



SIIDA

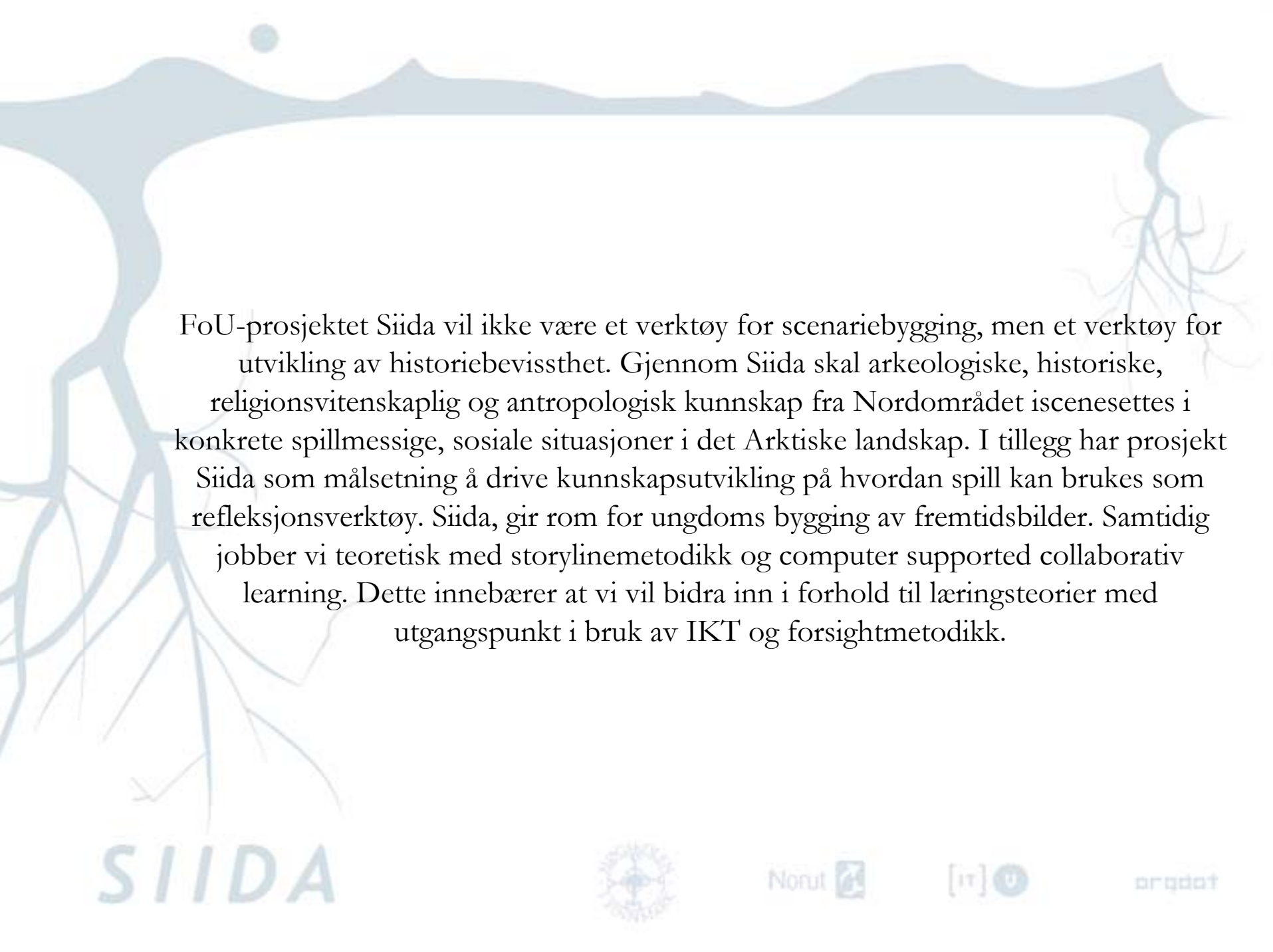
*Kan spill skape nye fremtidsbilder?
Om utvikling av prosjekt ”Siida; spillet om fortiden
kampen om fremtiden”*

*Av Torun G. Ekeland, Høgskolen i Finnmark
og Britt Kramvig, Norut Samfunnsforskning*



SIIDA





FoU-prosjektet Siida vil ikke være et verktøy for scenariebygging, men et verktøy for utvikling av historiebevissthet. Gjennom Siida skal arkeologiske, historiske, religionsvitenskaplig og antropologisk kunnskap fra Nordområdet iscenesettes i konkrete spillmessige, sosiale situasjoner i det Arktiske landskap. I tillegg har prosjekt Siida som målsetning å drive kunnskapsutvikling på hvordan spill kan brukes som refleksjonsverktøy. Siida, gir rom for ungdoms bygging av fremtidsbilder. Samtidig jobber vi teoretisk med storylinemetodikk og computer supported collaborativ learning. Dette innebærer at vi vil bidra inn i forhold til læringsteorier med utgangspunkt i bruk av IKT og forsightmetodikk.



