

Kulturtanken
Den kulturelle
skolesekken
Norge

Forslag til rammeverk for formidling av dataspill i Den kulturelle skolesekken





Utviklet av Kulturtanken i samarbeid med Didaktisk Digitalt
Verksted, Universitetet i Stavanger og DKS Rogaland, 2021.

Forsidebilde: Embracelet (2020)

Innhold

1 Introduksjon	3
2 Dataspill som kunst- og kulturopplevelser	5
3 Utvikle formidlingsopplegg for dataspill	6
4 Eksempel på kriterier for valg av dataspill i DKS	8
5 Praktisk tilrettelegging av dataspill i skolen	10
6 Mangfolds-, inkluderings-, kjønns- og likestillingsperspektiver	11
7 Anbefalinger	12
8 Kilder	12

1. Introduksjon

Nærmere ni av ti norske 9-18-åringer spiller dataspill ifølge undersøkelsen Barn og medier (2020). Den sterke posisjonen spillmediet har i særlig barne- og ungdomskultur gjenspeiles i liten grad i Den kulturelle skolesekken (DKS). Det finnes likevel eksempler på dataspill i DKS i form av verksteder, i samspill med ulike kunst- og kulturuttrykk, og som for- eller etterarbeid.

Dette rammeverket er ment å:

- være en veiviser til hvordan spillformidlere kan stimulere til kritisk refleksjon og ettertanke rundt spillopplevelser og spillkultur.
- være et utgangspunkt for utvikling av formidlingsopplegg for dataspill i DKS.
- bidra til å identifisere noen egnede spillsjangere og uttrykk.

Mål: Alle barn og unge skal få erfaringer med dataspill som kunstnerisk opplevelse.

Hvorfor skal elever spille dataspill i DKS?

DKS kan være en arena for å åpne dørene til dataspill som kunst- og kulturopplevelser, og koble spillinnhold med skolens aktiviteter. Videre kan dataspill i DKS være et rom for kritisk refleksjon rundt hvordan spill inngår i ulike sosiale, kulturelle og politiske kontekster. Dette krever at spillformidlere har god kjennskap til dataspill som uttrykksform, og at det gjøres gode kunstfaglige og praktiske vurderinger tilpasset skolevirkeligheten.

Dataspill i DKS er også i overensstemmelse med kulturpolitiske målsetninger.

I Meld. St. 18 (2020-2021), Oppleve, skape, dele – Kunst og kultur for, med og av barn og unge, heter det at “kunst- og kulturformidlingen i DKS må utformes slik at den oppleves relevant for barn og unge og kan bli satt i sammenheng med skolens aktiviteter”. Regjeringens dataspillstrategi, Spillerom (2020) peker på at det bør “legges til rette for og oppmuntres til samtaler og diskusjoner om kvalitet, kunstnerisk verdi, relevans og aktualitet i dataspill”.

Dataspillenes styrke i klasserommet

En spillopplevelse i DKS bør ta utgangspunkt i spillet som kunst- og kulturopplevelse, og ikke som en spillopplevelse som eksisterer for å oppfylle læreplanmål. Dersom spilløkten oppleves som instrumentell av elever, er risiken stor for at den potensielle gleden og undringen og spenningen i spillopplevelsen forsvinner. Dataspillenes styrke i klasserommet ligger særlig i å være gode diskusjonsstartere og refleksjonsverktøy med utgangspunkt i for eksempel spillets fortelling, opplevelser og temaer.



Journey (2012)

2. Dataspill som kunst- og kulturopplevelser

Formidlere av dataspill i DKS bør gjøre kunstkritiske vurderinger på lik linje med andre kunst- og kulturuttrykk. Vurderingene kan innebære å se på hva slags kritisk refleksjon et spill gir mottakeren, og hvilket tolkningsrom det gir. Videre kan det pekes på hvilket perspektiv spilleren opplever verket fra, hvilke handlinger som utføres i verket, og hvordan handlingene utføres, samt hvilken kontekst handlingene inngår i.

Kunstkritiske vurderinger av dataspill må også ta høyde for de særegenhetene som finnes i dataspill som uttrykksform, og de virkemidler som benyttes for å skape en opplevelse og formidle et budskap. Dataspill er interaktive opplevelser som krever innsats fra spilleren for å realiseres, og krever høyst ulike ting av spillere. Noen spill er komplekse systemer som krever stor innsats og høy spillkompetanse, andre spill er enkle og mer intuitive. Noen spill kan ha høyt tempo og kreve raske og nøyaktige reflekser, andre spill kan være rolige opplevelser hvor spilleren må tenke og handle langsomt. Enspilleropplevelser er vesensforskjellige fra flerspilleropplevelser, og så videre.

