



Bushido - Krigerens Vei

Navn: Andrine Hvass Ruud & Anne Sofie Jørgensen

KDK3910-1 23V, Bacheloroppgave

Kunst og design, studieretning Kunst og formidling

Institutt for estetiske fag

Fakultetet for teknologi, kunst og design

Antall ord: 12253

Innledning	2
Teoretisk ramme	3
Oppgavens disponering	3
Generell avgrensning	3
Fremgangsmåte	4
Nøkkelbegrep	5
Historisk museum og utstillingen	7
Japansk begrepsforklaring:	8
Praktisk-estetiske verket	10
Spillboks	10
Arbeidsprosessen	11
Spilletts komponenter	13
Om Målgruppen	17
Brukerreisen - en fiktiv situasjon	19
Gruppespillene	21
Skjebne og krig	21
Kitsunens maske	22
Hvordan en spiller	23
Hedersblomsten	24
Drøft	25
Avrundning	33
Kildeliste:	35
Vedlegg:	37

Innledning

I løpet av det siste året har vi jobbet med å utvikle og gjennomføre formidling, i form av leker og aktiviteter rettet mot barn og familier i Historisk museum. Dette har gitt oss et innblikk i hva som skjer bak kulissene på museet, men også formidlingen av historiene til publikum. I møte med menneskene som besøker museet ser vi hvem som deltar i aktivitetene og lekene vi holder. Vi ser at unge voksne og ungdommer trekker seg unna verkstedet, når de opplever at aktivitetene er for barn. Flere av de unge voksne kommer ofte rolig og spørrende inn i aktivitetsrommet og ser nysgjerrig rundt seg. Når vi sier hei og inviterer til å være med og delta i aktivitetene, svarer de fleste med usikkerhet, før de høflig takker nei og snur. Er det en uskreven regel at vi som voksne ikke tør å leke i et museum? Kan dette skyldes en mangel på tilrettelagte tilbud, eller er det mangel på interesse? Museer rommer utallige mengder historier og det er viktig å engasjere alle målgrupper for disse historiene. Dette er også for å gi en større forståelse av menneskene som levde den. For mennesker er skapt av historie og vi er historieskapende.

16. juni åpner det en ny utstilling i 4. etasje på Historisk museum som handler om samurai. De var ærefulle og brutale krigere i det gamle Japan. Deres historie er preget av turbulente tider med blodig konflikter. Etter krigen byttet samuraien ut sverdet med pennen og ble administrative overklassemenn. De hadde et øye for kunst, kalligrafi, poesi og vakre gjenstander, noe som reflekteres i samlingen som skal stilles ut (*Samurai*, 2023). I forbindelse med den nye utstillingen og erfaringene vi har gjort i jobben vår er spørsmålet vi reiser følgende:

“Hvordan kan estetiske virkemidler og spillifisering brukes til å lage et formidlingsforløp i et museum?”

På bakgrunn av problemstillingen ønsker vi å lage et analogt spill som et formidlingsforløp for det vi har valgt å kalle den “glemte” målgruppen. Dette er et begrep vi bruker for å betegne ungdommer og unge voksne i aldersgruppen 13-25 år. Konkret vil vi undersøke hvordan vi kan utarbeide et konsept til et spill som tar utgangspunkt i samuraienes moralkodeks som legger til rette for at deltakerne kan få en estetisk erfaring i en utstilling.

Teoretisk ramme

Den teoretiske inngangen til oppgaven er basert på den amerikanske filosofen og pedagogen John Dewey sin teori om å gjøre en erfaring. Kapittelet vi bruker er *Å gjøre en erfaring* (1934), hentet fra boken *Estetisk Teori: En antologi*, oversatt av Agnete Øye i 2008. Vi har også brukt boken *Kunstformidling: Fra verk til betrakter* (2019) av Charlotte Blanche Myrvold og Gerd Elise Mørland. I tillegg brukte vi artikkelen *Hvorfor formidle kunst* (2019) skrevet av Maria Lind fra nettpublikasjonen *Formidling for et nytt museum*. For den delen av oppgaven som handler om spillifisering har vi brukt *The Gamification of Learning and Instruction* (2012) av Karl M. Kapp.

Oppgavens disponering

I første del av oppgaven vil vi starte med å presentere bakgrunn for prosjektet og vårt samarbeid. Deretter presenteres arbeidsprosessen med utviklingen av spillet på bakgrunn av den “glemte” målgruppen. Det praktisk-estetiske verket vil bli forklart gjennom flere deler som detaljerer hva spillet er, hvordan en spiller, spillets mekanismer og spillet med en visuell identitet. I den siste delen av oppgaven blir problemstillingen og spillet drøftet opp mot teori rundt Deweys estetiske erfaringer hentet fra *Å gjøre erfaring* (2008), Karl. M. Kapps teori rundt spillifisering fra boken *The Gamification of Learning and Instruction* (2012) og teori fra *Kunstformidling: Fra Verk Til Betrakter* (2019) av Charlotte Blanche Myrvold og Gerd Elise Mørland.

Generell avgrensning

Oppgavens hovedmål er å presentere et konsept. Vi beskriver prosessen og hvordan ideen ble generert og formet. Det vil si at oppgaven er avgrenset til at vi utvikler et selektert utvalg av spillets innhold. Det skal gi et innblikk i hvordan resten av spillet hadde blitt ferdigstilt og produsert på et større plan. Et resultat av å prioritere fri kreativ utfoldelse i utviklingsfasen er at noen av elementene i spillet kan bryte med museets rammer. Vi vil se vekk fra en del tekniske spesifikasjoner og brukertesting, som ville vært nødvendig om ferdig utvikling og implementering hadde vært et mål for denne oppgaven.

Fremgangsmåte

I praksisperioden ble vi kjent med en arkeolog som har stor interesse for spillutvikling og pedagogisk formidling. Vi ble inkludert i produksjonen av et formidlingsforløp og ble introdusert til kunstformidling gjort på en måte som var helt ny for oss. I tillegg fikk vi et bedre innblikk i hvordan en kan knytte spesifikke utstillinger til aktiviteter. Dette samarbeidet har vært til stor inspirasjon for utgangspunktet og utformingen av oppgaven. Vi fikk et godt innblikk i hvordan formidlingsforløp kan gå fra ide til faktisk utførelse. Dette skapte nysgjerrighet og motivasjon til å lære mer om denne prosessen. Vi fikk muligheten til å være med å påvirke avgjørelsene som ble tatt i forbindelse med aktivitetene og formidlingen i museets aktivitetsrom. I tillegg fikk vi god kontakt med flere fagpersoner og muligheten til å stille relevante spørsmål.

I forbindelse med spillutviklingen i bacheloroppgaven, fikk vi møte med en industridesigner som hjalp oss med hva det innebærer å produsere et spill. Under dette møtet kom vi frem til valget om en konseptpresentasjon. Det påvirket den helhetlige oppgave-strukturen og hvordan vi presenterer prosjektet. Industridesignerene ga oss en pekepinn på hvilke prioriteringer vi burde gjøre og hva vi kunne utelukke.

For det faglige innholdet i forbindelse med Samurai-utstillingen møtte vi med både utstillingsansvarlig, designer og gjenstandskonservator for samlingen. Gjennom hele denne perioden har vi fått se Samurai-utstillingen vokse frem og ta form. Rommet var helt tomt da vi først var inne på ideen om et spill. Gjennom møter og samtaler fikk vi danne oss et bilde av hva slags temaer utstillingen skulle handle om og hva slags objekter som skulle stilles ut. Til tross for utfordringene det førte med å lage et spill til en utstilling som ikke enda var lagd, så hjalp samtalene med å skape et grunnlag og kontekstualisere både utstillingen og oppgaven vår.

Som et hjelpemiddel til den praktisk-estetiske delen av prosjektet gjennomførte vi et laserkutterkurs hos Makerspace på Oslomet. Kurset gjorde at vi kunne designe komponenter til spillet etter vår egen visjon og dermed ha en rikere utprøving. Vi kunne velge mellom diverse materialer som for eksempel kryssfiner, papp og akrylplater. For å gravere eller kutte begynner en med å lage et digitalt design i Illustrator før det overføres til printeren. Dette gir muligheten til

å utforske hvordan graveringene kan gi ulike uttrykk og følelse. Vi lagde noen ulike design variasjoner slik at vi kunne kjenne etter og sammenligne prøvene.

Nøkkelbegrep

Det følgende avsnittet fungerer som et oppslagsverk over fagterminologi og viktige ord som blir brukt i oppgaven. Målet er å kontekstualisere teksten og gjøre den enklere å lese. Begrepene som skal forklares er følgende: estetiske virkemidler, spillifisering, formidlingsforløp, bushido og den "glemte" målgruppen.

Estetiske virkemidler:

Dewey skriver følgende: "Ordet estetisk viser, som vi allerede har påpekt, til erfaring som en vurderende, sansene, og nytende handling. Den denoterer mottakerens holdning mer enn opphavsmannen" (2008, Dewey, s.205). Med dette i bakhånd kan estetiske virkemidler anses som hjelpemidler som kan være med på å gi en estetisk erfaring. Ifølge John Dewey innebærer estetisk erfaring en sanselig og refleksjonsbasert forbindelse mellom menneske og omgivelsene. Estetiske virkemidler kan være kunstneriske valg som påvirker den fysiske utformingen av spillet, som for eksempel fargevalg, materialpalett og teksturer.

Spillifisering:

I Store Norske Leksikon defineres spill som konkurranser som drives som lek og underholdning. Felles for mange spill er at spilleren gjennom egen dyktighet skal oppnå et bestemt mål og på den måten vinne. Underveis må vedtatte regler følges. I de fleste spill brukes utstyr eller rekvisitter, for eksempel ball, terninger eller kort. Tradisjonelt foregår spill mellom to eller flere personer eller mellom grupper (Huang et al., 2020). Spillifisering kan beskrives som bruken av spillelementer og spillprinsipper i situasjoner utenfor spill-sammenheng. Spillifisering er ofte brukt for å lage digitale læringsverktøy, men de samme prinsippene gjelder også analoge spill. (*Bruken av spillifisering I Høyere Utdanning*, 2022). Eksempler på prinsippene kan være historiefortelling, estetikk, regler, premier og nivåer. Spillifisering henter inspirasjon fra spillverdenen og implementerer dem i ulike områder som utdanning, arbeid, helse, markedsføring og trening. I denne oppgaven har vi hentet inspirasjon fra spillverdenen og

implementert enkelte spillifiseringsprinsipper i utviklingen av spillet. De spillifiseringprinsippene vi kommer til å drøfte er bruken av estetikk og historiefortelling i spillet.

Formidlingsforløp:

I artikkelen *Hvorfor formidle kunst?* skriver kurator og kunstkritiker Maria Lind: “Formidling innebærer overføring fra én part til en annen, og da hovedsakelig den pragmatiske og heller nøytrale overføringen av et budskap” (2019, s. 99). Denne overføringen av informasjon, i dette tilfelle i form av et formidlingsforløp, blir en bro mellom betrakter og utstillingens innhold. I denne oppgaven blir formidlingsforløpet broen mellom deltakerne og Samurai-utstillingen. Formidlingsforløp blir brukt for å beskrive iscenesatt og planlagt formidling som tar sted i en spesifikk lokasjon innen et gitt tidsrom.

