

VEILEDER

Dataspill i kulturskolen



Norsk
filminstitutt

© 2025

Utgitt av: Norsk filminstitutt

Samarbeidspartnere: KRED Norge og Kulturskolerådet

Forsidebilde: Unsplash/Emily Wade

Veilederen er tilgjengelig på:

www.nfi.no

Innhold

01	Innledning	4
	Kulturskolens mandat og formål	5
	Relevansen av dataspill i kulturskolen	5
	Avgrensninger	5
	Organisering, ressursbehov og samarbeid	6
	Aktører	8
	Begrepsforklaringer	9
02	Rammeplanen	10
	Dataspill og kulturskolens rammeplan	11
	Hva er breddetilbud, kjerneprogram og fordypningsprogram?	12
03	Spillutvikling i kulturskolen	14
	Hva er spillutvikling i kulturskolen?	15
	Spillutvikling, verktøy og teknologi	15
	Målgrupper, forventningsavklaring og progresjon	18
	Anbefalinger til utstyr	20
	Game jam – erfaringer fra E6 Medieverksted	21
04	Dataspillkultur i kulturskolen	24
	Hva er dataspillkultur i kulturskolen?	25
	Forslag til fagtilbud for spillkultur	25
	Avslutning	31

01 Innledning

Kulturskolen kan møte barn og unges digitale virkelighet gjennom dataspill, og styrke sin rolle som arena for inkludering, digital dannelse og kunstnerisk utforsking.



Foto: Norsk filminstitutt

Kulturskolens mandat og formål

Kulturskolen er i mange kommuner et kreativt og kunstnerisk knutepunkt. Hovedmålet er å bidra til at elever får delta i ulike aktiviteter der de får lære, oppleve, skape og formidle kulturelle og kunstneriske uttrykk. Dette oppdraget er nedfelt i rammeplanen for kulturskolen: [«Kulturskole for alle»](#), og hjemlet i opplæringslovens § 26-2.

Kulturskolen er en viktig lokal arena hvor elever kan lære om og utforske forskjellige kunstformer som musikk, dans, teater, visuell kunst og skrivekunst. Gjennom denne utforskningen får elevene mulighet til å bygge kulturell identitet, forståelse og fellesskapsfølelse. I tillegg fungerer kulturskolen som et ressurscenter som samler og sprer kunstnerisk kompetanse, bidrar til lokalsamfunnets kulturelle mangfold og styrker forbindelser mellom skole, fritid og kulturinstitusjoner.

Relevansen av dataspill i kulturskolen

Med fremveksten av nye digitale kulturuttrykk som dataspill får kulturskolen anledning til å utvide sitt kulturelle og kunstneriske område. Dataspill forener kunstformer som musikk, visuell kunst, drama og fortellerkunst med avansert digital teknologi, og gir dermed unike muligheter for kreativ utfoldelse. Ved å integrere dataspill kan kulturskolen berike sitt eksisterende tilbud, understøtte nødvendigheten for grunnkompetanse i de tradisjonelle emnene og forsterke sin posisjon som en moderne og inkluderende arena for kunst og kultur.

I regjeringens dataspillstrategi, [«Tid for spill»](#), som gjelder fra 2024 til 2026, legges det vekt

på dataspill som et viktig kulturuttrykk med stort potensial for kreativ utfoldelse og kompetanseutvikling. Strategien understreker viktigheten av at dataspillfeltet anerkjennes som en arena for kunstnerisk utvikling og tverrfaglig samarbeid, hvor den kreative skaperkraften i dataspill kan knyttes sammen med andre kulturuttrykk og gi grobunn for økt egen- og talentutvikling.

Ved å inkludere dataspill i kulturskolens undervisning kan skolen samtidig fange opp en bredere gruppe av elever med varierte interesser og bakgrunner, og gi disse elevene muligheten til å koble sin digitale hverdag med kreativ og kunstnerisk utfoldelse. Slik styrkes kulturskolens visjon om å være en «kulturskole for alle», som møter barn og unge der de er, med tilbud som er relevante, inkluderende og nyskapende.

Avgrensninger

Denne veilederen har som mål å by på forslag og idéer til hvordan dataspill kan passe inn i kulturskolens pedagogiske og kunstfaglige virksomhet. Det innebærer at det har vært nødvendig å avgrense innholdet mot andre nærliggende emner som til dels overlapper med dataspillkulturen, for å sikre at veilederen svarer på dette oppdraget.

Kulturskolen er en viktig lokal arena hvor elever kan lære om og utforske forskjellige kunstformer som musikk, dans, teater, visuell kunst og skrivekunst.

Det finnes en rik og mangfoldig kultur rundt dataspill som strekker seg utover selve spill-opplevelsen. Dette inkluderer blant annet cosplay, fanlitteratur og analoge rollespill som spilles med penn og papir – uttrykksformer som både er kreative og har stor betydning for mange barn og unge. Selv om disse kulturformene i forskjellig grad overlapper med dataspill og deler fellestrekk som historiefortelling, visuell skapelse og sosial deltagelse, faller de utenfor det primære nedslagsfeltet for denne veilederen.

Denne avgrensningen innebærer imidlertid ikke at slike uttrykksformer er uegnede eller irrelevante for kulturskolens virksomhet. Tvert imot ser vi at flere kulturskoler allerede har utviklet tilbud innenfor disse områdene. Disse initiativene viser at flere kulturskoler rundt om i landet er oppmerksomme på nye kulturelle uttrykk og utvikler tilbud som speiler barn og unges interesser.

I denne veilederen har vi – Norsk filminstitutt i samarbeid med KRED Norge og Kulturskolerådet – hovedsakelig valgt å rette oppmerksomheten mot dataspill som et selvstendig kunstnerisk uttrykk og fagområde. Samtidig anerkjenner vi at det finnes et større økosystem av kulturuttrykk som havner utenfor denne avgrensningen. Vi ser at det er potensial for å ta for seg disse kulturuttrykkene i fremtidige veiledere og fagutviklingsprosesser.

Organisering, ressursbehov og samarbeid

Trinnvis innføring

Som hovedregel bør man starte trinnvis innføring av dataspill gjennom pilotprosjekter før fast implementering i et fagprogram. Dette gir større rom for å teste og justere tilnærminger, bygge kompetanse gradvis og skape egne erfaringer som grunnlag for videre utvikling.

Tverrfaglig innsats

Dataspill har mange kulturformer i seg, og kan derfor gjøres om til prosjekt og fag med flere tilnærminger. Man kan etablere en arbeidsgruppe med forskjellig fagkrets, eksempelvis musikk lærere, kunstk lærere og tekniske ressurspersoner med spillkyndighet for å skape innovative prosjekter som nyttiggjør eksisterende kompetanse på en nyskapende måte. Å vise at kunnskapen de ansatte allerede sitter på er attraktiv og verdifull i dataspillprosjekter gjennom å ta dem inn i prosjektet gjør at satsingen får et godt fundament.

Samarbeid mellom kulturskoler kan også være smart i oppstartsfasen. Kulturskoler kan ha ulike fagekspertise, og samarbeid kan bidra til å styrke kompetanseutvekslingen på feltet, utnytte spillkyndige fagpersoner bedre og la dyrt utstyr komme flere til nytte. Slike samarbeid kan også bygges videre på, for eksempel gjennom game jams der flere kulturskoler samarbeider, eller digital oppkobling mellom nordiske kulturskoler.

Fagutvikling

Kulturskoler som ønsker å utforske dataspill som kulturuttrykk og fag, men mangler ressurspersoner internt bør starte med å spørre andre kulturskoler som har prosjekter innen dataspill eller kompetansemiljøer med dette som fagfelt.

Samarbeid med bibliotek og fritidsklubber kan også være aktuelt, ettersom disse organisasjonene også har sentrale føringer innen dataspillkultur. Hør med det lokale biblioteket eller fritidsklubben om de er interessert i et samarbeid.

På høyere fagnivå kan det være aktuelt å etablere et samarbeid med universiteter eller høyskoler. Det er nærliggende å tenke at linjer som spillutvikling og mediefag er mest relevant, men linjer innen kunst og design kan være like aktuelle. Her kan det være klokt å se dette i sammenheng med fagene man allerede underviser i, og samtidig se på aktuelle prosjekter eller forskning kulturskolens ansatte kan være interesserte i å delta på.

Kvalitetssikring over tid

For å sikre en kontinuerlig forbedring av tilbudet bør man ha klare målsetninger med å introdusere dataspill i kulturskolen og gjennomføre evaluering av disse. Evalueringene kan eksempelvis gå på elevtilfredshet, progresjon i tekniske ferdigheter, rekruttering av nye målgrupper og kvaliteten i eventuelle samarbeid man har. Dette er verdifulle erfaringer som bør dokumenteres og deles med det nasjonale kulturskolenettverket.

