



**Kulturtanken**  
Den kulturelle  
skolesekken  
Norge

# Rapport fra dataspillpilot i DKS 2021



# Innhold

<b>Innledning</b>	3
<b>Hovedfunn og anbefalinger</b>	4
Kort om prosjektet og ressurser som har blitt utviklet underveis	4
Prosjekthistorikk og organisering	4
Funn fra piloten	6
Anbefalinger	8
<b>Hvorfor ny dataspillpilot?</b>	9
Læringspunkter fra Kulturtankens første dataspillpilot	9
<b>Rekruttering av samarbeidspartnere</b>	10
Identifisering av egnede spill	10
<b>Rekruttering av skoler</b>	12
<b>Styrking av formidlingen med fortellerkunstner og spillutvikler</b>	13
<b>Gjennomføringen på skolene</b>	14
Gruppeintervjuer og metode	14
Elever om Embracelet	14
Formidlere om Embracelet	15
Praktisk og teknisk gjennomføring av Embracelet	15
Elever om Never Alone	16
Formidlere om Never Alone	16
Praktisk og teknisk gjennomføring av Never Alone	17
Veien videre	18
Referanser	18
<b>Vedlegg: Utdrag av spørreskjema til elevene</b>	19

# Innledning

Nærmere ni av ti norske 9–18-åringe spiller dataspill, ifølge barn og medierundersøkelsen 2020. Gjennomsnittlig spilletid og spillinteresse varierer med kjønn og alder, men det er ikke særlig kontroversielt å slå fast at dataspill er helt sentralt i mange barn og unges liv. Dataspill er Norges største kunst- og kultur-eksport,<sup>1</sup> og en økende interesse for dataspill som næring og medium speiles blant annet i dataspillstrategiene til forrige og nåværende regjering. Den offentlige samtalen om dataspill preges også av større aksept for gaming enn tidligere (Eidem, M. & Overå, S. 2020). Det er mange årsaker til den økende interessen og aksepten. At mange foreldre selv har vokst opp med dataspill som fritidsinteresse, og fortsatt spiller, kan være medvirkende. I tillegg har spillmediet gjort store sprang teknisk og kunstnerisk, og dette har åpnet nye muligheter for å være sosial, for å lære og for å være medskaper av oppslukende fortellinger og opplevelser. Det er i lys av dette det er viktig å utvikle formidling av dataspill i Den kulturelle skolesekken (DKS).

I stortingsmelding 18 (2020–2021) Oppleve, skape, dele – Kunst og kultur for, med og av barn og unge heter det at «kunst- og kulturformidlingen i DKS må utformes slik at den oppleves relevant for barn og unge og kan bli satt i sammenheng med skolens aktiviteter». Relevansen for dataspill er ikke vanskelig å få øye på. Utfordringen ligger i å finne de riktige spillene, de riktige formidlingsmodellene og riktig samspill med skole og andre kunst- og kulturuttrykk.

---

<sup>1</sup> <https://www.pressfire.no/artikkel/dataspill-er-n-norges-strste-kunst-og-kultureksport>

# Hovedfunn og anbefalinger

## Kort om prosjektet og ressurser som har blitt utviklet underveis

I prosjektet har Kulturtankens spillab samarbeidet med DKS Rogaland og Didaktisk digitalt verksted (DDV), som er tilknyttet lærerutdanningen ved Universitetet i Stavanger, om å prøve ut dataspill i Den kulturelle skolesekken (DKS). Målet har vært å få erfaringer med å formidle dataspill som kunst- og kulturopplevelser, bruke studentassistenter (lærerstudenter) ved DDV som spillformidlere i DKS, og å identifisere dataspill som egner seg for DKS. Spillaben har utviklet ulike ressurser som finnes som vedlegg til denne rapporten:

Forslag til rammeverk for formidling av dataspill i DKS er en praktisk veiviser til hvordan spillformidlere kan stimulere til kritisk refleksjon og ettertanke rundt spillopplevelser. Dokumentet er ment å være et underlag for og inspirasjon til utvikling av formidlingsopplegg for dataspill i DKS.

Spillstudieark for spillene Never Alone og Embracelet beskriver hvordan formidlere kan ramme inn spillene som kunst- og kulturopplevelser, og inneholder forslag til aktuelle punkter for samtale med elever. I tillegg drøftes også praktiske spørsmål rundt tilrettelegging rundt spill-lisenser og utstyr. Spillstudiearkene kan også brukes av lærere til for- og etterarbeid, og viser til relevante kompetansemål og tverrfaglige temaer i læreplanen. Spillstudiearkene er inspirert av Norsk filminstituttts filmstudieark.

Kulturtankens spillab takker alle samarbeidspartnere og involverte. En spesiell takk går til skolene som ble med på dataspillpiloten, og elevene og lærerne som har vært med. Uten deres nysgjerrighet og entusiasme for å prøve ut spill i DKS ville piloten ikke latt seg gjennomføre!

## Prosjekthistorikk og organisering

Kulturtankens spillab ble opprettet i forbindelse med Kulturtankens første dataspillpilot i 2019. Målet er å stimulere til bevisst og kritisk tenkning rundt dataspill som kunst- og kulturuttrykk, og at det skal dannes nettverk og knyttes kontakter mellom DKS, spillbransjen og utdanningssektoren. Spillaben består av Jørund Høie Skaug og Thomas Grønvoll.

Spillaben henvendte seg til DDV og DKS Rogaland i mai 2020, med forespørsel om å delta i prosjektet. Etter å ha fått positiv respons, startet prosessen med å planlegge pilotperiode, egnede spill og formidlingsmodeller, og ta høyde for ulike scenarioer knyttet til covid-19, som nedstengning og smittevern. Det ble besluttet at piloteringen skulle foregå med fysiske formidlere i klasserommet. Til tross for koronapandemien og lokale smitteutbrudd i prosjektperioden lot prosjektet seg gjennomføre (med enkelte utsettelse) i fire klasserom i løpet av april og mai 2021.