FoU-prosjekt

Samarbeid mellom;

Høyskolen I Finnmark

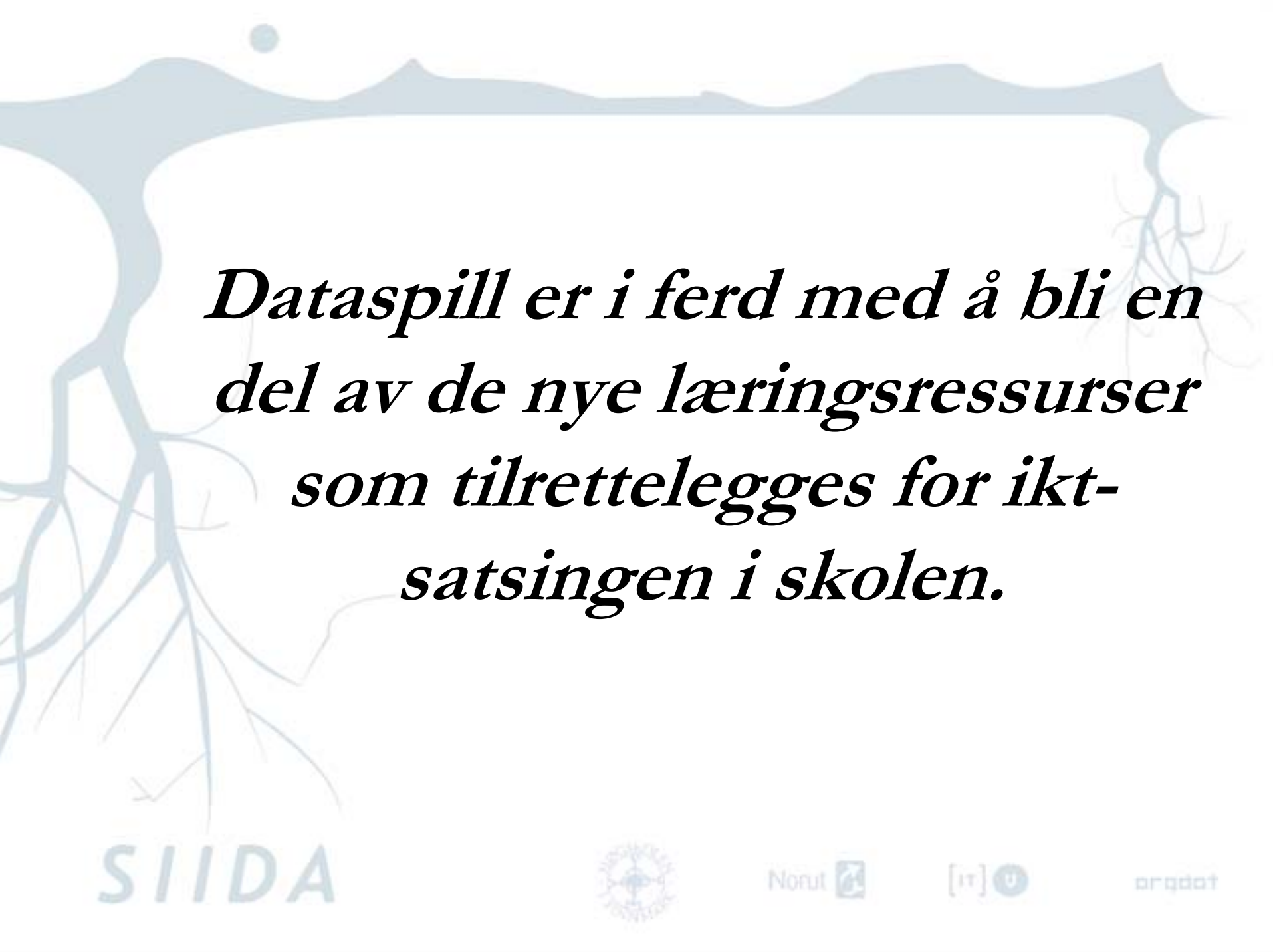
Norut Samfunnsforskning

Orgdot AS

Siida er utvikling av og forskning på et læringsspill som retter seg mot den flerkulturelle skolen. Siida tar utgangspunkt i Nordområdet - historisk og kulturelt. Gjennom de stereotype offentlige diskurser blir Norge fremstilt som et land som er i ”ferd” med å bli flerkulturelt. Om vi retter blikket nordover, så stemmer ikke dette. I Nordregionen har mennesker og samfunn gjennom flere tusen år stått ovenfor de utfordringer som er knyttet til hvordan man skal leve sammen med ulikt språk, religion, fortellertradisjon, redskapsteknologi og ressursforvaltning. Denne historien og de daglige pågående samfunnsdebatter som denne historien skaper betingelser for i Nordområdet, bør ses som **en ressurs** i stadig mer flerkulturell fremtid.

Det er mulig å rette blikket mot fortiden i Nordområdet – og å bruke denne til å hente frem og til å speile det som er viktige og påtrengende spørsmål i vår egen samtid. Samtidig er Siida ett prosjekt som vektlegger potensialene i den flerkulturelle fortid; og iscenesetter denne gjennom et nytt læringsmedium; multiplayer onlinespill.

I dag er dataspill et medium mange aktører ser potensialer i, og som er måter å få ungdom i tale på. Opplevelsesindustrien, også kalt kulturbaserte næringer er en raskt voksende industri. Dataspill har i løpet av få år blitt en kjempe på denne markedsarenaen. I USA er dette spillsegmentet større enn filmbransjen. I 2001 omsatte de spillprodukter inkludert spillkonsoller for over 100 milliarder. I Norge omsatte bransjen i 2002 for ca. 1,2 milliarder – film for 800 millioner samme år.



Dataspill er i ferd med å bli en del av de nye læringsressurser som tilrettelegges for ikt-satsingen i skolen.