Når man har gjennomført noen vellykkede prosjekter og fått et tilbud som står seg, er det på tide å forankre dataspilltilbudet i kulturskolens eventuelle lokale plan og i det kommunale planverket. Sjekk for eksempel når kommunens samfunnsplan eller kultur- og oppvekstplan er oppe til rulling og prøv å få noen ord om dataspill i kulturskolen inn der. Dette vil styrke den politiske støtten og sikre finansieringen når man må begynne å tenke på fornying av det tekniske utstyret.

Eksempel: Tverrfaglig innsats

Kåfjord kulturskole arrangerte et verksted i samisk spilldesign. En lokal historieforteller fortalte elevene om mystiske skikkelser fra samisk mytologi som stallu, rávga og háldi. Med dette som inspirasjon skulle de fortolke historiene om til pixelfigurer i programmet Aseprite.

Over tre dager deltok KRED og Kåfjord kulturskole på en game jam gjennom et digitalt samarbeid over Discord med kulturskolene i Göteborg, Stockholm og Malmö.



Foto: KRED Norge



Foto: KRED Norge

Aktører

Norsk filminstitutt

Norsk filminstitutt er statens forvaltningsorgan på film- og spillområdet, og gir tilskudd til utvikling, produksjon, lansering og formidling av filmer, serier og spill. Alt arbeid på dataspillområdet er samlet under paraplyen NFI Spill, med et mandat om å samle, styrke og dele kunnskap og kompetanse om dataspill, og å bidra til en inkluderende, trygg og tilgjengelig dataspillkultur.

Denne veilederen er produsert av Norsk filminstitutt.

Kulturskolerådet

Kulturskolerådet er en interesse- og utviklingsorganisasjon som arbeider for å fremme kvalitet i opplæringen innen kunst og kultur for barn, unge og voksne med utgangspunkt i de kommunale kulturskolene.

Kulturskolerådet har bidratt med rådgiving og faglige innspill til denne veilederen.

KRED (Kompetanse- og ressursenter for datakultur)

KRED er et nasjonalt kompetanse- og ressursenter for datakultur som arbeider med å fremme og utvikle dataspillkultur gjennom nettverksbygging, kunnskapsdeling og bevisstgjøring. Ved å arrangere aktiviteter, konferanser og verksteder bidrar KRED til å synliggjøre dataspillkulturens betydning. Organisasjonen tilrettelegger for styrket samarbeid og partnerskap innen dataspillkultur på nasjonalt og internasjonalt nivå.

I denne veilederen har KRED bidratt med forslag til fagtilbud basert på erfaringer og kompetanse fra arbeid med dataspillkultur.

Begrepsforklaringer

Datspillkultur er kulturutøvelsen som har vokst frem rundt digitale spill. Kulturen utfolder seg gjennom spillfellesskap og kreativ innholdsskaping knyttet til spill.

Discord er en digital kommunikasjonsplattform som brukes av spillere for å chatte, ringe og dele innhold i sanntid. Den brukes også i kreative fellesskap og undervisning som en uformell møteplass for samarbeid og sosialt samvær. *Discord* er per i dag den ledende kommunikasjonsplattformen for datspillmiljø.

Game jam er et arrangement der deltagerne skal lage et spill fra bunnen av rundt et gitt tema innenfor en tidsfrist. En game jam er en fin måte å treffe andre med interesse for datspill, bygge og teste egen kompetanse, og utforske nye spillidéer. En game jam kan vare i alt fra tolv timer til flere uker. Game jam kan være heldigitale eller fysiske samlinger, eller en kombinasjon.

PEGI (Pan European Game Information) er det offisielle aldersmerkingssystemet for datspill i Europa. Merkingen hjelper foreldre og lærere med å vurdere hvilke spill som er passende for ulike aldersgrupper, basert på innhold som språk, vold og skildringer.

Rammeplan er en veiledende plan som gir retning og ambisjoner for kulturskolens utvikling, basert på nasjonale forventninger og kommunenes behov.

Scratch er et visuelt programmeringsverktøy utviklet for barn og unge. Det gjør det mulig å lage interaktive historier, spill og animasjoner ved hjelp av fargekodede blokker (blokkbasert koding). *Scratch* er mye brukt i skole og kulturskole som inngang til programmering og digital skapelse.

Begreper som blir nevnt i veilederen, og som er en viktig del av datspillmiljøet.

Spillkino er datspill spilt på direkten på storskjerm, der publikum deltar med ulike typer samhandling. Under et slikt arrangement skal datspillet fungere som en estetisk opplevelse. Det er derfor et formidlingsformat som krever gode lyd- og bildeforhold, og dempet belysning.

Spillmotor er en programvareplattform som brukes til å utvikle datspill. Den gir verktøy for å skape grafikk, lyd, fysikk og interaktivitet, og gjør det mulig å bygge både enkle og avanserte spill uten å måtte programmere alt fra bunnen av. I denne veilederen nevner vi *RPG Maker*, *Construct 3*, *Unity*, *GameMaker*, *Godot*, *Twine* og *Unreal Engine*, men det finnes flere spillmotorer enn dette.

Spillpedagogikk er bevisst bruk av datspill i formelle læringssituasjoner, hvor datspillene brukes som et verktøy for å underbygge undervisningen og for å nå klart definerte læringsmål.

Spillkyndighet handler om evner og ferdigheter som kreves for å spille et datspill, men også om å se spillene i sammenheng med de forskjellige sosiale og kulturelle institusjonene de er en del av.

Visuell scripting er en form for programmering hvor man setter sammen visuelle blokker eller noder i stedet for å skrive tekstkode. Det gjør det enklere for nybegynnere å lære seg programmeringslogikk og bygge funksjonalitet i spillmotorer uten å måtte kunne et programmeringsspråk.

VR (virtual reality) er en teknologi som skaper en opplevelse av å være til stede i en digital verden, som regel ved hjelp av et VR-headset man plasserer på hodet og ser inn i. I undervisning kan VR gi elever nye interaktive måter å utforske kunst, rom og fortellinger.

02 Rammeplanen

Kulturskolen kan bruke rammeplanens tre programtyper til å integrere dataspill, og tilby relevante læringsløp for ulike behov og elevgrupper.



Foto: KRED Norge

Dataspill og kulturskolens rammeplan

Kulturskolen er en innovativ institusjon som har et viktig ansvar for å formidle og forvalte kultur på en måte som når ut til alle. Dataspill passer godt inn i denne målsettingen, fordi feltet innebærer et stort potensial for tverrfaglighet.

Kulturskolens brede kunstfaglige kompetanse kan i praksis kanaliseres gjennom dataspill som fag, på en måte som favner en bred målgruppe på tvers av alder, bakgrunn og interesser. På denne måten blir dataspill en inngangsport til kulturskolen for barn og unge som kanskje ellers ikke ville benyttet tilbudet. Dette åpner opp for en større og mer variert målgruppe, som kan bidra til å styrke kulturskolen som et innovativt og viktig kulturelt møtepunkt.

Mange elever kommer allerede med selvlært digital kompetanse. Kulturskolen kan gjennom dialogbasert undervisning skape en strukturert inngang som bygger videre på denne kunnskapen. På den måten vil elever kunne utvikle sin digitale dannelse – som innebærer en kritisk og reflektert tilnærming til teknologi og digitale medier – samtidig som de opplever skaperglede og kreativitet.

Evne til kritisk refleksjon er spesielt viktig i en tid preget av fragmentert kunnskap og en stadig økende bruk av kunstig intelligens. Elevene bør derfor få mulighet til å utforske, forstå og vurdere nye digitale uttrykksformer som dataspill i kulturskolens trygge og strukturerte rammer, hvor kritisk refleksjon og digital dannelse inngår som en naturlig del av den kunstneriske utviklingen. Slik ivaretar kulturskolen sitt ansvar for å utvikle både kompetanse og kritisk sans hos sine elever.

To målgrupper er særlig viktige for at dataspill i kulturskolen skal fungere optimalt:

- kulturskolens ansatte
- kulturskolens potensielle samarbeidspartnere

I denne veilederen appellerer vi derfor til begge disse gruppene. Slik kan alle voksne som arbeider med barn og unge i ulike sammenhenger bli oppmerksomme på mulighetsrommet som dukker opp i situasjoner hvor de kan fange opp barns interesser.

Mulige samarbeidspartnere bør anerkjenne kulturskolen som en naturlig arena for dataspillaktivitet, og gjenkjenne dens potensial for å ha kulturtilbud for barn de kommer i kontakt med i hverdagen. Dette bidrar ikke bare til et tettere samarbeid mellom institusjoner, men også til å rekruttere barn til fagspesifikke tilbud som gir dem tilgang på kunst og kultur gjennom meningsfulle og inkluderende aktiviteter.

