

Joakim Langfjæran

Masteroppgave

Digital Lek

or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Video Game



Breath of the Wild (Nintendo, 2017)

Master i barnekultur og kunstpedagogikk

Kunst, kultur og kreativitet

Trondheim, vår 2021



Forord

Jeg vil takke min veileder Marit, som har kommet med fine innspill og vært en god sparringspartner når det kommer til finpuss av formuleringer og endringer. Jeg vil videre takke de ulike designerne av de alternative digitale virkelighetene jeg så langt i livet har lekt i, både i oppveksten og i mitt voksne liv. Jeg vil sist, men slettes ikke minst, takke Karita, som har deltatt i diskusjoner, introdusert meg til nye forståelser relatert til refleksjoner over sin egen digitale lek, og som stadig er mitt favorittmenneske, en kjempeartig bestevenn og en ganske magisk kjæreste.

Joakim Langfjæran, mai 2020

Sammendrag

Denne oppgaven søker å utforske ulike forståelser av fenomenet digital lek, dataspill-mediet denne leken foregår i og den digitale kulturen som har dannet seg i kjølvannet av den digitale leken. Den tar utgangspunkt i perspektivet hos skaperne av den digitale leken, nærmere bestemt ulike aktører i dataspill-industrien, hvor de ulike forståelsene blir brukt for å diskutere eventuelle implikasjoner de kan ha for synet på digital lek i barnehagen. Målet er først og fremst å utvide forståelsen for barnehagebarnas egen lek-kultur, både i og utenfor barnehagen, samtidig som jeg parallelt vurderer eventuelle måter dette også kan føre til endringer i barnehagens pedagogiske praksis med et mer instrumentelt hensyn til den digitale leken.

Studien er en kvalitativ dokumentstudie, hvor metoden er inspirert av fenomenologi og hermeneutikk, med analytiske verktøy lånt fra grounded theory. Studien diskuterer ut fra et digitaletnografisk perspektiv, hvor jeg rent sosialkonstruktivistisk drøfter med en grunnleggende anerkjennelse av vår kontemporære digitale kultur.

Funnene gir innsikt i dataspillet som et interaktivt kunstnerisk uttryksmedium, den digitale leken som nært beslektet med den non-digitale av natur, dog med ulike semiotiske særpreg og den digitale kulturen som både utfordrende og givende avhengig av kontekst. Diskusjonen leder inn i et sett ulike hypoteser om den digitale leken, hvor tanken er at disse danner grunnlag for videre studier av mer praktisk art.

Innhold

| | |
|--|------------|
| Forord | V |
| Sammendrag..... | VII |
| Prolog | 1 |
| 1 Introduksjon | 3 |
| 1.1 Oppgavens struktur | 8 |
| 2 Teoretiske perspektiver | 11 |
| 2.1 Barnekultur | 11 |
| 2.1.1 Lek | 12 |
| 2.1.2 Digital lek og dataspill | 15 |
| 2.2 Digital literacy | 18 |
| 2.3 Kunst og kultur | 20 |
| 2.3.1 Estetikk..... | 20 |
| 2.3.2 Kulturindustrien..... | 21 |
| 2.3.3 Medier | 23 |
| 3 Metode..... | 25 |
| 3.1 Vitenskapelig ståsted | 25 |
| 3.2 Valg av forskningsmetode..... | 27 |
| 3.2.1 Dokumentstudie..... | 29 |
| 3.2.2 Utvalgskriterier | 30 |
| 3.2.3 Analysefase | 31 |
| 3.3 Validitet og reliabilitet | 33 |
| 3.4 Ethiske refleksjoner | 34 |
| 4 Datamaterialet..... | 35 |
| 4.1 Datamaterialets art | 35 |
| 4.2 Utvalgte dokumenter..... | 37 |
| 5 Digital lek | 39 |
| 5.1 Tema: Dataspill som kunstform | 39 |
| 5.1.1 Sammendrag | 40 |
| 5.1.2 Diskusjon..... | 48 |
| 5.2 Tema: Den digitale leken som særskilt lek-fenomen..... | 59 |
| 5.2.1 Sammendrag..... | 60 |
| 5.2.2 Diskusjon..... | 63 |
| 5.3 Tema: Digital kultur..... | 70 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 5.3.1 | Sammendrag | 71 |
| 5.3.2 | Diskusjon | 76 |
| 6 | Avsluttende kommentarer | 83 |
| 6.1 | Oppsummering | 83 |
| 6.2 | Implikasjoner for synet på digital lek i barnehagen | 84 |
| 6.3 | Videre forskning | 84 |
| | Epilog | 89 |
| | Litteratur | 95 |
| | Vedlegg #1: | 109 |

Prolog

Da jeg vokste opp, var dataspill først og fremst designet for bruk av barn. Mine foreldre var likevel early adopters, et begrep opprinnelig brukt om de første 13,5% som tilegner seg ny teknologi (Rogers, 1962), og senere mer generelt om tidlige brukere av det man rent uformelt kan kalle dingser. De kjøpte spillkonsollen Mattel Intellivision allerede da jeg var rundt to år gammel, i hovedsak for å spille selv, og innen jeg hadde begynt på barneskolen hadde vi også Nintendo og Amiga 500. Jeg husker fortsatt jeg syntes det var litt kult, og resten av vennegjengen syntes det var litt rart, at mamma rundet¹ Super Mario 3² før meg. Ifølge henne selv hadde hun sittet oppe hele natta og spilt mens jeg og søsknene mine sov. For meg var det med andre ord ikke noe skille mellom barn og voksne når det gjaldt digital lek. For jevnaldrende virket det merkelig - dataspill var for barn. Slik er det ikke lengre, ettersom gjennomsnittlig alder på dataspillere er 34 år, og hele 70% er over 18 år (ESA, 2018). I dag bruker vi digital lek for å fortelle og oppleve historier, og for å leve oss inn i alternative digitale virkeligheter. Billedkunstnere, forfattere, komponister og programmerere samarbeider for å utvikle teknologi og estetiske opplevelser for både barn og voksne. Med Huizingas Homo Ludens (2016/1949) in mente; vi er det lekende mennesket.

Samtidig kan man spørre seg om det er noen reell forskjell på hva vi leker nå og tidligere. I min barndom spilte jeg Sim City³, en byarkitekt-simulator. Slik jeg husker det, var det ikke noe skille fra de voksne mellom Sim City og Super Mario, annet enn tidlige forsøk fra produsentenes side på å dele inn spill i forskjellige sjangre, som plattformspill og simulatorer. Dette var altså en simulator, men rent praktisk var det også konstruksjonslek, hvor jeg i tillegg til å bygge en by måtte forsikre meg om at brannstasjonen var strategisk plassert i tilfelle det begynte å brenne, samt designe et fornuftig veinett som ikke ble overbelastet av trafikk. Likevel ville mange på den tiden ha foreslått at jeg slo av datamaskinen og lekte med Lego i stedet, til tross en klar begrensning i konstruksjonsleken sammenlignet med det digitale alternativet. I dag spiller barna Minecraft⁴, et dataspill med en form for digital konstruksjonslek, som i 2020 hadde 126 millioner månedlige spillere (Warren, 2020). Selv om noen tolker Minecraft som et drapsspill som tilrettelegger for

¹ Å *runde* et spill er et begrep man bruker om det å spille et helt dataspill fra start til slutt. ² Super Mario 3 er et plattformspill fra 1991, hvor Mario må redde prinsessen fra antagonistens Bowser. ³ Sim City er en byarkitekt-simulator, først utgitt 1989, hvor man bygger en by og deretter balanserer økonomien ved å justere skattenivået etter byens utgifter, og eventuelle planer om videreutvikling av byen. ⁴ Minecraft er et dataspill på nettbrett, konsoll og pc, som kan regnes som en form for digital konstruksjonslek.

vandalisme og vold (Zinöcker, 2020), en type vold andre regner som tilnærmet likt å skli på et bananskall på barne-tv (Fossum, 2020), blir Minecraft i dag brukt i grunnskolen som et pedagogisk verktøy med en avklart instrumentell hensikt (Statped, 2020).

Med coronaviruset SARS-CoV-2 og medfølgende krav om sosial distansering, har jeg samtidig sett tendenser til kreative digitale løsninger. Artister livestreamer konserter uten fysisk publikum til stede, museer har digitale omvisninger og barn leker rollelek over Skype. Det vi foretar oss i pandemien er med andre ord nokså tradisjonelt - kun løsningen er digital. For barna er dette trolig ikke noe nytt ettersom de har vokst opp med ulike digitale løsninger som en selvfølgelig del av hverdagen, inkludert i sammenheng med leken. Jeg har i denne oppgaven utforsket hvordan man kan forstå den digitale leken, dataspillmediet leken foregår i og den digitale kulturen som har dannet seg i kjølvannet av lekens digitalisering.

1 Introduksjon

Mitt masterprosjekt dreier seg altså om digital lek, forstått som lek som foregår i en digital kontekst. Forståelsen av digital lek befinner seg fortsatt i en tidlig fase, hvor ulike forståelser og diskurser danner grunnlag for en rekke relativt ulike syn på hva den digitale leken egentlig er. Rammeplanen for barnehagen sa i 2011 at barn skal «få oppleve at digitale verktøy kan være en kilde til lek» (KD, 2011, s.27). Dette er i rammeplanen fra 2017 endret til at personalet skal «legge til rette for at barn (..) leker (..) gjennom digitale uttrykksformer» (KD, 2017, s.45). Det fremstår som en klar tydeliggjøring av barnehagens digitale praksis, hvor man også kan lese det som en erkjennelse av at leken også eksisterer i digitale kontekster. Samtidig er det akkurat vagt nok til at man mer eller mindre kan velge selv hva det egentlig innebærer. Betyr det at digitale verktøy er leketøy i seg selv, eller snarere at man kan leke med *seriøs* teknologi innenfor særskilt instrumentelle rammer, hvor didaktisk pedagogikk er en forutsetning for bruk? I ytterste fall utgjør det distinksjonen som avgjør om en Nintendo kan være barnehagens digitale verktøy. Rammeplanen har riktignok ikke brukt begrepet *digital lek* om den digitale leken. De kaller fenomenet i stedet kun lek med digitale verktøy. En viss konkretisering kan likevel være nyttig, både for å unngå misforståelser ettersom lek med digitale verktøy kan være så mangt, og for å ta fenomenet lek i digital kontekst på alvor.

Jeg bruker formuleringen digital lek av to årsaker. For det første ønsker jeg å elevare dataspillene og den digitale leken fra å bli regnet som «kulturell junk food» (Mourtsen, 1996, s.13), ettersom det kan dreie seg om mer enn kun underholdning. Det mer verkstedpregede begrepet *digitale verktøy* ble i sin tid lansert for å skape en forståelse for hva de kan brukes til, fremfor fokus på de digitale verktøyene i seg selv (Bølgan, 2008). Jeg håper og tror begrepet digital lek kan ha samme effekt, både for å skille mellom ulik bruk av digitale verktøy, men også for å unngå at søkelyset blir på selve dataspillet, og i stedet leken som foregår i en digital kontekst innenfor rammen av dataspillene. Den andre årsaken er at digital lek rommer forskjellige kontekstuelle former for lek, og kan fungere som paraplybegrep for leken som foregår innenfor rammene av ulike dataspill, tvspill, mobilspill og lignende, inkludert virtual og augmented reality⁵, men også lek med digitale verktøy og digitale løsninger, eksempelvis det å leke med systemer, det å ha en lekende tilnærming til digital

⁵ Virtual reality, eller virtuell virkelighet, kan kort forstås som en lukket simulert virtuell verden opplevd gjennom spesielle briller plassert på hodet, med små skjermer man ser denne verdenen gjennom. Augmented reality kan på sin side forstås enkelt som en kombinasjon av virkelige og virtuelle verdener, eksempelvis gjennom datagenererte 3d-objekter visualisert i den virkelige verden.

produksjon eller det å generelt skape lekende situasjoner i ulike digitale kontekster. I denne oppgaven relaterer jeg den digitale leken spesifikt til leken i dataspilletets verden.

Dataspillene er en kraftig kulturell drivkraft i makt av å være et mer innbringende underholdningsmedium enn film og musikk til sammen (Wijman, 2020a; Comscore, 2020; IFPI, 2020), med en påfølgende prominent rolle i livene til folk, især de som bor i industrialiserte land. En forståelse for dataspillene innebærer dermed samtidig en forståelse for måten kreativ praksis fungerer i samtidens samfunn (Mäyrä, 2008). Med postmodernismens syn på ulike kunstformer som medium, hvor eksempelvis film regnes som et kunstnerisk medium som tar i bruk ulike kunstformer for å skape et helhetlig kunstnerisk verk, er det vanskelig å ikke anerkjenne at dataspillene kan ha et kunstnerisk aspekt. Samtidig er de produkter av kulturindustrien, en industri hvor målet kan sies å være konsumering av kunst fremfor estetisk kontemplasjon (Adorno & Horkheimer, 2002/1944). Dataspillene er et relativt nytt medium, til tross for at det for dagens barn og ungdom alltid har vært der som en naturlig del av tilværelsen (Staksrud, 2012). For å forstå kontemporær barnekultur kan man dermed foreslå at man må forstå dataspillet, barnas dominante medium å utfolde seg i.

Spilldesigneren Warren Robinett foreslår i forordet til boken *Video Game Theory Reader* (Wolf & Perron, 2003), at dersom man aksepterer dataspill som en ny kunstform, vil det å finne ut hva skaperne av genren selv mener være like interessant som det ville vært for en engelsk litteraturprofessor å gjøre et intervju med Shakespeare. For å utforske forståelser av digital lek har jeg derfor valgt å spesifikt forholde meg til synet hos nettopp skapere av digitale lek-verdener, hvor empirien består av ulike innspill fra spilldesignere, kunstnere og andre fagfolk tilknyttet dataspill-industrien, i tillegg til andre relevante aktører som uttaler seg om samme tematikk. Her er det flere interessante perspektiv som jeg ikke oppfatter at er blitt tilstrekkelig belyst i lekforskning relatert til barnehagebarn. Som problemstilling har jeg derfor valgt følgende formulering;

Hvilke forståelser av digital lek har ulike aktører i dataspill-industrien, og hvilke implikasjoner har dette for synet på digital lek i barnehagen?

Leken har vært fokus for en rekke studier knyttet til barns kulturelle verdener, men det er fortsatt mangelvare på studier relatert til hvordan leken kontinuerlig utvikler seg i en verden

med hurtige sosiale, økonomiske og teknologiske endringer (Burke & Marsh, 2013). Det dreier seg slik ikke nødvendigvis om digitalisering av barnehagen i seg selv, men forståelsen av det digitale aspektet av barnekulturen og den digitale lek-kulturen. Med økt forståelse for digital lek får man dermed samtidig en bedre forståelse for barna i barnehagen, hva de driver med og hva de er opptatt av. I tillegg dreier det seg til en viss grad om konteksten den digitale leken foregår i, i dette tilfellet dataspillene, og den digitale kulturen som har dannet seg rundt den digitale leken. Jeg er derfor også nysgjerrig på eventuelle forståelser for utvikling av dataspill som et eget kunstnerisk håndverk, blant annet direkte relatert til eventuell bruk av dataspill i kunstformidlingsprosjekter i barnehagen, men samtidig for å anerkjenne dataspillenes kulturelle påvirkningskraft. Med utgangspunkt i oppgavens analytiske arbeid, presenterer jeg her tre tematikker for å belyse og diskutere problemstillingen:

1. Dataspillet som kunstnerisk medium.
2. Den digitale leken som foregår i dataspillets digitale verden.
3. Den digitale kulturen som har dannet seg i kjølvannet av den digitale leken.

Disse kategoriene beskriver hvordan man kan forstå visse aspekter ved digital lek, og danner basis for oppgavens diskusjon, som til syvende og sist munner ut i hypoteser om ulike tilnærminger til digital lek i barnehagen.

Jeg har i forhåndsarbeidet med oppgaven tatt opp temaet i uformelle samtaler med barnehagelærere og grunnskolelærere for å ta temperaturen på diskursene som definerer perspektivet folk har på digital lek og digitale verktøy, og generelt aktiviteter i digitale kontekster relevant for det pedagogiske arbeidet. Det jeg rent anekdotisk opplever, er at det stadig er et relativt kontroversielt tema, hvor noen mener digital lek ikke burde eksistere i pedagogiske institusjoner i det hele tatt, fordi det står i fare for å gå på bekostning av den fysiske leken, forstått som tradisjonell non-digital lek. I det man kan argumentere for at er samtidens digitale lek-kultur, hvor barna trekker mot digitale løsninger for lek både i og utenfor barnehagen, kan man lett forestille seg at det er viktig å særskilt bevare den non-digitale leken for å unngå at den ene utrydder den andre. Samtidig går barna selv tilsynelatende sømløst mellom digitale og non-digitale verdener, hvor de voksne har et mer definert skille (Marsh et al., 2016). Det kan tyde på at distinksjonen mellom digital og non-digital lek er mindre enn man ved første øyekast skulle tro, noe jeg kommer tilbake til. I tillegg ser jeg hos pedagogene et klart skille av begrepene lek og spill i en digital kontekst, hvor man forstår dataspillene som regelstyrte spill, på lik linje med eksempelvis et brettspill,

bare i en mer teknologisk avansert form. Det dreier seg ofte om et syn på dataspillet hvor man forventer klare regler forhåndsbestemt av spillers design. De fleste jeg har snakket med er likevel svært positive til refleksjoner rundt digital lek, noe flere synes det er for lite av fra før, hvor mange etterspør et kritisk blikk og nøysom kartlegging av læringsgevinster, samtidig som de fremhever behovet for et didaktisk opplegg i forkant av bruk.

Denne masteroppgaven er samtidig inspirert av et stadig gjentagende inntrykk av at pedagoger rett og slett ikke forstår den digitale leken som fenomen, og i mange tilfeller ikke ser ut til å egentlig ønske å forstå hva det dreier seg om. Det er et stort og komplekst fenomen som ofte blir begrenset til ren underholdning, banale leketøy og svært enkle og grunnleggende arbeidsmetoder med digitale verktøy. Johansen (2014) foreslår at pedagoger og lærere ofte ikke interesserer seg for, eller anerkjenner barns lekende praksis med digitale verktøy, fordi det ikke anses som *ordentlig* læring. Barn av den digitale kulturen har fått betegnelsen *digital natives*, som motsats til det man også kan kalle *digital immigrants* (Prensky, 2012), ment å forklare hvorfor barn av den digitale kulturen ser ut til å forstå digitale verktøy og digital lek bedre enn de som immigrerte underveis. Det ser i denne sammenhengen ut til å være et snedig skille mellom de innfødte og immigrantene, hvor jeg oppfatter at noen nærmest intuitivt forstår det underliggende poenget med masteroppgaven, relatert til både gevinster og baksider ved det å leke ulike former for lek i digitale verdener, og ikke minst det å ta fenomenet på alvor, der andre ser ut til å automatisk anta det i hovedsak dreier seg om didaktisk bruk av de digitale verktøyene i seg selv. De digitalt innfødte er selvsagt for lengst voksne, og skillet ser rent praktisk ut til å være mellom de som i voksen alder spiller dataspill, og de som ikke virker særlig interessert i å prøve, selv om de kanskje synes tematikken i seg selv er spennende. Dette fikk jeg også kjennskap til gjennom min egen bacheloroppgave, relatert til hvordan man kan inspirere personalet til musisk lek med digitale verktøy, hvor undertittelen *Har æ nå valg da?* (Langfjæran, 2016) var et direkte sitat fra en av deltakerne. Det er verdt å nevne at responsen i bacheloroppgavens studie til syvende og sist var positiv, men først etter at deltakeren selv hadde deltatt i den digitale formen for musikklek, og sett mulighetene den gir. Med en forståelse av dataspill som semiotiske domener, noe jeg gjør rede for i teorikapitlet, fører dette samtidig til et snedig skille i evnen til å forstå hva digital lek er og hvordan den fungerer, og dermed evnen til å se hva den eventuelt kan være godt for. Dataspillene kan være vanskelig å forstå for uinnvidde, til den grad Jessen (2001) sammenligner mediet med abstrakte malerier og modernistiske dikt.

Jeg ønsker med denne oppgaven å utforske fenomenet digital lek, og søker å skrive en oppgave som eventuelle digitale immigranter uten særlig kjennskap til lek i digital kontekst kan lese og forstå. Det er i den anledning verdt å påpeke at denne masteroppgaven ikke dreier seg om bruk av digitale verktøy i barnehagen, mer eller mindre på samme måte som en studie knyttet til utelek ikke nødvendigvis dreier seg om bruk av lekestativ. Man kan kategorisere med følgende avgrensinger: *Digital lek*, eksempelvis konstruksjonslek eller fantasilek, foregår i et dataspill. *Dataspillet*, eksempelvis Minecraft eller Legend of Zelda⁶, befinner seg på et digitalt verktøy. Det *digitale verktøyet* er eksempelvis et nettbrett eller en spillkonsoll, og kan forstås som en plattform for ulike dataspill og annen programvare. Det er tre beslektede områder som henger sammen av åpenbare grunner, men de er likevel ganske ulike, noe som nødvendiggjør en konkretisering av hva masteroppgaven egentlig dreier seg om. Temaet dataspill som kunstnerisk medium sikter ikke til bruk av digitale verktøy for å se på kunst, eller apper for musikkproduksjon eller tegneaktiviteter. Det beskriver spesifikt dataspillet som et særskilt medium bestående av ulike tradisjonelle kunstformer, og i tillegg mediet i sin helhet som kunstnerisk håndverk i seg selv. Med den digitale leken menes ikke selve dataspillet i seg selv. Det dreier seg spesifikt om det å spille dette dataspillet, inkludert de ulike formene for lek som foregår i dataspillets digitale kontekst, virkelighet og verden. Dette er en form for lek jeg i oppgaven vil argumentere for at minner mer om frilek enn det regelstyrte spillet, og som foregår innenfor rammene av reglene i dataspillet mer eller mindre på samme måte som non-digital frilek foregår innenfor rammene av reglene i spillet vi kaller virkeligheten. Det er samtidig verdt å nevne at dette i seg selv ikke er funn fra analysearbeidet, det er rett og slett klare spesifikasjoner knyttet til oppgavens tematikk og innhold, definert og beskrevet med et innfødt perspektiv, hvor jeg tar utgangspunkt i det jeg oppfatter at er nokså utbredt digitalkulturell definisjon. Tematikkens innhold blir videre forklart i datamaterialets kapittel. Oppgaven i seg selv tar stilling til hvordan de ulike aktørene forstår disse tematikkene, og søker å utforske hvilke implikasjoner det eventuelt har for barnehagens digitale praksis.

⁶ Legend of Zelda er en eventyrspill-serie, først utgitt i 1986. Forsidens illustrasjon er hentet fra det siste spillet, som kom i 2017.

1.1 Oppgavens struktur

I kapittel 2 trekker jeg frem ulike forståelser av lek og kunst, samtidig som jeg bygger opp et teoretisk rammeverk som danner grunnlaget for drøftingen av datamaterialet. I kapittel 3 redegjør jeg for mitt vitenskapelige ståsted, oppgavens metodevalg og analytiske verktøy jeg har benyttet meg av. Her begrunner jeg også mine utvalgskriterier og omtaler analyseprosessen. I kapittel 4 presenterer jeg datamaterialet og datamaterialets art, med eksempler på det analytiske arbeidet. I kapittel 5 legger jeg frem funnene fra analysen som utdrag og diskuterer innholdet, oppdelt i tematiske delkapitler. I kapittel 6 oppsummerer jeg og kommer med forslag til videre forskning. I oppgavens siste kapittel legger jeg frem ulike tanker jeg sitter igjen med, relatert til oppgaven og den digitale leken.

Store deler av teorien og empirien i denne oppgaven er skrevet og talt på engelsk. Enkelte ord eller uttrykk lar seg vanskelig oversette, hvor jeg har benyttet meg av det engelske ordet, markert i kursiv. Det er også verdt å nevne for ordens skyld at jeg har benyttet meg av den syvende versjonen av APA, hvor eksempelvis programvare nevnt i teksten, inkludert dataspill, ikke blir oppført i referanselista (Redaksjonen for norsk APA-stil, 2020). Tittelen på dataspillene blir her heller ikke skrevet i kursiv. Jeg har likevel omtalt dataspillene jeg nevner i fotnoter gjennom oppgaven, slik at en leser uten kjennskap til spillene kan forstå hva det dreier seg om. Jeg har på samme måte definert ulike teknologi og forklart digitalkulturell lingo i fotnoter der det virker fornuftig.

I oppgaven har jeg benyttet meg av avsnitt og formuleringer fra ulike arbeidskrav og eksamener, som gjennom masterløpet har fungert som forarbeid direkte relatert til masteroppgavens tematikk og design. Jeg vil i anledning selvplageringsreglementet her gjøre kort rede for hvilke det gjelder.

MKASK-AK1, et arbeidskrav relatert til utforming av prosjektskisse for masteroppgaven, hvor deler er blitt benyttet i kapittel 2, 3 og til dels 5 ettersom det inneholder et kort sammendrag fra en tidlig analyse. **MKP-AK1**, et arbeidskrav relatert til forståelsen av digital lek, hvor deler av datamaterialet er gjenbrukt kontekstuellt i kapittel 5. **MKASK4020, OPG1**, en eksamensoppgave relatert til akademisk skriving i sammenheng med oppgavens design, hvor mindre deler er gjenbrukt ulike steder gjennom oppgaven. **MKBKP4030, HEM1**, en eksamensoppgave relatert til teoretiske forståelser av barnekultur og kunstpedagogikk, hvor deler er blitt brukt ulike steder i oppgaven relatert til digital lek som kulturelt fenomen.

MKPRO550, OPG1, en eksamensoppgave relatert til et barnekulturelt kunstpedagogisk prosjekt ment å være tematisk forarbeid til masteroppgaven, hvor deler er blitt brukt i kapittel 2, med mindre deler gjenbrukt ulike steder gjennom oppgaven.

2 Teoretiske perspektiver

Jeg vil her gjøre rede for ulike teoretiske perspektiver for å avklare elementer og konsepter jeg mener er betydningsfulle for oppgaven. Jeg redegjør for teorier som direkte bidrar til drøftingen av funnene fra analysen, i tillegg til teoretiske utdrag som først og fremst er benyttet for å tegne et grunnleggende bilde av forståelser knyttet til tematikkene oppgaven berører.

2.1 Barnekultur

Barnekultur kan deles i tre hovedtyper, kultur for barn, kultur med barn og kultur av barn (Mouritsen, 1996). Kultur *av* barn kan forstås som barnas egen kultur, skapt uten voksnes innblanding, hvor begrepet i seg selv kan ses som en konstruksjon ettersom det lar seg vanskelig gjøre å fullstendig unngå voksnes definisjonsmakt, en konstruksjon som likevel kan være nyttig for å definere det spesifikt barnlige (Jæger et al., 2016). Rammeplanen for barnehagens innhold fra 2011 sier følgende; «Barnekultur forstås som kultur av, med og for barn. Barn deltar i kultur og skaper sin kultur.» (KD, 2011, s.30). I utgaven fra 2017 er dette av ukjente årsaker fjernet. Her er barnekultur nevnt kun én gang, i sammenheng med kunst, kultur og kreativitet, hvor den sier at personalet i barnehagen skal «(..) være lydhøre, anerkjenne og imøtekomme barns egen tradisjonskultur og barnekultur» (KD, 2017, s.51). Den sier riktignok i et annet kapittel at barnehagen skal anerkjenne lekens egenverdi, men man kan enkelt foreslå at presisjonen fra 2011 gir en noe bedre kontekstuell forståelse for at barn skaper sin egen kultur gjennom leken. Barnekultur skapt av barna selv innebærer, slik jeg forstår begrepet, de sosiale normene barna selv skaper i leken, hvor det i dataspillet kontekst innebærer en viss definisjonsmakt fra industrien som produserer dataspillene. Mouritsen (1996) foreslår at lek-kultur og ulike medier fra en barnekulturell synsvinkel er sammenflettet. Han sier at mediene er et nødvendig grunnlag for barnas lekekultur, og at de fungerer som en råstoffkilde av materialer som barna bruker for å skape sin egen lek, noe som gjør at barna er aktive deltakere i denne symbiosen. Barna er ifølge Mouritsen ikke ofre for påvirkning og utnyttelse, tvert imot, de omformulerer kulturprodukter og lager nye dimensjoner og situasjoner gjennom interagering med mediene. I sammenheng med dataspillet kan man altså til dels si at det er snakk om kultur både *for* og *av* barn, ettersom de gjennom sin deltakelse blir medskapere av den digitale lek-kulturen. Å bruke begrepet barnekultur om digital lek er også av andre grunner utfordrende, især med tanke på at den

digitale leken har utviklet seg til å også være en ordinær aktivitet for voksne. Samtidig kan kultur *med* barn dreie seg om et møtested hvor nettopp barnas kultur og de voksnes kultur møtes (Jæger et al., 2016).

Denne oppgaven tar på sett og vis stilling til alle forståelsene av barnekultur. Dataspillet som medieform kan forstås som kultur *for* barn. Det å delta i den samme digitale leken i samspill med barna fungerer som kultur *med* barn. Barnas egenskapte digitale lek-kultur, eksempelvis ved å finne opp nye måter å leke innenfor dataspillets rammer, kan ses som kultur *av* barn. Jeg anser i denne oppgaven lek-kultur på generell basis for å være direkte relatert til barnekulturen, men jeg legger også opp til at deler av det man har regnet som særskilt barnekultur trolig må flettes sammen med den moderne voksenkulturen, hvor den digitale leken er en bindende faktor som fører til det man kan kalle en ny delt lek-kultur. Jeg vil derfor begynne med å se nærmere på hvordan man kan forstå den tradisjonelle leken.

2.1.1 Lek

Jeg vil her så kort som praktisk mulig forsøke å gjøre rede for utviklingen i synet på lek. Denne redegjørelsen bygger opp en forståelse av lek som et flertydig og omdiskutert fenomen. Jeg anser det å være et høyst relevant bakteppe for oppgaven, ettersom den digitale leken ofte verken anses for å være *ekte* læring (Johansen, 2014) eller *ekte* lek (Marsh et al., 2016), noe som paradoksalt er nettopp egenskapene mine anekdotiske kilder i forhåndsarbeidet etterspør.

En relativt tidlig forståelse for leken finner man hos Plato, som for 2400 år siden mente at en fri sjel ikke burde studere slavisk, ettersom man ikke vil huske det som læres under tvang. «Do not, then, my friend», sa Plato, «keep children to their studies by compulsion but by play» (Plato, 1963/ca. 375 BC, s.768). Dette gir utrykk for en forståelse av lek som motsats til det som er tvang. Leken er for øvrig nokså eldre enn Plato, og trolig eldre enn menneskelig sivilisasjon (Huizinga, 2016/1949), hvor man også finner tegn til lek i dyreriket, især hos pattedyr, reptiler, fisker og fugler (Fagen, 1995). Det har likevel vært vanskelig å finne bevis for at dyr leker for å lære, til tross for grundig forskning (Panksepp, 1993). Dyreleken kan ifølge nevrobiolog Jaak Panksepp (Jun, 2019) være en primitiv primærprosess, bestående av minner som evolusjon har bygd inn i hjernen. Han foreslår at også menneskets lek trolig fungerer på denne måten, ettersom vi tross alt er pattedyr. Det er likevel mye som tyder på at man kan lære av å leke. Man kan dele forståelsen av lek i to

grupper; lekens egenverdi, eller en mulig instrumentell verdi (Sundsdal & Øksnes, 2017). Den instrumentelle verdien dreier seg om lekens nytteverdi, og ofte hva man kan lære av leken. Øksnes og Steinsholt (2003) viser til at leken gjennom de siste hundre årene vært gjenstand for flere teorier knyttet til nytteverdien, som sosial og moralsk utvikling, kognitiv og motorisk utvikling, og i den siste tiden kreativitet, selvstendighet, ansvar og empati. Leken er som poteten, den kan brukes til alt. Øksnes og Steinsholt (2003) foreslår likevel at mange av disse teoretiske refleksjonene gjort rundt lek mangler den barnlige undringen, hvor fellesnevneren er at det er ferdigheter som verdsettes av voksne i det som til enhver tid er samtids kultur. Det rådende menneskesynet på barn og barndom influerer slik anerkjennelsen av de ulike lek-teoriene, og dermed forståelsen av og synet på lek (Öhman, 2012). Ifølge Panksepp har ikke barn denne flertydigheten i synet på lek - de vet instinktivt hva lek er (Jun, 2019). Panksepp sier dette er til tross for det han kaller forsøk fra forvirrede akademikere og foreldre på å stemple barnas aktiviteter som noe annet. For barna er ikke leken en målrettet aktivitet, den er prosessorientert fremfor produktorientert (Öhman, 2012), med klare markører for hva som er lek, og ikke minst; hva som slettes ikke er lek (Garvey, 1979).

Sutton-Smith (1997) velger på sin side å se lek nettopp som et flertydig fenomen. Ifølge Sutton-Smith leker vi alle fra tid til annen, og vi vet hvordan det å leke føles. Når det likevel kommer til teoretiske uttalelser, mener Sutton-Smith vi har en tendens til å ende opp med *silliness* (1997, s.1) - lite enighet og mye tvetydighet. Sutton-Smith viser til den akademiske uenigheten i motivasjonen bak lek, og foreslår at det faktisk at forskjellige kulturer kan ha ulike definisjoner, og at det er klar variasjon i måtene lek har uttrykt seg som fenomen gjennom historien, er et argument for en pluralistisk teori som rommer bredt fremfor en enkel forståelse og forklaring. Lek har i Sutton-Smiths forståelse med andre ord et sosialt og historisk aspekt som utelukker en universell definisjon. Disse ulike synene på lek kan ifølge Sutton-Smith kategoriseres i det han kaller syv retorikker. Han fremhever at det ikke er snakk om den vitenskapelige forståelsen av lek i seg selv, men i stedet de ideologiske verdiene gitt til leken av forskjellige teoretikere. Huizinga (2016/1949) mente leken har en viktig funksjon hos mennesket, og foreslo at den er en avgjørende faktor når det kommer til utvikling av kultur. Han mente det var noe ved leken som overgår de øyeblikkelige nødvendighetene i livet, og at all lek betyr *noe*. Øksnes (2019) foreslår i likhet med Sutton-Smith at lek er et sammensatt og komplekst fenomen, hvor det lar seg vanskelig gjøre å finne ett perspektiv eller én enkelt sannhet for å definere lek, men trekker spesifikt frem det hun

mener er den mest utbredte diskursive forståelsen av barns lek, Sutton-Smiths *lek som fremskritt*. Denne retorikken dreier seg om rasjonell, siviliserende og regelstyrt aktivitet, hvor tanken er at den skal hjelpe barn å bli voksne.

