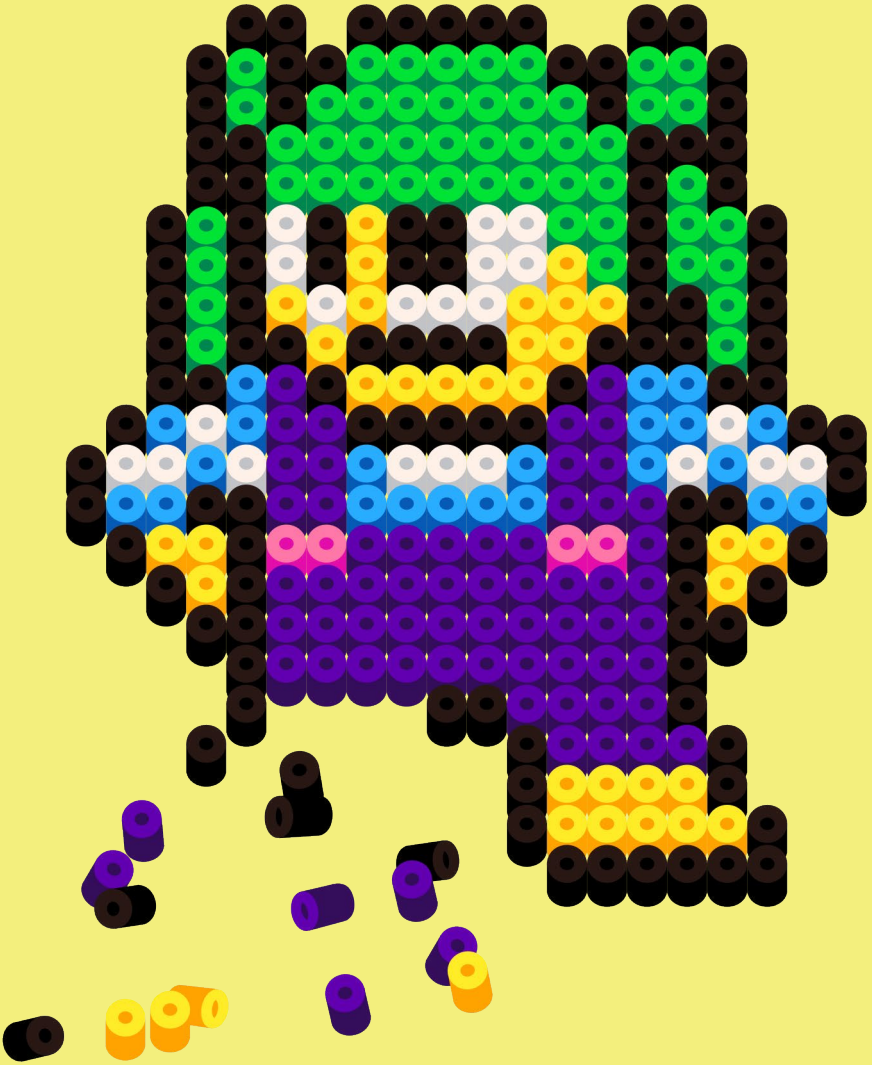
# PIXELKONST
## SOM PEDAGOGISK METOD



Lärdomar från ett pedagogiskt
projekt i Region Värmland

# TILL LÄSAREN

Bästa läsare! Det här dokumentet riktar sig till dig som arbetar med barn och är nyfiken på spelkultur. Kanske är du lärare, fritidsledare, museipedagog, bibliotekarie eller anställd på ett kulturhus. I den här broschyren presenteras resultaten av ett utvecklingsprojekt som undersökte hur pixelkonst kan vara en utgångspunkt för att stimulera barns och ungas kreativitet och lärande och öka deras spelkunnighet.

Texten har tre syften:

- Att **inspirera** dig som arbetar med barn och unga kring hur spelkultur kan berika pedagogiska metoder.
- Att **informera** om spelkulturens rikedom och potential att engagera barn och unga.
- Att **handleda** dig som vill genomföra ett liknande pedagogiskt arbete.

Vår tanke är inte att presentera en "best practice" eller ett färdigt recept, utan att redovisa en metod som vi kontinuerligt använder och omformar, och de lärdomar vi dragit från utvecklingsprojektet. Utifrån våra upplevelser och den feedback vi får från både elever och lärare känner vi att vår metod är uppskattad och har mycket att ge, och vi är därför glada att kunna dela med oss av såväl framgångar som hinder och frågetecken.

