

Innspill til Spilltanken fra spillformidlerne i Bibliogames

Hvem er Bibliogames?

Bibliogames er en organisasjon som leverer spillkulturelle arrangement på offentlige arenaer. Det inkluderer kodekurs, demonstrasjon av ny teknologi, spillturneringer og foredrag. Vi skriver spillanmeldelser av norske spill og formidlingstips til spill fra NFI's innkjøpsordning, for å gjøre det lettere for bibliotekene å levere utviklernes opplevelser til publikum. Vi besøker spillarenaer som The gathering og Spillhuset for å sanke og dele erfaringer med andre formidlere. Vi søker samarbeid med så mange spillaktører som mulig for å belyse for det offentlige hvilke muligheter og visjoner som finnes der ute. Vi søker kort sagt å være et nav for spillkultur som også sprer det vi samler inn.

Våre medlemmer består av spillentusiaster med forskjellig faglig bakgrunn. Flertallet er formidlere med bibliotekarutdanning, da Bibliogames ble etablert for å styrke bibliotekenes spilltilbud. Andre kommer fra IT eller arbeid med barn og unge. Vi har til i dag samarbeidet med 30+ skoler, bibliotek, sykehus og fritidsklubber.

Hva kan være viktig med spill i DKS og hvorfor?

Dataspill er i dag den desidert mest utbredte aktiviteten blant barn og unge. 96% av gutter mellom 9-18 år spiller, så vel som 63% av jenter i samme aldersgruppe. Det har ikke minst blitt mer populært og sosialt akseptert for voksne å spille. Undersøkelser viser, at målt i antall, er spillere flest i aldersgruppen 34 år. At så mange voksne spiller i dag skyldes flere ting. Blant annet har samfunnet blitt mer åpent for mangfold, noe vi ser på behandlingen av både kjønn, religion, levesett og *interesser*. En annen grunn er at spillmediet har modnet. Fra å være et primært underholdningsbasert uttrykk med urealistisk innhold på 70-80-tallet, finnes det i dag en rik flora av spill som gjennom ulike sjangere, plattformer, og kombinasjoner med andre uttrykk, har skapt et spill for alle. *Wordfeud*, *Candy crush*, *Gone home*, *Fortnite*, *Dream daddy*, *Minecraft*, *Farming simulator*, *Zelda*, er alle spill, men for vidt forskjellige spillere. Noen spill vektlegger narrativ, andre vektlegger utfordringer, mens atter andre vektlegger det sosiale eller det kreative. Videre finnes det også tematisk sett et stadig større spenn å velge mellom. Fra realistiske fremstillinger av nybyggertiden i det ville vesten, til dypdykk i kulturen til Inuittene, til satirisk lek med amerikansk forbrukermentalitet. Valget er ditt.

Når det er sagt, er vi også godt på vei til å ha spill for alle *formål*. Vi har spill for underholdning, som *Temple run* og *Super Mario Odyssey*. Vi har spill for kompetitiv sport, som *Rocket league* og *CS-Go*. Vi har spill for innlevelse og erkjennelse, som *Gone home* og *Life is strange*. Vi har spill for kreativ utfoldelse, som *Minecraft* og *Terraria*. Vi har spill for meditatav avspenning, som *Flower* og *Journey*. Vi har spill som *Dragonbox Math* og *Magnus Kingdom of chess* for læring.

I tillegg til disse formålene og mange flere, har vi spill som bryter skillelinjene og fører det digitale over i nye nivå av nytte. Vi har VR-applikasjoner med miljø som kan minne om krigsspill, men hvor formålet er traumebehandling av soldater heller enn mestring av reflekser og øye-hånd koordinasjon. Vi har «spill» som Roblox, hvor du fra en og samme plattform kan laste ned et kraftig og intuitivt program for å lage spill, men også kan spille spill som andre spillere har laget med førstnevnte verktøy. Det kan høres simpelt og upolert ut, men det er dette rå kreative uttrykket mange unge søker når de velger spill. Roblox er derfor et av verdens mest populære spill blant barn og unge.

Det jeg nå har prøvd å illustrere er hvordan spill er mer enn bare spill. Det er en måte for mennesker å uttrykke seg på, å få stimulert sansene sine på, å dele historier, å utvikle, kort sagt å være

mennesker. Koding er for datamaskinen hva alfabetet er for papiret, og koden er for spill hva teksten er for boken. Med dette som grunnlag kan man i grunnen skape hva som helst. Beveger vi oss ut av kjernen vil vi se at spill har kontaktflater til mange andre samfunnsområder, som språk, økonomi, og internasjonal politikk. Går vi inn i en dypere analyse av spillmediet, vil vi kunne koble det til de fleste andre kulturuttrykk, og en flere tusen år lang kulturhistorie. Dessverre, er det spillere flest forbinder med spill, mye mye smalere enn dette. Faktisk mye smalere enn det meste av det jeg har nevnt så langt. Mange tenker fortsatt på spill som en form for underholdning de bør begrense, og slutte med når de blir voksne. Når jeg som spillformidler introduserer spill som litteratur for VG2 elever, er det ved starten av timen gjerne ingen som skjønner hvorfor jeg kommer til en norsktime for å snakke om spill. Mot slutten av timen skjønner de det, og setter pris på å lære om spill i den konteksten. Det bringer også to generasjoner nærmere hverandre.

