

NASJONALT RESSURSNETTVERK FOR DATASPILL

JOINGAME

Referat av Workshop
TRD 250108
av Harald Øverby



Sony Playstation 3 and Nintendo Wii Computers. Photo: Jarmo Pössi, 2007

0910-0920: Introduksjon v/ Alf Inge Wang

- Velkommen til deltakerne. Kort orientering om JoinGame prosjektet.
- Antall oppmøtte deltakere: ca 45

0920-0935: Spillutdanning i Danmark v/ Espen Aarseth

- Studieprogram Media Technology and Games ved IT Universitetet i København: To-årig master med 2 studieretninger: teori/design og programmering. Tar opp ca 40-50 studenter hvert år. Engelskspråklig studieprogram, men flest dansker. Startet opp i 2005.
- Studiet har en felles del på 3x15+7.5 ECTS. Resten er spesialisering/valgbare moduler, og en avsluttende masteroppgave på 30 ECTS. Studiet legger i stor grad opp til gruppearbeid.
- Game lecture serier og nordic game jam: Ulike foredrag og aktiviteter med forskere og utviklere fra utenfor universitetet
- Det danske akademi for digital, interaktiv underholdning (DADIU): Sammenslutning av 8-9 høyere utdannelse. Teori, forelesninger og to produksjoner med gruppearbeid. Ca 30 ECTS. Jobber som spesialist innen prosjekt som for eksempel: programmerer, grafiker etc.
- Utfordringer for spillutdannelse: Utfordringer knyttet til å få utdannet kvalifisert personell og forskere innen feltet. Problemer med omdøping av kurs (eks grafikk til spillgrafikk). Urealistiske løfter og forventninger. Spillbransjen er tøff, i USA er det ca 2 år før ansatte finner seg en annen type jobb. I UK er det over 100 universiteter med spillutdannelse. Yrkesskole eller forskningsbaser undervisning. Utfordringer med å finne lærere med doktorgrad innen feltet. Balanse mellom teori og design/konstruksjon. Oppfordrer til nytenkning innen spillbransjen.

0935-0950: Spillutdanning ved HiHM v/ Ole E. Flaten og Tone Vold

- Det er 5 spillrelaterte BSc ved HiHM.
- Opplevelsesproduksjon og interaktive medier (OPIM): Tverrfaglig studium som kombinerer kunst og teknikk i 2D og 3D for utvikling av animasjoner. 30-40 studenter i hvert kull, startet opp i 2003.
- Spill og medieprogrammering: Startet i 2004, 10-20 studenter i hvert kull. Basert på en tradisjonell informatikk BSc.
- Ny BSc innen Animasjon startes opp høsten 2008. Tradisjonell og fulldigital animasjon.
- Ny Bsc innen Virtuell kunst startes opp høsten 2008. Hovedfokus på kunst, laget med digitale verktøy.
- Digital medieproduksjon
- Flere arrangement og aktiviteter knyttet opp mot dataspill på Hamar.

0950-1010: Spillutdanning ved NITH v/ Jan Kasper Martinsen

- NITH er en praktisk orientert skole. Minimerer mengde teori, og målet er å utdanne kandidater som kan gå rett inn i spillindustrien. Fokus på å lære ulike programmeringsverktøy og teknikker.
- To studieprogram innen dataspill: Game programming (GP) og Game design (GD). GP er en teknisk linje med basis i matematikk og fysikk og fokus på å utvikle spill og spillprogrammering. GD handler om å lage innhold i

spill, for eksempel analysere regler slik at det blir balanse i spill.

1010-1020: Spillutdanning i USA v/ Ole Goethe

- Spillerfaringer fra USA og Frankrike. Bakgrunn fra flere voldelige dataspilltitler. Ønsket å lage spill med mindre vold.
- Nintendo har fire kriterier for dataspill: Intuitiv, interface, innovative, inviting.
- Ønske om å gjøre læring underholdende og dermed mer motivert læring. Prøver nå å etablere et firma som skal gjøre læring underholdende og motiverende: Trollshade. Vil forsøke å etablere seg i San Francisco.

