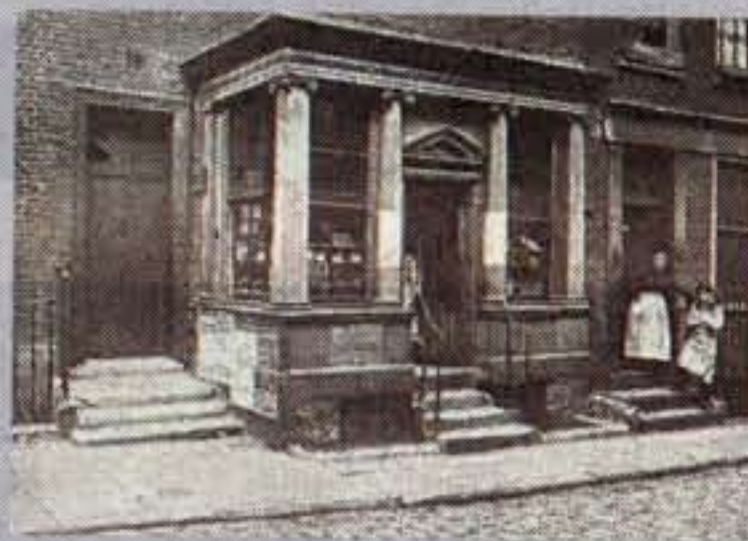


Kort fortalt

Museum of London markerer 200-årsjubileet for Charles Dickens (1812-70) med en stor utstilling om forfatteren og hans samtidige London. Utstillingen er den første store Dickens-utstillingen i England

siden 1970 og viser blant annet hvilke forhold den unge Dickens levde under i sin tid som barnarbeider på en fabrikk mens faren satt i gjeldsfengsel.



Vel talt

«Det finnes en hjernens visdom og et hjertets visdom.»

CHARLES DICKENS



-En økende trend

Spillforsker ved NTNU, Alf Inge Wang, mener folk vil ha det kjapt og ukomplisert når det kommer til mobilspill. Stadig flere lar seg ramme av den interaktive tidstyven.

– Fra å angå en relativt smal målgruppe, har mobilspill blitt en utbredt hobby. Gjerne utført på bussen, venterommet eller på do, forklarer Wang.

Ifølge forskeren var det Apple sin samling av applikasjoner for smarttelefoner, App-store, som utløste farsotten.

– Tidligere var spill ofte vanskelige å installere og starte, og det ble kronglete for mange. Etter lanseringen av App-store i 2008, ble flere spill samlet og gjort lett tilgjengelig for flere, forklarer Wang.

Større målgruppe

Stadig flere kvinner og eldre hiver seg på spillbølgen.

– Brukeren kan nå være hvem som helst. Det er ikke lenger



Alf Inge Wang

den stereotypiske tenåringsgutten med kviser som sitter hjemme og spiller. De mest ihuga gamerne holder seg fremdeles til kon-

soll- og pc-spill. De mer «casual»-spillerne, som spiller litt med jevne mellomrom på mobilen, opplever nå en økning.

Han synes ikke det er overraskende at nettopp Wordfeud gjør stor suksess.

– Det første som slår meg er det sosiale aspektet. Når man kan spille mot venner sprer det seg som ild i tørt gress. Wordfeud baserer seg dessuten på et kjent konsept, man trenger ikke lære nye regler. En tredje styrke er at spillet ikke krever så mye tid om gangen, sier han.

– Hva gjør dagens mobilspill så populære?

– Et fellestrekk er at det lar seg utføre i korte trekk. Man kan spille overalt, en liten stund om gangen. Det er gjerne slik at man skal få lyst til å spille mer, men uten å bruke for mye tid. Dessuten må det være enkelt å forstå. Folk gidder ikke bruke ti minutt på å sette seg inn i et nytt spill, tar det derimot noen sekunder er brukeren med.

I vekst

Wang tror veksten ennå ikke har nådd toppen.

– Det er vanskelig å si hvordan utviklingen vil fortsette. Vi ser jo at økningen skjer parallelt med utbredelsen av smarttelefoner. Når alle har mobil med spillapplikasjon vil vi ha et mettet marked, frem til da vil det vokse.

– Spiller du selv Wordfeud?

– Ja, det ble en del i julen. Man må jo skaffe seg erfaring med fenomenet. Jeg spiller litt for forskningens del, og litt for moro skyld.

FAKTA

Dette er

Wordfeud

To om Wordfeud