Å ivareta spillmediets egenart og styrker i DKS-sammenhenger kan innebære å finne fram til dataspill med gode historier og fortellertekniske kvaliteter. Men andre elementer kan være vel så viktige, så som estetisk opplevelse, en interessant spillmekanikk, et godt design, eller spill som bryter med etablerte konvensjoner for hva et dataspill kan være.

Ulike typer kunstmøter med dataspill

Et kunstmøte med dataspill bør rammes inn av formidlere med et tilrettelagt formidlingsopplegg. En spillformidler kan for eksempel være en spillskaper eller være tilknyttet spillbransjen, eller ha sitt faglige ståsted i biblioteksektoren eller utdanningssektoren.

Dataspill kan egne seg godt i kombinasjon med andre kunst- og kulturuttrykk, som kulturarv, se avsnitt om kriterier for valg av dataspill i DKS.

Ulike typer kunstmøter med dataspill

Siden dataspill er en forholdsvis ny kunstform som utvikler seg raskt, finnes det få konvensjoner for formidling av spill som kunst- og kulturuttrykk. Til gjengjeld finnes det mange tilgjengelige ressurser på norsk, som et åpent [nettkurs om spillformidling](#) laget med tanke på biblioteker, og omtaler av dataspill og formidlingsopplegg knyttet til skolefag på nettstedet [spillpedagogene.no](#).

3. Utvikle formidlingsopplegg for dataspill

Dataspill i klasserommet vil i de fleste tilfeller trenge en tilrettelegging og "oversettelsesprosess" som tar høyde for skolekonteksten. For eksempel i form av koblinger til læreplanmål eller konkretisere hvordan spillets tematikk kan benyttes for refleksjon og samtale. Et eksempel på et spill med en enkel oversettelsesprosess til både DKS og læringsformmål er *Journey* (2012). Spillet har en vakker estetikk, og bruker religiøs symbolikk som kan kobles til læreplanmål i KRLE-faget. Men det kan også spilles utelukkende med opplevelse og utforskning som målsetninger.

Spillstudieark

Et spillstudieark, inspirert av Norsk filminstitutt's filmstudieark, kan tjene som basis for formidlingsopplegg og som informasjon til skoler, med tanke på for- og etterarbeid.

For Kulturtankens dataspillpilot (2021) ble det utarbeidet spillstudieark for spillene *Embracelet*³ (2020) og *Never Alone*⁴ (2014). Spillstudiearkene inneholder:

- Fakta om spillet (PEGI-rating/aldersanbefaling, tilgjengelige språk, plattformer, vanskelighetsgrad).
- Punkter for refleksjon i klassen underveis og etter spilløkt. Punktene tar utgangspunkt i hva som uttrykkes gjennom spillverdenen, hva spillet uttrykker gjennom dialog eller mangel på dialog, og hva som uttrykkes gjennom spillets mekanikk, grafisk uttrykk, musikk og lyd.
- Instruksjoner om elever bør spille enkeltvis, parvis, gruppevis eller annen organisering av selve spilløkten.
- Koblinger til overordnede temaer, kjerneelementer og kompetansemål i læreplanen.
- Beskrivelser av hva spilleren skal gjøre dersom det er steder i spillet som kan være vanskelig å forsere.

Se spillstudiearkene på kulturtanken.no/never-alone og kulturtanken.no/embracelet

Alle som spiller dataspill vil ha en mening om grafisk uttrykk, fortelling, lyd og musikk, og virkemidler. I formidlingssituasjoner bør elever gjøres bevisste på dataspill som kunst- og kulturopplevelser, og deres egne tolkningsstrategier muliggjøres.

³ *Embracelet* er et norsk eventyrspill som handler om 17-åringen Jesper, som må løse et mysterium med et magisk armbånd han arver fra sin bestefar.

⁴ *Never Alone* bygger på mytologiske fortellinger fra urfolket Iñupiat, som har sine tradisjonelle landområder i Alaska.



Embracelet (2020)

4. Eksempel på kriterier for valg av dataspill i DKS

Følgende kriterier ble lagt til grunn for valg av spill for kulturtankens dataspillpilot (2021):

- En god fortelling som utgangspunkt for opplevelser, utforskning og medskapning.
- Spesielle kvaliteter i estetikk og interaktivitet.
- Spill med enkel spillmekanikk, som alle kunne mestre raskt.
- Spesiell oppmerksomhet for norske spill, for å utvikle og peke på muligheter i DKS for norsk spillbransje og spillformidlere.
- Spill med passende lengde, eller med sekvenser som kunne tilpasses DKS-lengde.
- Spill som ikke inneholder problematiske finansieringsmodeller eller reklame.

