



MER ENN LEK: Dataspill er mer enn underholdning og lek, mener Alf Inge Wang fra Buvika. Han påstår til og med at dataspill kan ta over en del av jobben til helsepersonell.

– Vi må tenke innovativt

Buviking mener dataspill kan være løsningen når eldrebølgen skaper utfordringer.

Alf Inge Wang fra Ilhaugen er leder for JoinGame, Norges største nettverk for spillutviklere og spillforskere. Der satses det på en styrking av Norges posisjon i det internasjonale markedet for dataspill, og Wang mener det er viktig at det tenkes nytt, for at vi som nasjon skal kunne hevde oss.

– Vi må tenke innovativt. Underholdningsspillbransjen er nesten mettet, mens de seriøse dataspillene øker fortsatt, uttaler Wang.

Han snakker da blant annet om dataspill som læringsplatt-

form, og han har selv vært med på å utvikle spillet «Lecture Quiz», som brukes som et verktøy for å teste utbytte av undervisning.

Spillet kan brukes på alle nivå i skolen, og Wang sier at han har fått mange tilbakemeldinger om at det er et nyttig dataspill.

Felles spillarena

Wang har en doktorgrad fra 2001 innen informasjonsteknologi, og har jobbet ved NTNU siden.

Prosjektet med koordinering av spillutviklere og forskere startet i 2006, da fylkesordfører Tore Sandvik kontaktet universitetet med et ønske om å gjøre Trondheim til landets spillhovedstad.

Wang ble forespurt om å lede arbeidet med å sette

Trondheim og Norge på spillkartet, og var med å grunnlegge JoinGame i 2007 med støtte fra VERDIKT-programmet i Norges forskningsråd.

Siden er det etablert et forskermiljø innen dataspill, og spillutviklere har fått en felles arena hvor det er tilrettelagt for samarbeid. I tillegg er det opprettet et mastergradsstudium i dataspill ved NTNU, som var det første i sitt slag i Norge.

Har noe å fare med

Siden 2007 har medlemstallet i JoinGame økt fra fire institusjoner i oppstartsfasen, til nå å telle 190, med totalt 660 enkeltmedlemmer.

– Det finnes ikke tilsvarende i Skandinavia, forteller Wang.

Årlig arrangerer JoinGame to nasjonale workshops, flere

nettmøter og en internasjonal konferanse. På siste workshop i november delte blant annet Håkon Bertheussen fra Trondheim sine erfaringer med spill-suksessen Wordfeud, som har blitt en farsott blant mobil og nettbrettbrukere i løpet av få måneder.

– Vi jobber med å markere oss internasjonalt. Det er viktig at Norge har flere ben å stå på enn oljen, og vi har helt klart noe å fare med innen underholdningsbransjen, mener Wang.

Utfyller helsevesenet

Han vektlegger for øvrig at dataspill ikke bare er underholdning, men mener til og med at det kan ha en betydning for velferdsstaten, når mangelen på ressurser innen helsevesenet øker med årene.

– Dataspill har et stort potensial innen rehabilitering. Når det blir for lite folk til å følge opp, kan interaktive dataspill være en ressurs. Jeg tror dette kan være med å løse problemet med eldrebølgen, sier Wang.

Han forteller at dataspillene kan være en sosial ressurs med virtuelle karakterer, hvor kvaliteten på spillene har blitt så god, at datapersonlighetene etter hvert klarer å frembringe ekte følelser hos brukeren.

– Jeg tror vi er nødt til å gå denne veien, for å få det til å gå opp, sier Wang.

Solveig Tofte
solveig.tofte@tronderbladet.no
982 60 469