Bushido:

Bushido var en moralkodeks som beskrev hvordan samuraien skulle leve og oppføre seg. Bushido-koden har røtter i den kinesiske konfucianske etikken og buddhistisk zen (Gundersen, 2022). Bushido er delt opp i syv deler som handler om ære, respekt, mot, medfølelse, ærlighet/oppriktighet, plikt/lojalitet og integritet. Bushido handlet om alt fra hvordan en skulle holde sverdet i krig, meditere, vise respekt og medfølelse overfor hverandre. Likevel er bushido et omdiskutert tema. Ifølge gjenstandskonservatoren for Samurai på Historisk museum ble bushido-koden skrevet på 1800-tallet etter at samuraikulturen ikke lenger fantes. Bushido ga et romantisert og idealisert bilde av samuraiene. I virkeligheten kunne samuraien være en nådeløs krigersom kunne skifte lojalitet om det gagnet han selv. Når det stod om livet i krig, var prinsipielle moralske regler ikke like viktige.

Den “glemte” målgruppen:

Den glemte målgruppen er et begrep vi bruker for å forklare ungdommer og unge voksne i aldersgruppen 13-25 år. Dette er aldersgruppen som anses å være en av de gruppene som benytter seg minst av kultur- og museumstilbud.

Historisk museum og utstillingen

For å gi et bilde av utstillingen og spillet skal det følgende avsnittet gi noe generell informasjon om Historisk museum. På nettsiden til Historisk museum har de lagt ut sine visjoner og målsettinger, som vi har hentet noen utdrag fra. Dette kan bidra med å gi noe tydeligere bakgrunn for valg av tematikk.

Historisk museum har Norges største samling av etnografiske og historiske gjenstander. Samlingen strekker seg helt fra steinalderen, frem til nyere tid. Ifølge museets nettside er deres hovedoppgave å: "forske, forvalte og formidle vår felles historie via fagmiljøer innen blant annet arkeologi, etnografi og numismatikk" (*Om historisk museum*). Videre står det at de som en del av Universitetet i Oslo driver utvikling og formidling av kunnskap på høyt internasjonalt nivå. Museets visjon har tre kjerneoppgaver: forstå, same og dele. "Vidsyn i form av ettertenksomhet og begrunnelse er museets viktigere samfunnsbidrag" (*museum som er Tydelig til Stede*).

Ifølge strategiplanen til Historisk museum skal de være et museum som bidrar til kunnskapsbaserte samtaler, meningsdannelse og være tilstede der viktige diskusjoner foregår. I teksten står det at formidlingsarenaene ikke bare skal oppfattes som tradisjonelle utstillingslokaler, men benytte seg av digital formidling og aktiviteter utenfor museumsbygget. "Formidlingen skal både bygge på museets forskningsaktivitet og samlingenes potensial som brobygger mellom folk og institusjoner" (*Om historisk museum*).

Vi ble introdusert for planene om Samurai-utstillingen allerede i praksisperioden. En av lektorene spurte oss hva vi assosierte med begrepet samurai. Noe vi begge hadde lite kjennskap til. Æresselvord, blodige kriger og flotte drakter var den begrensede forkunnskapen vi hadde rundt temaet. Samtalen gjorde oss mer nysgjerrige på tematikken og utstillingen som skulle komme. Vi har fått observere bak kulissene når utstillinger demonteres, planlegges, bygget opp og iverksatt.

Utstillingsrommet vi har valgt å lage spillet til ligger i fjerde etasje i museet. Det er et mindre utstillingsrom, hvor formålet er å ha midlertidige utstillinger. Rommet er malt i sort og blir også kalt for loftet (se vedlegg 1). Selve formidlingen av innholdet i Samurai-utstillingen er fordelt i

ulike tidsepoker og soner. “Samurai krigerstanden i det gamle Japan som oppstod i Heian-perioden (784–1191) som tjenere og livvakter for aristokratene og hoffet. Fra 1200-tallet ble samuraiene den herskende klassen med shogun og daimyo i spissen” (Gundersen et al., 2023). Utstillingen begynner i den turbulente borgerkrigstiden på 1400- og 1500- tallet i Japan, da samuraiens rolle var å være en brutal og fryktet kriger. Videre i utstillingen vil museumsgjestene møte samuraien i fredstiden. Rundt år 1600 tok borgerkrigen slutt og Japan ble et samlet rike. Landet gikk nå inn i en fredsperiode som varte i nærmere 270 år. Rollen til samuraien gikk nå gjennom en helomvending, fra å være en beryktet kriger til en som tar for seg viktige samfunnsoppgaver. Sverdet legges på hylla og byttes ut med pennen. Det er her samuraien blir en overklassemann. I tiden etter krigen fikk samuraien også muligheten til å nyte kunst og kultur, og det er en tydelig sammenheng mellom samurai-kulturen og japanske kulturtradisjoner som teater, kalligrafi og te-seremonien. I slutten av utstillingen kan vi se hvordan samuraikulturen lever videre i dag. Det er gjerne gjennom reenactment-miljøene og den rike popkulturen som gjør at mange – kanskje spesielt unge- har et forhold til samuraikulturen i dag. Samuraienes arv er også å se i kampsporten som for eksempel kendo, som betyr sverdets vei og har røtter i bushido-koden.

Oppgavens neste del vil presentere arbeidsprosessen bak det praktisk-estetiske verket og den visuelle disposisjonen. Ettersom at teksten bruker en del japanske ord, så vil disse bli forklart i en sammenfattet begrepsforklaring. I tillegg vil hvordan spillet spilles bli forklart gjennom en fiktiv situasjon hvor målgruppen foretar seg en brukerreise.

Japansk begrepsforklaring:

For å veve sammen et spill med japansk kultur og estetikk, så er det nødvendig å bruke japanske elementer og ord. Vi har tatt utgangspunkt i japansk håndverk, arkitektur og andre referanser. Ordene som blir brukt mye i spillet forklares i det følgende avsnittet slik at resten av teksten blir forståelig å lese.

Shoji:

Shoji er et vindu eller en skyvedør i tradisjonell japansk boligarkitektur. Det består av et trerammeverk dekket med tynt hvitt papir (Gunnarsjaa et al., 2021)

Maedate:

En maedate er et hjelmtegn som samuraiene brukte som en identitetsmarkør for å signalisere personlige egenskaper og/eller tilhørighet til en gruppe eller et territorium (*Samurai*, 2023).

Maedatene vi har valgt er karpe, ape, kitsune, edderkopp, oni, møll og løve-hund.

Sashiko:

Sashiko er en type tradisjonell japansk broderi eller søm som bruker hvit tråd i geometriske mønstre på indigofarget stoff. Det ble brukt som dekor, reparasjon og forsterkning av klær og tøy. Opprinnelig ble det brukt på kimonoer (Grimstad Klepp et al., 2022).

Mon:

Mon, også kalt kamon, er et våpenskjold som ble brukt i det gamle Japan for å symbolisere forskjellige familier og slektstilhørighet. Det fantes flere enn 20 000 mon (*Kamon symbols of Japan*). I Samurai-utstillingen er det flere drakter og hjelmer med mon. Det vanligste for samurai-familiene eller klanene var å ha to mon til ulikt bruk. Motivene var ofte stiliserte og hentet inspirasjon fra naturen.

Pochi Bukuro:

Pochi Bukuro er japanske små og dekorative konvolutter som brukes til å gi pengegaver. Tradisjonelt er disse konvoluttene dekorert i forskjellige mønstre eller motiver og kan være laget av enten papir eller stoff. Pochi Bukuro er en måte å vise respekt eller markere spesielle anledninger som jubileer eller i høytider som nyttår. De er ofte i forskjellige størrelser, design og farger, men i utgangspunktet er de formet som et avlangt rektangel i størrelse av en pengeseddel (*Pochibukuro*).

Praktisk-estetiske verket

Det praktisk estetiske verket er et analogt spill designet med japansk estetikk som handler om bushido. Tittelen på spillet er derfor *Bushido - Kriegerens Vei*. Bushido er en oversettelse og betyr kriegerens vei på norsk. Det handler om å være bevisst og ta stilling til viktige moralske aspekter i livet og å ha mot til å stille vanskelige spørsmål. Bushido handler også i bunn å grunn å legge merke til bushidoens kraft i hverdagen, som for eksempel i blomstringen av kirsebærtrær og i en kopp med rykende varm te. Spillet *Bushido - Kriegerens Vei* skal reflektere rundt bushido, og store spørsmål som påvirker hverdagen vår, men som vi kanskje ikke alltid tenker over. Spillet skal formidle både essensen av utstillingen og samurai-kultur på en engasjerende og interaktiv måte. Spillet er en arena der deltakerne kan dykke inn i samuraienes verden og kanskje oppleve en følelse av kraft og oppdage deres indre samurai.

Som nevnt tidligere begynte hele prosessen med en nysgjerrighet i forbindelse med erfaringene vi gjorde i praksisperioden. Kombinasjonen av disse erfaringene og teorien rundt estetiske virkemidler ble grunnlaget for hvordan det praktiske estetiske-verket tok form. Formidling skulle skje med kunstnerisk tilnærming for den valgte målgruppen rettet mot en utstilling med en konkret tematikk. I begynnelsen av den praktisk-estetiske arbeidsprosessen brukte vi en del tid på å bestemme oss for hva som var viktigst. Vi stilte spørsmål om hva som burde detaljeres og hva som kunne forenkles. I den generelle avgrensningen ble det understreket at bacheloren er en konseptpresentasjon av spillet, som blir presentert i det neste avsnittet. Konseptet er en samling av ideene våre og planer som danner grunnlaget for utformingen av vårt produkt (Gundersen & Nilsun, 2021). Formålet var å visualisere og beskrive konseptet på en enkel måte. Presentasjonen inneholder skisser, materialpalett, bilder, grafikk og en prototype. I tillegg dokumenteres arbeidet bak prosessen fra den originale idéen til et utviklet spill.

Spillboks

Spillboksen er formet som en stor bok og har dimensjonene 24,5 x 5,5 x 32,5 cm. Boksen er kledd i naturfarget bokbinderlin og ubestrøket papir i samme fargetone. Over midten av boksen er det en tykk sort elastisk strikk som holder den lukket. Langs siden av lokket og på boksens rygg står tittel på spillet i japansk kalligrafi skrift. Innsiden av boksen er dekket i rødt papir med en inndeling til de forskjellige spillkomponentene. I lokket er en 29 x 21 cm kryssfinerplate som

er 2 mm tykk. Platen er laserkuttet med en historiefortellende introduksjon og dekorert med syv symboler som blir brukt flere ganger i spillet. Spillboksen tar inspirasjon fra designet til en moderne bentoboks, som er en japansk matboks. Spillets komponenter henter inspirasjon fra Japans estetikk, mytologiske vesener og symboler som var viktige for samuraiene.

