

KIDCOG — DATASPELSPROTOTYP FÖR BARN

Intervju: Sara Michaëlsson och Magnus Haglund
Text: Sara Michaëlsson

Det Skövdebaserade projektet KidCog har haft som mål att utveckla en vetenskapligt baserad dataspelsprototyp för barn i åldrarna 8–10 år. Projektet har växt fram i samarbete med den ideella stiftelsen Change Attitude, som med hjälp av film, konst, musik och spel arbetar för att motverka sexualiserat våld mot barn. Stiftelsen är religiöst och politiskt obunden och grundar sin verksamhet i FN:ns konvention för barns rättigheter. Det främsta syftet med projektet är att genom spelets upplägg öka barns riskmedvetenhet och förståelse för de processer och metoder som används när de utsätts för sexuell grooming på olika sociala plattformar. För att få reda på mer om idéerna och arbetsmetoderna bakom detta banbrytande tvärvetenskapliga forskningsprojekt träffar vi Tarja Susi, projektledare och kognitionsvetare, och Niklas Torstenson, lingvist och kognitionsvetare, på deras arbetsplats, Institutionen för informationsteknologi vid Högskolan i Skövde.





Tarja Susi



Niklas Torstensson

– DET MEST AVGÖRANDE för det lyckade resultatet är utan tvekan att vi har kunnat utnyttja våra olika kompetenser inom forskningsteamet, säger Tarja Susi. Utan den här specifika kombinationen hade det aldrig gått att komma så långt.

Skövde är ett viktigt centrum för all typ av design och forskning inom spelutveckling. Här finns expertis inom olika områden samlad på en liten yta och upparbetade kanaler för samarbeten och informationsutbyte. Det finns stödfunktioner att dra nytta av när dataspelsprototypen så småningom skall distribueras och ges rätt format. Förutom Tarja Susi och Niklas Torstensson, som bägge forskar inom områdena kognitionsvetenskap, lingvistik och UXD, User Experience Design, ingår ytterligare fyra forskare i teamet. Markus Toftedahl, med Game Writing som specialitet, Per Backlund, som arbetar inom fältet Serious Games, Mikael Lebram, forskningsingenjör som bidragit med allmänteknisk kompetens och spelprogrammering, samt Ulf Wilhelmsson, med narratologi, film- och medievetenskap som specialområden.

– Frågan om det skulle gå att skapa ett spel väcktes när Change Attitude var här i Skövde på ett kulturarvsseminarium kring mötet mellan spelteknologi och kulturarv, säger Tarja Susi. De började fundera på om det inte skulle gå att använda spel i någon form för att motverka företeelsen grooming och tog kontakt med oss. När vi sedan tog oss an idén och beviljades stöd från Stenastiftelsen ville vi naturligtvis göra om det till intressant forskning. Forskningsfrågan blev: Kan man använda spel som verktyg för att motverka grooming? Då fick vi börja med att helt enkelt ställa frågan: Vad är grooming? Hur går processerna till? Vad är det som händer och sker? Ren grundforskning om man så vill.

– En del av det vi hittade i det material vi analyserade och jobbade med har vi sedan använt för att skapa spelkonceptet. Vårt fokus har hela tiden varit barnen. Att öka deras riskmedvetenhet. Det handlar inte om att fånga pedofiler på nätet. Det vi undersöker är förövarbeteenden och strategier. Det är mycket som över huvud taget ännu inte är beforskat.

Dessutom är en del tidigare rön ganska missvisande, om vi har förstått saken rätt. Forskning och rapporter har i stor utsträckning baserat sig på icke-autentiskt material, det vill säga det är chattloggar där vuxna har agerat som barn för att locka fram förövare.

– Ja, så är det och det speglar inte alls den verklighet barn befinner sig i, säger Tarja Susi. I de här chattarna, där mycket av materialet är amerikanskt, är syftet explicit att locka till sig vuxna förövare. »Barnet« går med på de flesta förslag, nekar sällan eller aldrig att göra vad den vuxne ber om. Hela den stora och viktiga del som utgörs av hotelser och tjat saknas. I verkligheten är det just det som sker, hot, även grova hot, är det främsta påtryckningsmedlet. Utpressning efter att barnet har lockats att avslöja något som sedan används som vapen, är den vanligast förekommande strategin.