Gjennom økt kjennskap til hvordan dataspill kan brukes i kulturskolens tilbud og program, kan kulturskolens ansatte styrke kulturskolen som leverandør av relevante møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge.

Kulturskolens tilbud organiseres i tre programtyper: breddetilbud, kjerneprogram og fordypningsprogram. Disse representerer ulike innganger til kunst- og kulturfaglig opplæring, med ulik grad av fordypning, forpliktelse og varighet.

Idéer for breddetilbudet

I tillegg kan det tilbys introduksjonskurs som ikke krever forkunnskaper, for eksempel innen animasjon, spillmusikk eller spilldesign, rettet mot lærere, elever og foreldre som ønsker å utforske dette sammen.

Kanskje skolefritidsordningen kan samarbeide med kulturskolen om et ferietilbud hvor barna får mulighet til å lage en animasjonsfilm, eller kan barnehagene komme på besøk for å utforske dans og bevegelser til spillmusikk?

For eldre målgrupper kan man for eksempel arrangere spillkino: en historieformidlende aktivitet med interaktive elementer, hvor publikum aktivt deltar i historien ved å gi innspill til valgmuligheter underveis.

De interaktive elementene tillater dynamisk samskaping, og åpner opp for samarbeid og sosial interaksjon, helt uavhengig av om man har teknisk kompetanse eller erfaring med dataspill.

Hva er breddetilbud, kjerneprogram og fordypningsprogram?

Kulturskolens tilbud organiseres i tre programtyper:

- [breddetilbud](#)
- [kjerneprogram](#)
- [fordypningsprogram](#)

Disse representerer ulike innganger til kunst- og kulturfaglig opplæring, med ulik grad av fordypning, forpliktelse og varighet. Samlet gjør tilbudene det mulig å møte elever med ulike behov, ambisjoner og interesser.

Breddetilbud

Breddetilbudene er kulturskolens utadrettede tilbud, basert på samarbeid som favner bredt. Kulturskolens breddetilbud utvikles gjennom samhandling og samskaping med øvrige tjenester og tilbud i kommunen, og kan bidra til at kommunen løser sine oppgaver innenfor områder som oppvekst, helse og omsorg.

Kulturskolens breddetilbud retter seg ofte mot større målgrupper. For at breddetilbudet skal fungere optimalt, er det viktig at kulturskolens ansatte og potensielle samarbeidspartnere har en tett dialog og samarbeider om utformingen av lokale tilbud. Gjennom kulturskolens bredde-tilbud kan dataspill brukes som et lavterskel-tilbud, der det for eksempel kan arrangeres åpne spillkvelder for familien. Her oppfordres foresatte til å oppleve og utforske spill som kulturuttrykk sammen med sine barn. Ved å bruke dataspill som kulturell arena, kan også voksne få innsikt i spillenes kreative potensial og kulturelle betydning, noe som kan bygge både relasjoner og bro mellom generasjoner.

Kjerneprogram

Kjerneprogrammet er for elever som er registrert for undervisning i ett eller flere fag ved kulturskolen, i form av langsiktig undervisning over hele skoleår eller kortere, tidsavgrensede kurs.

Når dataspill integreres i kulturskolens kjerneprogram, er målet å gi elevene anledning til å utvikle kunstneriske og kreative ferdigheter innen en strukturert ramme. Dette kan for eksempel gjennomføres som en naturlig forlengelse av allerede etablert musikkundervisning.

Elevene kan arbeide ukentlig med faglige oppgaver knyttet til dataspill, med utgangspunkt i kulturskolens eksisterende kompetanseområder. Man kan organisere undervisning i spillmusikk, der elevene lærer om hva som skiller komposisjon av spillmusikk fra andre sjangre, analyserer kjente spillverk eller komponerer egen musikk som skal støtte stemningen og historien i et spillprosjekt.

Et annet kjerneprogram kan være digital kunst og design, hvor elevene utforsker utviklingen av en karakter, dens klær, eller andre estetiske elementer i et spill. Her kan man kombinere de klassiske teknikkene innen tegning med digitale verktøy for å illustrere.

Som det ofte er med kunst og kultur, har også dataspill flere innganger til deltagelse. Kulturskolen kan integrere nyskaping som bygger på allerede veletablerte og godt forankrede tilbud. Dette er med på å sikre at dataspillenes inngang ikke gjør kulturskolen til noe annet enn det den er fra før, men til en institusjon med en utviklet og utvidet forståelse av kunst og kulturuttrykk. Kulturskolen er på den måten fremdeles tradisjonsrik og relevant, men også inkluderende for et stadig større mangfold av elever.

Fordypningsprogram

I fordypningsprogrammet retter kulturskolen undervisningen mot elever som er særlig motivert for større undervisningsmengder, og som ønsker en dypere og mer spesialisert kunstfaglig opplæring. Når spillutvikling implementeres i dette programmet, får elevene anledning til å arbeide langsiktig og systematisk med egne spillprosjekter, hvor både spillmusikk, visuell design eller andre elementer kan utforskes grundig.

I et slikt program kan undervisningen tilrettelegges for samarbeid i grupper, der elevene får fordype seg i ulike fagområder for å delta i en fullverdig spillproduksjon. På denne måten kan for eksempel elever med særlig interesse for programmering utvikle sine ferdigheter, samtidig som de bidrar med sin kompetanse til fellesskapet.

Dette skaper rom for at medelever som heller ønsker å arbeide med visuell utforming, fortelling eller musikk, får anledning til å fordype seg uten å bremses av tekniske utfordringer de selv ikke mestrer. Undervisningen kan dermed vektlegge hvordan elevene i fellesskap planlegger og gjennomfører en spillproduksjon basert på de samlede ressursene i gruppa. Elevene kan spesialisere seg i for eksempel programmering, nivå-design eller historiefortelling. Samtidig utvikler de ferdigheter i kunstnerisk formidling, kritisk refleksjon, og samarbeid med andre, i tråd med rammeplanens målsettinger.

Ved å åpne fordypningsprogrammet for dataspill, anerkjenner kulturskolen dataspill som et legitimt kunst- og kulturuttrykk. Dette gir elevene mulighet til å utforske sin egen kunstneriske identitet og stemme gjennom digitale uttrykk, noe som i det store bildet betyr at kulturskolen møter både samtidens og fremtidens kulturliv.

03 Spillutvikling i kulturskolen

Kulturskolen kan tilby spillutvikling som kombinerer kunst, teknologi og samarbeid, og tilpasses ulike aldersgrupper og lokal pedagogisk kapasitet.

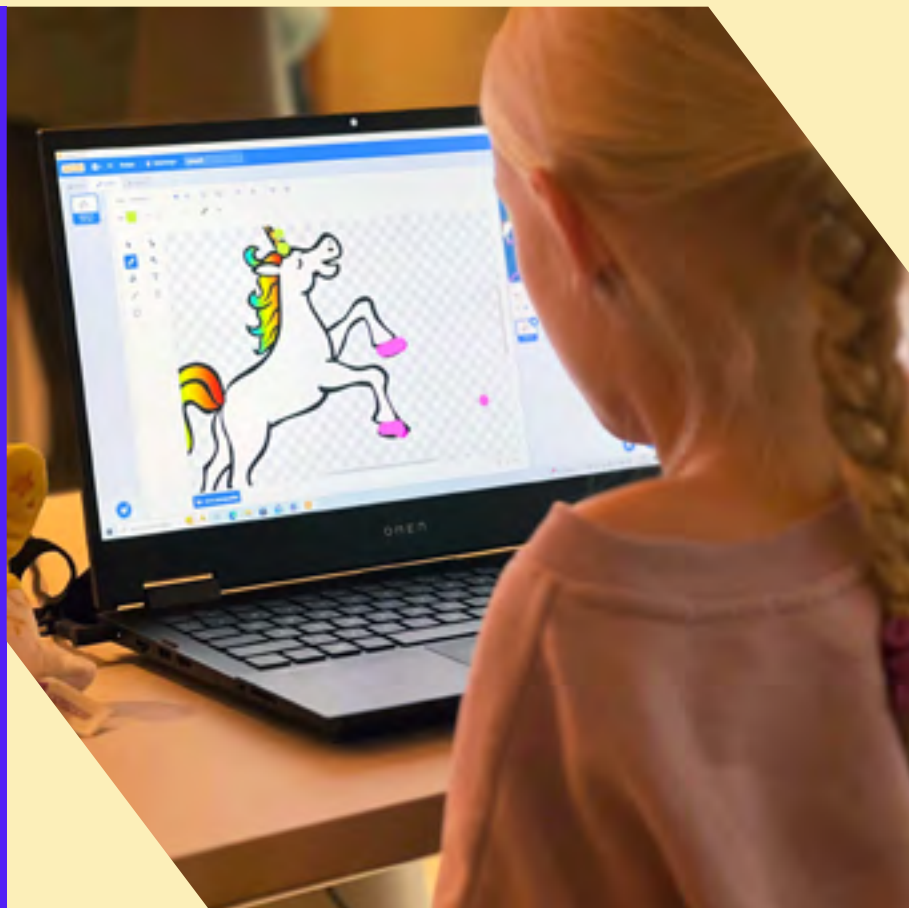


Foto: KRED Norge

Hva er spillutvikling i kulturskolen?