Arbeidsprosessen

Vi begynte prosjektet med å lage en visuell disposisjon. Den visuelle disposisjonen inneholder inspirasjonstavler, bilder, farger og materialprøver med ideer til hvordan spillet kunne utformes. Vi begynte derfor den praktisk-estetiske prosessen med å undersøke hvilke estetiske virkemidler som appellerte til oss og muligens målgruppen.

Den visuelle disposisjonen har også tatt inspirasjon fra andre spill og visuelle forbilder. Eksempler på dette er tradisjonelle kortspill, spillebrikker og de japanske spillene shogi og mahjong, som er en form for strategibasert brettspill. Den viktigste inspirasjonen er hentet fra den japanske estetikken, arkitekturen og kunsten. Dette er også for å skape en tydelig sammenheng mellom utstillingen og spillet. Tradisjonell japansk arkitektur har flere karakteristiske trekk, et fremtredende kjennetegn er minimalisme og funksjonalisme. Funksjonalisme i arkitekturen fokuserer på konstruksjon, materialer og brukbarhet og utelukker alt som er overflødig (Gunnarsjaa et al., 2022). Arkitekturen er preget av harmoni, balanse og forbindelse med naturen.

I jakten på et passende materiale til å kle spillboksen i ble flere typer materialer vurdert. Papir som ligner på grønne tatamimatter med tekstur og striper, tradisjonelle rullematter for sushi i bambus, dekorative origami-papir med japanske mønstre og bambuspapir var noen av alternativene vi vurderte. Valget falt til slutt på naturfarget bokbinderlin, som skal gi en subtil referanse til det gamle Japan og håndverkstradisjonen. Målet var å bruke noe som ga et hint av noe gammelt. Faren ved å bruke en direkte referanse, som for eksempel bambuspapir, kan være at det oppfattes som en dårlig etterligning. Tanken bak å velge naturfarget lin, er at det plukker opp fargen til både bambuspapir og tatamimatter. Tatamimatter består av grønne risstrå som blir lysebrune som tiden går. Dessuten trekker linet frem de sofistikerte og enkle kvalitetene i japansk

estetikk og arkitektur. Linets tekstur gir boksen en sanselig og taktil følelse. Linet ble festet til boksen med lim for bokbinding. Det samme limet ble brukt for å feste det beige og ubestrøkne papiret som er rundt boksens utside. Fargenyansene på linet og papiret harmonerer godt sammen. Ved å velge farger som er ton i ton oppleves boksen som en enhet. Ubestrøket papir kan gi følelsen av noe som er av høy kvalitet og muligens resirkulert.

Når en åpner boksen blir en møtt med lysende rødt papir som står i kontrast med boksens nøytrale utside. I spillboksen er det en inndeling som følger det gyldne snitt og går gjennom den korte siden. I bentobokser er det som regel flere inndelinger som skiller ulike matretter og smaker fra hverandre. Dette skillet ble laget med ubestrøket rødt papir, med en bit kartong inni for å stive den opp. Valget å bruke papir i stedet for å male boksene kom av at papir gir et jevnere uttrykk. Boksens base er laget av papp og trekker til seg mye fuktighet. Ved å male risikerte vi at boksen kunne bli ujevn og endre form på grunn av fuktigheten.

Ved å bruke det sorte strikkbåndet til å holde boksen lukket, legger vi inn et ekstra steg når en skal åpne boksen. Det gjør prosessen mer fysisk og sanselig. Båndet er sydd med symaskin. På noen moderne bentobokser er det en liknende elastisk strikk rundt lokket på samme måte. For å trekke mat-assosiasjonen videre tar fargepaletten inspirasjon fra retten onigiri. Det er en risbolle med en bit tørket sjøgress som er en rett som ofte er å se i bentobokser .

For å trykke logoen på utsiden av lokket og langs ryggen på boksen fikk vi hjelp av en medstudent. Han har gjennomført et kurs hos makerspace i vinylkutting. Vinylen ble kuttet til etter eget design og ønske, før det ble presset på boksen med en varmpresse. Målet var å få logoen til å se silketrykket ut på boksen. Silketrykk er en teknikk som oppsto i China, men en variasjon av silketrykk ble også brukt av samuraiene i Edo perioden i Japan (All media).

Som en del av det praktisk-estetiske arbeidet har vi utviklet en visuell identitet (se vedlegg 2). Med dette mener vi et gjennomgående kunstnerisk uttrykk som fungerer som en rød tråd gjennom det praktiske-estetiske arbeidet. Konkrete eksempler på dette er gjentagende fargebruk, materialbruk, grafiske elementer og fontvalg. Tittelen på boksen er ordet Bushido skrevet på Kanji, som er et av de offisielle skriftspråkene i Japan. Kalligrafi-skriften i tittelen er en referanse

til shodō, som er kunsten av kalligrafi, som ble praktisert av samurai i Edo perioden. Videre er den røde, sorte og hvite fargepaletten sentrale farger i japansk estetikk og kultur. De grafiske elementene i den visuelle identiteten er maedatene og hanko stempelet. Hanko er den lille firkantede røde boksen med tekst ved siden av tittelen som blir brukt på blant annet konvoluttene. Hanko var opprinnelig brukt av keiseren i det gamle Japan. Fra 1085-1603 i Feudal perioden begynte samurai å bruke hankoer. Samuraiene var de eneste som fikk lov til å bruke rødt blekk i sine hankoer (Tyson, 2022).

Spillets komponenter

I denne sammenhengen blir komponentene beskrevet som delene i spillet. Noen av spillkomponentene har vi utviklet til prototyper. Disse spillkomponentene er visuelle eksempler, hvor fokuset har vært å vise form, fargevalg, sanselighet og spillbarhet. Enkelte av materialene ville muligens blitt annerledes dersom det gikk til produksjon, men disse modellene kan gi en indikasjon på vår intensjon. Spillkomponentene i spillet består av en håndbok, spillkortene, konvoluttene, spillebrikkene, shoji brettene og sashikokortene (se vedlegg 3). Vi vil forklare prosessen det har vært å lage komponentene og inspirasjonen bak.

Aktivitetløypa og håndboken

Aktivitetløypa er ordet vi bruker for å forklare handlingsrommet der spillet og formidlingsforløpet tar plass. Det er med andre ord en beskrivelse av den fysiske "løypa" deltakerne skal ta i utstillingsrommet. Håndboken blir et verktøy for å orientere seg gjennom aktivitetløypa.

Håndboken er en del av de komponentene som ikke har blitt produsert i det praktisk estetiske verket, men er en essensiell del av spillet. Håndboken skal legge til rette for bevegelsen og flyten i utstillingsrommet. Den vil forklare rekkefølgen i spillet og hvor du befinner deg i rommet. Håndboken vil være et A4 ark som blir brettet i to, slik at det enkelt kan plasseres i boksen. Baksiden vil ha et kart av utstillingsrommet i fugleperspektiv med tydelige markeringer av maedatenes plassering. I kartet vil det være en kort tekst som beskriver hva som befinner seg i

utstillingen der de er. Dette er for å kontinuerlig knytte spillet opp mot utstillingens “opprinnelige” formidling. Tanken bak vårt konsept er at spillet ville vært en etablert del av utstillingsdesignet helt fra utstillingen ble planlagt. Dette vil forsikre at rommets formidling og spillet formidlingsforløp harmonerer med hverandre.

På den andre siden av håndboken er den praktiske informasjonen deltakerne trenger for å delta. Informasjonen skal være konkret og enkel å tyde. Et av fokuspunktene i prosessen har vært å ha en inkluderende tilnærming. Hvis språket blir for vanskelig eller instruksjonene for kompliserte, kan det kanskje føre til at noen deltakere mister motivasjonen til å gjennomføre. I *The Gamification of Learning and Instruction* av Karl M. Kapp er det en liste med oversikt over de ulike type reglene man som oftest finner i spill (2012). Det er ulike typer regler som kan være med på å forme tonen for spillet. Et av punktene i listen er “operational rules,” disse reglene beskriver hvordan spillet skal gjennomføres. Ettersom at *Bushido - Krigerens vei* består av flere separate og mindre spill, vil reglene forklares fortløpende når de er på riktig stasjon. Derfor vil det i håndboken bare være de overordnede reglene eller premissene som deltakerne må forholde seg til gjennom hele spillet. Et eksempel på en av disse premissene vil være at alle i gruppen skal involveres og delta i alle spillene.

Spillebrikkene

Spillebrikkene er en del av det selekterte utvalget som har blitt produsert. De består av den samme typen kryssfiner som har blitt brukt i resten av spillets design. Oni brikken skal brukes som en komponent i et av kortspillene. En oni stammer fra japansk mytologi og folkløse. De er onde demoner som ofte forbindes med ondskap og brutalitet. I spillet vil onien ha en negativ rolle og kan skape en risikofaktor og et spenningsmoment fordi du har noe å tape.

Kortene

Et av spillets komponenter er spillkort. Spillmekanikken som kortene gir, åpner for både strategibaserte spill og spill hvor det bare handler om å ha hellet med seg. Dette gir spillene en høy grad av gjenspillbarhet. Tradisjonelle spillkort er påført tallverdier, bilder og er inndelt i sorter. En vanlig, moderne kortstokk består av 52 spillkort fordelt på fire sorter, som kalles kortfarger. De fire fargene er hjerter, spar, ruter og kløver (Bryhn, 2023). Kortstokken vi har

designet bygger på de samme prinsippene som en standard kortstokk, men vi har byttet ut symbolene med fire forskjellige mon.

Forsiden av kortene

Mon symbolene er først skissert med fargeblyant før det er blitt gjort mer grafisk i Illustrator. I motsetning til mange tradisjonelle spillkort hvor det er både symbol og tall som viser kortets verdi, har vi valgt å bare bruke tall. I midten av kortet er mon symbolet plassert. Monene er såpass detaljerte at de ikke burde nedskaleres. Hadde de blitt nedskalert og satt flere sammen kunne det sett rotete og forvirrende ut. For fargene på monene brukte vi svart og rødt. Disse er sentrale farger i japansk estetikk, men det er også de tradisjonelle fargene brukt i spillkort.

Baksiden av kortene

Kortstokken skal kunne spilles fra begge sider. Baksiden av kortene har to ulike design. Detaljene på baksiden av kortene er satt sammen av ulike lag med origamipapir. Origamipapir er tynt og delikat, men også solid nok til å klippe og forme. Teknikken som er brukt for å lage baksiden av kortene er collage. Collage gjør det mulig å sette sammen ulike farger, materialer, teksturer og mønstre slik at det harmonerer med hverandre. Hvert kort har en egenartet kvalitet og har vært en del av en kunstnerisk prosess.

Majoriteten av kortene vil være sammensatt av en hvit grunnfarge, runde blomster i rosa, rød, grønn, svart og hvit og med karpe maedaten i midten. Disse kortene skal symbolisere det gode og harmoniske. Resten av kortene vil være sammensatt på samme måte, men hvor grunnfargen er sort og mønsteret er røde, hvite og sorte blomster med skarpere kanter. Disse kortene vil ha en rød oni maedate som symboliserer det onde og truende. Den estetiske inspirasjonen til kortene er hentet fra mønster designet i japanske kimonoer og mer spesifikt hinagata-bon. Hinagata-bon er en japansk mønsterbok som ble brukt for kimono-design under Edo-perioden rundt 1603-1868 i Japan (*Illustrated book; pattern-book; print: British museum*). Designet på kimonoene er ofte satt sammen av flere ulike motiv. Motivene er ofte dyr, geometriske figurer og inspirert av naturen.