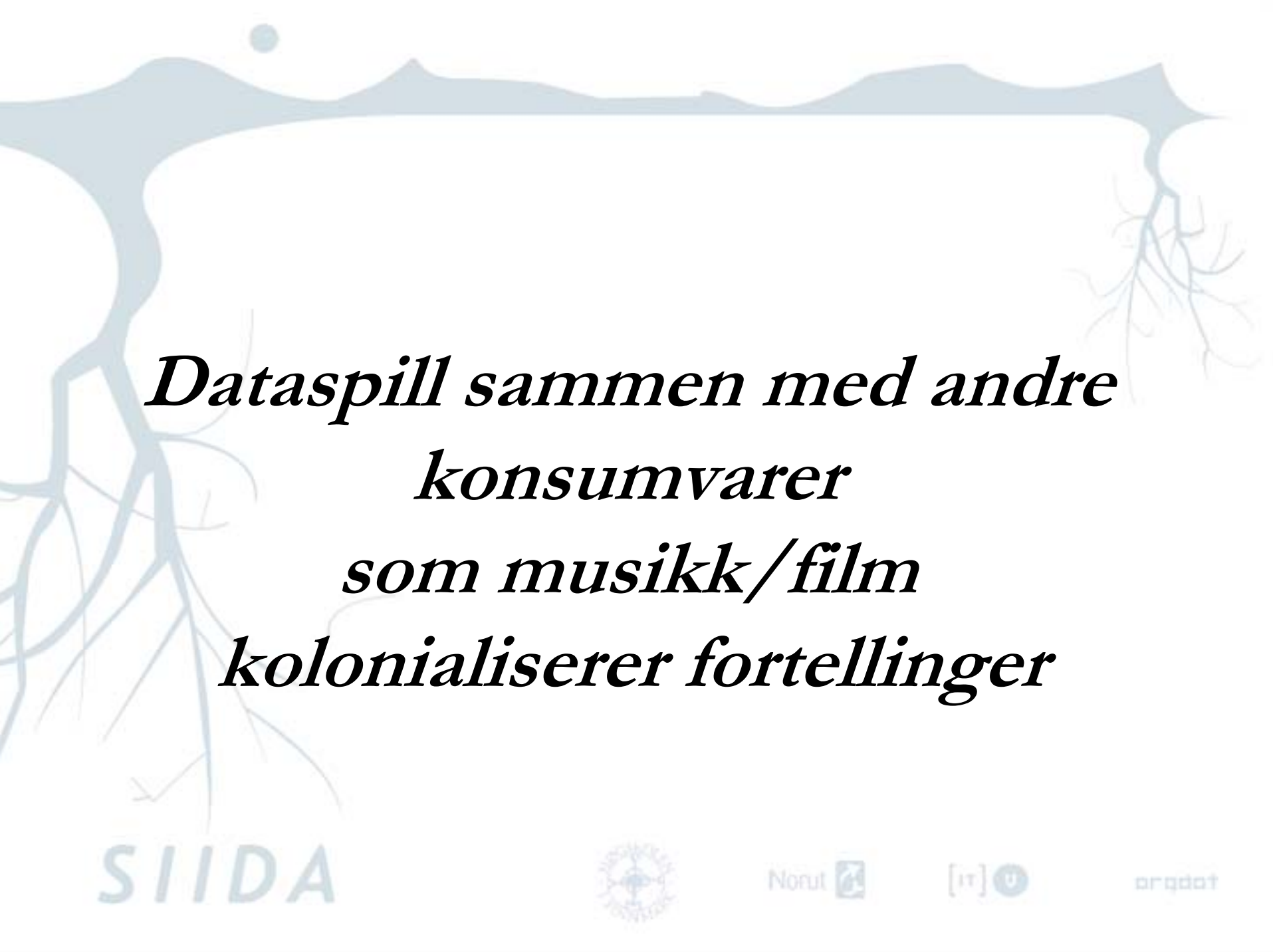
Barn og unge som vokser opp i dagens samfunn, leker, lærer, kommuniserer, arbeider og skaper sin sosiale og kulturelle tilhørighet på andre måter enn det deres foreldre gjorde – også takket være sin omgang med den digitale teknologien. Lek og spill har blitt et sterkere medium med overgangen til en digital form. Dataspill og digitale læringsspill kombinerer det estetiske og det sosiale på andre måter enn gamle massemedia som teater, film, TV, show og bøker gjør. Dataspill er et nytt og innflytelsesrikt media – har et språk som unge mennesker (mellom 5 og 30 år) behersker – og som mange i den etablerte generasjon og etablerte institusjoner føler en viss avmakt i forhold til; og som resulterer i avvisning og etablering av en moralsk diskurs. Samtidig ser mange potensialer i å ta dette i bruk i for å henvende seg til og kommunisere med unge mennesker. Læringsspill; som abc-spill, geografispill, matematikkspill etc. utvikles med stadig større omfang – og er et satsingsfelt for bl.a. norske forlag.

Spill er i tillegg ett av de digitale verktøy som ungdom bør kunne ha et reflektert forhold til for å kunne realisere det femte læringsmålet som ifølge utdanningsdirektoratets signaler vil bli innført i den nye læreplan som skal være ferdig i 2006. Evnen til å bruke digitale verktøy vil bli sett som like viktig som evnen til å skrive, regne, lese og reflektere. Ungdom må læres opp, for at de skal kunne være reflekterte konsumenter i møte med stadig flere og stadig mer overveldende digitale kommunikasjonsmedier. Spill og andre digitale media bør ikke bare være et av de nye områdene det forskes på, men en formidlingsarena der forskningsmiljøene går inn å bidrar med kunnskaper til utviklingen av, og ikke minst er dette et felt som inviterer til grenseoverskridende flerfaglig samarbeid.