Dokumentet inleds med en genomgång av utvecklingsprojektets struktur och vilka värderingar och utgångspunkter vi utgick ifrån. Därefter följer en redogörelse för hur genomförandet gick till, följt av en genomgång av de lärdomar vi dragit och vilka frågor vi ännu inte funnit svar på.

# INNEHÅLL


Projektet ..... 4

Aktörer och samarbetspartners ..... 5

Varför? ..... 6

Våra värden ..... 7

Workshop 1: Pixla för hand ..... 10

Workshop 2: Spelskapande ..... 12

Studiebesök 1: Spelutvecklare ..... 15

Studiebesök 2: Spelarkiv ..... 18

Hur vi arbetar med våra värden ..... 21

Utvärdering ..... 24

Frågetecken och problem ..... 26

Avslutningsvis ..... 29

Kontakta oss ..... 30

# PROJEKTET

## Syfte

Utvecklingsprojektets syfte var att stärka barns och ungas delaktighet i spelkulturen genom att erbjuda kreativa och normkritiska workshopar i pixelkonst och spelskapande. Genom att bekanta sig med pixeln som konstnärlig byggsten får deltagarna både en historisk och kulturell förståelse för spelkultur och möjlighet att själva skapa, utforska och uttrycka sig.

Workshopen i pixelkonst utformades ursprungligen av Kjell Håftén och Siri Landgren som en del av plattformen **Spelkultur för alla**. Genom detta projekt i Region Värmland vidareutvecklades den med målet att utveckla en modell som kan användas i fler sammanhang, särskilt inom skolan, och på sikt bidra till att göra spelkulturen mer tillgänglig för alla.

## Upplägg

Projektet inleddes med att  vi såg såg över och anpassade workshopkonceptet. Därefter testade vi den nya versionen med två fjärdeklasser på **Skåreskolan** i Karlstad. Vi genomförde två workshops för vardera klass, och samtliga elever togs med på studiebesök på spelinkubatorn **The Great Journey** och dataspelsarkivet **Embracer Games Archive**. Därefter följde utvärdering och sammanställning av de lärdomar vi kunnat dra, vilket resulterade i detta dokument.

# AKTÖRER OCH SAMARBETSPARTNERS

Projektet administrerades av **Dataspelscentrum** – en ideell förening och centrumbildning som syftar till att värna om, främja och utveckla digitala spel som fritt kulturuttryck och konstform. Dataspelscentrum vill skapa bättre förutsättningar för oberoende spelskapare och frilansare inom spelområdet, bidra till att spel kan utövas och visas som en självklar del av kulturlivet, och erbjuda fler barn, unga och kreativa vuxna tillgång till spelskapande.

Projektet utfördes av Kjell Håften (Håfténs spelverkstad), spelpedagogen Moa Johansson och konstnären Siri Landgren. Det finansierades av **Region Värmland** och samarbetspartners var spelinkubatorn **The Great Journey**, dataspelarkivet **Embracer Games Archive** och **Skåreskolan**.

# VARFÖR?

## Vad är spelkultur?

Vi använder ordet **spelkultur** som ett samlingsnamn för spel som kulturform tillsammans med den kultur som uppstår omkring dem: fan art, cosplay och andra typer av gemenskap centrerad kring spel. I vårt arbete fokuserar vi på digitala spel – sådana som spelas på datorer, stationära såväl som bärbara konsoler och mobiltelefoner, men begreppet spelkultur innefattar även till exempel brädspel och rollspel.

## Pixlar och pixelkonst

**Pixeln** (från engelskans "picture element") är den minsta byggstenen i en digital bild – en liten enfärgad kvadrat. Dagens skärmar består av miljoner pixlar, vilket gör att de individuella rutorna inte går att urskilja. Men på äldre tiders skärmar var antalet pixlar så lågt att deras konturer framträdde tydligare, vilket har gett upphov till det vi menar när vi kallar en bild "pixlig".

På 80-talet var den pixliga bilden helt enkelt en teknisk nödvändighet, men med dagens ögon framstår den som en specifik estetik som kan väcka nostalgi. Därför har begreppet **pixelkonst** (engelska "pixel art") uppstått i takt med att grafiker och speldesigners medvetet börjat skapa bilder och spelgrafik i denna estetik. Pixelkonst är alltså en typ av grafik som komponeras för hand, pixel för pixel, vilket medför ett stort fokus på varje liten detalj.

# VÅRA VÄRDEN

Projektet utgår ifrån tre nyckelvärden som sammanfattar vad vi vill uppnå med vår pedagogiska verksamhet: **tillgänglighet**, **kreativitet** och **spelkunnighet**.