Kortene er laget av papir som veier 200 gram. Dette gir kortene stivhet og litt mer tyngde enn vanlig kort, uten at det svekker spillbarheten. Kortenes er noe større enn tradisjonelle spillekort som er 5,9 x 8,9 cm. Dette er på grunn av hvordan kortene oppleves i hånden og hvordan det kunstneriske uttrykket oppleves. Ved å lage kortene litt større kan det gi signal om at dette er noe annet enn det de kjenner til fra før, men likevel beholde parallellene til klassiske spillekort.

Konvoluttene

På hver stasjon i spillet, skal gruppene åpne konvolutter knyttet til stasjonen med oppgaveteksten inni. Oppgavetekstene er A4 ark som er brettet i tre deler, som et trekkspill, inni konvoluttene. I teksten står alt deltakerne trenger å vite for å kunne gjennomføre gruppespillet. En oppgavetekst kan for eksempel bestå av historiefortelling, antall kort, kortets verdi, meningen med spillet, vinneren og hvordan man spiller.

Konvoluttene er laget av hvitt, matt ubestrøket papir. Motivet på utsiden av konvoluttene består av spillets tillet, hanko stempelet, maedaten som er den samme som stasjonen de er på i utstillingsrommet og bushido dyden. Motivet ble utformet i Illustrator. Selve utformingen til konvolutten er inspirert av japanske gavekonvolutter, pochi bukuro.

Hensikten ved å velge disse konvoluttene er å ha en form for struktur både i boksen og i gjennomføringen. Konvolutten vil derfor ha en praktisk funksjon med å formidle det deltakerne skal gjøre på en oversiktlig måte. Det er enkelt å se sammenhengen mellom symbolet i utstillingen og symbolet på konvolutten. En av grunnene til at vi valgte å bruke konvolutter er for å gi gjennomføringen av spillet en oversiktlig flyt og bevegelse. Det er også en måte å legge til rette for og kontrollere at det er enkelt for deltakerne å forstå hva de skal gjøre når.

Shoji brettene og sashiko kortene

Hver enkelt spiller vil ha sitt eget shoji brett. Dette består av et rutenett i kryssfiner basert på shoji vinduer. Brettene ble laget hos Makerspace med laserkutter. I utstillingen skal brettene fylles opp etterhvert som spillerne beveger seg gjennom aktivitetsløypa med sashiko kortene. Sashiko kortene er blå kort med hvite geometriske mønster og tekst på. Kortene er 5 x 5 cm og er tegnet på et tykt blått ark med tynn hvit penn. Mønsteret på kortene er en blanding av fri kreativ

utførelse og inspirasjon fra originale sashiko mønstre. Denne delen vil bli utdypes i brukerreisen senere i teksten.

Om Målgruppen

Videre i oppgaven vil vi beskrive målgruppens forhold til museer og kulturtilbud basert på undersøkelser og rapporter. Målgruppen er som tidligere nevnt de mellom 13-25 år, som er et publikum som museene gjerne ønsker å få inn dørene. Det er en tydelig utvikling i tiltakene museene gjør for å nå ut til ungdommer og unge voksne. Museene har lenge vært viktige institusjoner for å bevare og formidle kunst, kultur og historie. Likevel sier ungdom og unge voksne at de har liten interesse for å gå på museum. Hva er det som skaper denne avstanden mellom denne aldersgruppen og museene?

Målgruppen for spillet er den “glemte” målgruppen. Denne gruppen vet vi sjelden benytter seg av museumstilbudene. I rapporten *Bruker- og brukerundersøkelser i museene 2019* publisert av Kulturdirektoratet, presiseres det at forutsetningene til de ulike museene er forskjellig, og at det derfor er stor variasjon i undersøkelsene. Dermed er det lite sammenligningsgrunnlag mellom de ulike museene for en samlet oversikt over museumsbruk i Norge. Det vil si hvem brukerne er, bruksmønsteret, bakgrunn for bruk og brukeropplevelsen (Sjøvold et al., 2020). Derimot er det en undersøkelse gjort i 2019 av Norstat for NRK, som sier at unge velger bort museer. I alderen 15–19 år oppgir 63 prosent at de ikke er interessert. For aldersgruppen 20–25 år er tallet 60 prosent (Staude, 2019).

I en annen overskrift fra NRK i 2017 står det følgende: “ungdommer mener Oslo-museene er trauste og gammeldagse” (Mordt, 2017). I artikkelen står det at en kulturrapport fra Oslo kommune viser at barn og unge drar på museer med en pliktfølelse, og ikke for opplevelsens skyld. Blant barn og unge var Teknisk museum det mest populære museet i undersøkelsen. Tallene tyder også på at andre museer i hovedstaden har større vanskeligheter med å engasjere et yngre publikum. I flere av de tradisjonelle museene er museumsopplevelsen ofte rettet og begrenset til observasjon, i motsetning tilbyr Teknisk museum flere interaktive utstillinger. Ifølge

rapporten kan mangelen på fri utfoldelse og sanselig opplevelse i utstillingene hos mange museer være grunnen til at unge ikke oppsøker disse. Ønske om å utforske og bruke mer av seg selv i en museums situasjon virker som en dominerende følelse hos denne gruppen. I artikkelen gjennomførte NRK et intervju av to gutter på 16 og 17 år. 16- år gamle Lars Martin Gravningsmyr sa til NRK: “Det er viktig å ha det gøy. Trykke på ting og utforske” Klassen hans var på tur til Teknisk museum. Her fikk de sammen teste hvordan en kodemaskin fungerte. Klassekameraten Kristoffer Johansen var enig med Gravingsmyr og sa: “På en del andre museer ser man bare på ting, og det er ikke så mye å gjøre. Jeg liker de interaktive utstillingene som er her på Teknisk museum, sier Johansen.” (Kilde, NRK, 2017).

Personer som har liten interesse for å gå på museum, blir kategorisert som non users, altså ikke-brukere. En ikke-bruker er en person som ikke benytter seg av et tilbud eller en tjeneste (*Det Norske Akademis ordbok*). Dersom en ser på tallene i rapporten er det trolig at ungdom og unge voksne er en gruppe som er mindre representert. Dermed kan de bli ansett som en del av kategorien ikke-brukere.

I rapporten *Guide on non-user consultations* skrevet av Christina Lister for South East Museum Development Programme påpeker de at museene må selv identifisere sin brukerbase. “Museums must be able to identify non-users and their barriers to participation, in order to develop a plan to broaden its range of users” (2017). Etter at museene har identifisert hvem som er deres ikke-brukere, må de finne løsninger som tilrettelegger dersom de ønsker en endring. Dette kan være med på å identifisere og bryte ned de barrierene som har hindret for deltagelse. Det kan være vanskelig å finne et nøyaktig svar på hva disse barrierene er, men en viktig pekepinn kan være å se på hvordan forventningene til museer har endret seg.

En av de mer merkbare utviklingene og tiltakene blant museer de siste årene er bruken av sosialemedier for å aktualisere museumskommunikasjonen. Det er mange museer som har tatt i bruk digitale plattformer for å forbedre selve museumsbesøket, men også for å invitere til å utforske museet under egne premisser. De som er interesserte får kanskje innblikk i selve utstillingsrommet, hvor en kan få et inntrykk av hva man kan forvente seg av museumsbesøket.

Sosiale medier kan også være en plattform hvor man får mulighet til engasjere seg med andre som har samme interesse for museet.

Flere museer i Oslo jobber målrettet med å nå ut til et ungt publikum gjennom sosiale medier. Kunstnerne hus, Nasjonalmuseet og Astrup Fearnley har to samarbeidsprosjekter med tilrettelagte tilbud til direkte målgrupper. For de i alderen 16-19 år har de rekruttert ungdommer i samme aldersgruppe til å jobbe som formidlere. De kaller seg for Blikkåpnere. På Instagram kontoen vises videoer og bilder av de unge kunstinteresserte som snakker om kunst, utstillinger og arrangementer en kan bli med på. Alle blikkåpnerne har en introduksjonsvideo av seg selv, hvor de snakker om sine interesser, hvor gamle de er og hvorfor de ville bli blikkåpnere. De samme museene har også en kunstklubb kalt Plot Oslo for unge mellom 18 og 25 år, med månedlige gratis kunstarrangementer. Begge instagramkontoene promoterer arrangementer, workshops og sosiale tilbud de avholder.

“I følge kunsthistoriker Dorothea Von Hantelmann er vendingen mot publikums opplevelse en del av noe større - "opplevelsessamfunnet" - et samfunn der opplevelsen er viktig i alle ledd av kulturen (Hantelmann, 2014, sitert i Myrvold og Mørland, 2019, s. 14). Vi tolker det som den “glemte” målgruppen er en del av “opplevelsessamfunnet” hvor publikumsopplevelsen må verdsettes. Fraværet av målgruppens interesse kan bli sett på som et behov for endring. Endringen kan muligens starte ved at deres stemmer og meninger blir hørt i kulturarenaen. Derfor ønsker vi at spillet skal være et formidlingsforløp som kan legge til rette for dialog og potensielle estetiske erfaringer. I motsetning til de digitale virkemidlene hvor en opplever museet individuelt, ønsker vi at spillet skal være en sosial hendelse hvor målgruppen kan dele en felles erfaring. I den neste delen skal vi derfor forklare hvordan formidlingsforløpet hadde utspilt seg for steg i en skapt situasjon hvor en 9. klasse skal spille.