Embracelet ble spilt i to niendeklasser på ulike skoler. Never Alone ble spilt i en 5. klasse og en 7. klasse på to ulike skoler. Spillskaper Mattis Folkestad og fortellerkunstner Marianne Stenerud ble kontaktet underveis i planleggingen, og de ble koblet på formidlingsoppleggene for henholdsvis Embracelet og Never Alone.

Spillabens prosjektgruppe har bestått av Jørund Høie Skaug (prosjektleder) og Thomas Grønvoll, og i den innledende fasen Jo Morten Weider.



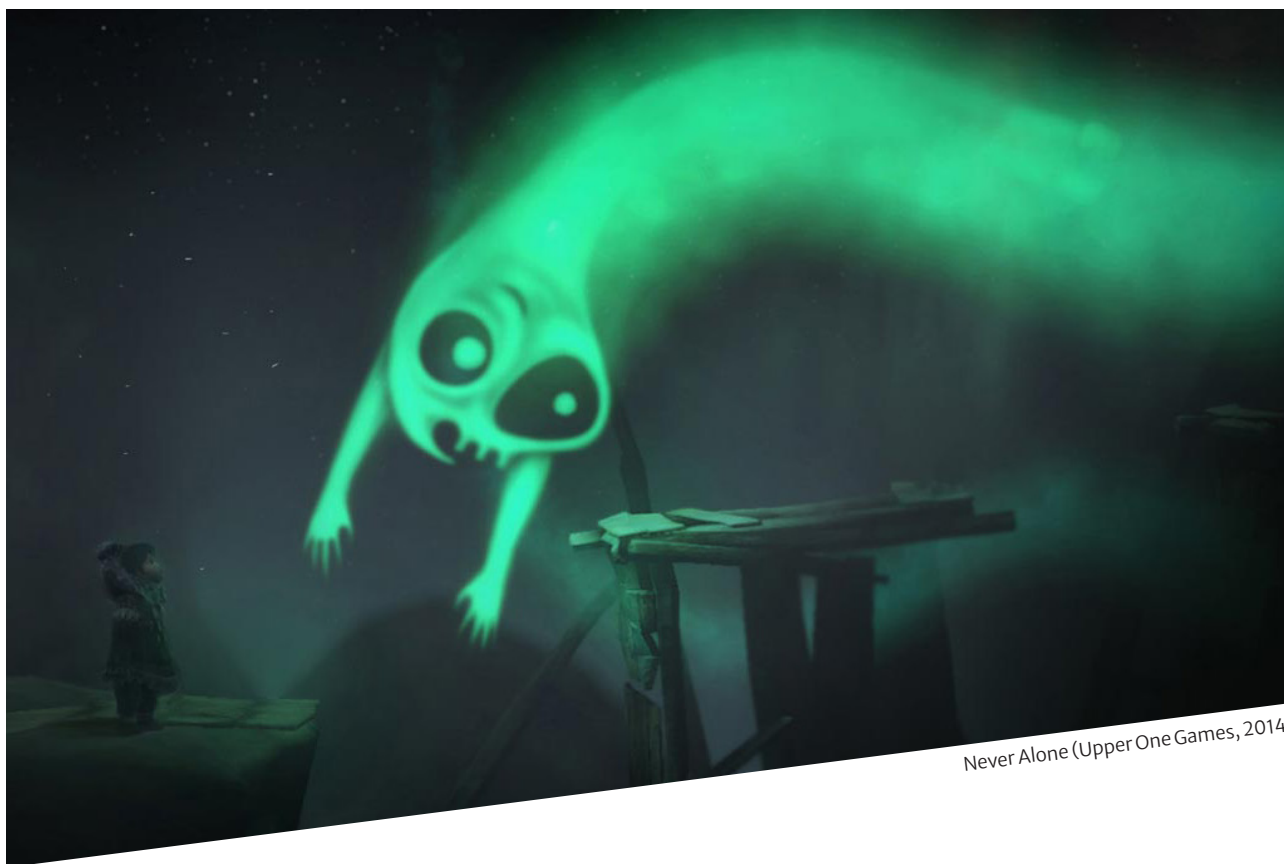
Embracelet (Machineboy, 2020)

DDVs prosjektgruppe har bestått av:

- studentassistenter i DDV: Markus Barkved, Liv Ingeborg Tengesdal, Kaja Aas Feragen og Ingebjørg Madland
- digitale veiledere ved UiS: Elizabeth Armstrong og Erik F. Winsnes
- prosjektleder: Paolo H. Scarbocci

Fra DKS Rogaland har Elin Hetland (turnékonsulent og produsent for kulturarv) og Anne Kristin Sæther (fagkoordinator) deltatt.

## Funn fra piloten



Never Alone (Upper One Games, 2014)

Lenger ut i rapporten kommer flere elevstemmer til orde, men sitatene over kan sies å gi et godt tverrsnitt av hvordan elevene opplevde å spille Embracelet og Never Alone. Elevene gir mange gode tilbakemeldinger på begge spillene og på formidlingen.


Det er spillabens vurdering at dataspillpiloten har vært vellykket i de fleste henseender. Dette gjelder særlig:

- **de konkrete resultatene i form av rammeverk for formidling av dataspill i DKS og to spillstudieark**  
Spillabens mål er at disse ressursene skal være til nytte for DKS, at forslaget til rammeverk vil kunne utvikles videre, og at det er mulig å se for seg å lage flere spillstudieark.
- **kombinasjonen av spillformidlere fra DDV og kunstnere**  
Kunstnernes bidrag og formidlernes innramming gjorde at spillopplevelsene fikk et riktig tyngdepunkt i retning kunstopplevelse.

- **de ulike måtene kunstnere har blitt involvert på**  
Involvingen peker mot nye roller og muligheter for kunstnere når det gjelder dataspill i DKS, og at dataspillformidling kan ha betydning for kunstneres økonomi.

