

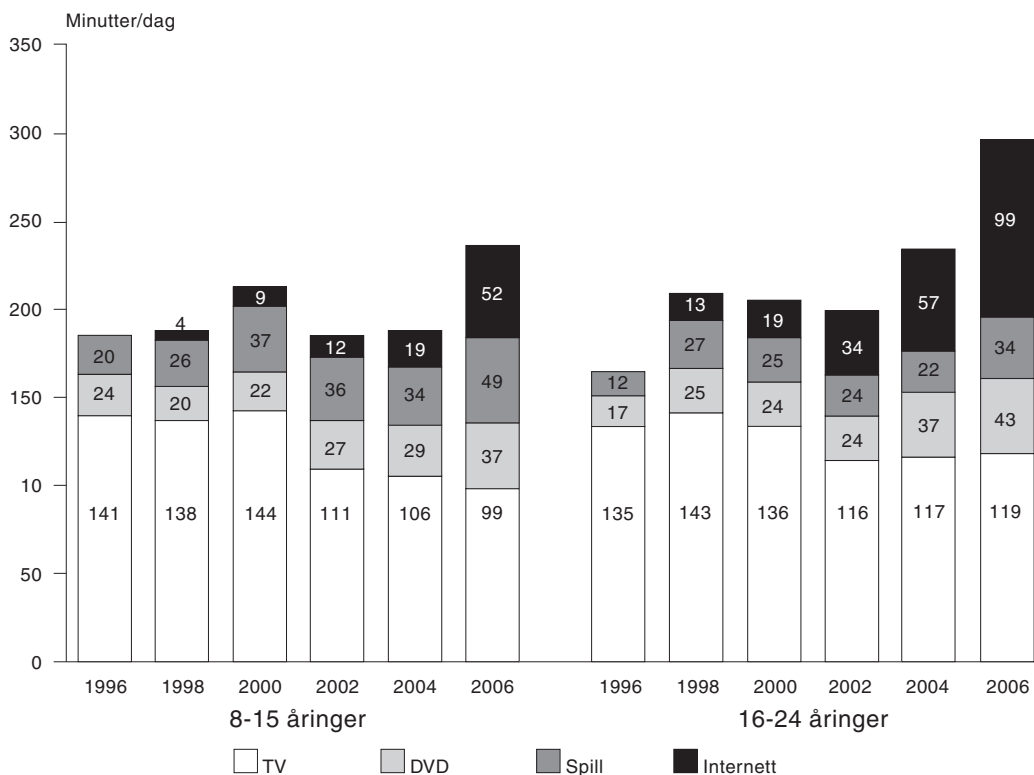
Barn, unge og spill i Norge

THOMAS HEPSØ

Dataspill er i dag en naturlig og integrert del av norske barn og unges lekekultur og sosiale liv. Spill brukes til alt fra ren underholdning, tidsfordriv, skape kompetanse og til å skape sosiale nettverk. Resultater fra Medietilsynet / Trygg Bruk undersøkelsen 2008 viser at ni av ti norske barn mellom 9 og 16 år spiller dataspill. Undersøkelser fra både Trygg Bruk / SAFT (2003, 2006, 2008), Norsk Mediebarometer og SSB (2007) viser tydelig en økning i bruk av dataspill og nye elektroniske medier blant barn og unge. Resultatet fra Trygg Bruk 2008 viser videre at nesten halvparten av barna i alderen 9-16 år som spiller dataspill

spiller mer enn 3 timer i uken. Sammenlignet med SAFT undersøkelsen fra 2003 og 2006 er tendensen tydelig, barn og unge i Norge bruker mer tid på spill. Mens det i 2003 var om lag like mange som hadde benyttet dataspill som Internett, var andelen som hadde benyttet Internett i 2007 nær fordoblet. Dette antas å ha sammenheng men den store økningen i populariteten til ulike nettsamfunn og sosiale møteplasser på Internett de siste årene (MSN, Facebook, YouTube, MySpace etc). Antallet som bruker Internett overgår nå både dataspill og video/DV og nærmer seg TV. Bare i Norge har vi 400 000 brukere av

Figur 1. Norske barn og ungdoms anvendning av ulike medier 2008



nettsamfunnet Facebook. I de senere årene har vi sett en utvikling av multiplayer online spill (MMORPG) og andre former for interaktive spill. Dette viser i stor grad betydningen av spill som en viktig del av barn og unges hverdag.