## Tillgänglighet

Vi vill **tillgängliggöra** spelkulturen för fler. Digitala spel har länge setts som något som främst är för pojkar, och våldsamma, maskulint kodade spel tenderar att fortfarande ha högre status i spelkulturen. Vårt mål är att som vuxna vara förebilder för hur människor kan förhålla sig till spel – att vem som helst kan spela vilket spel som helst. Vi vill också visa på den mångfald som finns inom spelkulturen: spel kan vara gulliga, fåniga, hisnande, hjärtskärande och medryckande. Vi gör detta genom ett normkritiskt synsätt och en stor kärlek till spelkulturen och till den spelande människan.

## Kreativitet

Vi vill ge barn och unga en chans att vara **kreativa**: skapa, utforska och uttrycka sig. Spelkulturen innefattar otaliga estetiska och kreativa aspekter, från grafik och ljud till regler och interaktionsdesign. Samtidigt utgör den en fristad utanför den etablerade "finkulturen", och är därför en arena som många barn och unga har lättare att se som sin. Och medan pojkar generellt har närmare till spel än flickor, tenderar de att vara underrepresenterade inom andra kreativa yttringar. Vi tror därför att pixelkonst och speldesign kan vara ett viktigt sätt att uppmuntra alla barns inneboende kreativitet, oavsett kön.

## Spelkunnighet

Vi vill främja barns och ungas **spelkunnighet** – en färdighet som precis som läskunnighet är väsentlig för ett demokratiskt samhälle. I en tid då spel och spelifiering (från engelska "gamification") är närvarande i fler och fler aspekter av livet blir behovet av spel-

kunnighet alltmer uppenbart. Spelkunnighet innebär att få en bredare syn och en djupare förståelse för spel och spelkultur. Det handlar om att kunna kritiskt granska de spel som omger oss och förstå deras roll som både en produkt av och en formande kraft i kulturen. Det innebär också att ha en medvetenhet kring de sociala och etiska frågor som uppstår inom spel och mellan spelare, och hur spel kan lära oss färdigheter och hjälpa oss att utvecklas som människor.

I mötet med skolan är det viktigt att betona att spelkunnighet innefattar många element som också ingår i traditionella skol-ämnen. I spelskapande och den större spelkulturen ägnar man sig bland annat åt bild, musik och ljud, berättande, dramaturgi, logik och programmering. När eleverna lär sig om de digitala spelens utveckling från 70-tal till idag får de också en ingång till samtidshistoria, till exempel genom att få en inblick i den kultur som var populär när deras föräldrar var barn.

"Vi vill inte sluta, för vi ser hur motiverade barnen blir att lära sig."

Lärare på Skåreskolan

# WORKSHOP 1: PIXLA FÖR HAND

## Presentation

Vår första workshop inleds med en presentation där vi förklarar vad **pixelkonst** är och hur det har uppstått som kulturellt fenomen. Med hjälp av exempel från spelserien Super Mario visar vi hur spelgrafik utvecklats från enkla pixelskompositioner till komplex vektorgrafik i takt med att hårdvarans prestanda ökat.

Vi förklarar hur den pixelbaserade grafiken under 2000-talet övergick från att vara en teknisk nödvändighet till att bli ett självständigt estetiskt fenomen – en nostalgisk look inspirerad av de spel från 80- och tidigt 90-tal som många av dagens spelutvecklare växte upp med. Barnen får också se exempel på pixelkonst som inte skapats till något spel utan som självständigt konstnärligt uttryck.

Vi avslutar med att visa på pixelkonstens mångtusenåriga historia. **Mosaik** från bronsålderns Turkiet, antika rom och medeltida moskéer visar hur små stenar eller bitar av keramik och glas kan användas för att bygga upp komplexa bilder – föreställande såväl som abstrakta. Även inom **textil** förekommer ett slags pixelkonsttänkande, till exempel i form av mönsterstickning och korsstygnsbroderi.

## Nu pixlar vi!

Efter presentationen är det dags för eleverna att själva få utforska pixelkonsten som uttryck. Vi förser dem med förlagor i form av karaktärer hämtade från spel och annan populärkultur, som de sedan får modifiera fritt när de återskapar dem i sitt valda medium. I det här momentet gör vi det i fysisk form, med hjälp av pärlplattor, post-it-lappar och rutat papper. Genom att arbeta med händerna, i analoga format, betonar vi pixelkonstens och i förlängningen spelkulturens kopplingar till andra konstyttringar.