*Det er viktig å ikke se dataspill
som verdinøytrale media.
Dataspill formidler verdier og
kultur.*

Virkelighet dannes gjennom møtet med bilder og fortellinger. Det som blir fremstilt i det offentlige rom er utvelgelser som også avgjør hva som skal bli en del av vårt kollektive minne, og dermed influere på vårt handlingsmønster og vårt perspektiv på framtid. I mediehverdagen er budskapene mange, og meldingene har lett for å drukne i flommen av informasjon. I dataspill er det annerledes. Gode dataspill kjennetegnes nettopp ved at de er tiltrekkende. De kan gripe tak i spilleren og holde på oppmerksomheten over svært lang tid. Fengende spill øker muligheten for at et innhold preget av et sett verdier, handlingsmønstre etc. plukkes opp og internaliseres. De

blir en del av det fortellerrepertoar barn og ungdommer tenker og handler med. Spill formidler kultur gjennom å ta utgangspunkt i utsnitt av historien, velge ut noen regioner i verden, gjennom å velge ut noen tidsepoker eller folkegruppers perspektiver. Spill formidler i tillegg kultur gjennom å formidle verdier. I sosiale spill, vil det være belønningssystemer som er bygget inn i grunnstrukturene og som gir noen spesifikke fortolkningsrammer og noen handlingsmønster som gis større uttelling enn andre. Disse blir bygget inn i produksjonen og rytmen i spillet og i spillernes handlingsrom. Om, og på hvilke måter dette endrer fortolkningsrammene og handlingsmønstrene utenfor spillet vet vi enda alt for lite om. Uansett er spill som kulturformidler en utfordring som det er all grunn til å ta alvorlig. Man kan spørre; er det ett problem at én av verdens mange regioner har tilnærmet total kontroll på denne arenaen? Hvis man synes det er en utfordring som bør tas alvorlig, kan neste spørsmål være hvordan man skaper brudd med disse fortellerformene.

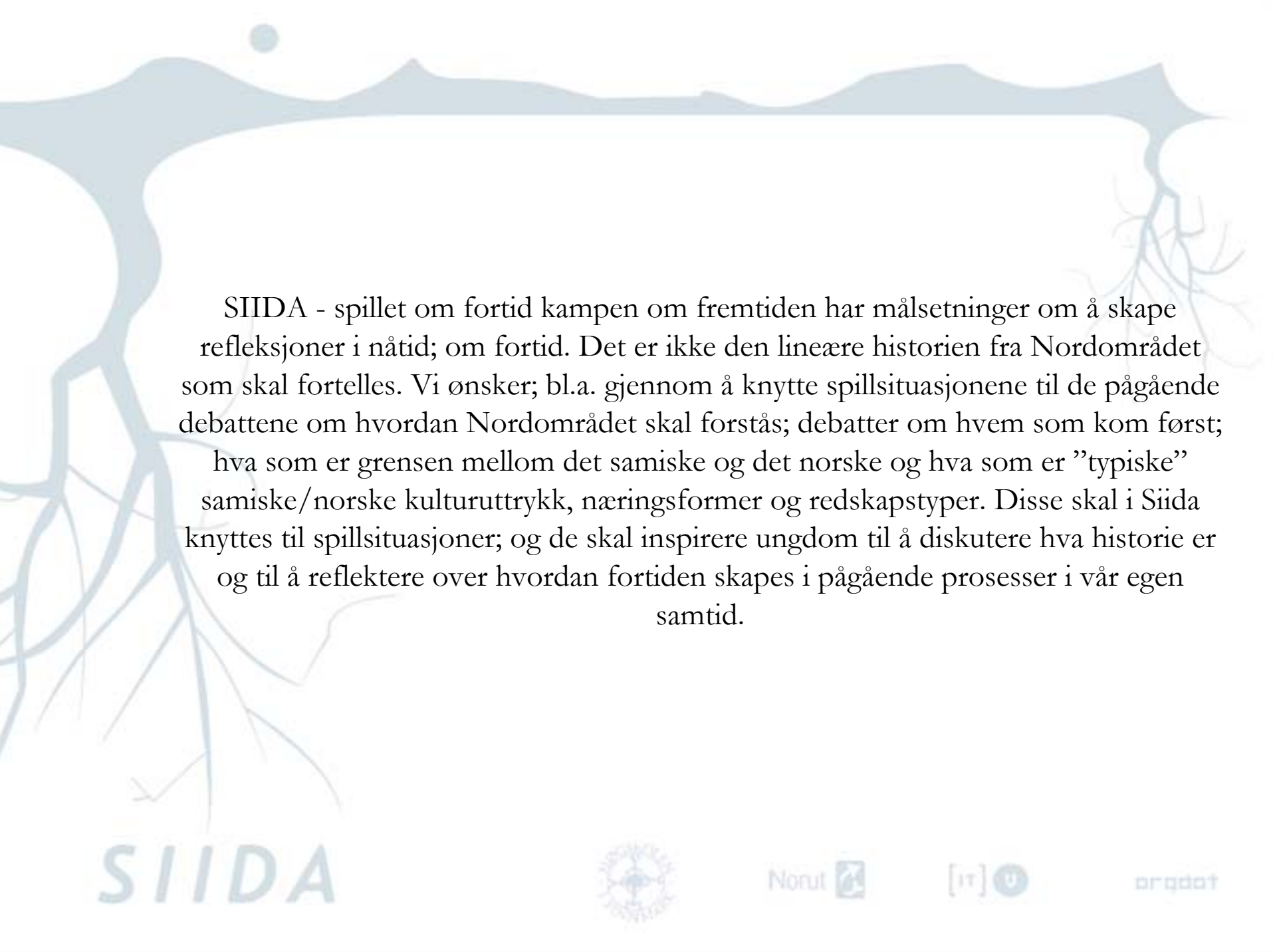
A large, stylized, light blue tree graphic is positioned in the background, spanning the width of the slide. Its branches are thick and gnarled, with many thinner, more delicate branches extending outwards and upwards. The tree's canopy is represented by a series of jagged, dark blue shapes at the top. The roots are visible at the bottom, spreading across the width of the slide.