Konferansen ”den kompetente gamer”, som ble avholdt i Stockholm november 2007, forteller oss at barn og unge besitter en viktig mediekompetanse som bør i større grad utnyttes og vies mer oppmerksomhet i fremtiden. Med tanke på at dataspill er en viktig fritidsaktivitet som barn og unge er opptatt av så er det nødvendig å se nærmere på forholdet mellom dataspill og læring. Det er derfor svært aktuelt å stille spørsmål om også læring kan knyttes til slike aktiviteter.

Dataspill inn i skolen

Høsten 2006, som en del av Kunnskapsløftet, ble det innført nye lærerplaner for grunnopplæringen i skolen. Fem grunnleggende ferdigheter ble vektlagt: Lese, skrive, muntlighet, regning og bruk av digitale verktøy.

Bruk av nye digitale verktøy er i dag en integrert del i alle kompetansemål for alle fag og derfor har man i de senere år begynt å ta i bruk spillteknologi for å skape bedre læring innen skolesektoren. For å møte fremtidens kunnskapsbehov har det vært viktig å satse på utvikling av nye digitale læremidler. Gjennom tilgang på digitale læremidler prøver man å skape grunnlag for å øke elevenes muligheter ved å anvende digitale og realfaglige ferdigheter i praksis. Forskning viser at spill i seg selv fungerer som effektive læringsomgivelser. Gjennom å spille løser man komplekse problemstillinger og spilleren tilegner seg kunnskap underveis i spillet for å komme videre.

En klar målsetting i de fleste OECD-land er mer bruk av IKT i matematikkundervisningen, og det samme gjelder PISA undersøkelsene som fremhever i stor grad viktigheten av digital kompetanse og bruk av støtteverktøy.

Ved å løse komplekse problemstillinger ved å lære gjennom å spille og tilegne seg nødvendig kunnskap underveis for å komme videre i spillet. Ved at spill tilbyr graderte og økende utfordringer som stiller krav til spillerens læringskurve. Det som gjør dataspill til et interessant verktøy å bruke i en læringssituasjon er at spilleren direkte blir involvert i handlingen. Eleven føler at han/hun har kontroll over det som skjer (kontrollsituasjon), og mange argumenterer for at mestingsfølelsen og motivasjonen blir bedre.

Den amerikanske spillforskeren James Paul Gee påpeker at pedagogikken trenger å la seg inspirere av spill og deres læringsmiljøer. Han mener at spilldesign har et klart potensial i klasserommet. Unge som

spiller lærer å forholde seg effektivt til dynamiske informasjons-kilder gjennom ulike media og modi gjennom spill (Gee, 2005). Spillforsker Simon Egenfeldt-Nielsen (2005), påpeker også at spill kan være et supplement og ikke et substitutt til undervisningen. Til tross for spillets noe overfladiske innhold kan en ved å gjøre innholdet mer relevant og støttende i forhold til undervisningen. Det er et viktig poeng at man tidligere snakket mye om påvirkning, mens man nå snakker om det positive og læringsfremmende i dataspill.

Med økende bruk av digitale verktøy både i og utenom skolen, er det nå store muligheter for barn og unge å produsere rike, sammensatte tekster. Film, lyd, bilder og skrift er alle teksttyper unge i dag er komfortable med, og i kombinasjon – to eller flere – skapes det sammensatte tekster. I stedet for å være passive konsumenter av tradisjonelle boklige og muntlige tekster, kan elevene nå i stadig større grad være produsenter av egne digitale tekster, og med det få større glede og utbytte av læringen.

For å skape og lese sammensatte tekster, kreves en kompleks kompetanse som innebærer både en fortolkningskomponent og en ferdighetskomponent. Dette kalles digital kompetanse. I følge Professor David Buckingham ser han digital kompetanse som en sammensatt eller kompleks kompetanse som består av flere deler. Mulighetene med digitale medier er enorme med tanke på at læringen ikke lengre er lineær, men kompleks og dynamisk. Utfordringen er at omgivelsene må være dynamiske. I dagens skole er det mange pedagogiske barrierer. Læring oppstår i situasjoner der mennesker er engasjerte. Når læringssituasjonen er dynamisk, må omgivelsene ha de samme egenskapene.

Det finnes en rekke enkeltstående gode forsøk på å tenke nytt og innovativt i Norge. I Norge finnes det eksempler på enkeltstående forsøk på å bruke dataspill og mobiltelefoner i undervisningen. Spillet *Global Conflicts Palestine* er blitt tatt i bruk ved ulike skoler, og andre simuleringsspill er også brukt i forhold til undervisningen. Spill som supplement i forhold til undervisning og prosjektarbeid kan både motivere og engasjere elever. Virkeligheten er ikke slik for de aller fleste norske skoler, men derfor trenger vi å få belyst mer hvordan skolen kan utnytte, utvikle og omsette elevenes digitale kompetanse til mer og bedre læring.