Samtidig er det ikke vanskelig å argumentere for at også voksne leker, bare at man gjerne kaller det noe annet. Ifølge Sutton-Smith (1997) bruker voksne som leker ofte andre ord, som underholdning, rekreasjon og hobby, som om det ville vært flaut å anerkjenne at man fortsatt leker. Mouritsen (1996) foreslår at vi i dag umiddelbart forbinder lek med barndom, hvor leken som barnlig aktivitetsform er et kulturelt og historisk fenomen. Han sier det langt ifra alltid har vært slik, hvor han påpeker at allmuens kultur for om lag 150 år siden var en lekekultur, med et bredt spektrum av ulike uttrykksmåter, som sang, dans og fortellinger. Han sier det danske ordet *leg* opprinnelig definerte slike estetiske uttrykksformer, som jeg antar også er gjeldende på norsk. Han mener det derfor er belegg for å hevde at de voksnes prosjekt i livet for relativt kort tid siden primært gikk ut på å leke. Postman (1984) mener på sin side at det å være voksen en gang dreide seg om leseferdighet, med visse kulturelle hemmeligheter kodifisert i unaturlige symboler. Barna var i lengre tid utestengt fra disse hemmelighetene, før fjernsynet kom og gjorde de voksnes hemmeligheter tilgjengelig for barna. Liestøl (2001) mente i 2001 at dataspillene gjenreiste dette skillet, men at det da var barnas kulturelle hemmeligheter som stengte de voksne ute, hvor de voksne manglet den nye leseferdigheten dataspillene innebærer. Sommer (2017) hevder at man til en viss grad kan si at også voksne leker, men mener at man kan se kvalitative ulikheter mellom barns og voksnes lek. Han sier at barn har evnen til å rolleleke imaginære voksne, noe voksne ikke kan. Han fortsetter med å foreslå at det ville vært «mentalt avvigende» (2017, s.25) dersom en voksen drakk kaffe av en imaginær kaffekopp. Et likevel særskilt, og i mine øyne nokså interessant aspekt ved den digitale leken, er at voksne og barn leker den samme leken, med de samme reglene, og ikke minst kaller det akkurat det samme. Dataspillere er gjennomsnittlig 34 år, og hele 70% er over 18 år (ESA, 2018). Det innebærer at voksne og relativt oppegående mennesker daglig leker imaginære voksenfigurer i digital fantasilek, tilsynelatende uten noen form for mentale problemer. Forståelsen av barns lek som rasjonelle utviklingsverktøy på sin side, og voksnes lek som hverdagslig avsporing på den andre, unngår ifølge Sutton-Smith (1997) i tillegg å ta stilling til hvordan også barns lek muligens kan dreie seg om nettopp avsporing. Han foreslår at det samtidig kan føre til at spontanlek blir ansett som relativt ubrukelig, dersom man rent instrumentelt forutsetter klare læringsmål før man kaller leken meningsfylt.

Barna, som i Liestøls eksempel fra 2001 var innvidde i de nye kodene og leseferdighetene nødvendig for å forstå den digitale leken, er nå voksne, og skillet mellom barnas, og de voksnes kulturverden begynner å bli uklar igjen. Man kan si at lek har en særskilt barnlig dimensjon over seg, men dette synet vil i seg selv være farget av synet på lek og hva barndom innebærer. Man kan si at barna intuitivt uttrykker seg gjennom ulike lekformer på måter hvor voksne vegrer seg for å gjøre det samme, men det virker likevel rett og slett ikke riktig å si at lek er et særskilt barnekulturelt fenomen. Man kan gjenta Huizingas (2016/1949) berømte definisjon på mennesket fra prologen; Homo Ludens - det lekende mennesket. Selv om jeg i denne oppgaven som tidligere nevnt argumenterer med utgangspunkt i leken kontekstualisert rundt et barnekulturelt perspektiv, kan man med andre ord i lys av digital lek vurdere lek på et mer generelt nivå som et menneskekulturelt fenomen, selv om det også på sett og vis er urettferdig ovenfor de andre dyrene som også leker.

2.1.2 Digital lek og dataspill

Sutton-Smith (1986) var i 1986 tidlig ute med å foreslå at dataspillet er det mest komplekse leketøy noensinne bygd. Han sammenlignet med datidens lekedukker, som kunne snakke når man trakk i en snor. Der lekedukken hadde et dusin responser, hadde datamaskinen millioner. Dette var riktignok i 1986, hvor de aller raskeste datamaskinene i eksistens var vesentlig tregere enn datamaskinen vi i dag alle går rundt med i baklomma - mobiltelefonen. Den teknologiske utviklingen har samtidig ført til dataspillenes evolusjon som medium, fra enkel 2-dimensjonal grafikk med begrenset palett og tekstbaserte eventyrspill, til dagens 3-dimensjonale digitale verdener med multimodale formidlingsmetoder.

Faglitteraturen knyttet til digital barnehage dreier seg i stor grad om pedagogisk og kreativ bruk av digitale verktøy, hvor man eksempelvis omtaler bruk av action-kamera som dokumentasjonsverktøy (Hov, 2019), viser at digitale verktøy kan brukes for å lage bildebøker (Waterhouse, 2019) og redegjør for hvordan filmredigeringsapper på nettbrettet kan føre til kreativ lek med estetiske uttrykksformer (Johansen, 2015). Det er ofte også fokus på digitale løsninger for å lære eksempelvis språk (Jæger, 2019) eller matematikk (Bøhler, 2019). Dette er interessante måter å jobbe digitalt på, og kan i tilfeller inngå i den tidligere nevnte definisjonen på digital lek, hvor lek med digital produksjon kan forstås som digital lek i seg selv. Det digitale verktøyet er her nokså sentralt. Jeg har likevel valgt å ta utgangspunkt

i forståelser av den digitale leken som foregår i dataspillet digitale verden, hvor det digitale verktøyet som dataspillet befinner seg på ikke er av særskilt betydning.

Vi kan starte med de tradisjonelle forståelsene av spillet som fenomen. Huizinga (2016/1949) så spillet som en form for lek, hvor spill er kun én av flere aktiviteter med lekens form. Spillet er ifølge Huizinga atskilt hverdagen, og absorberer intensivt den som leker i det han kaller «the magic circle» (2016/1949, s.77), en midlertidig verden i den vanlige verdenen. Caillois (2001/1958) setter på sin side et klarere skille mellom leken og spillet, men påpeker et klart slektskap, hvor leken er fri og spillet mer disiplinert. Suits (2014/1978) forstår spillet i seg selv som et undefinerbart fenomen grunnet fenomenets natur, men samtidig som noe som for det meste er et frivillig fravær av enkle løsninger. Han bruker som eksempel en fjellklatrer som takker nei til å sitte på med et helikopter opp til toppen av fjellet, hvor det å bestige fjellet utgjør et spill i seg selv. Spørsmålet er om disse definisjonene også er gjeldende for det moderne dataspillet. Montola (et al., 2009) foreslår at Huizingas forståelse av spillet er et produkt av tiden det ble skrevet i, hvor de kulturelle formene for spill, sport og lek har endret seg drastisk siden den tid. Zimmerman og Salen (2003) forstår samtidig Huizingas magiske sirkel i en mer metaforisk forstand, som et konseptuelt skille mellom spill og virkelighet. De regner det for å være en betegnelse for idéen om et spesielt sted i tid og rom, skapt av et dataspill med kunstige konflikter. Det er ikke lenger nødvendigvis snakk om et spill med absolutte regler, hvor hensikten med spillet ofte er mindre avklart og opp til spilleren. Steffensen (1994) foreslår at opplevelse og mening i dataspill ikke er splittet som sådan, men at opplevelser forutsetter eller er fortolkninger i seg selv. Opplevelsen er meningsfull fra individuelle perspektiv, og den digitale leken relaterer til spillerens trang til å oppleve sin egen kompetanse, prøve og feile, og å finne ut av ting. Dette settes i sammenheng med sosial-psykologisk teori, hvor et grunnleggende behov kalt kompetansemotivasjon omtales som av avgjørende betydning for læring (Lillemyr, 1999). Begrepet egenverdi har som nevnt ulike definisjoner hos ulike grupper, med bakgrunn i ulike forståelser av lek (Øksnes & Brønstad, 2011), hvor lekens egenverdi ofte blir forstått som et estetisk syn på lek. Barnouw og Kierkland (1992) foreslår at barn oppsøker dataspill for spillets egenverdi, hvor eventuell terapeutisk effekt, læringsmål eller andre instrumentelle hensikter ikke er relevant. Crawford (1984) mener på sin side at den primære motivasjonen for dataspilleren er å lære, uten at den som spiller selv nødvendigvis er bevisst sine egne motiv. Liestøl (2001) forstår dataspillene som en form for patisk eller lidenskapelig lek, hvor handlingens kulturelle referanse ikke er viktig. Det dreier seg i stedet om den subjektive opplevelsen av ens egne

handlinger. Barna har ifølge Liestøl heller ingen uttalte ønsker om overførbarhet, verken direkte eller indirekte, det dreier seg i stedet om en *her og nå*-opplevelse.

Det er generelt lite tilgjengelig forskning relatert til dataspill i barnehagens kontekst (Alvestad et al., 2017), og forskningen som eksisterer dreier seg vesentlig mer om bruksstatistikk enn dyptgående analyser av hva den digitale leken innebærer. I den grunnleggende forståelsen av digital lek, lener jeg meg likevel i stor grad på en studie som søker å kategorisere den digitale leken ved å bygge et taksonomisk rammeverk (Marsh et al., 2016). Den benytter seg av lek-kategorier inspirert av Hughes (1996) for å analysere den digitale leken. Eksempelvis søkte forskerne å forstå hvordan barn leker dramatisk lek i en digital kontekst, som i Hughes taksonomi defineres som dramatisering av hendelser barna ikke har deltatt i på forhånd (Marsh et al., 2016). Definisjonen ble tilpasset studien ved at barna bruker chat eller avatarer, hvor man i likhet med den non-digitale leken dramatiserer ulike hendelser man ikke har deltatt i, og det som endrer seg i hovedsak er at den dramatiske leken foregår i en digital kontekst. Forskerne kom for øvrig også frem til det de mente var en ny kategori, *transgressive play*, som defineres som når barna bryter normene og reglene for å finne opp en ny lek i rammene av dataspillet, en lek som skiller seg fra den opprinnelige hensikten hos designeren av spillet. Dette betyr at spillerne går fra å være kun spillere til å bli medskapere, eller med-designere av spillet og leken. Studien konkluderte med at Hughes taksonomi er relevant for å kategorisere digital lek, og at endringen som oppstår når leken blir digital ligger i lekens natur, fremfor i typen lek. Forskerne bak studien argumenterer for at funnene kan fungere som en motpol til utsagn som søker å skille digital og non-digital lek, og viser til det de regner som en utbredt diskursiv tolkning hvor lek i en digital kontekst ikke forstås som *ekte* lek. En artikkel som forsøker å definere den digitale leken i en sosial kontekst, foreslår samstemt at barns digitale lek er kompleks, men slettes ikke unik i forhold til andre former for lek (Arnott, 2016). Det argumenteres for at pedagoger kan dra nytte av å konstruere lekende erfaringer hvor man posisjonerer teknologi som supplerende verktøy med potensiale for å forbedre leken, fremfor å vurdere det digitale verktøyet som den sentrale aktiviteten i seg selv.

Monitor 2019, en kartlegging av den digitale tilstanden i norske barnehager, viser at 95,2% av norske barnehager i 2019 hadde nettbrett (Fjørtoft et al, 2019). En studie fra 2012 som undersøkte bruk av dataspill i norske barnehager (Engelsen et al., 2012), viser at 80% av barnehagene som tilbyr dataspill for barna, er helt eller delvis enige i at dataspill fører til et fortrinn for barna når de begynner på skolen. Samtidig mener 91% av styrerne at dataspill i

stor eller svært stor grad fører til læring. Det ble gjort kartlegginger av spillene brukt av barnehagene i studien, hvor stort sett samtlige spill definerer seg selv som læringsspill for barn. I intervjurundene stilte enkelte pedagoger kritiske spørsmål til hvorvidt dataspill stimulerer til kreativitet og fantasi, ettersom spillene er svært tilrettelagte og dermed forhåndsbestemmer aktiviteten. Andre pedagoger foreslo at dataspillene har en tendens til å ta oppmerksomhet bort fra andre viktige aktiviteter i barnehagen, især når man tar frem digitale verktøy samtidig som det foregår legobygging, tegneaktiviteter og lignende andre steder på avdelingen.

2.2 Digital literacy

Spørsmålet er ikke lengre *om* digitale verktøy skal være i barnehagen eller ikke (Bergersen et al., 2010), et bedre spørsmål er derfor hvordan. Å inkludere digital lek i barnehagens pedagogiske praksis nødvendiggjør en god forståelse av hva den digitale leken i prinsippet er, og hvordan den fungerer. Digital lek kan som nevnt kategoriseres med tradisjonelle forståelser av ulike lekformer, dog kontekstualisert rundt det digitale aspektet. Spørsmålet er hva den digitale konteksten innebærer i seg selv. Barn som vokser opp i den digitale kulturens selvfølgelighet blir som nevnt ofte kalt *digital natives*, som motsats til det man på sin side kan kalle *digital immigrants* (Prensky, 2012), ment å forklare hvorfor barn av den digitale kulturen ser ut til å forstå digitale verktøy og digital lek bedre enn voksne.

Tradisjonelt har dataspill-mediet blitt ansett som kulturell junk food (Mouritsen, 1996), og blir ofte verken regnet som *ekte* læring (Johansen, 2014) eller *ekte* lek (Marsh et al., 2016). Dataspill blir i tillegg ofte vurdert som et trivielt og sært medium, til tross for en historisk massiv sosial, økonomisk og kulturell påvirkningskraft (Squire, 2011). Man kan være kritisk til dataspill av ulike årsaker, men disse synene tegner et bilde av en utbredt manglende forståelse for hva dataspill egentlig er, og det er trolig ikke tilfeldig at man tilsynelatende finner disse holdningene nettopp hos digitale immigranter. Det er betimelig å spørre hva det kan ha seg.

Lingvistikkforsker James Paul Gee (2003, 2004) foreslår at å forstå dataspill innebærer å lære en ny *literacy*, eller leseferdighet. Han definerer denne leseferdigheten som tolkning av bilder, tegn og andre visuelle symboler, og regner det å forstå dataspill i denne sammenhengen som en multimodal leseferdighet. Han foreslår at man tenker på dataspill som semiotiske domener, hvor man må forstå tegnene og hvordan meningsskaping fungerer i

domenet for å forstå digital lek. Dersom man ikke har denne leseferdigheten, vil man samtidig ha lett for å regne den digital leken som meningsløs, fordi man ikke kan lese noe *content*, altså innhold, som man kan lære noe av. Gee kaller dette «the problem of content» (2003, s.19). Problemet, mener Gee, er den ordinære forståelsen av skole, skoling, læring og kunnskap, hvor idéen er at viktig kunnskap, vanligvis tilegnet gjennom skolegang, er *content*, eller innhold i form av informasjon bygd på, eller relatert til, intellektuelle domener eller akademiske disipliner som fysikk, historie, kunst eller litteratur. Arbeid som ikke inneholder disse formene for læring, blir ansett som bortkastet. Aktiviteter som er underholdende, men som i praksis heller ikke inneholder slik læring, blir på samme måte ansett som meningsløs lek. Denne forståelsen av innhold mener Gee er problematisk, ettersom en akademisk disiplin, eller andre former for semiotiske domener, ikke primært består av innhold i form av fakta og prinsipper. Det er i stedet et i praksis levd og historisk endrende sett med distinktive sosiale praksiser. Det er i disse sosiale praksisene innholdet blir generert, diskutert og transformert, via spesifikke distinktive måter å tenke, snakke og oppføre seg, ofte i tillegg til det å lese og skrive.

Gee forslår en alternativ måte å forstå læring. Ikke som spesifikke handlinger, men som noe som alltid skjer. Man lærer alltid *noe*, og dette noe er alltid koblet til ett eller annet semiotisk domene. Derfor, dersom man er interessert i å finne ut om noe er lærerikt, bør man ifølge Gee vurdere hvilke semiotiske domener som blir åpnet gjennom spesifikke aktiviteter. Han mener dette fremmer en forståelse av aktiv læring gjennom semiotiske domener, og ser dette som motsetning til den tradisjonelle forståelsen av læring som man finner i typiske utdanningssituasjoner; memorisering av passive fakta, eller passiv læring. Gee mener aktiv læring gjennom semiotiske domener innebærer tre viktige prinsipper. For det første lærer man å oppleve, altså å se, føle, fungere og interagere med verden på en helt ny måte. For det andre er semiotiske domener vanligvis delt mellom en gruppe mennesker med en distinktiv sosial praksis, og vi derfor får muligheten til å delta i og bli tilknyttet denne sosiale gruppen, selv om vi kanskje aldri ser alle eller noen av medlemmene rent fysisk. For det tredje tilegner vi oss ressurser som forbereder oss på fremtidig læring og problemløsning innenfor domenet, og kanskje viktigere, i andre relaterte domener. Som et eksempel foreslår Gee at systematikken man lærer i simulatorer som Sim City kan smitte over til andre semiotiske domener som benytter databasert simulering som arbeidsmetode, eksempelvis biologisk eller kognitiv forskning.

2.3 Kunst og kultur

Rammeplanen sier at barna i barnehagen «(..) skal få estetiske erfaringer med kunst og kultur i ulike former» (KD, 2017, s.50). Den spesifiserer at det dreier seg om at barnehagen skal bidra til at barna «(..) møter et mangfold av kunstneriske og kulturelle uttrykksformer, og utforsker og deltar i kunst- og kulturopplevelser sammen med andre», og at personalet skal «(..) gi barna anledning til å bli kjent med et mangfold av tradisjoner og kunst- og kulturuttrykk fra fortid og samtid» (KD, 2017, s.51-52). Dataspillet kan inngå som en av disse formene for kunst og kultur, noe jeg tar stilling til i oppgaven. Jeg vil derfor i dette kapittelet gjøre rede for teoretiske forståelser av estetikk og kunstneriske medier.

2.3.1 Estetikk

Rent semantisk kan man være nokså uenig i forståelsen av estetikk og kunst, noe også mange er. Jeg vil her forsøke å gjøre kort rede for en forståelse jeg lener meg på gjennom oppgaven. Begrepet estetikk har sin opprinnelse i det greske ordet *aisthesis*, som kan oversettes til sanselig erkjennning, forstått som en motpol til logisk erkjennning (Trageton, 1995). Videre kan man ifølge Austring og Sørensen (2006) definere estetikk som en sanselig symbolsk form, som inneholder fortolkninger av oss selv, og verden rundt oss. Den estetiske virksomheten forstås her som når en kunstner bruker inntrykk fra verden til å skape formuttrykk, og i prosessen kommuniserer følelsesmessige refleksjoner over seg selv og verden ovenfor andre. De ulike forståelsene av estetisk sans har ofte enten en subjektiv eller en objektiv tilnærming. Whitehead (1967/1933) foreslår at man kan forstå subjektet som en individuell umiddelbarhet, som for ulike anledninger fremstår som absolutt virkelighet. Han sier at den umiddelbare og rene individualiteten riktignok vil være avgrenset av essensiell relativitet til relevante objekter, og at subjektet selv ender opp som objekt for andre anledninger, men befinner seg der og da i et avgjørende øyeblikk av absolutt selvoppnåelse som emosjonell og selvstendig enhet. Et objekt er på sin side hva som helst som utfører en gitt funksjon som fremprovoserer en spesiell aktivitet, men i dagligtalen kan man si at forskjellen ligger i den fundamentale erfaringsstrukturen, hvor subjektet er det som erfarer og objektet er det som er erfart. Subjektet og objektet er ifølge Whitehead likevel relative begrep, hvor en anledning kan være et subjekt i forhold til en aktivitet angående et objekt, og alt kan være et objekt i forhold til en spesiell aktivitet hos subjektet. Kants (1965/1781) forståelse av transcendentale idealisme innebærer at objektivitet i praksis ikke er atskilt subjektivitet, ettersom

separasjonen i beste fall er en illusjon (Adorno, 1969). Et subjekt vil i en slik forståelse konstruere den objektive verdenen med subjektivt materiale, hvor illusjonen består av at den objektive kunnskapen nødvendigvis er dannet med et subjektivt perspektiv. Det kan trolig regnes som et epistemologisk relativistisk ståsted, hvor også sannhet er subjektiv. Kant (1965/1781) mente likevel at subjektivt smak og behag i denne sammenhengen er særskilte evner forbeholdt genier. Gadamer (2013/1975) regner på sin side estetikken i seg selv som det som objektivt påvirker vår subjektive forståelse av kunsten. Han kaller dette hermeneutisk estetikk, hvor tanken er å få fokus på kulturelle og symbolske realiteter som manifesterer seg i kunsten. Den hermeneutiske estetikken har dermed en viss dialogisk karakter, ved at den anerkjenner at både kunstneren og publikum er med på å realisere kunsten gjennom tolkning. Det legges vekt på at det ikke dreier seg om å teoretisere eller å kategorisere kunst, men heller det å utdype vår opplevelse av, og kontemplasjon rundt, ulike kunstverk. Man kan således kort og greit si at estetikk dreier seg om en form for subjektiv vurdering av objektive realiteter. Jeg forstår dette som at den sanselige erkjennelsen i praksis er subjektiv, dog åpenbart farget av objektive realiteter man allerede har underbevist tolket og iverksatt i sitt subjektive verdensbilde. Disse objektive realitetene kan være konstruert av naturlig kulturell utvikling, men de kan også være definert av det man kan kalle den globale kulturindustrien, og dens evne til å bygge opp behov for konsumering av kunstprodukter.

2.3.2 Kulturindustrien

Kulturindustrien som begrep ble først brukt av Frankfurt-skolens Adorno og Horkheimer (2002/1944) for å beskrive kommersiell markedsføring av kultur som kontrast til autentisk kultur. Adorno og Horkheimer delte en nokså kritisk forståelse av populærkultur som en slags fabrikk som produserer standardisert kunst for konsumering, noe de mente manipulerte folk til passivitet. Et av problemene som trekkes frem, er nettopp kulturindustriens evne til å bygge opp falske psykologiske behov som kun kan tilfredsstilles med produktene de selger. Adorno og Horkheimer påpeker at det ikke behøver å bety at alle disse produktene er mindreverdige tradisjonell kunst, men at det kan gå på bekostning av den mer teknisk og intellektuelt utfordrende høykulturelle kunsten, uten å egentlig erstatte de viktige funksjonene denne har i samfunnet. De peker på eksempelvis radio som en passiv formidlingskanal, hvor lytteren ofte er frarøvet valgmuligheter og evne til respons til fordel for et ferdig produsert program, noe de ser som en autoritær måte å formidle på. De sammenligner likeså den

amerikanske film-industrien med intet mindre enn nazistenes propaganda, hvor de foreslår at det i begge tilfeller er snakk om eksklusive institusjoner som skaper masseprodusert kunst som blir konsumert av et passivt publikum. Det er verdt å merke at dette ble skrevet mens de begge befant seg i eksil i USA under andre verdenskrig. Videre mener Adorno og Horkheimer at de fleste amerikanske filmer har blitt svært like i oppbygning, hvor de blant annet foreslår en paradoksalt manglende fantasi i utviklingen av fantasifilmer, en sjanger de sier har blitt forutsigbar fordi filmene følger en klar formel for oppbygning og tematikk. De mener at årsaken er kulturindustriens mål om maksimert profitt, hvor *amusement* forstås som en utvidelse av arbeid i senkapitalismen.

Postman deler denne forståelsen i sin bok *Amusing Ourselves to Death* (1987). Han foreslår at vi har trivialisert kultur til den grad at tilsynelatende viktige nyhetssendinger fremstår som underholdningsprogram, komplett med temasanger og reklamepauser. Han mener denne formen for televisuell kommunikasjon i hovedsak dreier seg om å selge livsstiler, og foreslår at konsekvensen viser seg i at politikere på tvers av partilinjer er vesentlig mer opptatt av å se bra ut, enn de er å formidle idéer, konsepter og løsninger. Postmans vinkling er samtidig en videreføring av idéer fra Guy Debords bok *The Society of the Spectacle* (1994/1967), som presenterer konseptet *the Spectacle*, og kan regnes som en innføring i idéer knyttet til Debords revolusjonære bevegelse *The Situationist International*. Debord mener vi lever i et samfunn hvor autentisk liv har blitt erstattet med representasjon, hvor *human being* har blitt til *human having*, og produkter har kolonisert det sosiale liv. *The Spectacle* defineres som passiv identifikasjon på bekostning av genuin aktivitet, noe Debord forklarer som sosiale relasjoner mellom folk, mediert av masseproduserte bilder. Han foreslår at i et forbrukersamfunn vil ikke et sosialt liv dreie seg om å leve, det vil dreie seg om å ha, og dermed til syvende og sist om hvordan man fremstår, eller fasaden det masseproduserte bildet representerer. Debord stiller seg kritisk til konsumeringskulturen, og den marxistisk inspirerte forståelsen av *commodity fetishism*, eller produktfetisjismen. Målet med Debords bok er å vekke til live tilskueren, som omtales som beruset av disse spektakulære bildene, gjennom radikale handlinger i form av situasjoner som bringer revolusjonære endringer i liv, politikk og kunst.

2.3.3 Medier

Populærkultur og kulturindustrien er samtidig nært forbundet med postmodernismens nytolkninger av ulike kunstformer. Kline (et al., 2003) anser postmodernistisk kultur for å være en naturlig respons til post-Fordismen, hvor Fordismens standardisering i tur også førte til et paradigmeskifte i produksjonen av kultur. Jameson (1991) foreslår at postmodernismen førte med seg en materialistisk forståelse av kultur, både i struktur og funksjoner. Der man tidligere hadde ulike kunstformer med underliggende sjangre, fikk man nå medium, i flertallsform media, som fungerer som paraply for tre signaler; en kunstnerisk modus, en spesifikk form for kunstnerisk produksjon innenfor en spesifikk form for teknologi, og som sosial institusjon. Ifølge Jameson definerer ikke disse tre forståelsene medier i seg selv, men omtaler de distinkte dimensjonene man må igjennom for å konstruere en slik definisjon. Ved å innse at vår tids kultur dreier seg om ulike medier, vil man ifølge Jameson innse at det er slik kultur alltid har fungert. Skillet mellom produkt og kunstverk er med en slik forståelse nokså tåkelagt. Jameson foreslår at den dominante kunstformen i det forrige århundret verken var litteratur, maleri, teater eller musikk. Han mener det derimot var den ene nye og historisk unike kunstformen oppfunnet i den gjeldende tidsperioden, nemlig film, et medium Jameson regner for å være den aller første distinkt medierelaterte kunstformen. Baudrillard (1983) mener tilstedeværelsen av mektige digitale medier forstyrrer vår evne til å skille virkelighet fra fiksjon, hvor man entrer en hyperrealitet hvor modeller er mer virkningsfulle enn realiteten de er ment å emulere. Kline (et al., 2003) mener man ser tendenser til slik hyperrealitet i dataspillene, hvor interaktive dataspill fører til en form for metaerfaring. Han viser til at det amerikanske forsvaret bruker kommersielt tilgjengelige dataspill for å trene på virkelige krigssituasjoner. Det foreslås at den postmodernistiske evnen til å plassere folk i sømløse, men kontinuerlig endrende hav av bilder og inntrykk, er produktet av det historiske øyeblikket hvor kulturen i seg selv har endt opp som teknologisk handelsvare. Jameson (1991) mener at postmodernistisk kultur er tilsvarende at verden blir en stereoskopisk illusjon med en rekke bilder uten dybde, en opplevelse som kontinuerlig er samtidig eller vekselvis skremmende og spennende. Kline (et al., 2003) foreslår at Jamesons definisjon på den postmodernistiske kulturen på sett og vis kunne vært en beskrivelse av nettopp det å spille et hektisk dataspill i seg selv.

3 Metode

Denne studien er en kvalitativ dokumentstudie, inspirert av fenomenologisk og hermeneutisk tenkning. Å gjøre et forskningsarbeid transparent innebærer å vise valg og eventuelle endringer som er gjort underveis i prosjektet, i tillegg til å gi leseren innsikt i datamaterialet og hvordan analysen av dette har foregått slik at andre kan gå studiet etter i sømmene (Tjora, 2017). Jeg vil i de følgende delkapitlene gjøre rede for valg av forskningsmetode, hvilke kriterier for utvalg jeg har benyttet meg av, hvilke analytiske verktøy jeg har brukt og etiske vurderinger gjort i sammenheng med prosjektet. Jeg vil begynne med å redegjøre for mitt vitenskapelige ståsted.

3.1 Vitenskapelig ståsted

Jeg vil si jeg allerede sitter med en god slump forhåndskunnskaper om emnet, både teknologisk innsikt grunnet årelange interesser og gjennom å ha skrevet en bachelor relatert til didaktisk bruk av digitale verktøy i musisk lek i barnehagen. Det vil si at jeg, rent epistemologisk, vil forsøke å forstå og gi mening til det innsamlede datamaterialet med egne erfaringer, opplevelser og teorier (Postholm, 2017). Forskere nærmer seg nødvendigvis sin forskning med utgangspunkt i paradigmer, hvor forskningen styres av et bestemt syn på verden (Postholm, 2017). Et epistemologisk poeng i kvalitativ forskning er oppfatningen om hva vi kan og bør søke kunnskap om, og hvordan kunnskapen eventuelt er avhengig av forskerens posisjon og perspektiv (Meeuwisse et al., 2010). Spørsmålet i kvalitativ forskning dreier seg for øvrig ofte ikke om hvorvidt man har unngått å velge side, ettersom man antageligvis uunngåelig velger side uansett (Becker, 1967). Spørsmålet dreier seg derfor i større grad om hvilken side man allerede er på, og hvorvidt man belyser dette i stor nok grad. Man bør derfor, rent aksiologisk sett, reflektere over hvordan forskningen kan påvirkes av subjektive teorier hos forskeren, og legge frem sine perspektiver og meninger slik at lesere av studien kan se hvordan forskeren eventuelt har kunnet påvirket forskningsarbeidet (Postholm, 2017). Et annet ord på dette er selv-situering, hvor jeg anerkjenner at jeg med min egen sosiale posisjon og erfaringsbakgrunn kan påvirke datainnsamlingen (Neumann & Neumann, 2012). Eksempelvis har min bakgrunn allerede påvirket hva jeg ønsker å forske på, noe som gjør at jeg er tjent med å reflektere over min egen evne til nøytralitet. Samtidig vil mitt perspektiv på tematikken antageligvis påvirke hvordan dokumentene analyseres (Thagaard, 2018). Det kan derfor være fornuftig å til en viss grad benytte seg av fenomenologisk

reduksjon, for å se bort fra vitenskapelig forhåndskunnskap og antakelser om innholdet i studien, slik at jeg får en fordomsfri beskrivelse av fenomenet jeg ønsker å belyse (Kvale & Brinkmann, 2015). Samtidig vil mange forskere avvise partiskhet i akademisk arbeid, og si at målet er søken etter kunnskap, hvor forskerne først og fremst er på parti med sannheten (Silverman, 2006). Det som trolig er den mest rasjonelle tilnærmingen, er å se positive sider ved begge argumenter, hvor man både anerkjenner ens subjektive påvirkning, samtidig som man søker en nøytral forståelse også andre kan finne mening i. Den subjektive forkunnskapen om et tema kan være en styrke dersom den ender i gode refleksjoner basert på tidligere erfaringer. Man bør ha et åpent sinn, samtidig som man har nok kunnskap til å hensiktsmessig nærme seg feltet man ønsker å undersøke (Fangen, 2010). I ytterste grad kan man innta et epistemologisk relativistisk ståsted, inspirert av Kants (1965/1781) transcendentale idealisme, hvor man anerkjenner at eventuelle objektive tilnærminger er konstruert og dannet av subjektivt materiale og perspektiv. Det lar seg med andre ord vanskelig gjøre å kvalifisere denne studien som et fullstendig objektivt og nøytralt verk, og det er derfor viktig å poengtere min egen bakgrunn som dataspiller, innfødt i den digitale kulturen, og mitt syn på digital lek som et komplekst fenomen på godt og vondt, samt hvordan dette eventuelt kan ha påvirket datainnsamlingen.

Min erfaring med dataspill startet omtrent da mine finmotoriske evner var utviklet nok til å håndtere en spillkontroller, det vil si rundt 1986. Jeg har siden den tid hatt stor interesse for feltet, både hvordan teknologien har utviklet seg for å skape nye former for digital lek, og hvordan dataspillene har utviklet seg som medium. I tillegg har jeg en relativt gjennomtenkt forståelse av mine egne handlinger i dataspillene som en form for fantasilek, i vesentlig større grad enn den tradisjonelle forståelsen av det regelstyrte spillet. Jeg er med andre ord forsiktig optimistisk med tanke på dataspillenes status som vår tids dominante medieform, men har også nok kjennskap til å se former for hva jeg anser å være uheldig utvikling når det kommer til digitalisering av lek og barnekultur. Et eksempel er kulturindustriens inntog i utviklingen av dataspill, med alt det innebærer av mikrotransaksjoner, nedlastbare ekstrapakker og datainnsamling, først og fremst designet for å inspirere konsumeringsmentalitet. Jeg har samtidig kunnskap nok til å vite at det langt ifra er gjeldende for hele spekteret av dataspill, hvor et godt eksempel er såkalte *indies*⁷. Jeg har likevel forsøkt å legge disse forståelsene til

⁷ Indies, etter independent, er et begrep brukt om spill lagd av uavhengige utviklere som gjerne står mer fritt når det kommer til eksperimentering med kunstneriske virkemidler og narrativ.

side i datainnsamlingen, hvor jeg har forsøkt å benytte meg av fenomenologisk reduksjon for å innta en nøytral tilnærming til datainnsamlingen og analysen av datamaterialet, og mine forforståelser først kommer til syne i drøftingen.

3.2 Valg av forskningsmetode

En kvalitativ dokumentstudie kan bestå av flere inngangsmåter, hvor det ofte ikke er snakk om et enten eller (Asdal & Reinertsen, 2020). Jeg har benyttet meg av metoder inspirert av fenomenologi for å forstå fenomenet digital lek ut fra enkeltpersoners syn og meninger, til dels hermeneutiske metoder for å tolke litteraturen, samt grounded theory for analytiske verktøy. Jeg vil påpeke at studien ikke er en grounded theory-rettet studie i seg selv, men at jeg i stedet har benyttet meg av analyseverktøy ofte forbundet med metoden. Samtidig kan studien sies å diskutere ut fra et digitaletnografisk perspektiv. Med det mener jeg ikke at det er en etnografisk studie av natur, men at jeg rent sosialkonstruktivistisk drøfter ut fra en anerkjennelse av at vi i høyeste grad er omgitt av digital kultur, både i barnekulturen, lek-kulturen og i vår tilgang til medierelatert kunst.