Datspill er i dag verdens største kultur- og underholdningsform. Når barn og unge får skape egne spill, møter de en unik kombinasjon av kunst, teknologi og samarbeid. Spillutvikling er foreløpig ikke et formelt kulturskolefag, men stadig flere kulturskoler ønsker å utforske feltet som fritidstilbud.

Dette kapittelet samler erfaringer fra pilotprosjekter, med særlig vekt på Kulturskolen i Fredrikstad, og kommer med forslag til hvordan man kan bygge robuste og inspirerende tilbud i tråd med kulturskolens formål.

Spillutvikling, verktøy og teknologi

Ettersom spillutvikling er en tverrfaglig prosess, gjør dette at «spillutvikling» som et undervisningstilbud i kulturskolen er høyst modellært og bør behandles deretter, med forbehold om aldersbegrensning.

Det er mye frihet i hvem som kan undervise i spillutvikling, med tanke på hvilke kunst- og kulturfag forskjellige kulturskolelærere mestrer, men én fellesnevner består: programmering.

Det som er fint er at forståelsen kan være relativt lav før man er i stand til å lære bort programmering i ulike programvarer som er laget for barn og unge. Problemene oppstår når du ønsker å ta spillene over til en mer kompleks spillmotor, der det kreves mer programmeringserfaring for å kunne få et spill til å fungere. Dette gjør at kompetansen hos kulturskolelæreren må være stødig, særlig innenfor programmering.

Når man skal avgjøre hva som bør være med i et undervisningsløp for spillutvikling i kulturskole, må man prioritere ut ifra tilgjengelige ressurser. Det man har til rådighet av utstyr, samt kompetanse hos underviser og aldersgrupper er viktige faktorer som spiller inn.

På de neste sidene beskrives de viktigste komponentene i spillutvikling i en kulturskolekontekst:

- [spillmotor](#)
- [visuell kunst](#)
- [programmering](#)
- [historiefortelling](#)
- [spilldesign](#)
- [lyddesign og musikkproduksjon](#)

Spillmotor

En spillmotor håndterer grafikk, lyd, fysikk og interaksjon i utviklingen av et spill. Det er et rammeverk som hjelper en utvikler med å lage spill med innebygde verktøy og moduler som gjør at man slipper å starte fra bunnen av for hvert nye spill man produserer.

Det finnes mange typer spillmotorer som bruker forskjellige programmeringsspråk. Noen programmerer tilbyr visuell koding, som betyr at man kan dra og slippe blokker eller symboler i stedet for å skrive tekstbasert kode, mens andre tilbyr tradisjonell skripting eller kode.

Spillmotorer som *Scratch* og *Microsoft Arcade* gir rask mestring til nybegynnere, med sitt fokus på visuell koding. Disse motorene kjører bra i nettleser og krever ikke bra maskinvare på en PC. De fleste elever som har kjennskap til kode fra skolen har også allerede vært innom *Scratch*.

Når ambisjonene vokser, kan man gradvis gå over til mer komplekse verktøy. Først til *RPG Maker* og *Construct 3*, som begge er brukervennlige og har støtte for visuell skripting eller enkel kode, og dermed krever lite eller moderat programmeringskunnskap. Deretter kan man gå over til *Godot* eller *Unity*, som begge krever skripting med tekstkode. Overgangen markeres av økt behov for programmeringskunnskap og bedre utstyr.

Visuell kunst

I et dataspill kan grafikken enten være helt flat (todimensjonal), som en tegning du ser fra én side, eller laget av former som har dybde, så du kan se dem fra flere sider (tredimensjonale) og bevege deg rundt dem. Innenfor disse hovedkategoriene kan man gå dypere inn på måter å utføre den grafiske produksjonen, der man kan ta i bruk mange ulike kunstneriske uttrykk og metodikker for å få den type visuell stil man ønsker.

Elevene arbeider ofte først i 2D med piksler, vektor eller andre former for digital tegning, fordi verktøyene er mer tilgjengelige for uerfarne og resultatene kommer raskt. 3D-modellering kan introduseres senere og krever et mer komplekst undervisningsopplegg.

3D-faget blir gjerne behandlet som et selvstendig fag. I tillegg til at programmene man bruker er komplekse, krever det også mye fra datautstyret man jobber på for at det skal fungere optimalt.

Programmering

Uten programmering kommer man ingen steder i spillutvikling. Det er en av de største utfordringene ved å undervise i spillutvikling som fag i en institusjon der barn og unge skal

læres opp i faget. Programmering er et logisk, matematisk fag som krever mye erfaring for å kunne mestre. Per i dag introduseres programmering sakte, men sikkert inn i barneskolen tidligere og tidligere via mattefaget, noe som kan ha en positiv innvirkning på hvordan vi lærer bort spillutvikling i kulturskolen.

Koden driver spillet og er den største utfordringen for nykommere. Blokkbasert koding i *Scratch* gir en intuitiv inngang for 8- til 12-åringer.

På ungdomstrinnet kan elevene møte visuell skripting før de får prøve seg på tekstkode (for eksempel C# i *Unity* og GDScript i *Godot*). Lærerens kompetanse er avgjørende ved overgangen til mer avanserte motorer.

Det finnes mange ulike programmeringsspråk og spillmotorer man kan bruke for å produsere et spill, og når man skal ha en lærer i spillutvikling med fokus på programmering, «låser» man seg til de språkene og motorene som denne personen er utlært i.

Historiefortelling

Spill kan formidle alt fra storslagne historier til små stemningsglimt. Elevene lager bakgrunns historier, storyboard og dialoger, og kan se hvordan historien får liv når spilleren tar del i den. Slike historiefokuserte spill har som regel to hovedkomponenter:

- en digital historie
- interaksjonen fra spilleren

Slik blir spilleren delaktig i å fortelle historien. Det finnes spennende verktøy for å lage historiebaserede spill som *Twine*, der elevene ikke trenger å fokusere på programmering eller noen av de andre fagområdene for å få laget et spill.

Dataspill er i dag verdens største kultur- og underholdningsform. Når barn og unge får skape egne spill, møter de en unik kombinasjon av kunst, teknologi og samarbeid.

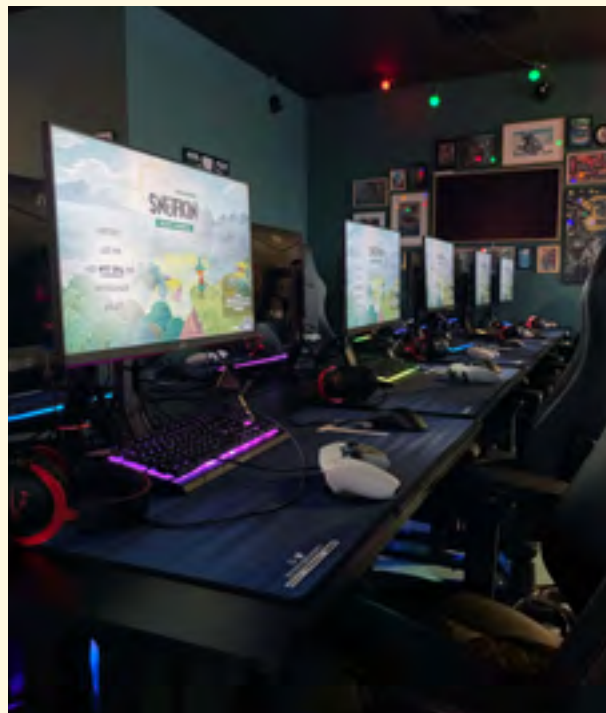


Foto: KRED Norge

Overgangen til avanserte verktøy – en pedagogisk nøtt

En av de største utfordringene ved å innføre spillutvikling i kulturskolen er gapet mellom forventninger og faktisk gjennomføring. Mange tror det er enkelt å lage spill, ofte basert på egne erfaringer som spiller eller med verktøy som *Scratch*. Men overgangen til mer avanserte motorer som *Unity*, *Unreal Engine* eller *GameMaker Studio* er langt større enn mange ser for seg – både for elever og lærere.

For elever mellom 12 og 15 år, med kanskje bare én time i uken, er det krevende å tilegne seg nok programmeringskunnskap til å lage et komplett spill. Selv elever som velger IT-fag på videregående møter store utfordringer i å lære objektorientert programmering og bruke

profesjonelle verktøy. I kulturskolen, der det er begrenset tid og ikke noe eksamenspress, blir derfor verktøyvalg og ambisjonsnivå avgjørende for å lykkes.