Det er allikevel uenighet om i hvor stor grad man skal integrere dataspill i skolen, og i hvilken grad det kan tilføre undervisningen. Enkelte kritiserer og sammenligner læringsspill med piller overtrukket med sukker ”sugar coated pills” fordi de er fundamentert på behavioristiske læringsprinsipper og underhold-

ning. Til tross for ulik tilnærming og forståelse kan for eksempel ikke dette gjelde for ”serious” spill som for eksempel *Global Conflicts Palestine*. Spillet representerer nettopp det motsatte hvor tilnærmingen til læring dreier seg mer om erfaringsbasert forståelse og læringsopplevelse.

Utdanningssektoren har de senere år begynt å ta i bruk spillteknologi for å møte kravene om bedre læring innen skolesektoren. Ulike programvareselskaper utvikler nå digitale læremidler som baserer seg på spillkonsepter hvor kunnskapstilegnelsen foregår i en virtuell kontekst. 17 fylker i Norge er med i et prosjekt kalt Nasjonal Digital Læringsarena (NDLA). Oslo har satset på sitt eget prosjekt kalt *Real Digital*. Prosjektet er knyttet til revitalisering av undervisning og læring i realfagene. I samarbeid med Utdanningssetaten i Oslo utvikler programvareselskapet Kikora digitale læremidler og verktøy i matematikk, mens selskapet World Beside utvikler en plattform for spillbasert læring i realfag. Prosjektene foregår i en digital kontekst og skal bidra til at elevene i større grad får realisert sitt læringspotensiale.

World Beside utvikler et kunnskapsbasert spillkonsept hvor kunnskapstilegnelsen foregår i en virtuell verden. Spillkonseptet er et Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

(MMORPG) som benyttes i flere store spilltitler som f. eks. *World of Warcraft*. I første omgang tar det for seg naturfaglig kunnskapsutvikling i videregående skole, men spillkonseptet vil også kunne innbefatte områder som språk, historie, kultur og økonomi.

Det digitale læremiddelet *Kikora* har en litt annen tilnærming og skal brukes innen matematikkfaget. Programmet er et bibliotek av matematikkoppgaver som inneholder tekst og bilder, og som skal bidra til å skape bedre læringsmiljøer/situasjoner ved å skape følelsen av å mestre gjennom oppgaveløsning.

I stor grad har utviklingen av nye digitale læremidler vært preget av lite innovasjon og nytenkning. En utfordring har også vært at kompetansen har vært spredt rundt i ulike fagmiljøer og instanser. Spillbransjen er hovedsakelig sett på som en del av underholdningssektoren, og mange pedagoger som arbeider ved universiteter og høyskoler ser ut til å være mer opptatt av tradisjonelle problemstillinger enn av utfordringer knyttet til spill og læringsteknologi.

Digital kompetanse

Dataspill er på mange måter veldig forskjellig fra andre typer medier som film, teater og musikk. Det interaktive elementet er fremtredende hvor bruker / deltager av mediet må aktivt involvere seg gjennom

deltagelse og problemløsning. Det finnes uendelige mange spill å velge mellom og alle har sine helt spesielle egenskaper som involverer brukeren. Dramaturgien og interaksjonen i spill involverer brukerne på helt andre måter og er med på å skape nye medieuttrykk. Dataspill bør derfor forstås på en annen måte enn for eksempel film og tradisjonelle spill.

Bruken av digitale medier er mer avansert i hjemmet med forskjellige regler for deltagerer enn på skolearenaen (ITU Monitor (2003 og 2005)¹. Dette skillet, som betegnes som det digitale skillet, er en utfordring for det nåværende utdanningssystemet. Dataspill er som nevnt en viktig del av ungdomskulturen, og vi står overfor en ny generasjon som vil stille nye krav og forventninger til både ferdigheter og kunnskap til utdanning og som selv stiller med en ny kompetanse. Hva skal den brukes til og kan det brukes til noe i læringsammenheng? Skolen kan virke uengasjerende for mange elever og et sted de i liten grad får brukt den kunnskap og kompetanse de tilegner seg i fritiden. Skolens utfordring er nå derfor å lære fra mer uformelle læringsarenaer, og fra nye digitale og sammensatte tekster.

