



Formidling av dataspill som kulturuttrykk

En veileder utarbeidet av:



Kulturtanken



Spillpedagogene



Innhold

Introduksjon	4
Mål for veilederen	5
Om formidling	5
Aktører	6
Definisjoner	7
Arenaer for formidling av dataspill og dataspillkultur	8
Tradisjonelle arenaer	8
Digitale arenaer og hybride muligheter	8
Andre arenaer	9
Infrastruktur for dataspillformidling	9
Tilrettelegging og medvirkning	10
Målgrupper	11
Den kulturelle skolesekken	14
Å finne egnede spill for DKS	14
Lederperspektiver på dataspill i DKS	17
Formidlerperspektiver på dataspill i DKS	19
Spillkino som formidlingsformat	19
Eksempel på spillkino: Dystopier	20
Møte med spillutviklere	21
Fortellerkunst og dataspill	22
Final Boss	23
Skole	24
Skolen som formidlingsarena	24
Skolelederens rolle	25
Spillrommet	26
Helklassespilling	26
Hvilke spill i hvilke fag?	27
Keep Talking and Nobody Explodes	28
Unpacking	30
Neste undervisningstime med dataspill	32

Bibliotek	34
Spillet: En møteplass i møteplassen	35
Fireromsmodellen og eksempler på formidling	38
Utøve: fotballspill eller familiespill? Inkluderende spillturneringer i bibliotek	40
Læring: Spillskole og spillklubb	42
Inspirasjon: Kurs og foredrag	43
Formidling i det daglige: Samling og utstilling	44
Ressurser til bruk i formidling	46
Ressurser for skole	46
Ressurser for bibliotek	47
Ressurser for Den kulturelle skolesekken	47
Referanseliste	47

Forsidebilde: venson_chou at unsplash.com

Design: Inger Marie Gunderhuset

Introduksjon

Dataspill er en viktig del av livet for mange innbyggere i Norge, og har stor samfunnsbetydning som kulturelt uttrykk. I biblioteker, skoler, kulturskoler, fritidsklubber og andre arenaer er etterspørselen økende etter kompetanse på dataspill og dataspillkultur, og formidlingsprosjekter der dataspill har en rolle. Satsingene på dataspill i kultur- og skolesektoren i Norge i dag er i stor grad drevet av ildsjeler og nøkkelpersoner med egeninteresse i feltet. Vi som står bak veilederen, har sett et behov for mer samordning og systematisk innhenting av erfaringer, metoder og strategier slik at flere kan bli inspirert til å satse på dataspill og digitale kulturuttrykk, og bli trygge på formidlerrollen og i å utvikle opplegg.

Dataspill og digitale kulturuttrykk kan være en del av formidlingen i både pedagogiske, kulturelle, kunstneriske eller fritidsrelaterte opplegg. Denne veilederen retter seg derfor mot alle som eier eller driver arenaer der dataspill og digital kultur kan formidles. Den retter seg også mot kommuner, frivillige eller andre aktører som skaper møteplasser med behov for innhold. I det digitale kulturfeltet er det gode grunner til at offentlige og private aktører samarbeider, men samarbeid og koordinering er også viktig med tanke på kultur og opplæring i en og samme kommune. Med godt utstyr og tilpassede arenaer for formidling av dataspill, kan helt ulike målgrupper få nytte og glede av denne delen av det digitale kulturlivet.

To spillere etter en Mario Kart-turnering på UKMs landsfestival, et bilde på spillenes samlede kraft.



Mål for veilederen

Kulturloven (2007) er tydelig på at det offentlige skal tilrettelegge for et bredt spekter av kulturaktiviteter slik at alle kan delta. Opplæringsloven (1998) sier blant annet at skolen skal åpne dører mot verden og framtida, og gi elevene historisk og kulturell innsikt og forankring. Dataspillene er nasjonale og globale kulturbærere, og gir muligheter for å ivareta disse perspektivene. God, interessant og relevant formidling av dataspill og dataspillkultur er derfor en viktig del av et demokratisk samfunn.

Målet med veilederen er å styrke kompetansen i formidling av dataspillkultur og dataspill som kulturuttrykk, gjøre dataspill som kultur mer tilgjengelig for alle målgrupper og understreke behovet for at offentlig sektor fortsatt satser på dette feltet.

Om formidling

I denne veilederen brukes begrepet formidling om kommuniserende handlinger der formidleren har som mål å vise fram dataspill eller dataspillkultur, eller legge til rette for aktiv formidling med spilløkter og dataspillkulturelle aktiviteter. Veilederen legger vekt på ulike måter å gjøre aktiv formidling på. Tanken er at eksemplene kan utvikles videre og tilpasses lokale muligheter med tanke på utstyr, kompetanse og infrastruktur.

Metodene er ment som informasjon og inspirasjon, og vi etterstreber å vise fram variasjon og ulike muligheter slik at terskelen kan senkes for å delta, prøve ut og gjennomføre formidling av dataspillkultur og dataspill som kulturuttrykk.

Aktører

UKM - Ung Kultur Møtes

UKM er et landsdekkende tilbud til ungdom under 20 år. Tilbudet er forankret i kommunene og koordinert av UKM Norge. UKM er en møteplass som omfatter alle kulturuttrykk, hvor egenaktivitet og mestring står i fokus, og hvor ungdom selv er aktive i alle prosessene knyttet til å formidle sin egen kultur. UKM Norge har gjennom 35 år tilrettelagt for et lavterskeltilbud for alle tenkelige kulturuttrykk.

Kulturtanken

Kulturtanken er en statlig fagetat for kunst og kultur til barn og unge, som ivaretar det nasjonale ansvaret for Den kulturelle skolesekken (DKS). Kulturtankens spillab ble opprettet i 2018, og har som målsetning å stimulere til bevisst og kritisk tenkning rundt dataspill som kunst- og kulturuttrykk i samarbeid med Den kulturelle skolesekken, spillbransjen og kultur- og utdanningssektoren. Spillabens oppgave skal bidra til å formidle dataspill som kunst- og kulturuttrykk med innlevelse, opplevelse, medskapning og medvirkning som nøkkelord.

KRED - Kompetanse- og ressurscenter for datakultur

KRED er et nasjonalt kompetanse- og ressurscenter for datakultur som arbeider med å fremme og utvikle dataspillkultur gjennom nettverksbygging, kunnskapsdeling og bevisstgjøring. Ved å arrangere aktiviteter, konferanser og workshops bidrar KRED til å synliggjøre dataspillkulturens betydning. Organisasjonen tilrettelegger for styrket samarbeid og partnerskap innen dataspillkultur på nasjonalt og internasjonalt nivå.

Bibliogames

Bibliogames er en frivillig organisasjon som ble stiftet i 2018. Formålet er å bidra til utviklingen av bibliotekene som arena for spillformidling. Dette skjer via kurs, foredrag og spill dager, men også større samarbeidsprosjekter. Bibliogames er representert i Norsk bibliotekforenings spillutvalg så vel som i fylkesbibliotekenes ressursgruppe for spill i bibliotek.

Spillpedagogene

Spillpedagogene er en interesseorganisasjon for ansatte i utdanningssektoren som er opptatt av dataspillenes plass i undervisningen. Foreningen skal være et kompetansecenter for spillpedagogikk, gjennom å fremme dataspillenes plass i undervisning, tilgjengeliggjøre spillmediet i utdanningssektoren og spre kunnskap om spillkultur og spill som kulturuttrykk i skolen og samfunnet.

Definisjoner

Dataspillkultur

Dataspillkultur er et bredt begrep og en samlebetegnelse for gaming, e-sport, digital tegning, kunst og streaming. Det brukes også om aktiviteter som tar inspirasjon fra kulturuttrykk som har utgangspunkt i digitale plattformer, som cosplay og fanfiksjon.

Gamejam

En gamejam er arrangement der deltakerne skal lage et spill fra bunnen rundt et gitt tema innenfor en tidsfrist. En gamejam er en fin måte å treffe andre med interesse for dataspill, bygge og teste egen kompetanse, og utforske nye spillidéer. En gamejam kan vare fra tolv timer til flere uker. Gamejam kan være fysiske samlinger, heldigitale eller en kombinasjon.

Spillkino

Dataspill spilt live på storskjerm, der publikum deltar med ulike typer samhandling. Under en spill-kino skal dataspillet fungere som en estetisk opplevelse, det er derfor et formidlingsformat som krever gode lyd- og bildeforhold, og dempet belysning.

Spillkyndighet

Spillkyndighet handler om evner og ferdigheter som kreves for å spille et dataspill, men også om å se spillene i sammenheng med de forskjellige sosiale og kulturelle institusjonene de er en del av. Spillkyndighet springer ut av begrepet literacy, som ofte brukes i retning av å tolke, kommunisere, skape, uttrykke og orientere seg.

Spillpedagogikk

Spillpedagogikk er bevisst bruk av dataspill i formelle læringssituasjoner, med formål om å formidle klart definerte læringsmål.

Spillsmaking

Spillsmaking har mye til felles med spillkino, men handler i større grad om å få smakebiter av enkelte spill, og dermed en forståelse av ulike spill sin egenart og posisjon i kulturen. Slike arrangementer gjennomføres ved at man kan få spille litt eller få vist deler av spill, slik at man kan få et innblikk i hvordan de fungerer og videre oppfordres til å teste de på egen hånd.

Arenaer for formidling av dataspill og dataspillkultur

Flere orkestre i landet har gjennom å sette opp spillmusikk klart å nå ut til nye målgrupper. Trondheim Symfoni-orkester & Opera har ved flere anledninger trukket fulle hus når de har satt opp tolkninger av dataspill-musikk. Musikken i slike produksjoner kommer typisk fra gjenkjennbare spill som Halo, Final Fantasy-serien, Castlevania og Metal Gear Solid.

Tradisjonelle arenaer

Kulturhus, biblioteker, gallerier, skoler, museer og scener er spesialtilpasset for å spre kultur og kunnskap, men i mange tilfeller er de ikke rustet for å formidle dataspill og dataspillkultur. Med riktig tilnærming kan likevel formidling av dataspill og dataspillkultur fungere også på tradisjonelle møteplasser.

For å lykkes er det viktig å identifisere og forstå målgruppene, og å skape arrangementer som møter ulike brukere på en fleksibel måte.

En fordel med å trekke dataspill og dataspillkultur inn i tradisjonelle arenaer, er at det kan bidra til å endre negative oppfatninger som måtte finnes om digitale kulturuttrykk. Ved å tilrettelegge for formidlingsopplegg og aktiviteter som fokuserer på de positive sidene ved dataspill, er det mulig å endre holdninger og praksis.

