



Idégivaren till Frilansspelet, Louise Lindbom, lektor och konstnärlig ledare för Manusutbildningen hade länge gått och funderat kring entreprenörskap och hur hon på ett effektivt sätt kunde lära ut det till studenterna. En solig vårdag 2011 satt hon med några kollegor och bollade entreprenörsidéer i lunchmatsalen på Umeå universitet. Tillväxtverket hade utlyst bidrag för att implementera entreprenörskap i kulturella och kreativa utbildningar. Diskussionen över lunchen handlade om att komma på nya sätt att lära ut företagande. Louise kläckte idén: vore det inte toppen med ett datorspel där studenter kunde träna på frilanslivets alla utmaningar?

Vad bör man tänka på för att skapa en ekonomisk trygghet? Hur skaffar man kunder, nätverk och gott anseende? Det var den typen av frågor som Louise ville att spelet skulle besvara. De andra gillade förslaget – det gjorde lyckligtvis även Tillväxtverket och därmed hade projektet finansiering.

Drygt ett år senare var en enkel prototyp klar och Louises studenter fick provspela. Idén togs emot väl även om själva spelet var alldeles för enkelt med brister som uppenbarades redan i första testomgången. Men nu hade ett frö slagit rot hos Louise. Självt frilansare sedan 25 år började hon fundera på alla de fallgropar hon hade kunnat undvika om ett simulatorspel hade funnits i slutet av 80-talet. Louise minns att det fanns tillfällen då hon faktiskt gjorde bort sig. Hon underhöll inte alltid de kontakter hon då hade i sitt nätverk. Dessutom tog hon inte tillräckligt betalt för sina texter.

Louise satt och pratade med sin kompanjon Joj Johansson på kontoret på Södermalm i Stockholm. Joj hade också varit med på lunchen när idén först kläcktes. Han jobbar idag med film men har 30 år bakom sig som frilansare och har bland annat varit guru i Photoshop. Joj hade följt processen med spelet och blev väldigt glad över att testet var lyckat och principen fungerade. Under samtalets gång växte en lockande tanke fram, skulle vi kunna utveckla och erbjuda studenter en helt ny sorts läromedel?

De insåg att de tillsammans faktiskt hade kunskapen och kontakterna. Joj började skissa på vad som krävdes, hur det skulle kunna gå till och vilka de behövde ha med på äventyret. Han såg spelutvecklingen som en spännande utmaning. Louise började ta reda på om det var möjligt att finansiera projektet. Under 2013 utökades teamet med en webbdesigner och en programmerare som såg till att spelet tog form. Företaget Good Learning grundades, till att börja med som en bifirma till JOJ Film, det bolag som de två kompanjonerna redan ägde tillsammans. Tre manusförfattare anlätades med uppgift att ta fram allt innehåll till Frilansspelets virtuella värld och under hösten sattes delarna samman och spelet började programmeras.

Good Learning har utvecklat ett fullfjädrat simulatorspel och en helt ny typ av läromedel. I Frilansspelet ska även en nybörjare få chansen att prova på att navigera i den tuffa frilansvärlden och skaffa sig praktisk erfarenhet – utan att behöva riskera varken kapital eller dåligt rykte på den riktiga arbetsmarknaden.



Good Learning tar tillbaka det gamla begreppet "learning by doing", blandar upp det med modern teknik och ger det en digital inramning. Genom att aktivt göra saker lär man sig förstå komplexa samband. Forskning visar att detta är det optimala sättet att lära ut entreprenörskap. Den egna aktiviteten, att eleven gör, anses inte bara som det bästa sättet att lära entreprenörskap, utan anses också höja motivation samt förändra attityder och värderingar.*

Louise menar att det finns en samhällsnytta i att en frilansare snabbare kan bli bättre på att driva en fungerande verksamhet och lära sig gå runt ekonomiskt. Genom att följa den senaste forskningen på området har hon också insett att digitala läromedel inte bara behövs inom högskolevärlden. Praktisk kunskap borde nå ut bättre på alla nivåer i skolan, från lågstadiet och uppåt. Frilansspelet är förhoppningsvis bara ett första steg mot något ännu större.

I mars 2014 provlanserades Frilansspelet på Nordiska Skolledarkongressen i Göteborg. "Vi ville se om spelet och pedagogiken föll lärarna i smaken", berättar Louise. Kongressen drog tusentals rektorer och skolledare från hela Norden. Good Learning väckte stort intresse och fick många besökare till sin monter på den tillhörande mässan. De som ville fick en demonstration av spelet. Flera rektorer var intresserade av att prova spelet på sina elever och bad Joj och Louise hålla dem informerade om utvecklingen.

Good Learning är idag ett växande företag med en liten kärna och ett tjugotal entusiaster som bidrar med stort och smått. Företaget finns i Stockholm och Umeå.

Hela sommaren har det varit hög aktivitet på Good Learnings huvudkontor. Det har arbetats med allt från programmering till marknadsföring och ny hemsida. Full fart alltså, fram till dess att Frilansspelet släpptes i augusti 2014.

*From, J. (2009). Entreprenörsskapsutbildning I: Olofsson, A. (red) Entreprenörsskapsutbildning i skola och samhälle – Formering av en ny pedagogisk identitet? pp. 42-81. Utbildningsvetenskapliga studier 2009:1. Härnösand: Mittuniversitetet, Institutionen för utbildningsvetenskap. Se även Hannon, Collins & Smith, 2005.