# WORKSHOP 2: SPELSKAPANDE

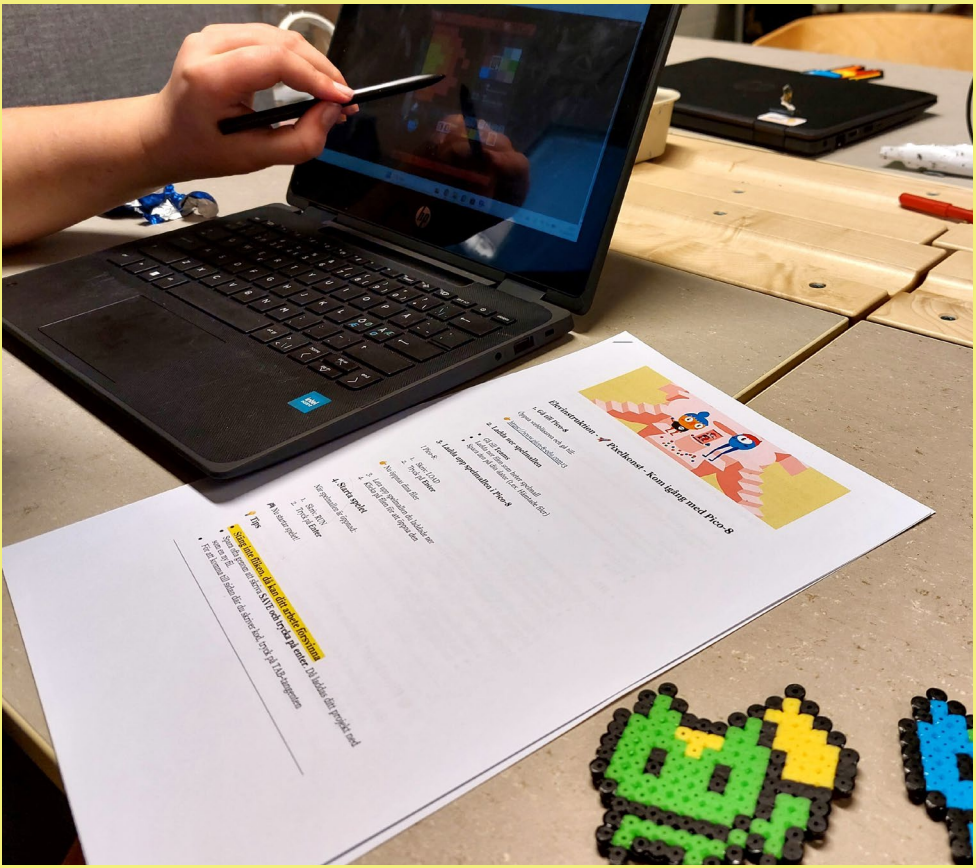
## Presentation

Vår andra workshop anknyter direkt till den första, och även här inleder vi med en presentation. Först fokuserar vi på själva spelen som bärare av pixelkonst, från 70-tal till idag. Därefter introducerar vi **Pico8** – en virtuell spelkonsol som går att köra i webbläsare, i vilken man både kan spela andras spel och skapa egna. Pico8 är utvecklat för att efterlikna 80-talssystem och har därför ett pixelbaserat gränssnitt, vilket gör det till ett naturligt verktyg för pixelkonst.

Vi presenterar en spelmall – ett slags grund eller skiss till ett spel som barnen kan fortsätta på. Här får de lära sig grunderna i Pico8 och hur de kan redigera spelmallen.

## Spelskapande

Vi vägleder eleverna steg för steg genom processen att göra spelmallen till sitt eget spel. De får skapa en **karaktär** som också kan animeras, skapa en bana med hinder och fallgropar, föremål som karaktären kan plocka upp och som ger spelaren poäng. För den som arbetar snabbare finns det också möjlighet att justera detaljer som gravitationens styrka eller att skapa regler för när spelaren vinner eller förlorar spelet.



"Jag gillade studie-besöken hos The Great Journey OCH på spelarkivet. Men det roligaste var nog att göra spel."

Elev på Skåreskolan

# STUDIEBESÖK 1: SPELUTVECKLARE

På detta studiebesök fick eleverna träffa medlemmar i The Great Journey, som är en inkubator, arbetsplats och gemenskap för spelutvecklare.

Robin Klint pratade om spelbranschen och de många yrkesroller som behövs där, och tog exempel från sin egen position som **community manager**. Indieutvecklaren Lukas Lundin visade sitt spel Honeymancer, som är ett bra exempel på hur **pixelgrafik** används idag för att skapa en gullig, lite nostalgisk känsla. Och som kontrast till detta fick eleverna också höra **3D-grafikern** Joel Blom prata om sitt arbete med skräckspelet Find or be Found.