Hva bør de unge få lære om spill?

Saken er at vi i dag ikke har noen formelle kanaler hvor de unge kan lære om spill, og her mener vi i Bibliogames at DKS kan og bør være en av flere statlige aktører med en sentral rolle. Vi mener at bibliotekene bør løfte frem norske utviklere og la publikum prøve norske spill, og samtidig være en arena for debatt om viktige samfunnstema for spillere og deres familier. Vi mener at kulturhusene bør jobbe for å sette opp arrangement som viser samspillet mellom kulturuttrykk, og at teatrene bør våge å satse på å tematisere digital kultur. DKS sin styrke på dette feltet, er (blant annet) slik vi ser det, at de er omreisende og kan nå hele landet. Slik det er i dag, så finnes det enkelte arrangement og tilbud som spillere kan delta på, men det meste av det som finnes som e-sport klubber og kodeklubber, er lagt til større steder, og er dessuten for spesielt interesserte. For de veldig spesielt interesserte så finnes det selvsagt gode nettsteder hvor man kan fordype seg i spillkultur, som gamestudies.com eller spillpedagogene.org. Likevel har det en helt egen meningsstimulerende, diskursfremmende, og opplysende effekt når man retter samme innhold mot en større heterogen gruppe. Rekkevidden er en helt klar fordel med spill i DKS.

DKS andre fordel er at tilbudet rettes mot skolene. Elevene på skolene er gjerne mer representative som et utvalg av befolkningen, enn for eksempel de oppmøtte på et bibliotekarrangement. Det at valgfriheten er fjernet, er viktig for at alle skal få dele samme opplevelse. Vi mener nemlig at spillkulturen har godt av kontakt med ikke-spillere og de som er mindre positive til spill. Det handler om at u hensiktsmessig negative syn på spill kan normaliseres, men også om at de som er aktive i spillkulturen kan få vite om, og ta hensyn til reelle motforestillinger, slik som motstanden mot mikrotransaksjoner og trakassering på spillchat. Det at arrangementet foregår på en skole, med DKS som garantist for kvaliteten, betyr også at det hever spillmediets status i offentlighetens og deltakernes øyne. Dette vil på sikt, tror vi, bidra til en mer seriøs og nyansert diskurs om spill, og gi oss flere og bedre spill over tid, samtidig som spillkulturen kan modnes jevnt over.

Hvordan bruke spill i DKS?

Det kan være flere måter å bruke spill på i en DKS-setting. Man kan snakke om spill, man kan bruke de forskjellige kulturuttrykkene spill består av (som lyd, bilde og interaktive mekanismer), til å illustrere hva spill er og kan være, men man kan også la publikum på skolen spille seg til erkjennelse gjennom et gjennomtenkt utvalg og med støtte fra formidleren.

Som spillformidlere er vi naturlig nok opptatt av å skape nye innganger til mediet. Vi ønsker å spre forståelse hvor hva spill er, hvor det kommer fra, og ikke minst hva det kan bli dersom dagens unge engasjerer seg med den kunnskapen. Derfor er det viktig for oss å få formidlet *spillhistorie* så vel som *spillopplevelse*. Det vi ser når vi er ute i bibliotekene med arrangement, enten det er kodekurs, foredrag, turneringer eller demonstrasjoner av ny teknologi, er at en kombinasjon av informasjon og

erfaring er svært effektivt. De unge er gjerne sultne på kunnskap om spillkultur, fordi det er noe de relaterer seg så sterkt til, men får så lite variert input på. Det at de spiller, skaper noe, og får kunnskap om spillkultur samtidig har vi derfor stor tro på. Dette er også grunnlaget for piloten vår på en digital kulturskole, *Gaming Akademiet*, som starter opp nå i september på Biblo-Tøyen-

Fremtiden?

For å returnere til starten på denne tekstens tråd, tror vi også det er viktig at et mangfold av utøvere får lov å representere spillkulturen og levere disse opplevelsene. Med det mener vi både faglig bakgrunn og sosiodemografisk profil. Når spill i DKS har satt seg, håper vi det innebærer både spillutviklere, spillformidlere, og kunstnere som har jobbet med spillutvikling (musikere, grafiske designere, manusforfattere). Vi håper det innebærer kvinner, menn, yngre talenter og mer erfarne aktører, innvandrere og etniske nordmenn. Det å vise at spillere i dag er noe mer enn gutter fra kjelleren, er også en del av opplysningsarbeidet som noen må gjøre.

Med vennlig hilsen, på vegne av Bibliogames,

Styreleder Anders Grønning