som ellers ville gjort disse erfaringene alene.

Dataspill er et forholdsvis nytt kunstnerisk medium som gjør det mulig å dele opplevelser, erfaringer og meninger på nye måter. Ved å spille dataspill får barn og unge mulighet til å oppleve og kontekstualisere nye, kanskje helt fremmede, erfaringer gjennom et format de fleste er fortrolige med, på måter som ikke lar seg gjøre i ikke-interaktive kunstneriske uttrykksformer. Identitet og seksualitet er eksempler på temaer som i stadig større grad blir behandlet i dataspill. Slik blir dataspill en viktig arena for barn og unges utforskning av egen identitet og mangfoldet for øvrig.

⁷ Kulturtanken (2019a)

Dataspill kan brukes som et verktøy for å gi uttrykk for egne stemmer og erfaringer og for å skape egne kunstneriske uttrykk. Programmeringsverktøyene som benyttes for å skape dataspill blir stadig lettere tilgjengelige og enklere å ta i bruk. Og det finnes i dag flere gratis tilgjengelige lavterskel-programmeringsverktøy som enkelt vil kunne la seg bruke til spilldesign og prototyping i en DKS-produksjon. Dette muliggjør kreativ og skapende utfoldelse av barn og unges digitale kompetanse og gir dem en arena for øvelse og samhold på disse feltene.

2.2 DKS i samspill med skolens læreplaner

Den kulturelle skolesekken skal samspille med skolens læreplaner. Dette kan forstås helt konkret der kunst- og kulturmøtene i DKS berører eller kommuniserer med deler av elevenes læringsmål. Det kan også forstås mer overordnet ved at DKS-programmet bidrar til å oppnå mer generelle mål i læreplanen, for eksempel de tverrfaglige temaene: medborgerskap, demokrati, folkehelse, livsmestring og bærekraft. Den overordnede delen av læreplanverket sier dessuten eksplisitt at «kulturelle opplevelser har en egenverdi, og eleven skal få oppleve et variert spekter av kulturuttrykk gjennom sin tid i skolen».⁸

Medietilsynets undersøkelse *Barn og Medier* viser at spill er mer dominerende hos gutter enn hos jenter, men selv blant jenter spiller 63 prosent.⁹ Antallet jenter som spiller, synker med alderen. At spillbransjen på produksjonssiden fremdeles er svært mannsdominert gjenspeiles ofte både i spillenes form og innhold og i kulturen og fellesskapet som oppstår rundt spillene. Hvis spill skal introduseres for alle skolebarn i DKS, er det derfor viktig at man er seg bevisst denne skjevheten ved dataspillkulturen. Ettersom dataspill har en så sterk kulturell posisjon i barn og unges

digitale hverdag, er det behov for å gjøre spillenes innhold og de unges spillopplevelser til gjenstand for kritisk refleksjon og diskusjon blant elevene selv.

Kulturelle opplevelser kan bidra til økt forståelse og kunnskap om verdenen vi lever i. På delingskonferansen *Spilltanken* viste PhD-stipendiat ved Universitetet i Tromsø, Emil Lundedal Hammar, hvordan de problematiske aspektene ved den globale spillindustrien reflekterer en kamp for hegemoni og dominans som også samtidig utspiller seg i samfunnet vårt. Slik kan det å studere dataspill som kunstnerisk og kulturelt uttrykk gi elevene en inngang til, og et utgangspunkt for å diskutere, viktige kulturelle kamper i samtiden, hevdet han.

Digitale ferdigheter inngår som en av de fem grunnleggende ferdighetene elevene skal tilegne seg i skolen. Dataspill i DKS kan bidra til å høyne elevenes digitale kompetanse på ulike måter og nivåer: som deltager i online flerbrukerspill kan elevene gjøre seg kjent med normer og nettvett som gjelder for sosial omgang på nettet. Kreativ omgang med digitale medier øker de unges forståelse av hvordan digital teknologi fungerer også på et mer teknisk nivå. Men viktigst i denne sammenheng er at dataspill i DKS vil gi barn og unge tilgang til et kuratert utvalg spill av høy kunstnerisk og kulturell kvalitet som de færreste ellers vil ha mulighet til å stifte bekjentskap med. Ved å bli introdusert for spill av høy kunstnerisk kvalitet, der et dypere meningsinnhold eller andre former for estetisk verdi gjør spillet til noe mer enn underholdning, vil de unge få utvidet sin horisont og kompetanse om hvilke muligheter som ligger i de digitale mediene. Dette er viktig kompetanse å tilegne seg, da det er den oppvoksende generasjonen som skal utforme og jobbe med fremtidens digitale medier, både kunstnerisk, teknologisk og med tanke på næringspotensial.

⁸ Utdanningsdirektoratet (2017, 7).

⁹ Medietilsynet (2018, 3).

2.3 Spill som kunst- og kulturuttrykk

Den kulturelle skolesekken skal gi barn og unge i skolen kunstneriske og kulturelle opplevelser av høy kvalitet. Å introdusere dataspill som et eget kunst- og kulturuttrykk til DKS krever et tilstrekkelig tilfang av dataspill av høy kunstnerisk kvalitet som evner å formidle en god spillopplevelse til de unge. Dette forutsetter at de som programmerer DKS, har kompetanse på, og kan vurdere, dataspill som en kunstnerisk og kulturelt verdifull uttryksform. Prinsippet om at DKS-tilbud skal formidles og/eller pedagogisk tilrettelegges slik at de samspiller med skolens læreplaner, representerer her en utfordring som det er viktig å være oppmerksom på. Når et dataspill anerkjennes som kunstnerisk eller kulturelt verdifull, henger det ofte sammen med at det formidler en sterk, historisk eller kulturelt sett viktig historie. Måten spill formidler på – at de krever valg, prøving og feiling fra spilleren – har særlig pedagogisk og didaktisk kraft og gjør slike spill særlig egnet i undervisningssammenheng. Å spille for å lære kan gjøre læringen mer lystbetont, men det gir ikke nødvendigvis den kvalitativt gode og kunstneriske spillopplevelsen det er ønskelig å presentere i DKS.

En av de viktigste erfaringene fra dataspillpiloten i DKS Oslo høsten 2019, der fire ungdomsskoleklasser spilte det BAFTA-prisbelønte norskproduserte spillet *My Child Lebensborn*, var at elevene i samtalen etterpå assosierte spillingen med læring. Kunstopplevelser og opplevelser av læring står ikke nødvendigvis i et gjensidig utelukkende forhold til hverandre. Dette er også i mange tilfeller et spørsmål om formidling og kontekstualisering.¹⁰ Mange gode kunstopplevelser vil også medføre at en lærer noe. Men i DKS vil det være naturlig å tillegge det kunstneriske aspektet mest vekt. For i større grad å løfte spillopplevelsen ut av lærings situasjonen og inn i

kunst- og kultursfæren er det viktig at formidlingen av spillet fremfor å fokusere på didaktikk og kunnskapstilleggelse heller synliggjør spilllets kunstneriske, kulturelle og/eller estetiske aspekter. Dataspill må anerkjennes og presenteres som et kunst- eller kulturuttrykk i seg selv, alternativt som et medium som formidler et kunstnerisk eller kulturelt innhold.

2.4 Hva slags tilbud kan være aktuelle for DKS?

Dataspill kan inkluderes i DKS som et eget kunst- og kulturuttrykk, som formidles til elevene ved at de selv spiller, er med på å skape spill eller ser andre spille. Dataspill kan også inkluderes i DKS i samspill med ett eller flere av de øvrige seks kunst- og kulturuttrykkene. Mulighetene dataspill gir for interaktivitet, medskapning og samtidig deltakelse kan også være interessante aspekter når dataspill anvendes som formidlingsmodell innenfor ett av de andre kunstuttrykkene i DKS.

Særlig to formater vil være egnede for å presentere dataspill i DKS. Formatene egner seg til å presentere dataspill som en skapende og kunstnerisk prosess og som estetisk objekt:

- **Workshops hvor elevene deltar i prosessen med å skape dataspill**

Her vil man kunne sette dataprogrammering og digitale ferdigheter inn i en kunstnerisk kontekst, og relatere verket til øvrige kunstuttrykk, som visuell kunst, litteratur og film. Man kan også jobbe med karakterutvikling og spilldesign på papir eller i digitalt format, uten å ta i bruk koding. Workshopformatet brukes også innenfor de andre kunst- og kulturuttrykkene i DKS og kan ha varighet fra to timer til å gå over flere dager. (Her er det

¹⁰ Eksempelvis er mobilspillet Monument Valley en estetisk opplevelse i seg selv rent spillmessig, men det har også vært brukt i matematikkundervisning på ungdomsskolenivå, ved å koble spillmekanikk og design til geometriske prinsipper <https://spillogkodingiskolen2015.sched.com/event/1r4i11X/dataspill-pa-neuttbrett>

igjen viktig å understreke at DKS skal samspille med skolens læreplaner, men ikke erstatte undervisning med tanke på å oppfylle skolens kompetansemål, for eksempel innenfor koding.)

- ***Formidlingsproduksjoner hvor dataspill presenteres som estetisk opplevelse og/eller i et kulturelt eller kunstnerisk perspektiv for diskusjon og refleksjon***

Selv om et dataspill og tilhørende spillopplevelse ikke

nødvendigvis faller inn under kunstkategorien, vil en allikevel kunne fokusere på ulike sider ved dataspillet som løfter frem de kunstneriske bestanddelene ved det, for eksempel hvordan dataspill er komponert og bygd opp, valg av estetiske virkemidler og narrativ. I den grad dataspilling blir en del av opplegget vil det være naturlig å ta for seg kortere spill, eller sette deler av et spill inn i en større kontekst, da DKS-formatet legger begrensninger for tidsbruk.

3. utfordringer

3.1 Endrede forventninger i skoleverket

Det er per i dag ikke mulig å melde inn dataspill som eget kunstuttrykk i DKS. I DKS-portalen kan en imidlertid velge dataspill som underkategori for hver av de seks hoveduttrykkene litteratur, film, scenekunst, musikk, visuell kunst eller kulturarv, for å klassifisere forslaget nærmere. For skoleåret 2020/2021 var 28 av produksjonsforslagene meldt inn til fristen 1. oktober 2019 klassifisert med underkategorien «dataspill».

Tilskuddsbrevene som Kulturtanken hvert år sender tilskuddsmottakerne, presiserer at alle de seks kunst- og kulturuttrykkene skal være representert i Den kulturelle skolesekken gjennom et 13-årig skoleløp. Å innføre dataspill som en syvende hovedkategori sidestilt med de andre seks kunst- og kulturuttrykkene vil innebære en klar forventning om at elevene skal oppleve dataspill i DKS en eller flere ganger gjennom skoleløpet. Det er videre et krav at kunst- og kulturmøtene i DKS skal holde høy kunstnerisk og formidlingsmessig kvalitet. I samtalene vi har hatt med representanter for tilskuddsmottakerne, fremgår det at kunnskapen om dataspill er mangelfull og at tilfanget av dataspillproduksjoner som synes å holde høy kunstnerisk kvalitet, generelt er lavt. Slik situasjonen er i dag kan det dermed bli utfordrende å skulle oppfylle en forventning om et bredt tilbud av dataspill som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS.