Man kan karakteristisk sett si at den kvalitative forskningen søker å forstå sosiale fenomener (Thagaard, 2018). En særskilt verdi ved kvalitativ forskning er den fleksible tilnærmingen til selve forskningsspørsmålet (Fangen, 2010). Utgangspunktet for studiet kan være konkret, men samtidig kan man endre og finslipe underveis etter hvert som ny data gir mer kunnskap. Jeg hadde tidlig en plan om å studere digital lek, og fant etter hvert ut at det er flere interessante synspunkt i uttalelser hos spilldesignere og andre aktører i og rundt dataspill-industrien. Et av mine første forskningsdesign inneholdt også planer om å utføre intervju med barnehagelærere, noe jeg gikk bort ifra til fordel for en ren teoretisk studie, ettersom eventuelle utsagn fra pedagoger ikke var relevant for det som ble den ferdige problemstillingen. Forskningsspørsmål er som regel konstaterende eller vurderende, som sammen danner grunnlaget for konstruktive spørsmål (Kalleberg, 1996). De konstaterende spørsmålene dreier seg om hvordan noe er, altså en redegjørelse eller beskrivelse av et gitt fenomen, hvor vurderende spørsmål handler om en vurdering knyttet til hvorvidt noe er som det burde være. I en mer konstruktiv tilnærming tas det ofte sikte på endring av praksis. I sistnevnte kan det være gunstig med en konstruktiv rettet problemstilling som påvirker hvordan datainnsamlingen foregår, og hvordan man tolker dataen. Min problemstilling er dels konstaterende, hvor jeg lurar på hvilke forståelser rundt digital lek ulike aktører i dataspill-

industrien har, og dels konstruktiv, hvor jeg søker å finne måter dette kan være relevant for barnehagens digitale praksis. Datainnsamlingen er først og fremst knyttet til den konstaterende delen av problemstillingen, hvor det konstruktive spørsmålet først kommer til syne i drøftingen.

Det er en klar hermeneutisk dimensjon i fortolkningen av dokumentene for å finne et dypere meningsinnhold enn det umiddelbart åpenbare (Thagaard, 2018). Hermeneutikk kan forstås som å avdekke sammenhenger eller meninger i eksempelvis tekster (Gilje, 2019). Jeg forsøker i denne oppgaven å knytte en sammenheng mellom det som kommer frem i dokumentene, angående forståelser av dataspill og digital lek, til hvordan man kan forstå barnas digitale lek og dataspillet som medium. Det er i den sammenheng også viktig å være klar over intensjonene bak uttalelser som leder til funn (Gilje, 2019), hvor de fleste kildene i denne sammenheng jobber med, og uttrykker seg gjennom dataspill, og man derfor kan mistenke en intensjon om å uttale seg på en måte som søker å overbevise folk om et teknopositivt syn på digital lek og dataspillet som et kunstnerisk medium.

Samtidig er studien fenomenologisk rettet, ettersom jeg tar utgangspunkt i den subjektive opplevelsen av digital lek, og søker å forstå meningen i erfaringene relatert til den digitale leken (Thagaard, 2018). Det dreier seg nettopp om å forstå de sosiale fenomenene ut fra aktørenes egne perspektiver, med beskrivelser av verden slik informantene selv opplever den, sett i lys av forståelsen at menneskers subjektive oppfatning definerer den virkelige virkeligheten (Kvale & Brinkmann, 2015). Kildene i denne sammenhengen er ulike aktører i dataspill-industrien, forstått via dokumentene de uttrykker seg gjennom. Jeg ønsker altså med andre ord å utforske om disse aktørenes nokså åpenbare bias innebærer en særskilt og verdifull forståelse for digital lek, som også kan være relevant for forståelser knyttet til barnehagebarns digitale lek.

I tillegg har jeg lånt metoder fra grounded theory, en form for systematisk arbeid forbundet med utviklingen av en samlet teoretisk modell, oppbygd fra bunnen av. Jeg har som nevnt ikke som mål å utvikle en teori, men er i stedet inspirert av den analytiske fremgangsmåten i dette feltet, noe jeg kommer tilbake til i analysekapittelet.

3.2.1 Dokumentstudie

Problemstillingen legger opp til at ulike forståelser av digital lek er å finne i uttalelser fra ulike aktører i og rundt dataspill-industrien. For å finne disse forståelsene har jeg derfor valgt å gjøre en dokumentstudie. Begrepet blir brukt om studier som i hovedsak baserer seg på tekster, hvor dokumentene ofte er skrevet for andre formål enn det forskeren ønsker å avdekke, og derfor skiller seg fra typiske felldata i kvalitative studier (Thagaard, 2018). Det er ulike tilnærminger til slike studier, hvor man ofte enten fokuserer på analyse av retorikk og argumentasjon, eller historisk fortolkning (Bratberg, 2017). Denne oppgaven er inspirert av den historiske fortolkningen, hvor datamaterialet består av ulike kilder som sammen danner grunnlag for å tolke mulige svar på problemstillingen, og samtidig grunnlag for å drøfte frem en forståelse av fenomenet. Samtidig tar den utgangspunkt i idéanalysen, som forstås som en teknikk hvor man kartlegger fremtredende idéer i bestemte tekster (Bratsberg, 2017).

I forarbeidet med oppgaven leste jeg en rekke relevante bøker og artikler om digital lek for å orientere meg i det aktuelle landskapet, både for å unngå å gjøre det samme som noen har gjort før, og for å sikre aktualitet og fremtidig interesse for forskningen (Fangen, 2010). Fordelen med dette er at jeg har fått bedre oversikt over hva som i større eller mindre grad er kommunisert i akademiske fagbøker om digital lek i barnehagen, hvor det jeg oppfatter at ikke er omtalt i særlig stor grad til dels ble avgjørende for valg av tematikker. I startfasen benyttet jeg meg i tillegg av Google Scholar og Oria for å orientere meg rundt forskningsartikler relatert til digital lek i barnehagen, hvor jeg fant noen interessante artikler jeg bruker i teorikapittelet for å danne en teoretisk grunnleggende definisjon av digital lek. Utover disse artiklene fant jeg ikke noe jeg oppfattet som særskilt relevant for oppgaven. Jeg valgte i stedet å ta for meg et grunnleggende sett dokumenter, som ofte har blitt referert til som toneangivende og innflytelsesrike, og som var gjengangere i litteraturlistene hos flere av artiklene og bøkene jeg leste i forarbeidet, noe som også påvirket problemstillingens formulering. Jeg analyserte deretter disse dokumentene for å finne gjengangertema, som førte til den tematiske avgrensningen i studien, klare kriterier for inkludering og ekskludering, og til syvende og sist hoved-datamaterialet i seg selv. Enkelte av dokumentene fra dette grunnleggende settet er i ettertid brukt i en mer teoretisk kontekst som bidrag til diskusjonen.

3.2.2 Utvalgskriterier

For å finne relevante kilder, analyserte jeg som sagt flere bøker og artikler relatert til digital lek for å finne gjengangere av primærkilder. Dette regnes som snøballmetoden (Lynggaard, 2010), hvor man gjennom referansene i de opprinnelige kildene finner flere kilder. Resultatet er at flere av dokumentene er knyttet sammen gjennom referanser. Etter hvert som datamaterialet begynte å ta form, benyttet jeg meg av åpen koding, noe jeg kommer tilbake til i analysekapittelet, hvor jeg kom på sporet av tre tematikker. Disse tematikkene førte i tur til kriterier for inkludering og ekskludering, som igjen førte til et nytt og større datamateriale. Det å komme frem til utvalgskriteriene var med andre ord i begynnelsen av arbeidet en analyseprosess i seg selv. I tillegg til bøker, omhandler materialet også essays, diskusjonspanel og intervju, både skriftlig og på film. Jeg dro samtidig nytte av at store deler av datamaterialet er tilgjengeliggjort på nett.

Uttalelser fra ulike aktører i og rundt dataspill-industrien, inkludert spilldesignere og spillprodusenter, men også toneangivende aktører utenfor dataspill-industrien som uttaler seg om tematikken, fungerer som inkluderingskriterium for samtlige dokumenter. Utover denne spesifiseringen er kriteriet at en eller flere av følgende formuleringer beskriver dokumentet;

1. *Dokumentene skal omhandle ulike forståelser og vurderinger av dataspill som kunstnerisk medium i seg selv, eller i makt av å være et medium som inneholder tradisjonelle kunstformer.*

Dette kriteriet fører til utdrag som gir forståelser som kan være relevant for bruk av dataspill i kunstformidlingsarbeid i barnehagen, og relevant for anerkjennelsen av dataspillenes påvirkningskraft.

2. *Dokumentene skal omhandle forståelser av digital lek som lek-fenomen, enten sett i lys av forståelser for non-digital lek, eller som en ny lek-form på egne premisser.*

Dette kriteriet fører til utdrag som kan gi forståelser for hvordan barna deltar i digital lek, både i barnehagen og hjemme.

3. *Dokumentene skal omhandle syn på digital lek som et fenomen med særskilt læringspotensial.*

Dette kan regnes som den instrumentelle varianten av det foregående kriteriet. Det dreier seg i stor grad om det samme, men med et fokus på hva barna eventuelt kan lære i og gjennom digital lek.

4. *Dokumentene skal omhandle hvordan den digitale kulturen er påvirket av digital lek og måten dataspill fungerer på.*

Dette kriteriet fører til utdrag som kan gi forståelser for samtidens digitale barnekultur, og hvordan digitaliseringen av barnehagen både direkte og indirekte påvirker barna.

3.2.3 Analysefase

Jeg vil i oppgaven analysere et utvalg dokumenter for å finne ulike forståelser av fenomenet digital lek. Den åpne formuleringen av problemstillingen gjør at det kan være fornuftig å ha en abduktiv tilnærming til dataen, som vil si at jeg veksler mellom induktiv og deduktiv metode (Tjora, 2017). I den induktive metoden trekker man slutninger basert på bevis, hvor man i den deduktive metoden tar utgangspunkt i en hypotese, og bruker visse premisser for å konkludere. Abduksjon kan forstås som en form for kvalifisert gjetning, hvor jeg i denne oppgaven tar utgangspunkt i ulike utsagn om digital lek og diskuterer eventuelle måter de er relevant for forståelsen av digital barnekultur, triangulert med eksisterende teori og kunnskap.

Jeg har latt meg inspirere av Boeijies bok *Analysis in Qualitative Research* (2010) for å finne velegnede analyseverktøy. Boken tar utgangspunkt i metoder utarbeidet i sammenheng med grounded theory (Glaser & Strauss, 2006/1967), men legger til grunn at det er nyttige verktøy også for annet analysearbeid, relatert til ulike former for kvalitativ forskning (Boeije, 2010). I grounded theory er koding ifølge Boeije en form for byggesteiner, eller konsepter, som sammen fører til et analytisk rammeverk, hvor byggesteinene er de relevante kategoriene betegnet med koder. Åpen koding forstås i denne sammenhengen som en form for kategorisering eller fragmentering av dataen, som tematiserer empirien og lar analytikeren dele opp i tematiske grupper, selv om datainnsamlingen i seg selv består av ulike kilder eller ulike tematikker fra samme kilde (Boeije, 2010). Jeg har først og fremst analysert utsagn fra dokumentene for å finne relevante forståelser av digital lek, hvor jeg gjennom analysen av dataen har kategorisert ulike synspunkt med koder, noe som ga meg mulighet til å analysere dataen med en temasentrert tilnærming (Thagaard, 2018).

Boeije omtaler tre grunnleggende strategier man ofte bruker i analyse av kvalitativ data: *Konstant sammenligning*, som forstås som å gå tilbake og analysere data på nytt etter hvert som ny data samles. Dette ble i starten brukt for å komme frem til spesifikke tematikker og utvalgsriterier, og underveis i datainnsamlingen for å avdekke ulike sammenhenger mellom de ulike kategoriene. Denne sirkulære analytiske sammenligningen av empirien har i tillegg vært svært nyttig for å utvikle idéer og forståelser underveis. I tillegg omtaler Boeije *analytisk induksjon*, som ofte brukes når man tester hypoteser ved å søke situasjoner som spesifikt ikke støtter hypotesen. Jeg har primært brukt denne strategien for å ekskludere innhold som ikke er relevant for problemstillingen. Boeijes siste strategi er *teoretisk sensitivitet*, som forstås som forskerens evne til å utvikle kreative idéer fra forskningsdata, ved å se dataen gjennom en viss teoretisk linse. En analyse i denne sammenheng innebærer en evne til å fortolke dataen for å finne idéer og tematikk, hvor man ikke kun beskriver, men også teoretiserer dataen. Dette krever forhånsinnsikt i området man forsker på, både tidligere og pågående forskning, i tillegg til diskursive forklaringer på fenomenet. Ifølge Boeije (2010) kan man med en slik forankring se på dataen med teoretisk sensibilitet. Det har i den sammenheng vært nyttig å sitte med en viss forhåndskunnskap om dataspill og digital lek, hvor eksempelvis valg av tematikker under analysen har vært direkte relatert til en viss forforståelse knyttet til hva tematikkene innebærer, og hvorfor det kan være relevant for barnehagen. Det virker også relevant i forhold til studiens art, som består av nettopp det å gjøre rede for ulike forklaringer på fenomenet digital lek, hvor jeg har fortolket dataen for å trekke frem særskilte idéer.

Analysefasen i seg selv bestod først og fremst av å bruke åpen koding for å fragmentere dataen ved å trekke ut korte utsagn fra kildene relevant for problemstillingen, som i seg selv førte til de tematiske underkategoriene (Boeije, 2010). Gjennom analysen av datamaterialet ble disse utsagnene fargekodet etter følgende tematikker: **Blå**: Kunst. **Rød**: Lek-kultur og barnekultur. **Grønn**: Digital kultur, ludic age og gamification. **Gul**: Didaktikk og læring. Jeg gikk deretter tilbake til kildene og formulerte lengre sammendrag av de relevante dokumentene, som deretter ble systematisk kategorisert i egne dokumenter i temasentrerte mapper. Formuleringen av sammendragene kan i seg selv dermed forstås som primær-analysen, hvor jeg fragmenterte og tematiserte datamaterialet. Denne måten å analysere datamaterialet på, gjorde at jeg fikk en svært omfattende, men likevel enkel og konsentrert empiri å jobbe med i de tematiske kapitlene av oppgaven, hvor jeg trekker frem korte utdrag fra sammendragene. Den didaktiske tematikken er i oppgaven slått sammen med

lek-tematikken, ettersom kildenes forståelse av den digitale lekens egenverdi blir satt i sammenheng med hva denne egenverdien innebærer.

3.3 Validitet og reliabilitet

Forskningens kvalitet blir ofte vurdert med begrepene validitet, som omhandler forskningens gyldighet, og reliabilitet, som dreier seg om forskningens pålitelighet (Thagaard, 2018). Reliabilitet kan forstås som en intern sammenheng i forskningsprosjektet (Tjora, 2017), hvor forskerens posisjon og forkunnskaper (se eget delkapittel) er viktige redegjørelser for forskningens pålitelighet. Det handler med andre ord om arbeidets transparens, slik at andre kan gå prosjektet etter i sømmene. En fordel med datamaterialets art er at samtlige kilder er å finne i litteraturlisten, slik at andre kan søke opp dokumenter og selv teste mine funn (Boeije, 2010). Validitet handler på sin side om en logisk sammenheng mellom prosjektets design, og hvorvidt funnene henger sammen med problemstillingen (Tjora, 2017). Det dreier seg med andre ord om man har valgt relevante metoder, og om man gjennom oppgaven har klart å finne svar på det man opprinnelig lurte på. I dokumentstudier blir ikke datamaterialet påvirket av innsamlingsmetoden i seg selv, men derimot utvalgskriteriene og analysemetoden (Boeije, 2010). Sett i lys av problemstillingens formulering, har det vært vesentlig å gjøre et empirisk utvalg som spesifikt belyser dataspill og digital lek, kontekstualisert gjennom uttalelser hos ulike aktører i dataspill-industrien.

Operasjonaliseringer av idéer og holdninger i innholdsanalyser kan innebære en utfordring når det gjelder validitet (Bratsberg, 2017). Empirien består utelukkende av refleksjoner gjort av ulike aktører i og rundt dataspill-industrien, noe som gjør at man kan regne med en klar bias og et teknopositivt synspunkt, selv om datamaterialet også inneholder alternative synspunkt. Ettersom problemstillingens formulering legger opp til at nettopp disse aktørenes forståelser av digital lek skal undersøkes, vil eventuell bias i praksis være avgjørende for relevans. I den grad problemstillingen inneholder en hypotese, er det i beste fall en hypotese om at aktører tilknyttet dataspill-industrien har et særskilt perspektiv på den digitale leken, og at dette perspektivet kan være interessant og nyttig for å forstå barns digitale lek-kultur. Enkelte av kildene jobber som forskere og akademikere i tillegg til å være spilldesignere. De uttaler seg dermed i enkelte sammenhenger med en viss tyngde, noe jeg vil påpeke underveis i drøftingen der det er relevant. Det har også vært en grunnleggende faktor at dokumentene i seg selv, i likhet med aktørene som uttaler seg, har blitt omtalt som

toneangivende og innflytelsesrike, eller fått bred omtale på andre måter, eksempelvis gjennom å være gjengangere som kilder i litteraturlister.

3.4 Ethiske refleksjoner

Man kan anta å møte etiske problemstillinger ved de fleste steg i kvalitativ forskning (Flick, 2006). Samtidig er ikke etikk nødvendigvis et relevant aspekt av en oppgave dersom man verken har direkte kontakt med informanter eller behandler sensitive opplysninger (Nygaard, 2017). Dersom jeg selv hadde utført intervjuene i datamaterialet ville jeg kunne oppsøkt kildene for å forsikre meg om at jeg har forstått rett dersom jeg var i tvil (Boeije, 2010), noe som lar seg vanskeliggjøre i denne oppgaven. Dokumentene som utgjør datamaterialet i dokumentstudier er samtidig ofte offentlig tilgjengelig gjennom ulike digitale og fysiske kanaler, slik som i dette tilfellet, og er derfor ikke regulert av de samme etiske regelverkene som feltarbeid og intervjumateriale (Asdal & Reinertsen, 2020). Jeg har med andre ord ikke tatt stilling til noe særskilt etisk rammeverk for behandlingen av datamaterialet annet enn det åpenbare, som er å forsøke å gjengi kildene så riktig som mulig.

4 Datamaterialet

Tematikkene i oppgaven fremstår som viktige aspekter ved dataspill og den digitale leken for de ulike kildene, hvor det i tillegg har vært et viktig poeng for oppgavens skyld at det er tema med en direkte overføringsverdi til barnehagens digitale praksis. Det har vært andre relativt viktige og interessante uttalelser, eksempelvis relatert til hvilke spillmotorer som støtter ulike grafikkdrivere, og hvordan dette påvirker valg av konsoll, noe som strengt tatt ikke har noe med barnehagens praksis å gjøre, og derfor har blitt utelatt fra studien. Tematikkene jeg endte opp med, er som nevnt dataspillet som kunstnerisk medium, den digitale leken som foregår i dataspillets digitale verden og den digitale kulturen rundt. Som jeg omtalte i innledningen er det kanskje ikke gitt at alle forstår hva disse tematikkene inneholder. Dataspillet som kunstnerisk medium er en diskusjon som har pågått så lenge jeg kan huske, hvor oppgavens tidligste referanse er fra 1984 (Crawford). Det er denne diskusjonen jeg tar utgangspunkt i, hvor det ikke dreier seg om kunstnerisk arbeid med digitale verktøy, men dataspillet som interaktivt medium og dets kunstneriske kvaliteter. Den digitale leken som foregår i dataspillets digitale verden er omtalt i teorikapittelet (Marsh et al., 2016). Et spesifikt grunnlag for oppgavens diskusjon er forståelsen av det å spille et dataspill som en form for lek i digital kontekst, hvor jeg tar utgangspunkt i hva de ulike aktørene mener denne digitale konteksten kan innebære. Den digitale kulturen i seg selv kan innebære flere aspekter, hvor jeg i oppgaven spesifikt forholder meg til kulturelle endringer i samfunnet, direkte eller indirekte relatert til digital lek.

4.1 Datamaterialets art

Datamaterialet består av bøker, essays, diskusjonspanel og intervju, både skriftlig og på film. Dokumentene som dekkes av inkluderingskriteriene ble først forsøkt vurdert etter troverdighet, objektivitet og egnethet. Jeg gikk underveis bort fra objektivitet og egnethet som relevant, ettersom inkluderingskriteriene legger opp til dokumenter hvor ulike aktører i dataspill-industrien uttaler seg, og man derfor som tidligere nevnt trolig må regne med at det er en viss interessekonflikt til stede. I tillegg dekker de ulike eksisterende inkluderingskriteriene informasjonsbehovet relatert til problemstillingen og tematikken, noe som derfor gjorde egnethetsfaktoren overflødig ettersom denne vurderingen allerede var gjort. Troverdigheten ble vurdert relatert til opphavspersonenes bakgrunn, og påfølgende antagelse om at de har tilstrekkelig kunnskap til å uttale seg om stoffet. Jeg tok også med

antall referanser i Google Scholar i den opprinnelige vurderingen, selv om jeg etter hvert benyttet meg av flere dokumenter som var gjengangere på relevante litteraturlister uten å ha Google Scholar-oppføring, og derfor gikk bort fra også denne faktoren i vurderingen. Samtlige dokumenter bestod troverdighetstesten. Under følger et eksempel, hvor objektivitet, egnethet og Google Scholar-referanser er tatt med for å illustrere hvordan arbeidet har vært;

| Dok. nr. | Forfatter | Tittel | Innhold og formål | Utgiver |
|---|----------------|---|--|---------------|
| 3 | Jane McGonigal | Reality is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change The World (2012) | Denne boken dreier seg om hvordan man kan forstå digital lek som mer enn ren eskapistisk underholdning. Fokus på dataspill som et medium som kan endre både liv og verden. | Vintage Books |
| <p>Troverdighet: Jane McGonigal er spilldesigner og forsker, med spesialisering i alternate reality games. Hun har hatt en rekke sjefsstillinger i ulike spillskap, og har undervist i spilldesign ved San Francisco Art Institute og University of California. Hun har blant annet blitt regnet som en av de 35 viktigste innovatørene som kan endre verden, av MIT Technology Review (Williams, 2006). Boken har blitt referert 5121 ganger i Google Scholar.</p> <p>Objektivitet: McGonigal har et uttalt positivt syn på digital lek som fenomen som bokstavelig talt kan endre verden. Hun har trolig det mest teknopositive synet blant empirien. Samtidig lener hun seg på ulik forskning gjennom boken, blant annet fra psykologi for å ramme inn poenger, og språket fremstår ikke særlig bastant.</p> <p>Egnethet: Boken dreier seg om hvordan dataspill påvirker oss, og verden rundt oss. Relevant i forhold til digital kultur og eventuell didaktisk bruk.</p> | | | | |

Samtlige kilder jeg benytter meg av blir referert med oppføringer i litteraturlisten, noe som fører til at datamaterialet i seg selv er åpent tilgjengelig for andre (Boeije, 2010). Jeg har lagt ved en alternativ litteraturliste, som kun inneholder dokumentene i det ferdige datamaterialet (Vedlegg #1), slik at leseren enklere kan skille mellom dokumentene jeg har analysert og øvrig litteratur. Enkelte bøker i det opprinnelige datamaterialet blir brukt som teoretiske kilder ulike steder i oppgaven, relatert til dataspill som medieform og generelt spilldesign. Til tross for å være en del av det opprinnelige analytiske arbeidet, er ikke disse med i det ferdige datamaterialet, og blir derfor kun oppført i den ordinære litteraturlisten. Jeg vil i neste

delkapittel gjøre kort rede for utvalgte dokumenter fra datamaterialet, som blir brukt i vesentlig større grad enn resten.

4.2 Utvalgte dokumenter

Relatert til dataspillet som kunstnerisk medium, drar jeg nytte av relevante innspill fra en rekke forskjellige spilldesignere som uttaler seg i intervju og gjennom et debattpanel, i anledning Smithsonian American Art Museums utstilling *The Art of Video Games*, som varte fra 16. mars, 2012 til 30. september, 2012 (SAAM, 2012). Utstillingen var designet for å fremheve evolusjonen av kunst i dataspill-mediet, hvor intervjuene og diskusjonspanelene utforsket hva spilldesignere selv mener om dataspillet som kunstnerisk medium. Deltakerne blir omtalt som historisk relevante, innflytelsesrike og toneangivende figurer i dataspillhistorien (SAAM, 2012). Intervjuene forekommer i videosnutter på nettsiden til utstillingen (SAAM, 2012), og i en ledsagerbok med lengre innlegg (Melissinos & O'Rourke, 2012).

Jeg benytter meg også i stor grad av spillutvikleren og programmereren Chris Crawford's essay *I Had A Dream* fra 1997, som er en omskrivning av en forelesning han ga ved Game Developers Conference i 1992 (Crawford, 1997). Essayet er i Crawfords egne ord en nedtonet versjon, uten *the histrionics*, men inneholder den samme strukturen med de samme poengene. Forelesningen ble kalt «The Dragon Speech», hvor Crawford uttalte et lidenskapelig kall til våpen, hvor han brukte det å drepe dragen som en metafor for det å se dataspill som et medium for kunstnerisk uttrykk, med flere referanser til Don Quijote. Ved slutten av forelesningen sa Crawford; «Come, dragon, I will fight you. Sancho Panza, my sword!», trakk sverd, og ropte; «For truth! For beauty! For art!», før han stormet ned korridoren og ut døra. Selv om forelesningen i stor grad ble avvist av samtidens spilldesignere, er den i dag regnet som en historisk viktig og ikonisk fremstilling av dataspillmediet (Fulton, 2017), og man kan i ettertid på sett og vis vurdere Crawfords idéer om den sanne hensikten med datamaskiner som relativt profetiske, både med tanke på kunstig intelligens, tilgjengeliggjøring av idéer og ikke minst forståelsen av dataspill som et seriøst kunstnerisk design. Crawford bruker ordene *effectiveness* og *efficiency*, som begge i ordboka oversettes til effektivitet på norsk. Jeg har valgt å oversette *effectiveness* til virkningsfullhet.

Jeg lener meg samtidig på spilldesigner Eric Zimmermans manifest for det han mener er en kommende *ludic age*. Eric Zimmerman er benyttet som kilde flere steder i oppgaven,

hvor han i hans bidrag til kunstdiskusjonen, *Games, Stay Away From Art. Please* (2014), uttaler seg i makt av å være kunstprofessor ved NYU Game Center. Han har videre skrevet en fagbok i spilldesign, *Rules of Play - Game Design Fundamentals* (2004), hvor han sammen med spilldesigner og professor i digitale medier, Katie Salen, diskuterer ut fra en teoretikers ståsted. Denne boken har på sin side 8809 referanser i Google Scholar. I tillegg omtaler han altså det ludiske skiftet i *Manifesto for a Ludic Century* (2015). Zimmermans merittlister gjør at man kan være tjent med å ta ham på alvor, hvor han i manifestet foreslår at den digitale teknologien har gitt spillene en ny relevans, hvor det systemiske, modulære og deltakende aspektet av kontemporær media og kultur utgjør en systematisk verden bestående av komplekse informasjonssystem som endrer måten vi kommuniserer på, noe Zimmerman direkte relaterer til lek og det moderne spillet.

5 Digital lek

Jeg vil i dette kapitlet presentere og diskutere de tre tematikkene fra dokumentanalysen. Jeg har oppdelt i tematiske delkapitler, hvor jeg starter med å introdusere tematikken og deretter gjennom sammendrag oppsummerer det jeg oppfatter som hovedpoeng fra aktørene og dokumentene. Til slutt vil jeg for hvert delkapittel diskutere frem særskilte poeng jeg sitter igjen med, relatert til tematikken og barnehagens pedagogiske praksis. Grunnet temaenes art, hvor den digitale leken befinner seg i et dataspill, og begge disse tematikkene utgjør særskilte aspekter av den tredje tematikken, digital kultur, er det gitt at enkelte deler fra individuelle delkapitler er gjeldende også for de andre tematikkene.

5.1 Tema: Dataspill som kunstform

Dataspill ble i 2006 definert i det franske lovverket som en form for kunstnerisk uttrykk (Crampton, 2006), og kulturministeren Renaud Donnedieu de Vabres innlemmet i den sammenheng tre spilldesignere i *Ordre des Arts et des Lettres*, en fransk orden hvor hensikten er å anerkjenne betydelige bidrag til kunsten, nærmere bestemt spilldesignerne Michel Ancel, Frédéric Raynal og Shigeru Miyamoto. Kulturministeren uttalte i samme anledning at den kulturelle verdien av dataspill har vært betydelig undervurdert (Crampton, 2006). Det er langt ifra et rent kommersielt produkt, mente han, det er tvert imot snakk om kunstneriske uttrykk skapt av forfattere og designere. Man kan selvsagt mistenke kulturministeren for å prate valgflesk ovenfor yngre velgere, men det var likevel en tydeliggjøring av dataspillenes kulturelle verdi. I 2011 bestemte USAs høyesterett at dataspill var beskyttet ytringsfrihet på lik linje med andre kunstformer, og foreslo at dataspill kommuniserer idéer og sosiale beskjeder gjennom klassiske litterære teknikker som karakterer, dialog, plot og musikk (Brown v. Entertainment Merchants Association, 2011). Her til lands ble dataspill så sent som i 2018 anerkjent som bevaringsverdig kultur, ved at forskriften om avleveringsplikt ble revidert for å også gjelde dataspill (Pliktavleveringslova, 2018, § 2). Dette var samtidig en formell anerkjennning av dataspill som en del av norsk kulturhistorie. I 2019 ga Kulturrådet støtte til flere forskningsprosjekt knyttet til digitalisering og digital mediekultur, gjennom satsingen «Digital kultur, estetiske praksiser» (Kulturrådet, 2019), deriblant prosjektet «Dataspill som estetisk praksis» (Kulturrådet, 2020), som er ment å gi kunnskap om opplevelser av dataspill i et estetisk perspektiv. De ulike prosjektene skal munne ut i artikler og bokutgivelser. Mye har altså skjedd de siste årene, men man kan samtidig si vi befinner

oss i en slags overgangsfase, hvor vi forsøker å sette ord på hva dataspill som kunstform egentlig innebærer.

5.1.1 Sammendrag

Spillutvikleren og programmereren Chris Crawford utga i 1984 boken *The Art of Computer Game Design* (1984), hvor han relativt tidlig diskuterer spilldesign og dataspillet i en kunstnerisk kontekst. Crawford (1997) sier at han allerede i 1983 hadde en drøm, hvor dataspillet ble et suksessfullt medium for kunstnerisk uttrykk og en kunstform i seg selv. Han sier at denne drømmen innebar dataspill som uttrykker den fulle bredden av menneskelig erfaring og følelser; spill som er tragedier, spill om plikt og ære, satiriske spill, politiske spill og spill om lidenskapelig kjærlighet mellom en gutt og en jente, og den modne kjærligheten i et ekteskap. Han avslutter med å fortelle at han drømte om et spill som handler om en mann som fant sannheten i en støvete gate, og en gutt og hunden hans, og en prostituert med et hjerte av gull. Crawford sier at denne første delen av drømmen ikke var nok, ettersom alle disse drømmene allerede har blitt gjort med andre kunstneriske medier. Det ville ikke vært noe poeng, ettersom det ville blitt å gjenoppfinne hjulet med materialer av dårligere kvalitet (teknologisk relativt sett). Det var derimot den andre delen av drømmen som ga den styrke; interaktiviteten.

Jeg vil her trekke frem en kort oppsummering av debatten som har, og til en viss grad fortsatt foregår, rundt anerkjennelsen av dataspill som kunstneriske verk. Et relativt velbrukt argument som taler *mot* klassifisering av dataspill som kunstneriske medium, er nettopp det Crawford vektla som særpreget interessant; interaktiviteten. Mediehistoriker og filmkritiker Roger Ebert (2005, 2010) peker på dataspillets krav til spillerens valg, noe han mener er det motsatte av hvordan seriøs kunst fungerer. Flere av argumentene *for*, dreier seg derfor også om å foreslå at kunst absolutt kan være interaktivt, hvor blant andre spill-forfatter Nic Kelman (2005) argumenterer gjennom et postmodernistisk kulturelt perspektiv for at konvensjonelle idéer om kunst som enveis-kommuniserende statisk objekt, trolig rett og slett er feil. Han foreslår at løsningen er å se dette som utfordringer til forståelsen om hva kunst egentlig er, ikke en unnskyldning for å ekskludere et nytt medium som han mener åpenbart, om ikke annet på et intuitivt nivå, har blitt en kunstform. Å inkludere dimensjonen av interaktivitet i et narrativ gjør opplevelsen svært annerledes enn dersom det foregår på et papir eller som film, en erkjennelse Kelman mener på ingen måte endrer narrativet fra

kunstnerisk utfoldelse til ren underholdning. Han foreslår at det kun betyr at det er visse endringer i måten historien blir fortalt, endringer i måten den oppleves og til syvende og sist kanskje endringer i måten vi tenker om kunst. Kelman sier at dataspillet åpenbart ikke passer inn i våre mest tradisjonelle definisjoner av kunst, men at det først og fremst betyr at vi må revurdere disse definisjonene. Spilldesigneren Kellee Santiago mener på sin side dataspillet på god vei er anerkjent som kunstnerisk medium, men problematiserer likevel det hun opplever som en tydelig separasjon mellom dataspill og digital interaktiv media i kunstverdenen (Melissinos & O'Rourke, 2012). Hun opplever at dataspill ikke blir kvalifisert som kunstinstallasjoner dersom de er kommersielt tilgjengelige, og argumenterer for at hun som spilldesigner må velge en plattform, ellers er det som å male uten lerret. Santiago foreslår at å anerkjenne dataspill som kunst samtidig er å anerkjenne beskjedene som blir kommunisert gjennom dataspillene, fordi man med et rent underholdningsperspektiv lar spillene bli ufarlige og harmløse ting (SAAM, 2012). En forståelse av dataspill som kunstneriske verk, kan ifølge Santiago samtidig motivere bransjen til å skape flere inspirerende og positive spill.

Chris Crawford (1997) forteller videre at barn i praksis lærer gjennom interaktivitet, og bruker sommerfugler som eksempel. Barn vil ikke lære om sommerfugler ved å studere fagbøker om anatomi og fysiologi, men ved å fange en, rive av vingene og til og med kanskje smake på den, sier Crawford. Han ser kunst som en form for kommunikasjon om den menneskelige opplevelsen, og bruker Michelangelos skulptur, *Pieta*, som eksempel, hvor Maria holder den korsfestede kroppen til Jesus. Crawford foreslår at skulpturen dreier seg om en mors kjærlighet til sitt barn, og at Michelangelo investerte mye tid og talent i skulpturen. Fordi han gjorde det, mener Crawford at skulpturen presenterer budskapet sitt så tydelig og godt, så kraftig og overbevisende, at vi kaller det *vakkert*. Derfor har også millioner av mennesker over hele verden sett Michelangelos skulptur. Men de kan ikke endre presentasjonen. Crawford spør så retorisk hvordan dette kan henge sammen med menneskeheten, representert ved sivilisasjonens marsj, som kontinuerlig utvikler menneskelig kommunikasjon, hvor den grandiose kulminasjonen av den strålende fremgangsmarsjen er kunsten, som plasserer publikum i en grunnleggende passiv rolle, noe som i seg selv er i strid med det menneskelige sinnets elementære konstruksjon. Han sammenligner med det å holde en forelesning, hvor enveis-kommunikasjon er svært effektivt, og i praksis lar taleren potensielt formidle til millioner av mennesker. Toveis interaktiv kommunikasjon vil i denne sammenhengen føre til spørsmål og diskusjon, og være vesentlig mer virkningsfull og

lærerik, men altså mindre effektiv, ettersom det tar lang tid å møte hvert enkelt individ. Crawford mener vi har effektivisert læring, og på veien til en viss grad ofret det virkningsfulle aspektet av læring. Han foreslår at den revolusjonerende betydningen av datamaskinen dermed er både virkningsfullhet og effektivitet. Crawfords drøm var altså å gjennom dataspillet skape en kunstform som kombinerer effektiviteten det innebærer å formidle til millioner med virkningsfullheten av interaktivitet. Spørsmålet er selvsagt om Crawfords drøm omsider har blitt realisert.