- **prosessen med å velge spill**  
Praktisk spillutprøving gjorde at alle involverte i prosjektet fikk et eierforhold til spillene og ble bevisst kriterier for å velge spill (se forslag til rammeverk for formidling av dataspill i DKS). Det ble også klart at tilfanget av dataspill som er egnet for DKS, er større enn tidligere antatt, så lenge også spill som ikke er produserte i Norge, tas med i vurderingen.

Dataspillpiloten har tatt utgangspunkt i at spilløktene gjennomføres på skolene, og at elevene skulle få erfaring med å spille selv, på egne spillenheter eller i par/grupper. Erfaringene fra denne piloten, og fra Kulturtankens første spillpilot i 2018, viser at denne måten å drive spillformidling på kan være ganske ressurskrevende når det gjelder maskinvare og



*Det var veldig relatable til det å være ungdom – krancling med mamma og for strenge foreldre, han ble sur, det ble litt dårlig stemning – det er jo sånn det er.*

**Elev på 9. trinn om å spille Embracelet i DKS**

*Vi lærte å tenke litt lenger enn det man vanligvis gjør når vi spiller hjemme. Hjemme hadde jeg kanskje bare gitt opp, men her var det jo mange som spilte sammen, slik at de som hadde kommet lenger, kunne hjelpe andre.*

**Elev på 7. trinn om å spille Never Alone i DKS**

menneskelige ressurser (for eksempel trenger elever hjelp underveis til å komme videre i spillet), og det påløper fort mye kostnader knyttet til spillenheter og spill-lisenser. Det er derfor grunn til å vurdere og prøve ut andre formidlingsmodeller for dataspill i DKS, for eksempel:

- Spill og formidlingsopplegg hvor en formidler bruker en kopi av et spill på projektor eller storskjerm, hvor elevene deltar i spillet med avstemninger, løsningsforslag eller andre former for interaksjon.
- I stedet for å bruke skolen som arena, bør man vurdere andre egnede arenaer lokalt og regionalt som er tilrettelagt for dataspill og datakultur. Et eksempel på en slik møteplass er KRED<sup>2</sup>, et ressurscenter for e-sport og datakultur, lokalisert på Ungdommens kulturhus i Sarpsborg.

<sup>2</sup> <https://bak.ukm.no/datakultur/kred/>

Spillabens vurdering er også at det er enkelte sider ved dataspillpiloten som har vært utfordrende, eller som har fungert mindre godt, som fremtidig spillformidling i DKS bør være spesielt oppmerksom på:

- Formidlingsoppleggenes lengde (ca. tre klokketimer) gjorde at elevene ikke fikk spilt spillene ferdig. De fleste elevene fikk tilbud om å låne utstyr for å spille ferdig på fritiden, men det er usikkert hvor mange som benyttet seg av det.
  - Til dette kan det sies at dataspillformidling har noen paralleller til forfattermøter i DKS, som også er kunstmøter hvor elevene i mange tilfeller ikke har anledning til å oppleve verket i sin helhet innenfor rammene av DKS-opplevelsen.
- De fleste elevene brukte iPad som spillenhet, og de rapporterte om en del problemer knyttet til styring av karakterer og kameraplassering. Dette kan skyldes at spillene ikke i utgangspunktet er utviklet for iPadens trykkfølsomme skjerm, og at spillopplevelsen skjemmes noe.

- Det lyktes ikke å skaffe tilstrekkelig antall spill-enheter med to kontrollere for Never Alone, som kanskje har sin største styrke som samarbeidsspill på PC eller spillkonsoll. På iPad lar det seg bare spille som enspilleropplevelse.
- Det var en utfordring i planleggingsfasen for spillformidlerne fra UiS å kontekstualisere og ramme inn dataspill som kunst- og kulturopplevelser. Dette ble løst i gjennomføringen av piloten med bidragene til kunstnerne Marianne Stenerud og Mattis Folkestad, og i ettertid har vi tatt opp utfordringen gjennom forslaget til rammeverk for formidling av dataspill i DKS. Men den innledende usikkerheten peker på at det rett og slett finnes få formidlere av dataspill som kunst og kultur, og at det er uklart hvor det går an å utvikle den rette kompetansen på feltet.

En blindsoner i piloten var også at spillene ble valgt ut og utprøvd kun av voksne mennesker. Spillformidling i DKS vil kunne styrkes ved at elever i større grad er med på å velge spill og formidlingsmodeller.

## Anbefalinger

- Kulturtankens spillab bør i dialog med DKS utvikle forslag til rammeverk for formidling av dataspill i Den kulturelle skolesekken. Dialogen bør inkludere kartlegging av egnede spilltitler for DKS med tanke på lengde, innhold og temaer som egner seg for ulike aldersgrupper. Utvikling av flere spillstudieark kan være et egnet tiltak. Kartleggingen av spilltitler bør inkludere råd og innspill fra barn og unge.
- Kartlegging av egnede spilltitler bør også utrede muligheter for å forenkle planlegging og logistikk, for eksempel i form av spill og tilknyttede formidlingsopplegg som ikke krever tunge utstys- og personalressurser. Andre arenaer enn skolen kan prøves ut, som lokale og regionale tilbud for dataspill og datakultur.
- Kulturtankens spillab bør i samarbeid med spillbransjen, kunstnere, universitets- og høyskolesektoren og skolesektoren systematisk se på hva som kreves for å dyrke frem kompetente, estetisk orienterte spillformidlere.
- Det bør samles inn mer kunnskap om elevers opplevelser av dataspill i DKS, og hvordan dataspill kan kobles til andre kunst- og kulturuttrykk.



# Hvorfor ny dataspillpilot?

Det er flere årsaker til at Kulturtanken ønsket å gjennomføre en ny runde med pilotprosjekt med dataspill i DKS. En viktig grunn var at de som programmerer i DKS rapporterte i Dataspill som kulturuttrykk i DKS om manglende kompetanse til å foreta nødvendige kvalitetsvurderinger, om et lavt tilfang av egnede dataspillproduksjoner og om mangel på kompetente spillformidlere. Dette pilotprosjektet har forsøkt å svare på disse utfordringene.

