

Workshop V: 5. Februar

Introduksjon av Sara Brinch

- Presentasjon av hvilke type forskningsprosjekt vi ønsker å utvikle i JoinGame: kunnskap om spill, teknologien, brukerne og mulig bruk.
- Så langt er 3 forskningsutfordringer/forslag tiltenkt: Seriøse dataspill, dataspills påvirkningskraft og multiplattform dataspill.
 - Seriøse dataspill. Dette åpner bl.a. opp for andre brukergrupper og bruksområder. Eksempelvis: Spill for eldre - vil det kreve en ny type spill eller ønsker de samme type spill?
 - Dataspilletts påvirkningskraft: Et tema som har vært mye i media, men det er rom for store prosjekter som dekker særlig Norske forhold. Hvilken kompetanse er det egentlig dataspillere opparbeider? Og er denne positiv eller negativ?
 - Multiplattform dataspill: Den mest teknologiske forankrede utfordringen – hvordan koble for eksempel PC og mobil. Pervasive gaming gir også rom dataspill som ikke knyttes til en teknologi eller til ett sted.

Innspill fra deltagere om prosjekt de ønsker samarbeidspartnere til og som kan gjøres til forskningsprosjekt. Disse blir diskutert i grupper senere på dagen.

- Gabriel Paasche 360 Interaktiv
 - Prosjekt: Multiplattform i forhold til trafikkopplæring. Både opplæring av kjøretøy så vel som barn i trafikken. Har innledet dialog med SINTEF. Ønsker samarbeidspartnere.
- Haavard Christensen
 - Prosjekt: Utvikling av programvare, hovedsakelig spill, til neste generasjons mobiler.
- Oda – Ønsker å få ungdom interessert i dataspillprogrammering
 - Prosjekt: Basert på ide fra Danmark, sommerskole der man lærer grunnleggende ting til ungdomsskole elever om hvordan programmere dataspill.
- Arild Mathisen – Noroff Instituttet/ Web & Circus
 - Integrasjon mot sosialt nettverk. Googlemaps, koble inn opplevelser i hverdagen. Avansert rapportering – å gi psykologene/foreldrene tilbakemelding om hva brukerne gjør, mobil MMO.

Presentasjon: Olaug Råd – VERDIKT

- Ønsker å koble forskning og næringsliv slik at forskning kommer ut i næringslivet
- Verdikt rører både vitenskap og innovasjon, er muligheter å søke for ren vitenskap og ren innovasjon.
- Verdikt har en portefølje på 1,1 mrd. Har totalt 100 prosjekter, 125 doktorgradsstipendiater, 40 post doc. Mange av disse er i næringslivet mens de gjør in avhandling, da det er mulig å få støtte til både doktorgrader og post docer dersom man har en aktuell kandidat/prosjekt i bedriften.
- Ressursnettverk som JoinGame får støtte i håp om å skape arena for å skape gode prosjektforslag.
- 1. mars er frist for innsending av forslag (NB: Denne er nå utsatt til 15.mars).
- VERDIKT ønsker en langsiktig produkttankegang. Det er et problem at forskning ikke

tas med inn i næringslivet. VERDIKT ønsker mer allmenngyldige tema som griper stort, selv om næringslivs fokus ofte blir på kortsiktige løsninger.

- **Erfaringer fra søknadsbehandling i VERDIKT: Noen praktiske tips til deg som ønsker å søke**