En av de mer tradisjonelle forståelsene av kunst, foreslår at den som hovedregel skal fremkalle ulike følelser (Adorno & Horkheimer, 2002/1944). Spillutvikleren Jennifer MacLean mener teknologien dataspillene gir, i seg selv ikke er nok for å skape følelser som kjærlighet, hat og lidenskap (SAAM, 2012). I stedet er man avhengig av god fortellerkunst, uavhengig av hva slags teknologi man bruker. Spillutvikling dreier seg for henne om å berike andres liv ved å gi spillerne mulighet til å føle og elske, hvor de deretter kan investere mer tid i verdenen rundt dem. Spilldesigneren Steve Cartwright mener på sin side at den narrative historien i seg selv ikke er særlig viktig i dataspillet, og foreslår tvert imot at mange gode spill har blitt ødelagt av for stort fokus på historiefortelling (Melissinos & O'Rourke, 2012). Han sier at dersom man holder tilbake deler av historien, og i stedet setter opp situasjoner hvor spillerens fantasi fyller inn gapet, vil dataspillet i de fleste situasjoner fungere bedre og være mer engasjerende. Cartwright mener i tillegg at dataspill ikke spiller noen større rolle kulturelt, og ser det å spille dataspill i hovedsak som en gøy måte å kaste bort tid. Det dreier seg for Cartwright med andre ord om ren underholdning, til tross for de estetiske assosiasjonene man får til det man kan lese som spillerens medskapning av mening og handling gjennom bruk av fantasi. Spilldesigner Don Daglow foreslår at underholdning som begrep langt ifra er godt nok for å definere dataspill (SAAM, 2012). Han mener det derimot dreier seg om å berøre mennesker og skape opplevelser. Dataspillene har evnen til å samle mennesker på en måte som er vanskeligere å gjøre i teater og film, sier Daglow, og argumenterer med at flere spiller det samme spillet. Dataspillerne drar på det samme eventyret sammen, de møter de samme farene, diskuterer valgmuligheter og bygger samfunn på internett. Spilldesigneren Ron Gilbert mener samstemt at dataspill har en unik evne til å ikke bare fortelle historier, men å la oss delta i dem (Melissinos & O'Rourke, 2012). Vi kan gå inn i historiene, leke med narrativet og trekke ut det som gir personlig mening. Han mener dette gjør dataspillet til et usedvanlig mektig medium, som i fremtiden kommer til å overgå både film og bøker, og måten folk erfarer fortellinger i dag. Gilbert sier at hans egne spill,

som Monkey Island⁸, er svært personlige spill. Når han har jobbet med Monkey Island har det ikke kun vært å lage spillmekanikk. Han sier det tvert imot har vært en svært personlig form for estetisk uttrykk. Uavhengig av hva andre har ment, har det for Gilbert alltid vært snakk om et kunstnerisk håndverk. Spilldesigneren Tim Schafer, som også har jobbet med Monkey Island, forteller at han ikke har sett teknologi som en særskilt inspirasjon for utviklingen av sine spill (Melissinos & O'Rourke, 2012). Han har i stedet vært interessert i historien, og hvordan man kan oppnå et sammenhengende narrativ i dataspillene, hvor man kontinuerlig forsøker å balansere noe fullstendig interaktivt med et håndverkselement. Gilbert sier at hovedpersonen i Monkey Island ikke er Guybrush Threepwood⁹ (SAAM, 2012). Det er snarere verdenen han lever i, hvor Guybrush er linsen spilleren bruker for å se på, og oppleve denne verdenen. Gilbert forteller at hans håp for dataspillene er at de ved et tidspunkt virkelig blir forstått som en seriøs kunstform. Han sier at film blir ansett som kunst, og at vi for lengst er forbi å stille spørsmål ved dette. Spill blir derimot sett på som leketøy for barn. Han foreslår at selv om de fleste som spiller dataspill er voksne, vil den jevne personen i gaten foreslå at lek og spill er for barn. Han håper at i fremtiden, når dagens barn vokser opp og har barn selv, vil dataspillet bli anerkjent som en kunstform, på lik linje med film, tv og bøker.

Det interaktive i dataspillene har i tillegg det man kan forstå som en slags metadimensjon, hvor man i enkelte dataspill kan interagere med selve systemet i eller bak spillene. Spilldesigner og forsker Jane Pinckard forteller at det første spillet som endret hennes oppfatning om dataspill, var spillet Lode Runner¹⁰ (Melissinos & O'Rourke, 2012). Dette spillet kom med en såkalt level-designer, hvor man kan gå inn i spillet og endre banene, noe som fullstendig endret Pinckards forståelse av hvordan man som spiller kan interagere med spillet. Hun sier det var som om hun skulle lest en bok med blanke sider, slik at man kan flette inn sine egne kapitler, eller en CD som kom med egen programvare som lot lytterne mikse sangene selv. Hun kaller dette en form for remixing i spillene. Samtidig er det verdt å trekke frem det som kalles modding, eller modifisering av dataspill, hvor privatpersoner, ofte uten profesjonell kjennskap til koding eller spilldesign, utvikler egne tilleggspakker og endringer til dataspill, og deretter deler modifikasjonen gratis med omverdenen. Det kan dreie seg om alt fra å designe nye bygninger og klær, til komplette oppdrag med dialog og narrativ, i tillegg til å rett og slett gjøre endringer i den sentrale spillmekanikken for å skape helt nye

⁸ Monkey Island er en serie eventyrspill, først utgitt i 1990, med en tidlig variant av dialogvalg hos spilleren.

⁹ Guybrush Threepwood er navnet på figuren man styrer i dataspillet Monkey Island. ¹⁰ Lode Runner er et 2D plattformspill fra 1983, hvor man som spiller må samle gullmynter og unngå fiender.

måter å utforske spillverdenen på. Fantasi-rollespillet Skyrim¹¹, har som eksempel over 65 000 slike modifikasjoner (Livingston et al., 2021).

I tillegg til tradisjonelle kunstneriske virkemidler, og forståelsen av mediet som en kunstform i seg selv, er det også verdt å trekke frem kodingen som ligger i grunn. Spilldesigner Warren Spector sier at til tross for at dataspill er et underholdningsmedium, i tillegg til et kunstnerisk kommunikasjonsmedium og et medium for selvuttrykk, er det viktig å huske at det handler om utvikling av programvare (Melissinos & O'Rourke, 2012). Det dreier seg ikke kun om å lage interaktive filmer eller skrive historier, sier Spector, spilldesignere er til syvende og sist i programvarebransjen. Han sier det er en viktig påminnelse for å anerkjenne og forstå begrensningene og rammene rundt maskinvaren, og evnene til de som skriver programvaren. Spector foreslår at all kunst skjer innenfor begrensninger, og at kreativitet derfor er uavhengig, og på sett og vis overlegen, de teknologiske begrensningene. Man må derfor jobbe innenfor rammene og lage noe riktig spektakulært med verktøyene man har. Robert J. Mical, pionér innen arkadespill og datagrensesnitt, sier at han anser velskrevet kode for å ikke bare være like bra som en velskrevet historie, men at det for ham ofte er nettopp en velskrevet historie i seg selv (SAAM, 2012). Når han skriver koden bak et program, skriver han først programmet som kommentarer, og fyller deretter ut koden rundt kommentarene. Kommentarene forteller historien først, lenge før dataspillet er ferdig, og de forblir i koden som oppdaterte kommentarer underveis slik at andre kan gå inn og forstå hvordan programmet fungerer. Spilldesigner Ed Fries forteller at han i ungdomstida pleide å lage spill i assembly language¹² på Atari 2600 (SAAM, 2012). Han sier at de eldre dataspillene eksisterte på svært begrenset maskinvare, og at disse begrensningene tvang frem kreativt arbeid for å få ting til å fungere. Begrensningene i grafikk etterlot samtidig større muligheter for tolkning hos spilleren. Fries forteller videre at han ser koding som en organisk prosess, hvor man oppdaterer mulighetene mens man koder. Han anser programmering for å være et svært kreativt medium, hvor han sier at han selv ofte prokrastinerer ved å programmere unødvendige ting han verken trenger eller tjener penger på, og sammenligner det å programmere kode med det å skrive haiku. Det lar seg selvsagt vanskeliggjøre å oversette koding til praktisk arbeid i barnehage, men det er samtidig relevant for forståelsen av håndverket som ligger bak de digitale verdenene. For å

¹¹ Skyrim er et fantasi-rollespill fra 2011, hvor man fullfører quests (oppdrag) og underveis utvikler ulike ferdigheter. ¹² Assembly language er veldig grunnleggende programmeringskode, som gjerne taler mer direkte til maskinvaren enn det vi vanligvis forbinder med programvarekoding.

forstå samtidens digitale kultur er man til en viss grad tjent med å forstå koden som ligger bak de digitale løsningene vi benytter oss av i hverdagen. Man kan til en viss grad trolig se det i sammenheng med grunnleggende fargelære og teknikk, for å forstå hvordan billedkunst blir skapt. Samtidig virker det relevant å nevne tiltaket Lær Kidsa Koding (kidsakoder.no), som etter eget utsagn søker å tilby barn muligheten til å bli skapere fremfor kun forbrukere av digitale tjenester, gjennom opplæring i grunnskolen og via kodeklubber.

Tidligere nevnte Tim Schafer, foreslår at de sterkeste følelsene man får når man spiller dataspill, er følelsen som oppstår når man er ferdig med spillet og savner spillverdenen (SAAM, 2012). Han sier at det er dette han forsøker å oppnå med alle sine spill, det å skape en verden så virkelig at folk savner den når de ikke spiller spillet. Schafer sammenligner dataspillene med film-industrien, og sier at mange dataspill er som actionfilmer designet for å være sommerens blockbuster (Melissinos & O'Rourke, 2012). Film kan være flere ting, fra komedier til alvorlige kostymedrama, hvor det samme også gjelder for dataspill, sier Schafer. Han anser riktignok ikke mediet for å være ferdig utviklet, og foreslår at dataspillene vil realisere sitt fulle potensial først når industrien som produserer spillene har en rekke ulike perspektiv og stemmer, som lager forskjellige dataspill i sjangre med tematisk variasjon. Schafer viser til datteren sin på tre år, og forteller at datteren snakker til dukkene sine, og går gjennom ulike former for liksomlek hvor dukkene er glade, sinte eller lei seg. Schafer mener datteren øver på følelser, og mener dataspill i praksis kan fungere på samme måte, ved å praktisere ting man ikke kan gjøre i det virkelige liv.

Medieforsker og professor, Henry Jenkins, mener i likhet med Schafer at det vi har sett av dataspill så langt kun er begynnelsen av hva mediet er i stand til å gjøre (SAAM, 2012). Han mener det allerede er en kunstnerisk oppnåelse i mediet, hvor vi er forbi spørsmålet om dataspill er kunst i seg selv. Han mener dataspillene riktignok kan bli rikere og dypere kunst. Jenkins mener dette er typisk for ethvert medium i begynnerstadiet, hvor jo eldre mediet blir, jo bedre forståelse får artistene for hva mediet er i stand til å utrette. Dataspillet er likevel for lengst et medium med enorm uttrykksevne og med enorm sosial kapasitet, sier Jenkins, og viser til at dataspill allerede er den nye dominante kunstformen i det 21. århundre. Spilldesigner og forsker, Jane Pinckard, sier at dataspillene kan gå mange ulike veier som kunstform (Melissinos & O'Rourke, 2012). Hun mener det er kontinuerlige seismiske skift i dataspill-industrien, hvor det er mange forstyrrende elementer, som nye teknologier og design, distribusjonssystemer og modning av konsollsykluser. Når vi etter hvert får oversikt over disse, er det vanskelig å forutse hva som skjer videre, noe Pinckard

mener åpner for flere spennende muligheter. Hun sier hun håper det en dag vil være en litterær gjennomgang av dataspillene; et *Cahiers du video game*, modellert etter *Cahiers du cinéma*¹³. Pinckard sier at dataspillene dekker et massivt landskap, hvor de kunstneriske uttrykkene kan være, og trolig allerede er, like mangfoldig som i film og litteratur. Spilldesigner og professor i underholdningsteknologi, Jesse Schell, mener at dataspill er et uvanlig og viktig medium (Melissinos & O'Rourke, 2012). Han foreslår at mediet er i kontinuerlig endring, slik at man alltid har muligheten til å gjøre noe nytt. I tillegg er det et medium som inneholder alle de andre mediene, noe Schell kaller et *übermedium*. Han sier at man kan plassere hva som helst i et dataspill, inkludert film, litteratur og musikk, og dataspillene vil være store nok til å romme det hele. Schell sier at teknologien er avgjørende for opplevelsen, og kaller det fundamental teknologi. Han sier at det som er spennende med dataspill, er når man oppnår fundamental teknologi som gjør noe ingen andre verktøy eller redskaper kan realisere. Han sier at det er flere ting han ønsker at dataspillet skal oppnå som medium i tiden fremover, og trekker spesifikt frem muligheten til å integrere spill og simulasjoner i undervisning som svært underutnyttet, og ser det som en selvfølge at det vil bli en signifikant del av utdanning i fremtiden.

Kevin Bachus, en av hovedarkitektene bak Microsofts første Xbox fra 2001, sier at alle kunstneriske medier bygger på tidligere medium (Melissinos & O'Rourke, 2012). Han viser til at filmen som medium først ble startet ved at noen kopierte teatermediet til en skjerm, hvor teaterforestillingene på sin side bygget på den muntlige historiefortellingen. Først senere oppdaget filmskapere at man kan snu kameraet rundt mens man filmer, samt klippe og redigere filmen i etterkant. Filmene som medieform utviklet seg altså videre, hvor Bachus peker på dataspillets kontinuerlige utvikling i takt med teknologiens muligheter. Han sier at man ikke behøver å kun bli inspirert av film for å lage ting som ser ut som film i dataspillene, man kan også bli inspirert av poesi, dramaturgi, musikk og andre kunstformer. Han sier det fantastiske med dataspillene er at de drar nytte av alle de andre kunstformene i alle de andre mediene, inkludert musikk og historiefortelling. Samtidig er de inspirert av interaktiviteten i virkelighetens opplevelser. Bachus mener at vi er i begynnelsen av anerkjennelsen av dataspill som et kunstnerisk medium, og viser til utviklingen i andre former for media, spesielt i film, som han regner som et relativt nytt medium i seg selv. Han

¹³ *Cahiers du cinéma* er et tidsskrift som på 50-tallet skildret *new wave*-bevegelsen innen filmskapning (Bickerton, 2009). Tidsskriftet består av essays og manifeste, og var tidlig ute med å sidestille film med andre kunstformer, hvor man gjerne diskuterte hvor man kan ta filmmediet videre.

sier at han tror folk som har spilt dataspill hele livet, de som han foreslår virkelig forstår interaktivitet, vil ta skrittet videre om noen få år. Bachus mener at en slik drastisk endring i forståelsen av både kunst og dataspill nødvendiggjør perspektivet hos noen som ikke har vokst opp med forforståelser av hva dataspill er, og i stedet har blitt inspirert av sine egne opplevelser rundt digital lek.

Samtidig er flere likevel skeptiske til å koble dataspill til begrepet kunst.

Spilldesigner, spillteoretiker og kunstprofessor, Eric Zimmerman, har skrevet essayet *Games, Stay Away From Art. Please.* (2014). Her argumenterer han for at spørsmålet, hvorvidt dataspill er kunst, rett og slett er feil spørsmål å stille, og trekker frem flere argumenter for at dataspill ikke burde søke kunstnerisk status. Først og fremst hevder han at hva som helst kan være kunst, inklusive dataspill, og viser blant annet til Marcel Duchamps skulptur *Fountain* (1917/1964), i tillegg til flere andre Dada-relaterte kunstverk. Zimmerman sier at å undres på om dataspill er kunst eller ikke fremstår gammeldags, tilsvarende furtne gamlinger som spekulerer på om rock'n'roll er musikk eller støy. Han foreslår videre at spørsmålet impliserer at svaret ligger i dataspillene i seg selv, hvor kunst blir et spørsmål om kvalitet, noe han mener vil føre til en forventning om mer sofistikerte dataspill, før man kan kalle det kunst. Han foreslår at det i langt større grad dreier seg om appropriering og rekontekstualisering, hvor objektet i seg selv er mindre relevant for om noe er kunst eller ikke, og de sosiale strukturene rundt i langt større grad er avgjørende. Zimmerman mener at vi er bedre tjent med å stille andre spørsmål, som hvem skaperne av kunsten er, og hvorfor de i det hele tatt skaper noe. Hvordan blir kunsten presentert og opplevd, og ikke minst, hvem forsøker å kalle det kunst, og hvorfor? Zimmerman mener dette også er hovedpoenget bak Duchamps urinal, hvor museet som kontekst transformerer et hverdagslig objekt til en estetisk opplevelse. Han sier at dataspill er et svært generelt begrep, som involverer svært ulike fenomener. Zimmerman sammenligner med begrepet *bilde*, hvor han spør retorisk om man ville kalt alle bilder kunst. Noen bilder er kunst, andre er selvsagt ikke det, det kommer an på, foreslår han. Å kreve at dataspill i sin helhet er kunst, hvor det essensielle i kunst befinner seg i objektet, er ifølge Zimmerman en naiv måte å forstå hva kunsten er og hvordan den fungerer. Han foreslår videre at dataspill ikke er meningsrelaterte mesterverk i seg selv, og peker på at konseptet mesterverk er basert på forestillingen om en genierklært kunstner som kommuniserer en viktig idé til et publikum gjennom en kunstform. Zimmerman foreslår at dataspill trolig er noe helt annet enn det han kaller en meldingsmodell for mening. Han mener dataspill kan forstås som noe som blir utforsket, manipulert eller bebodd, i større grad

enn noe som er skapt. For å eksemplifisere, foreslår Zimmerman at dataspill ikke er sammenlignbart med produksjonen av musikalske komposisjoner, ment å høres på. Det er i større grad snakk om produksjonen av musikalske instrumenter - for å bli spilt, av spillere. Til slutt foreslår Zimmerman at å forankre noe som helst som kunst er døden for objektet. Han sier at vi kun først skal vurdere dataspill som kunst, når vi er lei av hele opplegget og kulturen har gått videre. Han mener at når tiden har kommet, hvor dataspill kun eksisterer som en akademisk studie, en rubrikk i avisen, bare enda en festival, markeds plass eller katalog, har ikke dataspillene lenger den støyende kraften som gjør mediet så spesielt. Zimmerman ser kunst som navnet på etablert kultur, eller verk som har opphørt å utfordre og fornærme, og foreslår derfor at vi i stedet for å lete etter måter å vurdere dataspill som kunst burde gjøre det motsatte, desperat redde mediet fra å bli kunst. Zimmerman sier at dersom vi elsker dataspillene, burde vi gjøre alt mulig for å redde dem fra det siste hvilestedet, kirkegården av død kultur som vi kaller kunst. Han avslutter med å kalle hele spørsmålet rundt dataspill som kunstform en slags kulturell nekrofil, og foreslår at vi alle gir oss og spiller dataspill i stedet. I et oppdatert etterord, lagt til etter at debatten ble hissig i kommentarfeltet, spesifiserer Zimmerman at han ikke har noe imot kunst, tvert imot, men at han vurderer spørsmålet som villedende og uinteressant når det gjelder forståelsen av dataspill og kunst, og deres rolle i kulturen. Rob Pardo, kreativ sjef i dataspillselskapet Blizzard Entertainment, foreslår at det ikke dreier seg om hvorvidt dataspill er kunst eller ikke i det hele tatt, men heller distinksjonen mellom kommersiell kultur og finkultur, og henviser til det han anser for å være en evigvarende diskusjon innen kunstverdenen (Ervin, 2017). Spilldesigneren Adam Saltsman spør på sin side retorisk om man ville regnet religion, sport, sex, narkotika eller meditasjon, eller andre essensielle menneskelige opplevelser som kunst, og om det for den saks skyld spiller noen rolle (Ervin, 2017).

5.1.2 Diskusjon

Det er med andre ord nokså ulike syn på kunstspørsmålet, også hos aktørene i dataspill-industrien. Sånn generelt kan man selvsagt svare Saltsman at neida, det spiller ingen som helst rolle, både rent semantisk og i den store sammenhengen, å koble kunst til dataspill, eller å koble kunst til noe som helst annet for den saks skyld. Zimmerman (2014) sier at vi må spørre oss hvem som forsøker å kalle dataspill for kunst. I denne sammenhengen er det meg, pedagogen, og for oss pedagoger er det ikke like enkelt. Vi må lage planer med avgrensede

mål og godt begrunne valg. Samtidig er det også her verdt å trekke frem Gadamers (2013/1975) filosofi med vektlegging på det å utdype vår opplevelse av, og kontemplasjon rundt, ulike kunstverk. Adorno og Horkheimer (1944/2002) foreslo at amerikansk film-industri driver masseproduksjon av forutsigbare historier designet etter maler for oppbygning og tematikk. Dette var i 1944, sånn at det er sagt, uten at jeg skal argumentere særlig høylytt for Hollywoods evne til å gå utenfor den gjeldende malen den dag i dag. Pardos forslag, at det dreier seg om distinksjonen mellom kommersiell kultur og finkultur (Ervin, 2017), er i tråd med Adorno og Horkheimers (2002/1944) syn på kulturindustriens standardiserte kunst, hvor deres omtale av den amerikanske film-industrien trolig lett lar seg overføre til den kontemporære dataspill-industrien. Filmmediet som sjanger har likevel bevist seg verdig anerkjennelse som kunstnerisk medium, hvor eksemplene som trekkes frem ofte befinner seg nettopp utenfor Hollywood. Med en forståelse av dataspillet som vår tids dominante medieform, på samme måte som filmen i det forrige århundret, er det nærliggende å anta at mediet på langt nær har nådd sitt potensiale, noe også flere av kildene tar til orde for. Med Zimmermans (2014) forslag om kunst som død kultur, kan man mistenke at han bevisst har valgt en semantisk tilnærming til kunst som noe som defineres og avgjøres av galleriene og museene fremfor mannen i gata. Det tar ikke særlig stilling til de estetiske virkemidlene resten av kildene forteller at de benytter seg av. I den sammenheng er det verdt å trekke frem en annen skaper av medierelatert kunst, Ingmar Bergman (1965), som anså kunsten i seg selv som nokså meningsløs, og påpekte at det ikke kun dreide seg om hans egne filmer. Han mente mange har en romantisk idé om kunst som en risikabel form, men syntes selv kunsten var fri, skamløs, uansvarlig og intensiv. For ham selv framstod kunsten som feberaktig, nesten som et ormeskinn, fylt av maur. Ormen er for lengst død, råttent og frarøvet sin gift, mente Bergman, men skallet beveger seg, besatt av travelt liv. Ifølge Bergman avler og føder kunsten seg selv, hvor nye mutasjoner og kombinasjoner oppstår og utsletter seg selv. Dataspillet kan forstås som en slik mutasjon, stadig fri, skamløs, uansvarlig og intensiv, og ikke minst full av liv, eller bebodd, for å bruke Zimmermans egne ord.

Nic Kelmans (2005) forslag om å revurdere de tradisjonelle definisjonene på kunst for å inkludere interaktivitet kan være en god idé. Samtidig kan man med Gadamers (2013/1975) forståelse av estetikk som et dialogisk tolknings samarbeid mellom kunstner og observatør av kunsten, mer eller mindre regne alle former for kunst som delvis interaktive av natur, riktignok med et mer direkte særpreg i dataspillene. Man kan også saktens si at man sparker inn åpne dører i norske barnehager ved å påpeke at kunst kan ha en interaktiv dimensjon,

ettersom det ofte er slik kunstformidling fungerer i barnehager, eksempelvis gjennom medbestemmelse i hvordan man synger *Hjulene på Bussen* i sangstunden, eller under interaktive teaterforestillinger som lar barna direkte kommunisere og interagere med skuespillets handling. I tillegg har vi på god vei anerkjent interaktive kunstinstallasjoner og uttrykk gjennom digitale medier som former for kunst, hvor tidlige eksempler inkluderer ulike former for video-kunst av Nam June Paik og andre i Fluxus-bevegelsen på 60- og 70-tallet (Something Curated, 2019), samt Robert Watts, David Behrman og Bob Diamonds installasjon *Cloud Music* fra 1979 (SAAM, 2015). Det har ellers blitt foreslått at moderne interaktive kunstinstallasjoner i praksis nettopp er nye former for dataspill av natur (Thom, 2014). Santiago problematiserer likevel det hun opplever som en tydelig separasjon mellom dataspillene og digital interaktiv media i kunstverdenen, hvor hun opplever at dataspill ikke blir kvalifisert som kunstinstallasjoner dersom de er kommersielt tilgjengelige (Melissinos & O'Rourke, 2012). Jeg har inntrykk av at denne separasjonen mellom dataspill og interaktiv kunst også er gjeldende hos pedagoger i norske barnehager, hvor jeg har hørt dataspill bli omtalt som leketøy og rene underholdningsprodukter. Hvordan man forholder seg til dataspillene påvirker samtidig hvordan man driver kunstformidlingsarbeid med digitale medier, hvor rammeplanens (KD, 2017) intensjon om å la barna bli kjent med et mangfold av kunstneriske og kulturelle uttrykksformer nødvendigvis inkluderer dataspillene, dersom man anerkjenner deres kunstneriske og kulturelle relevans. Jeg ser de medierelaterte forståelsene av dataspillet, og ikke minst Bachus (Melissinos & O'Rourke, 2012) forslag om at man må voksne opp med dataspill for å forstå hva det dreier seg om, i lys av Gees (2003/2004) krav om digitale leseferdigheter. Det er samtidig direkte relatert til skillet mellom digital natives og immigrants (Prensky, 2012). Man kan med denne forståelsen forvente at barn i norske barnehager intuitivt anerkjenner eventuelle estetiske kvaliteter i dataspillene, ettersom de er født og oppvokst i den digitale kulturen og dermed besitter den multimodale leseferdigheten dataspillene krever. De digitale immigrantene er på sin side avhengig av å lære de digitale leseferdighetene selv. Dette krever interesse og lærelyst hos det man kan anta er store deler av barnehagepersonalet. Semantiske spesifikasjoner angående kunst relatert til hvorvidt kunsten egentlig kan ha en interaktiv dimensjon, er ikke særlig relevant i denne sammenhengen, ettersom det allerede er typisk for de estetiske opplevelsene man legger til rette for i barnehagen. Et mer relevant spørsmål for barnehagens del er derfor om dataspill har kunstneriske kvaliteter verdt å utforske i barnehagesammenheng, og om interaktiviteten på sin side er en styrke i den sammenheng.

Santiago foreslår at å anerkjenne dataspill som kunst, samtidig er å anerkjenne beskjedene som blir kommunisert gjennom dataspillene (SAAM, 2012). Dette virker særlig relevant for barnehagen. Som populærkulturelt medium er dataspillene større enn både musikk og film til sammen (Wijman, 2020a; Comscore, 2020; IFPI, 2020). Likevel har barnehager et vesentlig større fokus på musikk, og tar ofte inspirasjon fra film og tv for å lage teater og dramaforestillinger, for og med barna. Jeg oppfatter at dataspillene på sin side har liten eller ingen representasjon i det pedagogiske arbeidet, verken som inspirasjon for andre kunstformer eller som kunstnerisk medium i seg selv, til tross for et inntrykk av at barna selv ofte lar seg inspirere av digital lek i egen non-digital frilek, og eksempelvis gjerne benytter seg av dataspill-figurer i tegneaktiviteter på eget initiativ. Med Schafer og Gilberts forståelser av teknologien i dataspillene som en slags uttrykksnoder for kunstnere (SAAM, 2012; Melissinos & O'Rourke, 2012), er det nærliggende å foreslå at det å spille dataspill på sett og vis er en interaktiv utforskning av estetiske uttrykksmåter, mer enn det er kun det å *bare* spille et spill. Det fremstår samtidig som en relativt underkommunisert endring i måten man kan drive kunstnerisk arbeid og måten man som subjekt opplever kunsten. Med en slik forståelse består dataspillene av kunstneriske virkemidler man kan anta påvirker og inspirerer spilleren også utenfor spillet. Cartwrights forståelse av dataspillet som ren underholdning (Melissinos & O'Rourke, 2012), ser ikke ut til å passe inn i den mer kunstneriske forståelsen man ser hos de andre spilldesignerne. Jeg tror likevel at hans forslag om å holde tilbake deler av historien, for å la spilleren delta i skapelsen av narrativet, kan være et fornuftig forslag. Jeg kobler det for øvrig ikke nødvendigvis til et underholdningspreg. Tvert imot. Slik jeg forstår flere av kildene, består mediet av tradisjonelle kunstneriske virkemidler, i tillegg til at dataspillet kan forstås som et helhetlig kunstnerisk medium i seg selv. Det særskilt interaktive aspektet er nokså ulikt enveis-kommunikasjonen man ofte ser i andre kunstneriske medier, inkludert de man også finner i dataspillet. Å holde tilbake, eller begrense deler av narrativet, kan trolig øke nivået av interaktivitet. Det er riktignok på bekostning av formidlingsmulighetene et ferdigskrevet narrativ tilbyr, men til fordel for spillerens deltagelse i måten dataspillet historie blir fortalt. Kontekstuelle endringer i spillets univers, som eksempelvis kommer til syne ved spillerens handlinger, kan slik være den primære formidlingskanalen for spilldesigneren, i tråd med Gilberts tanker om at den egentlige hovedpersonen i dataspillene er selve spillverdenen (SAAM, 2012). Denne forståelsen er nyttig for å vurdere dataspill med åpne verdener uten særskilt skriftlig eller muntlig narrativ som kunstneriske verk, ikke minst i forhold til spillverdenens arkitektur, og kan mulig være relevant også for estetiske opplevelser for de yngste barna i barnehagen. Dataspillet

interaktivitet relatert til den digitale leken i seg selv er noe jeg kommer tilbake til i neste delkapittel.

Det er likevel en underliggende utfordring for bruk i barnehagen at dataspillene for det meste blir produsert og formidlet via kulturindustrien, hvor man nærmest kan se for seg en kar i stripe dress og vannkjemmet sveis, som sitter i et mørkt rom og røyker sigar og bestemmer hvilke spill som blir produsert og hvilke som blir kansellert, i all hovedsak etter relativt trygge prognoser for hva som garanterer økonomisk gevinst. Inspirerende og positive spill er ikke nødvendigvis et mål for en bransje som produserer populærkultur, ikke minst ettersom eksempelvis voldspill tilsynelatende er blant de aller mest populære spillene. Det er lett å si seg enig med Adorno og Horkheimer (2002/1944) i at konsumeringskulturen kan føre til at kunsten står i fare for å miste sin viktige funksjon i samfunnet. Samtidig er det verdt å anerkjenne Santiagos (Melissinos & O'Rourke, 2012) problematisering av separasjonen mellom dataspill og digital interaktiv media i kunstverdenen, hvor hun sammenligner valg av plattform med valg av lerret. Selv om det ligger en industri med problematiske hensikter og gnir seg i hendene bak teppet, er spillene ofte designet av håndverkere med sine egne hensikter og visjoner for det de skaper, som flere av kildene viser. I tillegg kan man se et klart skille mellom typiske AAA¹⁴-titler og indie-titler, hvor uavhengige og mindre utviklerstudio har nokså annerledes måter å arbeide på, både med tanke på kunstnerisk frihet og økonomiske rammer. Alle dataspill er likevel av natur masseprodusert kunst, hvor spilldesigneren Ed Fries (SAAM, 2012) anser denne masseproduksjonen for å være ren tilgjengeliggjøring av kunst. Han foreslår at man kan se det mer som uendelige tro kopier av estetikk, idéer og impulser, noe han ser som en utelukkende positiv dematerialisering av kunsten, hvor han viser til at det samme skjer med musikk og film. Moderne dataspill eksisterer i stor grad digitalt på en harddisk, kjøpt og nedlastet over internett. Utover nisje hobbyvirksomhet, er det ikke særlig oppsiktsvekkende å antyde at fysiske lagringsmedier tilhører fortiden. Der Adorno og Horkheimer (2002/1944) kritiserte den standardiserte kunsten og kanalene den formidles gjennom, eksempelvis radioen, som en passiv formidlingskanal som frarøver lytteren hens valgmuligheter, har tilgjengeliggjøring gjennom internett ført til formidlingskanaler som er interaktive i seg selv. Brukere blir medprodusenter av innhold via YouTube og SoundCloud, samtidig som de større aktørene bruker

¹⁴ AAA er en relativt uformell og upresis, men likevel utbredt klassifikasjon brukt i dataspill-industrien for å kategorisere dataspill produsert med et særskilt høyt budsjett, tilsvarende filmbransjens blockbuster (DeMaria & Wilson, 2002).

strømmetjenester som Spotify for musikk og Netflix for film, hvor man selv velger hva man vil se eller høre på. Dataspillene tilgjengeliggjøres på sin side via appbutikker på mobiltelefoner eller egne dataspill-butikker på konsoll og pc. I alle disse kanalene fører algoritmer statistikk over hva publikum liker best. Dette fører i tur til økt produksjon av det som er populært, og redusert produksjon av det som kan anses å være upopulært eller nisje. Tilgjengeliggjøring av kunst gjennom internett har dermed to sider; den ene, hvor kulturindustrien har relativt god kontroll på hva som til enhver tid fører til høyest økonomisk gevinst, altså populærkultur som trolig mangler kunstens viktige funksjon i samfunnet (Adorno & Horkheimer, 2002/1944), og den andre, hvor hvem som helst kan skape hva som helst, og deretter gjøre det tilgjengelig for hele verden.