Ut fra disse kriteriene ble Embracelet valgt ut for ungdomstrinnet, særlig med tanke på at vennskap, kjærlighet og tilhørighet er blant spillets underliggende temaer og problemstillinger, og at et spill med en ung hovedperson var noe elever på ungdomstrinn kunne kjenne seg igjen i.

For mellomtrinnet ble Never Alone valgt ut, blant annet på bakgrunn av en interessant tospillermekanikk. Spillets tematikk er koblet til urfolksmytologi, noe som gjorde det relevant å se spillet også i et kulturarvperspektiv, der spillopplevelsen ble rammet inn av et verksted hvor elever lagde sine egne mytiske fortellinger.

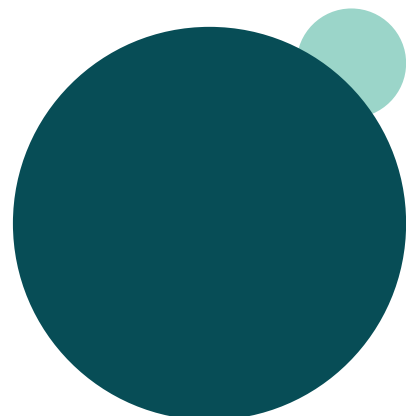
Ulike typer spill og sjangere krever ulike kriterier

Kriteriene over er på ingen måte uttømmende, og det er fullt mulig å se for seg at dataspill i DKS kan være konkurranseorienterte, eller vanskelige å mestre spillmekanisk.

Verksteder i DKS hvor elever lager egne spill eller lærer om spillutvikling vil også trenge andre kriterier.

Medvirkning

Barn og unges kjennskap til dataspill og spillkultur er ressurser som bør være aktuelle ved valg av spill. Utprøving og utvikling av formidlingsopplegg og spillstudieark vil kunne styrkes og forankres i målgruppene om det etableres i dialog med barn og unge, særlig med tanke på medvirknings- og mangfoldsperspektiver.





Never Alone (2014)

5. Praktisk tilrettelegging av dataspill i skolen

Finn korte spill eller bruk sekvenser av spill

I skolen er tid en knapphetsressurs, og distribusjon av spill begrenses ofte av antall digitale enheter elever har tilgang på, personvern og GDPR, og ulike plattformer og operativsystemer. Som en tommelfingerregel vil det lønne seg å finne fram til korte spill eller utvalgte sekvenser av spill dersom de skal passe inn i én enkelt DKS-økt.

Elevers forventninger til dataspill i skolen

Elever har som oftest bred erfaring med dataspill som fritidsaktivitet, men mindre erfaring med dataspill som en voksenstyrt aktivitet. I lys av dette bør det gjøres en forventningsavklaring med elevene.

Elevers spillkompetanse og organisering av spilløker

Barn og unges spillkompetanse er ofte høy, men er i mange tilfeller knyttet til spesifikke spill eller sjangere. Dataspill i DKS kan være en god mulighet til å introdusere elever til nye typer spill eller spillsjangere, og øke deres spillkompetanse. Skolens dannelsesoppdrag åpner også for gode muligheter når det gjelder spillformidling.

Rent praktisk vil spillformidling i et klasserom ofte være en miks av didaktikk og praktisk hjelp for elever som står fast i spillet. Det er mulig å planlegge for at elever hjelper hverandre dersom de står fast, men i utgangspunktet bør det være et tilstrekkelig antall formidlere til stede i klasserommet, slik at det blir en god flyt over progresjonen i spillet.

Dersom det skal spilles i grupper eller parvis, anbefales det å bruke de grupper/læringspartnere som klassen vanligvis jobber med.

Informasjon til skolen

Noen lærere, foreldre og foresatte kan ha sterke meninger om dataspill og spill brukt i skolen. Det kan dreie seg om elever som sliter med problemspilling, sosiale problemer i en klasse knyttet til enkelte spill, vold i spill og sensitivt innhold, eller andre forhold. Slike bekymringer kan møtes med å peke på spillmediets muligheter for samarbeid, fellesskap og problemløsning, og ved å gi grundig informasjon om det konkrete spillopplegget elevene skal gjennom.

