

Fra: Kenneth Engelsen <kenneth.engelsen@gmail.com>
Sendt: 23. august 2019 17:31
Til: Postmottak Kulturtanken
Emne: Innspill til Spilltanken

Heisann!

Mitt navn er Kenneth Engelsen og jeg er utvikleren
av https://store.steampowered.com/app/1133070/Viking_Chess_Hnefatafl/.
"Hnefatafl" er et sjakkliknende brettspill med *antatt* opprinnelse fra Vikingtiden.

Jeg så på Facebook gruppen "Norsk Spillbransje" at dere søker innspill til hvordan dataspillmediet kan være med i Den Kulturelle Skolesekken. Veldig bra!

Dere har kanskje fått dette innspillet allerede, men slenger det ut der!

Èn ting som også kan være svært interessant for barn å se angående spill er hvordan dataspill faktisk lages. Budskapet er at et *teknisk fag er kreativt*, på lik linje, bare litt annerledes; enn å male bilder, lage leiremodeller etc.

Dataspillutvikling er en glimrende måte å formidle hvordan matematikk brukes i den virkelige verden til å produsere underholdningsopplevelser.

Unge som sliter med matte (jeg var en av de) som får se visuelt gjennom noe de bryr seg om, at den rare matten man sitter med på skolen brukes til alt i deres favorittspill, kan være inspirerende og åpne noen øyne. Hadde jeg fått oppleve det når jeg var ung, hadde jeg nok vært inne i spillbransjen tidligere, og vært veldig glad i vector-matte.

Spillmediet inneholder mange, mange disipliner og det er lett for å ikke tenke på arbeidet som ligger bak spillet man spiller. Jeg nevner på løpende bånd; Design, programmering, animasjon, 3D-modellering, tegning og maling, musikk og lyd-produksjon, kunsthistorie, historiefortelling, cinematografi, varemerkebygging, markedsføring etc etc etc..

Jeg syns det hadde vært veldig spennende hvis selve faget Spillutvikling hadde fått plass i Den Kulturelle Skolesekken, og jeg tror barn, unge og lærere hadde blitt inspirert av å lære litt om dette.

Med vennlig hilsen
Kenneth Engelsen
+47 936 13 962