I lys av Pinckards forståelse av remixing i spill (Melissinos & O'Rourke, 2012), i tillegg til tidligere nevnte modifisering, kan man argumentere for at endel dataspill lar spilleren bli medskaper av den digitale leken. Et annet nærliggende tema er demoscenen¹⁵ som dukket opp fra ingensteds da VR (virtual reality) fikk sin gjenoppstandelse som økonomisk realistisk forbrukerteknologi for noen år siden. Teknologien var rett og slett så ny, at det tok et par år før de profesjonelle spillutviklerne tok sjansen på å utvikle kommersielle dataspill for maskinvaren. Det førte til at flere, inkludert meg selv, satt med VR-brillene i hendene uten å ha noe å bruke de til. I mangel på programvare, lagde vi et nettsamfunn hvor privatpersoner lagde sine egne hjemmelagde *demoer*, eller demonstrasjoner av hva teknologien kan brukes til. Disse ble delt fritt mellom brukerne av nettsamfunnet. Jeg lærte selv i den sammenheng å programmere enkle funksjoner i spillmotoren Unity, og designet en relativt enkel berg- og dalbane, med visse kunstneriske særpreg. Denne demoen ble deretter videreformidlet via internett, og ble etter hvert lastet ned av noen titalls tusen mennesker. Det er verdt å nevne at jeg ikke hadde noen som helst økonomisk gevinst av denne produksjonen, det var noe vi alle gjorde utelukkende fordi vi syntes det var artig å utfolde seg kreativt i et nytt medium, og for å gi hverandre gratis spill-demoer å teste med VR-brillene våre. Dersom man skal bruke dette i pedagogisk sammenheng, passer eksempelvis modding av allerede eksisterende spill trolig bedre på grunnskolenivå fremfor i barnehagen, men jeg ser generelt ingen problemer med å lage et prosjekt hvor man designer digitale 3-dimensjonale verdener sammen med en gruppe av de største barna i barnehagen, hvor man diskuterer og samarbeider om hvordan verdenen skal se ut, hvor høyt figuren skal hoppe og om figuren kan fly og

¹⁵ Demoscene er et begrep generelt brukt om ulike subkulturer som lager demoer, altså demonstrasjoner, på en datamaskin. Ofte for å teste maskinvarens grenser, og gjerne med kunstnerisk særpreg.

lignende. I den sammenheng kan man også forsøke 3D-skulptering, eksempelvis med bevegelsessensorer. På en slik måte tar man på sett og vis eierskap over den digitale lekens design, slik at kulturindustrien ikke blir den eneste formidleren av digitale lek-opplevelser.

Jussi Parikka (2012) foreslår at man i et media-arkeologisk perspektiv må se medier i et langsiktig løp, noe han regner som en radikalt annerledes innfallsvinkel enn den kortsiktige relasjonen som promoterer av den kapitalistiske kulturindustrien. Han sier at død media kan forstås mer som en slags zombie-media, hvor poenget er at det som anses som utdatert, forkastet og død media i forhold til normal bruk i hverdagen, fortsatt har kunstneriske og andre verdier. Parikka trekker frem det miljøvennlige aspektet, og viser til såkalt planlagt foreldelse, hvor tanken er at produkter bevisst produseres med innebyggede mekanismer som fører til forkortet levetid. Det behøver ikke å bety at produktet i denne sammenhengen er designet skrøpelig med vilje, noe som trolig ikke er nødvendig i et forbrukersamfunn hvor levetiden i praksis er kunstig, ettersom det til enhver tid er noe nytt og bedre rundt hjørnet. Reklamekampanjene for den forbedrede utgaven, som gjerne taler direkte til vår forventning om forbedret sosial kapital, gjør tilsynelatende en bedre jobb enn et skrøpelig design i å få folk til å bytte ting som fungerer fint. Relatert til dataspillene er det i lys av medie-arkeologien verdt å nevne eldre, ofte omtalt som utdaterte dataspill, som på sett og vis hopper over en rekke problemstillinger knyttet til bruk av dataspill i kunstformidlingsammenheng. Man slipper å forholde seg til den invaderende kulturindustrien, ettersom den uansett anser eldre dataspill for å være død kultur med det samme den ikke lenger kan tjene penger på spillet. Samtidig som man til en viss grad kan definere teknologien i spillet som utdatert, eksempelvis fordi spillverdenen er 2-dimensjonal med lavoppløst grafikk og relativt primitiv kunstig intelligens hos spillfigurer, fremstår det vanskeligere å argumentere for at dataspillet som kunstmedium i det hele tatt kan bli utdatert. Man regner på samme måte ikke Buster Keatons tidligste filmer som utdaterte i seg selv, selv om de ble innspilt med utdatert teknologi, representert som sort-hvitt stumfilm. Samtidig kan en slik begrensning være et kunstnerisk valg i seg selv, eksempelvis neo noir i film, eller pixel art¹⁶ i moderne dataspill. I stedet for å se de eldre dataspillene som død kultur, kan man være tjent med å vurdere spillene som en form for zombie-kultur, hvor de har utspilt sin kapitalistiske rolle og lever videre kun på den spillbare og kunstneriske verdien. Dette er et slags fenomen i seg selv,

¹⁶ Pixel art brukes som begrep for å definere digital kunst med et estetisk særpreg likt grafikken hos eldre dataspill.

populært kalt retro gaming¹⁷, eksempelvis i sammenheng med speedrunning¹⁸. Der moderne dataspill i tillegg er kostbare affærer, med stadige oppdateringer, nedlastbare tilleggspakker og mikrotransaksjoner, finner man ofte gamle dataspill støve ned på loft, og man kan trolig også spørre foreldrene i barnehagen om de har noe å tilby. Nye dataspill er samtidig for det meste tilknyttet internett, med alt det innebærer av problematisk datainnsamling, noe jeg kommer tilbake til, en faktor som ikke er relevant med eldre maskinvare. Jeg har selv gjort et prosjekt i barnehage med en Nintendo fra åttitallet, med god respons fra både barna og personalet. Bruk av dataspill som kunstformidling i barnehagesammenheng behøver altså slettes ikke å være det nyeste markedet har å tilby, for det første fordi opplevelsen uansett vil være ny for barna, som trolig aldri har spilt spillene før, og for det andre fordi man i en kunstformidlingssammenheng trolig søker å gi barna en kulturell og estetisk opplevelse, fullstendig uavhengig av om det er det nyeste markedet har å tilby. Med et medie-arkeologisk perspektiv i lys av norsk lovs anerkjennelse av dataspill som bevaringsverdig kultur gjennom Pliktavleveringsloven (2018, § 2), kan man med andre ord se dataspillene i seg selv som viktig kulturhistorie. Et dataspill fra åttitallet kan rett og slett slik være mer relevant enn det som til enhver tid er det aller nyeste spillet på markedet, eller med andre ord ganske nøyaktig hvordan kunstformidlingsarbeidet allerede fungerer i barnehagen med andre medier, som film, musikk og billedkunst.

Det lar seg likevel vanskelig gjøre å gi et enkelt svar på hvorvidt dataspill i praksis er kunst, annet enn at det kan være det. Man kan si at dataspill er kunst fordi loven sier så, men dette vil ikke overbevise eventuelle anarkistiske lesere. Flere av spilldesignerne mener at dataspillene er kunst, fordi de selv synes det de driver med er kunstnerisk arbeid, som burde være et godt nok argument i seg selv. Jeg ønsker likevel å formulere et fornuftig resonnement som argumenterer for dataspillet som et kunstnerisk medium, ikke minst for å gi eventuelle skeptiske lesere noe å tygge på. Man kan selvsagt si at ingen dataspill er kunst, men det vil være en elitistisk holdning til de tradisjonelle kunstformene, og være i strid med den historiske utviklingen av ulike kunstmedium. Man kan si at enkelte dataspill er kunst, men det nødvendiggjør en tydelig definert avgrensing av kunstbegrepet, noe som umuliggjør individuelle tolkninger og dermed motarbeider det kunsten er best på. Man kan si at alle dataspill er kunst, men det gjør kunstbegrepet til en kasteball som mister all mening. Hvorvidt et dataspill, eller et maleri eller en bok for den saks skyld, kan regnes som et kunstnerisk

¹⁷ Retro gaming blir brukt for å beskrive det å spille dataspill av en viss alder. ¹⁸ Speedrunning er et begrep som omtaler det å runde et helt dataspill på kortest mulig tid.

verk, vil til syvende og sist være en individuell vurdering. Samtidig er det like enkelt å gå seg vill i relativismens jungel som det er å bøye seg i støvet for semantisk absolutisme, og begge virker som relativt dårlige løsninger i denne sammenhengen, hvor jeg forsøker å argumentere for eller mot generell bruk av dataspill som estetiske opplevelser i kunstformidlingsarbeid i barnehagen. Dersom man kort og greit, og for resonnementets skyld, foreslår at spillet er en ramme hvor lek kan foregå, innenfor rammene av visse regler i spillet, hvor ulike spill gir ulike regler for leken, kan man kanskje også på samme måte relativt enkelt, og trolig høyst kontroversielt, vurdere kunst som rammen rundt en sanselig erkjenning, eller estetisk opplevelse. Her er det også visse regler, hvor ulike kunstformer nødvendigvis gir ulike regler. Man lytter eksempelvis til musikk, samtidig som man visuelt ser på et maleri. Med en slik forståelse kan dataspill forstås som en særegen kunstform i seg selv, hvor en av reglene kan være nettopp den uvanlige interaktiviteten. Det fører altså til en todelt forståelse, hvor de tradisjonelle kunstneriske virkemidlene utgjør den ene siden av mynten, og dataspillet som et helhetlig interaktivt kunstnerisk verk utgjør den andre. Det er også verdt å nevne maleren René Magritte, som ikke så seg selv som en artist, men i stedet en tenker, som kommuniserte med maling (Lipinski, 2019). Mediet i seg selv var uinteressant, det viktige var idéene Magritte kunne kommunisere ved hjelp av det. Å forstå dataspill i en estetisk sammenheng kan derfor kort og greit være å anerkjenne at det som medium har en påvirkningskraft, på godt og vondt, jamfør også Gadamer (2013/1975) hermeneutiske estetikk relatert til kulturelle og symbolske realiteter som manifesterer seg i kunsten. Som Santiago (SAAM, 2012) foreslår, kan det i tillegg forhåpentligvis motivere bransjen til å skape flere inspirerende og positive spill.

Så langt ser det relativt enkelt og greit ut. Dataspillene har tilsynelatende en kunstnerisk dimensjon, og Crawfords drøm er endelig realisert. Samtidig kan man bruke eldre dataspill eller uavhengige spillutviklere for å unngå at kulturindustrien definerer barnas opplevelser i digitale spillverdener. Spørsmålet som gjenstår, er selvsagt hvordan man gjør noe sånt i praksis. Hvordan fungerer medierelatert kunstformidling? Er det så enkelt som å plassere en spillkonsoll i avdelingen, og kan vi forvente særskilte læremål utover opplevelsen i seg selv? Jeg har allerede foreslått at de digitale immigrantene trolig behøver overtalelse. I min bacheloroppgave (Langfjæran, 2016) argumenterte jeg for at man skal være forsiktig med å antyde at man er avhengig av en særskilt digital kompetanse før man bruker digitale verktøy, inkludert digitale medier. Jeg viste til mine egne kilder, digitale immigranter, som etter eget utsagn ikke ønsket å bruke digitale verktøy, ettersom de ikke hadde den

teknologiske innsikten som var nødvendig. Jeg foreslo at dette dreide seg mer om frykt for det ukjente, forsterket gjennom krav om kompetanse, enn mangel på denne digitale kompetansen ingen egentlig hadde noen god definisjon på hva innebærer. Blant andre Letnes (2016) har i ettertid skrevet godt om hvordan man kan forstå denne kompetansen, sett i lys av tilretteleggelse av barns meningsskaping gjennom bruk av teknologi og i møte med digitale verktøy. Jeg påpekte på min side at nettbrettet har det man kan regne som det enkleste, og mest intuitive grensesnittet på en datamaskin mennesket så langt har oppfunnet.

Bacheloroppgaven var relatert til musisk lek, hvor jeg foreslo at å lede en aktivitet med musikkapper i vesentlig større grad var avhengig av kompetansen kildene selv mente de allerede har, altså kompetanse i pedagogisk lek med musikk, uavhengig av om den var digital eller non-digital. Jeg vil si at jeg har et mer raffinert og kritisk syn på digitale verktøy i barnehagen i dag, blant annet relatert til datainnsamling og personvern, samt det jeg anser for å være meningsløs digitalisering av ting som strengt tatt fungerer bedre non-digitalt, men jeg anser fortsatt digital kompetanse for å være et uheldig begrep som i verste fall fungerer mer som gatekeeping av teknologi enn inspirasjon, og i praksis står i fare for å forsterke skillet mellom digitalt innfødte og immigranter. Et hypotetisk krav om digital kompetanse er vel så relevant i kunstformidlingsammenheng, hvor begrepet i seg selv regnes som en videreutvikling av det som tidligere ble kalt mediekompetanse (Hardersen, 2016). I lys av medierelatert kunst, kan begrepets formulering gi forventninger om en slags instrumentell estetikk. Hvorfor skal digitalisert mediekunst inn i barnehagen, eller med andre ord, hva er det overordnede poenget med digitalisering av kunst, og hva kan det egentlig brukes til? Dette står på sin side i fare for å føre til en forventning om målbar universell læring.

Filmskaperen David Lynch, som på sin side anser filmene han skaper for å være maleri i bevegelse, sier at han aldri snakker om hva hans kunst betyr (Carroll, 2018). Han mener det ikke kan forklares, fordi det ikke er en *word thing*. Å forsøke ville vært å redusere det, eller gjøre det mindre. Han mener filmer og malerier snakker sine egne språk, et språk som ikke kan oversettes til ord, ettersom ordene man måtte ha brukt ikke eksisterer. Språket i filmen er ikke engelsk, språket er filmen i seg selv. Jeg støtter meg noenlunde til Ingmar Bergmanns forståelse av kunst som delvis meningsløst. Det er ikke dermed sagt at det ikke er mening der, på samme måte som det tilsynelatende er læring i lek, selv om det er gode argumenter for at man ikke leker for å lære. Det er mer et semantisk forslag, fordi mening ofte er knyttet til nytteverdi, og nytteverdien ofte er relatert til økonomisk gevinst, som spesielt kan ses nevnt i sammenheng med syn på den digitale lekens læringspotensial.

Dersom man utelukkende ser etter læring i leken vil man stå i fare for å se eksempelvis spontanlek som ubrukelig (Sutton-Smith, 1997), samtidig som den digitale leken i seg selv fremstår som meningsløs dersom man ikke har den digitale leseferdigheten som kreves for å forstå hvordan dataspillene fungerer (Gee, 2003), noe jeg kommer tilbake til. I tillegg vil en forventning om læring føre til et behov for å styre leken instrumentelt, noe mange barn trolig vil regne som en slags dødssynd. Jeg oppfatter at resultatet ofte blir at barna nekter å leke mer før den voksne har sluttet å blande seg. Dersom man på samme måte søker spesifikke meninger i kunsten, ender man opp med å begrense kunsten til kvantifiserbar data. Man gjør kunsten fattigere, for å parafasere David Lynch. Kunsten er i sin sanne natur ukvantifiserbar, absurd og til syvende og sist meningsløs, riktignok avhengig av definisjonen på mening. Hadde den ikke vært det, ville den trolig ikke vært kunst lengre. Filosofen Albert Camus (1975/1942) foreslo at en søken etter mening i seg selv fremstår som absurd og meningsløst, noe som både kan og har blitt tolket og forstått på flere måter. Jeg leser Camus' absurdisme sirkulært, hvor det meningsløse i seg selv dermed kan være det som gir livet mening, eksemplifisert gjennom hans filosofiske spørsmål; «Should i kill myself, or have a cup of coffee» (Schwartz, 2004, s.42). Kaffen er i seg selv etter de fleste åremål meningsløs i den store sammenhengen, men den ukvantifiserbare opplevelsen det er å nyte en god kopp kaffe kan regnes som en av flere små gleder i livet, som sammen adderes opp til et meningsfylt liv. Jeg kobler det samtidig til Sutton-Smiths (1997) forslag om at leken muligens er et rasjonelt motsvar til en iboende eksistensiell angst alle mennesker er født med.

Det er her kunst og estetikk, og til en viss grad lek, blir komplisert. Det er nettopp det meningsløse som gir mening, og som til syvende og sist ender opp med å påvirke oss på et eller annet vis, populært kalt den ukvantifiserbare egenverdien. Leken og kunstens verdi er leken og kunsten i seg selv, i likhet med kaffen, selvsagt utover eventuelle økologiske effekter og kostnader knyttet til bærekraftig kaffeproduksjon. Vi kan forsøke å definere hva det er snakk om, både gjennom analyse av symbolikk for å finne politiske slagsider, utarbeide forståelser for det tekniske arbeidet bak, og gjøre årelange studier av kunsthistorie for å formulere semantiske spissformuleringer, men estetikken natur av å være sanselig erkjenning som klar motsats til logisk erkjenning gjør at de fleste tilnæringer ender opp med å begrense hva det egentlig er snakk om. Det nærmeste noen har kommet for min del er min niese, som ved et tidspunkt definerte det å male som magi, fordi man skaper noe ut av ingenting. Hun ble selvsagt antageligvis inspirert av noe som bevisst eller ubevisst førte til hva hun ønsket å male, men man kan likevel lese det som at prosessen og uttrykket er

viktigere enn katalysatoren, eller impulsen bak. Hvis hun malte en bil, kan noen tolke det som en enkel skildring av familiens bil, eksempelvis som resultatet av en nylig biltur, samtidig som andre ser et åpenbart resultat av forbrukersamfunnets teknologi-fetisjisme eller bilen som statussymbol. Ved første øyekast vanskeliggjør dette selvsagt enhver form for kunstformidling, hvor man må anerkjenne at den sanselige erkjenningen, eller magien, vil fungere individuelt ulikt hos samtlige observatører av kunsten. Samtidig gjør det av samme grunn kunstformidling enklere, fordi man slipper å forholde seg til et avgrenset mål utover kunstopplevelsen i seg selv, men kun dersom man er villig til å legge de kvantifiserbare læringsmålene på hylla. Man kan bruke Gadamers (2013/1975) hermeneutiske estetikk for å forstå hvilke verdier dataspillene formidler, slik at man kan ta informerte valg om hvilke spill som passer inn i barnehagens verdisyn. Samtidig, slik jeg leser Gadamer i lys av barnehagens praksis, er de kulturelle og symbolske realitetene som manifesterer seg i kunsten særskilt relevant for å forstå nettopp barnas individuelle forståelse av kunst. Gadamer så dette som objektive realiteter, men det virker mer relevant å gå tilbake til Kants (1965/1781) transcendentale idealisme, hvor subjektet selv individuelt konstruerer det man kan forstå som illusjonen av objektive realiteter, og slik danner individuell mening i møte med kunsten (Adorno, 1969). I praksis legger det opp til at kunstformidling med digital lek, som i de fleste andre estetiske sammenhenger, bør være relativt åpen, og på barnas premisser. Gjerne med dialog og diskusjon underveis og i etterkant, slik man gjerne gjør når man eksempelvis besøker et kunstmuseum. Det dreier seg med andre ord i langt større grad om *hva* barna opplever, enn *hva* vi forventer at det er meningen de skal oppleve. Det gjenstår å utforske måter dette i praksis kan gjennomføres på, men å plassere en eldre spillkonsoll i en avdeling og observere hva som skjer videre, fremstår som en fin start.

5.2 Tema: Den digitale leken som særskilt lek-fenomen

Det andre temaet fra dokumentanalysen er forståelsen av digital lek i dataspill som noe mer enn kun et spill, i tillegg til noe mer enn ren underholdning. Jeg har i det forrige kapittelet omtalt måter å forstå selve dataspillet som et kunstnerisk medium, hva det innebærer og hva det kan bety for barnehagens kunstformidlingsarbeid. Med dette kapittelet ser jeg nærmere på hvordan man kan forstå selve leken som foregår i dataspillet, hva dataspillets interaktivitet innebærer og hvor sammenlignbar digital lek er med non-digital lek. Jeg ser dette som et viktig tema fordi jeg oppfatter at begrepet dataspill har lett for å gi inntrykk av et tradisjonelt

spill, med alt det innebærer av tradisjonelle forståelser av et regelstyrt spill. Jeg vil her argumentere for at leken i dataspillet deler vesentlig flere likheter med frileken utenfor spillet enn den gjør med den regelstyrte leken i spillet. Forstår man ikke disse nyansene, foreslår jeg at man også vil ha vanskelig for å forstå samtidens barnekultur og lek-kultur.

5.2.1 Sammendrag

Jenova Chen, designeren av dataspillet *Flower*¹⁹, viser til første gang han besøkte USA, hvor han sier at han fikk en overveldende følelse av natur, en følelse han ønsket å formidle videre (SAAM, 2012). Han foreslår at dataspill er det eneste mediet som gir denne muligheten, som han beskriver som å la spilleren fly gjennom gresset som om ansiktet er like ved siden av, samtidig som spilleren selv kan velge å fly opp i luften og få nytt perspektiv over hele gressletten. Chen argumenterer for at dette er en frihetsfølelse man ikke finner i andre kunstformer, men påpeker at han ikke ser noen semantisk forskjell på digital og tradisjonell kunst, ettersom han mener det kun er ulik teknologi mennesker har oppfunnet for å være uttrykksfulle. Kellee Santiago, produsenten av Chens *Flower*, mener at dataspillene gir en unik mulighet som medium til å skape opplevelser som kun eksisterer mellom spillere, spillingen i seg selv og spillet i seg selv (SAAM, 2012). Hun sier at hun anser *Flower* for å være et interaktivt dikt. Hun viser til mekanikken i spillet, hvor man styrer et blomsterblad med vinden, noe Santiago omtaler som at spilleren *blir* vinden. Hun foreslår samtidig at spilleren bruker sin egen tidligere erfaring for å tolke spillets handlinger. Spillutviklerne og spillteoretikerne, Katie Salen og Eric Zimmerman (2003), definerer dette som meningsfylt lek, ved at spillerens handlinger innenfor rammene av det designede spillet får en respons av systemet i spillet. Meningen dreier seg om forholdet mellom handling og utfall, som både er merkbar og integrert i den større konteksten i spillet. Neill Druckmann, sjefsutvikleren bak spillserien *The Last of Us*²⁰, sier at de ikke bruker ordet *fun*, altså gøy, når de planlegger de forskjellige delene av spillet, noe som har blitt et relativt omdiskutert utsagn i spillmiljøet (Sams, 2018). De sier heller *engaging*, altså engasjerende. Han sier at selv om distinksjonen kan virke liten, er tanken at man skal bli investert i spillfiguren slik at man føler at man deltar på reisen, og kanskje gjør valg som kan føles moralsk ukomfortable. Rett og slett å få

¹⁹ *Flower* er et dataspill fra 2007, hvor man kontrollerer vind for å blåse blomster over en gresslette. ²⁰ *The Last of Us* er et narrativtungt eventyrspill utgitt i 2013, hvor man forsøker å overleve i en postapokalyptisk verden.

spilleren til å reflektere over sine egne valg underveis i spillet. Forfatteren og spilldesigneren David Cage har designet spillet *Heavy Rain*²¹, hvor man løser en mordgåte ved å ta en rekke valg underveis i spillet, hvor narrativet endrer seg basert på handlingene og avgjørelsene man tar. Han mener spillet fungerer som et speil som spilleren observerer seg selv i (SAAM, 2012). Det er moralske valg underveis i spillet, sier Cage, hendelser hvor man virkelig spør seg hva man skal gjøre, hvor det ikke er noe åpenbart svar. Han kaller dette et interaktivt drama, hvor man ikke kun deltar i en fortelling med ord og bilder. Det er i stedet en form for meningsskaping. Spillutvikler, og pioner av simulasjonsspill og nettbaserte rollespill, Don Daglow, sammenligner samstemt prosessen å spille dataspill med tankeeksperimentet at man holder et speil opp mot livet, hvor livet undrer seg om hva livet dreier seg om, som et resultat av å ha sett seg selv i speilet (SAAM, 2012). Nolan Bushnell, grunnleggeren av Atari, foreslår at det som er gøy med dataspill er idéen om det lekende sinn (SAAM, 2012). Han sier at man kan bruke dataspill til alt fra å lære språk, matematikk og fysikk til å oppleve hvordan det er å bo på Mars, eller absurde verdener hvor naturlovene ikke eksisterer. Han mener at den neste store bølgen av konkurranse i verden kommer til å være kreativitet, og sier at dataspill, mer enn noe annet, fremmer et tankesett som vil la kreativiteten vokse og blomstre.

Spillutvikleren Brian Upton (2015) foreslår at digital lek er å bevege seg gjennom et sett med begrensninger, i tråd med den tradisjonelle forståelsen av spillet, men han argumenterer også for at det er en kontinuitet mellom den digitale leken og andre kunstformer, slik at disse begrensningene til slutt blir medvirkende til meningsskaping. Upton sier at dette betyr at estetikken i lek er en form for beslutningsstrøm som skapes når man eksempelvis blir fascinert av et sjakkspill, eller av de narrative mulighetene i et rollespill. Han mener at det kan forstås som en semiotisk lekeplass for estetikken, som sammenfaller med våre eksisterende interne begrensninger, hvor leken blir en aktiv, dynamisk og kontinuerlig utfoldelsesprosess. Her er det også verdt å trekke frem Gadamer (2013/1975) hermeneutiske estetik, og de symbolske realitetene som manifesterer seg i kunst gjennom observatørens tolkning. Spilldesigner Frank Lantz (2014) ser samstemt denne prosessen som en estetisk form for tenkning og gjøring, som gir oss mulighet til å se inn i våre egne tanker og hvordan de fungerer. Hans argument er at dersom musikk oppfattes ved å høre, og visuell kunst ved å se, vil dataspillet oppfattes og utføres med tanker, hvor spillet og spilleren deltar i

²¹ *Heavy Rain* er et action-eventyrspill utgitt i 2010, med stort fokus på interaktivitet, hvor spillerens handlinger kontinuerlig endrer narrativet.

en toveis-kommunikasjon med hverandre. Denne kommunikasjonen synliggjør spillerens tanker og fører til det Lantz regner som direkte metakognisjon, og følgende økt selvbevissthet. På samme måte som vi vurderer et maleri estetisk, vil vi i spillet vurdere oss selv, hvor Lantz mener at vi selv blir en del av den estetiske erfaringen.

Spilldesigneren Clint Hocking (2007) foreslår at det i dataspill forekommer det han kaller en *ludonarrativ dissonans*, noe han definerer som når det oppstår en klar konflikt mellom narrativet som utspiller seg i spillet, og spillerens handlinger i spillverdenen. Han sier at den eksterne omtalen av dataspill kan inndeles i to former, hvor den ene utgjør dataspill-anmeldelser og den andre dataspill-kritikk. Hocking problematiserer at det stort sett er kun anmeldelsene som eksisterer, og etterspør mer kritisk analyse av spillenes innhold. Han trekker frem dataspillet Bioshock²² som eksempel på et spill han mener både får og fortjener gode anmeldelser, men samtidig viser til at kritikken, eller den dyptgående analysen, er fraværende. Han foreslår at eksempelet Bioshock ikke kan nytes både som et spill og en historie samtidig, ettersom handlingene man gjør som spiller ikke er forenelig med narrativet historien legger opp til. Et poeng som trekkes frem, er at narrativet i eksempelet Bioshock nokså åpent og direkte utforsker og kritiserer Ayn Rands objektivisme, hvor spillets narrativ argumenterer for at en søken etter makt, uavhengig av om hensikten er frihet, til syvende og sist korrupperer og ødelegger oss individuelt og som samfunn. Spillet i seg selv fungerer slik at spilleren må søke makt for å komme seg videre i spillet, noe Hocking forklarer som den ludiske kontrakten man skriver under på når man spiller spillet, hvor progresjonen er direkte koblet til spillfigurens makt og evne til å overvinne hindringene i spillet. Samtidig forsøker narrativet, eller den narrative kontakten, å overbevise spilleren om at man må bryte ned spillets maktstrukturer. Hocking foreslår at disse kontraktene er i strid med hverandre, som danner grunnlaget for hans forståelse av den ludonarrative dissonansen i dataspill.

Spillutvikleren Gordon Bellamy, som har jobbet på sportsspillet Madden²³, sier at han aldri var noen god atlet, og at sportspill ga ham muligheten til å delta i fenomenet amerikansk fotball uten å ha den nødvendige fysikken (Puc, 2020). Bellamy er mørkhudet, og påpeker at det var viktig for ham å gi mørkhudede representasjon som spillbare figurer i Madden-serien. Bellamy forteller at han som mørkhudet og homofil tidlig lærte at det alltid vil være andre spilleregler i samfunnet for ham. I dataspillene fant han et sted hvor reglene

²² Bioshock er et narrativdrevet skytespill utgitt i 2007. ²³ Madden er en sportspill-serie som fokuserer på amerikansk fotball, først utgitt i 1988.

var like for alle, hvor han sier at han kunne være den beste utgaven av seg selv. Han foreslår at dataspillene gir alle spillere det samme utgangspunktet, hvor de kan utforske seg selv slik de selv vil, og eventuelt ombestemme seg og starte på nytt dersom de har lyst.

5.2.2 Diskusjon

Med økningen i omfang av digitale medier og informasjonsteknologi, har millioner av mennesker funnet digital lek som den mest fascinerende måten å bruke interaktive datamaskiner på (Mäyrä, 2008). Den digitale leken i dataspillene er nært beslektet med tradisjonelle forståelser av lek, til den grad man kan regne det som den samme gode gamle leken, dog i en digital kontekst (Marsh et al., 2016). Spørsmålet blir dermed hva den digitale konteksten egentlig innebærer, og om det rent pedagogisk har noe for seg å legge til rette for digital lek i barnehagen. Først og fremst kan man spørre seg om den digitale leken nødvendigvis må være lærerik for å være en del av barnehagens pedagogiske praksis. En konkret instrumentell verdi vil alltid etterspørres av de som ikke ser seg fornøyd med en ukvantifiserbar egenverdi. Problemet er at vi ikke ser ut til å enes om hva lek er (Sutton-Smith, 1997), og forslagene om hva man eventuelt kan lære gjennom lek er flyktige nok til å endre seg med jevne mellomrom (Öhman, 2012). Samtidig er det et snedig aspekt ved det hele, hvor voksne leker den samme leken som barna. Er vi like villige til å definere vår egen voksne lek med de samme læringsmålene som vi forventer hos barna? Bushnell (SAAM, 2012) sier at dataspill fremmer et tankesett som vil la kreativiteten vokse og blomstre. Hans forslag om at den neste store bølgen av konkurranse i verden kommer til å være kreativitet, er samtidig i tråd med Robinsons (2001) tanker om kreativitet som intet mindre enn menneskelig intelligens største gave, hvor han foreslår at økningen av kompleksitet i verden krever økt kreativitet for å møte verdens utfordringer. Robinson definerer kreativitet som det å sette fantasien i arbeid, hvor kreativ handling er «applied imagination» (2001, s.142), som på sett og vis også kan definere digital lek i lys av de ulike forståelsene av meningsskapning i møte med den digitale verdenen. Den digitale leken forstått som semiotisk domene (Gee, 2003) vil selvsagt kunne brukes til både det ene og det andre. Man finner på samme måte åpenbart grov-motoriske gevinster i uteleken og sosial trening i rolleleken, til tross for at barna selv har et klart skille mellom lek og læring (Garvey, 1979). Uten å foreslå at digital lek ikke kan føre til læring, kan man selvsagt spørre seg om alt i barnehagen behøver å være lærerikt. Det foreligger eksempelvis ikke noen analyse av læringseffekten av den nokså

stillesittende aktiviteten perling, til tross for utstrakt igangsettelse av spontane perleaktiviteter i norske barnehager (Bølgan, 2008). Det er trolig noe man gjør fordi barna synes perling er gøy. For barna er det som er gøyalt vesentlig viktigere enn det som er lærerikt, og den beste tilnærmingen er trolig å legge til rette for god lek med en forsiktig forventning om at læringen er der, selv om den ikke kan måles. Leken er et sammensatt og komplekst fenomen, så nøyaktig hva man skal lære er vanskelig å definere (Øksnes, 2019). Så langt kan man si at utfordringene knyttet til læring gjennom non-digital lek har tilsvarende utfordringer når det kommer til den digitale varianten. Spørsmålet gjenstår; hva er digital lek? For å forstå hva den digitale leken egentlig dreier seg om, virker det fornuftig å først forsøke å forstå dataspillet som spill-fenomen.

Spilldesigneren Will Wright (2006), sier at vi som barn bruker mye av tiden i imaginære verdener, hvor vi bruker leketøy og fantasier som erstatning for de virkelige omgivelsene, som vi enda ikke har utforsket og forstått. Mens vi leker lærer vi, og mens vi vokser blir leken mer komplisert. Vi legger til regler og mål, hvor resultatet blir det vi kaller spill. Man kan med en slik forståelse se også dataspillet som en stadig utvidende ramme leken foregår innenfor, i tråd med Huizingas (2016/1949) forståelse av spillet som en aktivitet med lekens form. Det er samtidig ikke direkte i strid med Caillois (2001/1958) forståelse av skillet mellom fri lek og det disiplinerte spillet. I alle fall ikke enda. En stor andel referanser i denne oppgaven, og mer eller mindre alle kildene i datamaterialet, er skrevet eller talt på engelsk, hvor man sier *to play a game*, raskt oversatt til å leke et spill. Dette gir en helt annen semantisk bagasje enn når man sier å spille et spill, noe jeg opplever som en av flere grunner til at moderne dataspill-teori har et mer dynamisk skille mellom leken og spillet. Uten å påstå at Caillois og Huizinga tok feil, kan man samtidig argumentere for at digitale spill fungerer annerledes enn de tradisjonelle spillene som ble omtalt i deres respektive teorier. Spilldesigner og dataspillforsker, Markus Montola (et al., 2009), foreslår at Huizingas forståelse av spillet er et produkt av tiden det ble skrevet i, hvor de kulturelle formene for spill, sport og lek har endret seg drastisk siden den tid. Spilldesignerne Eric Zimmerman og Katie Salen (2003) forstår samtidig Huizingas magiske sirkel i en mer metaforisk forstand, som et konseptuelt skille mellom spill og virkelighet. De regner det for å være en betegnelse for idéen om et spesielt sted i tid og rom, skapt av et dataspill med kunstige konflikter. Det er ikke lenger nødvendigvis snakk om et spill med absolutte regler, hvor hensikten med spillet ofte er mindre avklart og opp til spilleren.