Piloten ble også iverksatt som en oppfølging av stortingsmeldingen om barne- og ungdomskultur og Solberg-regjeringens dataspillstrategi Spillerom.

Dataspill er ikke et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS, men dataspill er representert i DKS gjennom de andre kunst- og kulturuttrykkene. Det finnes egne produksjoner rettet mot dataspill som kunst- og kulturuttrykk<sup>3</sup>, og produksjoner med fortellertekniske grep eller inspirasjon fra spillmediet.<sup>4</sup> Dataspill har også blitt brukt som for- og etterarbeid.<sup>5</sup> Spillabens vurdering er at DKS er en spesielt godt egnet arena for å øke spillforståelse og spillkompetanse hos barn og unge.

## Læringspunkter fra Kulturtankens første dataspillpilot

Det første pilotprosjektet med dataspill som kunst- og kulturuttrykk i DKS ble gjort i 2019, og var et samarbeid mellom Kulturtanken, DKS Oslo og Elin Festøy fra Teknopilot. Det BAFTA-prisvinnende spillet My Child Lebensborn (Sarepta Studio og Teknopilot, 2018) ble benyttet i forbindelse med pilotprosjektet, og ble vurdert som et høyt anerkjent norsk spill med sterke kunstneriske kvaliteter.

Resultatene viste at det ikke lyktes helt å sette spillet grundig nok inn i en kunstnerisk og kulturell kontekst. Da elevene ble spurt under etterarbeidet, svarte majoriteten av elevene at de anså Festøy for å være kunstner, men det var generelt lite refleksjon og bevissthet blant elevene om det å være kunstner koblet til dataspill som kunst- og kulturuttrykk. Formidlernes rolle, og en økt bevissthet rundt valg av spill med tanke på å fremheve de kunstneriske sidene av dataspill, ble derfor vektlagt i planleggingen av den nye dataspillpiloten.

Erfaringer fra den første dataspillpiloten viste behovet for å ivareta elevens personvern og tilfredsstillende GDPR-krav, samt at kontroll over tekniske løsninger og spill-lisenser påvirker kvaliteten på kunstmøtet. Takket være samarbeidet med DDV oppstod det nå ingen problemstillinger rundt disse temaene. Grunnen til dette var at DDV eier spillenheter som kunne bringes til skolene. Derfor var det ikke behov for at elever logget på noe sted eller la igjen personsensitive data. Men generelt for spillformidling i DKS finnes det fortsatt en del problemstillinger rundt GDPR, personvern og rettighetsproblematikk som bør tas opp i for eksempel den videre utviklingen av rammeverk for formidling av dataspill i DKS.

Samtidig er erfaringen også i denne dataspillpiloten at det har vært problemer knyttet til tekniske løsninger (spillenheter) og spillopplevelse. Dette drøftes nærmere i avsnittet om gjennomføringen på skolene.

3 Som <https://www.denkulturelleskolesekken.no/utforsk-produksjoner-i-dks/?produksjon=2712>

4 Som <https://dks.osloskolen.no/jungelen/>

5 <https://www.kulturtanken.no/aktuelt/2020/er-det-greit-a-lyve-for-a-beskytte-vennen-sin/>

# Rekruttering av samarbeidspartnere

Kulturtanken viste i rapporten Dataspill som kulturuttrykk i DKS at norske spillskapere i varierende grad kjenner til DKS, og at de i liten grad oppfatter skolen som en aktuell arena for formidling av sine spilltitler. Det betyr ikke at spillskaperne er negative til skolen som en aktuell arena, men peker mot at formidling i skolen kan være tid- og ressurskrevende, og at norske spillskapere i liten grad har kapasitet til å drive formidling med skolen som nedslagsfelt<sup>6</sup>.

Hvor skal DKS i så fall finne potensielle spillformidlere? Det er ikke enkelt å besvare. Det finnes en hel del spillformidlere i for eksempel biblioteksektoren og i skolen, men samlet sett i Norge finnes det få kompetente, estetisk orienterte spillformidlere. En interessant måte å samle den rette kompetansen på finnes i DKS-produksjonen FRAC, hvor forfatter Lise Forfang Grimnes forteller fra den franske revolusjonen mens gameren Ingeborg Egge viser revolusjonens Paris i spillet Assassin's Creed Unity.

Spillabens mål for denne dataspillpiloten var å identifisere formidlere med god kompetanse på dataspill og skole, gi formidlerne ressurser for å få på plass det kunstfaglige og å finne samarbeidspartnere utenfor Oslo-området (siden Kulturtankens forrige dataspillpilot ble gjennomført på skoler i Oslo). Å øke oppmerksomheten rundt DKS på lærerutdanninger var også et mål.<sup>7</sup>

Flere lærerutdanninger i Norge har teknologisatsinger i form av egne læringsrom og -labor. Blant annet har Didaktisk digitalt verksted på Universitetet i Stavanger en satsing på dataspill. DDV beskriver seg selv som «en teknologirik arena hvor studenter og ansatte på lærerutdanningen kan teste og utforske digitale verktøy til bruk i undervisning»<sup>8</sup>. DDV ble forespurt om å være med, og var positive til å bruke sine studentassistenter (som i hovedsak er studenter ved lærerutdanningen) som formidlere i DKS.

