

Beretning DHIST.2016-0005

Museum Lolland-Falster

Erik Kristiansen, ek@museumlollandfalster.dk

## Projektet HIST-BATTLES

Hist-Battles projektet har som formål at formidle kulturhistorie på Lolland-Falster gennem et spilformat for målgruppen børn og unge. Projektet opfylder dette ved en række arrangementer og ved at skabe en spilplatformen. Metodisk anvendes erfaringspædagogisk metode, kombineret med elementer fra den hybride spilform, kaldet ARG (Alternate Reality Games).

Hist-Battles er designet som en spiloplevelse, der med forskellige typer af gåder og udfordringen baseret på historiske materiale, inviterer børn og unge til at gå bagom historien og på egen hånd inddrage og undersøge andet materiale. På baggrund af de løste gåder danner der sig et drama, som deltagerne kan iscenesætte som en video. Hist-Battles anvender forskellige teknikker hentet fra spilverdenen for at skabe motivation, herunder progression via delmål, socialisering i grupper og konkurrence gennem erhvervelsen af badges.

Hist-Battles er bygget over en fiktiv samlende fortælling og er en blanding af virtuelle og fysiske clues, der skal undersøges for at gennemføre opgaverne.

Projektet bestod af delene:

- Undervisning i Alternate Reality Game (ARG) på Guldborgsund Ungdomsskole
- Teaterworkshops
- FAB-lab og clues på Guldborgsund og Lolland biblioteker
- Udvikling af Hist-Battle spillet "I Et Hjørne På Et Mørkt Loft"
- Lancering af spillet

## Samarbejdspartnere

Guldborgsund ungdomsskole: Hist-Battle undervisningshold

Lolland Ungdomsskole: Markedsføring til egne elever

Teatret Masken: Workshops

Guldborgsund og Lolland Bibliotekerne: FAB-lab og clues

Samarbejdspartnerne har deltaget i styregruppemøder.

## Undervisning i Alternate Reality Game (ARG) på Guldborgsund Ungdomskole

Guldborgsund Ungdomsskole oprettede i sæsonen 2016/2017 i ungdomsskolehold i samarbejde med Museum Lolland-Falster. Holdet var et udviklingsforløb, der skulle give museet viden om de unges tilgang og forståelse for ARG-tematikkerne. Undervisningen bestod af 19 x 3 lektioner tirsdage aftner, vinter og forår 2017.

Forløbet startede med, at eleverne afprøvede et mini-ARG spil, "Sisele Grubis", som vi udarbejdede til formålet, for at de kunne få et indtryk af hvad ARG-spil står for. Dernæst fik eleverne en speedgennemgang af de historiske perioder i danmarkshistorien fra stenalder til velfærdssamfund. Efter denne gennemgang delte eleverne sig ind i arbejdsgrupper og grupperne valgte den historiske periode, som de ønskede at arbejde med. Herefter researchede de inden for deres historiske periode, indtil de fandt frem til det emne/den gåde, de ønskede at udarbejde et spil omkring. Emnerne var: En menneskeofring i stenalderen, blodgildet i Roskilde, Ole Worms forbindelse til det store guldhorn og granatchok-ofre under 1. verdenskrig. I den efterfølgende tid var eleverne beskæftiget med at udarbejde gåder og genstande, der kunne bidrage til løsning af de fire små ARG-spil, som det hele skulle ende med.

Eleverne arbejdede meget engagerede i hele perioden, men det blev ind imellem oplevet, at det var ganske vanskeligt for eleverne at tænke ind i ARG-metoderne. Holdet afsluttede deres forløb med at invitere ungdomsskolens franskhold til at afprøvede deres spil. Spillene fungerede godt, det var ikke nødvendigt at give deltagerne ret meget hjælp, og alle syntes, at det var sjovt at deltage.

Konkluderende kan man sige, at det var en udfordrende og lærende opgave for de unge at skulle udarbejdet et ARG-spil, og at det til tider krævede rigtig megen voksenhjælp for at fungere. Men alle eleverne mente at de virkelig havde lært danmarkshistorie på en helt ny måde og at hele forløbet havde været sjovt at være med i.

Museets testspil "Sisele Grubis" (renæssancefortælling fra Nykøbing Slot) blev også afprøvet på et ungdomsskolehold fra Lolland Ungdomsskole. De to afprøvninger gav et klart billede af hvor svære opgaver, det var muligt at stille deltagerne i målgruppen. Denne erfaring er indgået i udviklingen af "I et hjørne på et mørkt loft".

## Teaterworkshops

Eleverne blev inviteret sammen med ungdomsskolens dramahold til to lørdage på egnsteatret Masken i Nykøbing F. Her underviste professionelle skuespillere i følgende teknikker: Improvisation, stagefight, historiefortælling og dramaturgi.