3.2 Inkludering

Det er viktig å ta høyde for at ikke alle elever har høy spillkompetanse, og at ikke alle elever behersker alle former for spillsjangre. Tilbudet bør derfor være av en slik art at det ikke kreves høy grad av spillkompetanse for å kunne delta.

Det er også viktig at tilbudet blir tilrettelagt for barn og unge med særskilte behov. Dataspill, både gjennom konsoll, mobil, og PC, er konfigurert ut ifra vilkårene til en person uten særskilte behov. Fysisk funksjonsnedsettelse vil sette begrensninger for hvordan en elev kan interagere med et dataspill. Det finnes ulike løsninger for tilrettelegging av dataspill for personer med særskilte behov, blant annet styringsenheter, men disse er kostbare og må konfigureres ut ifra den enkelte personens behov. Spillutviklere tar stadig mer hensyn til denne publikumsgruppen, og mange spill kommer med alternativer for tilrettelegging i spillsystemet. Likeledes er det viktig at ungdommer med ulik kulturell bakgrunn, kjønn, legning og religion opplever spillingen som meningsfull. På delingskonferansen *Spilltanken* (Kulturtanken 2019c) holdt førsteamanuensis ved NTNU Kristine Ask et foredrag om dataspill og inkludering hvor hun poengterte at det å innføre dataspill i DKS kan fungere som et virkemiddel nettopp til å gjøre spillkulturen mer inkluderende.

3.3 Økt skjermbruk

Der de fleste barn og unge lar seg fascinere og inspirere av dataspill og nye teknologier, kan foreldre og lærere oppleve et tilsvarende behov for å begrense de unges skjermbruk. Foreldre og lærere er i stadig større grad oppmerksomme på potensielle problemer en utstrakt og ukontrollert omgang med dataspill kan føre med seg (for eksempel isolasjon, problemspilling, fysisk passivitet etc.). Mange foreldre og lærere har tatt til orde for å begrense bruken av PC og nettbrett i skolen med henvisning til at vi har for lite sikker kunnskap om hvordan skjermbruk virker inn på læring og barnas utvikling.

I et slikt klima kan det finnes forventninger hos foreldre og lærere for mer tradisjonelle kunst- og kulturuttrykk i DKS, som i mindre grad er koblet til barn og unges digitale hverdag. Samtidig er en av hensiktene med å innføre dataspill i DKS nettopp å presentere elevene for spill av høy kunstnerisk og/eller kulturell kvalitet som skiller seg fra de kommersielle spillene de ellers spiller, og slik nyansere og berike barn og unges erfaring med dataspill og nye teknologier som medier for kunstnerisk og kulturell formidling. For ikke å svekke legitimiteten til Den kulturelle skolesekkens tilgang til skolearenaen er det viktig at det kunstneriske formålet med å presentere dataspill og nyere teknologi i DKS er klart begrunnet og formidlet til elever, foreldre og lærere.

3.4 Dataspill vil kunne fortrenge andre kunst – og kulturuttrykk

Å innføre en ny hovedkategori kunst- og kulturuttrykk i DKS vil medføre at spillemidlene til DKS må fordeles mellom flere kunst- og kulturuttrykk enn i dag. Hvis ikke tildelingen av spillemidler økes, må en forvente at innføringen av et nytt uttrykk vil medføre nedgang i antall antatte DKS-produksjoner innenfor de andre kunst- og kulturuttrykkene tilsvarende økningen av antatte DKS-produksjoner innenfor det nye uttrykket. Det forutsettes da at turnékostnadene innenfor de ulike uttrykkene er på omtrent samme nivå (se eget punkt om dette). Frem til i dag har det riktignok vært mulig å kategorisere dataspill i DKS som «kunststarter i samspill». Dette gir mening fordi de fleste dataspill i større eller mindre grad låner fra, eller representerer aspekter ved de andre kunst- og kulturuttrykkene i DKS. Det betyr også at innføringen av dataspill som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS ikke nødvendigvis vil gå på bekostning av de andre kunst- og kulturuttrykkenes tilstedeværelse i DKS. Kanskje vil de

andre kunst- og kulturuttrykkene bli representert like ofte som i dag, men i annen form og gjennom et annet medium.¹¹

DKS er en ordning med begrensede midler og ressurser, som skal dekke seks ulike kunst- og kulturuttrykk samt eventuelle kunstarter i samspill. Årsrapportene fra de senere årene viser at det er en tendens til at enkelte kunstformer kan dominere på bekostning av andre. Særlig er dette tydelig i videregående skole, hvor skolene og elevene i de fleste tilfeller ikke gis et fast tilbud fra fylkeskommunen, men selv velger alt innhold fra en meny av tilgjengelige tilbud kvalitetssikret av DKS-administrasjonen i fylkeskommunen. Det kan være ulike årsaker til at én kunstform og/eller ett spesifikt tilbud blir foretrukket fremfor et annet, eksempelvis økonomi, relevans for læreplaner og popularitet blant ungdommene. For å oppfylle målet om at elever i skolen lettere skal få tilgang til, gjøre seg kjent med og utvikle forståelse for kunst- og kulturuttrykk av alle slag, må DKS imidlertid sørge for at elevene får oppleve et bredt kunstnerisk mangfold. Spørsmålet er i hvilken grad ressursene DKS har til rådighet vil bli brukt på de mindre populære kunst- og kulturuttrykkene når dataspill blir mer tilgjengelig i DKS.

3.5 Reklame

Utdanningsdirektoratets *Veileder om reklame i skolen* (2009) slår fast at skolen så langt det er mulig skal være en reklamefri sone. Dette gjelder også for Den kulturelle skolesekken. Det vil dermed ikke være aktuelt å benytte reklamefinansierte gratisspill i DKS. Spillbransjen opererer med flere typer finansieringsmodeller som har som hovedmål å få spilleren til å bruke penger, blant annet reklamefinansiering, mikrotransaksjoner

¹¹ Kulturtanken er involvert i flere samarbeidsprosjekter med tilskuddsmottakere og utøvere som utforsker hvordan ny teknologi kan bidra til å utvikle nye formidlingsformer for kunst til barn og unge.

og såkalte lootbokser.¹² Spill som benytter seg av slike finansieringsformer, vil i liten grad være aktuelle for bruk i DKS. I tillegg til at de økonomiske modellene gjør dem uegnede, er dette heller ikke en spilltype som i særlig grad utmerker seg som kunstneriske sterke. Det er likevel opp til den enkelte tilskuddsmottaker å vurdere hvorvidt en innmeldt dataspillproduksjon egner seg i DKS, både med tanke på kvalitetskriterier og med tanke på hvordan man eventuelt skal håndtere problematiske aspekter ved produksjonen. Kulturtanken vil anbefale at tilskuddsmottaker har tett dialog med skoleeier for å sikre at elevenes rettigheter og skolens plikter etter opplæringsloven blir ivaretatt.

3.6 GDPR

Erfaringer fra dataspillpiloten med DKS Oslo viser at det potensielt sett er store utfordringer knyttet til personvern ved innføring av dataspill i DKS. De anbefaler derfor at det utarbeides en enkel manual for utøvere som ønsker å ta i bruk teknologiske hjelpemidler som elevene skal benytte (det være seg utstyr skolen eier, elevene selv eier, eller utøver har med seg). Alt som kan spores til den enkelte elev, enten det er bruk av egen telefon, et nettbrett skolen har satt opp med elevens pålogging, eller pålogging til nettbaserte verktøy, utgjør en potensiell personvernrisiko. Som skoleeier opplever Oslo kommune at de i dag står overfor store utfordringer når det gjelder personvern og datasikkerhet. Det har i lang tid blitt arbeidet med å utarbeide gode rutiner, men det er krevende og vanskelig å finne retningslinjer og rutiner som både ivaretar GDPR og samtidig fungerer smidig.

Ifølge DKS Oslo vil enhver aktivitet som innebærer at elever og/eller lærere benytter hardware og/eller software fordre følgende:

- en kartlegging av hva som skal benyttes, hvilke brukervilkår som gjelder osv.
- en risikovurdering mht. personvernopplysninger, knyttet til det man har funnet i kartleggingen
- en redegjørelse for ivaretagelsen av data og en signert databehandleravtale fra leverandøren dersom man finner risiko knyttet til personvern

«Så Hyggelig!»

En erfaring fra prosjektet «Så hyggelig!», hvor VR-briller tas i bruk for å formidle Christian Marstrand's ungdomsroman ved samme navn, er at fascinasjonen hos de unge for ny teknologi bidrar til å skape forventning og spenning til den kommende formidlingssituasjonen. I VR-filmene dramatiseres utsnitt fra boka som er særlig egnet til å skape diskusjon i klassen om bokas sentrale problemstillinger, og siste film ender med en cliffhanger som gir elevene motivasjon og lyst til å låne boka på biblioteket sånn at de kan få vite hvordan det hele ender. Her er teknologien brukt i litteraturens tjeneste og med lesning som sitt endelige formål.

«Hvem er du?»

I prosjektet «Hvem er du?» har Kulturtanken i samarbeid med Teatret Vårt og Møre og Romsdal fylkeskommune utviklet et dataspill for å formidle og skape diskusjon i klasserommet rundt teaterforestillingen «Lars er LOL». Spillet erstatter ikke teatret, men inngår som et supplement som skal bidra til den pedagogiske formidlingen av forestillingen. Tanken er å bruke spillstrukturer til å motivere og sette i gang elevenes egen refleksjon over sentrale problemstillinger i forestillingen. Kulturtanken har mottatt gode tilbakemeldinger om spilllets evne til å vekke engasjement hos de unge.

¹² Fenomenet beskrives utførlig i Kulturdepartementets *Rapport om gråsonespill* (2018) https://www.regjeringen.no/contentassets/fec7c5dccc6049e2b97e457d5d731201/rapport-om-grasonespill-fra-forum-for-spilltrender_2018.pdf

4. Økonomiske kostnader

4.1 Spillutvikling/produksjon

Som landets største arbeidsplass for kunstnere bidrar DKS til en profesjonalisering av kunst- og kulturfeltet rettet mot barn og unge. Særlig innenfor det frie feltet gir DKS-ordningen et insentiv til å produsere kunst av høy kvalitet og relevans som er rettet spesielt mot denne målgruppen. Økonomien i DKS omfatter hovedsakelig turnévirkosomhet, og i mindre og varierende grad, produksjonsstøtte. Dataspillproduksjon er kostbart, og det finnes få støtteordninger for kunstneriske dataspillproduksjoner rettet spesielt mot et ikke-kommersielt marked som DKS.