Studiebesöket gav en förståelse för vilken stor och mångfacetterad värld spelbranschen är, och visade nedslag i spelutvecklingens långa process från idé till genomförande och färdig produkt.

Efter demonstrationerna fick eleverna provspela olika spel som utvecklats på The Great Journey, för att ytterligare betona lusten och den lokala kopplingen till det som presenterats.

"Det roligaste var att få veta allt man kan skapa om man är spelutvecklare."

Elev på Skåreskolan

# STUDIEBESÖK 2: SPELARKIV

Embracer Games Archive har en av världens största samlingar av TV- och dataspel. Bland deras 90 000 objekt finns förutom spel också historiska konsoler och tillbehör. Skolklassen delades in i två grupper om cirka 10 elever var, vilka fick turas om att besöka två stationer där vi gjorde presentationer tillsammans med arkivets personal.

## Spelutställning

I arkivets yttre del hade personalen ställt ut ett antal spel från 70-tal till idag på tidsenliga konsoler med tillhörande handkontroller och skärmar. Vi höll en kort introduktion där de utställda spelen fick stå som exempel på det vi tidigare lärt barnen om pixlar och pixelkonst. Tack vare arkivets rikedom av föremål kunde vi lyfta fram skillnader mellan nya och gamla spel och diskutera hur de olika skärmarna påverkade spelens grafik. Medan vi pratade om ett spel fick någon av eleverna spela, för att skapa en levande de-

monstration. Efter detta släpptes eleverna fria att prova spelen, samtidigt som vi försökte se till att alla som ville fick en möjlighet att spela.

## Arkivrum

Här fick barnen se mer av arkivets storlek, där hylla efter hylla huserar de över 90 000 objekten. **Arkivarien** Natalia Kovalainen höll en presentation som bland annat visade några av de allra första spelkonsolerna för hemmabruk och hur lagrings- och distributionsmedia sett ut genom tiderna. Vi fokuserade bland annat på Pokémon som är ett vitalt kulturellt fenomen än idag, trots att det släpptes redan när elevernas föräldrar var små. De första Pokémon-spelen är dessutom bra exempel på spel som gjordes med pixelgrafik på grund av tidens tekniska begränsningar.

"Spelarkivet var skitkul!!!"

Elev på Skåreskolan

# HUR VI ARBETAR MED VÅRA VÄRDEN

## Tillgänglighet

Vårt arbete med **tillgänglighet** börjar redan i oss själva som pedagoger: vi sätter stort värde på att vara förebilder för ett inkluderande sätt att förhålla sig till spelkultur. På våra workshops är vi alltid minst två ledare, och vi försöker att ha en representation av olika kön, bakgrunder och erfarenheter. Vi fokuserar också på att förmedla en öppen inställning till spel som kulturform, med en stor nyfikenhet på spel utanför industrins mittfåra. På studiebesöken fick eleverna också möta en mångfald av människor med yrkesroller som grafiker, community manager, utvecklare, tekniker och arkivarie. Tillsammans med våra egna bakgrunder inom spelpedagogik och konst visar vi upp en bred bild av vad det kan innebära att jobba med spelkultur.

I workshopmomentet med **pärlplattor** fokuserar vi på att omskapa mallar och befintliga karaktärer från spel och annan populärkultur. Vi vill att eleverna ska få en känsla att all kultur som omger dem är deras att leka med, ifrågasätta och omforma. I pärlorna finns också en begränsning som tvingar oss att tänka normkritiskt. På våra workshops har vi till exempel inga pärlor i beige nyans, som annars hade varit det naturliga valet för att illustrera en vit människas hud. Den normativa kroppen blir därför svårare att återskapa, och eleverna tvingas tänka i vidare banor. Kanske använda gult, som är brukligt med till exempel emoji, eller någon mer fantasifull färg som rosa eller blå? Många av de förlagor vi arbetar med är inte heller mänskliga, och öppnar därför ett spelrum där en större mängd olika livsformer är tänkbara – bara fantasin sätter gränserna.

Även **spelskapande-momentet** sätter eleverna i en position av att omskapa något redan existerande, genom att redigera den

spelmall vi förser dem med. Detta är dels en rent praktisk tillgänglighetsfråga, eftersom det ger alla deltagare möjligheten att arbeta med speldesign oavsett förkunskaper inom till exempel programmering. Men det visar också återigen att den spelkultur som finns omkring eleverna inte är fixerad och färdig, utan går att "remixa" och stöpa om efter behag, vilket ju också sker i den större spelvärlden: många av dagens stora titlar började som amatörers modifikationer av tidigare generationers spel. Detta "bakom kulisserna"-tänkande går även in i våra **studiebesök**, som låter eleverna få en närbild av platser där människor arbetar med spel och av den passion och mänsklighet som finns där.