- Et godt prosjekt vil få finansiering!
 - Ha en klar ide om målsetning/tydelig essens.
 - Det er begrenset med plass, bruk den godt. Prosa belønnes ikke.
 - Så lenge hovedideen er god, beskriv den godt – trenger ikke beskrive alle sideprosjekt/beslektede ideer. Går prosjektet gjennom kan det være det blir plass uansett.
 - Les utlysningsteksten: Sørg for at ideen også treffer mot FoU/EU sine målsetninger.
 - Et godt prosjekt: Skal gi økt nasjonal verdiskapning (husk, dette er skattepenger!)
 - Kvalitet, innovasjon, utvikling av IKT som kunnskapsområde, relevans, verdiskapning og samarbeid (tverrfaglighet).
 - Vitenskapelig kvalitet: originalitet, tydelig målformulering, metoder, teoretisk tilnærming, finn ut hva som skjer på feltet akkurat nå!, du må referere til relevante artikler/tekster. Stipendiater og Post Doc'er skal være relevante bidragsytere/integrert i prosjektet.
 - Internasjonal deltagelse er en indikator på om prosjektet har høyt nok nivå.
 - Samarbeid som et mål i seg selv – og er et kriterium i søknadsprosessen
 - tverrfaglighet både nasjonalt, internasjonalt, på tvers av næringsliv/offentlig.
 - Skal frambringe nye problemstillinger
 - Siste ting: Systemet stenger automatisk klokken 12 – så lever på forhånd. Om du er for sen, så er det ingen måte å omgjøre det. Lever gjerne tidligere, og last opp nye versjoner etterhvert.
-
- Skal du søke om EU penger: Ta med små og mellomstore bedrifter. Styrke europeiske standarder. IPV6 skal forankres, neste gen nettverksprotokoller, også viktig å ta med brukere i prosjektet/hvordan brukere kan bidra. Eg. Living Labs.
 - www.idea-ist.net er et nettsted der man kan søke etter mulige partnere til prosjekt
 - Ta også kontakt med FoU og få dem inn på en workshop når man har en ide+ folk å jobbe med. Hjelper med en ide-vask.
 - Om du er interessert i å søke om støtte kommer det utlysning juni 2009 med hvilket fokus som kommer for VERDIKT i neste omgang. Frist okt/nov 2009. Er verdt å se hvilke fagsøyler/tema som kommer framover og se hvilken man kan knytte seg framover. Om man i tillegg ser på EU sine IKT program er det mulighet for å få videre støtte fra EU senere.

Arbeid i grupper: Diskusjon rund temaene Seriøse dataspill, dataspills påvirkningskraft og multiplattform dataspill.

Presentasjon/diskusjon: Dag Asbjørnsen – Kunnskaps og kulturdepartementet.

- St. Mld 14 ble lagt fram i Mars i fjor og inneholder tiltak som går på spillutvikling: tilskudd til å utvikle norske dataspill. Stort sett enkle spill til barn/unge, men også noen større som MMO. Ca 6 mill pr år, fra Norsk Filmfond, en pott nå økt til 10 millioner.
- Også ny støtteordning gjennom lanseringstilskudd: Penger for å lansere spillet,

samme som tidligere gjort i film. Denne støtten vil også dekke internasjonal lansering, men da hovedsakelig reisestøtte til å delta på messer og lignende. Støtte til internasjonal lansering er viktig, men siden det ikke er programfestet er det viktig at det følges opp av de som er interessert i en slik utvikling.

- Et viktig element i norsk kulturpolitikk er at støtten som gies statlig er der for at det skal skapes et norsk alternativ til annen kommersiell popkultur. Kulturpolitikk er å sørge for å holde på det norske. Om Norsk spillindustri har problemer er det ikke et problem som skal dekkes av kulturpolitikken.
- Serious Games faller utenom støtteordning fra Norsk Filmfond. Asbjørnsen definerer dette som kunnskapsdepartementets felt, og anbefaler sterk lobbyvirksomhet for å få det fram. I St. Mld 14 står det at Serious Games "kunne vært interessant", så det må presses på gjennom organisasjoner for å få det fram.
- I St. Mld 14 er det prosjekt som ikke har kommet i gang. En av disse er spill i folkebibliotek. Ønsker å låne ut på samme måte som bøker, er et problem grunnet opphavsrettighet.
- En ide for å støtte norsk spillutvikling er avgift på alle norske spill, som da skal brukes til å videreutvikle norsk spillindustri. Dette er modellert etter filmindustrien der 3,50 kr er lagt til på hver norske DVD som selges. Distributørene var i mot dette.

Hva slags forskning trenger vi?