Det krever at ledelsen har realistiske forventninger og forstår at spillutvikling først og fremst handler om å utforske prosessen, gjennom idéutvikling, historiefortelling, grafikk, logikk og samarbeid. Å starte for tungt risikerer å demotivere både elever og lærere.

En gjennomtenkt progresjonsmodell, der man arbeider med tilpassede verktøy, gradvis bygger forståelse for koding, og lar skaperglede og mestring være i sentrum, er en forutsetning for å lykkes. Spillutvikling kan være et kraftfullt kulturskolefag, men det krever at man forstår kompleksiteten i det man går inn i.

Spilldesign

Spilldesign handler om å balansere regler, mål og belønninger. Dette er faget som knytter alle fagene sammen i en komposisjon av sanseinntrykk, veiledning av spilleren som observerer spillverdenen, og mulighetene for interaksjon i spillet. Spilldesign inneholder en rekke av prinsipper som kan læres bort gjennom hele skoleløpet, og som gjør seg best i kontekst med andre praktiske oppgaver.

En god øvelse kan være å lage brettspill eller papirprototype (der man lager et planlagt spillkonsept på papir før man programmerer det), analysere spill (egne eller andres) og spille spill i plenum med dialog mellom studentene og elevene. I undervisningen kan elevene analysere et kjent mobilspill og peke på hvilke grep som motiverer dem til å fortsette å spille, og overføre prinsippene til eget prosjekt.

Lyddesign og musikkproduksjon

Alle lydene som legges inn i et spill for å understreke bevegelse, design, dialog, og så videre, må produseres, justeres og implementeres. Dette er et fag som er enkelt å tilnærme seg til for en ung aldersgruppe og krever mindre erfaring men mye veiledning i det tekniske, særlig om man skal ta opp lydene selv. I *Scratch* er dette en innebygd funksjon for lydopptak som er enkelt for de minste barna å ta i bruk.

Musikk og spill går hånd i hånd, men musikkproduksjon krever både tid og oppfølging. Det bør derfor tilbys som en valgfri modul, avhengig av lærerens kompetanse og elevens interesser. Alt av egenprodusert musikk kan puttes inn i et spill, og det finnes utallige digitale løsninger for hvordan man kan lage musikk uten å mestre et instrument eller musikkteori.

Målgrupper, forventningsavklaring og progresjon

Selv om alle aldersgrupper kan ha glede av å utforske spillutvikling, har de ulike behov, referanser og forutsetninger for å lære faget. For å legge til rette for mestring og motivasjon, er det nyttig å tilpasse innhold og arbeidsform etter alder og utviklingstrinn.

- **8 til 10 år:** Nysgjerrige og lekne. *Scratch* eller *Microsoft Arcade* gir umiddelbar mestring. Mindre passende med lange spillprosjekter.
- **10 til 12 år:** Har ofte spillreferanser de vil kopiere. *Scratch* kan strekkes langt, eventuelt supplert med enkle jam-øvelser.
- **12 til 14 år:** Sammenligner egne spill med kommersielle titler. Visuell skripting i *Godot* eller *Unity* kan introduseres, men lærerens støtte er viktig.
- **15 til 17 år:** Ønsker profesjonelle verktøy og har ambisiøse konsepter. Mentorhjelp er avgjørende når kompleksiteten øker.

Det er viktig å avklare forventninger tidlig i kurset. Skal elevene lære hele faget, eller først og fremst utforske kreativiteten gjennom spill? En slik avklaring forebygger frustrasjon når oppgavene blir mer krevende.

Et problem som oppstår ofte er at elevene varierer sterkt i programmeringsevner jo eldre de blir. Det virker som om det er en logisk utvikling av faget at man introduserer de ulike fagområdene som større separate opplegg, i tillegg til at man fokuserer på mer gruppearbeid jo eldre deltagerne blir.

Læreinhold og organisering på mellomtrinnet (10 til 12 år)

Scratch – et gratis verktøy

Målet for denne aldersgruppen er å gi en helhetlig opplevelse av hva det vil si å lage et spill, uten at tekniske detaljer kveler skapergleden. Undervisningen tar derfor utgangspunkt i *Scratch*, et gratis, blokkbasert verktøy som er fullstendig oversatt til norsk.

Scratch lar elevene dra fargekodete blokker sammen som «puslebrikker». Hver blokk representerer en kodeinstruksjon bevegelse, lyd, kontrollflyt eller variabelhåndtering. Sanntidstilbakemeldingen senker terskelen for å forstå sentrale programmeringsbegreper som sekvens, løkker, betingelser og variabler.

Kurset holder seg bevisst kun til *Scratch*. Overgangen til mer tradisjonell koding – enten som visuell skripting i andre motorer eller ren tekstkode – krever betydelig mer tid og modning enn et ukentlig fritidstilbud kan gi. Elever som viser spesiell interesse kan få veiledning videre, men hovedmålet er å utforske og mestre mulighetene i *Scratch*.

Hvorfor er Scratch en god start?

- **Rask mestring:**
Visuell koding gir rask mestring. Elevene lager et spillbart resultat allerede første time.
- **Flere disipliner:**
Verktøyet inneholder tegneverktøy, lydopptak og animasjon. Én plattform dekker flere disipliner.
- **Digital tilgjengelighet:**
Prosjekter kan deles på nett med ett klikk, noe som legger til rette for visning og tilbakemelding.
- **Kompetanseutvikling:**
Logikkferdighetene elevene tilegner seg er overførbare til mer avanserte verktøy.

Årsplan innenfor Scratch-miljøet

En typisk årsplan innenfor *Scratch*-miljøet kan deles inn i 4 tematiske bolker:

1. **Spilllogikk og kodegrunnlag:**
Styring, kollisjon og poengtelling.
2. **Egen grafikk og lyd:**
Design av figurer og bakgrunner, opptak og redigering av lydeffekter.
3. **Spilldesignøvelser:**
Analyse av kjente spill, justering av egne prosjekter.
4. **Mini-jam i klassen:**
Små grupper lager en prototype over 2 til 3 økter.

Kurset holder seg bevisst kun til Scratch. Overgangen til mer tradisjonell koding – enten som visuell skripting i andre motorer eller ren tekstkode – krever betydelig mer tid og modning enn et ukentlig fritidstilbud kan gi.

Spillutvikling er et spennende og framtidsrettet fag, men det er også teknologitungt. Det krever derfor en helhetlig plan, og en bevissthet om at det tekniske ikke er et vedlegg – det er en del av selve faget.

Anbefalinger til utstyr

Teknikkens pris

– utstyr, vedlikehold og usynlige ressurser

Det er lett å tenke at det tekniske grunnlaget for spillutvikling handler mest om å skaffe det nødvendige utstyret, for eksempel via et engangstilskudd. En bærbar PC per elev, hver sitt sett med datamus og hodetelefoner er som regel nok til å komme i gang. Gratis-verktøy som *Scratch* og *Godot* senker terskelen ytterligere, og tegnebrett kan være et fint supplement. Men det tekniske aspektet av undervisningen stopper ikke ved anskaffelsen av utstyret – det begynner der.

Undervisning som er avhengig av datateknisk infrastruktur stiller krav som mange kulturskoler ikke nødvendigvis har systemkompetanse på. Programvaren skal installeres og oppdateres, maskinene må vedlikeholdes, og eventuelle feil må feilsøkes – gjerne akutt, midt i en undervisningstime. Dette krever både teknisk kompetanse og tilgjengelig tid. Mange kulturskolelærere innen kreative fag har ikke formell bakgrunn fra IT eller teknisk drift, og det er urimelig

å forvente at disse oppgavene løses uten at det settes av dedikert tid og ressurser.

Derfor bør kulturskoleledelsen være særlig oppmerksom på at undervisning i spillutvikling innebærer en løpende teknisk ressurskostnad – ikke bare økonomisk, men også i form av planlegging, forvaltning og arbeidsbelastning for den som underviser. Det bør settes av tid til forberedelser som handler om mer enn faglig innhold: installasjoner, lisenser, oppdateringer og backup-løsninger er en del av det pedagogiske økosystemet. Kildekontroll med nettbaserte verktøy for å organisere og samarbeide om kodeprosjekter, som *GitHub* eller *Google Drive*, er eksempler på praksis som må innarbeides, men som også krever innføring, struktur og rutiner.

Spillutvikling er et spennende og framtidsrettet fag, men det er også teknologitungt. Det krever derfor en helhetlig plan, og en bevissthet om at det tekniske ikke er et vedlegg – det er en del av selve faget. Å undervurdere dette aspektet kan føre til frustrasjon for både elever og lærere, og redusere fagets gjennomslag.