En potensiell ordning for finansiering av dataspill gjennom DKS må sees i sammenheng med øvrige tilskuddsordninger og retningslinjer på feltet. Spillkunstnere og -utviklere har tilgjengelige tilskuddsordninger hos NFI og Kulturrådet. I forlengelsen av *Spillerom: dataspillstrategi 2020–2023* arbeider NFI med å etablere en tilskuddsordning for produksjonsmidler til spill i tillegg til den eksisterende ordningen *Utvikling av spill etter kunstnerisk vurdering*. Sistnevnte tilskudd skal bidra til at barn og unge får tilgang til spill på norsk. Regjeringen ønsker også at de regionale filmsentrene og filmfondene skal gi støtte til utvikling av dataspill.

Kostnadsramme og tidshorisont for utvikling av dataspill tilsvare omtrent det som gjelder ved utvikling og produksjon av spillefilmer. Et slikt kostnadsnivå gjør det uaktuelt å fullfinansiere spillutvikling gjennom særskilte ordninger i DKS. Det utelukker imidlertid ikke at en tilskuddsmottaker kan inngå samarbeid om å utvikle dataspill til en DKS-produksjon, på linje med hvordan forslag til produksjoner innenfor de andre kunst- og kulturuttrykkene tas inn og videreutvikles i de ulike DKS-administrasjonene. Utvikling av dataspill må vurderes

opp mot budsjetttrammene for DKS hos den enkelte tilskuddsmottaker. For å minimere kostnadene kan det være aktuelt å inngå samarbeid mellom flere interessenter som går sammen om å finansiere en dataspillproduksjon for DKS hvor spillutvikling inngår.

4.2 Teknisk utstyr

Behovet for kostbart spesialutstyr kan virke begrensende. Datautstyr og dataspill er dyrt, og en trang skoleøkonomi vil i mange tilfeller stå i veien for gjennomføringen av dataspillproduksjoner dersom skolen selv må betale for lisensene. Det finnes unntak, som spill for nettlelere eller spill som kan lastes ned gratis, men her er tilfanget av spill mindre, og kvalitet varierende. Hva de ulike aktørene, særlig DKS-administrasjonene og skolene, har av teknisk utstyr til bruk i dataspillproduksjoner i DKS, får konsekvenser for innretningen av samarbeidet og den tekniske utviklingen av produksjonen. Spillutviklerne har på sin side få eller ingen ressurser til å drive supportarbeid. Omfanget av kompetanse og teknisk utstyr i DKS og på skolene må derfor være tydelig avklart for dataspillproduksjoner igangsettes. Likeledes fordrer dette at spillutviklere og andre relevante utøvere er tydelige på hva de selv kan tilby av utstyr, og hva som kreves av teknisk utstyr og kompetanse i DKS og på skolene.

Dataspillproduksjoner og annen DKS-formidling som tar i bruk teknologi, kan i mange tilfeller medføre behov for teknisk bistand underveis i DKS-møtet. Slik kompetanse bør i så fall følge med produksjonen ved turnering i DKS. DKS kan ikke forutsette at skolene selv besitter den nødvendige kompetansen, eller at den/de ved skolene som besitter teknisk kompetanse, har anledning til å bistå produksjonen ved visning. DKS-produksjonen må i slike

tilfeller følges av et team der det både finnes kompetanse til å håndtere tekniske aspekter ved produksjonen og til å formidle produksjonen i et kunstnerisk eller kulturelt perspektiv.

Enkelte spill krever en bestemt spillplattform (f.eks. konsoller som Nintendo eller Playstation). Dette er utstyr en ikke kan forvente å finne på skolene. Dersom en DKS-produksjon skal benytte seg av slike spill, må det nødvendige utstyret følge med produksjonen.¹³ Det samme gjelder produksjoner som benytter seg av VR-teknologi, hvor klassesett med VR-briller nødvendigvis må følge produksjonen. Selv om VR-teknologi i stadig større grad blitt tatt i bruk i skolen, finnes det en rekke ulike VR-plattformer som ikke er kompatible med hverandre. Til den tidligere nevnte samarbeidspilotten mellom Kulturtanken og Bærum DKS, «Så hyggelig!», ble det kjøpt inn et klassesett med VR-briller som ble lånt ut til produksjonen, og som kan gjenbrukes ved andre produksjoner som benytter seg av samme teknologi. Kostnadene til dette klassesettet beløp seg til ca. 100 000 kroner. Utover teknisk utstyr som med enkelhet og uten for store kostnader kan følge dataspillproduksjonen, vil det i de tilfellene der skolenes eksisterende datautstyr er tilstrekkelig kartlagt på forhånd, være hensiktsmessig at produksjonene benytter seg av det utstyret som allerede finnes på skolene. I så fall vil ikke dataspillproduksjoner i DKS medføre særskilte kostnader til teknisk utstyr.

Det må allikevel påpekes at utstyrssituasjonen lokalt på skoler varierer stort når det gjelder plattformer, distribusjonsløsninger, operativsystemer og kvalitet på utstyret. En bør derfor være varsom med å innføre en praksis der dataspillproduksjoner i DKS som en hovedregel skal benytte seg av datamaskiner og nettbrett som finnes på

skolene. En alternativ løsning kan være å basere seg på modellen som ble brukt i «Så hyggelig», og drifte mobile spill og interaktive medier-laber i fylkeskommunene. En slik mobil løsning bør inneholde datamaskiner, nettbrett, noen spillkonsoller og noe VR-utstyr. Det må ikke nødvendigvis være fulle klassesett med 1:1-dekning av enheter, da det i mange tilfeller vil være ønskelig at elever spiller sammen i par eller i grupper for å samarbeide og reflektere underveis og etter spilling. Slike mobile spill-laber løser noen utfordringer knyttet til lisensiering og forutsigbarhet i en produksjon, men krever til gjengjeld ressurser for drift og vedlikehold.

4.3 Kunnskap og kompetanse

I dialogmøtene mellom Kulturtanken og tilskuddsmottakerne, i forbindelse med årsrapporteringen for 2018 om bruken av spillemidler i DKS, ble dataspill i DKS tatt opp som et eget diskusjonspunkt. Her uttrykte de fleste tilskuddsmottakerne at de er opptatt av barn og unges digitale hverdag og deres bruk av teknologi, og at de stiller seg åpne for å inkludere dataspill som kunstnerisk uttrykk og/eller formidlingsform i DKS. Manglende kompetanse på dataspill som kulturelt produkt og kunstnerisk uttrykksform ble fremhevet som en mulig årsak til at det så langt har vært få dataspillproduksjoner vist i DKS der det er spillet i seg selv, forstått som et kulturelt eller kunstnerisk produkt, som står i fokus og skal formidles. En annen årsak ligger i at det sjelden spilles inn forslag til spillproduksjoner i DKS. Per i dag er ikke DKS markedsført som en arena for spillutviklere innad i spillmiljøet. Delingskonferansen *Spilltanken* (Kulturtanken 2019c) forsøkte å bøte på dette.

I forbindelse med dataspillpiloten med DKS Oslo høsten 2019 har spillutvikler Elin Festøy intervjuet representanter for tre norske spillselskaper om hva som skal til for at

¹³ Digital Rights Management (DRM) er teknologi som setter begrensninger for hvordan et dataspill eller andre digitale produkter beskyttet av opphavsrett kan benyttes. Dataspill som kommer uten DRM, har ikke slike begrensninger og kan installeres på minnepenner, som den enkelte produksjonen kan ha med seg. Dette er en løsning som kan forenkle distribusjonen av spillet i klasserommet i et DKS-møte med en dataspillproduksjon.

de vil formidle spillene sine i DKS. Ingen av disse oppga å kjenne til ordningen i særlig grad fra før.

Spillutviklerne Festøy snakket med ble positivt overrasket over mulighetene DKS gir utøvere til å turnere med et kunst- eller kulturprodukt i skolen, men påpekte allikevel en rekke utfordringer. Spillutvikling er ofte et teamarbeid og en kontinuerlig prosess som gjør det vanskelig for spillutviklere selv å reise rundt for å presentere spillet. Ettersom spillutvikling er svært kostbart, fokuserer dessuten profesjonelle spillutviklere helst på et internasjonalt marked. En løsning kan være å sette ut oppgaven til egne formidlere som turnerer med spillet. Høyere utdanning innenfor digital estetikk og kultur, spillstudier, film- og medievitenskap, teater-, kunst- eller litteraturvitenskap gir alle relevant kompetanse til å kunne anerkjenne og videreformidle estetiske og kulturelle kvaliteter ved spill. Hvis det oppstår et marked for spillformidling i DKS, kan man også se for seg at det opprettes egne moduler innen spillformidling ved universitets- og høyskolefag som digital kultur og spill-, film-, og medievitenskap.¹⁴

4.4 Lisensiering av spill

I etterkant av *Spillerom: dataspillstrategi 2020–2023* gjennomgår og evaluerer NFI innkjøpsordningen for dataspill. Arbeidet er forventet ferdigstilt i 2020 og vil inneholde forslag til tiltak for hvordan lisensiering av dataspill for bibliotekene kan forbedres og videreutvikles. Det er interessant å se for seg et samarbeid mellom DKS, NFI og bibliotekene hvor samlingen i innkjøpsordningen også blir tilgjengelig for DKS.

For spill som ikke er inkludert i innkjøpsordningen, vil en løsning være at DKS-produksjonen tar kontakt med spillutvikler for tillatelse til bruk av spillet i DKS, enten

kostnadsfritt eller ved å kjøpe inn lisenser for spillet. Spill publisert av utenlandske selskaper har som regel en komplisert End User License Agreement (EULA) som setter føringer for hvordan spillet kan anvendes, og i hvilke sammenhenger. Ved direkte kontakt med utvikler kan man unngå de kompliserte problemområdene som ellers vil kunne oppstå i forbindelse med spillenes EULA. Spillpedagogenes erfaring er at norske spillutviklere, og mindre spillselskaper, er positive til slike henvendelser, men de påpeker at det kan være vanskelig å etablere kontakt med de større internasjonale utviklerne og utgiverne for slik bruk.

I tilfeller der en spillutvikler selv stiller forslag om en produksjon til DKS, vil lisensiering av dataspillets bruk være uproblematisk, da utvikler selv eier rettighetene til spillet.

Norske spillutviklere har etterlyst muligheter for å etablere strømmeløsninger, gjerne i samarbeid med NRK og/eller bibliotekenes innkjøpsordning for spill. En slik strømmeløsning vil forenkle både lisensiering av spill og behovet for spesialisert utstyr, og gi tilgang til spill gjennom en nettleser på PC eller via strømming til TV. Å etablere en slik strømmeløsning er et større tiltak som faller utenfor rammene for DKS, men som kan gi positive effekter for DKS.