- Vi har dårlig oversikt over Norsk spillverden, private konsulenter ble hentet inn i forbindelse med utarbeidelsen av St. Mld 14. Mangler også kunnskap om spillbransjen. Internasjonalt og nasjonalt. Hvordan fungerer den? Hvilke aktører er på markedet? Bransjekunnskap: analyser av bransjen, hvordan de kan utvikle seg bedre.
- Et problem med dette er tilgang, mye materiale holdes hemmelig innad i bransjen og forskere får ikke tilgang.
- Kunnskap om brukerne. Har kun fra SSB. Hvem er det som spiller? Hvor mye? Hva gjør de? Tar de skade av det? Vi er nødt å vite noe om det.
- Hva er egentlig et dataspill for noe? Sjanger kunnskap, gode/enkle framstillinger. Spillenes historie. Vi trenger dette på norsk, vi trenger Norges historie i forhold til dataspill.
- Generelt er det behov for kunnskap som lett kan tas i bruk av Stortinget i vurdering av saker rundt dataspill.
- Noe av forskningsbehovet er også beskrevet i meldingen:
- Det er interessant med elektroniske læremidler
- Konkret: Trenger å få kartlagt hva slags utdannelse som finnes på området, hva slags folk har bransjen behov for? Er mangel på f.eks. Programmere, 3d modellere.
- Bransjen sier de ikke får folk. Utdanningsinstitusjonene sier folk ikke får jobb. Her er det en ubalanse som vi ønsker å få bedre forståelse for.
- Problemskapende bruk av dataspill -Avhengighet. Hjelpelinjen for spillavhengige var opprettet for pengespill, men blir nå også kontaktet av bekymrede pårørende. Helsevesenet har også fått henvendelser, hovedsaklig av foreldre – så det har kommet politisk fokus på det. Pengespillavhengigheten har gått ned, dataspillavhengighet har gått opp. Har derfor valgt å bruke penger fra Norsk Tipping til å forske på dataspillavhengighet. 1 million er satt av til å se på problemskapende bruk, særlig i forhold til online spill. 700 000 forskning, og 300 000 til formidling. Vil bli utlyst senere.
- Et tips til de som ønsker å endre politikken på området: At JoinGame er nevnt i St.Mld som et initiativ kan brukes i søknader og kontakt med departementene. Ved

å samarbeide med JoinGame har man da mulighet til å vise til programfestede tiltak i sin lobbyvirksomhet.

Workshop V: 6. Februar

Introduksjon: Sara Brinch: Presentasjon av JoinGame og dets struktur.

Presentasjon: Ola Herbjørnsen- FunCom

Egen bakgrunn: jobber som spilldesigner, men har også undervist i spillproduksjon på NTNU.

Hva må man tenke på i produksjon av MMO?

- Strategisk posisjonering: Hvem er målgruppen? Er de unge/gamle/aktiv/hardcore/vestlig/asiatisk. Skal man lansere globalt må man gjerne gjøre tilpasninger til østlige delen av verden.
- Betalingsmodell: Abonnement/kjøpe spillet og spille gratis/spille gratis men betale for videre tjenester/spille gratis men reklame i verdenen/mikrotransaksjoner (betaler bare litt om gangen).
- Features: Det er features som gjør spillet unikt. Core features (10-20%) er der man konkurrerer sin nisje, nice to have (10-20%) ting som ikke er krise om man ikke får med, «Industry standard» (60-70%) basiskode som må være der f.eks. Nett, chat etc.
- I Age of Conan var det en featureliste på 6-700. Av disse var bl.a. core features:
 - Realgame combat: Formasjoner, kamp på hest
 - Sterkt fokus på story: in game cinematics, mye detaljer på karakterer, lip synk
 - Voksent: både setting, brutalitet og dialog
 - Next-gen MMO grafikk: Påvirket også hvor mye de kunne bruke igjen

Spesielle utfordringer i MMO

- Begrenset påvirkning fra spillerne. Vanskelig for alle spillerne vil være "helten".
- Spillet må engasjere i 100vis av timer. Må være nok variert og utfordrende innhold til at spillerne blir værende.
- Balanse er vanskelig fordi hver enkelt spiller kan ikke bestemme vanskelighetsgrad. Gjelder også klassebalanse: å spille vs. å spille mot andre. Hvordan balansere slik at man er sterk nok alene men ikke for sterk sammen.
- Hvordan skal man legge opp for å få et blomstrende community.

Designutfordringer

- Skap noe innovativt, men samtidig noe som ikke fremmedgjør spilleren.
 - Eks. Skjold i Conan. Var først ingen indikasjon hvor skjoldene var, gikk over til å ha gule streker som viste hvor de var.
- Lage nok innhold til å fasilitere ulike spillestiler. Spillere har ulik spillestil (alene, grupper) og spillestilen endres (alene først, går mot større grupper senere). Innholdet må være variert, men samtidig repetitivt nok til at det er velkjent. Gjenspillbarhet: f.eks. Å spille opp med en annen klasse. Kan jeg spille i andre områder? Få nye opplevelser?
- 3. Karakterutvikling og progresjon. Hvilke klasser skal man ha? Og hvilke egenskaper skal de ha? Utfordring å få balanse mellom klassene.
- Fasilitere spillerinteraksjon. Viktig med features som muliggjør interaksjon mellom spillerne, share quest, meetingstones, AH, mailbox.
- Playerbased økonomi. Avhengighet mellom spillerne.