Game jam – erfaringer fra E6 Medieverksted

En game jam er et internasjonalt anerkjent format for konsentrert spillutvikling der deltagerne samarbeider om å lage et spill fra idé til prototype innenfor en stram tidsramme. Dette kan skje i løpet av alt fra én undervisningsøkt til en hel helg. I kulturskolekontekst fungerer slike game jams best som bredde-tilbud: Elevene får smake på hele prosessen uten å binde seg til et årslangt løp.

Utprøvningsfasen og veien frem til dagens modell

Kulturskolen i Fredrikstad har tilbudt spillutvikling som fritidsaktivitet siden 2018. I perioden frem til det første faste kurset ble det prøvd ut flere undervisningsformer for ulike alderstrinn og ferdighetsnivåer, for å finne et innsteg som skapte både mestring og motivasjon.

For ungdom i alderen 13 til 15 år arrangerte kulturskolen enkeltstående helgeverksteder der elevene lagde en enkel prototype i *GameMaker*. Gruppen 16 til 18 år fikk på sin side et eget verksted i *Unity*. Parallelt testet kulturskolen ukentlige kurs på totalt 90 minutter, for både 10- til 12-åringer og 13- til 15-åringer.

Erfaringene viste at det er krevende å introdusere avanserte spillmotorer i et kort, ukentlig format. Eldre elever ønsker ofte å lage spill som ligner dem de spiller selv, men veien fra blank skjerm til ferdige og komplekse 3D-spill i *Unity* eller *Unreal Engine* er lang når man bare møtes én gang i uken.

For barn på mellomtrinnet (10 til 12 år) fant kulturskolen derimot et godt balansepunkt i *Scratch*. Blokkkoding gir umiddelbar respons,

krever ingen forkunnskaper og lar elevene integrere grafikk, lyd og logikk i samme verktøy. Basert på denne innsikten etablerte kulturskolen i 2020 et fast, ukentlig kjerneprogram med *Scratch* som hovedplattform.

Behovet for et mer avansert tilbud til de eldste førte til utviklingen av Gamejam UNG – et helgebasert verksted der profesjonelle spillutviklere jobber sammen med ungdommene. Dermed kan de realisere større idéer i en passende motor uten at dette sprenger rammen for ordinær kulturskoleundervisning.

Fast kjerneprogram fra 2020 – konklusjoner fra pilotåret

- *Scratch* gir raskest mestring og lar elevene oppleve hele prosessen (grafikk → kode → test) i løpet av en undervisningsøkt.
- Eldre elever ønsker mer avanserte verktøy, men *GameMaker* og *Unity* krever mer tid og forkunnskaper enn et ordinært fritidskurs kan tilby.
- Riktig nivå for ukentlig undervisning er derfor et *Scratch*-basert opplegg for aldersgruppen 10 til 12 år.

Videre utvikling fra 2020

- **Fast kjerneprogram:** 38 uker, én 90-minutters økt i uken, 8 til 10 elever, fokus på *Scratch*.
- **Gamejam UNG for ungdom (15 til 18 år):** Profesjonelle mentorer hjelper grupper å lage en prototype i mentorens foretrukne spillmotor. Jam-formatet gir ungdom rom til å realisere større ideer uten å stoppe i kodeutfordringer.

Hovedlærdommer fra game jam

- **Lav terskel rekrutterer bredt.** *Scratch* holder teknisk angst nede og kreativiteten oppe.
- **Mentorer trengs når ambisjonene øker.** Ungdomsjams med profesjonelle utviklere hindrer at gruppene stopper i kodefloker.
- **Enkelt utstyr er nok.** Bærbar PC, mus og hodetelefoner dekker de fleste behov.
- **Klare rammer reduserer frafall.** Et tydelig mål for hver bolk og en mini-jam mot slutten av semesteret gir ekstra motivasjon.

Gamejam UNG og Gamejam Junior

Gamejam UNG er et konsept som er utviklet for at unge mellom 15 og 18 år skal kunne delta på en game jam, helt uten tidligere erfaring. I en tidsbegrenset periode jobber ungdommene med å utvikle et spill fra idé til ferdig konsept. Gamejam UNG bruker et tidsformat på omtrent 48 timer, gjerne satt til en helg.

Ettersom spillutvikling er en kompleks og sammensatt prosess som krever en del erfaring og evne innenfor blant annet programmering, brukes det ekstra ressurser på game jam i form av profesjonelle utviklere eller drevne «jammere». For nybegynnere er det svært krevende å fullføre en game jam med et ferdig digitalt spill, siden det krever både kodekunnskap og erfaring med spillmotoren som brukes.

Gamejam UNG har et format der de påmeldte deltagerne blandes sammen i grupper, og i hver gruppe blir det delegert en erfaren utvikler som mentor. En god gruppestørrelse er på fire deltagere og én mentor. Mentoren skal veilede gruppen fra første stund ved å begrense idé og konsept til noe som er gjennomførbart med tilgjengelig tidsbegrensning, ressurser og evner som deltagerne har fra før av. Mentoren skal programmere og sette sammen alt det som deltagerne produserer.

Gamejam Junior er for den yngre målgruppen, fra 10 til 12 år. Her er det fokus på opplæring, der elever følger lærer, går gjennom hvordan de lager et enkelt spill, og dermed får egen tid til å «freestyle» litt på egen hånd. Selve jammedelen blir da omtrent 20 prosent av tiden, i motsetning til Gamejam UNG, der det er 100 prosent.

Forslag til game jam-varianter

Kulturskolen i Fredrikstad har, i avdelingen E6 medieverksted, utviklet to egne jam-varianter. De beskrives her som inspirasjon. Andre kulturskoler står helt fritt til å forme sine egne.

Jam-formatet kan flettes inn i eksisterende kurs eller arrangeres som ferieverksted. Viktige suksessfaktorer er tydelig tidsramme, enkel temabrief og lett tilgjengelige verktøy.

Klasse-jam for mellomtrinnet (10 til 12 år)

- **Tid:** 2 til 3 vanlige undervisningsøkter.
- **Gruppestørrelse:** 2 til 3 elever per gruppe, lærer som fasilitator.
- **Fokus:** Følge lærerens *Scratch*-mal første økt, deretter fri tilpasning.
- **Læringsverdi:** Rask idéskapning, samarbeid og presentasjon av ferdig prototype for klassen.

Helge-jam for ungdom (15 til 20 år)

- **Tid:** Fredag kveld til søndag ettermiddag (ca. 48 timer).
- **Gruppestørrelse:** 4 til 6 deltagere + mentor.
- **Fokus:** Idésnekring, omfangsreduksjon («scope»), prototype i *Godot* eller *Unity*.
- **Læringsverdi:** Ungdom får oppleve en profesjonell arbeidsflyt, og lærer å avgrense ambisjoner til noe gjennomførbart.



Foto: KRED Norge

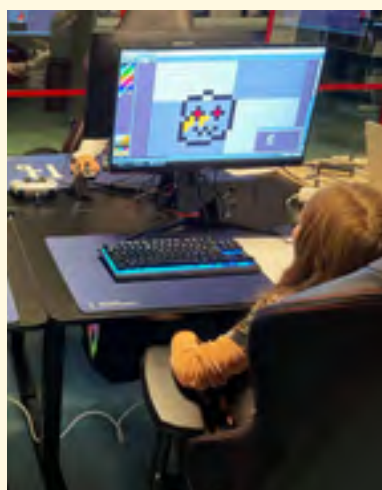


Foto: KRED Norge



Foto: Spillkultur/KRED Vest

04 Dataspillkultur i kulturskolen

Kulturskolen kan tilby nye fag som styrker elevenes digitale uttrykksevne, evne til refleksjon og deltakelse i spillkultur, med fokus på tilhørighet og samfunn.



Foto: KRED Norge

Hva er dataspillkultur i kulturskolen?

Det å utvikle dataspill kan være en god inngang til integrering i kulturskolen, men dataspill har også et levende kulturlandskap i seg selv. Med utgangspunkt i det å spille vokser det frem fellesskap, uttrykksformer og engasjement som på mange måter speiler og utvider de kunst- og kulturpraksisene kulturskolen allerede rommer. Spillere i alle aldre møtes i digitale rom for å spille sammen, dele opplevelser, skape innhold, formidle historier og bygge miljøer. Dataspillkulturen er mangfoldig, sammensatt og i stadig utvikling, og representerer en kulturarena hvor mange allerede er tilstede.

Dette kapitlet ser nærmere på hvordan kulturskolen kan møte denne bredden ved å gi rom for deltagelse i dataspillkulturen utover utvikling og programmering. Kulturskolen kan være en ramme for å utforske roller som samfunnsbygger, formidler og produsent i dataspillkulturen. Gjennom faglige opplegg som tar utgangspunkt i unges digitale interesser og erfaringer, kan skolen åpne for nye innganger til kunst og kultur, og bidra til at dataspillkulturen blir en del av vår samtidige kulturarv.