Ni har genom ett unikt samarbete med sajtägare fått tillgång till autentiskt material. Kontakterna och utbytet av information med polis, skola och sociala myndigheter har skett kontinuerligt under hela projektet. Ni har gjort mängder med intervjuer och försökt att ta reda på mer om barns nätvanor och beteenden. Berätta litet mer om de olika momenten och hur ni kom fram till just åldersgruppen 8–10 år.

– Utbytet med polisen har varit mycket viktigt, säger Tarja Susi. De har naturligtvis stor erfarenhet och kunskap på området, men vi har kunnat bidra med vårt forskningsperspektiv och kanske i vissa fall systematiserat en kunskap de redan besatt. I våra samtal med polisen kom det till exempel fram att även om målgruppen för förövarna i de flesta fall är 11–13 år, så kryper det hela tiden ner i åldrarna. Om man vill skapa något som förhindrar eller åtminstone ökar riskmedvetenheten måste man inrikta sig på dem som är yngre, ge dem verktyg att skydda sig innan någonting har hänt.

– I dag har ungarna med sig nätet i fickan, jämt, säger Niklas Torstensson. Det är inte ett stort företag att koppla upp sig som det var förr. Man lär känna varandra på nätet och efter en månad är man kompisar. Det är så verkligheten ser ut i dag och det är det man måste förhålla sig till, även som forskare. De allra yngsta kanske i viss mån är skyddade av restriktioner hemifrån, men snart söker sig barnen ut på egen hand och det är därför det är så viktigt att lära dem att se och känna igen vissa mönster. Vi använder digital teknik för att undervisa om digital teknik.

Dataspelsprototypen med namnet Djurparksgömmet är unik inte bara genom sitt syfte utan också genom sin blandning av analoga och digitala tekniker. Här kombineras brädspelstradition med dataspelsstrategier och AR-effekter. Berätta mer om hur det hela är uppbyggt och hur ni har gått tillväga.

– Problemet med det mesta av det material som i dag finns för att motverka grooming är att det i stort sett består av texter med goda råd, säger Tarja Susi. Barn i de åldrarna kan oftast inte omsätta abstrakta råd till konkret handlande. I vår utveckling av prototypen har vi naturligtvis tagit hänsyn till och använt oss av all den forskning som finns inom områden som utvecklingspsykologi och barns lärandeprocesser. Projektets syfte var att skapa en prototyp och det har vi gjort, men vi har också mängder av material som vi skulle vilja gå vidare med. Bara en sjättedel av de 15 000 sidor chattloggar vi har tillgång till är till exempel analyserade. Det finns mycket viktig information kvar att arbeta med.

– I grova drag ser det ut så här, säger Niklas Torstensson: Spelet är gjort för fyra spelare. Varje spelare gömmer en skatt och till varje skatt finns fyra ledtrådar. Det kan vara en byggnad, en färg eller liknande som gör varje gömställe unikt identifierbart. Under spelets gång sker en massa olika saker, små spel i spelet där man till exempel kan vinna guldpengar. Sedan kommer det meddelanden, oklart från vem, riktade till spelarna. Denne någon vill ha ett kort på ledtrådarna. »Om du skickar ett kort på ledtråden får du två guldpengar«, kan det exempelvis stå. Den spelare som till slut går i fällan och skickar kort upptäcker snart att alla ledtrådar blir avslöjade och han eller hon förlorar. Den okände avsändaren använder både tjat och hot för att få sin vilja igenom.

– Det är viktigt att understryka att det inte finns något skrämmande innehåll eller några som helst sexuella anspelningar, säger Tarja Susi. Men parallellen till verkligheten där man ombeds att skicka bilder blir ändå uppenbar och tydlig. Det är ett sätt att få barnen att se konsekvenser av ett handlande. »Aha, nu gjorde jag så och då hände det här.«

Ni har under hela utvecklingsprocessen testat och prövat spelet på både barn och vuxna kontrollgrupper. Responsen från barnen har varit viktig för arbetet, och ibland inte den förväntade.