Spørsmål fra salen:

- Er det problemer med patenter?
 - Man må være forsiktig, særlig i USA. Men ting utdateres veldig fort i denne bransjen
- Hvor mye kostet Age of Conan?
 - 200 mill
- Hvorfor er det få MMO med skillbasert level enn standard level?
 - Har med målgruppen. Hvor mye tid som skal forventes å investere. Ideelt skal det være gøy både for den som spiller 5 timer i uken og den som spiller 25.

Presentasjon: Robert Fjelly – IBM

- Utgangspunktet er en overgang fra Web 2.0 til Web 3.0. Web 2.0 – preget mer av brukergenerert innhold som blogger etc. Web 3.0 – Second Life og andre virtuelle verdener. Basert på sosialt nettverk og brukergenerert innhold. Er dette det neste?
- Det finnes mange ulike virtuelle verdener. Men IBM valgte Second Life som forskningsplattform fordi det var mest aktuelt. Massive brukerstudier viste at 3D verdener var det folk ønsket for framtiden.
- Har 18års aldersgrense, så ganske høy alder på gjennomsnittgruppen.
- Second Life har 10 mill kontoer, men har ca 60 000 online til enhver tid. Så er en ganske tom verden, der de fleste oppholder seg på steder med voksent innhold som gambling.
- I en virtuell verden er det mer akseptert å være annerledes. I denne verden er alle slik de vil. Ble bl.a. gjort forskningsprosjekt på funksjonshemmede. De opplevde disse virtuelle verdenen som frigjørende.
- Tilbyr også forretningsmuligheter: Lansering av popsanger der sangen blir gjort tilgjengelig gjennom Second Life, og sko designet i Second Life lanseres i virkeligheten av Adidas.
- IBM er en av de største byggeaktørene. Har møter med kunder, klienter o.l. I Second Life. Gjør det mulig for f.eks. IBM å bygge bedre nettverk innad sin store organisasjon.
- Videreutvikling av 3D verdener: SiSi – oversettes til tegnspråk hva som sies (tegn vises gjennom 3d avatar). Ide om å bruke dette programmet til å gjøre oversettelser «on the go».

Presentasjon: Zoovolution – samarbeid på mange plattformer. Sven Myhre fra Web&Circus

- Web&Circus er et spillfirma startet i 2008, med ca 80 artister. 3 er ansatt i Norge.
- Zoovolution er et univers der barn og unge går sammen for å bevare dyrene mot ondskap. Målet er å bevisstgjøre rundt miljøproblematikken. Ramme for nettsamfunn for barn 4-10 år. Målet for spillerne er å spille, chatte, bygge zoo, få forhold til en online identitet.
- MMO gir mulighet til å leke med en avatar i et interaktivt miljø. Customizing avatar er viktig, bryr seg om den representasjonen de gir av seg selv. Spillet skal lanseres på PC; Mac, Internet browser og iPhone. Multiplattform skal være med på å gi spillere initiativ til å lage samfunn. Tv Serien kommer i 2009, det gjør også tegneseriene. 2D Flash platform er lansert, mens de andre er i beta. Vil komme i løpet av 1-1,5 år.
- Hvorfor klarer ikke noen å ta kronen av WoW? Community i WOW er det viktigste elementet. Det følelsesmessige og sosiale engasjementet skapes av de rundt en. Dette

har ført til et fokus på Community i Web&Circus. Anerkjenne spillerne, gi spillere verktøy til å markere seg selv og integrere det med sosiale nettverk som Facebook.

Hvordan bygge community?

- Det skal være lett å ta kontakt med andre mennesker. Lett å forme grupper og gjøre aktiviteter sammen. Skal være integrerte løsninger som gir deg lett tilgang til andre med samme interesser.
- Ønsker samfunn basert på tjenesteytelser heller enn ressurser. F.eks. La din avatar kjøpe en båt og lei den ut som ferge til andre spillere.
- Ønsker ikke å bli konkurrent til Facebook e.l. Men heller bruke de nettsamfunnene som allerede er der og gjøre dem symbiotisk.
- Spillet skal være også på mobil. Tanken er at spillet skal også kontakte deg og invitere deg med. For eksempel at spillet sender en virtuell veterinær sender bilde av føllet til hesten din fordi dette skjedde mens du ikke var online.
- Mulighet for tilbakemelding til foreldrene. Diplomer, replay, kart, premier og bilder. Skal gi rom for dialog med foreldre.

Spørsmål fra salen

Med fokus på barn, Hvordan håndterer dere moderering?

- Må godkjennes av foreldrene og hvilke aldersgrupper barna kan snakke med. Det er en ganske variert aldersgruppe, men de minste kan bruke ferdige setninger, og har enklere oppgaver. De litt eldre har tilgang til chat. Ta var på dyr.