Det er viktig å skille mellom lisensiering av spill til skolen og lisensiering av spill til DKS-formål. Spill som skal benyttes i DKS må være lisensiert av DKS, slik at de kan benyttes på alle skolene produksjonen skal besøke. Det er også viktig å påpeke at DKS ikke skal fungere som en salgsarena for utøvere. Spillutviklere som turnerer med egenutviklede spill i DKS, må ikke bruke produksjonen som arena for å selge spillet til skoler eller elever.

¹⁴ Det er verdt å merkes seg i denne forbindelse at flere lærerutdanninger de siste årene har rigget gaming- og VR-laber som en del av nettverket Future Classroom Lab, som koordineres i Norge av Utdanningsdirektoratet.

5. Forslag til nye piloter

5.1 Pilot 1

Et flertall av elevene under piloten med *My Child Lebensborn* forbandt spilloplevelsen med læring og kunnskapstilegnelse. Dataspill i DKS må imidlertid representere og gi en kunstopplevelse. For å utforske nærmere hvordan dette kan utføres i praksis, kan det vurderes å følge opp *My Child Lebensborn*-piloten med en ny dataspillpilot. Piloten skal basere seg på et nytt og kunstnerisk orientert dataspill og formidlingsopplegg som ikke nødvendigvis oppleves som didaktisk i skolesammenheng.

Piloten vil gi større innsikt i hvilke kriterier som bør legges til grunn for utvelgelse av dataspill til DKS med tanke på balansen mellom kunstnerisk/kulturell kvalitet og relasjon til kompetansemål i skolen. Andre kriterier, som språk og aldersgrense på spillene, må ses i forhold til målgruppen. I tillegg vil det kunne være føringer i tilskuddsbrevet det aktuelle året som gjør det særlig relevant å se etter dataspill med for eksempel samisk innhold eller nynorsk språkdrakt.

5.2 Pilot 2

Nye formidlingsteknologier som VR, AR og apper faller ikke inn under betegnelsen «dataspill», men er likefullt interessante medier for formidling av kunstneriske og kulturelle uttrykk i samtiden. For å inkludere flere typer teknologi kan en med fordel vurdere å opprette en prøveordning for en ny syvende kunstkategori med en bredere betegnelse enn «dataspill», eksempelvis «Spill og interaktive medier».

Piloten kan gå over en treårsperiode før den evalueres med tanke på om kategorien bør innføres permanent på linje med de andre kunst- og kulturuttrykkene i DKS. I pilotperioden bør den nye kategorien følges opp med egne, øremerkede midler. Incentivet for å sette i gang en slik pilot er å stimulere til utvikling av flere produksjoner rettet mot DKS-ordningen som eksperimenterer med bruk av ny teknologi i formidlingen av kunst og kultur til barn og unge, inkludert dataspillproduksjoner.

Referanser

Kulturdepartementet (2007). *Kulturell skulesekk for framtida*. St.meld. nr. 8 (2007–2008). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/487a-17bcac7140368970648595afb7eb/nn-no/pdfs/stm200720080008000dddpdfs.pdf>

Kulturdepartementet / Forum for spilltrender (2018). *Rapport om gråsonespill*. Hentet fra

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/rapport-om-grasonespill-fra-forum-for-spilltrender/id2618537/>

Kulturdepartementet (2019). *Spillerom – dataspillstrategi 2020–2023*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>

- Kulturtanken (2019a). *BUSK: Barn og unges stemmer – kunst og kultur*. Rapport. Hentet fra <https://www.kulturtanken.no/busk>
- Kulturtanken (2019b). *Kvalitetsarbeid i Den kulturelle skolesekken 2018–2019*. Rapport. Hentet fra <https://www.kulturtanken.no/kvalitetsrapport>
- Kulturtanken (2019c). *Spilltanken*. Konferanse. Hentet fra <https://www.kulturtanken.no/tankebloggen/2019/9/16/konferansen-spilltanken-direkte-strmning-her>
- Medietilsynet (2018a). *Barn og medier-undersøkelsen 2018*. Hentet fra <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/barn-og-medier-2018-oppdater-versjon---oktober-2019.pdf>
- Medietilsynet (2018b). *Barn og dataspill-undersøkelsen 2018*. Hentet fra <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/dataspill-tallgrunnlag-februar-2018.pdf>
- Spillpedagogene. Weblog. Hentet fra <https://www.spillpedagogene.no/>
- Utdanningsdirektoratet (2011). *Veileder om reklame i skolen*. Hentet fra <https://www.udir.no/regelverkstolkninger/opplaring/Skoleeiers-ansvar/Reklame-i-skolen-paragraf9-6-veileder/>
- Utdanningsdirektoratet (2017). *Læreplanverket. Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnoppleringen*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/37f2f7e-1850046a0a3f676fd45851384/overordnet-del--verdi-er-og-prinsipper-for-grunnoppleringen.pdf>



**Vedlegg:
Erfaringsrapport fra dataspillpiloten
høsten 2019**

Sammendrag

Etter bestilling fra Kulturdepartementet ble det vinteren 2019 gjennomført en pilot for å undersøke hvordan dataspill kan formidles som kunst- og kulturuttrykk i Den kulturelle skolesekken. Denne rapporten oppsummerer erfaringene til alle de involverte aktørene, diskuterer de viktigste utfordringene og kommer avslutningsvis med enkelte anbefalinger for videre arbeid.

Dataspillpiloten ble gjennomført i til sammen fire klasser på ungdomsskoletrinnet på Vollebekk skole og Lambertseter skole i Oslo i november 2019. Foruten lærerne og elevene på disse skolene, deltok Oslo kommune, herunder DKS Oslo-Utdanningsetaten, og Elin Festøy fra spillutviklingselskapet Teknopilot. Teknopilot står sammen med Sarepta studio bak spillet som ble benyttet i piloten, *My Child Lebensborn*, som omhandler såkalte tyskerbarn i Norge etter 2. verdenskrig.

Erfaringene de ulike involverte har hatt med dataspillpiloten er gjennomgående positiv. Med unntak av enkelte tekniske utfordringer for DKS Oslo, har planleggingen og avviklingen av opplegget stort sett vært vellykket. Kommunikasjonen de ulike partene imellom beskrives som god. Både i forbindelse med selve piloten og i etterkant har elevene delt sine synspunkter – synspunkter som i all hovedsak beskriver dataspillpiloten som en positiv opplevelse. Tilbakemeldingene fra elevene bærer tydelig bud om at de har opplevd *My Child Lebensborn* som engasjerende: trist, men også spennende og gøy. Kontaktlærerne i de fire klassene, utøver Elin Festøy og lærer Terje Pedersen (som har samarbeidet med Teknopilot om EDU-utgaven av spillet, og laget læringsopplegg), beskriver den praktiske gjennomføringen som vellykket og elevenes utbytte som godt, med reflekterte diskusjoner elevene imellom.

I beskrivelsene av *My Child Lebensborn*, er det imidlertid tydelig at både elever og lærere fremholder det faglige utbyttet som det mest positive ved spillet. Mens de fleste elevene synes det beste med å spille var kunnskapen de fikk om norsk etterkrigshistorie og tyskerbarn, påpeker lærerne hvor verdifullt det var at elevene fikk lære mer om empati og samarbeid. Selv om flertallet av elever oppfatter Elin Festøy som kunstner, er det lite som tyder på at de forstår selve dataspillpiloten som en kunstnerisk erfaring. Ingen elever trakk frem Elin Festøy i kraft av å være kunstner i diskusjonene om hvorfor det var spesielt å ha henne til stede under piloten. Selv om Elin Festøy har snakket om ulike grep de som spillutviklere har gjort for å frembringe kunstneriske opplevelser i spillet, eksempelvis opplevelsen av tristhet, virker det altså som elevens hovedinntrykk av spillet er forbundet med læring og kunnskapstilegnelse. Dette er en opplevelse som deles av DKS Oslo.

Innspillene har avdekket en rekke ulike utfordringer knyttet til det å formidle dataspill som kunst i DKS, både i forbindelse med det formidlingsfaglige, tekniske forhold og personvern hensyn. Tilfanget av norske dataspill som vil kunne gi den kunstneriske erfaringen DKS har som mål å tilby eleven, synes per i dag å være relativt lite. Ser man på den globale dataspillproduksjonen, er utvalget imidlertid mye større. Men utfordringene er også knyttet til kompetansen som skal til for å kunne foreta veloverveide og faglige beslutninger når dataspillproduksjoner skal velges. Skolenes tilgang på utstyr og teknisk kompetanse vil også kunne by på utfordringer når slike produksjoner skal avvikles. Til tross for dette er det etter Kulturtankens mening viktig å fortsette arbeidet med å undersøke hvordan dataspill på best mulig måte kan formidles i DKS.

Rapportens oppbygning

Denne rapporten består av fire deler. I første del, innledningen, presenteres prosjektets bakgrunn og formål. Deretter gjøres det rede for rapportens metode og empiri, før dataspillet *My Child Lebensborn* beskrives i korte trekk.

I del to oppsummerer Kulturtanken erfaringene fra aktørene som deltok i piloten: elevene, *Teknopilot* ved Elin Festøy og Terje Pedersen, skolene og til slutt DKS Oslo. Del tre oppsummerer innspill fra tre ulike spillutviklere,

og deres synspunkter på mulig deltagelse i DKS og potensielle tekniske utfordringer.

Rapportens fjerde og siste del diskuterer utfordringer knyttet til dataspill og dataspillets funksjon i DKS. I denne delen av rapporten presenterer Kulturtanken anbefalinger for videre arbeid, i tråd med Kulturtankens øvrige innspill på Kulturdepartementets bestilling av 24.05.19.

1. Innledning

1.1 Bakgrunn og formål

Denne rapporten leveres som én del av Kulturtankens svar på Kulturdepartementets bestilling av 24.05.19, der Kulturtanken blant annet bes etablere et pilotprosjekt med dataspill som kulturuttrykk. Den delen av departementets bestilling som omhandler overordnede spørsmål knyttet til dataspill i DKS drøftes i et eget, lengre innspill.

På bakgrunn av Kulturdepartementets bestilling ble dataspillpilotens mål definert i fellesskap mellom samarbeidspartene Kulturtanken, utøver Elin Festøy og Utdanningsetaten i Oslo kommune, 15.08.19:

«Pilotens overordnede mål er å gjøre møter med spill som kunst- og kulturuttrykk tilgjengelig for alle elever i hele landet gjennom DKS.