## Identifisering av egnede spill

Det bærende prinsippet for å velge dataspill i piloten var å finne spillopplevelser som kunne bidra til å åpne barn og unges øyne for nye sider ved dataspill, og å vise i praksis hvordan spill kan brukes som utgangspunkt for kritisk refleksjon og undring. Det ble besluttet at følgende kriterier skulle ligge til grunn for utvelgelse av spill til dette pilotprosjektet. Spillene skulle:

- ha en god fortelling som utgangspunkt for opplevelser, utforskning og medskapning
- ha spesielle kvaliteter med henhold til estetikk, interaktivitet, narrativ og design, eller ha en kombinasjon av ulike elementer
- ha enkel spillmekanikk
- helst være norske, spesielt med tanke på muligheter i DKS for norske spillutviklere og spillformidlere
- ha passende lengde, eller bestå av sekvenser som kunne tilpasses DKS-formatet (en typisk DKS-økt er ofte ikke lenger enn en skoletime eller to)
- ikke inneholde loot-bokser<sup>9</sup> eller reklame eller være basert på andre finansieringsmodeller som er problematiske i DKS- og skolesammenhenger

<sup>6</sup> Dataspill er den største norske kunst- og kultureksporten i Norge, og omsetter totalt for over 388 millioner kroner, men omtrent 97% av denne omsetningen kommer fra utlandet. Norge er følgelig et av de aller minste markedene for norsk spillkunst.

<sup>7</sup> I Meld. St. 18 (2020–2021) heter det for eksempel at «Lærerutdanningene kan potensielt bidra til å styrke kompetansen om DKS og vise korleis kunst og kultur kan brukast i skolen og underbyggje måla».

<sup>8</sup> <https://www.uis.no/nb/laerer/ddv-fremtidens-klasserom>

<sup>9</sup> Loot-bokser er virtuelle kasser eller kister som inneholder tilfeldige belønninger i spill, og som koster penger. Belønningene har et element av gambling, siden de både kan være kosmetiske og ha reell betydning for spillinnholdet.



Embracelet (Machineboy, 2020)

I tillegg måtte det gjøres praktiske avveininger om tilgjengelighet av spilltitler på aktuelle spillplattformer.

DDV arrangerte utprøving av spillene, slik at student-assistentene og DKS Rogaland fikk anledning til å prøve aktuelle spill. Et spill som pekte seg ut som en favoritt hos DDV og DKS Rogaland, var Never Alone (Upper One Games, 2014), et action-/eventyrspill som bygger på mytologi hos Iñupiat-folket i Alaska. Never Alone ble utviklet i samarbeid med E-Line Media og Cook Inlet-stammerådet for å «dele, feire og forlenge urbefolkningskultur», og vant i 2015 flere BAFTA-priser.

Særlig samarbeidsaspektet, det at spillere kan dele opplevelsen ved å bruke to spillkontrollere for å styre en jente og en polarrev, ble oppfattet som interessant å prøve ut i klasserom. Spillet ble vurdert til å fungere på elever på 5.–7. trinn.

Et annet spill som pekte seg ut som spesielt interessant, var det norske indie-spillet Embracelet (Machineboy, 2020). Spillet ble vurdert til å ha en helstøpt fortelling med tematikk som angår unge mennesker og deres hverdagsopplevelser. Embracelet ble vurdert til å kunne fungere for elever på ungdomsskolen og videregående skole.

Se spillstudiearkene for flere detaljer om innhold, punkter for samtale med elever og koblinger til læreplaner.

# Rekruttering av skoler

Situasjonen rundt smittevern i Rogaland bølget frem og tilbake i gjennomføringsperioden, og pandemien påvirket ved flere anledninger fremdriftsplanen og rekruttering av skoler. Der det vanligvis ville vært mulig og ønskelig å rekruttere og informere i god tid, tilsa situasjonen at gjennomføringen måtte avtales ganske kort tid i forveien (ca. tre uker). DKS Rogaland hadde blinket ut noen aktuelle skoler som kunne kontaktes, og skolene som ble valgt ut, ville gjerne ha besøk av

fysiske formidlere fra DKS. Andre skoler i Rogaland var mer avventende med tanke på smittevern, og ga uttrykk for at det ikke var aktuelt å få fysisk besøk.

Det korte tidsrommet mellom rekruttering og gjennomføring medførte ikke større utfordringer, siden DDV fulgte opp de utvalgte skolene med besøk og informasjon til lærerne om formidlingsopplegget og prosjektet.



Magiske gjenstander tas i bruk på myteverksted.

# Styrking av formidlingen med fortellerkunstner og spillutvikler

Etter prosessene med rekruttering av samarbeidspartnere og utvelgelse av spill, ble det høsten 2020 satt i gang en utviklingsprosess med formidlingsopplegg, spillstudieark og rammeverk for formidling av dataspill i DKS.

I denne perioden ble også spillskaper Mattis Folkestad (Embracelet) kontaktet, med tanke på om han kunne bidra til formidlingsopplegget. Folkestad jobber til daglig i NRK, og hadde permisjon fra sin stilling i perioden hvor han lagde Embracelet helt på egen hånd – musikk, manus, markedsføring, animasjon og programmering. Folkestad hadde liten kjennskap til DKS fra før, og som enmannsfirma oppga han at han neppe ville ha tid og ressurser til å lage et forslag til DKS på egen hånd. Men han var generelt positiv til å bruke spillet i skolen, og til å bruke noen timer til å møte elever via videoverktøy. På slutten av hver spilløkt ble Folkestad hentet inn for et videomøte med elevene, hvor både selve prosessen med å lage Embracelet og det å jobbe som spillutvikler var temaer. Studentassistentene hadde underveis i spilløktene jobbet med å forberede elevene på å stille relevante spørsmål. Erfaringene med Folkestads rolle i Embracelet-opplegget var så gode at DDV i etterkant ga uttrykk for at de ønsket seg noe tilsvarende med Never Alone. Paolo H. Scarbocci fra DDV var av den oppfatning at Folkestads rolle i spilløktene var det som virkelig løftet det fra en ordinær skoletime til noe mer, og noe som var mer i tråd med prosjektets ambisjoner.

Ønsket ga mening, men medførte samtidig en del hodebry. De amerikanske utviklerne av Never Alone hadde siden spillet ble lansert, blitt kjøpt opp av et annet selskap. Og det ville uansett ha vært en språkbarriere til stede i møte med norske skoleelever på mellomtrinn om man skulle ha rigget et videomøte slik det ble gjort med Embracelet.