Spillmodding – Håvard Steinar Sjøvik

- Hva er spillmodding? Det er en modifisering av eksisterende produkt. Kan deles opp etter hvor mye det endrer spillet: Fra mindre grafiske endringer, til fullstendig omgjøring (Total Conversion) der det eneste som beholdes er spillmotoren.
- Tidlig i moddingens historiet handlet det om å bruke grafikkmotoren til å utføre mer imponerende oppgaver. Med PC og Internett kunne spillerne vise fram det de hadde gjort, og dele informasjon om hvordan dette skulle gjøres.
- Construction Kit's kom ut som gir muligheter spillere å skape innhold. Halfife, Quake 3 og Unreal gav ut verktøyene utviklene brukte selv, slik at spillerne kunne lage eget innhold.
- Editorene gir lengre levetid til spillene, fordi spillerne genererer nytt innhold selv. Eks. I dag er Half Life 2 som er aktuell. Gir mulighet til å lage store baner, scriptede events etc. Far Cry gir mulighet til modifisering i online setting. Little Big World gir mulighet til 4 personer å modde sammen.
- Hvorfor modde? En lett tilgjengelig måte å bli kjent med en spillmotor. Koster også ikke noe.
- Mest kjente Mods: Counter Strike, Portal

Hva trenger du for å begynne?

- Et spill med verktøyene gitt ut, samt Photoshop e.l.
- Dokumentasjonen laget og gitt ut av modding samfunnet.
- Et team- gjerne satt opp etter modell som firma med artist, prgrammerer, promotør o.l.
- En god ide :)
- Ikke vær redd for å eksperimentere. Prototyper kan vise fram store spillkonsepter.

Spørsmål fra salen:

- Hva med rettigheter?
 - Det er mange modder som har blitt stengt, f.eks. For å bruke merkevare som Stargate. En generell regel er at det ikke kan gies ut kommersielt.
- Hva med åpenhet inn i modding miljøet for spillere som ikke har moddet før?
 - Mange sider har rating system og fanger opp de mest populære moddene.

Presentasjon: Faltin Karlsen - «Prod-users»

- Diskusjonen er hentet fra avhandlingen som er en komparativ analyse av MMORPG spillet WoW og MUDen Discworld. Fokus var å se hvordan spillere samhandlet i komplekse spillunivers.
- Det som gjør spill spennende er at det er en medieform der spillerens aktiviteter er nødvendig for å fortelle historien. Kalles prod-users og prosumers.
- Brukerinnflytelse kommer i flere former: gjennom teknologien (mods/addons), fora og betatesting (kommunikasjon), spillkonvensjoner (kulturelt handlingrom).
- Modding i onlinespill er særlig spennende fordi spill som f.eks. WOW er i konstant utvikling, og flere av addonene som har blitt laget har blitt innkorporert i spillet.
- Spillere gir tilbakemelding gjennom forum o.l. Om ting de opplever som urettferdig.
- Betatesting, altså teste ut spillet i en tidlig fase, og gi tilbakemelding til utviklerne om hva som fungerer bra.
- Raiding var en integrert del av spillet når WoW ble sluppet, fordi spillere i tidligere MMO hadde valgt å drepe monster som var der for syns skyld. Raiding er en ny aktivitet i MMO sammenheng.
- Spillere som delaktige endrer hvordan vi studerer produsenter, for hvor er de egentlig nå? Grensene mellom produsentene og brukerne viskes ut. F.eks. TV program der seerne gir tilbakemelding via SMS. Onlinespill er ultimate blurring of boundaries.
- Et annet problem som oppstår i forhold til studiet av onlinespill. Fordi spillet utvikler seg, er det endel ting som ikke blir synlig uten at det studeres over lang tid.

Paneldebatt: Myter og realiteter. Dataspill i media, forskning og hverdag.

Deltagere:

Torill Mortensen – Spillforsker ved Høgskolen i Volda

Faltin Karlsen – Spillforsker ved Universitetet i Oslo

Rune Klevjer – Spillforsker ved Universitetet i Bergen

Snorry Bryne – Spilljournalist i Dagbladet

Jessica Enevold – Spillforsker ved Lunds Universitet / ITU

Tema: Det er flere "myter" vi må møte som spillinteresserte. Av disse har vi trukket fram:

Dataspill fører til avhengighet

Dataspill fører til voldelig adferd

Dataspill er kun for unge gutter

Dataspill er ikke kultur

Hvorfor står disse mytene så sterkt? Hva består de i, og er de sanne?