*Dataspill sammen med andre
konsumvarer
som musikk/film
kolonialisere fortellinger*

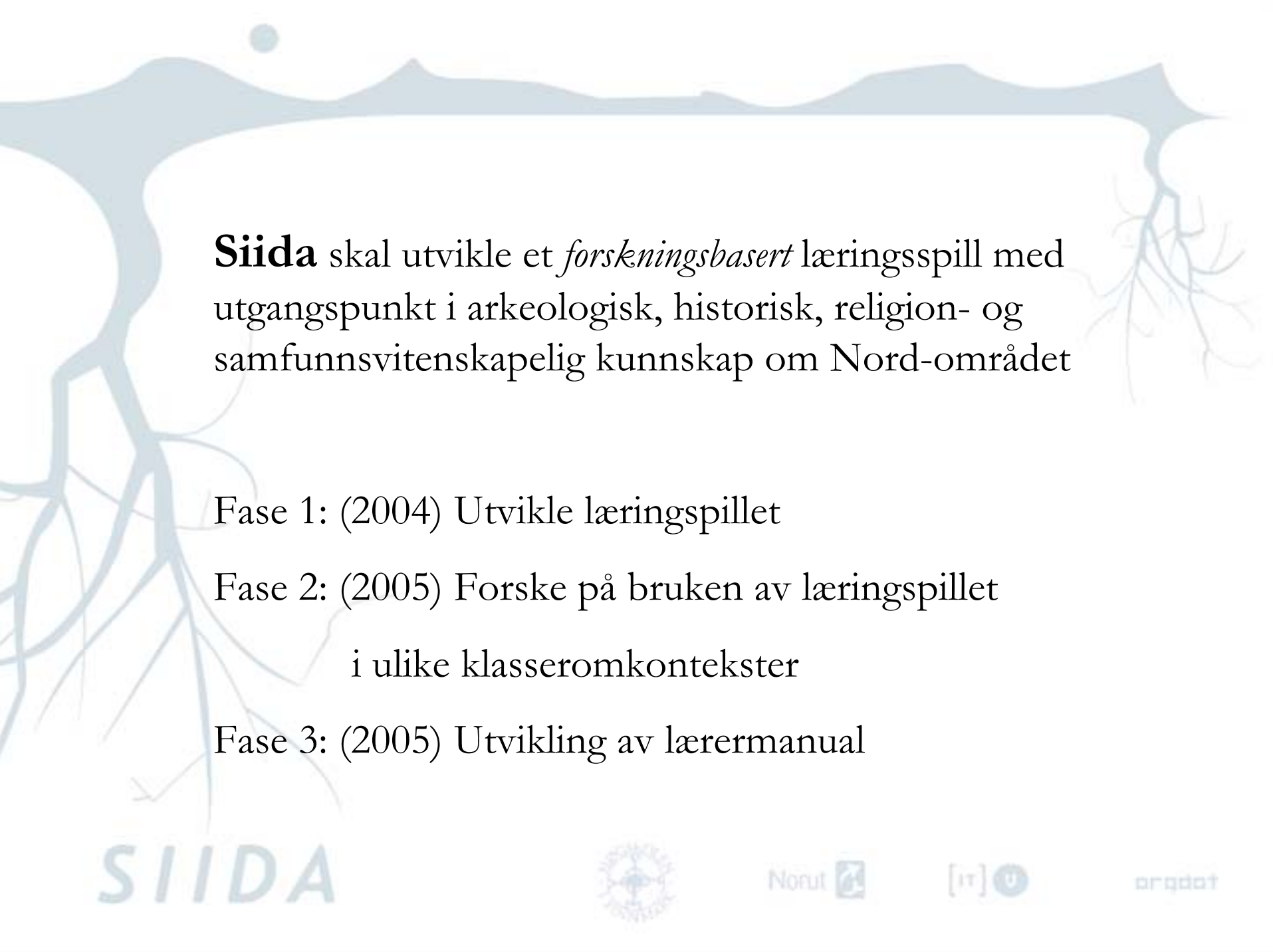
De strukturer som styrer den kommersielle spillindustrien – og andre digitale konsumvarer innen film og popmusikk – er i ferd med å bygge opp eiendomsrettigheter til datafiler. Gjennom dette opparbeider de seg også illusoriske rettigheter til fortellinger, myter og språkbilder. Spillindustrien som først og fremst er amerikansk henter frem historisk materiale, eventyr og sanger og bruker dette som grunnlagsmateriale for utviklingen av historie- og eventyrspill og filmer. Disse fortellinger som tas i bruk er ofte viktige fortellinger for folk og regioner. Disse gjenfortellingene er ikke nødvendigvis problematisk; slike ”lån” har vært del av måter kulturer og samfunn gjennom alle tider er blitt endret på. Det som er problematisk er at spillene, filmene og gjennom disse sangene, historiene og mytene patenteres. Om disse kulturuttrykk er en viktig del av ett folks kulturarv, bør det være et nasjonalt ansvar å sørge for at det som er nasjoner, regioner eller folkegruppers fortellermateriale ikke kolonialiseres. I Disneys suksessfilm ”Løvenes konge”, er gjennomgangsangen ”Wimowe”. Denne er hentet fra slummen i Sør-Afrika og tatt i bruk og patentert av Disney. ”Wimowe” var på dette tidspunktet blitt en viktig del av slumbefolkningens kollektive fortellertradisjon – gjennom å ha blitt patentert av andre er slumbefolkningen frarøvet sine rettigheter. Slektningen til kvinnen som på 50-tallet laget det som ble en del av slumbefolkningens kollektive sangmateriale har i dag søkt juridisk bistand, men det er usikkert om ”wimowe” kan gjenerobres.

Eventyr, fortellinger, myter og sanger fra hele verden blir iscenesatt og tilrettelagt for de formål man måtte ha, innefor det media man benytter dem i og det markedet man ønsker å henvende seg til - og de patenteres. Det foregår en rekolonialisering gjennom denne patenteringen der historier, tradisjonsmateriale og urfolksfortellinger lukkes for refortolkninger.