– Nej, ibland har sådant som vi som vuxna trott att de skulle tycka vara roligt mötts med ointresse, medan annat, som vi inte alls räknat med, uppfattats som jätteroligt, säger Niklas Torstensson. Spelet har faktiskt blivit väldigt populärt och det har inte sällan varit så att testgruppen velat fortsätta att spela om och om igen. Det speciella och lockande är förstås också kombinationen av surfplatta, brädspel och AR-teknik, en sorts förhöjd eller förstärkt verklighet. Här finns brädspelsigenkänningsfaktor och den nya tekniken samtidigt. Att det även ingår fysiska moment är viktigt för att barn i den här åldern konkret skall kunna koppla ihop och internalisera kunskapen och insikten om konsekvenserna av sina handlingar.

Att spelet i sig blir utgångspunkten för samtal och diskussioner spelarna emellan är ett av huvudsyftena, berättar Tarja Susi och Niklas Torstensson. Målet är att spelet skall finnas tillgängligt i alla skolor och att barnen skall kunna spela det som en del i den allmänna digitala kompetens som numera finns inskriven i läroplanen.

– Barns naturliga sätt att lära sig är i grupp, tillsammans, säger Tarja Susi. Det är en viktig social dimension av spelet, att de spelar tillsammans. Samtidigt som de får en egen konkret erfarenhet av spelet och vad de olika valmöjligheterna för med sig, blir det också en gemensam upplevelse att dela och diskutera. Vi vet att det inte är en engångskur, men räddar det bara ett enda barn från att bli utsatt är det värt varenda öre och varenda timma vi har lagt ner.



Det har varit en väldigt snabb process. Från de första idédiskussionerna till färdig prototyp har det bara tagit 14 månader.

– Ja, och förutsättningen för det är att alla vi som har varit inblandade har varit lika engagerade och fokuserade på att nå fram till ett resultat, säger Tarja Susi. Nackdelen är väl att det finns sådant som man skulle vilja ha fördjupat sig i. Och som sagt, mängder med forskningsmaterial att gå vidare med.

Så vad är nästa steg? Sedan prototypen blev klar har ni rest runt och presenterat den, både i Sverige och utomlands. Ni har mötts av stor entusiasm och nyfikenhet, vad vi förstår.

– Det är egentligen två steg, säger Niklas Torstensson. Dels att finputsa spelet ytterligare så att det blir en fristående färdig produkt som kan distribueras. Spelet behöver ses över så att det rent tekniskt är stabilt och portas så att det fungerar på olika plattformar. Sedan behöver det finjusteras litet i grafiken, göras litet snyggare, optimeras för batteritid och så vidare. Det är den ena delen. Den andra, och minst lika viktiga, är att färdigställa ett medföljande metodmaterial, en handledning för lärare och annan personal som ger vägledning för ett fortlöpande samtal. Spelet väcker massor av tankar och funderingar och det behövs ett stöd för hur man kan föra ett efterföljande samtal, vilka frågor man bör ta upp och så vidare. Allt detta förutsätter att vi får nya forskningsmedel, men vi har kommit väldigt långt.

– Det här är ett icke vinstdrivande, vetenskapligt baserat spelprojekt, och vi märker ett stort behov, säger Tarja Susi. På alla ställen där vi har varit har vi känt att vi verkligen har ruskat om människor. Det brukar först bli alldeles tyst efter vår presentation. Sedan säger alltid någon »Vilken bra idé!«. Vi har förfrågningar och erbjudanden om översättningar från flera olika språkområden och intresset är stort från de ledande barnrättsorganisationerna.



Från vänster: Niklas Torstensson, Per Backlund, Tarja Susi, Markus Toftedahl och Mikael Lebram. Saknas på bild, Ulf Wilhelmsson.

Kommer ni att ge er på nya spelidéer?

– En sak som vi har pratat om inom vårt team är att försöka anpassa spelet till andra grupper, säger Tarja Susi. Här i Skövde finns redan de som arbetar aktivt med inkluderande speldesign, det vill säga spel som riktar sig till dem med någon form av funktionsnedsättning. Det kan vara syn-, hörsel- eller intellektuella funktionsnedsättningar och -variationer. Det är extra utsatta grupper och det känns som en viktig framtida uppgift. Hela det här tvärvetenskapligt baserade teamarbetet är ett utmärkt exempel på hur forskning och utveckling kan gå hand i hand.