Brukerreisen - en fiktiv situasjon

En 9. klasse med 23 elever skal spille. Når de kommer til museet blir de møtt av en omviser som ber lærer om å dele klassen inn i seks ulike grupper. Gruppene vil derfor bestå av 3-4 personer. Omviser tar med seg klassen til trappeoppgangen som er starten av utstillingen, her skal en fra

hver gruppe trekke en brikke med et symbol som indikerer hvor i utstillingen de skal begynne. Det er syv ulike stasjoner i spillet og hver stasjon er markert med et symbol i form av en maedate. Maedatene i spillet er syv ulike dyr og i spillet representerer de hver sin dyd i bushido. Når gruppene har fordelt seg ut i utstillingen, skal de åpne boksene og finne konvoluttene med det samme symbolet/maedaten som stasjonen de er på. Alle på gruppen tar hvert sitt shoji brett fra boksen. Inni konvoluttene ligger et spilleoppdrag som gruppen skal gjøre i fellesskap. På hver stasjon vil det også være et spørsmål knyttet til bushido dyden til stasjonen. På stasjonen er det 3-5 svaralternativer på bushido spørsmålet, hvor hver enkelt deltaker velger et svarkort og putter det i shoji brettet sitt. Det finnes ikke noe rett eller galt svar blant alternativene, derfor må hver person tenke over hva de mener er riktig svar for dem selv. På baksiden av svarkortene er det ulike mønstre. Disse mønstrene er inspirert av sashiko broderi. Når de kommer til siste stasjon og åpner konvoluttene, vil de først bli bedt om å snu shoji brettene. På baksiden er det syv ulike sashiko kort med forskjellige mønstre. I den spillets siste del vil de få vite at de har gjennomført et hemmelig spill. Et spill som viser hvilken samurai de er basert på de moralske valgene de har tatt. I den siste konvoluttene vil det ligge en oversikt for å tyde sashikoens betydning. Oversikten med svaralternativene gir beskrivelser av enten gjenstander, våpen, egenskaper eller noe annet knyttet til samuraiene. Noen av gjenstandene vil vi at deltakerne skal kunne finne i utstillingen. Da vil det være beskrevet kort hva det er og hvor de kan finne det i rommet for å lære mer om det. Hvis deltakerne er på stasjonen som representerer dyden for mot, får de spørsmålet "Hva er mot for deg?". Da velger de det svaralternativet på sashiko kortet som de opplever at passer best for dem. Svaralternativene til dette spørsmålet kunne for eksempel vært: ekte mot er å si min mening selv om andre er uenige, mot handler ikke om å være uredd, men å trosse frykten og å gjøre det uansett eller mot er å vise at du er glad i noen. Svaralternativene kan representere tre ulike våpen og dersom de velger svaret: "Mot for meg er å vise at du er glad i noen." kunne gjenstanden de fikk vært en naginata. Naginata er et våpen ofte brukt av kvinner i samuraitiden. Da ville de som fikk naginata blitt oppfordret til å studere detaljene, håndverket og bruksområdet til våpenet. Det å være i en utstilling med mange gjenstander kan være overveldende, og det kan være utfordrende å velge ut hva som skal studeres i detalj.

Ettersom at shoji brettet består av ni ruter er de to siste for å velge sin egen maedate og skrive sitt eget samurainavn. Ifølge en av lektorene på museet, så var det flere samuraier som fant på sitt eget navn. De brukte ofte et dyr de ville ha egenskapene til og kombinerte det med stedet de kom fra. Et eksempel på hvordan dette kan være for deltakerne er Krepsen fra Asker eller Haren fra Lillestrøm.

Litt av ideen bak shoji brettet er også hentet fra prinsippene til Instagram. Instagram er en digital plattform hvor mennesker ofte deler bilder av seg selv og gir omverden innblikk i sitt liv. En bygger den perfekte profil, med bilder og videoer i et strukturert rutenett. I shoji brettet har deltakerne på mange måter gjort det samme, men her baseres det visuelle på de moralske valgene de har tatt og ikke hvilket ytre man vil perfektionere for andre. Shoji brettet kan også ha en individualiserende kvalitet i den helhetlige opplevelsen, deltakerne skal ta egne personlige valg. Det hemmelige spillet er individuelt for hver person, dette er gjort som et bevisst grep for at alle skal være til stede i opplevelsen.

Gruppespillene

I neste avsnitt vil vi presentere noen av gruppespillene, deres tilhørighet til bushido, maedate, utstilling og historiefortellingene. Forklaringene som presenteres her er hovedsakelig for oppgaven og ikke hvordan det ville vært for deltakerne. Vi har skrevet to eksempler på hvordan kortspillene kunne blitt beskrevet og forklart i spillet. Alle spillene begynner med en historiefortelling. Historiefortellingene skal ta deltakerne inn i en situasjon eller hendelse som er knyttet til stasjonens dyd og maedate. Historiefortellingene har fiktive samuraier eller karakterer og bruker aktivt beskrivelser av sanser. Noen av historiene trekker også inn elementer fra epoken i utstillingen. Historiefortellingen begynner allerede når en åpner boksen. I lokket er det en tekst som prøver å fange spillets essens og sette tonen for opplevelsen deltakerne nå skal tre inn i. Historien som står trykket i lokket er følgende: “Vinden puster gjennom trærne og blåser en fjærlett slørete dis over risåkeren. En trane krakser og flyr vekk når en samurai kommer ut av skyggene og bryter stillheten. I ekkoene av det gamle Japan leter en ensom samurai etter sitt sanne jeg. Verden er i ubalanse etter drapet på en urgammel mester. Kun gjennom samarbeid vil

krigerne løse koden om bushido. Kan krigerne finne balansen og gjenopprette harmonien? Vil samuraien oppdage seg selv?”

Skjebne og krig

I dette spillet er maedaten en ape. Apen er et symbol på hell og lykke i japansk kultur. Fortellingen baserer seg på hvordan mennesker kan styre mye i livet, men ikke hellet og skjebnen. Bushidoen knyttet til denne maedaten og spillet er integritet, fordi krigerne må stå for sine valg. I krig kan en styre soldater, våpen, rasjonering, men en kan ikke kontrollere skjebnen. Historien til dette spillet er følgende: “I nattens blodige skumring lurte en uovervinnelig fiende som samurai-generalen Takeshi Nakamura ikke hadde forutsett. Han styrte sine menn, våpen og strategier med stålkontroll og marsjerte frem i det ulendte skogsterrenget i høyt tempo. Raske sølvglimt fra katanaer som skilte hoder fra skuldrene skulle bringe Takeshi til seier. I hjertet av kaoset møtte han sin likemann, noen han ikke kunne styre, nemlig skjebnen.”

Dette spillet baserer seg på kortspillet svelte reven. Deltakerne skal fordele alle kortene likt mellom hverandre, slik at de får omtrent like mange kort. Hver av deltakerne skal samle kortene de har på hånden i en bunke med forsiden ned. Målet med spillet er å ende opp med hele bunken. Deltakerne snur det øverste kortet i sin håndbunke, og legger det med forsiden opp foran seg. Dersom kortene som ble snudd har forskjellig farge, skjer det ingenting. Begge snur så det neste kortet i bunken, og legger det også med forsiden opp fremfor seg. Kortene skal legges rett oppå det kortet som sist ble lagt ned. Prosessen med å snu kort samtidig fortsetter, helt frem til man snur et kort med samme farge. Dersom disse har samme farge, skal man sammenligne hvem som har det høyeste kortet. Den med det høyeste kortet vinner alle kortene på bordet og for legge dem nederst i sin håndbunke. Dersom en er tom for kort på hånden, tar man opp de brukte kortene fra sin egen bunke. De skal snu dem slik at de ligger med forsiden ned, men de skal ikke stokkes. Spillet er ferdig når en spiller sitter med alle kortene.

Dette spillet baserer seg som sagt på et mer tradisjonelt kortspill som heter *svelte reven*. *Svelte reven* kan også sammenlignes med kortspillet *krig*. *Krig* har samme gjennomføring, men det handler kun om verdien på kortene som legges frem og ikke farge. Den originale ideen var å

bruke premissene til *krig*, men vi landet på *svelte reven*, dette er fordi reglene og antall spillere som kan være med er lettere å endre i *Svelte reven* enn i *Krig*.

Spilletts regler, gjennomføring og tittel er knyttet til delen i utstillingen som handler om samurai i krig. Spillet baserer seg også på flaks og det er skjebnen som styrer utfallet. I selve spillet ville ordforklaringen på kortspillet vært enklere og mer direkte. Vi har lagt ved to eksempler på dette som ligger vedlagt (se vedlegg 4)

Kitsunens maske

I dette spillet er maedaten en kitsune rev, som er lure hamskiftere som kan være både gode og onde i japansk kultur. Ofte blir reven ansett som en slu karakter som trer inn i andre roller for å oppnå sin egen vilje. Historiefortellingen i dette spillet handler om tillit og lojalitet i forbindelse med en kitsune. Bushidoen til dette spillet er lojalitet og plikt. Spillet skal spilles i delen i utstillingen som handler om samurai i fred fordi om freden skal opprettholdes trenger keiseren lojale menn. Historiefortellingen til Kitsunens Maske er følgende: "I en stille, tåkelagt fjellskråning klamrer en gudsforglatt landsby seg til berget. Rykter om svik og bedrag danser på leppene til landsbyborgerne. Stjålne blikk som streifer Kenjiro Saitos ansikt på jakt etter spor av pels og hoggtenner. Er han en venn, eller er han en fiende?"

Hvordan en spiller

Dette spillet er inspirert av elementer fra (ta ringen og la den vandre) drikkeleken Opus. Spillet begynner med at gruppen må sette seg i ring. Deretter er de nødt til å velge en spillmester (leder for spillet). Dette gjør de ved å diskutere hvem i gruppen som er mest lojal. Når de har blitt enige om hvem de mener skal ta rollen, får spillmester kortstokken. Her skal baksiden av kortstokken bli brukt. I boksen er det en trebrikke formet som en oni. I dette spillet har onien rollen som en joker. Spillet begynner med at gamemasteren holder kortene i en bunke i hånden med forsiden mot seg. I det øyeblikket gamemasteren snur et kort og legger det fremfor seg med baksiden opp, har spillet begynt. Samtidig skal de andre deltakerne sende onien rundt i ring. De sender den til personen til høyre for seg. Baksiden av kortene er hvite med blomster og en koi maedate, men enkelte er sorte, med røde blomster og en rød oni maedate på. Når kortet som blir lagt frem er

hvit med koi skal spillmesteren fortsette å legge på nye kort, mens de andre deltakerne skal fortsette å sende onien rundt. Dersom kortet er sort med en oni, skal de stoppe. Deltakeren som holder onien er da ute av spillet og må trekke seg tilbake. De andre fortsetter til det kun sitter igjen en vinner.

Hvordan utfallet i dette spillet blir, vil for det meste være opp til tilfeldighetene, men det er også basert på spillmesters valg. Spillmesteren kan velge tempoet kortene blir lagt frem og kan dermed øke risikoen for at et sort kort kommer. Spillerne kan også bestemme tempoet de sender onien til hverandre. Dersom en deltaker fra start velger et høyt eller lavt tempo, vil det kanskje påvirke interaksjonen mellom alle deltakerne. Vil de spille et rettferdig spill eller er de mest opptatt av å vinne? Dette spillet lagde vi for at deltakerne får en betydelig rolle i hvordan dialogen og fellesskapet mellom hverandre blir. De skal kunne være med å individuelt påvirke samhandlingen og opplevelsen. Alle stemmene i gruppa er viktige og her utgjør dialogen mellom dem resultatet i spillet.

Hedersblomsten

I *Hedersblomsten* er dyden i bushido medfølelse. Maedaten er en karpefisk, eller koi fisk, som betyr kjærlighet på japansk. Karpen er et symbol på styrke og mot. *Hedersblomsten* skal spilles i tehuset i utstillingen, hvor tema er ritualer, meditasjon og rom for mennesker. Dette spillet bryter med de andre spillenes intensitet. Oppgaven baserer seg på rolig samarbeid og rom for å tenke. Historiefortellingen til dette spillet handler om at det krever styrke å vise sårbarhet og kjærlighet. Historien er følgende: “Asken rant som sand i et timeglass mellom de smale fingrene til Hiroshi Kuroda. I møte med vannet lagde de små, ploppende lyder, og danset langs bølgenes myke skvulp. Takeshi ble hjemsøkt av spørsmål som lusket like under overflaten. Er det virkelig nødvendig å lide så dypt for å elske så intenst? Hva er prisen på kjærligheten? Hiroshi visste nå at det krevde mot å elske, for i kjærlighetens dønninger venter sorgen som en taus og trofast følgesvenn.”