Forslag til fagtilbud for spillkultur

Fagene som foreslås her er satt sammen med tanke på dataspill og dataspillkulturen slik den ser ut og praktiseres av barn, unge og unge voksne i dag, og er ment å være interessante og relevante for denne gruppen.

På de neste sidene finner du forslag til:

- [spillmiljø](#)
- [VR-produksjon](#)
- [spillformidling](#)

Fagene «Spillmiljø» og «Spillformidling» kan også gjøres bredere, og inkludere andre tilstøtende kulturuttrykk, som for eksempel cosplay, rollespill, laiv og lignende.

Å samle mennesker med like interesser og skape slike samfunn er samtidig en sentral del av organisasjonsarbeid i frivillig sektor, og en viktig del av det å organisere, markedsføre og utøve kulturarbeid og frivillig arbeid i dag.

Spillmiljø

Et tilbud med fokus på spillmiljø kan fungere som en inkluderende inngang til dataspillkulturen, der fellesskap, samarbeid og trygg digital samhandling står i sentrum. Aktiviteten krever ingen forkunnskaper. Elever kan delta i organiserte spillkvelder, uformelle turneringer og samtaler rundt digitale tema som netthets, representasjon og gruppeadferd, i et miljø der det å lære skjer gjennom deltagelse og samarbeid.

Dette breddetilbudet kan struktureres rundt en sentral rolle: spill- og nettsamfunnslederen. Gjennom å delta i kurset, får elevene mulighet til å lære hva det innebærer å bygge og lede digitale fellesskap – erfaringer som både gir innsikt i nettkultur og bygger ledelseskompetanse.

Spilledere og samfunnsledere i nettsamfunn er mennesker som skaper sosiale arenaer på nett, og organiserer store kulturopplevelser for seg selv og andre. Enten det er å organisere et byggeprosjekt i *Minecraft*, lede en fysisk eller digital turnering i et konkurranseorientert spill, organisere et raid i *World of Warcraft*, eller bygge opp et samfunn på *Discord*.

Samfunnet har også gradvis begynt å se verdien i denne kompetansen, hvor særlig NAV og Manpower har fremhevet hvordan spilledererfaring i dataspill kan være en nyttig kompetanse og ledererfaring å ha på CV-en.

Å samle mennesker med like interesser og skape slike samfunn er samtidig en sentral del av organisasjonsarbeid i frivillig sektor, og en viktig del av det å organisere, markedsføre og utøve kulturarbeid og frivillig arbeid i dag.

Et slikt lavterskelkurs gir deltagerne verktøy for å skape nettsamfunn rundt dataspill, etablere

og drive en *Discord*-server, organisere spillkvelder og turneringer, og ikke minst å utvikle trygg og tydelig modereringspraksis. Underveis får elevene erfaring med ledelse, planlegging og samarbeid – kompetanser som kan brukes videre både i og utenfor spillfeltet.

Moduler/temaer

Følgende temaer gir deltagerne en bred innføring i hvordan man kan utvikle digitale fellesskap, lede grupper i spill, og skape inkluderende spillopplevelser for andre. Disse ferdighetene er relevante både i kulturskolekonteksten og i samspill med ungdomsklubber, bibliotek og frivillige tilbud. Dette faget kan også inneholde temaer som nettvett, personvern, kildekritikk, organisering, konfliktløsning og det å lede andre mennesker.

1. Digital kulturforståelse

Deltagerne lærer om hvordan spillkultur formes og utvikles gjennom strømmetjenester, memer, forum og sosiale medier. Det legges vekt på refleksjon rundt egen deltagelse i nettkultur, og på å utvikle kritisk bevissthet om trender, påvirkning og digitale fellesskap. Dette gir en verdifull inngang til å forstå digitale rom som kulturarenaer, og styrker elevenes evne til å analysere og diskutere kulturuttrykk.

2. Skape nettsamfunn i Discord

Discord er i dag det primære sosiale mediet hvor spillkulturinteresserte samles i dag, blant annet for å prate om spillene eller organisere spill sammen. Deltagerne lærer hvordan man starter og drifter en *Discord*-kanal, tilpasser den for ulike brukergrupper, og legger til rette for et positivt miljø med gode strukturer og tydelig kommunikasjon. Her kan deltagerne opprette en samfunnsserver – en type server som åpner for flere verktøy og funksjoner for organisering, sikkerhet og kommunikasjon.

3. Moderering

Uansett hvilken plattform man bruker for å samle mennesker på nett, vil det med tiden oppstå behov for tydelige rammer og god håndtering av konflikter. Moderering handler om å skape trygge og inkluderende fellesskap ved å sette regler for samhandling, og å håndheve disse på en rettferdig og konsekvent måte. Deltagerne kan her lære hvordan man lager et sett med felles regler, og hvordan man tilpasser tone og form til målgruppen – enten det gjelder barn, ungdom eller voksne.

I tillegg til å kjenne til regelverk, bør deltagerne lære praktiske verktøy for moderering, slik som rolleinnstillinger, språkfiltrering og varsling i *Discord*. Like viktig er det å forstå at rollen som moderator innebærer å være en tydelig og støttende leder som bidrar til et trygt og inkluderende fellesskap.

Opplæring i moderering gir deltagerne erfaring i både ansvarlig nettbruk og ledelse, og er en kompetanse som også er overførbart til frivillig arbeid, arrangementer og andre former for digitalt og fysisk fellesskap.

4. Sette opp og lede turneringer i spill

Sentralt i dataspillkulturen er det å spille sammen. Enten som konkurrenter som kjemper mot hverandre, eller som lag som samarbeider om å løse store oppgaver. Å delta i slike aktiviteter krever planlegging, struktur og god kommunikasjon.

Deltagerne vil her få øving i å organisere og gjennomføre turneringer i kjente flerspills spill, både for fysisk oppmøte og som nettbaserte arrangementer. De lærer hvordan man setter opp regler, bruker turneringsverktøy, og legger til rette for en god opplevelse for alle som deltar.

5. Lede og organisere et lag

Å lykkes i samarbeidsspill som *World of Warcraft* eller *Destiny*, eller mer konkurransepregede spill som *Counter-Strike* og *Valorant*, krever mer enn individuelle ferdigheter. Det handler om å bygge et lag, samle mennesker med felles mål, utvikle samspill over tid og strukturere øving og strategi. I denne modulen får deltagerne innsikt i hvordan man rekrutterer og motiverer lagmedlemmer, fordeler roller og ansvar, og håndterer kommunikasjon og konflikter under press. De får også erfaring med å sette mål og reflektere rundt hva som er et godt lagmiljø.

Anbefalt utstyr til spillmiljø

- Deltagere bør ha tilgang på hver sin PC.
- Gaming-PC-er eller spillkonsoller til relevante spill.
- Lisenser/brukere på relevante spill.

Anbefalt kompetanse hos kursleder

Kursholder bør ha erfaring med å lede spillkulturaktiviteter og fellesskap, og være trygg i bruk av plattformer som *Discord*. Erfaring med ungdomsarbeid eller frivillig organisasjonsarbeid er også en styrke.

Et tilbud med fokus på spillmiljø kan fungere som en inkluderende inngang til dataspillkulturen, der fellesskap, samarbeid og trygg digital samhandling står i sentrum.

VR-produksjon

Da det norskproduserte dataspillet *Sunlight* ble lansert ble det akkompagnert av en film om hvordan utvikler *Krillbite* hadde skapt hele spillverdenen i VR. I filmen sitter utvikleren med VR-headset på hodet, og maler hvert tre fra røtter opp til grener og blader – og gjennom det skaper han en hel skog som spilleren kan vandre gjennom.

Samtidig har det å formidle kulturopplevelser gjennom VR-teknologi blitt et voksende felt, med et stort potensial. Etter hvert som VR-teknologi har blitt rimeligere, og tilbyr mer innhold, vokser det nå frem et marked for å formidle konserter, teaterstykker, sportsbegivenheter og lignende arrangementer gjennom VR.

Først og fremst brukes derimot VR-teknologien i dag i stor grad til å spille dataspill, eller å kommunisere med andre dataspillentusiaster. Det å bli kjent med teknologien gjennom å spille VR-spill, og teste spillopplevelser som tar i bruk teknologien på unike måter, bør derfor være sentralt i faget. Det deltagerne lærer her er også høyst relevant for spillutvikling.

Å bruke VR i kulturproduksjon krever ofte spesialtilpasset utstyr og kompetanse. Dette er et fag som handler om å uttrykke seg selv ved hjelp av VR-teknologi, eller formidle kulturopplevelser til et publikum gjennom VR-briller.