Trygg Bruk prosjektet

Medietilsynet jobber for trygg bruk av nye digitale medier for barn og unge. Trygg bruk-prosjektet (tidl. SAFT) er det nasjonale koordineringsorganet for trygg bruk av interaktive digitale medier for barn og unge. Trygg bruk-prosjektet er en del av det EU-finansierte programmet, Safer Internet Plus, som har som mål å fremme sikker bruk av Internett blant barn og unge i EU og EØS-området. Trygg bruk-prosjektet administreres av Medietilsynet i Norge. Trygg bruk-prosjektet ønsker å lære barn og unge hvordan de reduserer ”risikoatferd” og opptrer som ansvarlige internettbrukere. I tillegg jobber Trygg bruk-prosjektet med å opplyse lærere, foreldre og internetindustrien om utfordringer og problemområder knyttet til interaktive digitale medier.

Trygg bruk-prosjektet utfører jevnlig undersøkelser omkring barn og unges digitale hverdag. Resultatene fra disse undersøkelsene munner ut i konkrete informasjonstiltak som har som mål å øke bevisstheten om trygg bruk av Internett, mobilbruk og dataspill blant barn, unge, foreldre og lærere.

Medietilsynet, som er det rådgivende organet på dataspill i Norge (medlem av PEGI), har derfor en viktig rolle i forhold til bevisstgjørings- og opplysningstiltak omkring dataspill. Merkeordningen PEGI (Pan European Game Information) fikk sitt gjennomslag for snart fem år siden hvor den gang tidligere Statens Filmtilsyn var sterkt delaktig i. PEGI ord-

ningen tilstreber seg på å være fleksibel og dynamisk slik at den kan tilpasse seg et stadig mer krevende digitalt landskap. Sist ute var lanseringen av PEGI Online, som er et supplement til PEGI- systemet, hvor hensikten er å gi mindreårige i Europa bedre beskyttelse mot upassende innhold innenfor rammen av nettspill, samt å lære foreldre om risikoene og eventuelle skader som er typiske for virtuelle miljøer.

Stortingsmelding om dataspill

I forbindelse med Filmmeldingen fra 2007 ble det antydnet at det ville komme en egen Stortingsmelding om dataspill på et senere tidspunkt. Kultur- og kirke departementet har derfor i disse dager lagt frem en egen Stortingsmelding for dataspill² i Norge som drøfter den nåværende praksis og tilskuddsordning omkring utvikling av dataspill i Norge.

Spillbransjen er i kraftig vekst, og det er behov for en økt satsing på utvikling av norske dataspill. Data-spill som kulturprodukt er en formidler av verdier og yringer, og bygger ofte på eksisterende forestillinger og uttrykk fra andre medieprodukter. Det er derfor viktig å diskutere nærmere hvilken formidlingskraft og verdier som formidles gjennom spill. Det samme gjelder spillenes påvirkning på barn og unge, som er de største konsumentene av disse produktene. Samtidig bør man se nærmere på det norske og internasjonale markedet for å utrede hvilke positive og negative effekter ulike dataspill har. Spillbransjen er i høy grad bygget på teknologisk spisskompetanse, der de ledende bedriftene utvikler eller benytter seg av avanserte teknologiske plattformer. Teknologien

og de ulike kompetansene som inngår i spillutvikling er også kjerneteknologi og kompetanse som eksisterer innen andre områder, slik som programmering, 3D-modellering, dramaturgi osv. Dataspill er derfor interessant i et teknologi-, og industripolitisk perspektiv, ved siden av et kunstnerisk. For å utvikle kompetanse innen utvikling av dataspill bør man se på andre arenaer hvor kompetansen kan komme til nytte. Skole, industri og turistnæring kan være eksempel på arenaer hvor spillteknologi kan benyttes.

Nasjonalt ressursnettverk

NTNU (Norges Teknisk- Naturvitenskapelige Universitet) opprettet i fjor et tverrfaglig program for å utvikle både undervisningstilbud og forskningsprogrammer rundt dataspill. Innovasjon og forskning på dataspill i Norge består i dag av stort sett mange små enheter som er spredt rundt i ulike fagmiljøer og som i liten grad er organisert eller koordinert. Dette initiativet prøver å samle kreftene i et bredt anlagt forsknings- og utviklingsprogram med deltakelse fra en rekke institutter, offentlig sektor og fra spillnæringen.

Fagfeltet er på mange måter helt nytt, slik at mange er i startfasen. Målsettingen til nettverket er derfor å ”tilby en møteplass for bruk og utvikling av dataspill for å styrke forskning og innovasjon innen dataspill i Norge.” Ressursnettverket prøver å etablere et omfattende samarbeid mellom teknologer, humanister og samfunnsvitere og håper dette skal kunne skape ny kunnskap og samarbeid på tvers av akademia og bransje.

Noter

1. Forsknings og kompetansenettverk for IT i utdanning / <http://www.itu.no/>
2. Stortingsmelding nr. 14: Dataspill, <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008.html?id=502808>