Digitale arenaer og hybride muligheter

Digitale kommunikasjonsplattformer, for eksempel Discord og Twitch, gir muligheter for å formidle dataspillkultur på en mer fleksibel og tilgjengelig måte. Med et bredt spekter av digitale verktøy og ressurser til rådighet, kan man lage engasjerende og tilpassede opplevelser for ulike målgrupper. Det digitale landskapet gjør det også mulig å koble sammen spillinteresserte fra ulike deler av landet, slik at de kan dele ideer, lære av hverandre og skape et fellesskap rundt delte interesser.

Ved å kombinere og integrere digitale arenaer med det fysiske kan man skape hybride formidlingsopplegg. Denne tilnærmingen kan skape unike og dynamiske opplevelser som vil kunne fremme interaktivitet, læring og deltakelse. Hybride formidlingsopplegg kan eksempelvis være konferanser med fysisk og digital deltakelse, kunstinstallasjoner med digitale interaktive objekter, teaterforestillinger som kombinerer live-opptredener og digitale elementer, spillmusikk-konserter som gir gameplay-lyd til noen som spiller et dataspill live.

Andre arenaer

Uvanlige arenaer for dataspillformidling kan bety steder eller sammenhenger som ikke er tradisjonelt forbundet med spill og spillkultur, for eksempel seniorsentre eller skog og mark. På slike arenaer kan man nå nye målgrupper og skape alternative opplevelser, øke bevisstheten om spillkultur, fremme dialog og samarbeide med ulike miljøer for å utfordre stereotypier. Dette kan også bidra til å stimulere kreativitet og nysgjerrighet hos deltakerne, samt skape uventede synergier og læringsmuligheter på tvers av ulike fagområder og samfunnssektorer.

Økt oppmerksomhet rundt dataspill og dataspillkultur har ført til at flere aktører både i offentlig og privat sektor har begynt å utforske hvordan det er mulig å inkludere dataspillkultur i publikumsrettede aktiviteter. I planleggingsfasen av formidlingsopplegg er det viktig å tenke kreativt rundt hvor og hvordan man gjennomfører arrangementet, og hvilket utstyr man bruker.

Det kan også være en god idé at de som drifter tradisjonelle arenaer inngår samarbeid med aktører og organisasjoner innenfor dataspillkultur, for eksempel lokale spillklubber, spillutviklere og e-sportligaer. Dette kan igjen føre til økt kvalitet og mangfold i formidlingsoppleggene, samt bidra til å skape en mer inkluderende og engasjerende dataspillkultur for alle.

Infrastruktur for dataspillformidling

Når offentlige kulturinstitusjoner og kulturaktører satser mer på formidling av dataspillkultur, vil behovet for tilrettelagte arenaer øke. For kommunene vil dette innebære at eksisterende arenaer må utvikles eller tilpasses. For å lykkes med dette, er det viktig å involvere dem som har kunnskap om både kulturtilbudet og infrastrukturen knyttet til det. Dersom eksisterende arenaer skal bygges om, eller det skal føres opp nybygg, kjøpes inn utstyr eller opprettes nye tilbud, er det viktig å inkludere personer og fagmiljøer som kan bistå med hvordan det også kan legges til rette for dataspillkultur.

Skogsgaming er et samarbeidsprosjekt mellom Ungdommens Kulturhus, KRED, Frivilligsentralen Sarpsborg og Skogens Menn.

Skogens Menn er et gratis tilbud for menn over 18 år som ønsker å møte nye mennesker, skaffe seg et nettverk, og dele naturopplevelser gjennom en felles møteplass ved Vestvannet i Sarpsborg. Prosjektet har som mål å aktivisere en gruppe med ungdommer mellom 13 og 18 år med interesse for dataspillkultur gjennom teambyggingaktiviteter i friluft sammen med Skogens Menn, med en kombinasjon av digitale og utendørsaktiviteter.



Et øyeblikk fra KREDs besøk på en barneskole, hvor elever får opplæring og deltar i en spennende "Rocket League"-turnering.

Gamingkontakten i Oslo er en spesialisert hjelpetjeneste som er dedikert til ungdom som bruker betydelige mengder tid på dataspill. Tjenesten implementerer etablerte miljøterapeutiske prinsipper innen gaming og fasiliterer utvikling, sosialisering og mestring for ungdommene. Målgruppen for tjenesten inkluderer unge i alderen 11-23 år som ofte har høyt fravær fra skolen og som sliter med å etablere sosiale nettverk og håndtere sosiale utfordringer.

Høsten 2022 ble det gjennomført en medvirkningsworkshop med det nyopprettede Datakulturrådet, hvor unge ga sine innspill på hvordan spillformidling kan styrkes og aktualiseres i Den kulturelle skolesekken, og hvordan dataspillkultur kan inkludere jenter og ikke-binære bedre enn i dag. Datakulturrådet er et nasjonalt ungdomsråd som har dataspillkultur som fokusområde. Prosjektet er et samarbeid mellom Ungdom og fritid, UKM, KRED og NOVA - Det digitale kulturhus, og workshopen ble avholdt i samarbeid med Kulturtankens spillab. Rådets rolle er å representere unge stemmer i politiske beslutningsprosesser som handler om dataspillkultur, være et forum hvor de kan medvirke og diskutere saker som opptar dem.

Tilrettelegging og medvirkning

Arrangementer innen dataspillformidling kan være en attraktiv, lavterskel og tilpasset aktivitet som kan bidra til å bryte isolasjon og engasjere dem som ellers holder seg borte fra sosiale arrangementer. Samtidig gir tilrettelegging for dataspillkultur store muligheter for samtaler, erfaringsutveksling og meningsfylte relasjoner på tvers av generasjoner og kulturer.

I dataspillkulturen og på internett beveger trender seg raskt, og det vil som regel være i unge målgrupper at den mest oppdaterte kunnskapen og fingerspissfølelsen finnes. Å få unge stemmer inn i medvirkningsprosesser på et tidlig tidspunkt anbefales derfor sterkt.

Erfaringsmessig kreves det lite for å få de som allerede er engasjert i kulturen til å ta eierskap og bli pådrivere. Det kan også være verdifullt å legge til rette for at målgruppene kan skape arrangementer selv. Dette kan gjøres gjennom workshops og lignende aktiviteter hvor deltakerne får mulighet til å lære seg grunnleggende programmering eller design av spill og apper. Dette kan ikke bare gi deltagerne en dypere forståelse for dataspillkulturen, men også bidra til å utvikle deres digitale kompetanse og kreativitet.

Det er også viktig å evaluere workshops, kurs og formidlingsopplegg etter gjennomføring. Dette kan, i tillegg til å være god medvirkning, gi verdifulle tilbakemeldinger på hva som fungerte bra og hva som kan forbedres til neste gang. Evalueringen kan også bidra til å synliggjøre nytteverdien av formidling av dataspillkultur, og dermed styrke argumentasjonen for videre satsing på dette feltet.

Målgrupper

Barn

For mange barn er dataspill spennende kultur- og sosiale opplevelser, og det finnes mange muligheter for kreativ formidling. Det er viktig å gjøre gode vurderinger for aldersgruppen, særlig når det gjelder barn under skolealder. Enkelte elementer i spill kan oppfattes som skremmende, selv om de med voksenblikk fremstår som ufarlige. Sjekk anbefalte aldersanbefalinger eller ta kontakt med folk som både forstår spillfeltet og aldersgruppen. Det anbefales å bruke nettsiden commonsensemedia.org for å undersøke aldersvurderinger spilt inn av både barn og voksne på ulike spill.

Barns spillerfaring vil variere. Enkelte barn vil mangle de motoriske ferdigheter som kreves for enkelte typer spill. Derfor bør formidlingsopplegg vurderes på bakgrunn av hvor tilgjengelig spillet er for barn. Spill som tilbyr spilleren assistanse eller som har ulik vanskelighetsgrad kan være en fordel.

Ungdom

Ungdommens interessefelt strekker seg over et stort spekter, og det kan være utfordrende å lage opplegg som treffer mål. For å skape treffsikre tilbud er det viktig å planlegge og tilrettelegge tilbudet basert på ungdommenes egne ønsker og interesser, og inkludere dem i beslutningsprosessene. Dataspillkultur er i stor grad drevet frem og utviklet av ungdom selv, og dermed kan ungdommen også ta del i, presentere og vise frem mye av innholdet i formidlingen.

Det er også viktig å tilby formidlingsopplegg som tar hensyn til ulike interesser og evner. Noen ungdommer kan ha behov for mer visuelle presentasjoner, mens andre kan ha nytte av mer praktisk erfaring. Å tilby ulike former for læring kan bidra til å engasjere og motivere ungdommene til å delta aktivt i formidlingsopplegget.

I Kåfjord kommune gjennomførte KRED Nord et formidlingsopplegg i kommunens barnehager som het Interaktiv mørketid. Opplegget tok utgangspunkt i spillet *Never Alone*, som omhandler Iñupiatfolket i Alaska og deres tette forbindelse med naturen. Formidlingsopplegget inkluderte en gjennomgang av fellestrekk ved nordlige folk og deres forhold til omgivelsene. Til slutt ble det spilt *Mario Kart 8 Deluxe*, hvor det var aktivert fart- og styrehjelp.

Det er flere tilskuddsordninger som kan benyttes for formidling av dataspillkultur og til dataspillkulturelle arrangementer. Tilskuddsordningen *Inkludering i kulturliv*, som forvaltes av Kulturtanken, gir barn og unge mulighet til å delta i felles kulturaktiviteter, hvor dataspill er et av de aktuelle kunst- og kulturuttrykkene. NFI gir tilskudd til arrangementer for formidling av dataspill i en pedagogisk, kulturell, samfunnsmessig eller historisk sammenheng. NFIs tilskuddsordning retter seg mot både barn, unge og voksne. NFI gir også tilskudd til kompetansehevende tiltak for formidlere av dataspill.

Mye av medieomtalen dataspill får i Norge er forbrukerstoff og spillanmeldelser. Mer dyptgående kritikk finnes i mindre grad, men unntakene utgjør interessant lesning for alle som er interessert i dataspill som kulturuttrykk. I et essay i Kontekst gir for eksempel Martin Bergesen et innblikk i historikken til Disco Elysium og menneskene som skapte spillet, - og beskriver en skjebnens ironi i at skaperne selv blir offer for kapitalkreftene de kritiserer gjennom spillet.

Oslo Kommune, Seniornett og KRED gjennomførte i 2022 "Digital Festival for seniorer" på fire seniorsentre i Oslo, hvor det ble gjennomført opplæring og turnering i spillet Rocket League. For å runde av uken ble det invitert til storslått finaleshow i Oslo Rådhus, hvor blant annet "The Silver Snipers", verdens beste seniorlag i Counter Strike, var invitert til showmatch mot Norgesmesterne 777 Esports.