DKS Rogaland foreslo å ta med en fortellerkunstner i pilotprosjektet, siden Never Alone bygger på urfolksmytologi. Derfor gikk forespørselen til Marianne Stenerud, som har bred erfaring som fortellerkunstner i DKS. Stenerud hadde lite kjennskap til dataspill i jobbsammenheng, men så umiddelbart mulighetene for å koble spillet til fortellerkunst. Hun ønsket å la elevene være kreative og medskapende gjennom et kreativt myteverksted med elevene, og å bruke et knippe «magiske» gjenstander for å lage egne mytiske fortellinger med inspirasjon fra den ferske spillopplevelsen. Disse ideene ble en del av formidlingsopplegget til Never Alone på ganske kort tid, men viste seg å fungere svært bra.

# Gjennomføringen på skolene

Som nevnt tidligere ble Embracelet spilt i to niende-klasser på ulike skoler. Never Alone ble spilt i en 5. klasse og en 7. klasse på to ulike skoler.

## Gruppeintervjuer og metode

DDV gjennomførte fire gruppeintervjuer (4–6 elever i hver gruppe) med klasser som hadde spilt Embracelet og Never Alone. Lærerne i klassene valgte ut elevene. Intervjuene er semistrukturerte kvalitative intervjuer, og intervjueskjemaet er laget i samarbeid med Kultur-tanken og DKS.

### Elever om *Embracelet*

*Det handler mye om følelser, om det å være ungdom. Hvordan han opplever ting. En titt inn i hodet hans (hovedpersonen Jespers). Det er jo småting i detaljene, hvor man tenker «å, sånne ting pleier å skje meg og».*

**Elev på 9. trinn**

*Jeg likte at man hadde ulike valg, enten å være frekk eller høflig, for eksempel. Så det var på en måte flere fortellinger.*

**Elev på 9. trinn**

Selv om få av elevene som ble intervjuet, hadde spilt Embracelet ferdig, peker samtalen mot at spilllets fortelling, tematikk og enkle visuelle uttrykk ble tatt imot positivt av elevene. Det digitale møtet med Mattis Folkestad på slutten av spilløkten blir trukket fram som positivt av mange elever, og synes å ha bidratt til å sette spillet og spillopplevelsen inn i en kunstnerisk kontekst. Å krangle med foreldre, oppleve at bestefar dør, å være ute i verden på egen hånd, å ta risiker og valgene knyttet til seksualitet og relasjoner er blant tingene elevene trekker fram i intervjuene som spennende. Selv om spilllets form og sjanger er et stykke unna de fleste spillvaner og –preferanser, oppgir flere elever at de har likt denne formen for dataspill, hvor utforskning av omgivelsene i rolig tempo og valg mellom ulike dialogalternativer utgjør mye av spillopplevelsen. Samtidig er det ikke mer enn ca. 60 % av elevene som oppgir at de vil anbefale opplevelsen til andre. Det er grunn til å tro at denne prosentandelen ville vært høyere om elevene hadde rukket å spille ferdig, siden slutten av Embracelet gir en høy grad av emosjonell og fortellermessig belønning.

Flere elever gir uttrykk for at spilløkten var en god DKS-opplevelse, siden de måtte være mer aktive enn det de opplever til vanlig i DKS. Noen sammenligner spillopplevelsen med lesing eller litteraturformidling. Dette er ikke bare positivt, det er blant annet elever som peker på at de synes det ble for mye lesing i spillet.

I to av klassene spilte elevene i grupper, mens elevene i de to andre klassene spilte alene. Svarene fra dem som spilte gruppevis, tyder på at de hadde ønsket seg å spille alene på hver sin enhet, men at de også opplevde at gruppejobbing hadde en verdi når det gjaldt både problemløsning og å diskutere tematikk, karakterer og spilllets univers. Elevene som spilte alene, oppga ved flere tilfeller at de hadde samtaler med medelever om spilllets innhold og utfordringer de sto overfor. Med andre ord har det vært av stor betydning at elevene hadde mulighet til å snakke sammen underveis, og det sosiale og det faglige ved spillopplevelsen ser ut til å ha glidd over i hverandre.

## Formidlere om *Embracelet*

Markus Barkved fra DDV, som ledet teamet, uttrykker at det var veldig gøy å gjennomføre spilløktene ute på de to skolene, og at det var en spennende erfaring for ham og teamet å formidle dataspill som kunst og kultur. Etter å ha introdusert spillet og opplegget, lot de elevene bytte på å spille en stund og å bruke et medbragt oppgaveark som utgangspunkt for diskusjon. Han oppfattet de to skolene som svært ulike når det gjaldt kulturen i klasserommet for å diskutere og jobbe i grupper, og at formidlingsopplegget fungerte best på den skolen som de opplevde hadde sterkest kultur for diskusjon og samarbeid.

Spillmekanikken i Embracelet er i mesteparten av spillet ganske intuitiv, men det finnes enkelte sekvenser som krever utstrakt prøving/feiling og tankevirk-somhet. Dette skapte noe frustrasjon hos elever, og spillformidlerne vurderte i etterkant at de kunne ha vært enda bedre forberedt på disse sekvensene, med tanke på å veilede elever.

## Praktisk og teknisk gjennomføring av *Embracelet*

De fleste elevene spilte Embracelet på iPad, enten i grupper eller alene. Et mindretall brukte PC. Både formidlere og elever forteller om en del irritasjon knyttet til spillmekanikken, særlig på iPad. Selve spillopplevelsen på iPad er preget av små eller store tekniske feil (kamera følger ikke med karakteren, karakteren setter seg fast i ting i spillmiljøet, o.l.) som trekker opplevelsen noe ned.

## Elever om *Never Alone*



Myteverksted med Marianne Stenerud.