## Kreativitet

Det kreativa är A och O i våra pixelkonstworkshops, och vi är övertygade om att kreativitet och nyfikenhet är intimt förbundna med ett långsiktigt och hållbart lärande som inte bara ger barn kunskaper utan berikar dem som människor – mänsklig **bildning** i motsats till enbart utbildning. Vi vill ta vara på den lust som många barn känner för spelkultur, och låta den stimulera deras kreativitet och nyfikenhet i skilda moment, från pärlplattor och korsstygnsbroderi till spelskapande och teoretiskt lärande.

I **pixelkonsten** ser vi en konstnärlig metod vars inneboende begränsningar sänker tröskeln för skapande, och samtidigt uppmuntrar till kreativa lösningar, eftersom det inte är möjligt att uppnå ett polerat, fotorealistiskt resultat. Momentet där eleverna omskapar en befintlig karaktär är ett sätt att uppmuntra **kreativitet** samtidigt som en tydlig ram finns för att skapa trygghet. Det blir upp till varje deltagare att avgöra i vilken utsträckning hen vill omskapa eller bara återskapa en förlaga. Detsamma gäller för spelskapande-momentet, där det finns många element att arbeta med för den som känner sig inspirerad eller har större förkunskaper: designa spelarens karaktär, skapa en bana med hinder och belöningar, laborera med mekanik som gravitation, poängsystem och regler för att vinna eller förlora spelet.

Genom att på studiebesök få träffa utvecklare som arbetar med vitt skilda former av grafik ger vi också eleverna en känsla för den spännvidd som spelkulturen rymmer – kanske får de syn på någon estetik som talar särskilt till just dem?

## Spelkunnighet

Spelkunnighet är ett brett begrepp, vilket i sin tur avspeglar de många sätt spelkulturen är sammanflätad med det övriga samhället. Våra workshops hjälper elever att bekanta sig med spel som kulturyttring på många sätt: De får lära sig om **pixeln** som kreativ byggsten, hur spel designas och hur det vi ser i spelet avspeglar den kod som finns "under huven". Studiebesöken ger också en närbild av hur spelbranschen kan vara som arbetsplats och vilka möjliga karriärvägar som finns där.

Men vår metod berör också företeelser som sträcker sig utanför spelkulturen – trådar som löper genom hela den mänskliga kulturen och som även finns representerade i traditionella skolämnen. **Pixeln** används inte bara i spelgrafik, utan kan ses som ett uråldrigt konstnärligt element, representerad i mångtusenårig mosaik såväl som traditionell stickning och korsstygnsbroderi.

Det faktum att digitala spel är en högteknologisk kulturform gör dem också till en väg till lärande inom tekniska fält. Vårt spelskapande-moment innefattar en enkel form av **programmering** och berör därför ämnen som matematik och logik. Eftersom dator- och TV-spel alltid har strävat efter att utnyttja de senaste tekniska landvinningarna blir de också ett sätt att lära sig om teknikhistoria, vilket vårt studiebesök på spelarkivet tar fasta på. Den snabba utveckling som skett under de digitala spelens korta livstid innebär också att spelkulturen blir en genväg till att förstå **samtidshistoria**. Spel idag ser drastiskt annorlunda ut än de gjorde när elevernas föräldrar var i deras ålder, vilket ger en uppfattning om vilka förändringar som skett under en generation.

# UTVÄRDERING

Projektet var överlag väldigt uppskattat av såväl elever som deras lärare. Eleverna nämnde i vår utvärdering att de hade starka minnen av att göra figurer på **pärlplatta**. Vi tolkar detta som ett tecken på att vår pixelkonst-inramning hade försett detta välbekanta pyssel med en ny, meningsfull kontext. Kanske blev de fascinerade, som vi blir, av att se hur samma metoder och tematiker återkommer gång på gång i den mänskliga kulturhistorien. De var också förtjusta över att få spela spel, såväl gamla som nya, och vi gladdes åt att se hur 70- och 80-talsklassiker som Pong och Super Mario Bros kunde väcka samma intresse som nyare titlar. Många gjorde stora ögon åt spelarkivets enorma storlek, och vi tror oss ha förmedlat något av den **passion** som driver detta projekt, såväl som många andra i spelkulturen.