*Dataspill kan være et
verktøy for
historiebevissthet*



SIIDA - spillet om fortid kampen om fremtiden har målsetninger om å skape refleksjoner i nåtid; om fortid. Det er ikke den lineære historien fra Nordområdet som skal fortelles. Vi ønsker; bl.a. gjennom å knytte spillsituasjonene til de pågående debattene om hvordan Nordområdet skal forstås; debatter om hvem som kom først; hva som er grensen mellom det samiske og det norske og hva som er ”typiske” samiske/norske kulturuttrykk, næringsformer og redskapstyper. Disse skal i Siida knyttes til spillsituasjoner; og de skal inspirere ungdom til å diskutere hva historie er og til å reflektere over hvordan fortiden skapes i pågående prosesser i vår egen samtid.



Siida skal utvikle et *forskningsbasert* læringsspill med utgangspunkt i arkeologisk, historisk, religion- og samfunnsvitenskapelig kunnskap om Nord-området

Fase 1: (2004) Utvikle læringsspillet

Fase 2: (2005) Forske på bruken av læringsspillet
i ulike klasseromkontekster

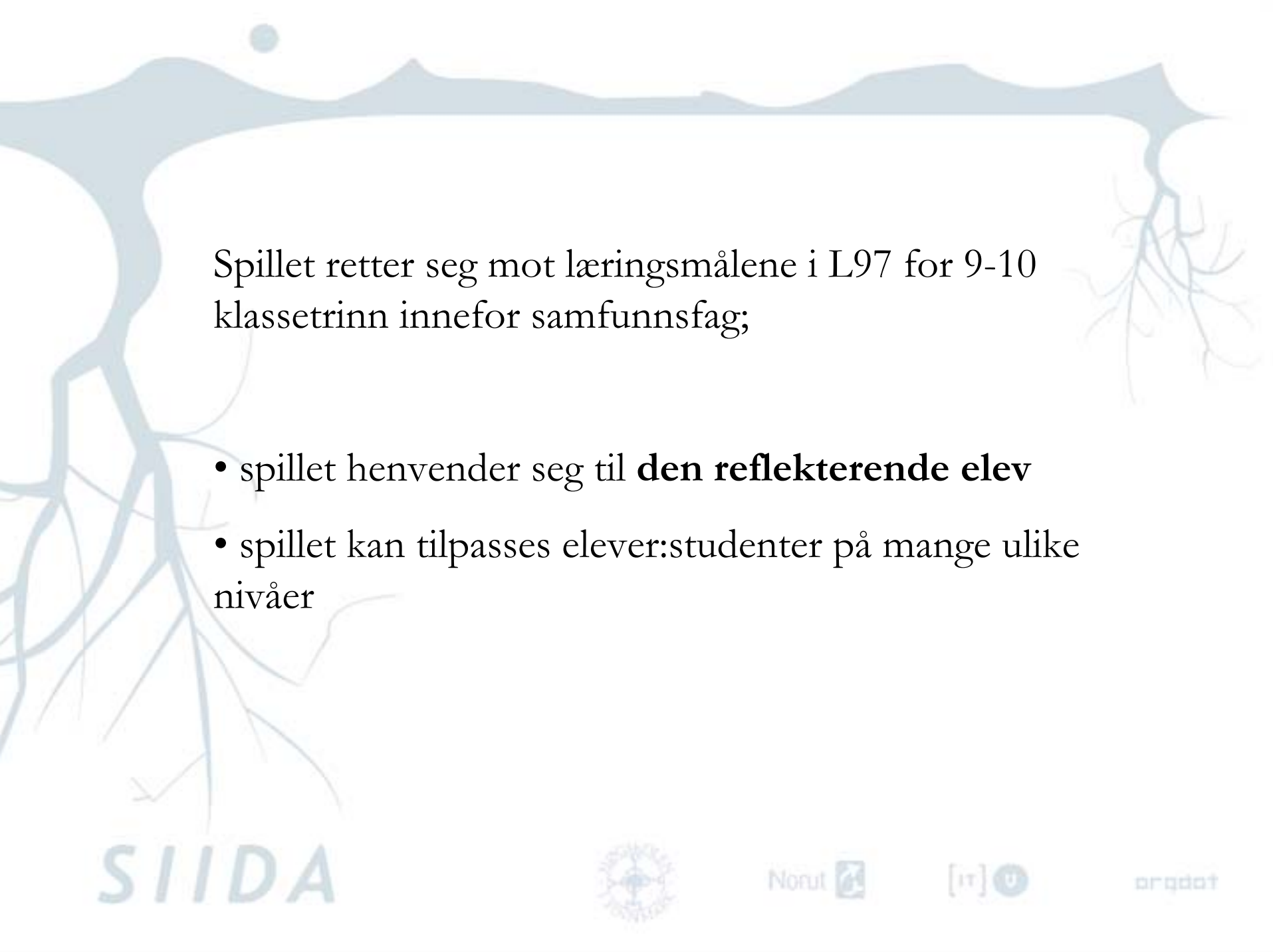
Fase 3: (2005) Utvikling av lærermanual

Fagdidaktisk målsetning er Historiebevissthet

- Skape bevissthet om relasjon mellom fortid, nåtid og fremtid
- Et fokus er at fortidens hendelser er virksomme i samtiden og har betydning for hvordan ungdom forvalter sine livsprosjekter i fremtiden

Spilletts historiske forankring;

- utvikling frem mot samisk jernalder
- konsolideringen av en kollektiv samisk etnisitet



Spillet retter seg mot læringsmålene i L97 for 9-10
klassetrinn innefor samfunnsfag;