Ingen av elevene som ble intervjuet, hadde rukket å spille *Never Alone* ferdig, men koblingen mellom spill og myteverksted ser ut til å ha vært vellykket, siden det ikke er noen elever som uttrykker at de hadde ønsket å spille mer i stedet for å gjøre myteverkstedet. Marianne Stenerud hadde med seg «magiske» objekter (reinsdyrbein, pilspisser, skinn og andre gjenstander lånt fra Arkeologisk museum ved UiS) som elevene kunne bruke som rekvisitter i sine egne mytiske fortellinger med inspirasjon fra spilluniverset i *Never Alone*. Dette syntes elevene var spennende. Nesten 70 % av elevene oppgir at de ville ha anbefalt opplevelsen til andre.

Selve spillopplevelsen ser ut til å ha balansert mestring og utfordring på en god måte for elevene. Flere beskriver steder som var vanskelig å forsere, og hvordan de gikk fram for å løse utfordringene. Nuna og reven som

strever seg gjennom en snøstorm i et øde landskap, har vært en oppslukende opplevelse for mange elever. Blant annet er det flere som beskriver den sterke vinden som «ekte».

## Formidlere om *Never Alone*

Liv Ingeborg Tengedal, som ledet teamet med studentassistenter, forteller om gode erfaringer med spillet i alle klassene, men at de gjerne skulle ha testet litt ulike måter å kombinere spilløkt og myteverksted på. Hun kommenterer at det var veldig stor forskjell på å organisere spilløkt for 5. trinn og for 7. trinn, knyttet til leseforståelse, konsentrasjon og forståelse av spillmekanikken. Formidlerne er likevel av den oppfatning at spillet fungerte fint også i 5. klasse.





*Det har vært veldig mange kule ting som har skjedd på grunn av dette. Jeg som holder på med tegninger og sånn, fikk veldig mye inspirasjon i hvordan tegningene og illustrasjonene var. Og jeg vet at en annen i klassen som liker å lage små historier, hun fikk også inspirasjon.*

**Elev på 7. trinn**

- *Det var et bra teamwork-spill, med god historie og karakterer.*
- *Det var veldig gøy, det følte ekte. Du må finne ut av noe, og det synes jeg er gøy.*
- *Det var ganske gøy å lage vår egen historie med de tingene hun (Marianne Stenerud) hadde med.*

**Elever på 5. trinn**

## **Praktisk og teknisk gjennomføring av Never Alone**

Særlig på grunn av tidsbegrensningene brukte ikke formidlerne videoene som kan låses opp av spillere underveis. Disse videoene er mini-dokumentarer om Iñupiat-folket og deres levemåte. En viktig side ved spillet har dermed måttet vike av tidshensyn. Samtidig kan det tenkes at disse videoene ville oppleves som brudd i spillopplevelsen, og være mer forankret i skolefag enn som kunst- og kulturopplevelse. Det er nærliggende å tenke seg at disse kan brukes som etterarbeid av læreren.

Samarbeidsaspektet ved Never Alone, hvor to spillere bruker hver sin spillkontroller, ble dessverre benyttet i liten grad. De fleste elever spilte på iPad, og i iPad-versjonen av spillet finnes det bare enkeltspiller. Årsaken til at det ikke ble benyttet flere enheter med spillkontrollere, hadde i stor grad å gjøre med hva som var praktisk og relatert til logistikk.

## Veien videre

Når det nå foreligger et forslag til rammeverk for formidling av dataspill i DKS, og spillstudieark som kobler spillopplevelsene i Never Alone og Embracelet med kunstopplevelse og læringsmål, har selve formidlingsbiten i DKS av kunstneriske aspekter i dataspill forhåpentligvis tatt noen viktige steg framover. Mulighetene for kunstnere kan også sies å ha blitt større og mer fleksible gjennom de ulike måtene kunstnere har blitt involvert i piloten på. Likevel finnes det fortsatt en del strukturelle utfordringer til praktiske og systemiske sider av spillformidling i DKS. I dette pilotprosjektet har kombinasjonen av studentassistenter (lærerstudenter), spillskaper og fortellerkunstner vært vellykket, og det har gitt et riktig tyngdepunkt mot kunst og kultur. Samtidig er det ressurskrevende å la elever spille på mange enheter, og formidlere kan oppleve å stå i en faglig spagat mellom å gi praktisk hjelp og å tilrettelegge for kunstopplevelsen. Å gjøre det enklere rent praktisk å formidle dataspill i DKS bør være et mål. Dette peker mot fortsatt utforskning av spillinnhold og formidlingsmodeller.

Selv om dette prosjektet er avdekket et potensial for samarbeid mellom DKS-enheter, UH-sektoren og kunstnere på dataspillfeltet, finnes det per i dag ingen systematikk med tanke på å lage lignende koblinger andre steder. Så lenge dataspill ikke er et eget kunst- og kulturuttrykk i DKS, vil spillformidling i DKS være avhengig av ildsjeler, eksperimentering, tilskuddsordninger<sup>10</sup> og koblinger til andre kunst- og kulturuttrykk. Kanskje dette vakuemet som finnes i dag, vil gi muligheter for innovasjon og faglig krysspollinering som styrker dataspillenes relevans i DKS. Men på sikt bør dataspillenes stilling i DKS bære mindre preg av ad hoc.

---

<sup>10</sup> For eksempel <https://www.nfi.no/sok-tilskudd/kompetansehevende-tiltak/utvikling-av-formidlingsopplegg-i-den-kulturelle-skolesekken>

## Referanser

Medietilsynet (2020): Barn og medier

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

Eidem, M. & Overå, S. (2020): «Gaming og skjermbruk i et familieperspektiv».

Tilgjengelig: <https://doi.org/10.21340/c6k7-cb30>

Kulturdepartementet (2019) Spillerom – Dataspillstrategi 2020–2022.

Kulturtanken (2020): Dataspill som kulturuttrykk i DKS.