Det största önskemålet från eleverna var att helt enkelt ha mer **tid** för de moment de uppskattade mest. Det är såklart tråkigt att behöva sätta punkt för denna nyfikenhet och glädje, och kanske kunde vi ha planerat annorlunda för att låta barnen stanna längre på respektive aktivitet. Samtidigt var vi begränsade av skolans struktur, där vi utgjorde ett högst temporärt avbrott i den ordinarie skolgången. Sammantaget tolkar vi detta som att det finns ett enormt sug efter mer spelkultur och kreativa övningar i undervisningen, något som också styrktes av lärarnas förtjusning över den lust att lära som de kunde se hos sina elever. Barnen anmärkte också på att de tyckte att våra muntliga presentationer var för långa. Detta tror vi dock beror på att dessa i större grad liknade skolans vanliga undervisning, och även om vi vill propagera för mer lek och kreativitet i skolgången ser vi såklart också värdet i traditionell föreläsande undervisning – även spelkultur och spelskapande innefattar element som måste läras in genom ett mer passivt lyssnande.

I vår utvärdering nämnde många elever att de blivit mer nyfikna på spelutveckling; några har blivit mer sugna på att fortsätta skapa

spel och en del tänker på det som en möjlig framtida karriär. Andra har fått ökat intresse för att spela spel och förstå hur de fungerar. Allt detta ser vi som steg mot en större **spelkunnighet** bland unga: ett ökat intresse för spel som kulturform, oavsett om det är som producent eller konsument.

# FRÅGETECKEN OCH PROBLEM

Här följer några av de funderingar som väcktes under projektet: saker vi är osäkra på eller som fungerade mindre bra. Vi tror att det är just här som projektets viktigaste lärdomar ryms, och vi är tacksamma att genom Region Värmland ha fått en chans att prova och utvärdera vårt koncept, för att identifiera dessa frågetecken och förbättringsmöjligheter.

## Den begränsade tiden

Först har vi något av ett lyxproblem, nämligen det faktum att både elever och personal uttryckte en känsla av att **tiden** inte räckte till för att utforska ämnet fullt ut, eller helt enkelt bara ville ha mer spelkultur och spelrelaterad kreativitet i undervisningen. Vi känner oss förstås både smickrade och validerade av detta, men det väcker också viktiga frågor. Hur kan vi få in mer liknande verksamhet i skolan, när den konkurrerar om lektionstimmar med mer traditionella skolämnen, i ett skolklimat som dessutom blir allt hårdare och mer inriktat på mätbara resultat? Vi hade från början föreslagit en längre ramtid för varje workshop, men begränsades av skoldagens tidsupplägg, vilket gjorde att det kunde vara svårt att hinna med alla moment på ett lugnt och tydligt sätt. Detta drabbar särskilt de elever som har större behov av sensoriskt lugn för att skapa kognitivt utrymme, och de som inte tidigare har så mycket erfarenhet av digitala spel och verktyg.

## Tekniska problem

Vi stötte också på en del **tekniska** problem, särskilt på spelskapande-momentet. Vi ville låta eleverna använda möss till sina datorer för att underlätta detaljarbete med spelgrafiken. De var inte vana att arbeta med mus, men många såg det som en rolig nyhet. Däremot orsakade det en del problem med deras Chromebooks, som var tänkta att användas med pekskärm. Dessa förvärrades

av begränsningar i programvaran **Pico8**. Här ser vi en inkompatibilitet mellan de sätt många unga använder digitala plattformar – det rör sig ofta om små laptopar, plattor eller mobiltelefoner, med pekskärm som den centrala interaktionsytan – och hur professionella spelutvecklare arbetar – med verktyg anpassade för stationära dator med mus och stor skärm.

Även om vi försåg eleverna med en färdig spelmall kan den typ av traditionell **programmering** som Pico8 bygger på fortfarande ställa till med problem, till exempel när eleverna ska ändra variabler eller andra detaljer i koden. En saknad parentes eller kommatecken kan leda till att koden helt slutar fungera, vilket kan vara en källa till stor frustration. Pico8 är skapat för vuxna professionella och passionerade amatörer, och har därför inte den typ av stödfunktioner och förenklingar som barn och nybörjare skulle behöva. Vi valde att ändå använda plattformen på grund av dess djupgående kopplingar till pixelgrafik, men kommer förmodligen välja andra alternativ i framtiden när det gäller att arbeta med barn.