Hvordan en spiller

I origami-oppgaven skal deltakerne samarbeide. De skal sammen brette en vannlilje. Når deltakerne åpner konvoluttene vil de få beskjed om at alle skal bidra i å brette vannliljen med det vedlagte origamipapiret. De blir instruert om å sette seg i en sirkel og legge oppskriften i midten av sirkelen. Hver person skal gjøre et steg i oppskriften før de sender den videre til personen ved siden av seg. Når de har brettet blomsten skal alle dedikere den til en de er glad i. De skal skrive navnene til de menneskene de har valgt inn i kronbladene. Til slutt skal de feste en tråd til blomsten og henge det opp i treet i utstillingen. Dette vil være sporet deltakerne legger igjen i utstillingen.

Vi har valgt denne oppgaven for at deltakerne skal bli en del av det helhetlige uttrykket i utstillingen. Utstillingsrommet skal tydelig vise at de besøkende er medprodusenter og at deres påvirkning er viktig i museet. Etterhvert som treet fylles opp med blomster blir det også tydelig for andre besøkende at man kan interagere med utstillingen.

Drøft

I oppgaven har vi gått gjennom prosessen det har vært å lage *Bushido - krigerens vei*. I den forrige delen av oppgaven har vi beskrevet bakgrunnen for hvorfor vi valgte å lage et spill, den praktiske-estetiske prosessen, valget av målgruppe og noen av spillets komponenter. I den neste delen vil vi trekke inn og drøfte teori på bakgrunn av valgene vi har gjort.

Oppgaven bruker John Dewey sin teori om å gjøre en erfaring. Kapitlet *Å gjøre en erfaring* (1934) er hentet fra boken *Estetisk Teori: En antologi* (2008). For å trekke inn museets og formidlingens rolle har vi brukt boken *Kunstformidling: Fra verk til betrakter* (2019) av Charlotte Blanche Myrvold og Gerd Elise Mørland. Det vil også være utdrag fra artikkelen *Hvorfor formidle kunst* skrevet av Maria Lind. Hun skriver “formidling rommer et bredere spekter av tilnæringsmåter til utveksling mellom kunstverk, institusjoner og verden utenfor” (2019). Det er i dette spekteret av ulike tilnæringsmåter vi ville lage vårt spill som et formidlingsforløp. Ettersom at vi har brukt historiefortelling som et verktøy for å kommunisere med deltakerne, anser vi det som relevant å drøfte historiefortelling som et prinsipp i spillifisering. I tillegg drøftet vi sammenhengen mellom estetikk og estetiske virkemidler i

opplevelsen av et spill. For delen av oppgaven som tar for seg spillifisering har vi drøftet opp mot boken *The Gamification of Learning and Instruction* (2012) av Karl M. Kapp.

Derfor drøfter vi rundt problemstillingen **“Hvordan kan estetiske virkemidler og spillifisering brukes til å lage et formidlingsforløp i et museum?”**.

I boken *The Gamification of Learning and Instruction* av Karl M. Kapp blir estetikk fremhevet som en viktig faktor i utviklingen av spill. “Ignoring the aesthetics in the design and creation of a game or the use of gamification techniques reduces the overall experience of the players” (2012). Kapp fremlegger at manglende fokus på estetikk i spillutviklingen kan ha en negativ innvirkning på den totale opplevelsen. Derimot kan en utarbeidet estetikk potensielt skape økte forventninger til opplevelsen og spillet. Vår persepsjon av noe som appellerer visuelt, kan påvirke den helhetlige erfaringen. Kapp presiserer likevel at et estetisk vakkert spill ikke automatisk gjør det til et bra spill, men det kan være med på å påvirke inntrykket. “It is not that good aesthetics will make a bad experience great; they won't. But they can lift a good experience into a great experience” (2012). Hvis det estetiske førsteinntrykket øker forventningene til hva som skal skje, kan det mulig engasjere deltakerne i gjennomføringen av spillet og bevegelsen mot en fullbyrdet erfaring. Den estetiske erfaringen starter allerede når de kommer inn døren på museet. De trer inn i ny “verden” hvor de skal oppleve noe annet. Hvis det fysiske utseendet bygger opp under de forventningene som starter allerede før spillet begynner, er muligheten for en fullbyrdet erfaring større.

Det fysiske spillet som et formidlingsforløp kan kanskje oppleves som noe som bryter med forventningene en har til museumsopplevelsen. Det skiller seg kanskje fra andre utstillinger eller museumsbesøk deltakerne har erfart tidligere, noe som kan gi dette museumsbesøket en større mulighet til å oppnå en fullbyrdet erfaring. I kapittelet *Å gjøre en erfaring* hevder John Dewey at det er kvalitative forskjeller på det som oppleves som erfaringer. Erfaringen kan enten være fullbyrdet eller ufullstendig. En ufullstendig erfaring er en overfladisk erfaring og defineres sjeldent som minneverdig. En fullbyrdet erfaring handler ikke bare om selve opplevelsen, men også hvordan den blir reflektert over og tolket i etterkant. “Erfaring i denne vesentlige betydningen defineres gjennom de situasjonene og episodene vi umiddelbart omtaler som

“virkelige erfaringer”; det er de tingene vi i ettertid viser til med uttrykket “Det var litt av en erfaring” (Dewey, 2008, s. 196-197).

Estetiske erfaringer kan være fullbyrdet, men ikke alle fullbyrdete erfaringer er estetiske. En estetisk erfaring kan skje når kroppen og sansene blir involvert i opplevelsen. Som regel oppstår estetiske erfaringer i forbindelse med kreativitet, sanselige møter og estetisk velbehag. “Ordet “estetisk” viser, som vi allerede har påpekt, til erfaring som en vurderende, sansende og nytende handling. Den denoterer mottakerens holdning mer enn opphavsmannen” (Dewey, 2008, s. 205). Interaksjon med kunst, musikk, naturen eller andre estetiske uttrykksformer kan gi en estetisk erfaring. Et valg vi gjorde når vi lagde spillkomponentene og spillboksen, var å være bevisst på å bruke sanselighet og estetiske virkemidler. Vi ville at sansene skulle vekkes i det øyeblikket man tar på spillet og når man gjennomfører det. Utsiden av spillboksen hadde originalt en glatt og lite taktil overflate, og når vi prøvde ut spillene vi har lagd med tradisjonelle spillkort, fikk vi ikke den sanselige følelsen vi var ute etter. Derfor ble materialene som ble brukt i spillet viktige. Det estetiske uttrykket skal en blanding mellom noe nytt og noe gammelt. Det et bilde på hva spillet representerer, en bro mellom det moderne, det historiske og spillerne.

De estetiske erfaringene som etterlater seg rom for refleksjon og kan omtales som Deweys “det var litt av en erfaring” kan defineres som en fullbyrdet erfaring. Likevel er ikke alle fullbyrdete og ufullstendige erfaringer estetiske erfaringer, ettersom at de kan innebære andre deler av livet som er utenfor det estetiske. Estetisk erfaring kan også ha en særegenhet og en individualisert kvalitet. Vårt formidlingsforløp kan oppleves å ha en individualisert kvalitet, noe som kan være med på å føre til en estetisk erfaring; “... erfaring er en helhet, og i seg bærer den sin egen individualiserte kvalitet og selvsikkerhet. Det er en erfaring.” (Dewey, 2008, s. 196)

For å oppnå en estetisk erfaring kan en bruke estetiske virkemidler. Estetiske virkemidler kan øke kommunikasjonen og forbindelsen med deltakeren gjennom visuell appell, opplevelser og sanselig formspråk. Estetiske virkemidler kan handle om både kunstnerisk utforming, men også om noe større og mer abstrakt. I forbindelse med spillets estetiske utforming, har vi brukt estetiske virkemidler som en gjennomgående visuell identitet med symboler, grafiske elementer, form, komposisjoner, tittel, fargepalett og materialvalg. Den visuelle identiteten med symbolene

som blir brukt flere steder i spillet kan gi deltagerne en følelse av gjenkjennbarhet og gjentakelse. En visuell identitet som går som en rød tråd gjennom alle prosesser i spillet, fra utformingen til utstillingens design gir et inntrykk av noe som er nøye planlagt med en intensjon.

De estetiske virkemidlene brukt i spillets design kan en argumentere for er med på å øke sjansene for at deltakerne kan få en fullbyrdet estetisk erfaring. Likevel er ikke den visuelle utformingen nødvendigvis alt som må til for å skape en estetisk og fullbyrdet erfaring. De estetiske virkemidlene handler ikke kun om den visuelle utformingen, men det omfatter også spillet i seg selv. En kan anse spillet som et estetisk virkemiddel i formidlingen av utstillingen. Det handler om å skape kontaktflater mellom gjenstander og mennesker, noe som spillet kan bidra med. På bakgrunn av Maria Lind sin forklaring på hva formidling som begrep innebærer, så er det åpent nok til å romme et bredere spekter av tilnæringsmåter. Hun sier "Som begrep virker formidling (mediation) som om det er åpent nok til å romme et bredere spekter av tilnæringsmåter til utveksling mellom kunstverk, institusjoner og verden utenfor." (Lind, 2019).

Dewey mener at det krever tilstedeværelse for at deltakerne skal oppnå en fullbyrdet estetisk erfaring. Det holder ikke med en observasjon, spillerne må derfor aktivt delta. Med andre ord er ikke en estetisk erfaring garantert, ettersom at det krever innsats fra begge parter. Dette kan medføre at erfaringen ender som ufullstendig. Dewey beskriver en ufullstendig erfaring som: "Vi begynner og stanser opp, ikke fordi erfaringen har nådd det endepunktet for hvis skyld den ble igangsatt, men på grunn av avbrytelser utenfra eller indre slapphet." (Dewey, 2008, s. 196). Dette kan tolkes som at en fullbyrdet erfaring ikke kan oppstå om opplevelsen påvirket av stopp eller avbrytelser og ikke har en tydelig avslutning. Erfaringen er avhengig av å ikke møte på avbrytelser som skiller seg fra resten av opplevelsen i situasjonen. Derimot er ikke alle pauser og hvilesteder avbrytelser, ifølge Dewey. Han påpeker at når materialet vi erfarer får nå fullbyrdelse "er det ingen hull, ingen mekaniske sammenføyninger eller dødpunkter når vi har en erfaring. Det forekommer pauser, hvilesteder, men de understreker og definerer opplevelsen" (Dewey, 2008). I motsetning kan pausene og hvilestedene heller bidra til å påvirke bevegelsen i erfaringen. I spillet kan den tydelige avrundingen av erfaringen være når alle spillene i boksen er gjennomført, og alle gruppene samles til en felles avslutning med en siste konvolutt å åpne. Formuleringen av spillet er derfor avhengig av å presisere at opplevelsen har en tydelig start og

slutt. I spillet kommer alle gruppene til å fordeles på ulike stasjoner rundt i utstillingen når de først får utdelt spillet. Dette er for å skape en flyt i formidlingsforløpet og hindre at deltakerne skal stoppe opp og bli distraheret med andre tanker utenfra. Hvis de ender opp med å vente i kø fra stasjon til stasjon, kan det føre til at fokuset tas vekk fra det de gjør i øyeblikket og det blir en avbrytelse. Derimot kan kanskje periodene fra et spill til et annet bli sett på som hvilesteder fremfor avbrytelser hvis de er lagt opp til det. Etter at de har gjennomført et spill vil kanskje hvilestedene heller åpne opp for refleksjon og emosjonell resonnering over det de nettopp har gjort, og bygge spenning for det neste som kommer. På den andre siden kan dødpunktene muligens oppstå om betrakteren føler på mangler. Dette kan for eksempel være om de opplever mangel på tilstrekkelig veiledning, at spillboksens innhold er ufullstendig eller at orientering i utstillingen er utfordrende. Dette kan også potensielt føre til at opplevelsen ikke blir fullbyrdet. En måte å forhindre dette kan være hvis en omviser eller en fasilitator befinner seg i nærheten, og kan assistere om et slikt problem oppstår.