For å oppnå dette må vi undersøke hvordan vi kan

- utvikle dataspillproduksjoner som gir elevene kunst- og kulturopplevelser jamfør DKS sitt mandat, herunder relevans til skolens opplæringsarbeid
- gjøre DKS tilgjengelig og attraktivt som en formidlingsarena for utøvere i spillbransjen

Resultatmål for piloten: Det utarbeides en rapport som oppsummerer erfaringene fra piloten, og som skal fungere som en veileder/inspirasjon/erfaringsnotat for potensielle utøvere fra bransjen og potensielle oppdragsgivere blant tilskuddsmottakerne. Rapporten bør gi råd om, og vise til erfaringer rundt hvilke logistikkmessige utfordringer og løsninger piloten avdekker - både for skolen, utøver og tilskuddsmottaker.»

Kulturtanken har vært hovedansvarlig for å forestå innhenting og sammenstillingen av innspill i etterkant av den praktiske avviklingen av piloten. Det har ikke vært innenfor denne rapportens rammer for tid og ressurser å belyse annet enn det som beskrives som «resultatmål for piloten».

1.2 Metode og empiri

Datainnsamlingen til grunn for denne rapporten er basert på kvalitative metoder. Rapportens kunnskapsgrunnlag bygger i all hovedsak på skriftlig materiale utformet på bakgrunn av klasseromsobservasjoner, samtaler med kontaktlærere, gruppesamtaler med elever, intervjuer med spillutviklere, samt skriftlige bestillinger fra Kulturtanken.

Praktisk gjennomføring av spillpiloten

Dataspillpiloten ble gjennomført i klasse 8b og 9c på Vollebekk skole og klasse 8b og 9c på Lambertseter skole, henholdsvis 5. og 6. november 2019. Hver økt ble startet med en introduksjon fra DKS Oslo der de involverte aktørene ble presentert før opplegget ble forklart nærmere. Spillutvikler Elin Festøy snakket deretter generelt om spillet og hennes rolle i utviklingen av det.

Elevene ble så delt inn i grupper på to hvor de sammen skulle spille *My Child Lebensborn* i en periode på omtrent halvannen time på iPader som alle hadde spillet ferdig installert. Mot slutten av spillingen mottok alle elevene spørsmål via spillappen om hvilke følelser elevene fikk av å spille.¹⁵ Elevenes svar ble deretter, etter at spillingen var over, diskutert i plenum.

¹⁵ Spørsmålet og samtalene i plenum var annerledes i den første økten som ble gjennomført. Dette beskrives nærmere i kapittel 2.2.s

En representant fra Kulturtanken deltok som observatør under én økt på Vollebekk skole. Forsker Beate Børresen fra OsloMet deltok som observatør under én økt på Lambertseter skole.

Gruppesamtaler

Beate Børresen fra OsloMet fikk i oppdrag fra Kulturtanken å gjennomføre evalueringssamtaler med elevene i de fire klassene som deltok i piloten, for å innhente deres synspunkter på spillpiloten, og især spillets form og innhold. Samtalene ble gjennomført uken etter selve dataspillingen. De fire gruppesamtalene ble gjennomført 12. og 13. november på henholdsvis Vollebekk skole og Lambertseter skole.

Gruppesamtalene varte i omtrent 60 minutter. Innledningsvis fikk alle elevene utdelt loggark og ble deretter bedt om å besvare følgende spørsmål skriftlig:

- A. Noe som var bra med *My Child Lebensborn*
- B. Bør noe forandres i dette dataspillet?
 - 1. Ja/Nei, fordi
 - 2. Gi forslag til forandring hvis du svarer ja
- C. Det er annerledes å spille på skolen enn å spille hjemme.
 - 1. Sant/Usant, fordi
 - i. På hvilken måte var det å spille med Elin og snakke med henne om spillet etterpå, annerledes enn å spille med læreren?
 - ii. Var det spennende, ga det noe mer enn en vanlig time, at Elin var der når dere spilte og at dere kunne snakke med henne etterpå?
- D. Hun som laget dette dataspillet, Elin Festøy, er en kunstner.
 - 1. Sant/Usant, fordi

Med en tidsramme på omtrent 10 minutter per hovedpunkt ble resten av timen brukt til å diskutere elevenes

besvarelser i fellesskap. Elevene fikk ordet på ulike måter: ved bruk av terning, runder, peking fra Beate Børresen og håndsopprekning. Tilnærmet alt som ble sagt ble fortløpende og ordrett skrevet på tavla. I de to niende-klassene ble det i tillegg gjennomført metasamtaler på tampen av timen, om hvordan elevene hadde opplevd gruppesamtalene.

På bakgrunn av de fire samtalene mottok Kulturtanken til sammen 100 loggark fra 100 elever, 5 fotografier av sitater på tavla, samt Beate Børresens egen oppsummeringsrapport.

Intervjuer og skriftlige innspill

Som en del av Kulturtankens avtale med Teknopilot ble det foretatt tre intervjuer med tre ulike, norske spillutviklere for å hente inn synspunkter vedrørende mulig deltagelse i DKS: Krillbite AS, Snowcastle Games og Henschman & Goon. Spillutviklerne mottok også en mindre skriftlig bestilling fra Kulturtanken der de ble bedt om å belyse tekniske utfordringer ved bruk av dataspill i skolen. Intervjuene ble foretatt av Elin Festøy, som også videreformidlet den skriftlige bestillingen til spillutviklerne på Kulturtankens vegne.

Elin Festøy og Terje Pedersen leverte hver sin rapport som i korte trekk beskriver forløpet i pilotene, hvordan de opplevde elevenes engasjement og respons, samt hvordan de selv erfarte opplegget. Rapporten fra Terje Pedersen inkluderte også visse synspunkter fra lærerne som deltok i de fire pilotene. På bestilling fra Kulturtanken ga Elin Festøy i tillegg innspill på hvordan problemstillinger knyttet til dataspill i DKS generelt, og *My Child Lebensborn* og dataspillpiloten spesielt, vurderes fra et utøverperspektiv.

Som pilotkommune leverte også DKS Oslo på bestilling fra Kulturtanken, som var innspill på en rekke ulike problemstillinger for å synliggjøre perspektivet til tilskuddsmottakerne. Konkrete forhold knyttet til spillpiloten så vel som mer overordnede utfordringer forbundet med dataspillets funksjon i DKS, løftes frem i innspillet. På vegne av Kulturtanken videresendte DKS Oslo i tillegg skriftlige bestillinger til begge skolene som deltok i piloten der de med utgangspunkt i spillpiloten ble bedt om å besvare spørsmål om tekniske forhold, samt planleggingen og gjennomføringen av piloten. Kun Lambertseter skole besvarte denne henvendelsen.

1.3 Kort om My Child Lebensborn

My Child Lebensborn er et mobilspill som gir innblikk i livet til et tyskerbarn, i Norge etter 2. verdenskrig. Spillet tilhører *nurture games*-sjangeren, hvor Tamagotchi er det mest kjente eksempelet. I *My Child Lebensborn* skal du som

omsorgsperson ta vare på lebensborn-barnet: mate det, stelle og leke med det, og beskytte det fra omverdenen. Dette er en vanskelig oppgave som uansett spillerens valg resulterer i en rekke triste opplevelser. Spillet baserer seg på faktiske hendelser i etterkrigstidens Norge, der mange barn ble utsatt for grufulle handlinger i lokalsamfunnet fordi de hadde tyske soldatfedre.

Gjennom valgene spilleren gjør får eleven oppleve medansvar for barnets velferd og gis anledning til å utforske hvor begrensede muligheter disse barna hadde. Målet med spillet er å gi spillerne kunnskap om en lite kjent del av norsk etterkrigshistorie og innsikt i hvordan hat kan få et lokalsamfunn til å straffe uskyldige barn.¹⁶

My Child Lebensborn vant i 2019 prisen for beste spill i kategorien Games Beyond Entertainment under prisutdelingen til BAFTA Games Awards.

¹⁶ Norsk filminstitutt (2019).
<https://www.nfi.no/aktuelt/2019/bafta-pris-til-norsk-spill-om-lebensborn>

2. Erfaringer fra dataspillpiloten

2.1 Elevene

Alle elevene hadde klare oppfatninger om spillet. De kunne forklare og utdype hvorfor det var bra og på hvilken måte det kunne vært bedre. De hadde gode kunnskaper og interessante ideer om dataspill og data-spilling og engasjerte seg både i egne og de andres forslag. Flertallet la vekt på at de lærte noe om 2. verdenskrig og om hvordan barn hadde det under og etter krigen. Mange nevnte også at de lærte noe om hvordan det er å ha ansvar for et barn og at spillet vekket følelser.

Det fremgår av loggarkene, samt Beate Børresens rapport, at de fleste elevene likte å spille dataspillet. Beskrivelser som «gøy», «spennende», «kult», « morsomt», «annerledes», «gjennomtenkt» og «realistisk» blir brukt for å beskrive spillopplevelsen. De positive erfaringene springer ut av to ulike, men uløselig tilknyttede aspekter ved dataspillet: Dataspillets innhold og utforming på den ene siden, og mangfoldet av følelser dette fremkalte hos elevene, på den andre. Samtidig er det mange elever som peker på et tydelig forbedringspotensial ved dataspillet.

Noe som var bra: Spillets innhold og utforming

At spillet har en «bra storyline», som en av elevene bemerket, altså at handlingsforløpet er godt, ble løftet frem som en styrke ved spillet av flere. Elevene opplevde handlingen og de ulike karakterene som drev den fremover som troverdige. Mulighetene til å påvirke handlingsforløpet gjennom de mange valgene spilleren kontinuerlig måtte ta stilling til, ble fremhevet som særlig positivt ved spillets utforming. At dette i sin tur skapte en følelse av at det stadig skjedde noe, ble løftet frem som positivt av flere. Andre elever nevnte dataanimasjonene som det beste med spillet, og spesielt de mange ulike ansiktsuttrykkene

til barnet. Det de fleste elevene vektla som spillets fremste styrke var imidlertid at de fikk ny kunnskap om akkurat denne delen av norsk etterkrigshistorie, og at de lærte hvordan det var å vokse opp som tyskerbarn.

«At man kunne bestemme historien litt selv og bidra. Å føle at man var en del av spillet siden man spilte fra morens perspektiv.»

«Det var alltid noe nytt.»

«Jeg synes hvordan spillet er bygd opp er skikkelig kult! Og likte ganske godt tegningene/animasjonene.»

«Det jeg synes er bra med spillet er at det er basert på en sann hendelse/historie.»

«Det viser hvordan det var i Norge etter krigen.»

«Det var bra å spille spillet fordi man ser og lærer om hvordan tyskerbarna hadde det etter krigen.»

Noe som var bra: Følelsene du fikk av å spille

Elevene forteller om en rekke følelser, særlig glede og tristhet, i forbindelse med spillingen. Medfølelsen med barna og moren i dataspillet er gjennomgående sterk blant flertallet av elevene. Spillet lot elevene leve seg inn i karakterenes livssituasjoner. Mange forklarte derfor at de ble triste av å se barna bli mobbet og hvor utfordrende det var, i rollen som enslig mor, å påse at barna dine hadde det godt. Det blir også beskrevet som spennende å se om egne etiske vurderinger og valg underveis i spillet gagnet barnet, og i hvilken grad de bidro til å gjøre hverdagen i til hovedkarakterene i spillet bedre.