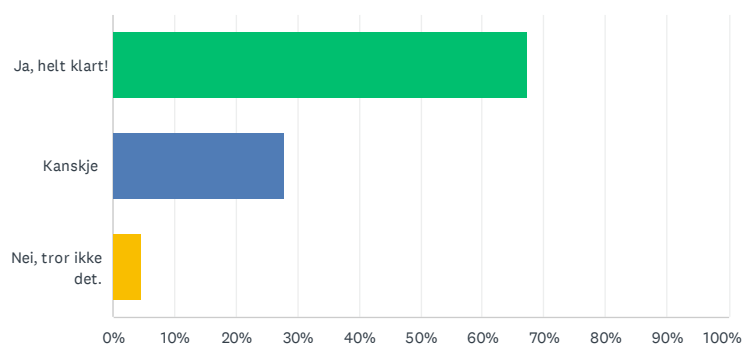
# Vedlegg: Utdrag av spørreskjema til elevene

I tillegg til at deler av klassene ble intervjuet i grupper, fikk alle elever anledning til å besvare et elektronisk spørreskjema om opplevelsen. Svarprosenten på disse skjemaene var over 90 %.

## Utdrag fra spørreskjema mellomtrinn (*Never Alone*)

### SP7 Vil du anbefale denne opplevelsen til andre?

Besvart: 43 Hoppet over: 3



SVARVALG	SVAR	
Ja, helt klart!	67.44%	29
Kanskje	27.91%	12
Nei, tror ikke det.	4.65%	2
TOTALT		43

### Hva vil du si var bra med det du opplevde?

Sett 1–3 kryss. Det som var bra, var at jeg ...

SVARVALG	SVAR	
fikk være aktiv	11.63%	5
synes det var spennende	62.79%	27
ble inspirert	16.28%	7
synes det var gøy	65.12%	28
fikk nye ting å tenke på	9.30%	4
lærte noe nytt	9.30%	4
fant ting å diskutere med de andre i klassen	4.65%	2
fikk oppleve noe nytt og annerledes	16.28%	7
nja, det var egentlig ikke så mye bra å trekke frem	2.33%	1
annet	2.33%	1
Totalt antall respondenter: 43		

### Hva kunne gjort opplevelsen bedre?

Sett 1–3 kryss. Opplevelsen kunne vært bedre om det var ...

SVARVALG	SVAR	
mulig å være mer aktiv	13.95%	6
mer inspirerende	6.98%	3
morsommere	39.53%	17
bedre gjennomført av de som lagde opplevelsen	4.65%	2
lengre	27.91%	12
kortere	6.98%	3
vet ikke helt... det var egentlig helt perfekt!	34.88%	15
noe annet	2.33%	1
Totalt antall respondenter: 43		

## Utdrag fra spørreskjema ungdomstrinn (*Embracelet*)

### Hva vil du si var bra med det du opplevde?

Sett 1–3 kryss. Det som var bra, var at jeg ..

SVARVALG	SVAR	
fikk være aktiv	20.00%	11
ble engasjert	21.82%	12
ble utfordret	27.27%	15
ble inspirert	20.00%	11
ble underholdt	52.73%	29
fikk nye ting å tenke på	16.36%	9
lærte noe nytt	20.00%	11
fant ting å diskutere med medelever	20.00%	11
fikk oppleve kunst og kultur av høy kvalitet	1.82%	1
fikk oppleve noe nytt og annerledes	21.82%	12
fikk oppleve noe tilpasset vår målgruppe	16.36%	9
det var egentlig ikke så mye bra å trekke frem	1.82%	1
annet	1.82%	1
Totalt antall respondenter: 55		

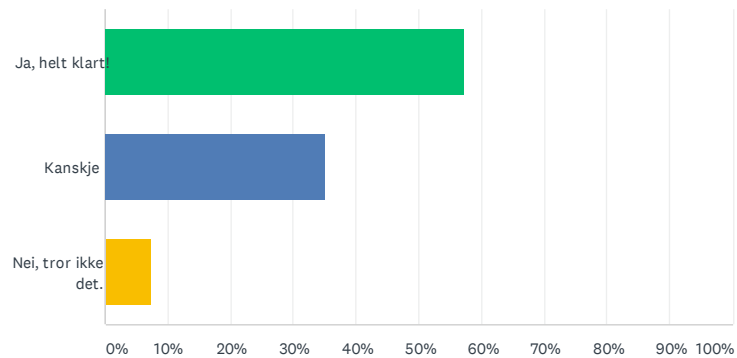
### Hva kunne gjort opplevelsen bedre?

Sett 1–3 kryss. Opplevelsen kunne vært bedre om det var ...

SVARVALG	SVAR	
lagt opp til mer elevdeltakelse	7.27%	4
mer engasjerende	21.82%	12
mer inspirerende	9.09%	5
av høyere kunstnerisk kvalitet	20.00%	11
mer underholdende	40.00%	22
høyere kvalitet på formidlingen	9.09%	5
bedre organisert og gjennomført	9.09%	5
en mer egnet arena	3.64%	2
mer tilpasset målgruppen	9.09%	5
mer aktuelt/relevant	1.82%	1
større læringsutbytte	3.64%	2
lengre	20.00%	11
kortere	9.09%	5
vet ikke helt... det var egentlig optimalt!	20.00%	11
noe annet	16.36%	9
Totalt antall respondenter: 55		

## SP11 Vil du anbefale denne opplevelsen til andre?

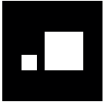
Besvart: 54 Hoppet over: 7



SVARVALG	SVAR	
Ja, helt klart!	57.41%	31
Kanskje	35.19%	19
Nei, tror ikke det.	7.41%	4
TOTALT		54

© Kulturtanken – Den kulturelle skolesekken Norge  
Fotografier: Didaktisk Digitalt Verksted/ Inge Schreuder-Lindløv  
Design og trykk: 07 Media





**Kulturtanken**  
Den kulturelle  
skolesekken  
Norge

**Kulturtanken**  
Postboks 4261 Nydalen  
N-0401 OSLO  
Tlf.: 22 02 59 00  
[post@kulturtanken.no](mailto:post@kulturtanken.no)