Som nevnt i avsnittet over skal formidlingsforløpet ha en start og en slutt. Deltakerne vil bli ført gjennom utstillingsrommet, noe som kan gjøre erfaringen av utstillingen om til en bevegelse som potensielt kan føre til en fullbyrdet erfaring. “Idet en del fører til en annen og en del viderefører det som gikk forut for den, vil hver del oppnå et eget særpreg” (Dewey, 2008, s. 197). I denne museumskonteksten kan de ulike stasjonene i spillet oppnå hvert sitt særpreg fordi hvert spill har en start og en slutt og hver del fører til den neste. Når man har fullført en stasjon vil det være et steg nærmere en helhetlig gjennomføring av utstillingsrommet.

I essayet *Kvalitet og deltakelse* i museer beskriver kulturforskeren Brita Brenna vendingen mot publikumsdeltakelse i museumsformidlingen og hvordan museene har fått nye oppgaver, “fra å være steder der spesielt verdifulle ting oppbevares, omformes de til steder for dialog og sosial inkludering” (Brenna 2016, sitert i Myrvold og Mørland, 2019). Spillet som formidlingsforløp har til hensikt å invitere til dialog om og rundt utstillingen, og samtidig gi plass til å komme med egne refleksjoner. Det skal være en museumsopplevelse som beveger seg mer mot læring og opplevelse, fremfor undervisning og institusjon (Myrvold et al., 2019). Med andre ord at deltakerne drives av en indre motivasjon. Hvor handlingene er av egen interesse og hvor de nyter læringsprosessen og en følelse av mestring. Forøvrig kan museet potensielt bli en miljøendring

og en annen kontekst for unge å lære i. I kontrast til den kanskje statiske undervisningen som preger hverdagen for mange i den “glemte” målgruppen, er spillet i utstillingsrommet en måte å utfolde seg blant nye visuelle inntrykk er erfaringer. Museene er også institusjoner som disponerer offentlige midler, noe som er viktig at deles med den allmenne befolkningen. Formidlingen av de offentlige midlene handler likevel ikke bare om å overføre kunnskapen, men å skape en arena for sosial og kulturell utvikling. "Institusjonens oppgaver som rene kunnskapsforvaltere, er ikke lenger like tydelige" (Myrvold et al., 2019). Boel Christensen-Scheel sier i teksten at det handler om å skape gode opplevelser for de besøkende, og om å forvalte kulturarven til en stadig større andel av befolkningen (Myrvold et al., 2019) I forbindelse med formidlingsforløpet vil målet være å dele kulturarven og gjenstandene i Samurai-utstillingen til en større andel av befolkningen. Derfor kan det være nødvendig å kartlegge hvem som sannsynligvis ikke oppsøker museet og ikke får sett samlingen. Spillet vårt er derfor dedikert til den “glemte” målgruppen.

De som ikke oppsøker museet blir omtalt som ikke-brukere, men begrepet ikke-bruker opplever vi som et negativt ladd ord, fordi det retter fingeren mot brukerne som problemet. Hvorav den “glemte” målgruppen skifter “skylden” over på institusjonene. En kan spekulere i om navnet ikke-bruker er en selvoppfyllende profeti. Den glemte målgruppen, eller ikke-brukere, blir kategorisert som uinteressert og kanskje det er nettopp derfor de er ikke-brukere.

På den andre siden kan målgruppeinndeling ha negative konnotasjoner. Boel Christensen-Scheel presiserer at det ofte er den som initierer til deltakelse som sitter med makten. Hun viser til et intervju gjort i 2017 av Tates daværende direktør for læring og formidling, Anna Cutler hevder “direkte målgruppeinnretning i et museum er problematisk. Også fordi asylsøkere, blinde eller eldre, sjelden ønsker å bli inkludert i museet som nettopp asylsøkere, blinde eller eldre.” (2019). Problematikken med målgruppeinnretning kan være en mulig fallgrube for spillet. Hvis vi hadde forsøkt å etterligne referanser fra media og populærkultur som målgruppen bruker, kan det ha en negativ effekt. Hvis vi bruker en ordlyd vi tenker er gjeldende og dermed inviterende, kan det skape et skille mellom oss og målgruppen. Målgruppen har en relativt stort spenn i alder og er i ulike stadier i livet. Det er likevel en fellesnevner, og det er at de oppsøker sjeldent museer ut av egeninteresse. Derfor vil formidlingsforløpet heller ha et bredere omfang og tilpasses etter det.

Cutler sier også at det er nødvendig å tenke at alle grupper er mulige publikummere. For at de ulike publikumsgruppene skal oppleve å få mest mulig ut av utstillingene, kreves det at museene legger tilrette og gjør endringer som er nødvendig. Dette kan innebære språklige, sanselige eller fysiske forandringer (Myrvold et al., 2019). En kan tolke dette som at direkte målgruppeinretning kan være problematisk, men på den andre siden kan det være nødvendig for å nå ut til flest mulig ulike publikumsgrupper.

Den estetiske erfaringen er avhengig av det symbiotiske forholdet mellom oss som produsenter og designere av spillet, som legger til rette for den estetiske erfaringen og aktiv deltagelse fra de som spiller spillet. Ifølge Dewey kan ikke den skapende og mottakende fasen i kunsten skilles fra hverandre. Han påpeker at den skapende delen av kunsten må ha estetiske preg for å kunne kalles kunstnerisk (Dewey, 2008, s.206). Derfor må persepsjonen til både kunstner og mottaker bli tatt i betraktning for at et kunstverk skal være genuint kunstnerisk. *Bushido - Krigerens Vei* er et konsept til et spill hvor vi har utviklet en prototype gjennom kunstneriske prosesser. Ut ifra dette kan en anse spillboksen som et kunstverk.

I prosessen med å lage formidlingsforløpet var det nødvendig å være bevisst på makten vi har, og måten vi forvalter den på. Derfor var det nødvendig å finne ut av hva som var viktig for å kunne styre deltakernes opplevelse. Hvilken makt vi har ovenfor opplevelsen ligger i utformingen og formidlingsforløpets struktur og i ordlyden vi bruker. I de stasjonsbaserte spillene skal alle i gruppa være med. Formidlingsforløpet og språket som brukes skal være inkluderende for alle spillerne og en trenger ingen forkunnskaper for å kunne delta. Spillet skal invitere til fellesskap, dialog og en sosial opplevelse. Det skal ikke være en situasjon hvor prestisje og egenskaper blir bedømt. På den ene siden skal deltakerne ikke føle på et press om at de må prestere og risikere å feile. På den andre siden vil vi likevel ikke ta vekk deltakernes rolle som medprodusenter.

“Professor emeritus i museumsstudier, Eilean Hooper Greenhill, argumenterer for at museene må engasjere publikum som medprodusenter.” I teksten *Museums and the interpretation of visual culture* beskriver hun en stadig bevegelse fra å tenke på museet som fysiske samlinger som er oppbevart kun til observasjon, til å la et fremtidig museum bli forstått som prosesser og opplevelser som publikum er med på å forme og er deltakende i (Myrvold et al., 2019, s.13).

Det vi har tenkt i spillutviklingen er at alle spillene skal ha noen fellesnevner og prinsipper som vi må forholde oss til. Det felles spillet, spørsmål knyttet til bushido dyd, plassering i utstillingen, og maedaten var regelen vi satte for oss selv når vi utviklet spillet. Dette ble basen for hva som er viktig for oss å kunne styre i deltakernes opplevelse. Gjennom historiefortelling som spillifiseringsprinsipp kunne vi bestemme hvordan ordlyden og stemningen i spillet skulle være. De fiktive historiene kan kanskje føre formidlingen vekk fra å ha en belærende holdning, som handler mest om opplæring og overtalelse. Det kan kanskje få frem et ektefølt og aktivt engasjement i deltakerne til å oppleve læring i erfaringen. Lind sier “Vi kan altså si at formidling gir rom for en mindre belærende holdning, mindre opplæring og overtalelse og mer aktivt engasjement, som ikke behøver å være selvekspressivt eller kompensierende” (Lind, 2019). Maria Lind skriver også at formidlingsavdelinger ofte blir pådratt ansvaret for å utdanne publikum og “fikse” det som burde vært ansvaret til skoler, høyskoler og universiteter. Deres jobb som forvaltere av samlinger og arrangører av utstillinger, tar seg av den mer integrerte, og derfor antagelig mer virkningsfulle opplæringen (Lind, 2019).

Et annet prinsipp fra spillifisering som vi har brukt for å knytte utstillingen og spillet mer sammen, er gjennom historiefortelling. “The element of “story” provides relevance and meaning to the experience. It provides context for the application of tasks” (Kapp, 2012, s.42). Karl M. Kapp skriver i *The Gamification of Learning and Instruction* hvordan historiefortelling kan gi opplevelsen en følelse av relevans og mening. Det kan være med på å strukturere selve utførelsen av spillet med mer progresjon, fremgang og motivasjon. Historiefortellingen kan også gi en tydeligere målsetning for hvorfor de skal gjennomføre spillene. Det kan være en situasjon hvor deltakerne er nødt til å samarbeide for å komme seg gjennom en rekke prøvelser eller hvor deltakerne får et retorisk spørsmål som bygger opp til en spenningstopp. I andre tilfeller er det mer karakterbasert. Karakteren eller karakterene navigerer seg gjennom ulike utfordringer og hvor deltakerne må hjelpe dem gjennom disse prøvelsene for å komme i mål. Historiefortelling i spillifisering kan også brukes for å skape narrative strukturer. Spillet kan inneholde et narrativ som gir deltakeren en kontekst for oppgavene de skal utføre. Det kan komme i form av en bakgrunnshistorie eller en historie som tar deltakeren inn i en annen verden.

