

# Fra forskning til verdensmarked

Forskning i leg og robotteknologi ved Center for Playware har spillet en central rolle for de første digitale legepladser på verdensmarkedet

I foråret 2001 stod verdens første elektroniske legeplads på en skole i den lille landsby Ndr. Nærrå på Fyn. Den var et resultat af et samarbejde mellem en af verdens førende producenter af legepladser, danske KOMPAN A/S, der har hjemme på Fyn, og danske forskere. De havde fundet sammen for at løse et voksende problem i det meste af den rige, industrialiserede verden, hvor børn i mindre og mindre grad leger fysiske lege, for i stedet at kaste sig over computerens virtuelle verden - mens overvægt, fedme og livsstilssygdomme breder sig hastigt.

Legepladsen i Sdr. Nærrå stod ikke længe og var ikke nogen stor succes. Men den dannede afsæt for et samarbejde mellem forskere fra meget forskellige videnskabelige områder og en industrivirksomhed, for hvem digital teknologi var et helt uprøvet område. Med økonomisk støtte fra Det strategiske Forskningsråd udviklede dette samarbejde over en år-række en række prototyper på digitale legeredskaber, og samarbejdet er baggrund for, at KOMPAN i slutningen af 2008 var først på verdensmarkedet med en elektronisk legeplads, det innovative legepladskoncept, ICON.

Det frugtbare samarbejde mellem dansk forskning i legekultur og robotteknologi, som blev indledt i 2001, har også resulteret i en række andre, lovende produktkoncepter - og i oprettelsen af Center for Playware.



Verdens første elektroniske legeplads så dagens lys som prototype på i Fyn i 2001, som et resultat af et samarbejde mellem KOMPAN A/S og danske lege- og robotforskere.



Digitale fliser med fysiske computerspil har været et skridt på vejen til verdensmarkedet for den digitale legeplads.



ICON er det første digitale legepladskoncept på verdensmarkedet. Det blev markedsført i slutningen af 2008.

## Innovation med omveje

Som mange andre innovationsprocesser har vejen til verdensmarkedet været fyldt med omveje for den digitale legeplads. I 2001 var legepladsens centrale del en række serielt forbundne trykknapper placeret på et eksisterende legeredskab. Senere i forløbet udviklede partnerne et interaktivt gulv bestående af fliser, der var baseret på modulær robotteknologi, og udgjorde en platform for fysiske computerspil. I ICON er tankegangen fra de modulære fliser gendendt i trykknapper og suppleret med andre ideer. Sideløbende har fliserne fået nyt liv, bl.a. som grundlag for genoptræning i hospitalernes fysioterapi.

## Legeforskning giver svar

Det særlige ved den digitale legeplads er langt fra kun teknologien. Legeforskningen har bidraget til udviklingen med et produktivt svar på, hvad den traditionelle legeplads mangler for at tiltrække børn og unge i dag - hvilket kort sagt er inspiration til lege. Den inspiration fik yngre børn tidligere ved at observere ældre børn og deltage i deres leg. I dag lever yngre børn ofte mere adskilt fra de ældre, bl.a. fordi vi deler aldersgrupperne, og fordi det enkelte barn har færre søskende. Legepladsen skal derfor sætte lege i gang, og det kan digital teknologi bruges til. Ligesom i computerspil, der netop af den grund er gode legeredskaber til dagens børn og unge.