«Det hadde et viktig budskap og man fikk medfølelse for karakterene i spillet.»

«Det satte i gang mange følelser.»

«Man levde seg veldig inn i foreldrerollen og man ble glad i barnet.»

«Det var litt trist å se Karin lei seg.»

Ting som bør forandres i dataspillet

På spørsmål om elevene tenkte noe burde vært forandret i dataspillet, ga mange imidlertid også uttrykk for sider ved spillet de opplevde som negative. Dette gjaldt i særlig grad manglende alternativer og styringsmuligheter for barnet i spillet, og at handlingen derfor opplevdes som monoton, treig og kjedelig.

«Mye gjentakelser.»

«Det tar for lang tid før det blir spennende, vi gjør mye likt i begynnelsen.»

«Man bør kunne styre ham.»

«Man burde kunne forandre mer på det som skjer.»

«Mer action, la karakteren gjøre shit.»

Er My Child Lebensborn kunst?

Elevene ble også bedt om å svare «sant» eller «usant» på påstanden om at «Hun som laget dette dataspillet, Elin Festøy, er en kunstner», og deretter begrunne svaret. Til sammen 56 svarte sant og 17 svarte usant. Enkelte elever unnlot å svare.

Argumentene for at Elin er en kunstner handler stort sett om at hun har hatt en idé eller en plan som hun har satt ut i livet, og at det hun har laget får elevene til å «bruke hjernen». Mange la til at hun har arbeidet hardt med noe som er vanskelig og originalt. Flere nevnte at Elin selv sa at det var kunst, og i én klasse ble det sagt at hvis Elin mener det er kunst, så er det kunst. I flere loggark ble det skrevet at hun tegner bra og derfor er en kunstner. Andre skrev at spillet er bra, spennende, uvanlig, lærerikt, kult, gøy, interessant, har mange detaljer og derfor er kunst.

På den andre siden handler argumentene for at Elin ikke er en kunstner i stor grad om at hun er en dataprogrammerer/spillutvikler/spilldesigner. Det er to forskjellige yrker. «En lege er ikke en brannmann», som en elev sa. Tilsvarende understrekte mange at kunst er noe annet enn spill. Alle kan lage et spill. Spill er ikke kreativt, derfor er det ikke kunst. Mange nevnte at kunstnere er «malere og sånt».

«Usant. Hun maler ikke bilder eller lager kunst. Hun lager spill.»

«Nei, fordi hun er en dataprogrammerer.»

«Sant, fordi spillet er en tegneserie på en måte.»

«Sant, fordi hun laget det ut fra sin egen kreativitet og sine ideer.»

«Sant, fordi det tar tid og erfaring å lage et spill så man blir jo en kunstner.»

«Sant, fordi hun tegner veldig fint og klarer å sette sammen et så bra spill.»

Det er annerledes å spille på skolen enn å spille hjemme

Når elevene ble bedt om å svare «sant» eller «usant» på påstanden om at «det er annerledes å spille på skolen enn å spille hjemme», og deretter begrunne svaret, svarte 71 sant og 18 usant. Noen svarte at det er likt eller at de ikke visste.

De som svarte at de opplevde det som annerledes å spille på skolen begrunnet dette med både positive og negative forhold ved spillopplevelsen. Det var for eksempel positivt at en kunne spørre medelever og diskutere avgjørelsene man tok. På den annen side ble det trukket frem som negativt at tiden var mindre enn den ville vært hjemme og at du ble «overvåket». På skolen er man mindre fri til å utforske spillet, mens man kan ta seg lengre tid til å forstå og sette seg inn i spillet hjemme. Mange påpekte også at

det å spille på skolen i større grad enn det å spille hjemme, bærer preg av undervisning og at de må lære noe.¹⁷ Og selv om det å spille data på skolen var mer underholdende og morsomt enn ordinær undervisning, poengterte mange at de ikke ville spilt et slikt spill om de var hjemme og kunne velge fritt.

De elevene som svarte «vet ikke» eller at de var uenige i påstanden begrunnet det med at spillet er det samme selv om man spiller hjemme, og at man må foreta de samme valgene selv om man sitter et annet sted.

I denne samtalen stilte Beate Børresen følgende oppfølgingsspørsmål:

- På hvilken måte var det å spille med Elin og snakke med henne om spillet etterpå, annerledes enn å spille med læreren?
- Var det spennende, ga det noe mer enn en vanlig time, at Elin var der når dere spilte og at dere kunne snakke med henne etterpå?

Det var bred enighet blant elevene om at det var fint å ha Elin Festøy til stede under piloten. Noen syntes det var interessant å møte en som har laget dataspill og at det var bra at de kunne stille henne spørsmål. Men for de fleste ble Elin Festøys tilstedeværelse oppfattet som noe positivt først og fremst av praktiske årsaker. Elevene trakk frem at Elin var bedre rustet til å hjelpe og veilede dem underveis fordi hun hadde laget spillet og generelt visste mer om dataspill. Alle elevene hadde blitt bedt om å ta stilling til hvorvidt Elin Festøy var kunster eller ikke, og mange hadde også konkludert med at hun var det før samtalene med Beate Børresen i plenum. Flere påpekte at Elin Festøy selv også hadde omtalt seg selv som kunster i forbindelse med spillingen. Til tross for dette var det

ingen elever som løftet frem Elin Festøy i kraft av å være kunster når fordelene med å ha henne til stede under og etter spillingen ble diskutert.

«Usant. Det er jo det samme spillet.»

«Sant. Du føler en slags «overvåking» på skolen som gir deg mindre frihet til å utforske ruter i spillet enn du ville hatt hjemme.»

«Sant. Det er ikke et spill jeg kunne spilt hjemme.»

«Sant. På skolen kan du skaffe deg hjelp.»

«Sant. På skolen kan du spørre venner hvor langt de har kommet.»

«Sant. Det er dårligere spill på skolen som man må lære noe av.»

«Sant. På skolen spiller vi spill som prøver å lære oss ting.»

«Det var bra (å ha Elin Festøy der) fordi hun kunne vise oss spillet.»

«Det var ikke noen spesiell forskjell (mellom det å ha Elin der og det å ha læreren der), men jeg ville valgt Elin over læreren.»

«Elin kunne hjelpe oss bedre enn læreren.»

«Interessant å møte en som har laget spill.»

2.2 Teknopilot

Elin Festøy fra Teknopilot hadde lite erfaring med å holde foredrag og workshops for barn og ungdommer. På den annen side hadde hun mottatt flere innspill fra både DKS Oslo og Beate Børresen med tips om hvordan man best holder oppmerksomheten hos barn og ungdom, for eksempel ved å benytte åpne spørsmål.

Til tross for litt støy i første gruppe, vurderer Teknopilot selve spillingen som vellykket. Elevene kom raskt i gang,

¹⁷ Påstanden forholder seg ikke til *My Child Lebensborn* spesifikt, men «spill» generelt. En kan derfor ikke med sikkerhet vite om svarene referer til den konkrete spillpiloten eller dataspill i sin allminnelighet.

var engasjerte i spillets ulike problemstillinger og mange ønsket også å spille i pausen. Det understrekes at elevenes spillinnlevelse særlig kom til uttrykk i de mange diskusjonene om spillets hovedkarakterer samt etiske dilemmaer de ble bedt om å ta stilling til i spillet. I forbindelse med samtalene mellom Elin Festøy og elevene i etterkant av spillingen, ble dette ifølge Festøy selv organisert på en lite hensiktsmessig måte i den første gruppen. Det ble stilt et spørsmål til hele gruppen via appene like før spillingen var over, der de ble bedt om å formulere et spørsmål som elevene så sendte tilbake til Festøy. Da Festøy skulle gjennomgå de innsendte spørsmålene for elevene ble dynamikken statisk, med passive tilhørere og monotone besvarelser. For å skape mer aktivitet og respons blant elevene i samtalen etter spillingen, besluttet derfor Festøy å forandre opplegget. I spørsmålet som ble lagt inn i appen ble de tre påfølgende gruppene spurt om hvilke følelser de fikk av å spille *My Child Lebensborn*. Svarene ble så vist på storskjerm, og gjorde det tydelig at de fleste stort sett følte det samme, nemlig både glede og tristhet. Til sist ble det vist et skjermbilde fra spillet for å problematisere hvorvidt det egentlig eksisterer korrekte svar når en snakker med barn som blir mobbet.

Dette opplegget ga ifølge Festøy fin aktivitet i timene, der elevene både ga svar på hvorfor de opplevde det på den og den måten, og hun kunne forklare hvordan de hadde jobbet med spillutviklingen for å skape disse følelsene. Spørsmålene og samtaleformen utgjorde, slik Festøy beskriver det, «en god inngang til å synliggjøre hvordan spilldesign brukes til å skape en emosjonell, kunstnerisk opplevelse.» Elin Festøy presiserer i sitt innspill at hun opplevde spillpiloten som lærerik og meningsfull også for sin egen del. Også Festøys medsitter under pilotene, Terje Pedersen, opplevde piloten som vellykket, med gode diskusjoner blant elevene og positive tilbakemeldinger fra lærerne. Innspillet tyder imidlertid på at Pedersen

forstod piloteringen som et forsøk på å «bruk(e) spill i undervisningen», snarere enn å gi elevene en kunstnerisk opplevelse.

2.3 Skolene

Alle skolene opplevde spillpiloten som vellykket, men først og fremst med tanke på elevenes faglige utbytte. Ifølge Lambertseter skole fungerte også kommunikasjonsdelen med DKS bra, med god dialog på mail. Slik de vurderer det, er det viktig at læreren får beskjed på forhånd om hvorvidt han/hun skal forberede seg eller bidra med noe under gjennomføringen. Videre anså Lambertseter skole det som svært verdifullt at Elin Festøy var med inn i klasserommet før, under og etter spillingen. Ifølge skolen vil mange lærere oppleve det som en ekstra arbeidsbyrde om de på forhånd må sette seg inn i slike spill og lage et opplegg rundt det. Til tross for at mange lærere nok har den nødvendige kompetansen, er det mangelen på tid og den samlede arbeidsmengden sett under ett som gjør det vanskelig å skulle påta seg slikt arbeid. Og selv om lærerne hadde spilt igjennom hele spillet på forhånd, understreker Lambertseter skole at de trolig ikke ville klart å formidle budskapet like bra og vekke samme engasjement som Elin gjorde.