1020-1035: Spillutdanning på NTNU v/ Alf Inge Wang

- Faglig tyngdepunkt ved IDI: utvikling av dataspill (programmering)
- Andre fagmiljø: musikkteknologi, kunst- og medievitenskap.
- Hovedprofil på spillteknologi fra høsten 2008. Ønsker å gi et faglig fundament som dannet et grunnlag for nyskaping innen dataspill. Bygger på 3 år med utdanning fra siv.ing datateknikk. Hovedprofilen skal ha egne fag innen dataspill og prosjekt/masteroppgaver med tema knyttet opp mot dataspill
- Ønsker å starte ny dataspillindustri: studenter har mulighet til å teste nye spillkonsepter og teknologi i 5.året på studiet.
- Studenter i 4. og 5. studieår oppfordres til å melde seg på Norwegian Game Awards.

1035-1050: Åpen diskusjon

- Hva er målet til studentene?
- Flaten: Mener studentene sikter seg mot spillprogrammering, men mange ender opp i andre typer jobber.
- Wang: God del som bruker spill for å gjøre utdanningen mer interessant. Noen ser for seg å etablere egne firmaer. Funcom ikke det mest interessante for mange.
- Aarseth: De fleste vil bli spilldesignere. Mange får jobb i bransjen, en større dataspillindustri i Danmark enn i Norge.
- Martinsen: Sier seg enig med Wang.
- Tar vare på moral/etikk knyttet til dataspill:
- Flaten: Behandler temaet noe lite.
- Wang: Behandler det lite, men ser nytten av det.
- Aarseth: Komplisert tema som de har forsket noe på
- Flaten: har egen linje som går på spilldesign og historie knyttet til spill.

1050-1100: Kaffepause

1110-1130: Forskning på dataspill ved Center for Computer Games Research v/ Espen Aarseth

- Forskning siden 1999. Ca 16 fagpersoner involvert i forskningen. Fagpersonene har ulike bakgrunn fra informatikk til psykologi og media. Utdannet 6 PhD innen dataspill de siste fire årene. Publisert flere bøker innen dataspill.
- Utfordring for å få teknologer og samfunnsforskere til å jobbe sammen.
- Utfordring til definisjon av dataspillforskning.
- Motivasjon for spillforskning
- Ontologi: Hva er spill, strukturen og oppbygning til spill, hvilke komponenter er spill bygd opp
- Estetisk: Spill som et kunstverk, dets historie og evolusjon.
- Klinisk: Hvordan spill påvirker menneske og samfunn
- Kritisk: Spill som en ideologi og en del av kulturelt fenomen
- Bruksnytte: Hvordan spillet kan være brukbart
- Utviklende: Forsøk på å utvikle nye typer spill
- For å starte med spillforskning må man kartlegge motiver for forskningen.
- Er det mulig å kombinere metoder fra ulike fagdisipliner?

1130-1145: Forskning ved UiB v/ Kristine Jørgensen

- Tre fagpersoner knyttet til forskning på dataspill ved institutt for informasjons- og medievitenskap. De fleste har bakgrunn fra medievitenskap.
- Undervisning: 1 tverrfaglig masterkurs siden 2002
- Arrangert konferanse Aesthetics of play i 2005, og et seminar Games, new media and democracy i 2006
- Utdannet 1 PhD innen dataspill så langt.
- Stor interesse av å delta i JoinGame, og ønsker å invitere JoinGame sine medlemmer til seminarer i regi av UiB/Institutt for informasjons- og medievitenskap.

1145-1200: Forskning ved NORUT IT v/ Ellen Brox

- Tre prosjekter relaterte til dataspill: Utvikling av læringsspill, nordic serious games, mulige finansieringskilder i EU og Norden.
- Utvikling av læringsspill: krav til spill vs. krav til læring. Ulik innfallsvinkel. Læringsspill må være politisk korrekt, noe som kan skape utfordringer. Avveining mellom spillglede og læring. Hvordan kan man måle læring i spill.
- Nordic Serious Games: Ledes av et finsk universitet, arrangerer konferanse i februar
- EU og læringsspill: Forskningsmidler kan søkes flere steder innen EU systemet, for eksempel: EU syvende rammeprogram, Lifelong Learnign program (LLP), InterReg og Nordic Innovation Centre.

