

DATASPILL- MER ENN REN UNDERHOLDNING?

MARIA LILLEMOEN
INFORMASJONSRAÐGIVER VED HØGSKOLEN I GJØVIK

Dataspill er noe mange av oss har et forhold til. Enten ved at vi finner glede i å spille selv, eller ved at vi irriterer oss over andre som spiller for mye. Det er blitt sagt at nåværende og kommende generasjoner ikke er født med ski på beina, men med en spillkonsoll i henda.

De siste årene har spill fått mange nye bruksområder og «serious games» har blitt et etablert begrep. «Serious games» viser til spill som er designet for å oppnå noe utover ren underholdning. Denne typen dataspill brukes allerede i flere svært ulike sammenhenger. Forsvaret har for eksempel brukt dataspill i flerfoldige år for å gi soldatene ulike typer ferdigheter og trening i å håndtere vanskelige situasjoner. Forskere ved Medieteknologilaboratoriet ved Høgskolen i Gjøvik (HiG) forsker og utdanner studenter innen «serious gaming».

Spill blir ofte forbundet med noe morsomt, lystbetont og lekent, men hva er det som gjør spillene morsomme? Spill er bygd opp med mekanismer som gir deltakere motivasjon til å forsøke å løse utfordrende oppgaver. En viktig faktor her er at samtidig som at spillene skal være utfordrende, må deltakerne også føle at det er oppnåelig for dem å komme videre til neste nivå. Denne nivåinndelingen med stadig mer utfordrende oppgaver gjør at spillene ofte naturlig tilpasses hver spiller. Noen trenger lang tid på å lære seg det som trengs for å passere et nivå i spillet, mens andre raskt gjør seg ferdig og kan bruke tiden på neste nivå. Forskerne ved HiG retter seg inn mot to områder: Dataspill for utdanning og dataspill

for helse.

Det er i dagens utdanningsystem vanskelig å tilby utdanning som er optimal for den enkelte elev eller student. For noen studenter vil for eksempel en matematikk-utfordring være for vanskelig, mens den for andre vil være for lett. I begge tilfeller mister studentene fort fokus i klasserommet. Da kommer den store fordelen med dataspill, det kan tilpasses til hver enkelt og kan gi studentene utfordringer tilpasset sitt nivå. Men når det er sagt, å designe gode spill er vanskelig – spesielt å designe gode «serious games». For er man sikker på at spillene gir den effekten man ønsker? Hva om spill lærer deltakerne å jukse seg fram til flest mulige poeng?

Det er mange hensyn å ta når man designer spill, derfor legger forskerne ved Høgskolen i Gjøvik stor vekt på utfordringene med spill, alternative løsninger, en analytisk og evidensbasert tilnærming til problemstillingene man står overfor. Samtidig som en innføring av dataspill i skolen ikke er noen trylleformular for å fikse alt, den beste læringen skjer med læreren til stede og som en pådriver for diskusjon og refleksjon. Men dataspill er et godt medium og verktøy for å tilby flere alternative læringsmåter mot samme mål. Studenter ved Høgskolen i Gjøvik utvikler for tiden spill om kjemi og magnetisme for Vitensenteret. Et annet prosjekt som er på trappene er å utvikle et spill for Ungdoms-OL 2016 der spillet skal oppfordre til fysisk aktivitet kombinert med andre fag – for eksempel med matematikk.

Dataspill for helse kan bli et sentralt område i fremtiden. Eldrebølgen er i ferd med å skylle over oss, vi må finne mer effektive metoder som gjør at vi kan bo hjemme lenger, men samtidig oppleve god livskvalitet. Forskerne ved HiG har blant annet sett på mulighet for å lage spill som skal hjelpe leger å få et hyppigere og bedre inntrykk av pasientenes faktiske funksjonstilstand. Spill kan brukes til å forstå og tolke en pasient, og tidlig spore mulig tilbakegang i funksjonsnivå uten å kreve mye av legenes tid. Det skal igjen gi legene bedre tid til å behandle flere pasienter. Det blir sett på muligheter for å bruke dataspill for å fremme kognitive, fysiske og sosiale aktiviteter. Samtidig er det viktig å huske at spill ikke er løsningen på alle utfordringer.

Forskerne ved HiG uttrykker det slik: «Dataspill er litt som en skarp kniv, den er veldig nyttig, men kan også være farlig om den brukes feil».

Uansett er forskerne ved Høgskolen i Gjøvik overbevist om at «serious games» vil sette sitt preg på fremtiden. «Serious games» er i den posisjonen at vi ikke helt enda vet hvilke bruksområder som er optimale. Verdien av dataspill på ulike områder vil øke, og det er ikke tvil om at dataspill vil innta noen områder og revolusjonere bruken. Generasjonene som er født med en spillkonsoll i henda vil i alle fall fortsette å spille. Derfor er det opp til blant annet Høgskolen i Gjøvik å utdanne studenter som har god forståelse og kunnskap om utfordringene rundt dataspill.