



Digital Kids Today fik branchen til Filmby Aarhus

Det skal være sjovt! Digitale visuelle løsninger til børn er i rivende udvikling, og det var netop temaet til konferencen Digital Kids Today der blev afholdt i Filmby Aarhus, torsdag d. 12. april. Her deltog mere end 100 deltagere fra virksomheder med speciale i gamedesign, animation, public service, samt forsknings- og uddannelsesinstitutioner og institutter med digitale aktiviteter til børn.

18.04.2018

Filmby Aarhus er partnere i både EU-projektet Cross Motion og den landsdækkende non-profit organisation Interactive Denmark, og sammen med Aarhus virksomheden Funday Factory var de arrangør af konferencen, der samtidig var åbningsevent for den landsdækkende Games Week.

“Selv børn mellem 3-6 år falder fra flow-tv. De har ellers været tro mod det firkantede tv i stuen indtil nu. Sådan er det ikke længere,” sagde Johanne Bagge, chef for B&U, Danmarks Radio.

Hun var blandt de internationale og danske oplægsholdere, der satte ord på den digitale udvikling inden for spil, gaming og public service til børn.

“90% af de helt små børn har adgang til en tablet – ikke de nyeste udgaver, men dem, der er gået i arv fra forældre og ældre søskende. Det betyder, at vi altid sikrer os, at vores indhold kan vises på de gamle tablets,” sagde Johanne Bagge under sit oplæg på konferencen Digital Kids Today i Filmby Aarhus.

Deltagerne kom fra hele branchen. Der var producenter, forskere og designere, ledere og et par studerende. Fælles for alle var en dyb interesse for det, der fænger og fungerer, når børn interagerer med digitale platforme.

“Vi bruger gaming mekanismerne, men det er altid med vores værdier i front,” sagde Johanne Bagge.

Tro på det bedste

Danmarks Radio tager børnene alvorligt, og det svenske Toca Boca viste, at det kan private virksomheder bestemt også. Toca Boca er en stærk spiller inden for spil til børn. I Sverige oplever Toca Boca god opbakning og anderkendelse i en ellers svær branche. Det fortalte play designer Petter Karlsson. Han fremhævede særligt en af virksomhedens værdier som en vigtig ledesnor i hverdagen.

“Forvent altid at folk har gode intentioner,” sagde Petter Karlsson.

Han beskrev, hvordan Toca Boca sætter ambitionsniveauet højt omkring diversitet. Alle skal nemlig kunne spille et spil og interagere med produkter fra Toca Bocca uden at føle sig ekskluderet – uanset baggrund. Men hvor går grænsen? Hvornår har man gjort nok, ville en af deltagerne gerne vide. Petter Karlsson gik lidt rundt, inden han svarede:

“Man kan ikke gøre for meget. Men vi arbejder kun med diversitet inden for det, vi ved noget om. Men vi laver også fejl, og når det sker, kan du ikke gøre andet end sige undskyld. Så længe det er gjort med gode intentioner, er det i orden at fejle.”

Og det er svært. Børn er lige så mangfoldige som hele verdens befolkning – og samtidig er de særlige, fordi deres fysiske og mentale udvikling er på vidt forskellige stadier. Hos Toca Boca bliver alle nye produkter testet på børn inden lancering, fortæller den veloplagte svenske spildesigner. Børns rettigheder indenfor gaming er under forandring. Indtil nu er de multinationale sociale medier sluppet afsted med at sige, at deres produkter ikke er tilladt for børn – så selvom de har millioner af kunder blandt børn, får det ingen konsekvenser.

Datasikkerhed - GDPR+K kommer

Den 25. maj forandrer lovgivningen sig i en grad, så ingen spilproducent kan sidde det overhørigt. For producenter og branchen iøvrigt er det en begrænsning af det, der har været tilladt indtil nu. For nogen kan det synes som en urimelig stor mundfuld, men sådan ser den britiske virksomhed SuperAwesome ikke på det. De er specialiseret i spil og underholdning, der overholder normer for godt digitalt indhold til børn.

“Den nye EU-lovgivning er en mulighed – ikke en trussel,” sagde Joshua Wöhle, Chief Technology Officer og co-founder hos SuperAwesome

Hele det etisk element fylder meget hos SuperAwesome. På den ene side skal børn ikke manipuleres, og man bør principielt ikke indsamle data om børn i brugerprofiler og lignende. Joshua Wöhle forklarer, sammen med kollegaen Paul Nunn, Chief Strategy Officer, at hvis spilproducenter mangler adgang til at gemme data om brugere (altså børnene), bliver spillene hverken sjove eller fængende, og så spiller børn alligevel videre på spil, der slet ikke er beregnet til deres aldersgruppe.

De to oplægsholdere peger på forældrene som nøglen. Det er nemlig muligt at udvikle spil, der lever op til lovgivningen, om som samtidig fanger børnenes interesse.

“Når et brand tager data alvorligt, øger det forældrenes vilje til at købe – nærmest dobbelt op – og det glemmer mange ofte. Som forældre er det helt afgørende, at der er tillid til det brand, de interagerer med på vegne af deres børn,” sagde Paul Nunn.

Digital Kids Today blev afholdt for andet år i træk, og Funday Factory og Interactive Denmark Vest glæder sig til at afholde konferencen igen næste år. Kirsten Langgaard, projektleder i Interactive Denmark Vest og Cross Motion, er en af nøglepersonerne i planlægningen af de årlige konferencer.

“Det var dejligt at se den store interesse og engagement fra både deltagere og oplægsholdere. Vi er rigtig glade for resultatet af dagen i dag, og har fået en masse værdifuld feedback, som vi tager med os i planlægningen af næste års Digital Kids Today,” sagde Kirsten Langgaard.