Moduler/temaer

Disse temaene/modulene gir samlet sett en bred inngang i VR-teknologi, og i å bruke teknologien til å skape kunst og formidle kulturopplevelser. Mange av disse modulene/temaene kan også i seg selv være enkeltkurs, eller mer inngående fag som en del av fordypningsprogrammet.

1. VR-teknologi

Å skape noe i VR krever både teknisk innsikt og forståelse for hva teknologien kan brukes til. Utøverne vil her få en grunnleggende innføring i hvordan VR fungerer teknologisk, med fokus på maskinvare som briller og kontrollere. De vil lære hvordan ulike typer VR-opplevelser bygges opp, hvilke krav som stilles til utstyr, og hvordan man navigerer i et virtuelt miljø. Målet er å gi deltagerne erfaring med teknologien.

2. VR-maling og 3D-modellering

Her vil utøveren lære å bruke VR-briller sammen med male- og 3D-programvare for å skape alt fra små tredimensjonale kunstverk til enorme verdener man kan bevege seg i. Arbeidet går ut på å forme, tegne og plassere objekter i full skala rundt seg. Programvare som *Gravity Sketch*, *Blender* og *Unity* vil være relevante verktøy i undervisningen.

3. VR-fotografering

Med VR-fotografering bruker man et spesialkamera for å fange en person, gjenstand eller et miljø i tre dimensjoner. Det innebærer å ta detaljerte bilder fra alle vinkler, som deretter kombineres og blir til en komplett 3D-modell. Denne modellen kan importeres til virtuelle rom og brukes i forskjellige interaktive opplevelser.

4. VR-film og -lyd

I VR-filming bruker man et spesialkamera som filmer 360 grader rundt seg, og mikrofoner som fanger romlyden fra alle retninger. I motsetning til VR-fotografering handler dette om å fange hele rommet rundt kameraet og mikrofonen, og dermed gi den som opplever opptaket en følelse av å være til stede på et sted eller under et arrangement. Her vil utøveren lære å ta opp arrangementer og begivenheter med 360-kamera og mikrofon, og redigere innholdet i ettertid, eller legge til rette for live streaming av arrangementet.

Anbefalt utstyr til VR-produksjon

- VR-briller.
- For enkelte modeller av VR-briller kreves det også en tilkoblet PC med et godt grafikkort.
- For VR-fotografering trengs kamera med muligheter for å ta VR-bilder.
- For å redigere opptak av VR, eller å skape 3D-modeller, figurer eller landskap, er det behov for en PC med egnet maskinvare – herunder god prosessor, godt grafikkort og mye minne.
- Lisenser til relevant programvare.

Anbefalt kompetanse hos kursleder

En lærer i dette faget bør ha god kjennskap til VR-teknologi, og ideelt sett ha bakgrunn fra kulturproduksjon og -formidling. Det er en fordel med erfaring som fotograf og/eller digital design, og med programmer som *Gravity Sketch*, *Blender* og *Unity*.

Å bruke VR i kulturproduksjon krever ofte spesialtilpasset utstyr og kompetanse.

Spillformidling

Samtalen rundt dataspillene har de siste tiårene gradvis beveget seg vekk fra magasiner og aviser, og over på nisjenettsteder, podcaster og videotjenester som *YouTube* og *Twitch*. Samtidig har samtalen rundt spillene aldri vært mer omfattende og levende enn i dag, med livespilling på *Twitch*, kritikker og humorinnslag på *YouTube*, og podcaster som utforsker både spillene og kulturen rundt dem i dybden.

Norsk spillformidling, og samtalen om spillene og kulturen rundt, ledes i dag i stor grad av nettsider som *Gamer.no* og *PressFire*, podcaster som *Nerdlandslaget* og YouTube-samfunn som *Level Up*. Disse nisjemediene formidler nyheter og meningsinnhold om spillene, og driver samtidig samtalen om spillene og kulturen rundt dem.

Dette kurset vil lære utøveren å kunne analysere spillene, si noe meningsfylt om dem, og formidle det gjennom tekst, lyd og bilde.

Moduler/temaer

Disse temaene er ment å gi utøveren en bred innsikt i det å analysere og formidle det for et publikum gjennom et mangfold av medietyper. I tillegg til disse temaene bør også deltagerne få innføring i temaer som presseetikk og opphavsrett.

1. Å analysere dataspill

Det å kunne analysere kvalitetene i et spill, fange essensen i spillopplevelsen, og gjøre gode vurderinger av kvaliteten til spillet, krever trening. I denne modulen vil utøveren lære å spille spill med et kritisk blikk, sortere ut hva som er relevant for sjangeren til spillet og målgruppen man formidler til, sette ord på kvalitetene ved spillet på en måte som fanger essensen i spillet og spillopplevelsen.

2. Lær å skrive om spill

Uansett hvilket medie man skal formidle spillopplevelsen sin i, er det nødvendig å lage en plan eller et manus for det man ønsker å si. Et naturlig sted å begynne er å skrive spillkritikk, som senere kan bearbeides til manus for andre medietyper. En naturlig del av dette temaet er å kombinere teksten med bilder, og å lære å skrive overskrifter, ingresser og korttekster til kritikken.

3. Videoproduksjon

Enten man skal formidle spillopplevelsen sin gjennom livespilling på *Twitch*, eller skape mer statiske filmer på *YouTube*, er det mye man må lære både når det gjelder å ta opp film og lyd, og å presentere resultatet på en god måte. Her vil utøveren lære å gjøre gode filmopptak av spillingen, lage god lyssetting og fange gode video- og lydopptak av seg selv eller andre som prater om spillet, og sette sammen filmklippene til et underholdende eller interessant produkt.

4. Podcast

Her lærer deltagerne å sette opp et enkelt lydstudio, gjøre opptak med god kvalitet, og redigere lydsporene sammen med musikk, lydeffekter og spillyd for å skape en helhetlig og engasjerende lytteropplevelse. De får også innsikt i hvordan man planlegger innhold, bygger dramaturgi og tilpasser formen til målgruppen.

Anbefalt utstyr til spillformidling

- Utstyr en kan spille spillene på, for eksempel PC, konsoll eller mobil.
- Studio med mulighet til å ta opp lyd og film.
- En PC som passer til mediet man skal formidle gjennom, enten det er tekst, lyd eller video. Særlig videoredigering vil kreve en mer spesialisert og kraftig PC.
- Lisenser til relevante spill og lyd- og videoredigeringsprogram.

Anbefalt kompetanse hos kursleder

En lærer i dette faget bør ha bakgrunn som journalist, spillformidler eller spillkritiker, eller ha erfaring med å analysere og formidle dataspill på en reflektert måte. Det er også en fordel med praktisk kunnskap om skriving for ulike medier, samt erfaring med video- og lydproduksjon, slik at elevene får veiledning i hele prosessen fra idé til publisering.

Samtalen rundt dataspillene har de siste tiårene gradvis beveget seg vekk fra magasiner og aviser, og over på nisjenettsteder, podcaster og videotjenester som YouTube og Twitch.

Avslutning

Dataspill og dataspillkultur er et felt som kulturskolen kan utforske og gi kunstnerisk rom.

Kulturskolen har lenge vært en sentral arena for kunstnerisk utfoldelse i Norge, forankret i sterke fagtradisjoner og dyktige pedagoger. Denne veilederen løfter frem dataspill og dataspillkultur som nye områder for utforsking. Målet er ikke å utfordre eller erstatte skolens etablerte fag, men heller vise hvordan dataspill og det som skjer rundt dem også kan ha en plass i kulturskolen.

Det skjer allerede mye, både innenfor og utenfor kulturskolens rammer, der barn og unge skaper, samarbeider og uttrykker seg i og gjennom spill. Dette er ikke bare en fritidsaktivitet, men også kulturproduksjon, formidling og fellesskap. Ved å bli kjent med dette feltet, kan kulturskolen også nå elever som kanskje ikke har funnet sin plass i de andre tilbudene, men som også har en kultur og flere fag de gjerne vil utforske: dataspill.

Takk til representanter fra E6 medieverksted, Oslo kulturskole, Eidsvoll kulturskole og Trondheim kulturskole for verdifulle innspill og tilbakemeldinger underveis i arbeidet. Takk til ungdomsrådet i foreningen Spillkultur: Selma, Aurora, Emil, Jasmin og Vilje for deres perspektiver og bidrag.

Med fremveksten av nye digitale kulturuttrykk som dataspill får kulturskolen anledning til å utvide sitt kulturelle og kunstneriske område. Dataspill forener kunstformer som musikk, visuell kunst, drama og fortellerkunst med avansert digital teknologi, og gir dermed unike muligheter for kreativ utfoldelse.

Ved å integrere dataspill kan kulturskolen berike sitt eksisterende tilbud, understøtte nødvendigheten for grunnkompetanse i de tradisjonelle emnene og forsterke sin posisjon som en moderne og inkluderende arena for kunst og kultur.