Voksne

Spillbaserte formidlingsopplegg rettet mot voksne åpner for større kompleksitet og moden tematikk. Det finnes en rekke spilltitler som tar opp eksempelvis politiske, filosofiske, kunstneriske og historiske temaer. Gjennomføring av formidlingsopplegg med voksne perspektiver kan bidra til å understreke og skape større forståelse for kulturopplevelsene spillmediet kan gi.

Det er også viktig å inkludere ikke-spillere i foreldregenerasjonen. Voksne er ofte rollemodeller for yngre generasjoner, og deres forståelse og aksept for dataspillkultur kan påvirke hvordan barn og unge oppfatter og tar i bruk teknologien. Ved å inkludere både spillere og ikke-spillere i foreldregenerasjonen kan man derfor bidra til å øke deres bevissthet og forståelse for de positive aspektene ved dataspillkultur, samt redusere eventuelle bekymringer og motstand mot teknologien.

Senior

Bruken av dataspill kan bidra til å øke aktiviteten blant seniorer. Det kan være hensiktsmessig å arrangere dataspillkulturelle formidlingsarrangementer eller fremvisninger ved helsesentre, omsorgssentre, frivilligsentraler, biblioteker eller andre steder hvor seniorer samles. Det er viktig å være oppmerksom på at en hel del eldre i liten grad kjenner til dataspill, og at formidlingsopplegget bør tilpasses individuelle behov og preferanser. Det kan være lurt å tilby ulike typer dataspill, fra enkle og brukervennlige, til mer avanserte spill som krever mer teknisk innsikt. Videre kan det være nyttig å inkludere opplæring i spillteknologi og sikkerhet, slik at seniorer kan bruke spillene på en trygg og effektiv måte.

Et innblikk i "Digital Festival", et prosjekt hvor KRED besøkte fem forskjellige biblioteker i Agder. Arrangementet ble gjennomført i samarbeid med Agder Fylkeskommune og Seniornett, og fokuserte på digital inkludering.

UNGDOMSBØKER




Den kulturelle skolesekken

Å finne egnede spill for DKS

Stjeler du penger fra mammas veske når du får sjansen?

Smugkikker du på Hermod eller på Karoline når de skifter til badetøy?

Drikker du når du blir tilbudt en flaske vin på fest?



HIMMELEN ER SÅ PEN!

Elever sitter igjen med ulike fortellinger etter å ha spilt Embracelet (Machineboy, 2020) Det norske eventyrspillet følger tenåringen Jespers reise til en nordnorsk øy, hvor han må finne ut av hvordan hendelser i fortiden henger sammen med et magisk armbånd han har arvet av bestefaren. Spillet er også en oppvekstfortelling med elementer av rollespill, hvor spillere kan forme Jespers personlighet gjennom ulike valg. Spill som dette hører hjemme i Den kulturelle skolesekken (DKS), blant annet fordi målene for DKS-ordningen sier følgende:

Den kulturelle skolesekken er en nasjonal ordning som sørger for at alle skoleelever i Norge får oppleve profesjonell kunst og kultur hvert år. Ein sentral premiss for ordninga er at eleven sjølv opplever tilbodet som relevant, og at eleven spelar ei rolle i utforminga og gjennomføringa av tilbodet. Innhaldet i DKS bør òg reflektere den medie- og teknologirike røyndommen til born og unge.

I Kulturtankens spillab tolker vi den siste setningen dithen at dataspill må være på repertoaret i DKS til tross for at dataspill ikke er et eget kunstuttrykk i DKS-ordningen. I et medvirkningsperspektiv ville det jo dessuten ha vært pussig å se bort fra det kulturuttrykket som barn og unge bruker soleklart mest tid på. Det er også velkjent at elever liker å være aktive i DKS-opplevelser, noe som senest ble dokumentert i Sosiologisk poliklinikk rapport *Elevers opplevelser av DKS*. Spillaben utforsker med dette som bakteppe hvordan dataspill kan formidles som kunst og kultur gjennom praktisk utprøving og dialog med spillbransjen, DKS og skolen. Målet er å øke tilfanget av dataspillproduksjoner i DKS, og heve kvaliteten på formidling av dataspill.

Det skjer spennende enkeltsatsninger med dataspill i DKS knyttet til ulike kunstuttrykk, men det totale avtrykket er foreløpig beskjedent. Skolen som arena for dataspill i DKS gir store muligheter for formidling, men for at mulighetene skal kunne utnyttes, bør både selve formidlingen utvikles, og underliggende strukturer bør videreutvikles. Som det blir mer detaljert beskrevet i kapitlet om skole, har alle mellom 6-15 år en plikt til å være på skolen. Denne plikten gir et utall av muligheter til å formidle at dataspill kan være mer enn den håndfullen av bestselgende dataspill som de fleste barn og unge forholder seg til. Men hvordan formidler man dataspill som kunst og kultur? Gjennom arbeidet med kulturtankens siste spillpilot ble det gjort et forsøk på å definere hvordan dataspill kan formidles som kunst- og kulturopplevelser. Resultatet finnes i vårt Rammeverk for formidling av dataspill i DKS. Så vidt vi kjenner til, finnes det få eller ingen lignende vurderinger blant eksisterende formidlingsinstitusjoner.



Teamet på Didaktisk digitalt verksted. Foto: Caroline Pettersen.

Kulturtankens første dataspillpilot konkluderte blant annet med at for en del elever lå spillopplevelsen for tett opptil en lærings situasjon. Derfor var målet med vår neste dataspillpilot å legge til rette for gode kunstmøter med dataspill, med høyt nivå av engasjement, refleksjon og undring.

I samarbeid med Didaktisk Digitalt Verksted (Universitetet i Stavanger) og DKS Rogaland, identifiserte vi kriterier for å velge dataspill for vår siste dataspillpilot. De viktigste kriteriene var å finne norske dataspill med gode historier og forteller-tekniske kvaliteter, og her pekte Embracelet seg ut. I vårt omtalte rammeverk er det beskrevet hvordan en spillopplevelse i DKS bør følges opp med en samtale om hvordan dataspill inngår i ulike sosiale, kulturelle og politiske kontekster. Her viste Embracelet seg å være et godt utgangspunkt for samtale, siden handlingen foregår på en nordnorsk øy som har utfordringer med fraflytning og miljøkriminalitet.

Lærerstudenter tilknyttet Didaktisk Digitalt Verksted fikk ansvar for å gjennomføre opplegget i fire utvalgte ungdomsskole-klasserom, og formidlingsteamet ble styrket av Embracelets skaper, Mattis Folkestad, som stilte opp i videomøte med klassene. Spilloppet fikk mange gode tilbakemeldinger fra elever, formidlere og DKS. Til tross for dette er ikke utformingen av spillpiloten en modell vi uten forbehold kan anbefale videre i DKS. Årsaken er først og fremst at et formidlingsopplegg med så mange spillenheter og mennesker involvert er svært ressurskrevende, og at det neppe finnes tilstrekkelig mange estetisk orienterte spillformidlere som kan gjennomføre slike opplegg. Det er også utfordrende å finne spill som er korte nok for DKS-konteksten, dersom elevene skal få anledning til å spille et spill ferdig. Med andre ord behøves det både gode strategier for ledelse, og variasjon og fleksibilitet med tanke på formidlingsmodeller.

Lederperspektiver på dataspill i DKS

Det årlige tilfanget av norske dataspill som egner seg for bruk i DKS er ikke veldig stort, men hvis vi ser på norske spill produsert de siste 10-15 årene, blir det potensielle utvalget større. Det er likevel ikke uproblematisk å bruke spill rettet mot forbrukermarkedet i DKS-sammenhenger, og det må gjøres "oversettelsesprosesser" lik det spillpedagoger gjør med mange dataspill rettet mot forbrukermarkedet når disse spillene skal tas i bruk i skolen. I den andre enden av skalaen finnes det eksempler på dataspill som er mer eller mindre skreddersydd for DKS. Men med mindre dataspill skulle bli et stort marked for spillskapere (for eksempel ved at dataspill skulle bli gitt status som eget kunstuttrykk) i DKS, vil det være få insentiver for spillskapere å utvikle spill med DKS som primært nedslagsfelt. Ikke minst med tanke på at spillutvikling er kostbart.

Spørsmålet om det finnes tilstrekkelig mange estetisk orienterte spillformidlere er komplekst. Finnes de ikke fordi dataspill ikke er et eget kunstuttrykk i DKS, eller finnes det ikke tilstrekkelig med aktuelle spill eller produksjonskompetanse? Slike høna-eller-egget-diskusjoner bør det være mulig å jobbe systematisk med på ledernivå. Enkelte vil kanskje se for seg at det er helt nødvendig med tilførsel av friske midler, og at mye penger bør gå til utstyr og kompetansehevende tiltak. Spillabens erfaring er at det er mye å hente ved å sette mennesker fra ulike fagmiljøer i samme rom, og at det finnes underutnyttede støtteordninger på dataspillfeltet.

Vår siste dataspillpilot ble eksempelvis gjennomført med samarbeidspartnere i samme by (Stavanger), som i liten grad var oppmerksomme på hverandre før prosjektstart. Didaktisk Digitalt Verksted (DDV) var ikke kjent med DKS som arena for dataspillformidling, mens DKS Rogaland ikke kjente til at Universitetet i Stavanger hadde DDV som en arena hvor studenter og ansatte ved lærerutdanningene utforsker digitale verktøy til bruk i undervisning. Veien fra å formidle dataspill for læringsformål til å være formidlere i DKS viste seg å ikke være altfor lang for lærerstudentene, og DDV hadde også tilstrekkelig med mobile spillenheter til å dekke behovet i klasserommene.

Etter vårt syn er det mange aktører rundt i landet som kan dra nytte av hverandres kompetanse og ressurser. For eksempel finnes det en hel del skoler, ungdomsklubber, biblioteker og UH-institusjoner i landet med utstyr og dedikerte rom for dataspill. Hvor mange slike rom finnes det i et gitt fylke eller region som det kunne tenkes at DKS kunne benytte? Hva slags samarbeid kan gjøres lokalt og regionalt for å styrke spillformidlingstiltak på tvers av arenaer og sektorer? Det finnes slik vi ser det mange åpenbare gevinster å hente på bedre samordning av ressurser og infrastruktur.

Å formidle dataspill i DKS er fortsatt pionerarbeid, samtidig som det finnes potensielle støtteordninger og strukturer som kan utnyttes for å dytte feltet framover, og øke antallet spillformidlere. Norsk Filminstitutt har for eksempel tilskudd til "formidlingstiltak hvor dataspill blir presentert for publikum i en pedagogisk, kulturell, samfunnsmessig eller historisk sammenheng", samt tilskuddsordningen for "arrangementer for formidling av dataspill".

