

Spillpedagogenes innspill til framtidens spillstrategi

Spillpedagogene er en gruppe lærere og forskere som er brennende opptatt av spill og hvilken plass spill bør ha i skolen. Vi vil først og fremst berømme [Kulturdepartementet for at de har igangsatt arbeid med dataspillstrategi](#). Det er det i høyeste grad behov for. Spillmediet er et mangfoldig og rikt kulturprodukt som byr på høyverdige opplevelser og gripende narrativer. Slik vi oppfatter spillenes status i den offentlige diskursen i dag, blir spill ofte behandlet som et medium med en lavere kulturell egenverdi enn mange andre litterære og visuelle uttrykk. Med tanke på de særegne kreative og narrative kvaliteter dataspill kan by på, ser vi det som både gledelig og selvfølgelig at spillenes status blir styrket.

Etter å ha arbeidet aktivt med bruk av kommersielle dataspill i undervisningen de siste ti årene, er vi overbevist både om det potensialet som ligger i spill som læremiddel, og viktigheten av spill som kunst- og kulturuttrykk. Samtidig ser vi at kompetanse på hva spill er og kan brukes til, ikke er tilstrekkelig utbredt i den norske skolen.

I det mediasamfunnet vi lever i, mener vi det bør være selvsagt at norske lærere og skoleledere har en minimumskompetanse på spill. Lærere skal, uavhengig av egne interesseområder, kunne formidle kunnskap om et bredt spekter av sjangere fra saga og heimstaddikting til blogg og moderne scenekunst. Kompetanse til både å formidle spillkultur og å forstå og bruke spillmediet i annen formidling, anser vi for å være vel så viktig. Nordmenn er forbrukere av dataspill, så på samme måte som det er vesentlig at skolen bidrar til elevers utbytte av fremtidige opplevelser med romaner, teater og film, er det også viktig at vi utstyres med kompetanse til å ha rike fremtidige opplevelser med spill. Ved å anerkjenne en viktig del av elevers lesepraksis, kan man også bygge broer mellom ulike kulturuttrykk i skolen.

Utover at kompetanse på spill i den norske skolen er begrenset, er tilgjengelighet en utfordring for at skolen skal kunne ta sitt oppdrag som kulturformidlende institusjon på alvor. Vi har etterhvert en moden spillbransje i Norge som har produsert spill av høy kvalitet. Det burde være enkelt for lærere å ta disse spillene inn i sine klasserom, særlig med tanke på at den norske skolen har en teknologitetthet som kunne muliggjort dette. Men all den tid det ikke finnes systemer for anskaffelse av spill til klasseromsbruk, er det særdeles krevende for den gjengse lærer å ta norske spill inn i klasserommet.

Spillpedagogene har tre konkrete forslag som kunne bidratt til å heve spillkulturen i den norske skolen betraktelig:

- 1) Kompetanse om bruk av spill må inn i lærerutdanningene. De færreste lærere behøver å være eksperter på spill, slik de færreste lærere behøver å være eksperter på

heimstaddiktning. Derimot er det vesentlig at lærere kjenner til at spillmediet er mye mer enn Fortnite, FIFA og Farmville:

- a) Spill kan by på gripende narrativer som kan måle seg med andre fortellende medier.
 - b) Spill gir muligheter til å oppleve steder og situasjoner som ellers er utilgjengelige innenfor klasserommets fire vegger.
 - c) Spill gir omfattende muligheter for utprøving og eksperimentering av konsepter i en skala som ellers ville vært uforholdsmessig tid- eller kostnadskrevende.
- 2) Det bør bli enklere å anskaffe/ta i bruk spill i norske klasserom. Dette gjelder i særdeleshet norskutviklede spill. Vi etterlyser en utlånsordning/innkjøpsordning som vil gjøre det så lite ressurskrevende som mulig for lærere å ta i bruk spill i sine klasserom. Det finnes en rekke ordninger for skoler å anskaffe nyere norske filmer og litteratur, og vi mener at det samme burde vært tilfellet med spill. Dette kan gjerne gjøres etter en liknende modell som NFIs ordning for spill til bibliotekene, som et samarbeid mellom skoler og bibliotek, eller at det opprettes distribusjonsløsninger for spill som minner om de løsningene som allerede eksisterer for andre digitale læremidler.
- 3) Vi ønsker at Kulturdepartementet også vurderer og støtter opp om strømming av spill som en god kanal for formidling av dataspill, både norske og utenlandske. I grunnskolen er iPad og Chromebook de vanlige digitale plattformene og dette begrenser tilgangen til mange dataspill. Det finnes allerede en del løsninger for strømming av dataspill og de neste årene kommer det flere store tunge aktører inn i dette markedet (f.eks. [Google Stadia](#)). Dette kommer med stor sannsynlighet til å endre hvordan spillmarkedet lager, distribuerer og selger spill. Dessverre finnes det per dags dato ingen løsning for utdanningssektoren innen spillstrømming (og heller ikke for vanlig strømming av film!). En god strømmetjeneste for dataspill for utdanningssektoren hadde løst store utfordringer vi har knyttet til tilgjengelighet og logistikk. Vi håper Kulturdepartementet kan vurdere dette som en del av dataspillstrategien i Norge.

Vi ser fram til å følge arbeidet med ny dataspillstrategi i tiden framover.

Spillpedagogene

Aleksander Husøy - Lærer og spillpedagog, Nordahl Grieg Videregående skole, Bergen

Odin Nøsen - Lærer og rådgiver hos oppvekstsjef i Randaberg kommune og leder for Googles "Google Educator Group Norway"

Magnus Sandberg - Stipendiat ved Institutt for lærerutdanning, NTNU

Ragnhild Solberg - Lektor/Stipendiat i spill og maskinsyn, Universitetet i Bergen

Tobias Staaby - Lektor ved Nordahl Grieg Videregående skole, stipendiat i spill og læring, Universitetet i Bergen

Halvor Thengs - Lærer og spillpedagog, Dalane videregående skole, Egersund