- spillet henvender seg til **den reflekterende elev**
- spillet kan tilpasses elever:studenter på mange ulike nivåer

Hvordan blir det etniske fremstilt i regionen?	Historiebevissthet som identitet
Diskursen om oss og de andre gjennom et historisk tidspenn	Historiebevissthet som møteplass mellom ulike kulturer
Diskursen om hvordan samfunn blir til og hvordan samisk kollektiv identitet kom til gjennom en sosial prosess	Historiebevissthet som prosesser og forhandlinger om gruppetilhørighet og grenseobjekter
Perspektiver på fremtiden	Historiebevissthet som forutsetning for refleksjon over fremtiden

Lærer som spillsjåfør

I prosjektet har vi intensjoner om å utforske og utvikle måter;

- lærer kan ha en aktiv rolle i spillbasert undervisning
- undersøke hvilke pedagogisk rolle som IKT-basert undervisningsledelse forutsetter

Utvikling av en lærermanual

Med utgangspunkt i de erfaringer som gjøres av spillet i bruk i ulike klasseromkontekster skal de utvikles en lærermanual

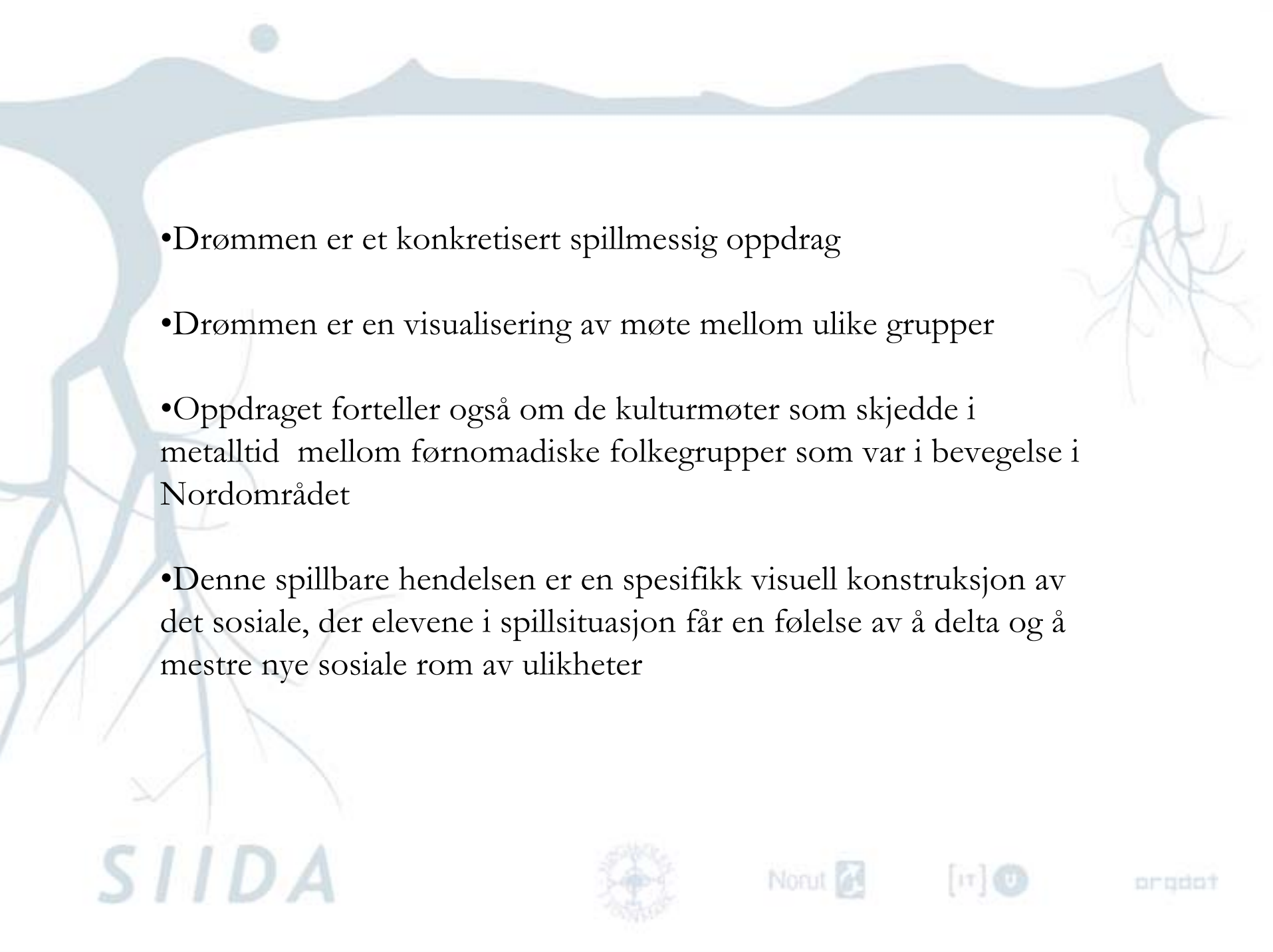
- denne skal gi retning til de faglige utfordringer som situasjoner i spillet gir rom for å reflektere over
- det kan utvikles lærermanualer tilpasset de ulike nivåer i utdanningssystemer

Drømmen

En spiller finner et eiendommelig, gammelt spyd i en steinrøys. Spydhodet er av et sterkere materiale enn noen har sett før, og han kan velg å erstatte sin egen steinspiss med den nye spydspissen av metall. Hvis spilleren gjør det, får han et uovertruffent redskap, skarpere og sterkere enn noe annet spyd. Men etter en stund blir spilleren forstyrret av visjoner; syner av en eldre mann i fremmedartede klær som vandrer rundt i steinrøysa og leter. Spilleren våkner. Synet han har sett, var en drøm. Etter dette begynner spillerens avatar å syke hen. Han ser igjen og igjen visjonen av mannen som leter, og blir stadig sykere. Siidaens Noaide, kan se at spilleren har dobbeltskygge, som betyr at en ånd eller spøkelse rir ham. Hvis spilleren ikke foretar seg noe, sykner han mer og mer hen, og andre i Siida'en råder ham til å gjenopprette det han har gjort galt. Allikevel må spilleren selv klare å slutte seg til at det er en forbannelse mellom spydspissen han fant og sykdommen.