Høna eller egget-problematikken er selvfølgelig en forklaring på at tilskuddsordninger og muligheten for kunstneropphold hos Seanse er lite utnyttet. Situasjonen for dataspill i DKS er kanskje ikke så ulik situasjonen film som kunstuttrykk befant seg i tidligere. Der andre kunstuttrykk har hatt hundrevis av år på å etablere seg som kunstuttrykk og med formidlingsformater rettet mot forskjellige målgrupper, er både film og dataspill ferskinger.

Seanse senter for kunstproduksjon er en nasjonal utviklingsarena som tar inn prosjekter innen alle kunstformer og faser samtidig på kunstneropphold, og de siste årene har spillformidlere blitt oppmuntret til å søke. Opphold, reise, honorar dekkes og man får rom, veiledning, mentorer, et tverrfaglig kunstnerkollegium og mulighet for prøvepublikum. Under oppholdet deler alle kunstnere et lite knippe av sitt arbeid med tilbakemelding og det er ikke uvanlig at samarbeid på tvers av ulike kunstuttrykk oppstår.

Formidlerperspektiver på dataspill i DKS

Formidlingsformater der elever spiller selv (alene eller parvis/gruppevis) kan som beskrevet tidligere være krevende med tanke på alt fra å skaffe til veie tilstrekkelig med spillenheter, å veilede elever, samt å ivareta personvern og informasjonssikkerhet. Med dette i mente, velger vi derfor her å beskrive alternative måter å formidle dataspill på i DKS.

Spillkino som formidlingsformat

Spillkino har noen likheter med strømming av spill på internett, men er mer regissert og målrettet. En spillkino er formidling med vekt på opptreden, hvor både formidler og spill opptrer i interaksjon med publikum. Spillkino fjerner noen praktiske problemer rundt formidlingssituasjonen, og gjør oppsettet med en kopi av et dataspill på storskjerm til en formidlingsmessig styrke. Men spillkino er også et krevende format. Å sette opp en spillkino krever, blant annet nitid planlegging av hvilke spillsekvenser som skal vises, og mange avveininger rundt hvordan interaksjon med publikum skal foregå. Dette kan for eksempel skje ved at en spillkontroller tilbys frivillige, det kan hoies og skrikes for ulike valg og løsningsforslag, eller spillet kan pauses for å gjøre avstemninger. Spillkino som formidlingsform er utviklet på bakgrunn av det som i læringssammenhenger omtales som helklassespilling, og flere spillpedagoger har gode erfaringer med dette formatet. En spillkino legger mer vekt på den estetiske opplevelsen enn læring, og grenseflaten mot kinoopplevelse skal vektlegges. For eksempel er servering av popkorn påkrevet.

Da spillabene i samarbeid med KRED og UKM arrangerte et medvirkningsverksted på Ungdommens kulturhus i Sarpsborg (se egen faktaboks i kapittel en), pekte spillinteresserte unge på at spillkino i deres øyne kan fungere godt i DKS, men at det også finnes en risiko for at det kan virke fremmedgjørende eller kjedelig. Hvorfor skal man sitte og se noen spille et dataspill når det er mer interessant å spille selv? Dette er en legitim innvending, og viktig å være oppmerksom på. Vårt svar er at spillkino er en blanding av kinoopplevelse og dataspill som har plukket stykker og biter av forskjellige formidlingsformater for å skape noe nytt, og at spillkino åpner nye rom for lyd- og bilde-dimensjonene i dataspill. Men det hjelper selvfølgelig lite å si hvis publikum kjeder seg!

Å sette sammen en spillkino kan gjerne gjøres tematisk, som for eksempel data-spill og litteratur, psykisk helse eller politikk og samfunn. Spillkino kan også være en introduksjon til ulike sjangere og uttrykk innenfor spillmediet rettet mot ikke-spillere eller målgrupper med mindre spillerfaring.

Spillabens anbefaling er å være minimum to formidlere når en spillkino skal gjennomføres.

Eksempel på spillkino: Dystopier

Dystopier kan være mørke og dystre fremstillinger av mulige fremtidige samfunn, men gir også muligheter til satiriske fremstillinger av eksisterende trekk i dagens samfunn. Siden to av spillene i opplegget har ratingen PEGI 18, er målgruppen for dette forslaget videregående skole.

Bioshock (2K Games, 2007) var for mange spillinteresserte selve beviset på at dataspill kunne være kunst. Særlig spillets fortelling og problemstillinger rundt fri vilje og politikk ble trukket fram, og åpningssekvensen gjør seg spesielt godt i spillkinosammenheng. Et fly styrter i havet, og spillets protagonist finner en inngang til den vakre Art Deco-inspirerte undervannsbyen Rapture. Den visjonære Andrew Ryan (en lett omskriving av den temmelig høyrevridde forfatteren Ayn Rand) har bygget Rapture som et utopisk samfunn, men byen forvandles raskt til et mareritt hvor vitenskap og teknologiutvikling har gått av skafet.

En helt spesiell dystopisk setting finnes i *Inside* (Playdead, 2016). En liten gutt ferdes gjennom et dystert industrielt landskap, og møter ulike hindringer. Hindringene er dødsfeller, og publikum blir engasjert i forskjellige måter gutten kan komme seg videre på, og dermed holde ham i live. Etter å ha spilt noen brett, tilbys spillkontrolleren til en frivillig i publikum, og alle kan komme med forslag til hvordan gutten bør gå fram i de ulike miljøene.

Som kontrast til de mørke scenariene i *Bioshock* og *Inside*, brukes surrealistiske og humoristiske *Donut County* (Ben Esposito, 2018). Her kan spillkontrolleren overrekkes en frivillig i publikum, som får i oppgave å være et hull, og sluke alt fra potteplanter til hus og innbyggere i byen.

Et annet aktuelt spill er *Stray* (Blue Twelve Studio, 2022), hvor man spiller man en katt i en by som er befolket av roboter etter menneskehetens fall. En publikummer får i oppgave å løse utfordringer slik en katt ville løst dem.

Mange unge drømmer om en jobb i spillbransjen. Å møte spillutviklere i DKS kan være av stor interesse både for kommende spillutviklere og andre som interesserer seg for dataspill. I vår siste dataspillpilot ga elever gode tilbakemeldinger på møtet med spillskaper Mattis Folkestad. Et annet eksempel på møte med spillskapere i DKS, er «Spillprat med Ozan og Håvard.» Håvard Haugrud og Ozan Drøsdal er tilknyttet Hamar Game Collective, et fellesskap for spillutviklere i Hamar, og har turnert videregående skoler i Innlandet, hvor de med utgangspunkt i spillene Manual Samuel og Helheim Hassle (*Perfectly Paranormal*, hhv. 2016 og 2020) serverer skråblikk på livet som spillutviklere.

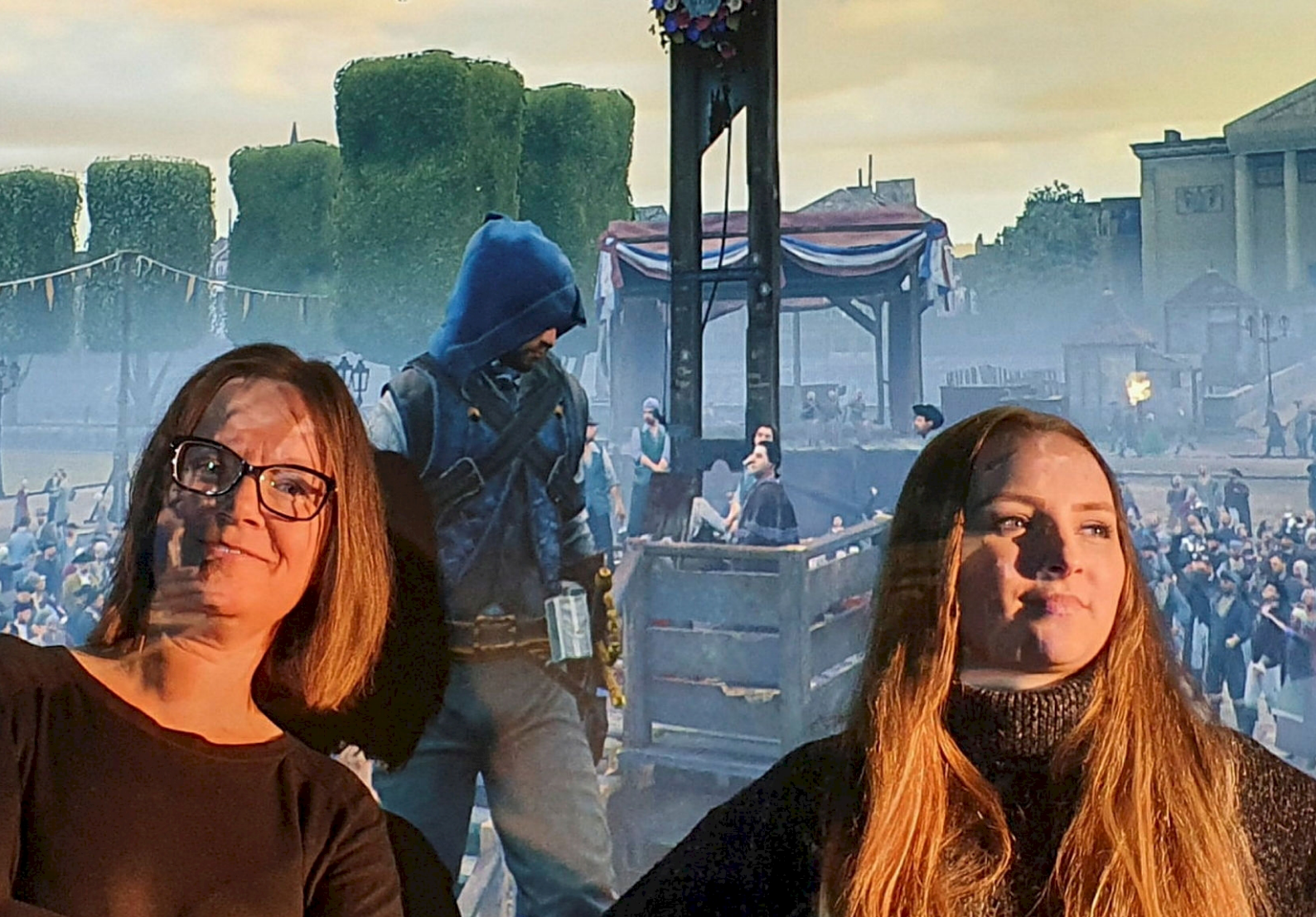
Det prisvinnende norske spillet *My Child Lebensborn* (Sarepta Studio AS/Teknopilot, 2018) har vært en del av Kulturtankens første pilotering av dataspill som kunstuttrykk i DKS, i samarbeid med Oslo kommune. Utvikleren Elin Festøy fra Teknopilot stod bak formidlingsopplegget og gjennomføringen av kunstmøtet.