At DKS hadde med egne iPader med spillet ferdig installert, blir trukket frem som positivt, da det forenklet den praktiske gjennomføringen betraktelig for skolens del. Lambertseter skole poengterer imidlertid at alle elevene på skolen har 1:1 iPad. I den grad spillingen lar seg gjennomføre på iPad vurderes derfor ikke det tekniske utstyret som en stor utfordring. De påpeker også at de er klar over de potensielle hindringene forbundet med personvern hensyn, men at de vil kunne styre klar av slike utfordringer så lenge elevene logger seg på med sine Feide-brukere.¹⁸ Etter deres oppfatning, fører ikke slik

¹⁸ Feide er den nasjonale løsningen for sikker innlogging og datadeling i utdanning og forskning.

spilling til flere personvernutfordringer enn øvrig skolearbeid der iPad benyttes. Det bør ifølge skolen være opp til IKT-avdelingen i Utdanningsetaten å sikre at elevenes personvern er ivarettatt.

Innspillet fra Lambertseter stemmer godt overens med hovedpoenget fra Terje Pedersens samtaler med kontaktlærerne i de fire klassene. En av kontaktlærerne understreker at «spill i skolen er viktig fordi man må ta elevens kultur på alvor.» Det kontaktlærerne synes å vektlegge mest ved piloteringen er imidlertid spilllets didaktiske og pedagogiske funksjon. De fremholder *My Child Lebensborn* som godt egnet i undervisningsøyemed, og ønsker seg mer spill i undervisningen fremover. Videre vurderer de elevenes faglige utbytte som stort, særlig de sidene forbundet med den historiske innsikten i situasjonen til tyskerbarn, samt samarbeid og etisk refleksjon elevene imellom.

2.4 DKS Oslo

DKS Oslo påpeker på sin side at de opplevde tekniske utfordringer under arbeidet med å installere spillet

på iPadene før opplegget ble gjennomført på skolene. Utøveren benyttet først den kommersielle utgaven av spillet og deretter en betautgave av EDU-versjonen – modifisert og tilpasset undervisningssituasjoner. Endringen av software resulterte i dårlig tid og ekstraarbeid forbundet med å løse tekniske utfordringer i samarbeid med IKT-avdelingen i Utdanningsetaten. De opplevde for øvrig dialogen med de ulike partene i forkant av gjennomføringen, som god. Selve gjennomføringen på de to skolene gikk ifølge DKS Oslo «veldig greit».

Hva gjelder bruken av *My Child Lebensborn* som eksempel på dataspill som kunstnerisk uttrykk, vurderer DKS Oslo spillet og opplegget i etterkant som mindre egnet. Til tross for at elevene fikk møte en av spillutviklerne, opplevde de ikke at dette møtet bar særlig preg av å være kunstnerisk i form og innhold. Ifølge DKS Oslo var spillpiloten mer et opplegg for læring enn kunstopplevelser, og kan således sammenlignes med andre undervisningsopplegg der læringsutbytte står i fokus. Slik DKS Oslo ser det kunne opplegget vært gjennomført av skolene selv med tilnærmet samme utbytte for elevene.

3. Hva tenker spillbransjen om DKS?

De tre spillutviklingsselskapene Elin Festøy snakket med hadde verken direkte erfaring med, eller særlig kjennskap til DKS. Hos to av selskapene fremkommer det med stor tydelighet at ressursene, særlig de forbundet med administrativt og PR-relatert arbeid, er få, og at de til enhver tid derfor må gjøre strenge prioriteringer. På Festøys spørsmål om hvordan de stiller seg til deltagelse i DKS, altså at selskapene selv står for formidlingen av spillet, svarer de at de er skeptiske til om slik deltagelse vil være regningssvarende mengden arbeid tatt i betraktning. Den tredje er mer positiv til DKS-deltagelse. I forbindelse med bruk av dataspill i skolen, poengterer alle de tre selskapene ulike potensielle utfordringer forbundet med teknisk kompetanse og maskinvare på skolene.

3.1 Selskapenes deltagelse i DKS

Alle de tre selskapene er i utgangspunktet positive til deltagelse i DKS. Når selskapene blir forklart at et dagshonorar i DKS er NOK 5000 svarer alle tre at dette vil kunne være interessant i et kommersielt perspektiv, men for to av dem, kun i den grad de sikres en viss inntekt. Disse to selskapene forklarer at de ikke har egne outreach managere med ansvar for PR-relaterte oppgaver og oppfølging av spillere. Dermed blir det å bruke tid på prosjektbeskrivelser og annet administrativt arbeid i håp om mulig DKS-deltagelse uten at de er garantert lengre oppdrag og et minimum av inntekter, for risikabelt med tanke på selskapets primæroppgaver. Arbeidstiden brukes i all hovedsak til kreativ utvikling av dataspill, ofte flere om gangen, og som regel innenfor relativt stramme rammer for tid og kapasitet. De få administrative ressursene selskapene har til rådighet prioriteres brukt på oppgaver som kan sikre større inntekter enn det DKS

kan, eksempelvis søknader til NFI og Kulturrådet, og dialog med spillplattformer som Playstation og Steam. Når spillselskapene først sikres plattformer for salg blir spillene som regel del av distribusjonsnettverk som vil kunne virke inntektsbringende i lang tid fremover uten at selskapene trenger å drive ytterligere innsalgsarbeid.

«Vi har lite ressurser på markedsføring av spillet. Jeg har jobbet for å få det inn på nettbutikker og lignende plattformer verden over. Vi har søkt og blitt kjøpt av Biblioteksinnkjøpsordningen og vi har produsert fysiske formater. Oppsummert kan du si at jeg har jaktet på de kommersielle mulighetene fremfor de «kommunalkulturelle». Jeg vet at de finnes, men det er for mye jobb med for lite resultat – vi er ikke store nok. Det er bare meg.»

«Hvis jeg også må sette av tid til å lage et innsalg og pitche må jeg nesten vite at det er en inntekt på om lag 250.000 å se frem til. Uten noe minimumsoppdrag høres dette ikke så attraktivt ut. Vi er i skapermodus 9 av 10 dager og jobber alltid på flere spill, så det å reise fra teamet har en kreativ kostnad. Vi er avhengige av å kunne kontrollere tiden vår, sier han.»

«Det høres litt skummelt ut. Da går det plutselig mye tid og man har ikke kontroll over tidsbruken. Det kan bli vanskelig hvis det bare blir fem dager her og der. Det er noe annet hvis man blir booket opp hver dag i en lengre periode. Jeg er bekymret over investeringen i innsalget og må ha kontroll på hvilke dager som kan bookes.»

En av de tre selskapene har imidlertid egen outreach manager og påpeker at DKS-deltagelse derfor kunne vært en fin og egnet aktivitet for denne personen.

«Så lenge vi kan ha litt fleksibilitet for når vi kan stille opp tror jeg ikke det vil være noe problem å ta en person ut av teamet. Vi reiser en del rundt og holder foredrag som det er, uten å få betalt. Så dette kan være en fin aktivitet, både med tanke på hva det kan bety for barna og at vi kan reise rundt og få noen kroner for det. Men hvis det skulle bli for mye og et for stort press på bedriften må vi kunne si fra at vi er i en periode hvor vi ikke kan stille opp.»

3.2 Tekniske utfordringer ved bruk av dataspill i skolen

Uavhengig av hvorvidt selskapet selv måtte stå for formidlingen av DKS-produksjonen, må flere tekniske krav være oppfylt for at skolene skal kunne ta i bruk selskapenes dataspill. Som det fremkommer av de tre selskapenes besvarelser vil skolenes mulige utfordringer fortone seg ulikt, avhengig av de forskjellige spillenes plattform og tekniske krav, samt skolenes maskinvare, utstyr og kompetanse.

Overordnet sett er den største utfordringen forbundet med bruk av dataspill i skolen, maskinvaren, dens kapasitet og egnethet. I de tilfeller der det kan medbringes fysiske eksemplarer av spillet, vil en unngå eventuelle utfordringer knyttet til nedlasting. Det fordrer imidlertid at skolen har egne konsoller, eksempelvis Playstation-konsoller – noe de færreste skolene har, eller PC-er kraftige nok til å håndtere dataspill. Enkelte spill er også

kun tilgjengelig på digitale plattformer som i liten grad egner seg for bruk i skolen, eksempelvis Apple Arcade. Alle de tre spillutviklerne mener imidlertid at en del av utfordringene forbundet med logistikk og tilgang på utstyr og maskinvare vil kunne løses med egne skolekontoer på Steam – en nettbasert plattform for kjøp og bruk av dataspill som vil gi elevene muligheten til å spille spill via internett på skolens pc-er.¹⁹

Videre understrekes viktigheten av at skolene må ha tilstrekkelig kompetanse til å foreta de tekniske forberedelsene på egenhånd, for eksempel de forbundet med nedlastinger og håndtering av lisensnøkler. Grunnet knappe ressurser vil selskapene i liten grad kunne bistå skolene med support i forkant av oppleggets gjennomføring.

«Utfordringen er maskinvare. Det enkleste hadde vært hvis skolene hadde konsoller, hvor det er mindre vedlikehold. PC og Mac krever mer. Chromebooks er ikke sterke nok for vårt spill, siden de mangler grafikkort.»

«Vi har koder vi kan dele ut, men vi er ikke i stand til å gjøre noe særlig support for å få ting til å fungere. Men vi kan sikkert få levert spillkoder et par uker i forkant og også sette opp skjemaer for refleksjon slik at elevene kan forhåndsspile og reflektere før vi kommer innom.»

«Vårt behov er at det er minst mulig jobb fra vår side og at det er enkelt for oss å få spillene på plass. Med de økonomiske rammene i DKS kan vi ikke ha mye ekstra logistikk før det går ut over økonomien ved deltagelse.»

¹⁹ Det er verdt å merke seg at spillportalen Steam per i dag er tilpasset forbrukermarkedet, og ikke skolenes teknisk-administrative behov. Et klassesett med Steamkontoer betyr mange ulike brukere, passord og automatiske oppdateringer som gjør det ressurskrevende å vedlikeholde og drifte.

4. Diskusjon og anbefalinger

4.1 Dataspill som kunst i seg selv

Hvorvidt dataspill er kunst eller ikke er en diskusjon som trolig skyldes at dataspill er et forholdsvis nytt kulturuttrykk som tidvis har vært forbundet med lavkultur og barn og unges fritid. Sammenligner man dataspill som medie- og kulturuttrykk med eksempelvis litteratur eller film synes problemstillingen noe konstruert. Fremfor å diskutere hvorvidt litteratur eller film er kunst i seg selv har det vært vanlig å forholde seg til spesifikke verk i spesifikke kontekster. Slik bør en muligens også tenke om dataspill. Dataspill er næring og underholdning, men i mange tilfeller også kunst og kultur, og i mange spill vil det være uklare grenser mellom spillopplevelse og kunstopplevelse. Visuelle og fortellermessige virkemidler kan også vurderes på lik linje med andre kunst- og kulturuttrykk.