Med en slik dikotomisk forståelse av skillet mellom virtuell og fysisk virkelighet, er det samtidig mulig å forestille seg at dataspillet i seg selv er en slags digital sandkasse. Sandkassen kommer med visse oppgaver, men man kan velge selv om man ønsker å løse disse oppgavene, eller skape sin egen lek i det digitale universet. Ettersom den digitale leken i stor grad kan kategoriseres og forstås via taksonomiske lek-kategorier lånt fra den tradisjonelle leken (Marsh et al., 2016), legger det opp en forståelse av digital og non-digital lek som to sider av samme mynt, hvor det som endrer seg i leken er av en mer kontekstuell art. Det er altså kun lekens form som endrer seg, ikke leken i seg selv. Veien er kort til å foreslå at det barna gjør i dataspillene i langt større grad er relatert til frilek enn det man forventer med en tradisjonell forståelse av det non-digitale spillet. Dette taler samtidig for at barn som vokser opp i en digital kultur i langt større grad har en flytende overgang mellom digital og non-digital lek. Likevel tyder mye på at pedagoger og lærere ikke interesserer seg for eller anerkjenner barns lekende praksis med digitale verktøy, ettersom det ikke anses som *ordentlig* læring (Johansen, 2014). Berit Bae (1996) foreslår at voksne som forholder seg anerkjennende til barns lek, samtidig må forholde seg til prosesser med glidende overganger mellom forskjellige lekformer. Dersom man ikke er bevisst denne prosessen, kan en raskt misforstå eller avkrefte barnas lekende uttrykk. Bae uttaler seg mer generelt i forhold til ulike former for non-digital lek, men det fremstår som et relevant utsagn å bruke også i sammenheng med den digitale leken, hvor man bør være bevisst på at barn går sømløst inn og ut av de digitale lekeverdenene (Marsh et al., 2016). Man kan med en slik forståelse antageligvis se digitale lek-verdener som et utvidet lekeområde. Det er også trolig gitt at denne forståelsen kan møte motstand hos digitale immigranter.

Brian Uptons (2015) forslag om at dataspillene er en slags semiotiske lekeplasser, kan ses i lys av Gees (2003) teoretiske redegjørelse av dataspillene som nettopp semiotiske domener. Gee utdyper ved å påpeke at forståelsen av den digitale leken er avhengig av at man forstår måten dataspill kommuniserer på. Dette betyr samtidig at uten en slik leseferdighet, vil den digitale leken fremstå som meningsløs i en formell læringskontekst. Den aktive læringen Gee omtaler, gir en forståelse av dataspill som viktige læringsverktøy for systematisk trening, raske reflekser og hånd-til-øyekoordinering. Dette er heller ikke noe nytt i barnehagesammenheng, hvor man ofte velger en indirekte fremgangsmåte for læring, eksempelvis ved å anerkjenne språktreningen i sangstundene eller legobordets viktige sosiale samlingsplass. Gee (2004) sier at gode spill har evnen til å gi flere potensielle løsninger på

problemer, og gir dermed muligheter for ulike læringsmetoder. Når spilleren utforsker den digitale verdenen, og utvikler hypoteser og strategier, tester muligheter og forsøker om igjen, utvikles evnen til å kjenne igjen abstrakte mønstre, noe Gee omtaler som et fundamentalt menneskelig behov. Spillene gir progressivt mer utfordrende oppgaver som ligger helt på kanten av den eksisterende kompetansen hos spilleren. Han ser dette i kontrast til tradisjonell læring, som han mener legger vekt på dekonstekstualisert mestring av evner og informasjon. Gee mener det samtidig ikke legges godt nok opp til at barna kobler læringen til tidligere erfaring eller egen identitet, og at det ikke er noen mulighet for legemlig praktisk aktivitet. Han sier dette isolerer barna fra sosiale nettverk som kunne ha støttet læringen, og kaller det usituert eller passiv læring, i motsetning til den situerte eller aktive læringen som skjer gjennom dataspillene. Buckingham (2007) forstår Gees situering som relatert til Vygotskijs scaffolding og proksimale utviklingssoner, hvor perspektivet involverer semiotiske domener og sosiale arenaer for kommunikasjon og konstruering av mening. Digitale verktøy og den digitale leken kan sånn sett forstås som en turboladet variant av Vygotskijs sosiokulturelle læring. Datamaskinens program, etter de fleste marginer livløs, men kodet av et menneske, utgjør den primære sosiale faktoren.

Kildenes utsagn om hvordan interaksjonen med dataspillet fungerer, taler samtidig sterkt for at dataspillene er svært mektige arbeidsverktøy i det pedagogiske arbeidet i barnehagen. Å se dataspillet som et spill, hvor barna gjennom den digitale leken har muligheten til å observere sine egne tanker og handlinger samtidig som de utføres, betyr at man potensielt kan bruke dataspill for å trene mestringsfølelse, problemløsningslyst og pågangsmot. Samtidig kan man som pedagog observere hvordan barnet reagerer på ulike hindringer i spillet underveis. Liestøl (2001) påpeker at dataspillene innebærer problemløsning uten reelle konsekvenser, kun virtuelle. Hun mener at dette gir trygge omgivelser for eksperimentering og utprøving, uten begrensninger i antall muligheter for å prøve, feile, eller perfektionere sin egen prestasjon. Man kan med andre ord «dø» i et dataspill, og likevel forsøke igjen sekunder senere. Dette gir mulighet til å teste ulike fremgangsmåter på rappen, noe som samtidig fremmer kreativitet i problemløsningsfasen i møte med hindringer i spillet. Liestøl (2001) foreslår videre at dataspill har evnen til å gi spilleren en opplevelse av kontroll og makt, og handlingsmuligheter som transcenderer virkelighetens begrensninger. I ytterste grad inkluderer dette muligheten til å utøve vold uten sosiale restriksjoner eller skyldfølelse (Crawford, 1984). Greg Toppo (2015) refererer til

psykologisk forskning, og bruker spillet Grand Theft Auto²⁴ som eksempel på en rasshøl-simulator. Han foreslår at barn som søker slike spill, eller lignende voldelige scenarioer, trolig ønsker å utforske hvordan det føles å være et rasshøl. Ikke fordi de ønsker å være et rasshøl selv, men fordi dataspillet tilbyr en magisk sirkel hvor man kan teste slike grenser uten konsekvenser. Han foreslår at foreldre i stedet for å bannlyse spillene setter seg ned og spiller sammen med barna eller ungdommene, og underveis snakker sammen om opplevelsen det er å rollespille et slikt rasshøl. Det er trolig ikke særlig relevant for den digitale leken man kan anta foregår i barnehagen, men det er samtidig et interessant perspektiv på hvordan lek med vold i dataspill kan forstås, og kan ses i lys av det Cage og Druckmann (Sams, 2018; SAAM, 2012) sier om å reflektere over egne umoralske valg i spillet.

I dataspillets fantasiverden kan man samtidig delta i en mer symbolsk utforskning med andre erfaringer enn hverdagen kan tilby (Liestøl, 2001). Spillutvikleren Gordon Bellamy (Puc, 2020) sier at man kan utforske seg selv slik man vil i dataspill, hvor reglene er like for alle. Et annet ofte omtalt aspekt av dette er kvinnelig representasjon i dataspill. 45% av dataspillere i USA er kvinner (ESA, 2018), en oppgang fra 27% i 1988 (Nintendo of America Inc., 1988). I 2020 har 18% av nye dataspill kvinnelig hovedrolle, 23% mannlig hovedrolle, 54% valgfritt kjønn og resten uten spesifisert kjønn (Sarkeesian, 2020). Moderne spillserier, som The Elder Scrolls²⁵ og Fallout²⁶, kommer med figurbygger i begynnelsen av spillet, hvor man selv velger hvilket kjønn man ønsker å spille som. Dette har også blitt mer vanlig for dataspill designet for barn, som Dragon Quest Builders²⁷ og Minecraft. Dataspillet Animal Crossing: New Horizons²⁸ har på sin side forkastet valg av kjønn, til fordel for valg av attributter som hår og klær uten å spesifikt definere hva det innebærer. På den måten bestemmer spilleren selv hvilket kjønn spillfiguren har, uavhengig av utseende. Man kan med andre ord utforske sin egen identitet ved å oppleve hvordan det føles å spille som ulike kjønn, noe som fremstår som et nokså lite utforsket område med potensielt masse interessant forskningsmateriale. Samtidig kan Uptons (2015) forståelse av den digitale lekens begrensninger som medvirkende til meningsskaping ses i lys av forståelsen av digital kompetanse i barnehagesammenheng, som særskilt innebærer kunnskap om barns

²⁴ Grand Theft Auto er en actionspill-serie, først utgitt i 1997, som blant annet kan skryte på seg å være verdens mest kontroversielle dataspillserie (Guinness World Records, 2009). Spillene er kjent for å gi spilleren svært stort spillerom, hvor vold som problemløsning spiller en sentral narrativ rolle. ²⁵ The Elder Scrolls er en rollespill-serie, først utgitt i 1994. Tidligere nevnte Skyrim inngår i denne serien. ²⁶ Fallout er en rollespill-serie, først utgitt i 1997, hvor man utforsker en postapokalyptisk verden. ²⁷ Dragon Quest Builders er et sandkasse-rollespill utgitt i 2016, inspirert av Minecraft, men med et større fokus på narrativ. ²⁸ Animal Crossing: New Horizons er et simulatorspill fra 2020, hvor man designer og utvikler et samfunn.

meningsskaping i møte med digitale verktøy og i digitale kontekster, samt hvordan man i barnehagen kan legge til rette for denne meningsskapingen (Letnes, 2016). Man kan i tillegg si at digital lek lar spilleren utforske tilsynelatende uopnåelige eller urealistiske aktiviteter, både fra fantasien og fra virkeligheten (Liestøl, 2001). Barn kan kjøre bil uten å ha førerkort, og delta i kulturelle fenomener, som amerikansk fotball og annen sport, til tross for eventuelle fysiske begrensninger som utelukker det samme utenfor spillverdenen. Samtidig kan man utforske andre kulturer, både eksisterende, historiske og fiksjonelle. Det er på mange måter sammenlignbart med fantasileken og rolleleken man ofte finner i non-digital lek, hvor dataspillet kun gir nye impulser og kontekster å leke videre i.

Hockings (2007) ludonarrative dissonans kunne også passet inn i kunstkapittelet, men det fremstår vel så nyttig å trekke frem i forhold til hva lekens digitale kontekst innebærer. Et annet eksempel som viser det samme, er det typiske skytespillet, hvor man i narrative sekvenser fremstår som en sympatisk figur, samtidig som man før veis ende har drept flere hundre fiender for å nå målet i spillet. Jeg forstår dette som en todelt måte spillet fungerer på. Den første er den narrative strukturen. Her kan spilllets øvrige design enten søke å kommunisere narrativet i takt med spillerens handlinger, eller la narrativet fungere som et bakteppe uten å være av større betydning enn kontekstuell universbygging for spillverdenen. Den andre er det spilleren utfører av handlinger, som enten kan være direkte koblet til narrativet, eller være av en mer fri karakter. Et eksempel kan være rollespill, som ofte inneholder detaljerte narrative historier. Her påvirker spillerens valg ofte hvordan narrativet utvikler seg, hvor man som regel samtidig kan utforske en større digital spillverden uten å nødvendigvis legge særlig vekt på historien spillet forteller. Sistnevnte kan føre til Hockings ludonarrative dissonans, eksempelvis dersom historien gir inntrykk av at det er knapt med tid, hvor det haster å slå sistebossen i spillet før han eller hun iverksetter sin onde plan, samtidig som man som spiller utforsker grotter og gjør side quests²⁹, uten at det er direkte relatert til hovedhistoriens narrativ. Man skaper på sett og vis et nytt spill og sitt eget narrativ i det opprinnelige dataspillet. For å eksemplifisere, vil jeg vise til det tidligere nevnte prosjektet jeg for en stund siden gjennomførte i en barnehage. Jeg lot barna utforske en Nintendo fra åttitallet, med et utvalg spill. Barna var nokså uinteresserte i både reglene og det å vinne i dataspillene. I stedet dro de på skattejakt i Legend of Zelda, bygde hus i Tetris³⁰ og forsøkte å

²⁹ Side quests er oppdrag av mindre viktighet, typisk gitt i rollespill, som motsats til main quest, som er det sentrale narrative oppdraget i spillet. ³⁰ Tetris er et strategispill fra 1984, hvor man nokså enkelt forklart forsøker å plassere ulike geometriske former på rad slik at de danner en rekke.

krasje inn i hverandre i et bilspill, i tråd med forståelsen av *transgressive play* (Marsh et al., 2016) som det å bryte normer og regler i et gitt spill for å finne opp en ny lek, gjerne på tvers av intensjonene hos spilldesigneren. Dette innebærer en form for medskapning av leken, og kan på sin side sies å være et argument mot idéen at dataspill er ferdige konsumeringsprodukt. Dette betyr samtidig at Hockings (2007) ludonarrative dissonans har et gunstig og ønskelig aspekt, hvor dataspillene fungerer som både kunstnerisk medium og interaktiv semiotisk lekeplass samtidig. Det kan også ses i sammenheng med Cartwrights tanker fra det kunst-tematiske kapittelet, om at et for stort fokus på å formidle en ferdigskrevet historie kan ødelegge spillet (Melissinos & O'Rourke, 2012).

Jeg har nevnt ulike måter den digitale leken kan fungere i barnehagens pedagogiske praksis, hvor barna kan utforske både seg selv og andre kulturer. Gees (2003/2004) forståelse av aktiv læring gir et nokså utvidet syn på hva man kan lære gjennom dataspill, og den digitale leken kan være en god måte å øve kreativitet, noe det visstnok blir etterspørsel av i verden fremover. Den digitale leken har så langt gode levekår som del av barnehagens pedagogiske praksis, men det er samtidig verdt å nevne den digitale leken som allerede foregår i barnehagen. Jeg sier meg enig med pedagogene fra studien om bruk av dataspill i norske barnehager, som mente at dataspillene de bruker ikke stimulerer kreativitet og fantasi (Engelsen et al., 2012). Problemet er riktignok ikke den digitale leken i seg selv, det er læringsappene barnehagene bruker. Sutton-Smith (1986) sier at leketøy, inkludert dataspill, ofte er designet som læringsredskap, og at lek med leketøy dermed kan føre barn inn mot forhåndsbestemte læringsmål, som på sin side ofte ikke har noe med lek å gjøre. Den beste leken og læringen man får i digital kontekst er ikke den robotiske klikkingen på riktige farger man finner i markedsførte læringsspill. Digitalisering kun for digitaliseringens skyld fremstår som lite hensiktsmessig når den non-digitale løsningen er enklere, raskere og trolig mer lystbetont og lærerik. Å eksempelvis sette barn til å telle epler på digitale verktøy, samtidig som det sannsynligvis er et lekekjøkken med fysiske epler like ved, gir inntrykk av en nærmest komisk manglende forståelse for hva digital lek og digitalisering kan være godt for. Typiske læringsspill blir i tillegg av barna selv oppfattet som kjedelige, i motsetning til spillene de har hjemme (Øksnes, 2019). Samtidig viser studien (Engelsen et al., 2012) det man ofte ser skje i barnehagen, hvor nettbrettet blir tatt frem i avdelingen som enda en aktivitetsbase, og nettbrettet dermed tar oppmerksomheten bort fra de andre basene. Dette innebærer trolig en feilaktig tolkning av den digitale leken som en stillesittende og passiviserende lek. Nettbrettet er ikke sidestilt med tegnebordet og legobordet i denne

sammenhengen, på samme måte som det ville virket like forstyrrende å sette i gang sjura på avdelingen. Med utgangspunkt i dataspillet som en semiotisk lekeplass, som på sett og vis kan sammenlignes med de allerede eksisterende lekeklassene i ulike rom i barnehagen, fremstår det rent praktisk mer hensiktsmessig å dele opp barnegruppen, slik at en mindre gruppe kan leke og utforske digital lek på et avskjermet rom. Samtidig kan man trolig vurdere å ha en seriøs gjennomgang av spill-appene på nettbrettene.

5.3 Tema: Digital kultur

I de foregående kapitlene har jeg drøftet hvordan den digitale leken i dataspillet deler likheter med den tradisjonelle non-digitale leken, samtidig som den kan sies å være en kontekstuell betinget lekform i seg selv, med visse særpreg. Jeg har gjort rede for og diskutert hvordan dataspillene kan forstås som kunstneriske uttrykk, både i makt av å inneholde tradisjonelle estetiske virkemidler, men også isolert som et helhetlig kunstnerisk medium i seg selv. Jeg vil i dette kapitlet ta for meg den tredje tematikken fra dokumentanalysen; den digitale kulturen som har dannet seg i kjølvannet av den digitale leken. I lys av markedsverdien er dataspillene allerede vår tids dominante medieform. En forståelse for dataspill dreier seg med andre ord også om innsikt i måten kreativ praksis fungerer i samtidens samfunn (Māyṛā, 2008), noe jeg her direkte relaterer til den digitale kulturens ferdighetskrav. I kjølvannet av datamaskinene, dataspillene og den digitale leken har det dannet seg en egen digital kultur, hvor man som nevnt skiller mellom *digital natives* og *digital immigrants* (Prensky, 2012), for å beskrive de som har vokst opp i denne digitale kulturen, og de som immigrerte underveis. Barn i norske barnehager i dag er i aller høyeste grad innfødte i denne sammenheng, og det er betimelig å spørre seg hvordan den digitale kulturen påvirker barna, på godt og vondt. Dette er i motsetning til resten av oppgaven et relativt stort forskningsfelt allerede, hvor store deler av den eksisterende forskningen er knyttet til statistikk om bruk av sosiale medier, hvordan det påvirker barna, og hva det betyr for forståelsen av barndom. Det er et spennende felt i seg selv, hvor jeg blant annet anser press fra sosiale medier å være en diskusjon hvor viktigheten er parallell med økning i bruk. Jeg vil her trekke frem forståelser av digital kultur i sammenheng med digital lek, med fokus på ringvirkningene av digitalisert lek som et kulturtransformativt fenomen, som jeg ikke har sett vært nevnt i relevant faglitteratur eller forskning.

5.3.1 Sammendrag

Spilldesigner Jesse Schell mener at den største enkelte fremgangen i utviklingen av dataspill var tilstedeværelsen av nettverkstilkobling (SAAM, 2012). Så snart dataspillene ble tilgjengelige for nettverk over internett, fikk man muligheten til å rett og slett skape imaginære verdener, med ekte mennesker i stedet for programmerte figurer. Schell sier at den teknologiske fremgangen ikke kun dreier seg om noe som endret historien til dataspillet som sådan, han mener det tvert imot dreier seg om intet mindre enn den største endringen for menneskeheten vi sannsynligvis har hatt siden utviklingen av ild. Spillutvikler Ed Fries foreslår på sin side at det ikke er teknologien som er interessant, men i stedet hvordan teknologien brukes (SAAM, 2012). Han sier at teknologien endrer livene våre gjennom dataspill. Teknologien er kun mekanismer som lar verden endre seg rundt interaktivitet. Man er ferdig med industrialderen, sier Fries, og det vi har lært oss å kalle informasjonsalderen er antageligvis egentlig en slags spillalder.

Spilldesigner og spillteoretiker, Eric Zimmerman (2015), foreslår samstemt at vi er på god vei inn i det han kaller en *ludic age*, eller en lekaldet, og har i den sammenheng forfattet et manifest for forståelsen av denne nye æraen. Han sier at spill er en del av det det vil si å være et menneske, og sammenligner i den sammenheng med musikk, historiefortelling, og det å skape bilder. Zimmerman foreslår at spillet i seg selv godt mulig kan være det første interaktive systemet mennesket oppfant. Den digitale teknologien har gitt spillet ny relevans, hvor han mener at fremveksten av datamaskiner har vært parallell med gjenoppblomstringen av spill i vår kultur. Han foreslår at det slettes ikke er noen tilfeldighet, og mener at sjakk i stor grad er som digitale maskiner, hvor oppgaven er å lage og lagre numeriske verdier. I denne sammenhengen har ikke datamaskinen skapt spillet, mener Zimmerman, i stedet har spillet skapt datamaskinen. Han viser samtidig til moderne informasjonsnettverk, som ikke lenger fungerer som massive kataloger eller pneumatiske rør. De digitale nettverkene er fleksible, dynamiske og organiske av natur. Han bruker Wikipedia som eksempel, hvor det ikke dreier seg om brukere som får tilgang til et lagerhus med ulik ekspertkunnskap. Det er i stedet et rotete og kaotisk samfunn. Ekspertene er også brukerne, hvor de sammen utvikler systemet som en helhet. Kombinert fører dette til ekspertise både innen eksempelvis politisk historie via ornitologi til detaljerte beskrivelser av ulike Pokémon³¹. Zimmerman foreslår at den dominerende kulturelle formen av det 20. århundret var bevegelige bilder, hvor alt fra

³¹ Pokémon er en spillserie, først utgitt i 1996, hvor man samler en slags skapninger kalt Pokémon.

personlig historiefortelling og nyheter til episke kulturelle narrativ og politisk propaganda ble kraftfullt formidlet gjennom film og video. Denne framveksten av det bevegelige bildet, mener Zimmerman er tett koblet til framveksten av informasjon. Film og video er i denne sammenhengen representert som lineær, ikke-interaktiv informasjon. I den nye ludiske æraen, foreslår Zimmerman at informasjon har en langt mer leken opplevelse. Media og kultur er i økende grad systemisk, modulær og deltakende, og kan tilpasses individuelle behov, karakteristikk Zimmerman mener er typisk for det moderne spillet. Han foreslår at den systemiske verdenen vi lever i, består av komplekse informasjonssystem som påvirker måten vi jobber, forsker, lærer, sosialiserer, romantiserer og generelt kommuniserer på. Dette på måter som ikke kunne eksistert for noen få tiår siden, hvor Zimmerman foreslår at dataspillet er en naturlig del av dette systemiske samfunnet. Der eksempelvis dikt og sang består av systemer, er dataspill dynamiske system i en langt mer bokstavelig forstand. Zimmerman sier at alle spill består av maskinelle innganger og utganger, som er bebodd, manipulert og utforsket. Han mener samtidig at det ikke er nok å være i stand til å lese disse systemene for å forstå dem i en analytisk forstand. Vi må også lære å være lekende i systemene, hvor han regner et lekende system for å praktisk talt være et menneskelig system, eller et sosialt system, som florerer med motsetninger og muligheter. Zimmerman foreslår at å være lekende i denne sammenhengen er drivkraften for innovasjon og kreativitet. Samtidig som vi leker, tenker vi på å tenke, og vi lærer slik å fungere på nye måter. Som en kulturell form regner Zimmerman spillet som direkte koblet til leken.

Zimmerman sier videre at vi burde tenke mer som designere, ettersom vi i den lekende tidsalderen ikke kan ha et passivt forhold til systemene vi bebor. Vi må lære å designe for å forstå hvordan, og hvorfor, systemer er konstruert, og for å forsøke å forbedre disse systemene. Han foreslår at systemer, lek og design ikke kun er aspekter av den ludiske tidsalderen, men også elementer i det han kaller *gaming literacy*. Literacy, eller leseferdighet, dreier seg i denne sammenhengen om å skrive og skape, og å lese og forstå mening, og kan relateres til Gees (2003) forståelse av dataspill som semiotiske domener. Nye leseferdigheter, slik som visuell og teknologisk literacy, identifiseres av Zimmerman (2015) som nødvendig for å være litterær i den ludiske tidsalderen. Framveksten av spill i kulturen foreslås som både årsak og virkning i sammenheng med gaming literacy. Zimmerman sier at problemene verden står ovenfor i dag, behøver den type tenkning man får gjennom denne leseferdigheten, og eksemplifiserer ved å spørre hvordan prisen på bensin i California påvirker politikken i Midt-Østen, og hvordan det igjen påvirker økosystemet i Amazonas. Slike problemer tvinger oss til

å forstå hvordan delene av et system passer sammen for å skape et komplekst helhetlig fenomen, med direkte påvirkning mellom de ulike delpartene. Dette nødvendiggjør samtidig lekenhet gjennom innovativ og tverrfaglig tenkning, hvor systemer kan analyseres, redesignes og endres til noe nytt. I den sammenheng foreslår Zimmerman at vi alle ligger an til å bli spilldesignere, hvor spillene endrer den kulturelle konsumerings natur. Musikk blir spilt av musikere, men siden folk flest ikke er musikere hører de på musikk som noen andre har skapt. Dataspill, derimot, krever aktiv deltakelse. Spilldesign, innebærer ifølge Zimmerman systemlogikk, sosial psykologi og kulturell *hacking*. Å dypt delta i et spill, er å tenke som en spilldesigner, hvor man endrer, fikser og modifiserer spillet for å finne nye måter å spille på. Jo flere som deltar dypt i spillopplevelser i den ludiske tidsalderen, jo mer vil skillet mellom spillere og designere bli uklart. Zimmerman avslutter med det han fremhever som et viktigere poeng enn resten, at spill ikke er verdifulle fordi man kan lære noe av det, eller at det gjør verden til et bedre sted. Zimmerman sier at spill og lek er viktig fordi det er vakkert, i likhet med alle andre former for kulturelle uttrykk. Å sette pris på estetikken i spill, eller hvordan dynamiske interaktive systemer skaper skjønnhet og mening, er ifølge Zimmerman både fantastiske og skremmende utfordringer vi møter i denne gryende ludiske tidsalderen.

Jane McGonigal er spilldesigner og forsker, og har skrevet boken *Reality is Broken* (2012), med den lovende undertittelen *Why Games Makes Us Better and How They Can Change The World*. Hun har holdt en rekke foredrag gjennom TED, blant annet et relativt populært et fra 2010 som er gjentager på litteraturlistene fra oppgavens forarbeid, som også er lagt ut som transkribert versjon (McGonigal, 2014). Her omtaler hun sitt eget doktorgradsarbeid, hvor hun mener studien viser at dagens ungdom ikke føler de er like dyktige i virkeligheten som de er i dataspillene. Det er dreier seg ikke utelukkende om suksess, selv om McGonigal påpeker at følelsen av suksess er en del av det, men det er også relatert til motivasjon for å gjøre noe de opplever som betydningsfullt, og inspirasjon til deltagelse og samarbeid med andre. Hun viser samtidig til en teori som foreslår at dersom man bruker 10.000 timer på hva som helst innen man blir 21 år, vil man bli en *virtuos*, eller særlig dyktig innen et gitt fag. Hun nevner dette i sammenheng med statistikk, som viser at en gjennomsnittlig person i et land med sterk *gamerkultur*, som innebærer de fleste vestlige land, kommer til å bruke minst 10.000 timer på dataspilling innen han eller hun blir nettopp 21 år gammel. Hun foreslår at dette leder til et stort spørsmål; hva blir egentlig dataspillere særlig dyktige i? Dersom vi finner ut hva, sier McGonigal at det vil være en enestående menneskelig ressurs, som vi burde lære oss å dra nytte av. Hun viser til antallet aktive

dataspillere, som bruker minst én time daglig i digitale spillverdener; 500 millioner, og foreslår at vi i det kommende tiåret vil ha enda en milliard spillere som er ekstraordinært og særlig dyktige i *noe*. Det er verdt å nevne at dette ble foreslått i 2014. NewZoos (Wijman, 2020b) statistikk fra 2020 viser at antallet aktive dataspillere i skrivende stund ligger på rundt 2.7 milliarder, hvor 48% av disse spiller på mobil og nettbrett. Antallet spillere er her estimert til å passere 3 milliarder innen 2023. Med andre ord et godt stykke over McGonigals anslag, og på sett og vis et nokså svimlende antall mennesker, hvor man begynner å nærme seg godt og vel en tredjedel av menneskeheten, uavhengig av både alder og kulturell tilhørighet. Men hva blir disse dataspillerne særlig dyktige i?

McGonigal mener at det er fire komponenter som argumenterer for hvordan dataspill gjør mennesker bedre og mer fleksible; *Urgent Optimism*, *Social Fabric*, *Blissful Productivity* og *Epic Meaning* (McGonigal, 2012). *Urgent Optimism*, defineres som øyeblikket like før man har mestret en stor oppgave, hvor man blir fylt med håp, og blir inspirert til å gjøre ens beste innsats for å løse en gitt problemstilling i et spill. McGonigal foreslår at man ser dette som en form for ekstrem selvmotivasjon. Det er snakk om ønsket om øyeblikkelig handling for å løse det gitte problemet, kombinert med troen på at vi har et rasjonelt håp om suksess. Hun omtaler denne suksessen som en *epic win*, inspirert av lingo brukt av dataspillere når de overkommer en utfordring. Når spillere på den andre siden feiler et oppdrag, ofte *epic fail*, mister de sjeldent motivasjonen. I stedet søker de å lære fra feil, og prøver igjen. Denne motivasjonen er ifølge McGonigal vanlig i dataspill, men langt sjeldnere i virkelighetens hverdag. *Social Fabric*, forstås som et tillitsfullt bånd mellom de som deltar i det samme *questet*, eller oppdraget. McGonigal regner dataspillere for å være virtuoser når det kommer til å veve sammen et sterkt sosialt nettverk. Hun viser til forskning som sier at vi liker mennesker bedre etter at vi har spilt et spill med dem, selv om vi kanskje har tapt spillet. Årsaken er at det krever en stor andel tillit for å spille et spill med folk. Vi stoler på at motspillerne vil bruke tiden sin på oss, at de vil spille med de samme reglene, gi mening til det samme målet og delta i spillet til det er over. Å spille et spill, vil derfor ifølge McGonigal bygge opp tillit og samarbeid, hvor resultatet er sterkere sosiale medmenneskelige forhold. *Blissful Productivity*, ble opprinnelig brukt i en annen studie for å definere den unormalt høye utholdenheten hos World of Warcraft³²-spillere. McGonigal definerer begrepet som følelsen av å bli dypt involvert i arbeid som kontinuerlig gir øyeblikkelige og åpenbare resultater. Hun

³² World of Warcraft er et MMORPG (massively multiplayer online roleplaying game) utgitt i 2004, hvor spilleren via internett interagerer både med spillet og andre spillere.

viser til den gjennomsnittlige World of Warcraft-spilleren, som bruker 22 timer hver uke på dataspilling, som kan sies å være omtrent like mye som en deltidsjobb. Hun mener dette viser at dataspillere ofte kan være lykkeligere når de jobber hard enn når de slapper av, og at det fører til en følelse av å være optimalisert som mennesker. Hun foreslår samtidig at det viser hvordan dataspillere kan være villige til å jobbe hardt, både generelt og i tillegg til ordinær arbeidstid, dersom de blir gitt det riktige arbeidet, som føles meningsfylt individuelt tilpasset deres personlighet. *Epic Meaning*, innebærer å føle at man gjør handlinger som endrer verden. McGonigal viser til at mange av de mest populære oppdragene i dataspill dreier seg om intet mindre enn å redde verden, og at man i slike oppdrag blir fylt med en rasjonell optimisme for å løse problemer uavhengig av størrelse. Det dreier seg samtidig om kontekstualisering av oppdragene man gjør, som gir en følelse av at det er en større sammenheng bak handlingene man gjør i dataspillet.

McGonigal sier at disse fire komponentene kan forstås som superkrefter, som først og fremst gjør dataspillere til håpefulle individer som oppriktig tror de kan endre verden. Problemet er at man i dataspillene kan bygge sterkere sosiale forhold, få bedre respons og føle seg mer belønnet enn man gjør i virkeligheten. Det gir slik sett ifølge McGonigal fullstendig rasjonell mening å ønske å bruke mer tid i virtuelle verdener enn i virkeligheten. Hun erkjenner at det langt ifra er en optimal situasjon, og at løsningen kan være å gjøre virkeligheten mer som et spill, inkludert episke proporsjoner på hverdagslige gjøremål. Hun konkluderer likevel til syvende og sist med at virkeligheten er bedre enn de digitale verdenene, og peker på den klare overføringsverdien i hennes forskningsdata, hvor det man har lekt og lært i dataspillene konsekvent fører til en bedre virkelig hverdag.

Relatert til lek-alderen, forståelser av dataspillenes engasjerende natur og den generelle digitale kulturen rundt dataspillene, har det også dukket opp en forståelse av ulike former for digital lek som nyttige praktiske verktøy for å engasjere brukere. Målet i denne sammenhengen er verken lekens egenverdi, didaktisk læring eller eskapering inn i magiske verdener for å søke utfordring og mestring man ikke finner i virkeligheten. Det dreier seg om *gamification*, eller spillifisering av ting som ikke egentlig dreier seg om verken spill eller lek. Gamification, kan ifølge entreprenør og gamification-designer, Yu-Kai Chou (2019), defineres som det å finne ut hva som gjør dataspill engasjerende, og bruke disse virkemidlene i produktive aktiviteter i det virkelige liv. Han mener det dreier seg om et menneske-fokusert design, hvor man tar ting som er gøy og kobler det til produksjon. Han sier at realiteten er at ingen *må* spille dataspill, men de må gå på jobb og betale skatt og regninger. Dataspillet blir

glatt oversett dersom det ikke er interessant eller givende, noe Chou foreslår at har endt med at spilldesignere gjennom flere tiår har blitt eksperter på å holde folk kontinuerlig opptatt med repetitive aktiviteter som gjentar seg mot det han kaller meningsløse mål. Her er mening med andre ord knyttet direkte til produktivitet og økonomisk gevinst, i motsetning til estetikkens nokså ukvantiserbare gevinster. Gamification er å bruke denne kunnskapen til andre ting, hvor man bruker teknikker fra dataspill, som eksempelvis ulike nivåer og poengsystem og lignende, for å interagere med brukere. Chou viser blant annet til at det amerikanske forsvaret bruker mer penger på rekruttering gjennom krigspill enn de gjør på noen andre markedsplattformer. Andre og mer kjente former for gamification kommer til syne gjennom *like*-knappen på Facebook, hvor det å legge ut et innlegg og sanke likes, deler likheter med måten man utvikler figurer med *stats*, eller statistiske poeng i rollespill. Det kan også ses i sammenheng med interaktive reklamekampanjer, hvor man selv deler bilder med emneknagg på Instagram, og på den måten velvillig driver gratisreklame for selskapet bak produktet man reklamerer for. Chou foreslår at gamification i tillegg kan benyttes for å holde arbeidere engasjert på arbeidsplassen, selv om arbeidet i seg selv fremstår meningsløst. I sammenheng med gamification av arbeidsplassen har begrepet *recruitment* funnet sin plass, en kombinasjon av *recruitment* og *entertainment*, for å vise potensielle arbeidssøkere at et gitt arbeid kan være riktig gøyalt (Apostolopoulos, 2019).

5.3.2 Diskusjon

En gjenganger i forståelsen av kunst er at den er en imitasjon av livet, hvor estetikk er en sanselig symbolsk form som inneholder fortolkninger av oss selv og verden rundt oss (Austring & Sørensen, 2006). Oscar Wilde (1889) foreslo at livet tvert imot imiterer kunst i langt større grad enn kunsten imiterer livet. Der én person kan bli inspirert av livet til å skape et kunstverk, har kunstverket i seg selv potensiale til å inspirere millioner av mennesker til å endre sine egne praktiske hverdager og virkelighetsoppfatninger, hvor det trolig er på sin plass å nevne propaganda som et eventuelt uheldig bruksområde. Teknologien gjør jevnlig kvantesprang når det gjelder antall kalkulasjoner en datamaskin kan gjøre. Eksempelvis har en ordinær mobiltelefon i dag betydelig større maskinkraft enn den raskeste datamaskinen på kloden hadde for tjue år siden. I dataspillene kommer dette til syne gjennom svært realistisk grafikk og relativt troverdig og avansert kunstig intelligens, noe som fører til at dataspillene ser mer og mer ut som virkeligheten, til den grad de overgår realiteten de er ment å emulere

(Baudrillard, 1983) - dataspillene har blitt bedre på å imitere livet. Samtidig ser det ut til at virkeligheten samtidig blir mer og mer som et dataspill - livet imiterer dataspillet.