Møte med spillutviklere

Verkstedformatet gir spillformidlere anledning til å gå mer i dybden på forskjellige temaer, og kreative prosesser i spillutvikling har vært prøvd ut av flere. Noen eksempler er spillutviklerne Henriette Othelie Myrlund, som har turnert for DKS i Troms og Finnmark med et spillutviklingsverksted hvor 8.-10 klassinger får en innføring i ulike verktøy for å lage spill, og Catharina Due Bøhler som har turnert for DKS i Hamar med en workshop om dataspill som kunst og om spillutvikling.

Manuel Samuel (Perfectly Paranormal, 2016).





Lise Forfang Grimnes og Ingeborg Egge, med revolusjonens Paris i bakgrunnen. Foto: Halvard Haga

Fortellerkunst og dataspill

Møter mellom kulturarv, fortellerkunst og dataspill kan være fruktbart i DKS-sammenhenger. I Kulturtankens siste spillpilot ble spillet *Never Alone* (Upper One Games, 2014) pilotert for fire klasser på mellomtrinnet. Spillet bygger på urfolksmytologi, og for å styrke formidlingsteamet ble fortellerkunstner Marianne Stenerud med på gjennomføringen. Stenerud lagde et myteverksted i etterkant av spilløkten i klasserommet, hvor elevene fikk muligheter til å være kreative og medskapende gjennom et knippe "magiske" gjenstander og inspirasjon fra spilloplevelsen.

Et godt eksempel på et vellykket møte mellom dataspill og fortellerkunst, er forestillingen FRAC (French Revolution Assassin's Creed). Forteller og forfatter Lise Grimnes og den profesjonelle streameren Ingeborg Egge bruker spillet *Assassin's Creed Unity* (UBISOFT Montreal, 2014) som utgangspunkt for dramatiske fortellinger om enkelt-skjebner og omveltninger i det franske samfunnet. Spillet protagonist blir brukt som guide gjennom Paris, og forestillingen beveger seg mellom forskjellige nabolag som er slående likt datidens gater og miljøer, og er også innom giljotinen på Place de la Concorde. Oppsettet har noen paralleller til hvordan spillkino og helklassespilling er organisert, men lener seg mer mot fortellerkunst enn interaksjon mellom spill og sal.

Final boss

Kan det være et mål at alle barn og unge skal få kunst- og kulturopplevelser med dataspill gjennom Den kulturelle skolesekken?

Som vi har forsøkt å vise, er mulighetene mange og rike. Det er fortsatt mange uløste floker rundt formidlere, formidlingsformater, tekniske spørsmål og logistikk, produksjonskompetanse og tilfang av dataspill. Men vi mener det er mye som peker i retning av at når dataspill først har begynt å klore seg fast i DKS, vil de ikke forsvinne.

Skole

Skolen som formidlingsarena

“Opplæringa i skole og lærebedrift skal, i samarbeid og forståing med heimen, opne dører mot verda og framtida og gi elevane og lærlingane historisk og kulturell innsikt og forankring.”

Formålsparagrafen i Opplæringsloven setter tonen for alt vi skal gjøre i skolen. Dataspill er allestedsnærværende og har vokst fra å være en nisjeinteresse hos barn og unge til å bli vår tids dominerende massekultur. Dataspill er derfor en integrert og naturlig del av den verdenen og fremtiden elevene skal ut i. Det er ikke lenger et spørsmål om hvorvidt dataspillene skal være en del av elevenes virkelighet på skolen, men om hvordan. Utfordringen er å få alle med på det.

På lik linje med de andre arenaene vi trekker frem i denne veilederen, er også skolen en arena for formidling av dataspill og dataspillkultur. Det mest påfallende med skolen som formidlingsarena er at alle barn mellom 6-15 år har en plikt til å være der. I skolen treffer vi alle barn i alle sosiale lag over hele landet, og vi følger dem fra de er 6 år og til de slutter i videregående skole. Dette gir mange ulike møtepunkter, både med tanke på alder, fag og sosiale situasjoner.

Det at alle må delta, krever refleksjon. Det gir en unik anledning til å nå barn og unge i formidlingen av dataspill og spillkultur, samtidig som vi kan oppleve motstand. Det å være med på en frivillig fritidsaktivitet er annerledes enn å være med på noe du ikke har valgt selv. Elever har ulike nivåer av spillkyndighet og kjennskap til ulike sjangere og uttrykk, og enkelte elever synes det blir rart når fritidsinteressen plutselig blir skole.

Skolen lever også i spenningsfeltet mellom skolefagene og kunst- og kulturuttrykkene. Vi har organisert opplæringen i fag, og all bruk av ulike kunst- og kulturuttrykk skjer innenfor rammen av opplæring i faget. Det betyr naturligvis ikke at et kunst- og kulturuttrykk ikke har verdi i seg selv, men det må ha en planlagt funksjon i opplæringen elevene får i skolen. Der Den kulturelle skolesekken kan bade barn og unge i kulturuttrykk, må skolen passe på at det også har en hensikt begrunnet i en læreplan i et fag.

Skolelederens rolle

I arbeidet med skolen som arena for formidling av dataspill og dataspillkultur har ledelsen på skolen en sentral rolle, først og fremst som en tilrettelegger for arbeidet læreren gjør med elevene. Det er to utfordringer skolelederen må ta spesielt hensyn til.

Den første utfordringen er at mange lærere ikke spiller dataspill, og derfor ikke kjenner til dataspill som kunst- og kulturuttrykk eller aktivitet. Da bruker de det naturlig nok heller ikke i sin egen undervisning. Å formidle dataspill og spillkultur til lærerne er derfor det viktigste punktet for skolen i denne veilederen. På samme måte som lærere trekker inn de kunst- og kulturuttrykkene de kjenner fra egen hverdag, som filmer, bøker, TV-serier, nyheter og lignende, må de også bli kjent med dataspillene før de kan trekke dem inn i undervisningen.

Lærere må ha mulighet til å spille dataspill, og gjøre seg egne erfaringer. Dette krever at aktuelle spill er lett tilgjengelige, at det er tilgjengelige enheter å spille dem på og at det finnes gode forslag til hvordan spillene kan bli brukt i undervisning. Lærerne trenger å møte spill i en ramme som viser dem hvordan spillene er tenkt brukt i undervisning.

Skolelederen er den som må legge til rette for at alt dette kan skje. Forhåpentligvis finnes det minst én ildsjel blant lærerne på skolen. Selv om vi som har laget veilederen ønsker å bevege oss opp fra ildsjelnivå, er ildsjelene fortsatt gull verdt i arbeidet med å spre bruk av dataspill i undervisning, både til lærere, foreldre og elever. Samtidig har ildsjeler ofte kommet noen hakk lengre i forståelsen av dataspillenes plass i skolen enn mange av sine kolleger, og oppgaven til skolelederen er å balansere ildsjelens kraft til gode prosesser i personalet. Skolelederen behøver ikke å være den fremste fagpersonen på dataspill. For å lage gode prosesser lokalt er det viktigere å være en god pedagog og vite forskjellen på en god idé og en som ikke er det.

På skolen må det være ulike arenaer og utstyr til å prøve ut og gjennomføre undervisning med dataspill. Det finnes en rekke ulike løsninger på hvordan dataspill kan gjøres tilgjengelig for lærere og elever. Løsningene som nevnes her kan høres enkle ut dersom man ikke har en fot eller to i skolesektoren, men det er en stor utfordring at det mangler en infrastruktur for dataspill i skolen. I kjølvannet av dette kommer utfordringer knyttet til utgifter, kompetanse, overbeskyttende IT-avdelinger og så videre.

Revheim skole i Stavanger var en av Norges første ungdomsskoler med eget gamingrom. I samarbeid med e-sportklubben Einherjar har skolen laget et spillrom med 20 profesjonelle spillmaskiner, storskjerm, lydanlegg og en god forbindelse til Internett. Skolen og Einherjar deler på bruken av rommet, og det har blitt et svært aktiv spillrom både på dagtid og ettermiddag/kveld.

Spillet "The Walking Dead" blir brukt som helklassespilling, der alle elevene deltar i diskusjoner og avgjørelser knyttet til spilllets etiske dilemmaer. Når ulike valg og situasjoner dukker opp i spillet stemmer elevene over hvilken handling de mener er best, enten ved hjelp av avstemningsverktøy som Kahoot eller ved håndsopprekning. Gjennom denne felles interaktive tilnærmingen får elevene mulighet til å praktisere og reflektere over etiske teorier og prinsipper i en engasjerende og relevant kontekst.

Spillrommet

Flere skoler i landet har, ofte i samarbeid med en lokal e-sportklubb, satt opp et klasserom med spillmaskiner. Maskinene er ferdig installert med de spillene som blir brukt i undervisning. Læreren tar med seg elevene til spillrommet og gjennomfører spilløkter i undervisning der. Fordelen med en slik løsning er at den er ferdig satt opp, og læreren og elevene trenger ikke gjøre noe spesielt for å komme i gang med spillingen. Ulempen er at det er en kostbar investering og skolen må ha en ansatt som kan drifte alt det tekniske med rommet.

Det finnes håndholdte spillkonsoller som kan erstatte behovet for et spillrom. Disse er vesentlig billigere å kjøpe inn enn vanlige spillmaskiner og er enklere å vedlikeholde. Skolen kan ha en base med spillkonsoll som en lærer kan ta med ut til det vanlige klasserommet sitt når man skal bruke dataspill i undervisningen.

Helklassespilling

Ikke alle skoler har anledning å anskaffe og drifte spillrom eller klassesett med spillkonsoller. I så fall kan det være en god løsning å gjøre dataspilling til en felles spillopplevelse i klasserommet. Dette har mange paralleller til det som ble omtalt som *spillkino* i kapittelet om Den kulturelle skolesekken. Forskjellen er at helklassespilling er mer faglig rettet, og ikke legger så stor vekt på å være nær kinoopplevelsen. Helklassespilling bruker vanligvis også mer tid på hvert spill, og ikke bare sekvenser av spill slik det ofte gjøres i spillkinosammenheng. Med helklassespilling trenger læreren bare én utgave av spillet på én spillenhet, som kan være alt fra en spillkonsoll til en vanlig datamaskin. De fleste undervisningsopplegg med dataspill lar seg gjennomføre på en god måte med helklassespilling. Erfaringer fra klasserommet viser at elevene opplever at de deltar i spillingen når den foregår på storskjerm, selv om det bare er én elev som spiller. Det er viktig å finne en balanse mellom spillingen som foregår på storskjerm og aktivitetene elevene gjør i klasserommet under spillingen. Elevene må (som på spillkino) oppleve at det er meningsfullt å følge med på spillingen, og det er læreren som må sørge for at de har en grunn til å følge med.

Hvilke spill i hvilke fag?