1200-1305: Felles lunsj

1305-1320: Forskning og utfordringer i StatoilHydro v/ Knut-Olav Fjell

- Ønske om å flytte de fysiske anleggende inn i et virtuelt miljø for å kunne utføre arbeidsoppgaver i det virtuelle miljøet: Planlegging av komplekse operasjoner, opplæring, trene til ulykker. Fjerne forskjellen mellom trening og utførelse.
- StatoilHydro har skissert et omfattende prosjekt for å flytte det fysiske miljøet til den virtuelle verden.

1320-1330: Forsknings og utfordringer i FFI v/ Svein Martinussen

- 1 ansatt på spill ved FFI, og 2-3 andre som bidrar inn i området. I tillegg har det vært ca 4 sommerstudenter som har arbeidet med spill
- Spill benyttes inn mot simuleringer. Kommersielle spill modifiseres for militært bruk. I dag brukes de i hovedsak til eksperimentering og konseptutvikling
- Brukeeksempler inkluderer styring av tanks og fly.
- Fremtidig bruk av spill: Demonstrasjon av teknologi som kan være av interesse for hæren, prototypetesting, eksperimenter.

1330-1340: Presentasjon av virtual campus v/ Ekaterina Prasolova-Førland

- Ønske om å utvikle en 3D-modell av campus på NTNU.
- Demo av 3D modell av hovedbygget ved NTNU.

1340-1405: Kaffepause

1405-1450: Utvikling av PS3 spillet Snakeball v/ Tinka Town (Ravn Studio)

- Ravn studio er etablert i 2002 og holder til i Drammen. Ravn studio er konseptutvikler for interaktive medier, dataspill og film. Det er 12 fast ansatte. De har flere spillprosjekter på gang.
- Snakeball: Sportsarkadespill, basert på spillet snake. Utfordringer og erfaringer knyttet til samarbeid med SONY og utvikling av spillet.
- Demo av snakeball.
- Invitasjon til spillnatt.com i Drammen i begynnelsen av mars 2008.

1450-1510: Hva er PEGI v/ Thomas Hepsø (medietilsynet)

- Medietilsynet er et statlig organ for tilsyn av medier. Oppgaver inkluderer blant annet aldersgrensing av film, samt rådgivende i forhold til dataspill.
- Pan European Game Information (PEGI) er et informasjonssystem for å gi kjøpere og brukere informasjon om produktet. Systemet ble opprettet i 2003 og er ment som en anbefaling med hensyn til produktets innhold og skadelighet. PEGI benyttes per i dag i 26 europeiske land
- PEGI klassifiserer spill til egnet aldersklasse, og hvilke elementer spillet inneholder.
- PEGI Online er et supplement til PEGI systemet og har som mål å gi mindreårige bedre beskyttelse mot upassende innhold innenfor rammen av nettspill.

1510-1530: Hva er Playfish v/ Kim Daniel Arthur

- Etablert oktober 2007. Studio i London og Tromsø. Fokus på sosiale spill.
- Utvikler spill for facebook. Utnytter sosiale nettverk som allerede eksisterer, og lager spill for allerede eksisterende nettverk.
- Tjener penger på mikrotransaksjoner og reklame i spillet i form av produktreklame.
- Bruker i stor grad prototypeteknikk

1530-1535: aPlay – hvem er vi v/ Reidar Jortveit

- Utvikler rollespill for undervisningsmiljø. Ønsker å få lov til å lage spill for klasseromsmiljø.

1535-1550: Oppsummering av workshop

- Hvordan kan vi forbedre forskning innen dataspill i Norge?
- Hjelp til å søke støtte
- Tettere kontakt mot industrien
- Fordele undervisningsressurser blant miljøet i Norge
- Mange nye typer spillkonsepter kommer, noe som skaper gode muligheter for utvikling av nye typer spill.

1550-1700: Felles middag



NASJONALT RESSURSNETTVERK FOR DATASPILL



NTNU

The Norwegian University of Science and Technology in Trondheim represents academic eminence in technology and the natural sciences as well as in other academic disciplines ranging from the social sciences, the arts, medicine and architecture to fine arts. Cross-disciplinary cooperation brings results in the form of creative solutions and far-reaching innovations.

JOINGAME

JoinGame has the status as one of the networks within The Norwegian Research Council's VERDIKT - Core Competence and Value Creation in ICT programme. The network is open for new partners interested in computer games in its various forms. More information will appear in <http://www.joingame.org>.

Contact

alfw@idi.ntnu.no

jarmo.roksa@ntnu.no

www.joingame.org