Gamification, og særskilt i sammenheng med arbeidslivet, høres ut som en halvveis dystopisk idé tenkt ut for å eksempelvis holde lavtlønnede arbeidere unna fagforeninger, men det er ifølge Chou (2019) tvert imot en viktig del av hvordan markedet i dag fungerer. Man kan selvsagt samtidig si at det er fullstendig i tråd med kulturindustriens mål om økonomisk gevinst. Senkapitalismen har tjent gode penger på konsumering av kunst og kultur, og det lå på sett og vis i kortene at det samme ville skje med leken. Det fremstår illevarslende at industrien forsøker å koble det den selv åpent kaller meningsløst arbeid til gøyale lek, noe som samsvarer, og delvis overgår, Postmans (1987) hypotese om at vi er i ferd med å more oss selv til døde. Tidligere nevnte Jane McGonigal har til tross for å ofte bli koblet til gamification, gjort det svært klart at det er noe helt annet enn det hun driver med (Feiler, 2012). Hun regner gamification som det å konstruere et spill for å motivere folk til å gjøre noe de egentlig ikke har lyst til å gjøre. Hun foreslår at dersom spillet ikke dreier seg om et mål man har en iboende motivasjon for å nå, vil ikke spillet fungere. Dette kan samtidig ses i sammenheng med selveste Platons (1963/ca. 375 BC) forslag om tvang og lek som motstridende faktorer. På sett og vis kan man forstå dataspillenes engasjerende natur som relatert til utforskningen og leken i spillets kontekst, hvor den digitale lek-verdenen på sett og vis blir målet i seg selv. Å benytte de samme funksjonene for å få folk til å leke på jobb, eller drive gratisreklame for et internasjonalt selskap, er i beste fall et falskt spill med tåkelagte mål. På samme måte som man kan si at kunsten mister sin viktige funksjon i samfunnet når den konsumeres uten å kontempleres over (Adorno & Horkheimer, 2002/1944), kan man trolig si det samme om leken dersom den utelukkende kobles til økonomisk gevinst, på samme måte som instrumentelle læremål står i fare for å forkludre lekens egenverdi. Det er ikke dermed sagt at man ikke kan leke på jobb, noe man kan argumentere for at man både kan og trolig bør, i likhet med i livet generelt. Problemet er når arbeidsgiveren selv kaller det lek, hvor målet ikke er å ha det gøy, men svært spesifikt å øke produksjonen og den økonomiske gevinsten.

Gamification bruker altså digital lek for å få folk til å gjøre noe de ellers ikke ville ha gjort. Samtidig gjør man riktignok det samme med barn som eksempelvis ikke vil kle på seg når man skal ut. Man lager en lek, og sier at førstemann ut døra vinner. Man kan selvsagt si at det er på sin plass med en etisk diskusjon angående hvorvidt målet helliger midlet i en slik sammenheng. Selv er jeg tilbøyelig til å foreslå at det er en bedre løsning å avlede barna med

tull og tøys og lek i påkledningen, enn det er å bruke situasjonen instrumentelt for å øve på barnas evne til å lystre autoritetspersonene i barnehagen, et argument jeg faktisk har hørt blitt foreslått i fullstendig alvor. Alternativt kan man spørre seg hvor tjent vi er med at internasjonale selskap med milliarder på bok manipulerer oss som om vi var barn. Man kan som nevnt, til en viss grad, se dette i sammenheng med instrumentell bruk av lek, eller det man kan kalle skjulte læremål med leken, som i tur kan forstås som en form for godartet og positiv manipulasjon. Forskjellen er at man som pedagog, i alle fall ideelt sett, lurer barnet til å lære noe fordi man forventer at barnet har nytte av det. For pedagogen er barnets positive utvikling sentralt. For gamification-industrien kommer den økonomiske gevinsten først, uavhengig av om de manipulerer voksne eller barn.

Dersom Zimmerman (2015) har rett i at vi i full fart er på vei inn i en lekende tidsalder, kan man tenke seg at det bør ha innvirkninger for det pedagogiske arbeidet. Det kan forstås som et bidrag til debatten om lek og læring i barnehagen, hvor det argumenterer for et større fokus på dynamisk lek med systemer i læringssituasjoner, noe jeg riktignok har inntrykk av at allerede er viktig for mange pedagoger i barnehagen. Det kan også ses som et relevant tema i andre sammenhenger, hvor eksempelvis grunnskolen i lys av Zimmermans forståelser av digitale leseferdigheter og endringer i arbeidsmetoder kan være tjent med å i større grad relatere læremål og metoder til egenskaper elevene vil dra nytte av i fremtiden. Et større fokus på de dynamiske og organiske informasjonssystemene, hvor elevene tenker mer som designere, kan føre til et mer aktivt forhold til systemene i samfunnet, noe som også kan relateres til en bedre og mer kritisk forståelse for kultur- og gamification-industrien, i likhet med de sosiale mediene. Her vil Gees (2003/2004) aktive læring gjennom semiotiske domener også være nyttig for å utarbeide undervisningsmetoder relatert til systematisk forståelse for læring gjennom medier. Zimmerman (2015) foreslår at vi i lekalderen tenker på det å tenke mens vi leker digitalt, noe jeg setter i sammenheng med Lantz (2014) forståelse av den digitale leken som en estetisk form for tenkning og gjøring, som gir oss mulighet til å se inn i våre egne tanker og hvordan de fungerer. Når det gjelder kommende tidsaldre, er det riktignok flere synspunkt å ta stilling til. Professor i utviklingspsykologi, Dion Sommer (2017), foreslår relativt pessimistisk at det ikke er en lekalder vi er på vei inn i. Han mener derimot at det er snakk om en humanoidalder, preget av «turboladet globalisering» (2017, s.44). Han spør retorisk om barn i fremtiden, som noe helt normalt, kommer til å bruke avansert teknologi som lekekamerat. Sommer snakker videre om barns lek med roboter, hvor han problematiserer at barn ikke er tilstrekkelig «robot-skeptiske» (2017, s.45). Barn har

riktignok lekt med dataspill, en form for avansert teknologi, siden 80-tallet. Ikke som lekekamerat, men som leketøy, selv om den praktiske forskjellen godt kan være uklar hos det lekende barnet. Skepsisen til teknologi er selvsagt på sin plass, hvor kritiske øyne er en fornuftig forutsetning for vurdering om vi strengt tatt trenger alt av ny teknologi, hvor gamification står igjen som et godt eksempel. Sommers robot-skepsis minner for øvrig mer om moralsk panikk. Robotlekene han omtaler er ikke lekekamerater, de er ikke engang humanoider. De er glorifiserte radiostyrte dukker. Det minner til en viss grad om da Tamagotchien³³ kom til Norge på slutten av nittitallet. Den skapte redsel for digitalisering av kjæledyr, og medfølgende underutviklet empati når barna sluttet å mate den. Barna selv, jeg inkludert, manglet empati for Tamagotchien fordi den åpenbart ikke var virkelig, og vi fint klarte å skille den fra levende vesener. Den var komisk utdatert, allerede etter datidens standard for digital lek, på lik linje med dagens radiostyrte dukker, som i antall funksjoner knapt har utviklet seg nevneverdig siden åttitallets dukker med snor, brukt som eksempel av Sutton-Smith (1986). Å bruke dukker som lekekamerater er på sin side en fantasilek som barn har lekt i tusener av år. Man er rett og slett litt sent ute med å være skeptisk til det som rent praktisk er dukkelek. Det man i stedet kan og bør være skeptisk til, er de reelle robotene; algoritmene som eksisterer utelukkende som skjult kildekode, som overvåker barns bruk av digitale verktøy med den hensikt å utarbeide brukertilpasset reklame (Reyes et al., 2018, Egelman, 2019).

Vi lever midt i et massivt skifte i hvordan forbrukerelektronikk fungerer, hvor IoT (Internet of Things), som brukes som en fellesnevner på forbrukervarer som er tilkoblet internett, vil bli større de kommende årene. World Economic Forum anslår at 10% av verdens befolkning i 2025 vil ha klær som kommuniserer over nettet (Schwab, 2016). Rent praktisk og nokså rasjonelt kan dette komme til syne i en hypotetisk parkdress med innebygget sensorer for GPS og bleieskiftvarsel. En av de mest vanlige IoT-teknologiene vi er kjent med i dag er robot-støvsugeren, hvor en svært populær og bestselgende merkevare, iRobot, fører en uttalt databasert forretningsstrategi (Zuboff, 2019). Robotstøvsugeren tegner opp eierens bolig, slik at man kan velge selv hvor den skal støvsuge og hvilke områder den skal unngå. Denne dataen, komplett med opptegnede kart over hvordan privatpersoner innreder hjemmet, deriblant hvordan de plasserer godstolen i forhold til bokhylla, eller hvor langt fra sofaen TVen er plassert, selges videre til Google, Amazon og Apple, som drar god nytte av

³³ Tamagotchi er et bærbart virtuelt kjæledyr, først utgitt i Japan i 1996. Den dør dersom man ikke mater den jevnlig.

statistikken man får ut av dataen (Zuboff, 2019). Det er langt ifra utenkelig at den samme forretningsmodellen vil benyttes for den hypotetiske parkdressen, til tross for at den brukes av et barn. Det er tvert imot en selvfølge at datainnsamlingen vil finne sted, ettersom det i praksis er slik IoT er ment å fungere. Det globale markedet for digital lek var i 2020 verdt 180 milliarder dollar (Witkowski, 2021). Industriens inntjening er ventet å ytterligere øke til 300 milliarder dollar innen 2025 (Globaldata, 2019). Ifølge Mouritsen (1996) er barn og barndom viktig data for kulturindustrien, som driver målrettet og omfattende forskning, i tillegg til produktutvikling og markedsføring, for å gjøre slant på barneleken. I en barnehage får man i all hovedsak tilgang til digital lek gjennom et nettbrett tilkoblet internett, hvor operativsystemet som regel er produsert av Apple (med operativsystemet iPadOS) eller ved visse unntak Google (med operativsystemet Android). En studie som tok for seg 5,855 nettbrettapper designet for barn (Reyes et al., 2018), konkluderte med at 57% av appene brøt aktuelle personvernlover for barn. Den ulovlige datainnsamlingen dreide seg blant annet om bruk, lokasjon og personlig brukerinformasjon. Denne datainnsamlingen blir ofte omtalt som *Big Data Advertising* hvor massive mengder informasjon innhentes, og deretter blir matet til algoritmer som danner grunnlag for brukertilpasset reklame. I praksis bruker Apple og Google en Ad-ID, som er koblet til brukeren av det digitale verktøyet (Egelman, 2019). En slik identifikasjonsmarkør kan benyttes av både Apple og Google selv, i tillegg til tredjehands apper, for å koble dataene til bestemte brukere. Man kan som bruker nullstille denne identifikasjonsmarkøren, men som Egelman (2019) viser, er dette fånyttet dersom appene samtidig samler inn IMEI-nummeret på nettbrettet, og kobler denne til Ad-ID. IMEI-nummeret er en hardwarebasert identifikasjonsmarkør som ikke kan nullstilles. Dersom man nullstiller Ad-ID vil IMEI-nummeret altså forbli det samme, og den nye Ad-IDen vil enkelt kunne kobles til det gamle IMEI-nummeret. I en undersøkelse for å finne ut hvor utbredt dette var, så Egelman (2019) på om lag 24 000 tilfeldige apper, hvor resultatet var at rundt 70% av disse samlet inn Ad-ID sammen med identifikasjonsmarkører som ikke kan nullstilles. Blant disse appene finner man flere populære spill for barn jeg har sett bli spilt av barna i barnehagen, som My Talking Tom³⁴, Temple Run 2³⁵ og Angry Birds³⁶. Blant de tjue mest populære appene som samlet inn slike statiske identifikasjonsmarkører, hadde alle over 100 millioner installasjoner.

³⁴ My Talking Tom er en slags kjæledyrssimulator utgitt i 2013, omtrent som Tamagotchien, men som app på mobiltelefon og nettbrett. ³⁵ Temple Run 2 er et mobilspill utgitt i 2013, hvor man kontinuerlig løper langs en bane, samtidig som man hopper over hindringer. ³⁶ Angry Birds er en mobilspillserie, først utgitt i 2009, hvor man rent praktisk skyter fugler på griser.

Dette belyser et noe underkommunisert problem, med trolig større ringvirkninger enn vi ønsker å tro. Monitor 2019 (Fjørtoft et al, 2019) viser at 95,2% av norske barnehager i 2019 hadde nettbrett, hvor hele 92,5% av kildene mener at de ivaretar barnas personvern i barnehagens digitale praksis. Dette tyder på en manglende innsikt og forståelse for datainnsamlingen som beviselig finner sted, noe som forsterkes av at 84,3% av kildene sier at de er delvis eller helt enige i at de har behov for å heve sin digitale kompetanse (Fjørtoft et al, 2019). Personvern er åpenbart omfattet av mer enn å eksempelvis skjule barnas fjes på bilder som deles eksternt. Det er relativt kort vei til å mistenke at det for det første er umulig å unngå denne datainnsamlingen i norske barnehager, og for det andre at det foregår i svært utbredt skala. Å holde seg oppdatert på hvilke apper som driver datainnsamling krever mye tid, i tillegg til at operativsystemene likevel innhenter annen data om bruk, eksempelvis via informasjonssøk. Algoritmene kan enkelt knytte lokasjonsdataen til et barnehagebygg, hvor bruksdataen rent hypotetisk, men i tråd med hvordan systemet er ment å fungere, kan brukes statistisk for å se når og hvordan barn bruker digitale verktøy. Forskningsmessig er dette svært interessant data, men ingen deltakere, eller foresatte av deltakere, har gitt samtykke til denne datainnsamlingen. Samtykket ble gitt av personalet i barnehagen ved første gangs bruk av nettbrettet, som en obligatorisk ja-knapp etter en 7,135 ord lang rammeavtale i tilfellet Apples iPad (Halsam, 2017), noe som også er gjeldende for iPhone. Den innsamlede dataen danner ikke grunnlag for en større studie rundt barns bruk av digitale verktøy i barnehagen, noe som ville vært interessant forskningsdata, men blir i stedet brukt for å tilpasse reklame målrettet mot barn. Det er et nokså alvorlig problem, og det er vanskelig å se for seg en god løsning. Å slutte med nettbrett vanskeliggjør satsingen på digitale verktøy i barnehagen. Alternativet er selvsagt å endre lovverket for å gi annonsører og internasjonale selskap fri tilgang, og rett til å overvåke barna i barnehagen, men det må sies å være en relativt dårlig løsning. Rammeplanen fra 2017 sier at personalet skal utøve digital dømmekraft og ivareta barnas personvern (Kunnskapsdepartementet, 2017), så noe må trolig gjøres.

Alt er likevel ikke håpløst. McGonigals (2014) forståelse av dataspillere som bemerkelsesverdig gode i *noe*, gjør at man bør finne en tilnærming som ivaretar barnas personvern. Dette går selvsagt delvis tilbake til kapittelet om den digitale leken i seg selv, men jeg ser det også relevant til den digitale lekens kulturelle ringvirkninger. McGonigal (2012) sier at spilleren blir fylt med håp og inspirasjon som vedvarer når spillet er over, danner tillitsfulle bånd til andre utenfor spillet og lærer seg at hardt arbeid kan være gøy. Distinksjonen til gamification i sistnevnte påstand, er at det er arbeidet i seg selv som er gøy,

individuelt relatert til personlige tolkninger av hva som er meningsfylte aktiviteter. Dette er i direkte kontrast til gamification-varianten, hvor man søker å motivere folk til å gjøre noe de ikke har lyst til å gjøre. Å lære barn at arbeid kan være gøy virker vesentlig mer fornuftig enn å motivere barna til å gjøre noe de ikke har lyst til å gjøre. Det høres likt ut, men fremstår som to nokså ulike perspektiv på hva det vil si å leke, lære, arbeide og generelt leve. McGonigals (2012) påstand om de episke meningene i den digitale lekens handlinger, og spillerens påfølgende rasjonelle optimisme, kan på sin side rent praktisk fungere som digital antidepressiva, dog i en mer preventiv sammenheng i barnehagen.

6 Avsluttende kommentarer

Jeg har i denne oppgaven undersøkt hvilke forståelser av digital lek ulike aktører i dataspill-industrien har. Det betyr at enkelte aspekter av den digitale leken har blitt utelatt som følge av problemstillingens formulering, eksempelvis lek med digital produksjon. Det har på sett og vis også vært en bevisst avgrensning relatert til hvor mye jeg rent realistisk får tid og plass til i en masteroppgave. Etter min vurdering har likevel avgrensningen har fungert godt, og jeg mener jeg sitter igjen med god og spennende data. Man kan likevel anta at det er flere interessante syn og perspektiv hos aktører jeg ikke har fått med meg. For det første er «ulike aktører» relativt generelt, og for det andre er det nokså mange aktører i dataspill-industrien, og man kan anta at en god del av disse ved ett eller annet tidspunkt har uttalt seg om hva de mener digital lek er. Jeg har forsøkt så godt det lar seg gjøre å finne det jeg har sett bli omtalt som toneangivende aktører og dokumenter, samt motstridende utsagn og alternative synspunkt.

6.1 Oppsummering

Analysearbeidet ledet meg inn på tre tematikker for oppgaven. I den første tematikken, dataspillet som kunstform, argumenterer kildene, ofte med utgangspunkt i eget arbeid, for å anerkjenne dataspillet som et kunstnerisk medium. Oppgavens diskusjon og senere års lovendringer tatt i betraktning, vil jeg si at man fint kan konkludere med at dataspillet er et kunstnerisk medium. Chris Crawford's drøm er med andre ord omsider realisert, selv om man kan spørre seg om ikke drømmen *egentlig* var oppfylt allerede før han trakk sverd og stormet ut av sin egen forelesning. Relatert til barnehagen betyr det at man har en gedigen kasse med estetiske opplevelser å forsyne seg av, selv om flere av disse opplevelsene er designet av kulturindustrien, for forbrukersamfunnets kontinuerlige konsumering av kulturprodukter. Den andre tematikken dreier seg om den digitale leken som befinner seg i dataspillet. Jeg legger allerede i teorikapittelet til grunn at den digitale leken er nært forbundet med den non-digitale, hvor kildene foreslår delvis det samme, men at den også er en semiotisk lekeplass, som både kan føre til et systematisk rammeverk for aktiv læring, samt mer relatert til den ukvantifiserbare egenverdien, fungere som ulike digitale univers hvor man som spiller kan skape mening ved å utforske både seg selv og den digitale sandkassen. Oppgavens tredje tematikk, den digitale kulturen, kan på sin side blant annet forstås som kontekstualisert lek i en helt ny æra, tilpasset de dynamiske systemene i samfunnet, hvor den digitale leken

tilsynelatende har svært positive ringvirkninger på livet også utenfor dataspillene. Den kan riktignok også forstås som normalisering av personvernbrudd og problematisk datainnsamling, hvor den digitale leken er gjenstand for algoritmedrevet forbrukerreklame spesialdesignet for barn. Det er vrient å konkludere med noe fornuftig i forhold til både kulturindustrien og datainnsamlingen, annet enn å gjenta at eldre spillkonsoller elegant hopper bukk over disse utfordringene.

6.2 Implikasjoner for synet på digital lek i barnehagen

Jeg har underveis i oppgaven diskutert ulike implikasjoner aktørenes forståelser kan ha for synet på digital lek i barnehagen. Studien i sin helhet kan forhåpentligvis bidra til en bevisstgjøring av dataspillet som et interaktivt kunstnerisk medium, og i tillegg hvordan den digitale leken fungerer, både som kontekstuell plassering av tradisjonelle lekformer og som en enestående særpreget lekform i seg selv. Den legger også opp til en kritisk forståelse av den digitale kulturen, med instrumentell appropriering av leken fra en industri som først og fremst har økonomisk gevinst som mål, både via gamification og algoritmedrevet datainnsamling. Den kan slik føre til bedre forståelser både hos de teknologikritiske røstene i barnehagen, og de som eventuelt ukritisk søker digitalisering av det som digitaliseres kan. Digital lek og digital kultur er ikke en enkel tematikk man uten videre kan eller bør utelukke eller inkludere i barnehagens praksis. Det krever innsikt i de digitale og non-digitale systemene som styrer kulturen og skaper leken, noe denne oppgaven forhåpentligvis kan bidra til.

6.3 Videre forskning

Jeg anser på sett og vis denne masteroppgaven som første ledd i et større forskningsprosjekt som kan ta flere veier. Jeg har derfor utarbeidet et sett påstander, eller hypoteser, som synes å være rimelige antagelser ut fra oppgavens oppdagelser. Hypotesene er utarbeidet via oppgavens tematikker, som har vært nyttige kategorier for å snevre inn og diskutere ulike tematiske forståelser av digital lek. Flere av forståelsene jeg har gjort rede for, kan riktignok sies å gå på tvers av tematikkene, ettersom den digitale leken foregår i et dataspill, og det hele kan sies å være en del av den digitale kulturen. Jeg går her tilbake til problemstillingens

formulering, og unnlater derfor, med et nytt og utvidet perspektiv, å koble de tre tematikkene til spesifikke hypoteser. Jeg mener at disse hypotesene kan undersøkes nærmere i mer praktiske prosjekter, eksempelvis observasjonsstudier med tilrettelagte aktiviteter i bunn, gjerne i kombinasjon med samtaler med barna og personalet. Tanken er å teste disse hypotesene, for det første for å se om de stemmer, slik at man kan videreutvikle gode teoretiske forståelser for hvordan den digitale leken fungerer, og for det andre for å se om de eventuelt stemmer godt nok til at man kan foreslå relativt drastiske endringer i tilnærmingen til digital lek i barnehagens pedagogiske praksis.

1. Digital lek er sosialsemiotisk interaksjon gjennom handlinger, bevegelser og meningsskaping i digitale lek-verdener.

Denne hypotesen legger opp til at den digitale leken er en meningsskapende aktivitet for barna. Når barna hopper i dataspillet, foreslår jeg at det rett og slett rent praktisk tilsvarer et fysisk hopp i virkeligheten, hvor barnas fysiske utfoldelse i spillet muligens kan ses i direkte sammenheng med kroppens fenomenologi (Merleau-Ponty, 2005/1945).

2. Digital lek er i seg selv et semiotisk domene, hvor en forståelse for aktiv læring gir et utvidet perspektiv på hva, og hvordan, man kan lære i, og gjennom, den digitale leken.

Denne hypotesen legger opp til at læringen som skjer i den digitale leken ikke er åpenbar, men likevel relativt omfattende. Gjennom forståelsen av aktiv læring kan man eksempelvis anta at Tetris er en god måte å indirekte utvikle matematiske evner. Eventuelt kan det også fungere bedre enn tradisjonelle metoder, hvor man i et prosjekt kunne sammenlignet barnas forståelse av ulike geometriske former før og etter Tetris.

3. Dataspillet kan ikke forstås med det tradisjonelle skillet mellom spill og lek, ettersom den digitale leken ofte er vesentlig mer fri enn den regelstyrte leken man finner i non-digitale spill. Dataspill er derfor mer lek enn det er spill.

Denne hypotesen er mest ment å relatere det å spille dataspill til begrepet digital lek, og har som nevnt blitt grundig omtalt i en eksisterende studie (Marsh et al., 2016). Jeg oppfatter

likevel at påstanden er kontroversiell, hvor man kan være tjent med å teste hypotesen videre i praksis i barnehagen, hvor man gjennom dialog med barna underveis i digital lek kan få innsikt i hvordan barna selv opplever leken i dataspillene. Opplever barna eksempelvis selv reglene i spillet som absolutte, eller er de mer tilbøyelige til å finne opp sin egen lek?

4. *Digital lek består av tradisjonelle lekformer i en digital kontekst. Barn som vokser opp i digital kultur vil ha en flytende overgang mellom digital og non-digital lek, og gå sømløst inn og ut av digitale lek-verdener, hvor den digitale leken inspirerer den non-digitale og omvendt. Man kan derfor se digitale lek-verdener som et utvidet lekeområde.*

Denne hypotesen er relatert til skillet mellom spill og lek, men omfatter også den digitale lek-verdenen som særskilt lekeplass. En praktisk studie rundt barnas digitale lek kan i denne sammenheng føre til en bedre forståelse for hvordan og hvorfor barna går sømløst inn og ut av digitale lek-verdener, og på hvilke måter den digitale leken inspirerer den non-digitale og omvendt.

5. *Digital lek i form av dataspill består av ulike estetiske virkemidler, både som helhetlig uttrykk og som individuelle kunstformer, og kan derfor brukes som estetisk sanselig opplevelsesverktøy i kunstformidlingsarbeid i barnehage.*

Denne hypotesen legger opp til at dataspillene består av estetiske virkemidler og kunstneriske uttrykk som passer inn i det eksisterende kunstformidlingsarbeidet i barnehagen. Jeg legger gjennom oppgaven opp til at vi er forbi spørsmålet om dataspill er kunst eller ikke, og en eventuell studie ville derfor vært mer relatert til hvordan barna opplever ulike dataspill ut fra et kunstestetisk perspektiv, og hvordan man kan planlegge og tilrettelegge et slikt prosjekt. Det er også interessant å utforske hvordan barna inspireres av inntrykkene fra dataspillet for å skape egne kunstneriske verk utenfor dataspillet, relatert til spillets design.

6. *Digital lek er en estetisk form for tekning og gjøring, som gir oss mulighet til å observere og analysere våre egne tanker og handlinger samtidig som de utføres, noe som fører til en direkte metakognisjon hvor vi vurderer oss selv i praksis som en*

estetisk erfaring. Digital lek kan derfor benyttes i individuelle situasjoner for å trene mestringsfølelse, problemløsningslyst og pågangsmot.

Denne hypotesen foreslår at den digitale leken er et nyttig observasjonsverktøy, både for barna selv og pedagogen. En studie relatert til hypotesen kunne eksempelvis ha undersøkt hvordan barna møter utfordringer i den digitale leken, hvor man gjennom dialog kan belyse barnas refleksjoner over sine egne handlinger.

7. Barnehagens digitale verktøy kan være en Nintendo!

Jeg foreslo i innledningen at Rammeplanens formulering kan føre til at en Nintendo blir barnehagens digitale verktøy. Denne hypotesen foreslår kort og greit at det er fullstendig mulig. Jeg vil samtidig påstå at det er vesentlig færre utfordringer knyttet til bruk av en spillkonsoll som barnehagens digitale verktøy enn det moderne nettbrettet. I tillegg vil man som jeg har argumentert for, være tjent med å benytte seg av eldre konsoller uten nett-tilgang. Det behøver selvsagt ikke å være en Nintendo, det kan like gjerne være en Sega eller en Atari, eller for den saks skyld, en eldre datamaskin de største barna kan finne ut av selv. På samme måte som barnehager i dag ofte får gamle Legobrikker av foreldrene, kan man ha en lignende gjenbruksordning for spillkonsoller og datamaskiner. Samtlige argument fremmet i denne oppgaven for den digitale lekens egenverdi, eventuelle læringsgevinster og dataspillet som kunstnerisk medium er like gjeldende for spill produsert på 80-tallet som de moderne dataspillene, hvor denne siste hypotesen legger opp til at alle de andre hypotesene kan testes ved bruk av en eldre spillkonsoll.

Epilog

Johan Huizinga (2016/1949) definerte spilllets lek som en aktivitet innenfor spesifikke rammer av tid, rom og mening. Med denne forståelsen, mente Huizinga at man lett kan konkludere med at også akademisk arbeid er en form for lek, fordi det som hovedregel er isolert innenfor sitt eget felt, og bundet av rammene av sin metodologi. Samtidig foreslo han at reglene for den akademiske leken riktignok ikke er bundet i sin egen realitetsboble, eller magiske sirkel, slik som spillet. Resultatene blir konstant vurdert opp mot alternative metoder, og medfølgende motstridende resultat og hypoteser. Frans Mäyrä (2008) foreslår samstemt at vitenskap er relativt likt hvordan spillene fungerer, men relaterer på sin side til dataspillet. Han sier at dataspill dreier seg om å skape, teste og endre innfallsvinkel for å komme videre, der de akademiske studiene innebærer å skape hypoteser og strategier, og deretter endre dem, ettersom selv de mest plausible hypotesene kan være en blindvei. Når man av og til gjør en oppdagelse, åpner det gjerne dører for nye hypoteser og utfordringer. Akademikeren spiller riktignok ikke et ferdig spill, men må skape spillet selv, og minner derfor ifølge Mäyrä mer om spilldesigneren enn spilleren. Akademikeren må lage en systematisk struktur for sine idéer, og deretter se hvordan det ferdige verket blir spilt med av andre medlemmer av det akademiske samfunnet. Er akademisk arbeid, og dermed denne oppgaven, en form for lek eller spilldesign? Eller for den saks skyld, er lek en snedig form for underbevisst, uformelt og abstrakt akademisk arbeid for den som leker leken? Svaret er selvsagt avhengig av hvordan man forstår lek og læring, både i digital og non-digital kontekst.

Da jeg var ung og lovende, og rundt ti år gammel, var vi godt i gang med engelskundervisningen på skolen. Omtrent samtidig spilte jeg eventyrspillet Monkey Island. Spillet er nokså tungt tekstbasert, med dialogvalg i møte med figurer i spillet for å føre historien videre. Disse figurene gir både subtile og mer åpenbare hint for hva man skal gjøre videre gjennom dialogen, noe som nødvendiggjorde en god forståelse for engelsk. Det var her jeg først lærte at åpne oversettes til open, som i open door, ettersom det var blant de mest grunnleggende måtene å interagere med spilllets funksjoner på. I starten gikk jeg bare rundt på den første øya i spillet, og var fornøyd med å utforske en digital verden uten å nødvendigvis forsøke å føre handlingen videre. Etter hvert innså jeg likevel at jeg måtte forstå engelsk for å snakke med innbyggerne på øya, slik at jeg kunne åpne nye områder i spillet, og for den saks skyld, finne ut hva historien i spillet egentlig dreide seg om. Å lære engelsk ble på denne måten en del av problemløsningen i spillet, hvor språktrening ble direkte koblet til lek. Dette

førte til en lærelyst skoleverket verken før eller siden har vært i stand til å reprodusere, og samtidig at jeg lærte vesentlig flere gloser og ulike former for syntax fra spillet og min egen ordbok, enn jeg gjorde fra engelsklæreren og skolens lærebok. Jeg vil ikke forsiktig foreslå at det kan være en sammenheng mellom digital lek og læring i dette tilfellet, jeg vil rett og slett si at det er en underkommunisert og bemerkelsesverdig bedre måte å lære på enn skolens passive tavleundervisning og pugging, og i tråd med Gees (2003/2004) forståelse av aktiv læring i dataspillene.

Flere av poengene jeg trekker frem i denne oppgaven kan samtidig direkte relateres til synet på den tradisjonelle leken. De færreste vil stusse dersom man foreslår at barnas non-digitale lek er kompleks, og indirekte fører til læring av ett eller annet slag, eksempelvis sosiokulturell læring via rollelek, eller grov-motorisk trening av kroppen i boltrelek. Å antyde det samme om dataspilletts digitale lek er tilsynelatende fortsatt noe mer kontroversielt. Man kan spekulere i hva det har seg. Er det fordi voksne spiller de samme spillene, og vi voksne helst vil ha oss frabedt antagelser om hvorfor vi gjør ting? Har vi en tendens til å nekte oss selv anerkjennelse av våre fritidssysler som lek, fordi det å leke er flaut, slik som Sutton-Smith (1997) foreslår? I så fall er det et alvorlig problem. Et alvorlig syn på livet bør tas på alvor før det er for sent og leken er glemt, noe som gjelder både for barn og voksne. Den digitale leken i dataspillene kan med gode argumenter forstås som nært beslektet med den tradisjonelle non-digitale leken, med alt det innebærer. Den digitale konteksten er en annen sak, hvor voksne tilsynelatende kun leker barnas lek dersom leken foregår i en stillesittende digital kontekst, som på ett eller annet avgrenset vis lar voksne fortsette å leke den samme leken, hele veien fra barndommen til voksenlivet. Er det en trang til eskapisme fra hverdagens alvor og virkeligheten generelt, eller er det rett og slett et etterlengtet skritt tilbake til vår naturlige form som Homo Ludens, og hvorfor er det i så fall tabu å klatre i trær eller hoppe i søledammer som voksen? Jeg har en mistanke. Den digitale konteksten gir voksne inntrykk av at de kun passivt deltar i leken. Å leke *på ordentlig*, som kroppslige uttrykk i den fysiske virkeligheten, er for voksne tabuisert til den grad vi forutsetter illusjonen av å kun delta på et rent intellektuelt nivå før vi gir oss hen til lekesverd og magi. Det er riktignok kun en illusjon dersom hypotesene jeg fremmer stemmer, hvor meningsskaping via kroppslige uttrykk er like viktige i digitale verdener som i non-digitale. Samtidig kan man kanskje se den digitale leken som en slags støttehjul, som forhåpentligvis hjelper voksne å bli mer utforskende, uttrykksfulle og lekende også utenfor dataspillene.

Det har vært et spennende felt å fordype seg i. Med en global pandemi og sosial distansering som bakteppe, har jeg i tillegg hatt ekstra god tid, både til oppgaveskriving og prokrastinering. Jeg har i likhet med mange andre voksne på min alder en tendens til å velge digitale kontekster når jeg eskaperer virkelighetens mas og tjas, og masterperioden har slettes ikke vært noe unntak. Uten de sosiale forventningene til kontakt, har jeg også fått muligheten til å fordype meg ytterligere i digitale verdener som har fascinert meg, fra Night City i Cyberpunk 2077³⁷ til Hyrule i Legend of Zelda. Jeg har utforsket grotter for å finne skatter, løst gåter og avdekket konspirasjoner som detektiv, kjørt racerbil og utført halsbrekkende stunt i jetfly. Det er ingen annen måte å se det på, jeg har lekt fantasilek og rollelek. Ikke som en teknisk didaktisk tilnærming til pedagogisk praksis med barn. Enten alene og for meg selv, eller sammen med samboeren min. Samtidig er jeg godt voksen og relativt oppegående. Kanskje det ikke er noen motsigelse. Kanskje voksne godt kan leke fritt uten å forsvare det med særskilte mål annet enn leken i seg selv. Kanskje det på sin side er fornuftig eskapisme som motsvar til den iboende normative eksistensielle angsten alle mennesker er født med (Sutton-Smith, 1997). Eller kanskje normen for den saks skyld er leken i seg selv, og den eksistensielle angsten er resultatet av for lite lek. Det er vanskelig å virkelig forstå hva lek er, både i og utenfor digital kontekst, og ikke minst hvorfor i all verden vi leker, slik det også er med alt annet av abstrakte fenomener med individuelle opplevelser. Da mener jeg selvsagt for oss voksne. Barn vet instinktivt hva lek er.