Det neste steget er å ha enkel tilgang til gode forslag om hvilke spill som passer til hvilke fag og aldersgrupper, og gjerne også et forslag om hvordan en økt med et spill kan gjennomføres. I denne veilederen trekker vi frem to spill, som kan dekke brede områder av kompetanse i læreplanen samtidig som de gjør det på svært ulike måter i undervisning. Det ene spillet må de spille i mindre grupper, er aktivitetsstyrt og alle elever må delta aktivt i spillingen. Det andre spillet er mer et klassisk spill med en fortelling hvor en elev spiller og de andre må følge med og delta i refleksjonen rundt narrativet i spillet.

Før lærerne tar spillet i bruk i klasserommet kan det være en god ide at skolelederen inviterer lærerne med på en spillkino med spillene. Dette er en god måte å lede de voksne inn i spillkulturen og vise hvordan de praktisk kan bruke spillene i egen undervisning.

Et glimt fra ett av KREDs spillklasserom, som viser den moderne og velutstyrte læringsarenaen vi tilbyr.





Keep talking and nobody explodes

Så fortsett å snakke!

Om spillet

I *Keep Talking and Nobody Explodes* (Steel Crate Games, 2015) er målet å uskadeliggjøre en bombe før den eksploderer. En spiller er stengt inne i et virtuelt rom sammen med en tikkende bombe. De andre elevene har manualen "Hvordan desarmere bomber". Utfordringen er at elevene med manualen kan ikke se bomben og eleven med bomben kan ikke se i manualen. De må finne ut av det ved å snakke sammen, og det noe faderlig fort! Selv om det høres dramatisk ut med en bombe som eksploderer, er spillet fritt for vold, og kan fungere så langt ned som til 5. trinn, samt på alle trinn over det.

Undervisningsmål

Målet med spillet er å utvikle elevenes kommunikasjonsevner og logiske tenkning. Elevene må være presise og raske i kommunikasjonen, og de må finne måter å samarbeide på. Dette er ferdigheter som er sentrale i alle fag i skolen. I tillegg er det enkelt å tilpasse spillet til ulike språkfag, alt etter hvilken bombemanual du ønsker å bruke.

Hvordan spille?

Det finnes mange måter å spille *Keep Talking and Nobody Explodes* på. Det er kjekest med grupper på 3-4 elever, hvor en sitter med bomben foran seg, og de andre har bombemanualen. Den første runden bør være felles med alle elevene, slik at de får se og oppleve hvordan spillet virker. Hver gruppe må ha en enhet med spillet (bomben). Det kan være alt fra en mobiltelefon til en VR-brille, eller en datamaskin. Deretter blir manualen delt ut til de andre i gruppen. Basert på nivå og fag, instrueres elevene i hvordan de skal kommunisere sammen. Skal det foregå på språket i manualen eller har de lov til å blande språk?

Så er det bare å la elevene spille selv i grupper så lenge det passer. Det er læreren som må si stopp. Elevene jobber hardt og har det gøy, og kommer ikke til å stoppe!

Det er ikke uvanlig at noen grupper sliter litt med den første bomben før de kommer inn i spillet. Da bør de bli forklart hvordan manualen brukes og at de aldri må stoppe å snakke sammen om utfordringen de har. Det er gjennom kommunikasjon at de kan løse oppgaven. Med en gang kommunikasjonen stopper, kommer det til å gå galt i spillet.

Etter at elevene har spilt noen runder kan læreren stoppe aktiviteten og la dem reflektere over hva som skjer når det ikke går bra i spillet og hva som gjør at det går bra. De kan også reflektere over hvordan kommunikasjonen mellom elevene i gruppen har utviklet seg fra de begynte å spille. Hva er annerledes nå enn i begynnelsen av spillet? Hvilke strategier virker godt for å kommunisere tydeligere og bedre?

En spennende variant som kan tas i bruk når elevene er godt vant med spillet, er å skille bomben og bombeekspertene fysisk. Finn et annet klasserom eller stort grupperom og plasser alle som sitter med bomber der, mens alle bombeekspertene er igjen i klasserommet. De har lov å kommunisere ved hjelp av de digitale verktøyene de synes fungerer best. De får ikke lov til å gå ut av det rommet de alle er plassert i, selv om de ganske sikkert vil spørre om det. Observer hva som skjer og snakk med elevene om dette i etterkant.

Keep Talking and Nobody Explodes koster rundt 100 kroner og er tilgjengelig på alle spillplattformer, og bombemanualen finnes på en rekke ulike språk, inkludert norsk.



UNPACKING

Et helt liv fortalt av ting i pappesker.

Om spillet

Hva forteller ting du har hjemme om hvem du er? *Unpacking* (Witch Beam, 2021) er et avslappende spill om å pakke opp eiendeler fra esker og finne en plass til dem i et nytt hjem. Du klikker på eskene i rommet, og ut spretter ting du må rydde på plass der du mener de hører hjemme. Utviklerne av spillet har klart å gjøre noe som er drepende kjedelig til spennende spillmekanikk.

Du følger en person gjennom deler av livet, og første utpakking skjer på barnerommet. Deretter følger syv nye flyttelass; ett for hver ny del av livet som utfolder seg. Alt kan ikke ryddes helt tilfeldig rundt omkring, så noen ganger må du tenke deg når det gjelder hvor ting hører hjemme. Noen ganger kan du heller ikke sette tingene der du ønsker, fordi det ikke er plass eller det er andre ting du må prioritere.

Undervisningsmål

Det er mulig å planlegge en rekke ulike undervisningsmål ved hjelp av *Unpacking*. Det kan være ord- og begrepstrening i norsk og fremmedspråk, samtaler om identitet og kjønnsroller i samfunnsfag og KRLE/RE og analyse av tekst i engelsk og norsk.

I småskolen kan fokuset være på hva tingene som blir plukket opp av esker er og hvor de hører hjemme i et hus eller på rommet. Dette kan være god trening knyttet til hverdagslige ord og begreper. Fra mellomtrinnet og oppover kan elevene også jobbe med hverdagslige ord og begreper, men da også på engelsk og andre fremmedspråk.

I samfunnsfag og KRLE/RE gir spillet et godt rammeverk for samtaler om identitet, kjønnsroller og fordommer. Det er også spennende å trekke inn hvordan *Unpacking* bruker spillmekanikk til å presentere et narrativ på nye måter i norsk og engelsk.

Unpacking er en intim fortelling om en persons liv. Spillet fungerer fint som helklassespilling.

Før spilling

I forkant av spillingen kan elevene forberedes gjennom å reflektere og samtale om hvorvidt tingene vi har i hjemmet og på rommet vårt sier noe om hvem vi er. Elevene kan spørres om å ta et bilde av rommet sitt og bruke det i en egen oppgave, etter at de er ferdige med spilløkten.

Under spilling

Før spillingen bør det være klart hvor mange utpakninger elevene skal gjennom. For hver flytting blir tematikken mer voksen og krever mer forståelse av eleven. For elever på småskolen holder det med en eller to utpakninger. På 5.-7. trinn går det fint med de tre første. Elever på ungdomstrinnet bør klare opptil fem flyttelass og elever på videregående kan ta alle.

Før elevene begynner å pakke ut, må elevene vurdere hvem sitt rom de tror det er, og hvorfor de tror det. Hvis de spiller flere rom kan de også reflektere over hva som har skjedd siden forrige flytting. Mens elevene pakker ut, kan de identifisere hvert objekt som pakkes opp, og mene noe om tingen forteller noe spesielt om personen de pakker ut for. Hvor detaljert elevene må beskrive de ulike tingene, må vurderes ut fra elevenes alder.

Etter at alt er pakket ut skal elevene reflektere over hva de vet om personen i fortellingen. Hvilke interesser har personen, og hvordan vet de det?

Etter spilling

Etter spilling er det naturlig å gjennomføre en klassesdiskusjon om hva elevene eller gruppene har tenkt rundt alt de har opplevd i flytteprosessen. Et viktig spørsmål til elevene etter spilling kan være hvordan de som har laget spillet, eller spillet selv, skaper fortellingen om hovedpersonen.

Om elevene har tatt bilder fra eget rom kan den enkelte selv reflektere over hva andre ville tenkt om hvem de er, ut fra hva de har på rommet sitt. Dette øver opp elevens evne til å ta andres perspektiv på noe de kjenner godt om seg selv.

Neste undervisningstime med dataspill

Etter å ha tatt de første stegene må lærere prøve å finne veien videre selv. Det finnes i dag to samlinger av forslag til bruk av dataspill i undervisning i norsk skole: Nettstedet *Spillpedagogbanken* på www.spillpedagogbanken.no og veilederen *Data- og videospillveileder for lærere* på www.uis.no/nb/spillveileder. Disse ressursene er begge gode kilder hvor skoleledere og lærere kan hente ideer til spillkino og bruk av dataspill i undervisningen.



Bibliotek

Spill har vært i bruk i norske bibliotek i tjuå år. På ulike tidspunkt og i ulike deler av landet har ildsjeler tatt initiativ til å bringe dataspill inn i biblioteket. Særlig siden biblioteket fikk et formelt mandat som møteplass, har dette blitt mer vanlig. Spillmediets evne til å inkludere og engasjere har forsterket biblioteket som møteplass. Det treffer et bredt utvalg av publikum, og passer fint med bibliotekets mål om å være for alle.

Bibliotekets mandat om å formidle aktualitet og bredde gir også et unikt utgangspunkt for å formidle dataspill som kulturuttrykk. Dataspill har en bredde som spenner fra narrative opplevelser og kunstneriske konsepter, til kreative verktøy og sosial underholdning.

Bredden i brukere og verk er altså stor; og det samme er formidlingsmulighetene. Enkelte har formidlet dataspill gjennom foredrag fra spillutviklere, kodekurs og lignende. NFIs støtteordning for dataspillformidling har søkt å styrke denne typen arrangementer siden forrige spillstrategi.

Biblioteket kan være et sted hvor man kan oppdage nye impulser og perspektiver og utvikle ferdigheter. Et sted hvor utstyr stilles tilgjengelig, materialer kan deles, verk kan samles. Et sted hvor ressurspersoner får boltreplass og kan fungere som rollemodeller.

Biblioteket har potensiale til å skape unike tilbud innenfor flere av disse feltene, fra utlån til sosiale rom og arrangementer i regi av engasjerte ansatte.

Engasjerte biblioteksansatte på fotoshoot for en ny videoserie om spillformidling. Blir liggende i Nasjonalbibliotekets spill-verktøykasse på bibliotekutvikling.no når den lanseres. Foto: Stine Myhrstad



Spillet: en møteplass i møteplassen

I forarbeidet til denne veilederen ble bibliotekarer og bibliotekbrukere spurt om hva som var viktigst med spill i biblioteket. Da kom det flere historier som handlet om økonomi og tilgang. Om unge som fikk prøve spill de ikke hadde råd til hjemme. Om voksne som lærte om barnas spillinteresse på bibliotekets familiespilldager. Det var spillere som hadde oppdaget nye spillopplevelser gjennom bibliotekets fokus på bredde. Til tross for den utrolige bredden som ligger i spillmediet, holder majoriteten av spillere seg til en håndfull superpopulære titler. Som med litteraturen må det gjerne litt formidling til for å lokke dem utenfor stien.

