



AALBORG UNIVERSITET

**Invitation til åbningsreception
23. September 1430-17
Aalborg Universitet, København.**

Nyt Internationalt Center for Anvendt Spilforskning i Danmark

Et center for 2 milliarder mennesker

Verden over bruger mere end 2 milliarder mennesker mere end 3 milliarder timer om ugen på digitale spil. Spilindustrien omsætter globalt for over 700 milliarder kroner om året og er en af de hurtigst voksende, teknologidrevne og innovative brancher. Samtidig er spil ikke kun underholdning, big business og big data, men også læring, uddannelse og træning – hvert år udgives tusindvis af kommercielle læringsspil, som dagligt benyttes i undervisningen.

Danmark har historisk set haft en stærk position indenfor spilforskning, og Aalborg Universitet har den største koncentration af spilforskere i Danmark, på tværs af fag og institutter, samt gennem veletablerede samarbejder med industrien. Aalborg Universitet har derfor arbejdet på at samle disse forskere fra alle institutter i Aalborg, Esbjerg og København, og kræfterne forenes nu i The Center for Applied Game Research (CEAGAR).

Med åbningen af CEAGAR den 23. september etablerer Aalborg Universitet nu et internationalt tværfagligt powerhouse indenfor spilforskning, der skal operere i det hastigt voksende område for digitale spil, og som skal styrke, koordinere og udbrede tværfaglig forskning i, hvordan man kan udvikle og anvende spil og spilteknologier til utallige formål. Centret skal i direkte samarbejde med industri, andre forskningsenheder og uddannelsessektoren fokusere på at styrke anvendt spilforskning i både dansk og international sammenhæng – på tværs af udvikling, design, big data, læring, forretningsudvikling osv.

"Gennem de seneste år har der været en voldsomt stigende interesse for at udvikle og anvende spil indenfor en lang række områder. Det gælder ikke kun underholdningsbranchen - spil kan så meget mere, for eksempel når de anvendes til genoptræning, problemløsning, informationsformidling og som motivator i mange sammenhænge. Spil er et ekstremt tværfagligt felt med en industri, der udvikler sig meget hurtigt, og som altid er på forkant med den teknologiske udvikling – det kræver brede samarbejder at følge med. Derfor er det oplagt, at vi i centret arbejder på tværs af discipliner og samler hele universitetets spilforskning på et sted", fortæller adjunkt Henrik Schönau-Fog, som koordinerer forskning inden for spildesign, -indhold og -udvikling samt anvendelse af spilelementer som motivator i andre sammenhænge ("gamification").

Op det er der et stort behov for: *"Det er vigtigt, at forskning og udvikling af spil og spilteknologier sker i tæt samspil med spilindustrien eller praktikere som f.eks. lærere eller museumsfolk, så vi sikrer, at Danmark i fremtiden er toneangivende. Derfor har vi opbygget meget tætte relationer til spil- og oplevelsesindustrien både herhjemme og internationalt. Spiludvikling har desuden en stor interesse hos unge, og denne lyst til at lære at skabe nye spiloplevelser kan motivere til at lære ellers udfordrende fag, såsom programmering og matematik",* fortæller studielektor Lars Reng, der koordinerer forskningsaktiviteter omkring samarbejde med industrien, spiludvikling i undervisningen, spilteknologier og -programmering.

Det er dermed også en central opgave for centeret at imødekomme en stigende interesse blandt lærere i at anvende computerspil og spildynamikker til at fremme læring i undervisningen:

“Vores foreløbige undersøgelser tyder på, at der er masser af gode grunde til at anvende spil i undervisningen. Elever kan udvikle vigtige sociale og faglige kompetencer ved f.eks. at bygge, beskrive og præsentere fælles konstruktioner i Minecraft. Eller man kan som lærer bruge computerspil til at gøre matematik mere meningsfuld for elever. Det kan f.eks. ske ved, at eleverne får mulighed for at afprøve og forstå, hvordan matematik kan bruges til få fordele i et spil, når man sammen kæmper mod monstre i online rollespil som Torchlight II”, siger lektor Thorkild Hanghøj, der koordinerer CEAGARs forskning i brug af spil i skolen.

Forskningscenteret koordinerer dermed forskning fra mere end 30 forskere på tværs af Aalborg Universitet, der alle arbejder med udvikling og anvendelse af spilteknologier til f.eks. underholdning, sundhed eller læring. Centeret koordineres via forskere på Aalborg Universitets afdeling i København, som har tilknyttet et GameLab til udvikling og afprøvning af prototyper. Centeret har tæt samarbejde både med spilindustrien og med en række forskellige organisationer, der anvender spil som f.eks. skoler, museer og læreruddannelser.

Åbningsreception

Åbningen af CEAGAR markeres med en reception onsdag d. 23. september på Aalborg Universitets campus i Sydhavnen, København mellem kl. 14:30-17:00, hvor centerets koordinators vil gennemgå centerets visioner og igangværende forskningsprojekter. Bagefter vil der være en reception, hvor der vil være mulighed for at møde en række af CEAGARs samarbejdspartnere og se eksempler på forskellige spil og tilgange til spilbaseret læring.

Forud for åbningsreceptionen vil der samme dag være en gæsteforelæsning fra kl. 13:30-14:30 ved Professor Sasha Barab, der er leder af Center for Games and Impact på Arizona State University, hvis formål er at udvikle og anvende spil til at løse samfundsmæssige udfordringer. Sasha har ledet udviklingen af flere læringsspil rettet mod skole og læreruddannelse og vil præsentere nogle af de mange muligheder og udfordringer, som er knyttet til at anvende spilbaseret læring i praksis.

Dagen inden (tirsdag d. 22/9 kl. 13-17) vil der som en optakt til receptionen blive afholdt et seminar om forretningsmuligheder med spilbaseret læring. En af oplægsholderne er Alan Gershenfeld fra E-Line Media i USA, som vil fortælle om erfaringerne og udfordringerne med at udvikle rentable spil til undervisningsbrug. Alan vil også med udgangspunkt i det kommercielt succesfulde spil *Never Alone*, som bl.a. handler om Alaskas eskimoer, tale om udviklingen af en helt ny spilgenre - World Culture Games - der også kan anvendes i undervisningen. Læs mere her: <http://game.aau.dk/the-events/>

Tilmelding til åbningsreceptionen sker ved at udfylde denne blanket: <https://goo.gl/J8tuOs>
Deltagelse sker efter først til mølle princippet.

Kontakt og yderligere information

- **Henrik Schønau Fog**, Adjunkt, ph.d., Institut for Arkitektur og Medieteknologi. Koordinerer forskning i spiludvikling og -design samt spilelementer som motivator. hsf@create.aau.dk , tlf: 26737737
- **Lars Reng**, Studielektor, ph.d., Institut for Arkitektur og Medieteknologi. Koordinerer forskning i brug af spiludvikling i undervisningen, spilteknologier og -programmering samt industrikontakter. lre@create.aau.dk, tlf: 27241464
- **Thorkild Hanghøj**, Lektor, ph.d., Institut for Kommunikation. Koordinerer forskning i brug af spil i undervisningen. thorkild@hum.aau.dk , tlf: 51728367
- **Anders Drachen**, Adjunkt, ph.d., Institut for Kommunikation Koordinerer forskning i Game Analytics og Game User Research. drachen@hum.aau.dk , tlf: 99407357

CEAGAR's website: <http://game.aau.dk/>