Den digitale kulturen kan på sin side forstås som et beist med to hoder, hvor det ene hodet sprer regnbuefargede lys som endrer samfunnet i retning mer lek og mindre alvor. Det andre hodet spyr ut edder og galle, og danner grunnlag for ny og invaderende datainnsamling som presser grensene for hva vi er villige til å godta av personvernsproblematikk. På den ene siden får man robot-støvsugere som fører til mindre husarbeid, på den andre inviterer man fremmede inn i hjemmet for å notere ned hvordan vi plasserer møbler, som deretter gir oss reklame for interiørdesign, fordi de etter å ha sett hvordan vi innreder rett og slett mener vi åpenbart trenger hjelp til den slags. For oss voksne er det trolig for sent, hvor de praktiske løsningene er for gode, og villigheten til å gi fra oss personlig informasjon er langt høyere enn villigheten til å, grøss og gru, eksempelvis støvsuge selv. Det er likevel et problem med langt større alvorlighetsgrad når det gjelder barna, hvor den målrettede datainnsamlingen om barnas bruk av digitale verktøy enten er ulovlig, eller befinner seg i personvernlovens

³⁷ Cyberpunk 2077 er et action-rollespill utgitt i 2020, inspirert av den smått dystopiske litteraturgenren cyberpunk.

grenseland. Kombinert med den påfølgende reklamen, spesialdesignet for å invitere barna inn i forbrukersamfunnet, er dette en utfordring for barnehagens digitale praksis som burde føre til mer diskusjon enn den strengt tatt har gjort. Sosiale medier er en enkel måte å holde kontakt med jobbkolleger, venner og familie, spredt over hele kloden, men det er samtidig et system designet grunnleggende for slik datainnsamling, enten man ser resultatet som brukertilpasset reklame, eller ren propaganda for forbrukerverer man slettes ikke behøver, eller for den saks skyld, politisk manipulering av velgere (Ghosh & Scott, 2018). I barnehagen har man nettbrett som man kan bruke til nesten hva som helst, alt fra filmproduksjon og digital lek til dokumentasjonsarbeid og informasjonssøk. Man har med andre ord tilsynelatende det mektigste, viktigste og beste verktøyet i barnehagesammenheng noensinne. Samtidig får man altså vedvarende datainnsamling om barnas digitale hverdag med på kjøpet. Den digitale leken, og den digitale kulturen som har dannet seg rundt, innebærer med andre ord både spennende muligheter og brysomme utfordringer for barnehagens praksis, i likhet med i samfunnet ellers. Der man kan foreslå at vi ellers mer eller mindre har snudd ryggen til problemene fordi det praktiske aspektet av løsninger som robotstøvsugere overgår hensynet til personvern, er man trolig tjent med å i langt større grad belyse personvernsproblematikken i barnehagen før man ytterligere normaliserer det som i praksis er utstrakt overvåking av barn. En bedre forståelse for hva som omfattes av barnas lovbestemte personvern, fremstår som obligatorisk for enhver videre satsing på den digitale barnehagen, og samtidig digital lek, spesifikt via nettbrett, som eventuelt tilskudd til barnehagens pedagogiske praksis.

Tilbake til den digitale leken, kan dens særpreg forstås som en form for multimodal fortellerkunst som blir formidlet gjennom alternative digitale verdener, hvor også livet utenfor den digitale leken blir bedre av å leke i disse verdenene (McGonigal, 2012). Samtidig kan friheten i digital lek henge sammen med nettopp manglende mål utenfor spillet (Øksnes, 2019). Den kan forstås som å bevege seg gjennom et sett med begrensninger i en semiotisk kontekst, hvor leken i seg selv er en dynamisk, aktiv og kontinuerlig utfoldelsesprosess (Upton, 2015). Samtidig kan den digitale leken potensielt føre til økt selvbevissthet og direkte metakognisjon gjennom synliggjøring av spillerens egne tanker, hvor bakgrunnen er den intellektuelle toveis-kommunikasjonen som foregår mellom spilleren og spillet (Lantz, 2014). Disse forståelsene tatt i betraktning kan man spørre seg hvor sidestilt digital lek egentlig er med andre former for lek i barnehagen? Begrenser vi digital lek, på måter vi aldri ville ha funnet på å forsøke å begrense eksempelvis utelek, og er vi fastlåst i søken etter målbare

læringsgevinster på en måte som gjør at vi verken anerkjenner den indirekte aktive læringen, eller ser den digitale leken som verdifull i seg selv? Jeg mener man fint kan foreslå at den digitale leken tilbyr en gullmine av spennende forskningsdata, og trolig et paradigmeskifte i synet på lek, hvor barn og voksne for en gangs skyld leker nøyaktig den samme leken, og på samme måte. For mange har med andre ord det ludiske paradigmeskiftet allerede skjedd, hvor man kan spørre seg om en stor andel pedagoger og akademikere har fulgt med i timen.

Uavhengig av om argumentene jeg fremmer i denne masteroppgaven blir tatt på alvor, er den digitale leken allerede ramme alvor for barna. Det ligger trolig i kortene at den særskilt digitale leken vil føre til visse endringer i forståelsen av fenomenet lek, og man kan kanskje forvente at den på ett eller annet vis ender opp som en viktig del av fremtidens barnehage. Det virker i den sammenheng passende å foreslå at lekens egenverdi fortsatt er i en situasjon hvor den behøver å forsvares, også fra lek-forskere, som tross uenigheter om lekens egenverdi og nytteverdi, tradisjonelt har hatt et generelt positivt syn på fenomenet lek. Forståelsen av dataspill som semiotiske domener, legger opp til at en rekke godt kvalifiserte akademikere ikke forstår hva den digitale leken er godt for, fordi de aldri har spilt dataspill selv. Gee (2003) foreslår som et eksempel, i forhold til forståelsen av digital lek, at det rent hypotetisk finnes en fagbok som inneholder alle fakta og regler om basketball, som blir lest av studenter som på sin side aldri har verken sett eller spilt basketball. Han spør retorisk hvor godt disse studentene vil forstå denne fagboken, og hvor motivert de vil være for å forsøke å forstå den. Dersom man aldri har spilt dataspill, kan det godt være at man etter å ha lest denne oppgaven fortsatt ikke forstår hva poenget er. Det er som flere ganger nevnt en tydelig generasjonskløft mellom digitalt innfødte og digitale immigranter i denne sammenhengen, hvor den eldre garde i langt mindre grad ser ut til å forstå, eller ønske å forstå den digitale leken, verken det kunstneriske aspektet av dataspillene den eksisterer i, eller som en viktig del av den kontemporære lek- og barnekulturen. De innfødte er på sin side i større grad i stand til å forstå hvordan det semiotiske domenet fungerer, hva det kommuniserer, og hvordan man kan navigere og sømløst tre inn og ut av digitale verdener. Man kan selvsagt si, «Bah! Humbug!», i møte med forslag om digital tilvenning, men det som er viktig å anerkjenne i denne sammenhengen er at barn i norske barnehager er nettopp barn av den digitale kulturen. For disse barna er dataspillet den dominante medieformen, hvor det i spillets univers foregår ulike former for lek beslektet med de tradisjonelle lekformene. Det er snakk om en massiv del av barnas liv, som nødvendiggjør et særskilt fokus fra pedagogens side. Det betyr på ingen måte at man på død og liv må legge til rette for dataspilling i

barnehagen, men uten å ha leseferdigheten som kreves for å forstå det semiotiske domenet den digital leken foregår innenfor, kan man argumentere for at man ikke forstår moderne lek og kontemporær barnekultur i det hele tatt. Et sentralt poeng i min egen bacheloroppgave var at også de mest teknologiskeptiske digitale immigrantene kunne forstå hva de digitale løsningene innebærer, og eventuelt er godt for, men kun først etter at de fikk anledning til å utforske disse aspektene selv (Langfjæran, 2016). Professor Henry Jenkins spør retorisk i forordet til boken *Video Game Art* (Kelman, 2005) om man kan forstå dans uten å danse, eller forstå nytelsen av musikk uten å lytte. Man kan foreslå ulike måter dataspill ser ut som kunst, eller peke på narrative strukturer og virkemidler kjent fra litteraturen. Man kan vise til studier som ser klare tegn til tradisjonelle lekformer i den digitale leken, og forståelser av dataspill som semiotiske domener som endrer måten vi både leker og lærer på, eller at det å kontrollere en spillfigur er en form for metakognitiv selvvrdering som fører til dypere selvinnsikt. For den saks skyld kan man påpeke at en tredjedel av menneskeheten i skrivende stund er aktive dataspillere, tilsvarende hele Norges befolkning ganger fem hundre. Om dette ikke er tilstrekkelig for å overbevise en eventuell skeptisk leser om at digital lek er et fenomen verdt å ta på alvor, må man rett og slett vurdere om man skal sette seg ned og spille et dataspill selv.

Litteratur

- Adorno, T. W. (1969). Subject and Object. I Arato, A. & Gebhardt, E. (red.), *The Essential Frankfurt School Reader* (1982) (ss. 497-512). Continuum
- Adorno, T. W. (2002). *Dialectic of Enlightenment* (E. Jephcott, Overs.). Stansford University Press (Opprinnelig utgitt 1944)
- Alvestad, M., Jernes, M., Knaben, Å & Berner, K. (2017). Barns fortellinger om lek i barnehagen i en tid preget av moderne medier. *Norsk pedagogisk tidsskrift*. 101. 31-44. DOI:10.18261/issn.1504-2987-2017-01-04
- Apostolopoulos, A. (2019, 3. september). *Recruitment: The latest trend in employee recruitment is gaining momentum*. Hentet fra <https://www.linkedin.com/pulse/recruitment-latest-trend-employee-recruitment-aris-apostolopoulos>
- Arnott, L. (2016). An ecological exploration of young children's digital play: framing children's social experiences with technologies in early childhood. *Early Years*, 36. 1-18. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1181049>.
- Asdal, K. & Reinertsen, H. (2020). *Hvordan gjøre en dokumentanalyse*. Cappelen Damm AS
- Austring, B.D. & Sørensen, M. (2006). *Æstetik og læring. Grundbog om æstetiske læreprosesser*. Reitzels Forlag.
- Bae, B. (1996). *Det Interessante i det Alminnelige*. Pedagogisk Forum
- Barnouw, E. & Kierkland, C. (1992). Entertainment. I R. Bauman (red.), *Folklore, Cultural Performances and Popular Entertainment: A Communication-centered Handbook* (ss. 50-52). Oxford University Press
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Columbia University
- Becker, H.S. (1967). Whose side are we on? *Social Problems*, 14:3. Lastet ned fra <https://academic.oup.com/socpro/article/14/3/239/2924993>

- Bergersen, A., Gjerde, H. & Helland, S. (red.). (2010). *Digital kompetanse i barnehagen*. Fagbokforlaget
- Bergman, I. (1965). *Ett Ormskinn, Fyllt Av Myror*. Hentet fra <https://www.ingmarbergman.se/en/production/snakeskin>
- Bickerton, E. (2009). *A Short History of Cahiers Du Cinéma*. Verso Books
- Boeije, H. (2010). *Analysis in Qualitative Research*. SAGE
- Bratberg, Ø. (2017). *Tekstanalyse for samfunnsvitere* (2. utg.). Cappelen Damm AS
- Brown v. Entertainment Merchants Association, No. 08-1448, 556 F. 3d 950. (2011). <https://www.law.cornell.edu/supct/html/08-1448.ZO.html>
- Buckingham, D. (2007). *Beyond Technology - Children's learning in the age of digital culture*. Polity Press
- Burke, A. & Marsh, J. (2013). *Children's Virtual Play Worlds - Culture, Learning and Participation*. Peter Lang
- Bøhler, E. (2019). Matematikk på og med nettbrett i barnehagen. I H. Jæger, M. Sandvik, A-H. L. Waterhouse (red.), *Digitale barnehagepraksiser* (ss. 137-154). Cappelen Damm Akademisk.
- Bølgen, N. (2008). *Vil du være med så heng på*. Fagbokforlaget
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Overs.). University of Illinois Press (Opprinnelig utgitt 1958)
- Camus, A. (1975). *The Myth of Sisyphus* (J. O'Brien, Overs.). Penguin Books (Opprinnelig utgitt 1942)
- Carroll, R. (2018, 23.juni). *Interview David Lynch: 'You gotta be selfish. It's a terrible thing'*. Hentet fra <https://www.theguardian.com/film/2018/jun/23/david-lynch-gotta-be-selfish-twin-peaks>
- Chou, Y. (2019). *Actionable Gamification*. Octalysis Media

- Comscore. (2020, 10. januar). *Comscore Reports Highest Ever Worldwide Box Office*. Lastet ned fra <https://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2020/1/Comscore-Reports-Highest-Ever-Worldwide-Box-Office>
- Crawford, C. (1997, 27. desember). *I Had a Dream*. Hentet fra <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-6/i-had-a-dream.html>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design - Reflections of a Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill
- Crampton, T. (2006, 6.november). *For France, Video Games Are as Artful as Cinema*. Hentet fra <https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html>
- DeMaria, R. & Wilson, J.L. (2002). *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Osborne/McGraw-Hill
- Duchamp, M. (1917/1964). *Fountain (replica 1964)* [Skulptur]. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>
- Ebert, R. (2005). *Why did the chicken cross the genders?* Hentet fra <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>
- Ebert, R. (2010). *Video games can never be art*. Hentet fra <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>
- Egelman, S. (2019, 14. februar). Ad IDs Behaving Badly. Hentet fra <https://blog.appcensus.io/2019/02/14/ad-ids-behaving-badly/>
- Engelsen, K.S., Jernes, M., Kvinge, L.M., Vangsnes, V. & Økland, N.T.G. (2012). Bruk av dataspill i norske barnehager - utbredelse og holdninger blant personalet. I H. Jæger & J.K. Torgersen (red.), *Medialisert Barndom - Digital kultur i barnehagen* (ss. 109-123). Universitetsforlaget
- Ervin, A. (2017). *Bit by Bit - How Video Games Transformed Our World*. Basic Books.

- ESA (2018). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Lastet ned fra https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA_EssentialFacts_2018.pdf
- Fagen, R. (1995). *Animal Play, Games of Angels: Biology and Brian*. I Pelligrini, A.D. (red.) *The Future of Play Theory*. State University of New York Press
- Fangen, K. (2010). *Deltagende observasjon*. Vigmostad & Bjørke AS
- Feiler, B. (2012, 27. april). *She's Playing Games With Your Lives*. *New York Times*. Hentet fra <https://www.nytimes.com/2012/04/29/fashion/jane-mcgonigal-designer-of-superbetter-moves-games-deeper-into-daily-life.html>
- Fjørtoft, S.O., Thun, S. & Buvik, M.P. (2019). *Monitor 2019 - En deskriptiv kartlegging av digital tilstand i norske skoler og barnehager*. Lastet ned fra https://www.udir.no/contentassets/92b2822fa64e4759b4372d67bcc8bc61/monitor-2019-sluttrapport_sintef.pdf
- Fleer, M. (2016). *Theorising Digital Play: A Cultural-Historical Conceptualisation of Children's Engagement in Imaginary Digital Situations*. *International Research in Early Childhood Education*, v7(n2). 75-90. Lastet ned fra <https://eric.ed.gov/?id=EJ1138705>
- Flick, U. (2006). *An introduction to qualitative research* (2. utg.). SAGE
- Fossum, E. (2020, 21. mai). *Kommentar: Nei, «Minecraft» er ikke et drapsspill, og ja, det passer i norske skoler*. *Pressfire*. Hentet fra <https://www.pressfire.no/artikkel/kommentar-nei-minecraft-er-ikke-et-drapsspill-og-ja-det-passer-i-norske-skoler>
- Fulton, S. (2017, 16. juni). *Chris Crawford's Famous Dragon Speech and Interview From 2008*. Hentet fra <https://intotheverticalblank.com/2017/06/16/in-depth-interview-with-game-philosopher-king-chris-crawford/>
- Gadamer, H-G. (2013). *Truth and Method* (J. Weinsheimer & D. G. Marshall, Overs.).

- Bloomsbury Academic. (Opprinnelig utgitt 1975)
- Garvey, C. (1979). *Lek –barn i utvikling*. Universitetsforlaget
- Gee, J.P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*.
Routledge
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy*.
Palgrave MacMillan
- Ghosh, D. & Scott, B. (2018, 19.mars). Facebook's New Controversy Shows How Easily
Online Political Ads Can Manipulate You. *Time*. Lastet ned fra
<https://time.com/5197255/facebook-cambridge-analytica-donald-trump-ads-data/>
- Gilje, N. (2019). *Hermeneutikk som metode*. Samlaget
- Giæver, T. H. (2019). Implementering av nettbrett for digital praksis i barnehagen. I H.
Jæger, M. Sandvik, A-H. L. Waterhouse (red.), *Digitale barnehagepraksiser* (ss. 232-
249). Cappelen Damm Akademisk.
- Glaser, B.G. & Strauss, A.L. (2006). *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for
Qualitative Research*. Aldine Transaction (Opprinnelig utgitt 1967)
- Globaldata. (2019). Video Games – Thematic Research. *GlobalData*. Lastet ned fra
<https://store.globaldata.com/report/gdtmt-tr-s212--video-games-thematic-research/>
- Guinness World Records. (2009). *Guinness World Records 2009 - Gamer's Edition*. Time
Home Entertainment Inc.
- Hardersen, B. (2016). *App'legøyer og app'lestreker? Profesjonsfaglig digital kompetanse i
barnehagen*. Cappelen Damm
- Haslam, K. (2017, 17. mai). Should you agree to Apple's terms and conditions? *Macworld*.
Hentet fra [https://www.macworld.co.uk/feature/should-you-agree-apples-terms-
conditions-3659217/](https://www.macworld.co.uk/feature/should-you-agree-apples-terms-conditions-3659217/)
- Hocking, C. (2007, 7.oktober). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Lastet ned fra

https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

- Hoffman, E. (2015). *Precision of Emotion: A New Kind of "Fun" Approach in Educational Games* [Videoklipp]. Hentet fra <https://www.youtube.com/watch?v=FP-LNRtwpb8>
- Hov, M.A. (2019). GoPro-actionkamera som dokumentasjonsverktøy i barnehagen. I H. Jæger, M. Sandvik, A-H. L. Waterhouse (red.), *Digitale barnehagepraksiser* (ss. 137-154). Cappelen Damm Akademisk.
- Hughes, B. (1996). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*. London: PlayLink
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens - A Study of the Play-Element in Culture*. Angelico Press (Opprinnelig utgitt 1949)
- IFPI. (2020, 4.mai). *Global Music Report*. Lastet ned fra <https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report/>
- Jessen, C. (2001). *Børn, leg og computerspil*. Odense Universitetsforlag
- Johansen, S.L. (2015). *Barns liv og lek med medier*. Cappelen Damm Akademisk
- Jun, P. (2019, 22. mai). The Importance Of Play: An Interview with Dr. Jaak Panksepp. *Brain World Magazine*. Hentet fra <https://brainworldmagazine.com/the-importance-of-play-an-interview-with-dr-jaak-panksepp/>
- Jæger, H., Hopperstad, M.H. & Torgersen, J.K. (2016). Barnekultur: kultur for, av og med barn. I H. Jæger & J.K. Torgersen (red.), *Barnekultur* (ss. 11-24). Cappelen Damm Akademisk.
- Jæger, H. (2019). Flerspråkelighet og teknologi. I H. Jæger, M. Sandvik, A-H. L. Waterhouse (red.), *Digitale barnehagepraksiser* (ss. 73-87). Cappelen Damm Akademisk.
- Kalleberg, R. & Holter, H. (1996). *Kvalitative metoder i samfunnsforskning*. Universitetsforlaget
- Kant, I. (1965). *Critique of Pure Reason - Unabridged Edition* (N.K. Smith, Overs.). St. Martin's (Opprinnelig utgitt 1781)

- Kelman, N. (2005). *Video Game Art*. Assouline
- Kline, S. (2003). *Digital Play - The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*.
McGill-Queen's University Press
- Kunnskapsdepartementet. (2011). *Rammeplan for Barnehagens Innhold og Oppgaver*.
Kunnskapsdepartementet
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for Barnehagen: Forskrift om Rammeplan for Barnehagens Innhold og Oppgaver*. Udir. Lastet ned fra
<https://www.udir.no/globalassets/filer/barnehage/rammeplan/rammeplan-for-barnehagen-bokmal2017.pdf>
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju*. Gyldendal Norsk Forlag
- Langfjæran, J. (2016). "Har æ nå valg da?" - *Hvordan inspirere personalet til kreativ bruk av digitale verktøy i musikklek?* [Bacheloroppgave]. DMMH.
- Lantz, F. (2014). *Hearts and Minds* [Videoklipp]. Hentet fra
<https://www.gdcvault.com/play/1020788/Hearts-and-Minds>
- Letnes, M-A. (2016). *Barns møter med digital teknologi*. Universitetsforlaget
- Liestøl, E. (2001). *Dataspill - innføring og analyse*. Universitetsforlaget
- Lipinski, L. (2019). *René Magritte and the Art of Thinking*. Routledge
- Lillemyr, O. F. (1999). *Lek - opplevelse - læring i barnehage og skole*. Tano Aschehaug
- Livingston, C. Papiz, D. MacGregor, J. & Morton, L. (2021, 25.februar). *The best Skyrim mods*. Hentet fra <https://www.pcgamer.com/best-skyrim-mods/>
- Lynggaard, K. (2010). Dokumentanalyse. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (red.). *Kvalitative Metoder - Empiri og Teoriutvikling* (ss. 153-164). Gyldendal Akademisk.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. & Scott, F. (2016). Digital play: a new

classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.

<https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>

McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change The World*. Vintage Books

McGonigal, J. (2014, 6.januar). *TRANSCRIPT: Games can make a better world*. Hentet fra <https://janemcgonigal.com/2014/01/06/transcript-games-can-make-a-better-world/>

Meeuwisse, A., Swärd, H., Eliasson-Lappalainen, R. & Jacobsson, K. (red.) (2010). *Forskningsmetodikk for sosialvitere*. Gyldendal Akademisk

Melissinos, C. & O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games*. New York: Welcome Books

Merleau-Ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception* (C. Smith, Overs.). Taylor and Francis e-Library (Opprinnelig utgitt 1945)

Montola, M., Stenros, J. & Waern, A. (2009). *Pervasive Games - Theory and Design*. CRC Press

Mouritsen, F. (1996). *Legekultur - Essays om Børnekultur, Leg og Fortælling*. Syddansk Universitetsforlag

Mäyrä, F. (2008) *An Introduction to Game Studies - Games in Culture*. SAGE Publications

NewZoo. (2020). Newzoo Global Games Market Report 2020 | Light Version. *NewZoo*. Lastet ned fra <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>

Nintendo of America Inc. (1988). *Video Game: Past, Present and Future. An Industry Overview*. Lastet ned fra <https://archive.org/stream/06Kahle001551#mode/2up>

Nintendo. (2017). *Breath of The Wild* [Screenshot]. https://store-jp.nintendo.com/dw/image/v2/BFGJ_PRD/on/demandware.static/-/Sites-all-master-catalog/ja_JP/dw323dab8c/products/D70010000000026/screenShot/69a91e3831a80f80890c0407da48705ebadfe66adb963787e906e3961bcb63bf595a4015aacd4a447014a1b41b6f0eb258347cad4ec8977a5654ba05ef2091cb.jpg

- Panksepp, J. (1993). *Rough and Tumble Play: A Fundamental Brain Process*. I K. MacDonald (red.), *Parent-child Play*. State University of New York Press
- Parikka, J. (2012) *What is Media Archaeology*. Polity Press
- Plato. (1963). *Republic* - Translated by P. Shorey. I E. Hamilton & H. Cairns (red.), *Plato - The Collected Dialogues including the Letters* (2. utg.) (s. 575-845) (Opprinnelig utgitt ca. 375 f.Kr.). Princeton University Press
- Pliktavleveringslova. (2018). *Forskrift om avleveringsplikt for allment tilgjengelege dokument* (LOV-1989-06-09-32-§4, LOV-1989-06-09-32-§4b, LOV-1989-06-09-32-§5). Lovdata. <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-07-01-1139>
- Postholm, M. B. (2017). *Kvalitativ metode - En innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kasusstudier* (2. utg.). Universitetsforlaget
- Postman, N. (1984). *Den tapte barndommen*. Gyldendal
- Postman, N. (1987). *Amusing Ourselves To Death*. Methuen
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. SAGE
- Puc, S. (2020, 22.august). *How ONE Idea Changed Madden NFL Forever*. Hentet fra ‘
<https://www.cbr.com/madden-nfl-gordon-bellamy-black-players/>
- Redaksjonen for norsk APA-stil. (2020). *Norsk APA-manual: En nasjonal standard for norskspråklig APA-stil basert på APA 7th* (Versjon 1.4). Unit.
<https://www.unit.no/tjenester/norsk-apa-referansestil>
- Reyes, I., Wijesekera, P., Reardon, J., Elazari, A., Razaghpanah, A., Vallina-Rodriguez, N., & Egelman, S. (2018). “Won’t Somebody Think of the Children?” Examining COPPA Compliance at Scale. *Proceedings on Privacy Enhancing Technologies, 2018* (3), 63-83. <https://doi.org/10.1515/popets-2018-0021>
- Robinson, K. (2001). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Capstone Publishing
- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovations*. Macmillan Publishing Co., Inc
- SAAM (Smithsonian American Art Museum). (2012). *"The Art of Video Games" Exhibition*

- at SAAM. Lastet ned fra <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>
- SAAM (Smithsonian American Art Museum). (2015). *Cloud Music*. Hentet fra <https://americanart.si.edu/artwork/cloud-music-86231>
- Sams, E. (2018, 10. juli). Dangerous, Threatening and Beautiful. *Buzzfeed*. Hentet fra <https://www.buzzfeed.com/ericsams/dangerous-threatening-and-beautiful-the-writing-team-behind>
- Sarkeesian, A. (2020). *Gender Breakdown of Games in 2020*. <https://feministfrequency.com/2020/10/15/gender-breakdown-of-games-in-2020/>
- Sawyer, R.K. (2004). Creative Teaching: Collaborative Discussion as Disciplined Improvisation. *Educational Researcher*, 33(2), 12-20. <https://doi.org/10.3102/0013189X033002012>
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Great Britain: Portfolio Penguin.
- Schwartz, B. (2004). *The Paradox of Choice - Why More is Less*. Harper Collins E-books
- Senter for IKT i utdanningen (2015). *Barnehegemonitor 2015 – Den digitale tilstanden i barnehagen*. Lastet ned fra <https://www.udir.no/globalassets/filer/tall-og-forskning/rapporter/2016/barnehegemonitor-2015.pdf>
- Silverman, D. (2006). *Interpreting qualitative data* (3. utg.). SAGE
- Skram, D. (2007). *Leik og læring i samspel. Pedagogisk arbeid i småskulen* (2. utg.). Det Norske Samlaget
- Something Curated. (2019). *What is Fluxus*. Hentet fra <https://somethingcurated.com/2019/04/18/what-is-fluxus/>
- Sommer, D. (2017). Leg fra fortid til fremtid - et nytt paradigme. I Øksnes, M. & Rasmussen, T.H. (red.) *Lek*. (ss.18-49) Cappelen Damm Akademisk
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning - Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press

- Staksrud, E. (2012). Mamma - Hvorfor er TV så kjedelig?. I H. Jæger & J.K. Torgersen (red.), *Medialisert Barndom - Digital kultur i barnehagen* (ss. 157- 167). Universitetsforlaget
- Statped (2020). *Minecraft i et inkluderende klasserom*. Lastet ned fra <https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/minecraft/>
- Steffensen, B. (1994). *Når barn læser fiktion: grundlaget for en ny litteraturpædagogikk*. Akademisk forlag
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press (Opprinnelig utgitt 1978)
- Sundsdal, E. & Øksnes, M. (2017). Om å verdsette barns lek. I Øksnes, M. & Rasmussen, T.H. (red.) *Lek*. (ss.50-69) Cappelen Damm Akademisk
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. Gardner Press
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse - En innføring i kvalitative metoder* (5. utg.). Fagbokforlaget
- Thom, D. (2014). *Are art installations the new video games?* Lastet ned fra <https://www.apollo-magazine.com/art-installations-new-video-games/>
- Tjora, A. H. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (3. utg.). Gyldendal akademisk.
- Toppo, G. (2015). *The Game Believes In You - How Digital Play Can Make Our Kids Smarter*. St. Martin's Press
- Trageton, A. (1995). *Leik med materiale: Konstruksjonsleik 1-7 år*. Høgskolen Stord/Haugesund
- Upton, B. (2015). *The Aesthetics of Play*. The MIT Press
- Warren, T. (2020, 18. mai). Minecraft still incredibly popular as sales top 200 million and

126 million play monthly. *The Verge*. Hentet fra <https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>

Waterhouse, A-H. L. (2019). Kneippbrød og piksler. I H. Jæger, M. Sandvik, A-H. L.

Waterhouse (red.), *Digitale barnehagepraksiser* (ss. 92-112). Cappelen Damm Akademisk

Whitehead, A. N. (1967). *Adventures of Ideas* (Opprinnelig utgitt 1933). The Free Press

Wijman, T. (2020a, 8.mai). The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023. *NewZoo*. Hentet fra <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>

Wijman, T. (2020b, 25.juni). Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues

Continue to Thrive Across the Global Games Market. *NewZoo*. Hentet fra <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report/>

Wilde, O. (1889). *The Decay of Lying: An Observation*. Lastet ned fra <http://www.online-literature.com/wilde/1307/>

Williams, M. (2006). Innovators under 35 - 2006. *MIT Technology Review*. Lastet ned fra <http://www2.technologyreview.com/tr35/profile.aspx?TRID=453>

Witkowski, W. (2021, 2. januar). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. *Market Watch*. Hentet fra <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

Wolf, M.J.P. & Perron, B. (2003) *The Video Game Theory Reader*. Routledge

Wright, W. (2006, 1. april). Dream Machines. *Wired*. Hentet fra

<https://www.wired.com/2006/04/wright-2/>

Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press

Zimmerman, E. (2014, 10. september). Games, Stay Away From Art. Please. *Polygon*. Hentet fra <https://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art>

Zimmerman, E. (2015). Manifesto for a Ludic Century. I S.P. Walz & S. Deterding (red.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications* (ss. 19-23). MIT Press

Zinöcker, S. (2020, 21. mai). Innlegg: Drapsspill på skole-Ipad – i «educational edition».

Dagens Næringsliv. Hentet fra

<https://www.dn.no/innlegg/koronaviruset/koronadebatt/skole/innlegg-drapsspill-pa-skole-ipad-i-educational-edition/2-1-811510>

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. Public Affairs, Hachette Book Group

Öhman, M. (2012). *Det viktigste er å få leke*. Pedagogisk forum

Øksnes, M. (2019). *Lekens Flertydighet - Barns lek i en institusjonalisert barndom*. Cappelen

Damm Akademisk

Øksnes, M. & Brønstad, E. S. (2011). Vi snik oss te å leik! I V. Glaser, K. H. Moen, S. Mørreaunet & F. Søbstad (red.), *Barnehagens grunnsteiner* (s. 230-251).

Universitetsforlaget

Øksnes, M. & Steinsholt, K. (2003). Kunsten å fange øyeblikket - et essay om lek som

Improvisasjon. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 87, 1-2, ss. 56-68

Vedlegg #1:

Nic Kelman, spillforfatter:

Kelman, N. (2005). *Video Game Art*. Assouline

Katie Zalen og Eric Zimmerman, spilldesignere og teoretikere:

Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press

Brian Upton, spillutvikler og teoretiker:

Upton, B. (2015). *The Aesthetics of Play*. The MIT Press

Jane McGonigal, spilldesigner og forsker:

McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change The World*. Vintage Books

McGonigal, J. (2014, 6.januar). *TRANSCRIPT: Games can make a better world*. Hentet fra <https://janemcgonigal.com/2014/01/06/transcript-games-can-make-a-better-world/>

Eric Zimmerman, spilldesigner og teoretiker:

Zimmerman, E. (2014, 10. september). Games, Stay Away From Art. Please. *Polygon*. Hentet fra <https://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art>

Zimmerman, E. (2015). Manifesto for a Ludic Century. I S.P. Walz & S. Deterding (red.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications* (ss. 19-23). MIT Press

Yo-Kai Chou, omtalt som gamification-guru:

Chou, Y. (2019). *Actionable Gamification*. Octalysis Media

Chris Crawford, spillutvikler og programmerer:

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design - Reflections of a Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill

Crawford, C. (1997, 27. desember). *I Had a Dream*. Hentet fra

<http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-6/i-had-a-dream.html>

Clint Hocking, spilldesigner:

Hocking, C. (2007, 7.oktober). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Lastet ned fra

https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Frank Lantz, spilldesigner:

Lantz, F. (2014). *Hearts and Minds* [Videoklipp]. Hentet fra

<https://www.gdcvault.com/play/1020788/Hearts-and-Minds>

Will Wright, spilldesigner:

Wright, W. (2006, 1. april). Dream Machines. *Wired*. Hentet fra

<https://www.wired.com/2006/04/wright-2/>

Greg Toppo, forfatter:

Toppo, G. (2015). *The Game Believes In You - How Digital Play Can Make Our Kids*

Smarter. St. Martin's Press

Intervju og debattpanel i anledning Smithsonian American Art Museums utstilling The Art of Video Games, videofilmer og ledsagerbok:

Kellee Santiago, spilldesigner spillprodusent. **Jennifer MacLean**, spillutvikler. **Steve Cartwright**, spilldesigner. **Don Daglow**, spilldesigner. **Ron Gilbert**, spilldesigner. **Tim Schafer**, spilldesigner. **Jane Pinckard**, spilldesigner og forsker. **Warren Spector**, spilldesigner. **Robert J. Mical**, programmerer. **Ed Fries**, spilldesigner. **Henry Jenkins**, medieforsker. **Jesse Schell**, spilldesigner. **Kevin Bachus**, maskinvarearkitekt. **Jenova Chen**, spilldesigner. **David Cage**, spilldesigner. **Nolan Bushnell**, grunnlegger av dataspillselskapet Atari.

SAAM (Smithsonian American Art Museum). (2012). *"The Art of Video Games" Exhibition*

at SAAM. Lastet ned fra <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>

Melissinos, C. & O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games*. New York: Welcome Books

Øvrige intervju:

Gordon Bellamy, spillutvikler.

Puc, S. (2020, 22. august). *How ONE Idea Changed Madden NFL Forever*. Hentet fra ‘
<https://www.cbr.com/madden-nfl-gordon-bellamy-black-players/>

Neill Druckmann, spillutvikler.

Sams, E. (2018, 10. juli). Dangerous, Threatening and Beautiful. *Buzzfeed*. Hentet fra
<https://www.buzzfeed.com/ericsams/dangerous-threatening-and-beautiful-the-writing-team-behind>

Rob Pardo, kreativ sjef i dataspillselskapet Blizzard Entertainment. **Adam Saltsman**, spilldesigner.

Ervin, A. (2017). *Bit by Bit - How Video Games Transformed Our World*. Basic Books.