Hver av disse opplevelsene handler om møter mellom mennesker og kultur. Nøkkelordene er møtested, opplysning, økonomisk utjevning og inspirasjon. Dette plasserer nok en gang dataspill trygt innenfor bibliotekets oppgaver. Rammene vil nok også være kjente for de fleste. Barn og unge og deres foreldre er blant storbrukerne av biblioteket. De er også blant dem som spiller mest, og er vanligvis godt synlige på spilltilbud. Tilsvarende vil ungdommer fortsatt være vanskelige å nå uten tilrettelagte satsinger. Seniorene vil på sin side ofte lære mer om spill så lenge det skjer i riktig form og tempo. Det kan også nevnes at spilltilbud tiltrekker seg et mangfold av mennesker. Unge på ADHD- eller autismspekteret kan ha et ekstra sterkt behov for møtested hvor de kan spille rundt gode voksne. Det samme gjelder minoriteter og barn fra lavinntektsfamilier. I slike tilfeller skaper spilltilbudet en ekstra sosial gevinst for både spilleren og samfunnet rundt.

Biblioteket som arena for spillformidling har utfordringer med økonomi og kompetanse som må løses. Samtidig har de helt unike fordeler. Bibliotek finnes i alle kommuner og inngår i et nettverk hvor erfaring og ressurser kan deles. Verdigrunnlaget og tilbudet har over flere år skapt en arena som nyter høy tillit i befolkningen. Spillere og ikke-spillere, unge og gamle, fans av både kommersielle spill og de smale - de trenger å møte hverandre. Finnes det et bedre sted?

I Bergen offentlige bibliotek har de et arrangement kalt *Første timen av* der de viser den første timen av forskjellige spill. Dette er en form for spillsmaking der man enkelt kan vise frem forskjellige typer spill og gi en smakebit på spill publikum kanskje plukker opp for å spille mer av. Initiativet har også vært en god måte å introdusere norske spill til et bredt publikum.

Hva skal til for å få dette til?

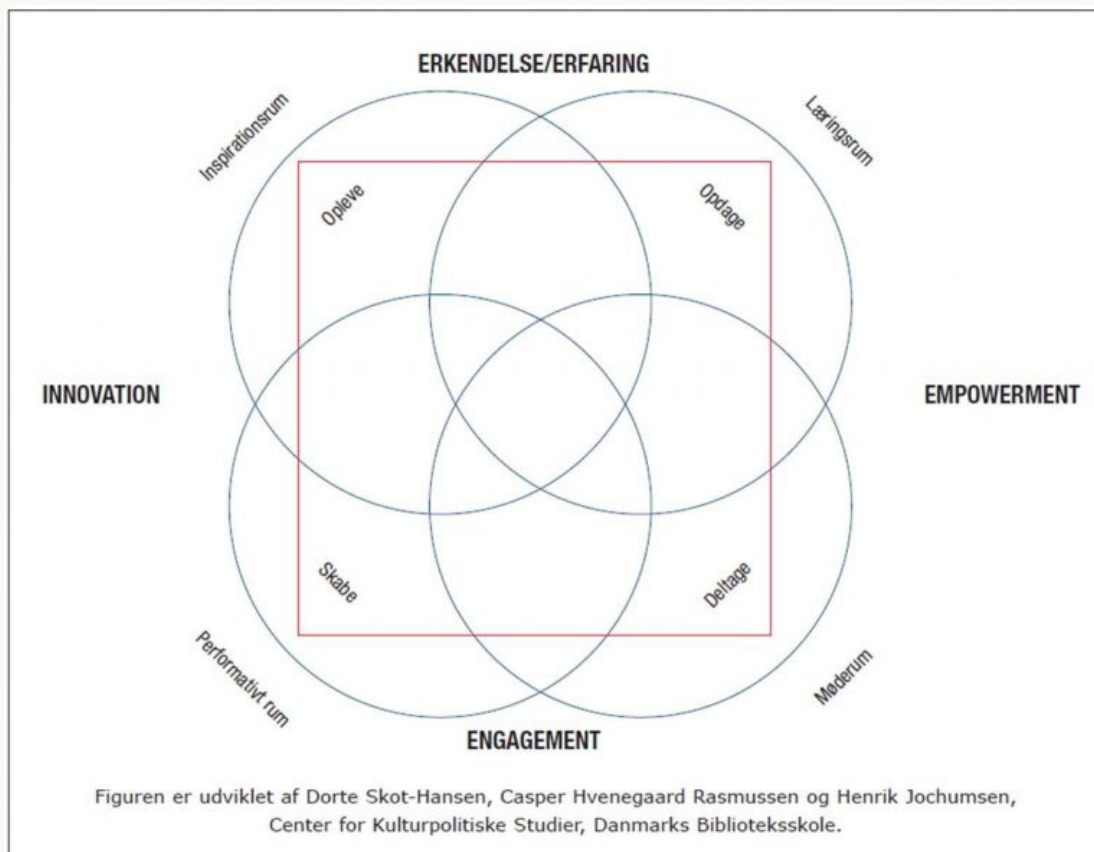
I dag finnes det mange forskjellige former for spilltilbud i bibliotek. Hver av dem har blitt til som en følge av lokale betingelser, og det er vanskelig å lage en fasit på veien til et godt spilltilbud. Et nøkkelord er samarbeid. Mysen og Horten bibliotek etablerte sine spilltilbud utenfor selve biblioteket og i samarbeid med andre aktører. Hortens tilbud Spillrom 37 ble til som fylkes-samarbeid og med midler fra Helsedirektoratet. Mysen ordnet finansiering ved å dele utgifter med en lokal forening og dessuten innhente støtte fra stiftelser.

Kompetansen kan komme fra forskjellige steder. Stormen bibliotek i Bodø samarbeider tett med unge frivillige. I Skjeberg startet lokale foreldre spillklubben *Eastside gamers* i biblioteket, men fikk snart både barn og ungdom blant de frivillige. Gjøvik og Trondheim har egne spillansvarlige, men benytter i tillegg frivillige og kommersielle aktører. Ofte legges et slikt ansvar til barne- og ungdoms-bibliotekaren. Lillestrøm bibliotek ble i fjor landets første bibliotek som opprettet en stilling med tittelen «spillformidler».

Et annet nøkkelord er lokal tilpasning av innhold. Bergen bibliotek har mange store arrangement på hovedbiblioteket, mens de mindre filialene har andre styrker. På en av dem lånes Nintendo Switch-konsoller ut til både hjemlån og håndholdt bruk i lokalet, grunnet stor pågang fra unge. I tillegg har biblioteket en årlig FIFA-liga hvor alle filialer engasjeres, og de har et spillteam som består av ansatte fra ulike filialer som har ansvar for innkjøp og prosjektarbeid. Mange av Bergens mer unike prosjekter, som «Fortellinger i VR», «Spillsmaking» og «Gamebrary», hvor de har leid inn foredragsholdere fra spillbransje eller spillforskere, er gjennomført ved hjelp av ulike økonomiske støtteordninger. Selv de største bibliotekene er avhengig av det for å kunne formidle spill.

VR-demonstrasjoner er alltid populært, uansett alder, kjønn eller spillerfaring. Her fra en spilldag på Deichman hvor publikum blant annet kunne prøve Beat Saber på Oculus Quest 2.





Fireromsmodellen og eksempler på formidling

For å få oversikt over muligheter og behov i det moderne biblioteket, kan vi bytte oss av fireroms-modellen. Den ble utviklet av den danske bibliotekforskeren Dorte Skot-Hansen for å illustrere bibliotekets muligheter i møte med moderne innbyggere. Med sitt fokus på tilbud og utbytte skaper den et fint utgangspunkt for refleksjoner rundt formidlingsteknikker. I neste avsnitt finnes eksempler på spillformidling som passer i ulike deler av modellen.

Møtested: *Minecraft* i bibliotek - sosialt og kreativt

Minecraft (Mojang Studios, 2011) er et av de mest populære spillene gjennom tidene. Med sin åpne form og mangfold av muligheter har det fengst spillere i over ti år. I den kreative modusen har spilleren ubegrenset med materialer og er udødelig. I overlevelsesmodusen må spilleren passe seg for farer mens hen sanker materialer for å overleve. Det finnes tillegg som tilfører spillet alt fra dyr og maskiner til historiske steder. *Minecraft* er utrolig fleksibelt. Kreativ modus er perfekt for formidlingsopplegg knyttet til kreativitet og skaperkraft. Et godt eksempel er den årlige byggekonkurransen Bibliobattles, hvor spillere fra hele landet konkurrerer om å bygge noe inspirert av film, spill eller litteratur.

Bibliobattles er en ukelang byggekonkurranse som arrangeres hver november under bibliotekenes globale event "International Game Month". Bibliogames står for gjennomføringen, mens bibliotekene rekrutterer spillere og skaper oppmerksomhet. Under konkurransen spiller deltakerne på Bibliogames' tilrettelagte *Minecraft*-server. Bibliotekarer fra hvert fylke bidrar som moderatorer. Konkurransen strømmes til Twitch.

Eksempel på en enkel byggekonsurranse over to timer:

- Inviter til byggekonsurranse! Oppmøte 30 minutter før. Bruk tiden til å få alle på plass og orientert. Særlig viktig hvis det skal lånes ut enheter som skiller seg fra den det vanligvis spilles på.
- Å spille på hver sin verden og enhet er det enkleste. Da trenger man ikke tenke på nett eller samsvar mellom utgave og plattform. Det er også mulig å la spillerne ta med egne enheter, for eksempel læringsbrett med *Minecraft Education* på.
- Det kan være smart å ha nettbrett eller pc til utlån for de som ikke eier spillet.
- Rekrutter foreldre eller ungdommer fra lokalmiljøet til å være dommere, eller gjør det selv med et par kolleger. Del tilgang til et regneark hvor dommerne kan gi en score til hvert byggverk, slik at dette ikke må innhentes etterpå.
- Benytt anledningen til å ramme inn og formidle. Still ut bøker om spill. Sett ut kaffe til foreldrene. Vis en nedtelling og info om konkurransen på et lerret. Her er det også mulig å formidle andre spilltilbud.
- Under vurderingen bør hver spiller få sin tid i rampelyset. La dem vise frem byggverket på lerret og forklare hva de har tenkt. Det enkleste er å filme skjermene deres med en mobiltelefon tilknyttet projektor med HDMI-overgang.