Disse kurser understøttede elevernes dramatiske udformning af deres spil og gav dem nye kompetencer i forhold til at udarbejde små videofilm til spillene.

## FAB-Lab og clues på Guldborgsund og Lolland biblioteker

Eleverne på Ungdomsskolen 3D-printede rekvisitter til brug for spillene. De kunne vælge at benytte kopier af genstande fra museet eller selv lave dem i modellervoks ud fra fotos og tegninger.

Genstandene blev så scannet ind og printet. Det drejede sig fx om middelaldermønter og et udsnit af guldhornet. Ud over brug af det nye FAB-Lap på biblioteket i Nykøbing F. med ungdomsskoleholdet, samarbejder bibliotekerne med at stille clues til rådighed for løsning af de 12 opgaver, der er grundstammen i "I et hjørne på et mørkt loft". Disse clues er blevet udviklet på samarbejds møder mellem biblioteket og museet.

### **Udvikling af spillet "I Et Hjørne På Et Mørkt Loft"**

Alternate Reality Games bygger på en fiktiv historie, som spillerne indbydes til at udforske, typisk for at afdække den oprindelige historie. Udforskningen foregår gennem clues og forskelligt baggrundsmateriale som dokumenter, fotos osv. Spillet er typisk meget åbent, og spillerne drives frem gennem motivation. Ideelt består spillet af dele som findes på forskellige medier, således at spillerne skal anvende forskellige metoder og forskellige medier. Spillene bør opmuntre til samarbejde.

Det var planen, at selve udviklingen af spillet skulle ske i samarbejde med et spiludviklerfirma, der havde erfaring både i den udviklingsmæssige del af spillet og i de programmeringsmæssige dele. Vi inviterede udviklere fra firmaet Workz til at arbejde med os, men det viste sig hurtigt, at de var vant til at udvikle for millioner og ikke kunne arbejde i et tempo, som passede vores økonomi. I praksis viste det sig også, at deres kendskab hybride spil (spil som både foregår fysisk og virtuelt) var begrænset, selvom de havde arbejdet med genren tidligere. På baggrund af denne erfaring ændrede vi projektet – med Kulturstyrelsens tilladelse – således, at vi brugte dele af udviklingsmidlerne til at finansiere egenudvikling. Fordelen ved dette var, at vi opbyggede intern kompetence i spiludvikling og programmering. Ulempen blev at hele processen tog længere tid og at vi derfor måtte udskyde vores lancering.

Museumsforsker og ARG-udvikler Alex Moseley fra Leichester University (UK) blev inviteret til at afholde et seminar med projektgruppen på museet. I løbet af dagene 25.3-28.3 fortalte han os om de ARG-spil og andre spil, han havde været med til at udvikle for museer. Vi arbejdede derefter sammen om at udvikle et koncept til HistBattles.

HistBattles fiktionen blev opbygget om museets samlingsgennemgang. Under arbejdet havde vi fundet en kasse med 12 genstande og en masse noter. Flere af noterne var fra kustode Olsens tid, mens andre var af nyere dato. De 12 genstande fortæller hver deres historie og er koblet til "Historien om Danmark" og museets andet projekt "Stedet fortæller danmarkshistorie". Hver genstand repræsenterer således en tidsperiode og til hver genstand knytter sig en dramatisk historie. Desuden er der blevet udviklet et sæt af gåder, udfordringer og opgaver til hver genstand. I markedsføringsøjemed er spillet blevet kaldt "I Et Hjørne På Et Mørkt Loft" og det indeholder nu historierne om de tolv genstande samt ca. 60 opgaver af varierende sværhedsgrad. Mange af opgaverne kræver, at man opsøger viden andre steder på nettet og i virkeligheden.

De tolv genstande er: lerkar (stenalder), sværd (bronzealder), Hoby bægrene (jernalder), arbejdsøkse (vikingetid), kors (tidlig middelalder), seglstampe (sen middelalder), mursten med hundepotespor (renæssance), pung (oplysningstid), medalje (nationalisme), jadeøkse (industrialisering), fotografi(arbejderbevægelse) og skrivemaskine(velfærdssamfund).

Vores arbejde med ungdomsskolehold viste, at målgruppen var for spredt til at man kunne ramme dem med én type af spil. Vi har derfor koncentreret vores indsats omkring den unge del af målgruppen, dvs. de skolesøgende (13-15 årige).

Spillet blev udviklet som et websted, der er tilpasset mobiltelefon. For at deltage kræver det tilmelding og en fungerende email-adr. (for at dæmme op for spam). Webstedet tildeler spillerne badges for at gennemføre de forskellige opgaver. Visse opnåede badges låser op for nye typer af opgaver, herunder at skabe og indsende dramatiserede videoer.