## Pärlplattor

Att använda pärlplattor för att skapa pixelkonst är både kul och pedagogiskt, eftersom det tar fasta på en aktivitet som de flesta barn ägnat sig åt och ger den nya kopplingar till både samtida spelkultur och uråldriga konstarter som mosaik. I arbetet med en hel klass blir det dock väldigt **tidskrävande** att stryka alla pärlplattor som eleverna producerar, vilket begränsar möjligheten att genomföra ett sådant moment som ensam lärare. På våra workshops har vi haft förmånen att vara två pedagoger, ofta med assistans av en klasslärare, vilket har varit till stor hjälp. Om sådana resurser saknas kan det också vara möjligt att be en eller ett par elever att hjälpa till med att stryka plattorna – det kan ibland vara särskilt tillfredsställande för någon elev att känna att de kan bidra på detta sätt.

## Könsdynamiker

Våra studiebesök fungerade bra organisatoriskt, och eleverna var överlag nyfikna och glada. Men på frågestunder och moment där de skulle prova olika spel var det tydligt att pojkarna tenderade att ta mer plats, medan flickorna mer höll sig i bakgrunden. Detta syntes även i vår utvärdering, där bland annat en elev skrev att det roligaste hade varit "att spela men alla killar tog dom roligaste spelen". Vi ser flera anledningar till dessa dynamiker: dels det faktum att pojkar genom sin **socialisering** i större utsträckning uppmuntras att ta plats, dels att digitala spel i sig är en maskulint kodad företeelse, som därför ofta är lättare för pojkar att närma sig. I linje med vår normkritiska grundinställning försökte vi uppmuntra fler att ta för sig utan att explicit peka ut att det skulle ha med kön att göra. Vi provade att säga saker som ”Är det någon av er som står längre bak som vill prova?”, men även då kunde det hända att ingen tog chansen.

Dessa könade dynamiker är djupt rotade i samhället och går inte att upplösa på individnivå, i en enskild barngrupp eller på ett givet workshoptillfälle. Och samtidigt som vi vill ge alla en chans att ta plats är det också viktigt att inte bli tvingande eller påstridiga. Könskodade tendenser, som vilka intressen vi ska ha eller hur mycket plats vi vill ta i ett rum, är trots allt djupt integrerade i varje människas självbild och ideal, och får inte underkastas en förenklande **individualiserad** jämlikhetstanke.

I vårt arbete för vi en pågående diskussion om hur vi ska förhålla oss till detta, och fokuserar i nuläget på att erbjuda möjligheter och uppmuntra platstagande utan att ställa några krav eller dra oönskad uppmärksamhet till någon individ eller grupp. Vi sätter också stort värde på att visa upp en mångfald bland oss pedagoger vad gäller kön, uttryck, bakgrund och sätt att förhålla sig till spelkultur.

# AVSLUTNINGSVIS

Vi hoppas att denna broschyr har varit lärorik, inspirerande eller stimulerande för dig som läst. För oss som drev projektet har det varit både utvecklande och stärkande att få **prova** nya metoder och utförligt **utvärdera** våra resultat. Vi har alla tre – Kjell, Moa och Siri – arbetat länge med spelkultur och spelpedagogik, men inte tidigare haft möjlighet att verka så här långsiktigt, ingående och undersökande.

Genom att dokumentera och reflektera har vi fått en ökad förståelse för hur viktigt denna typ av arbete är som ett sätt att främja barns och ungas **tillgänglighet** till spelkulturen såväl som deras **kreativitet** och **spelkunnighet**. De reaktioner vi fått från lärare och elever har ytterligare bekräftat våra tidigare observationer kring behovet av lustfyllt lärande och kreativa inslag i skolan.

Vi anser att vårt arbete **bryter ny mark** vad gäller hur ett normkritiskt perspektiv kan appliceras på pedagogiskt arbete i allmänhet och spelkultur i synnerhet. Vi hoppas därför att de lärdomar som presenteras här kan ge ringar på vattnet genom att **uppmuntra** och **inspirera** andra som arbetar med barn och unga att utöka och vidareutveckla integrationen av spelkultur i skola och andra lärandemiljöer.

# KONTAKTA OSS

Om du vill komma i kontakt med oss som drev projektet hittar du våra uppgifter nedan. Tack för att du tog dig att ägna en stund åt spelkultur, kreativitet och pedagogik!


## Kjell Håftén, spelpedagog

www.spelverkstad.com
kjell@spelverkstad.com

## Moa Johansson, spelpedagog

www.slojdmaskinen.se
hej@slojdmaskinen.se

## Siri Landgren, konstnär

www.sirilandgren.se
siri.landgren@gmail.com