I Kulturdepartementets dataspillstrategi 2020-2022, *Spillerom*, står det at den kunstneriske kvaliteten i dataspill handler om «(...) originale verk som estetisk og fortellermessig er med på å utvikle og fornye data-spilluttrykket og som utfordrer, beriker og gir rom for ettertanke».²⁰ En slik definisjon stemmer på mange måter overens med *My Child Lebensborns* form og innhold, noe som også underbygges av flere av elevenes beskrivelser av spillopplevelsen. Mange reflekterte rundt temaer som mobbing og utenforskap, og mange oppga at de ble triste av å spille det.

Til tross for dette, var den vanligste oppfattelsen blant elevene at det beste med *My Child Lebensborn* først og fremst var det de lærte av å spille det. Spillet ga elevene ny innsikt i norsk etterkrigshistorie og livene til tyskerbarna,

samt problemstillinger knyttet til hat, utenforskap og fattigdom på et mer overordnet nivå. Spillet sjanger, design og målsettinger synes bedre egnet for temaer knyttet til samfunnsfag og det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring enn en selvstendig kunstnerisk opplevelse. Flere elever forklarte videre at forskjellen mellom det å spille på skolen og det å spille hjemme var at spilling i skolesammenheng ofte hadde som formål å lære dem noe. Dette kan tolkes som enda et argument for at dataspillpiloten ble oppfattet som et undervisningsopplegg.²¹ Også kontaktlærerne vektla det faglige utbyttet elevene fikk ved å delta i spillpiloten. I tillegg til økt innsikt i spillets overordnede tematikk, som mobbing og utenforskap, ble elevenes faglige utbytte også begrunnet med hvordan spillet fordret samarbeid og aktive valg av elevene. Både spillets innhold og måten spillforløpet var bygd opp på, ble følgelig trukket frem som positivt fordi det representerte en ny måte å lære og undervise på. At spillpilotens fremste styrke var det faglige læringsutbyttet, er en oppfatning som deles av DKS Oslo.

Dataspill er som DKS Oslo påpeker videre, lett tilgjengelig for elevene utenom skolen og svært mange barn og unge spiller dataspill aktivt på fritiden. Dataspill føyer seg således inn i rekken av digitale verktøy og plattformer som preger barn og unges liv til daglig. Dette er med på å understreke behovet for en tilnærming til dataspill som ikke er forankret i et ønske om å «tale ungdommenes språk», men heller tar sikte på å formidle dataspill som noe annet, nemlig kunstneriske opplevelser. Samtaler med landets tilskuddsmottakere tyder på at det er utfordrende å finne dataspill av høy kunstnerisk kvalitet. Dessuten vil mange DKS-administrasjoner ikke ha

²⁰ Kulturdepartementet, (2019: 10). <https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

²¹ Påstanden forholder seg ikke til *My Child Lebensborn* spesifikt, men «spill» generelt. En kan derfor ikke med sikkerhet vite om svarene referer til den konkrete spillpiloten eller dataspill i sin allminnelighet.

tilstrekkelig kompetanse til å vurdere dataspill som kunstform. I tråd med mandatet til DKS skal kunsten som presenteres også bidra til å realisere mål i læreplanverket. Alt dette vil utgjøre utfordringer når en skal finne gode dataspillproduksjoner der det kunstneriske heller enn det didaktiske blir vektlagt. Det bør etter Kulturtankens oppfatning, likevel etterstrebtes å utforme DKS-produksjoner der det kunstneriske innholdet og den kunstneriske opplevelsen knyttet til dataspill står mer i fokus.

Anbefalinger

- Nye formidlingsteknologier som VR, AR og apper faller ikke inn under betegnelsen «dataspill», men er like fullt interessante medier for formidling av kunstneriske og kulturelle uttrykk i samtiden. For å inkludere flere typer teknologi kan en med fordel vurdere å opprette en prøveordning for en ny syvende kunstkategori med en bredere betegnelse enn «dataspill», eksempelvis «Spill og interaktive medier». Piloten kan gå over en treårsperiode før den evalueres med tanke på om kategorien bør innføres permanent på linje med de andre kunst- og kulturuttrykkene i DKS.

4.2 Formidling av dataspill som kunstuttrykk

Hvilke sider ved dataspillet som vektlegges i formidlingen av dataspill som kunst, er viktig. Selv om et dataspill og tilhørende spillopplevelse ikke nødvendigvis er utviklet som eller bedømmes som en kunstopplevelse, vil en formidler likevel kunne fokusere på ulike sider ved dataspillet som løfter frem kunstneriske kvaliteter. Ifølge DKS Oslo vil det for eksempel være nyttig å fokusere på «hvordan dataspill er komponert og bygd opp, valg av estetiske virkemidler, narrativ og lignende» når skoleelever skal presenteres for dataspill som kunst- og kulturuttrykk. Oppleggene kan ta form av alt fra korte presentasjoner til

workshops som strekker seg over flere dager. Spilling vil naturlig nok i mange tilfeller også være en del av formidlingen. DKS Oslo understreker dessuten i sitt innspill at hvem som formidler vil være avhengig av oppleggets form og innhold, men at det eksempelvis vil være interessant å møte lyddesignere, grafiske utviklere, konseptutviklere, produsenter eller personer som kan formidle noe generelt om spill og spillteknologi. Det vil i alle tilfeller være nødvendig at personen har evnen og kompetanse til å belyse de kunstneriske sidene ved dataspill.

Som Elin Festøy understreker i ett av sine innspill, hadde hun lite erfaring med dataspillformidling til barn og unge i forkant av piloten, og hun var blant annet nødt til å endre formen på gruppesamtalen med elevene etter den første klassen. I samtalene i etterkant av spillingen ble det i stor grad fokusert på følelsene elevene fikk av å spille. At de fleste ga uttrykk for at de både ble triste og glade var ifølge Festøy en god inngang til å synliggjøre hvordan spilldesign brukes til å skape en emosjonell, kunstnerisk opplevelse. I samtalene fokuserte hun derfor på de kreative og kunstneriske grepene spillutviklerne hadde tatt for å fremkalle de ulike følelsene hos spilleren. Som det fremkommer av loggarkene fra samtalene med Beate Børresen oppfattet også flertallet av elevene Elin Festøy som kunstner. På de spørsmålene der Beate Børresen ønsket å undersøke hvordan elevene opplevde det å ha Festøy til stede under og etter spillingen ble derimot begrepene «kunst» eller «kunstner» aldri nevnt. Det var nærmeste utelukkende av praktiske hensyn at det var fint å ha Elin Festøy til stede under piloten. Til tross for at elevene oppfattet henne som kunstner, kan dette tyde på at på at selve formidlingen av *My Child Lebensborn* i for liten grad evnet å kommunisere de kunstneriske sidene ved spillet tydelig til elevene.

Anbefalinger

- Det er behov for flere piloter som undersøker hvordan spill kan formidles som et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS, som bygger på erfaringene fra denne piloten, og der ulike formidlingsformer og formater utforskes videre. En kan med fordel vurdere å følge opp *My Child Lebensborn*-piloten med en ny dataspillpilot. Dataspillpiloten bør være basert på et nytt og kunstnerisk orientert dataspill og formidlingsopplegg som ikke nødvendigvis oppleves som didaktisk i skolesammenheng.

4.3 Teknisk utstyr og GDPR

Under spillpiloten ble DKS Oslos eget iPad-klasesett, med spillet ferdiginstallert, tatt i bruk. Dette ble trukket frem som positivt av skolene, fordi det lettet arbeidsbyrden for lærerne. På den annen side opplevde DKS Oslo tekniske utfordringer under forberedelsene da de måtte gå fra den kommersielle versjonen av appen til EDU-utgaven.

Som spillutviklerne påpeker vil det alltid være ulike tekniske forhold som må vurderes og avklares når en skal bruke dataspill. Flere lærere kommenterte i tillegg at økonomi er viktig. Datautstyr og dataspill er dyrt, og en trang skoleøkonomi vil i mange tilfeller vil stå i veien for gjennomføringen av dataspillproduksjoner dersom skolen selv må betale for lisensene. Modellen som ble brukt i dataspillpiloten, der DKS-administrasjonen stilte med ferdiginstallert programvare på medbrakt utstyr, vil la seg gjennomføre i flere, men ikke alle tilfeller. Hva de ulike aktørene, herunder DKS-administrasjonene og skolene, har av teknisk utstyr til bruk i dataspillproduksjoner i

DKS, får konsekvenser for innretningen av samarbeidet og den tekniske avviklingen av produksjonen. Spillutviklerne har på sin side få eller ingen ressurser til å drive supportarbeid. Som Elin Festøy også er inne på i sitt innspill bør omfanget av kompetanse og teknisk utstyr i DKS og på skolene derfor være tydelig avklart før dataspillproduksjoner igangsettes. Likeledes fordrer dette at spillutviklere og andre relevante utøvere er tydelige på hva de selv kan tilby av utstyr, og hva som kreves av teknisk utstyr og kompetanse i DKS og på skolene.

De ulike problemstillingene knyttet til GDPR og elevenes personvern ved bruk av dataspill i skolen er ifølge DKS Oslo kompliserte og fortsatt uavklarte. All digital informasjon som kan spores tilbake til den enkelte elev, enten det er etter bruk av mobiltelefon, nettbrett eller pc, er personopplysninger og beskyttet av personvernloven. Som skoleeier opplever Oslo kommune store utfordringer med å utforme retningslinjer som både ivaretar elevenes personvern og er smidige og enkle å praktisere.

Anbefalinger

- En bør utrede mulighetene for lisensiering av dataspill i DKS og et samarbeid med bibliotekenes innkjøpsordning. I den grad utredningens funn tilsier det, bør det deretter utredes rutiner for hvordan slik lisensiering skal foregå.
- Bruk av digital teknologi i skolen kan innebære GDPR-utfordringer en foreløpig ikke overskuer hele rekkevidden av. Det anbefales at man får utredet dette og at en på bakgrunn av utredningen utarbeider en enkel manual for utøvere som skal bruke digital teknologi i sitt formidlingsopplegg.

5. Referanser

Feide, (2019). *Om Feide*.

<https://www.feide.no/om-feide>

Kulturdepartementet, (2019). *Spillerom. Dataspillstrategi 2020-2022*.

<https://www.regjeringen.no/contentassets/42a-c0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom--dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

Norsk filminstitutt, (2019). *BAFTA-pris til norsk spill om Lebensborn*.

<https://www.nfi.no/aktuelt/2019/bafta-pris-til-norsk-spill-om-lebensborn>



Kulturtanken

Postboks 4261 Nydalen

N-0401 OSLO

Tlf.: 22 02 59 00

post@kulturtanken.no

www.kulturtanken.no

Foto: AdobeStock.com