Hvis spilleren går tilbake til steinura der han fant spydet, ser han den eldre mannen fra synene vinke til han fra det fjerne. (Hvis andre spillere er med, er det bare den syke avatarens spiller som ser ham). Når avataren kommer frem er mannen borte, og der han satt ligger det en grav. Graven er en fremmedartet gravhaug som er blitt veltet av et ras. Et morkent skjellett og fillerester av klessdrakt ligger fremdeles i graven, men ikke noe spyd.

Hvis spilleren legger spydspissen tilbake, opphører forbannelsen. Han blir snart friskere igjen. (Hvis vi ønsker å belønne spilleren, kan mannen i visjonene eventuelt komme i en drøm og vise han hvor en nyttig gjenstand ligger begravet.

- 
- Drømmen er et konkretisert spillmessig oppdrag
 - Drømmen er en visualisering av møte mellom ulike grupper
 - Oppdraget forteller også om de kulturmøter som skjedde i metalltid mellom førnomadiske folkegrupper som var i bevegelse i Nordområdet
 - Denne spillbare hendelsen er en spesifikk visuell konstruksjon av det sosiale, der elevene i spillsituasjon får en følelse av å delta og å mestre nye sosiale rom av ulikheter

Spillet som grenseobjekt;

Fagdidaktikk

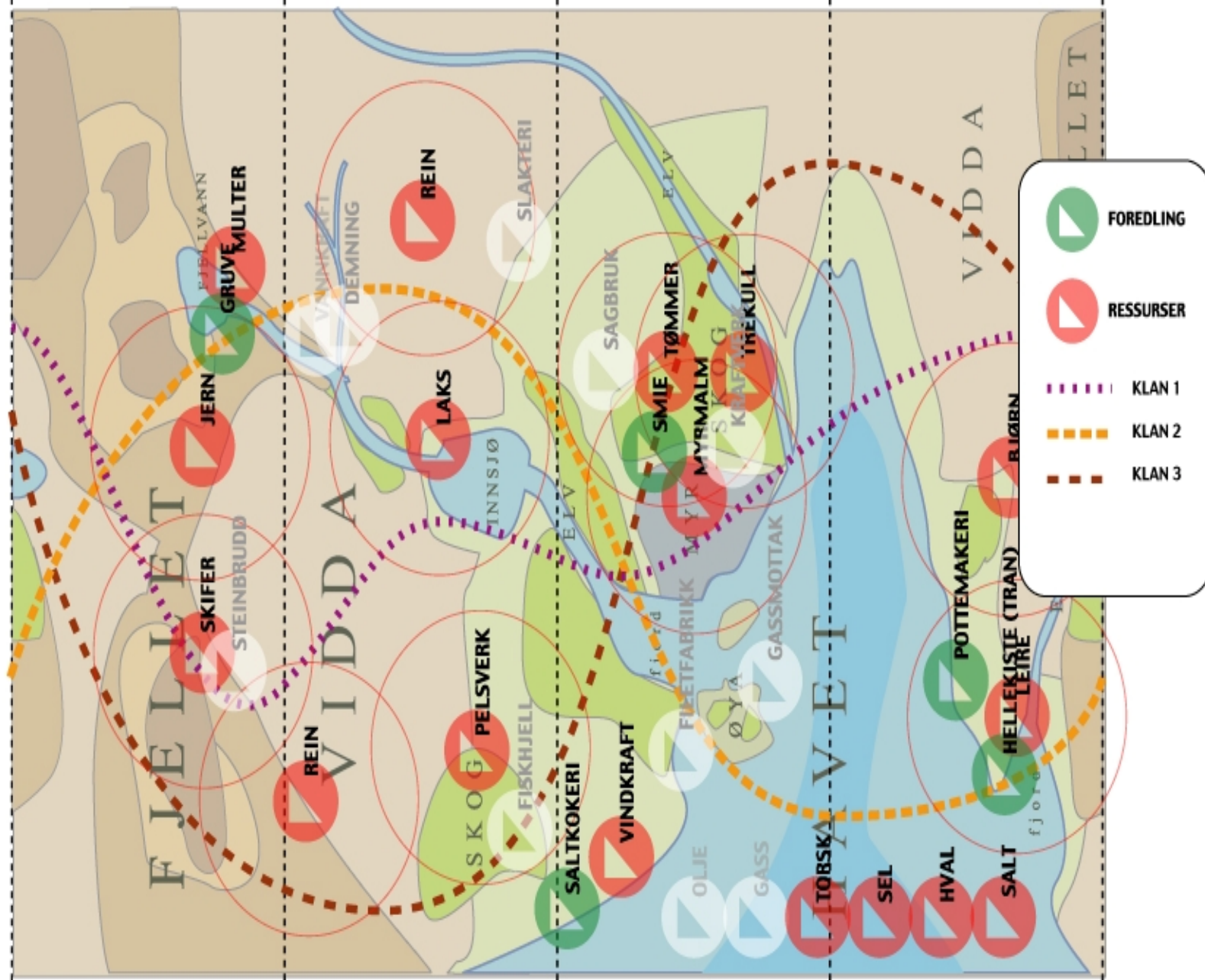
Spillteknisk

sommer

høst

vinter

vår





SIIDA



Norut 

[IT] 

orqdot