

# SAMFUNNSNYTTIG DATASPILL

MARIA LILLEMOEN  
INFORMASJONSRADGIVER VED HØGSKOLEN I GJØVIK

**Medietilsynets rapport** om barn og digitale medier fra 2010 har kartlagt barns bruk av PC, internett og elektroniske spill. Rapporten viser at nesten alle barn i Norge har tilgang til PC og internett, og barn blir stadig yngre ved førstegangsbruk av internett. Rapporten viser også at barna i gjennomsnitt bruker en og en halv time på elektroniske spill per dag.

**Økt bruk av dataspill** har ført til bekymring for hva dette kan gjøre med barn. Overdreven dataspilling kan få negative konsekvenser som all annen overdreven bruk. Men forskning viser også at dataspill kan gi pedagogiske fordeler ved at barn utvikler romsans, kreativitet, motoriske ferdigheter ved å spille dataspill.

**Ved Høgskolen i Gjøvik** har vi forskere som er eksperter innen spillteknologi. Fagmiljøet jobber blant annet med «serious games» og «gamification». «Gamification» er bruk av spillmekanismer i teknologi for å løse utfordringer og for å øke brukeropplevelsen. «Gamification» bruker ofte belønningssystemer som gjør teknologien mer engasjerende og viser vei til mestring. Det kan for eksempel være at man bruker spillmekanismer som poeng for å gi mennesker motivasjon til å fullføre kjedelige oppgaver. «Serious games» er spill som designet for å gi en nytteverdi og ikke bare fungere som ren underholdning. Dette kan være dataspill som brukes i opplæring, undervisning og terapi. «Serious games» er ikke en ny idé, det har i lengre

tid blitt brukt av militære i flere land for å trene strategiske ferdigheter. Eksempel på «serious games» er for eksempel Wii Fit som brukes for å forbedre fysisk helse, eller dataspillet Civilization som kan brukes for å illustrere konsepter innen samfunnsfag, historie og geografi.

**Utfordringen ligger i** at «serious games» er et forholdsvis nytt fagfelt. Det er derfor viktig å måle effekten av «serious games» og «gamification». Vi vet at noe som kjennetegner dataspill er egenskapen til å motivere og engasjere en spiller. Dataspill består ofte av både lyd-, berørings- og synsbaserte stimuli. Forskingen viser at for at et spill skal resultere i målbar kunnskap må fokus i spillet og hvilke spillferdigheter som blir forsterket, ligge tett opp mot læringsutbytte. Spillerne lærer det de får oppmerksomhet for gjennom spillet. Det er blant annet denne kunnskapen forskere og studenter ved Høgskolen i Gjøvik ønsker å benytte når de setter i gang et prosjekt som skal føre til økt konsentrasjon hos barn med ADHD ved hjelp av dataspill.

**Ved Høgskolen i Gjøvik** er det mulig å fordype seg i spillteknologi både på bachelor – og masternivå. Bachelor i spillprogrammering og Master in applied computer science er solide IT-utdanninger som kan gi gode bidrag til ulike problemstillinger i samfunnet.

**For spill er mer enn spill**, spillteknologi gir unik og bred kompetanse viktig for morgendagen.