Dette var et eksempel på et lite arrangement. Med *Minecraft* er det også mulig å leie en server og ha en felles verden som er åpen for de man måtte ønske, når man måtte ønske. Bibliogames drifter også en gratis Minecraft-server med tomte-system og moderert chat, som vil gjenåpne i november etter årets Bibliobattles. Følg Bibliogames på sosiale medier for mer info.

Bilde: [lenscap50 - stock.adobe.com](https://www.adobe.com/stock/lenscap50)



Utøve: fotballspill eller familiespill? Inkluderende turneringer i bibliotek.

Turneringer er en populær aktivitet som gir spillere en sjanse til å møte likesinnede, men også vise hva de kan i bestemte spill. Noen lurer på om det er et godt eksempel på formidling i bibliotek. Saken er at selv om gjennomføringen av arrangementet stort sett består av praktiske detaljer, så rommer planleggingen en del vurderinger som kan lede til større inkludering, opplysning, og inspirasjon.

Spillturneringer flest handler om å kåre den beste spilleren. Det konkurreres gjerne i ferdighetsstyrte spill med få tilfeldigheter. Reglene blir nøye overholdt, og om noen ikke møter opp i tide går seieren til motparten. Biblioteket skal på sin side være for alle. Ved å velge spill som er mer underholdende og har rom for feil, kan man i stedet for en ren ferdighetstest skape et inkluderende samlingspunkt. Kommer noen sent, kan man spille neste kamp så lenge. Barn kan også spille mot voksen, noe som er positivt med tanke på å formidle spillkulturen overfor foreldre.

For å illustrere forskjellen mellom de to tilnærmingene til turneringer kan vi sammenligne to populære konkurransespill. Det ene er EA's fotballspill-serie, som nylig skiftet navn fra FIFA til EA Sports FC (EA Vancouver, EA Romania, først lansert i 1993, sist lansert i 2023) og Nintendo sin racingspill-serie Mario Kart (Nintendo Entertainment, først lansert i 1992, sist lansert i 2020).

Mario Kart er populært til både turneringer og spilling etter skoletid i flere av filialene til Trondheim folkebibliotek. Foto: Stine Myhrstad.





FIFA-spilling er også populært, men når en smalere målgruppe. Foto: Stine Myhrstad.

Uten å generalisere for mye, så kan man vel si at det er en overvekt av gutter med fotballinteresse blant de som spiller fotballspill. Ofte spiller de heller ikke så mye annet enn fotballspill, da spillinteressen stammer fra fotballinteressen. Målgruppen for turneringen er altså ganske spesifikk. EA's fotballspill er også kjent for å ha avanserte bevegelser som tar tid å lære. Gode spillere kan utklasse nybegynnere slik at det blir lite fristende for nye å kaste seg med. Turneringen kan likevel være utrolig gøy for de som er en del av målgruppen for spillet, og som spiller det til daglig.

Motsetningen er *Mario Kart*, et uhøytidelig racingspill med bred appell langt utenfor racing-miljøet. Selv om det i utgangspunktet er inspirert av gokart, ligner kjøringen lite på noe fra virkeligheten. Med sine overdrevne karakterer, lyder og animasjoner, er det humor- og actionfylt kaos som står i fokus. Det har også et «catch-up»-system som gir bedre hjelpemidler jo lenger bak du ligger. I tillegg kan man skru på støtte-funksjoner som hjelper nybegynnere å holde seg på banen.

Turneringer er altså ikke bare turneringer. Mellom disse to opplevelsene finnes en rekke spill som lener seg mer i den ene eller andre retningen; e-sport eller «for alle». En anbefaling er å snakke med spillere fra nærmiljøet når det gjelder valg av spill, og tenke på hva man ønsker å oppnå med spilltilbudet.



Foredraget om Nintendos historie var et av de mest populære da Bibliogames arrangerte Gaming-akademiet på Biblio-Tøyen. Spillklubben hadde et nytt tema hver uke gjennom høsten. Foto: Anders Grønning

Læring: Spillskole og spillklubb

Da Bibliogames for tre år siden spurte hundre spillere fra datatreffet The Gathering om synet på å spille i et bibliotek, var mange skeptiske. De opplevde biblioteket som et stille sted for bøker. Selv om spill har vært en del av bibliotekets verden i snart tjue år, tar det tid å endre et image. Dette er én av grunnene til å holde regelmessige arrangementer. Repetisjonen gjør at stadig flere kan oppdage tilbudet. Det tar også tid å etablere relasjoner til spillerne, men når det skjer har de gjerne mye å bidra med til både innhold og drift.

Eksempler på tilbud som er organisert i samarbeid med spillere er Spillerom 37, Eastside gamers på Skjeberg, Brainz i Loddefjord, og Gaming akademiet på Biblo Tøyen. De voksne bidrar med kunnskap om kommunen, søknadsprosesser og lignende, mens spisskompetansen og gjennomføringskraften kommer fra deltakerne.

Innholdet trenger ikke være nytt hver gang. Det å tilby et sted å spille med likesinnede har sin egen verdi. Likevel er dette en glimrende anledning til å tilby aktiviteter som krever tid, som koding, videoredigering eller spillanmeldelser. Dette kan sende unge spillere ned på nye, meningsfulle spor, og det er mye læring å bidra til valg, planlegging og gjennomføring.

Inspirasjon: Kurs og foredrag

Spillkulturen har både en teknologisk side, en medium side og en samfunnsside. Her er det mye stoff å ta av for den som vil holde kurs og foredrag - for både spillere og andre. Et eksempel er foredrag om hvordan spill påvirker oss, inkludert diskusjoner om skjermtid, aldersgrenser og lignende. Den norske spillbransjen har flere spennende oppstart historier som kan inspirere mange. Flere av historiene har kvinner i hovedrollene, og kan tematisere kjønn i spillbransjen. Eller hva med en debatt om trakassering på nett? Biblioteket, som folkets storstue, har unike muligheter til å treffe mange med slike viktige samtaler. Det at biblioteket ikke er en dedikert spillarena er en styrke når det gjelder å nå ut til de som ikke spiller.

Studioet "Breach" står bak VR-spillet Kartoffl (Breach, 2022). De er lokalisert i Trondheim, og var en naturlig samarbeidspartner da det skulle holdes foredrag om VR. Foto: Stine Myhrstad.



Formidling i det daglige: Samling og utstilling

I hverdagen mellom arrangementene er utstillinger en god måte å formidle spill på. Det være seg en fysisk utstilling, eller med klipp og nøkkelinfo vist på en skjerm. Plakater ved skranken kan vekke interesse for bibliotekets spilltilbud og være en inngang til samtaler. I løpet av året finnes også en rekke temadager hvor spillutstillinger er aktuelle, slik som Verdensdagen for mental helse, samenes nasjonaldag eller Pride. Suppler gjerne med tips om bøker og filmer i samme slengen. Kanskje blir noen inspirert til å prøve historier i et annet format, men like viktig er det å vise at biblioteket formidler spill.

En annen mulighet ligger i å katalogisere spillene med omslagsbilde og emneord slik at de kan oppdages mer tilfeldig. Erfaringsmessig er ikke metadata for spill veldig utfyllende når man kjøper katalogdata. Dette vil naturlig nok være mer effektivt for bibliotek som har en viss spillsamling, og hvor publikum har etablert vaner med å låne spill. Da kan også fronting på nettsider være aktuelt for å vekke oppmerksomhet rundt nye spill eller spilltilbudet generelt.



www.snufkin.game

© SNUFKIN: MELODY OF MOOMINVALLEY, Developed by Hyper Games. Published by Raw Fury AB.
The Moomins and thereto related characters from Tove Jansson's Moomin stories © Moomin Characters™

Ressurser til bruk i formidling

Ressurser for skole

Det finnes i dag én bok om bruk av dataspill i skolen og to samlinger med forslag til hvilke dataspill som passer til bruk i undervisning.



Boken *Spillpedagogikk* er spesielt skrevet med tanke på studenter i lærerutdanningen og lærere og skoleledere som er nysgjerrige på å komme i gang med, eller som allerede bruker dataspill i undervisningen. Boken kan også leses av alle som er opptatt av teknologi og læring.



Nettstedet www.spillpedagogbanken.no har den største oversikten over hvilke dataspill som passer til ulike fag og aldersgrupper i skolen. Det er også laget et ferdig undervisningsforslag til hvert av spillene. Mange av undervisningsforslagene er tilgjengelige med Creative Commons.



Veilederen *Data- og videospillveileder for lærere* er laget av Digitalt Didaktisk Verksted ved Universitet i Stavanger og inneholder en oversikt over spill som passer til ulike alderstrinn og fag i skolen. Du kan laste ned veilederen fra: <https://www.uis.no/nb/spillveileder>

Ressurser for bibliotek

Nasjonalbibliotekets nettkurs i spillformidling er laget av Bibliogames i samarbeid med sentrale Gamebrarians og Nasjonalbibliotekets jurister. Her finner du en omfattende verktøykasse som tar for seg alt fra planlegging og innkjøp, til installasjon, rettigheter og ikke minst formidling av spill i bibliotek. Du finner det på:

<https://bibliotekutvikling.no/kurs/courses/spillformidling-i-bibliotek/>

Ressurser for Den kulturelle skolesekken

Spillabens Forslag til rammeverk for formidling av dataspill i Den kulturelle skolesekken og spillstudieark for Never Alone og Embracelet finnes her:

<https://www.kulturtanken.no/ressurs/forslag-til-rammeverk-for-formidling-av-dataspill-i-dks-spillstudieark/>

MERK: Noen av aktørene bak denne veilederen har økonomiske interesser knyttet til noen av eksemplene som blir trukket frem. Odin Nøsen i Spillpedagogene og Jørund Høie Skaug i Kulturtanken har vært med på å skrive boken Spillpedagogikk - dataspill i klasserommet (Fagbokforlaget 2020). Odin Nøsen driver nettstedet Spillpedagogbanken som har både åpent og betalt innhold.

Referanseliste

Rapport fra dataspillpilot i Den kulturelle skolesekken 2021

<https://www.kulturtanken.no/ressurs/rapport-fra-dataspillpilot-i-dks-2021/>

Rapport: Dataspel som kulturuttrykk i DKS

<https://www.kulturtanken.no/ressurs/dataspill-som-kulturuttrykk-i-dks-ordningen-rapport/>

Lov om offentlige styresmakters ansvar for kulturverksemd (2007)

<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2007-06-29-89>

Lov om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (1998)

<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1998-07-17-61>

Rapport: Opplevelser av Den kulturelle skolesekken

<https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2023/ny-rapport-gir-innblikk-i-elever-opplevelser-av-dks/>

Organisasjonene bak veilederen:

UKM – Ung Kultur Møtes

Kulturtanken

KRED – Kompetanse- og ressurscenter for datakultur

Spillpedagogene

Bibliogames