Datautstyr og distribusjon av spill

Å finne utstyr å spille på, er en konstant utfordring for alle spillformidlere med skolen som nedslagsfelt. Distribusjon av spill begrenses ofte av antall digitale enheter elever har tilgang på, begrensninger i maskinvaren, personvern og GDPR, og ulike plattformer og operativsystemer. Det finnes ingen enkle løsninger, og behovene er vidt forskjellige fra spill til spill. Dersom det finnes utstyrsparker for dataspill lokalt eller regionalt (for eksempel hos biblioteker, lærerutdanninger, fritidsklubber eller frivillige organisasjoner), kan man tenke flerbruk, gjenbruk og bærekraft. Forutsetningen må være at elevenes personvern ivaretas, og at bruken tilfredsstiller GDPR. Om det er skolens datautstyr som skal brukes, er det svært viktig å ha god dialog med lærere og IKT-ansvarlig ved skolen på forhånd, slik at gjennomføring av spilløkten går så smidig som mulig.

6. Mangfolds-, inkluderings-, kjønns-, og likestillingsperspektiver

Å spille med særskilte behov

Barn og unge med særskilte behov skal få delta i aktiviteter på skolen på lik linje med funksjonsfriske. Men de fysiske interaksjonene med dataspill (håndkontrollere, mus/tastatur/berøringsskjerm) er i stor grad utformet med en funksjonsfrisk person i tankene. Barn og unge med særskilte behov bør få tilrettelagt en spilløkt, for eksempel gjennom tilpasning av:

- kontroller-oppsett
- vanskelighetsgrad
- fargesyn-problematikk
- lyd

I noen tilfeller kan det være behov for spesialtilpasset utstyr for at barn og unge med særskilte behov skal få delta på lik linje med andre.

Representasjon i dataspill

Dataspill har tradisjonelt hatt overveiende hvite, mannlige karakterer spillere kunne identifisere seg med. Selv om det i spillmediet fortsatt forekommer en hel del stereotypiske fremstillinger av for eksempel kjønn, finnes det etter hvert mange spill som har et større mangfold av karakterer. Et eksempel er Never Alone (omtalt over), som har en jente fra urfolket Iñupiat som heltinne.

Problematiske sider ved spillkulturen knyttet til kjønn og likestilling

Problematiske sider ved spillkulturen kan blant annet komme i form av trakassering og diskriminering av spillere. Selv om dette ikke i seg selv påvirker spillformidling i DKS direkte, bør formidlere være oppmerksomme på at enkelte elever kan ha dårlige erfaringer med visse typer spill eller spillsjangere. Noen eksempler:

- Mange jenter og kvinner velger for eksempel å ikke oppgi sitt kjønn i nettbaserte spill. Hendelser som GamerGate³ er et eksempel på en kobling mellom kvinnehat og problematiske holdninger som kan finnes hos spillere.
- Forsøk fra høyreekstreme på å bruke dataspill som arena for rekruttering og radikalisering forekommer⁴.
- Lhbt-personer er spesielt utsatte for hets og trakassering på mange arenaer de beveger seg på, og nettbaserte flerspillerspill og steder hvor spill strømmes kan være spesielt risikable for denne gruppen barn og unge⁵.

3 Hashtagen gamergate ble i 2014-2015 brukt av en stor mengde sinte, unge, hvite menn som under påskudd av å gjøre dataspilljournalistikk mer transparent, terroriserte meningsmotstandere, særlig feminister.

4 Det svært populære spillet Roblox er et eksempel: <https://www.wired.com/story/roblox-online-games-irl-fascism-roman-empire/>

5 Se for eksempel: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/25/twitch-hate-raids-streamers-discord-cybersecurity/>

7. Anbefalinger

- Å velge dataspill med gode fortellinger gir mange innganger til å reflektere rundt karakterer, opplevelser, temaer og problemstillinger i spillet.
- Kunstkritiske vurderinger av dataspill bør ta høyde for særegenheter ved spillmediet, som interaktivitet og spillmekanikk.
- Utprøving og utvikling av formidlingsopplegg vil kunne styrkes og forankres i målgruppene når det etableres i dialog med barn og unge.
- Barn og unge med særskilte behov bør få tilpasning av blant annet kontroller-oppsett, vanskelighetsgrad, og innstillinger for bilde og lyd.
- Informasjon til skoler om spill og formidlingsopplegg kan gjøres med utgangspunkt i et spillstudieark. Dersom skolens utstyr skal brukes, må det sikres at spillisenser og utstyr fungerer på spillenhetene.

8. Kilder

Barn og medier (2020), Medietilsynet

Meld. St. 18, (2020-2021) Oppleve, skape, dele –
Kunst og kultur for, med og av barn og unge

Spillerom – Dataspillstrategi (2020-2022)