Spilkomplekset indeholder mange elementer, fungerer fint og er let at administrere, samt udbygge med nye opgaver.

Udviklingen af spillet har været spændende og krævende, men vi har lært meget undervejs og vi har allerede benyttet nogle af erfaringerne fra HistBattles i andre områder af museets formidling.

### **Lancering**

Som følge af den ændrede udviklingsplan blev HistBattles projektet lanceret 29.11 med deltagelse af 6. klasse fra Østoftes skole + TV2 Øst. Eleverne tilmeldte sig projektet og begyndte at løse opgaverne. To væsentlige pointer ved ARG-spil er, at spillerne finder dem spændende og at de i forbindelse med løsningen af opgaver selv opsøger og inddrager yderligere viden. Spillet består både af "I Et Hjørne På Et Mørkt Loft" og en udstilling på Stiftsmuset i Maribo, hvor de 12 genstande samt noter og andet kan opleves. Det er også indrettet med den fiktive projektleder Orlas skrivebord og hans arbejds papirer.

### **Vilkår og mål for bevilling**

Af bevillingsskrivelsen fremgår flg. vilkår:

*1) Projektet skal gennemføres i henhold til den indsendte ansøgning. Hvis der sker væsentlige ændringer, skal de godkendes af styrelsen.*

*2) Når I formidler projektet, bedes I oplyse, at projektet er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen.*

*3) Projektet skal igangsættes inden for et år efter modtagelse af tilsagnet. Hvis projektet ikke er igangsat senest på dette tidspunkt, bortfalder bevillingen.*

Ad 1) Ændringer i budget i forbindelse med sammenlægning og anvendelse af budgetposter er godkendt af SLKS.

Ad 2) I forbindelse med markedsføring mv. bliver Slots- og Kulturstyrelsen nævnt.

Ad 3) Projektet blev igangsat i efteråret 2016.

### *Øvrige målsætninger*

Samtaler, observationer og feedback fra arbejdet med målgruppen samt ungdomsskolerne, teatret og bibliotekerne viser, at der har været en stor interesse for konceptet. Vi har således nået vores overordnede målsætning med at udbygge samarbejdet med børn og unge i form af HistBattles

projektet. I forhold til de tre målsætninger indenfor resultatmål, aktivitetsmål og effektmål er vi ikke kommet i hus på alle områder – endnu, da projektets tidsplan ændrede sig. Vi har fuldt opfyldt de opsatte aktivitetsmål med opbygningen af ”I Et Mørkt Hjørne På Et Loft”, mens vi med resultatmålene har opbygget udvidet samarbejde med ungdomsskolerne og har en spillerbase, der dog ikke er udbygget, men det er målet at den skal blive det i 2018, når spillet annonceres bredt til skolerne. Effektmålene kan først ses, når spillet har været i brug i et stykke tid, dvs. i 2018.

## **Fremtiden for HistBattles**

HistBattles har hele tiden været et toårigt projekt (jævnfør ansøgningen), så det tilfredsstillende for os, at vi har brugt det første år på samarbejde med målgruppen, ungdomsskolerne, lavet workshops med teatret, udviklet spillet samt lancering og feedback fra en del spillere. I det andet år vil spillet blive udbudt i vores skolesamarbejde (Kulturtjenesten) og vi vil formidle vores erfaringer til andre museer.

## **Konklusion**

HistBattles har været et udfordrende og eksperimentelt projekt, da det har krævet uanede mængder af kreativitet og tilegnelse af nye kompetencer. Men projekter, der er vanskelige, er også de projekter man lærer mest af. Vi har således både tilegnet os kompetencer i spiludvikling (især omsætning af kulturhistorisk viden til udfordringer), programmering, samarbejde i kreative projekter og ledelse af projekter, der er præget af stor usikkerhed.

Med inspiration fra de erfaringer Hist-Battles har givet os, har vi ændret en udstilling til at blive et koncept, bygget op omkring en fiktiv historie. Det har resulteret i skabelsen af konceptet ”Museum Obscurum”, der er åbnet som en ny permanent oplevelse, der har erobret hele vores udstillingsareal i Nykøbing F. ”Museum Obscurum” handler om tro, overtro og samlermani og er bygget over museets samlingsgennemgang og historien om en fiktiv samler fra det 19. århundrede som samlede på lidt af hvert, herunder skeletter af feer og varulve.

Vi har nu et masse af erfaringer og et færdigudviklet spil, der kører på en stabil platform, som nemt kan udbygges og som kan administrere mange brugere. Der er allerede en brugergruppe som har prøvet spillet og i 2018 ser vi frem til at invitere flere brugergrupper ind.

## **Afvielser fra seneste godkendte budget**

Der er ingen større afvielser. Vi ligger generelt lidt under i udgifterne, men har til gengæld bidraget med lidt mere egenfinansiering.