I *Bushido - Kriegerens Vei* vil historiene være iscenesatte situasjoner hvor en får innblikk i fiktive samuraier eller andre japanske karakterers liv. Situasjonene er knyttet til bushidoen spillet handler om. Enkelte elementer i historiene er hentet fra virkeligheten, men i hovedsak er historiene skrevet med intensjonen for å bygge spenning, skape en stemning og være kontekstbyggere. Historiene skal skape og sette tonen for spillet, bygge forventning, være i tråd med dyden og hvor de er i utstillingen. Utstillingen er, som tidligere nevnt, delt inn i ulike tidsepoker som handler om samurai i krig, fred og arven etter samurai. Ettersom at spillene gjennomføres på ulike stasjoner rundt om i utstillingen kan historiene være en måte å tydeliggjøre tematikken for der de er i utstillingsrommet. Karl M. Kapp sier blant annet “Stories have been used for centuries to pass information from one person to another and to guide behavior and thinking” (2012, s. 42). Informasjonen kan gjøre at spillet oppleves mer personlig og interessant. Dermed øker motivasjonen og spenningsnivået til både aktiviteten, gjenstandene og temaene i utstillingen. Det kan også fungere som en motivator for at deltakerne skal bidra med sin egen tolkning og refleksjon rundt tematikken. Spillet skal starte samtaler og åpne opp for å dele personlige tanker og meninger.

Historier og fortellinger er noe alle mennesker har et forhold til. Det har evnen til å bevege følelsene, underholde og er et verktøy for å huske og lære ting. Rundt leirbålet ble historier og informasjon delt fra generasjon til generasjon som en måte å spre kunnskap om verden på. I spillet blir historiene brukt for å øke forståelsen til samuraiene som mennesker. Så fort historiene handler om enkeltpersoner så kan vi lettere empatisere. Det samme gjelder gjenstandene i utstillingen. De forteller alle en egen historie om mennesker som har levd. “Museet idag skal ikke bare romme objekter, men også inkludere det publikum medbringer av kunnskap, forståelse og sosiale relasjoner - kort sagt seg selv” (Myrvold et al., 2019, s.13). Ved å invitere publikum til å dele sine egne tanker i fellesskap med andre mennesker på museet, kan en skape en arena hvor en kan erfare at alle mennesker er skapt av historie.

Avrundning

Bushido - Krigerens Vei, vårt bachelorprosjekt, resulterte i et formidlingsforløp, i form av et konsept og en prototype av et analogt spill. Vi har brukt estetiske virkemidler og spillifisering for å undersøke hvordan et formidlingsforløp til Samurai-utstillingen på Historisk museum kan ta form. Oppgaven presenteres gjennom denne akademiske teksten, et praktisk-estetisk arbeid som står utstilt i studenthallen ved Oslomet fra 5. juni til 9. juni 2023, og i form av en skriftlig formidlingstekst som er lagt ved nederst i dokumentet. I første del av oppgaven presenterte vi bakgrunn for prosjektet og samarbeidet vårt. Vi har også inkludert informasjon om museet. Deretter har vi beskrevet arbeidsprosessen og spillutviklingen for den “glemte” målgruppen. Spillet har blitt forklart og detaljert gjennom en utforskende og skapende prosess. Oppgaven beskriver valg av materialer, farger og hvordan det kan knyttes opp mot den japanske estetikken. Produksjonen av spillet har innebært å bruke redigeringsprogrammer som Photoshop og illustratører. For å kunne lage prototype til spillet og spillkomponentene brukte vi laserkutter, utprøvinger i papir, bokbinderteknikker og håndtegnede skisser. Gjennom en vurderende prosess ble enkelte av spillene detaljert og utarbeidet. Til spillene som ble produsert lagde vi historiefortellinger som gir eksempler på hvordan det faktisk kunne vært i utstillingsrommet på Historisk museum. Det ferdige verket er presentert som vedlegg 5. Vi har beskrevet hvordan vi anser målgruppen som en viktig gruppe å rette museumsformidling mot. Oppgaven har også tatt for seg John Dewey sin teori om å gjøre en erfaring. Derfor har vi drøftet hvordan *Bushido - Krigerens Vei* kan potensielt være et virkemiddel til å oppnå en estetisk erfaring. Vi har også drøftet hvordan formidling kan være en brobygger mellom utstillingen, den “glemte” målgruppen og spillet. I denne prosessen har det vært mange nye elementer for oss å sette seg inn i, blant annet hvordan man produserer et spill, hva det innebærer å drive målrettet formidling til et utstillingsrom og samuraienes historie. Derfor har vi hatt mange samtaler og møter som har kontekstualisert og formet vårt prosjekt. Bruken av historiefortelling og formidlingen av kulturarven til den “glemte” målgruppen har vært en inspirerende prosess for oss. Det er gjennom historiene vi deler at vi kan forstå.

Kildeliste:

Litteratur:

- Dewey, J. (2008) Å gjøre en erfaring. I K. Bale & A. Bø-Rygg (Red.) Estetisk teori. En antologi (s. 196-213). Universitetsforlaget.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Wiley.
- Myrvold, C. B., & Mørland, G. E. (2019). *Kunstformidling: Fra Verk Til Betrakter*. Pax.

Nettsider:

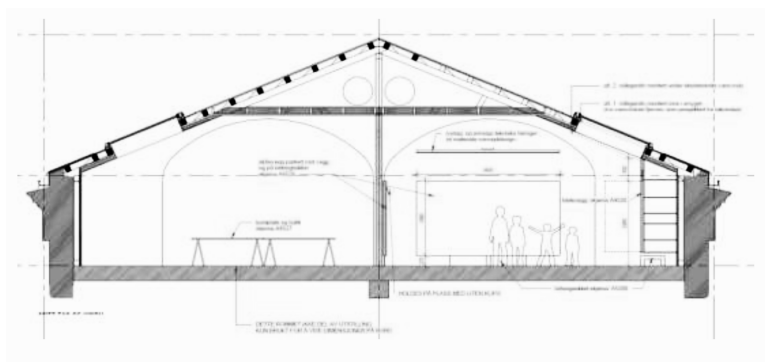
- All media. (n.d.). *The ancient history making and wearing a kimono - google arts & culture*. Google. Lastet ned mai 2023 fra: <https://artsandculture.google.com/story/the-ancient-history-making-and-wearing-a-kimono-the-kyoto-museum-of-traditional-crafts/cAWBOL4nVSotIw?hl=en>
- *Bruken av spillifisering I Høyere Utdanning*. Utforsk Sinnet. (2022, 20, januar). <https://utforsksinnet.no/bruken-av-spillifisering-i-hoyere-utdanning/>
- Bryhn, R. (2023, 28. mars). *Kortspill*. Store norske leksikon. Lastet ned april 2023 fra: <https://snl.no/kortspill>
- Det Norske Akademi's ordbok. (n.d.). *Ikke-bruker*. Lastet ned april 2023 fra: <https://naob.no/ordbok/ikke-bruker>
- *Et museum som er Tydelig til Stede*. Kulturhistorisk museum. (n.d.). Lastet ned april 2023 fra: <https://www.khm.uio.no/om/visjon-og-verdier/index.html>
- Gundersen, D. (2022, 27. oktober). *Bushido*. Store norske leksikon. Lastet ned april 2023 fra: <https://snl.no/bushido>
- Gundersen, D., & Nilsun, C. (2021, 7. november). *Konsept*. Store norske leksikon. Lastet ned mai 2023 fra: <https://snl.no/konsept>

- Gundersen , D. (2023, 16. februar). *Samurai*. Store norske leksikon. Lastet ned april 2023 fra: <https://snl.no/samurai>
- Gunnarsjaa, A., & Blom, H. (2022, 16. november). *Funksjonalisme – Arkitektur*. Store norske leksikon. Lastet ned mai 2023 fra: https://snl.no/funksjonalisme_-_arkitektur
- Gunnarsjaa , A. (2021, 18. august). *Shoji*. Store norske leksikon. Lastet ned april 2023 fra: <https://snl.no/shoji>
- Huang, J., Ukjent, Franganillo, J., & Store norske leksikon (2005 - 2007). (2020, 19. februar). *Spill*. Store norske leksikon. Lastet ned mai 2023 fra: <https://snl.no/spill>
- Grimstad Klepp, I., & Storlien, B. (2022, 13. september). *Lapping*. Store norske leksikon. Lastet ned april 2023 fra: <https://snl.no/lapping>
- *Kamon symbols of Japan*. Encyclopedia of Japan. (n.d.). Lastet ned mai 2023 fra: <https://doyouknowjapan.com/symbols/>
- Lind, M. (2019). *Formidling for et nytt museum*. Nasjonalmuseet. Lastet ned mars 2023 fra: <https://www.nasjonalmuseet.no/om-nasjonalmuseet/forskning-og-utvikling/publikasjoner/formidling/formidling-for-et-nytt-museum/>
- Lister, C. (2017, november). *Guide on non-user consultations - southeastmuseums.org*. Lastet ned mai 2023 fra: https://southeastmuseums.org/wp-content/uploads/PDF/SEDMP_non_user_guide_FINAL.pdf
- Mordt, H. (2017, November 21). *Unge Mener Oslo-Museene Er Trauste og gammeldagse*. NRK. Lastet ned mai 2023 fra: <https://www.nrk.no/osloogviken/unge-mener-oslo-museene-er-trauste-og-gammeldagse-1.13771733>
- *Om historisk museum*. Historisk museum. (n.d.). Lastet ned mai 2023 fra: <https://www.historiskmuseum.no/om-museet/>
- *Pochibukuro. Traditional Kyoto*. (n.d.). Lastet ned mai 2023 fra: <https://traditionalkyoto.com/shopping/pochibukuro/>
- *Samurai*. Historisk museum. (2023). Lastet ned mai 2023 fra: <https://www.historiskmuseum.no/utstillinger/samurai/>

- Staude, T. (2019, 14. mai). *Halvparten av alle unge går aldri på museum*. NRK. Lastet ned mai 2023:
<https://www.nrk.no/kultur/halvparten-av-alle-unge-gar-aldri-pa-museum-1.14540177>
- Sjøvold, J. M., Hval, J., Laumb Stampe, P., & Bakkeby Øverli, B. (2020, september). Kulturdirektoratet - kulturradet.no. Lastet ned mai 2023 fra:
<https://www.kulturradet.no/documents/10157/56bf9e84-c1e4-45a9-893c-266cb7dbe06a>
- Tyson. (2022, 11. mars). *Ultimate Guide to the Japanese stamp (Inkan/Hanko)*. Japan Switch. Lastet ned mai 2023 fra:
<https://japanswitch.com/ultimate-guide-to-the-japanese-stamp-inkan-hanko/>

Vedlegg:

(Samlet vedlegg 1
Utstillingsrom og
digitale skisser av
utstillingen)



(Vedlegg 2)
 Visuell identitet,
 Fargepalett og tittel

BUSHIDOS SYV DYDER



CHU/CHŪGI 忠義
 Lojalitet & plikt

For alle de er ansvarlige for, er krigerne alltid genuine og ektefølte.



REI 礼
 Respekt

Krigerens ekte styrke kommer frem i vanskelige tider.



GI 義
 Integritet

Krigere må stå helhjertet for sine valg.



JIN/JINAI 仁愛
 Medfølelse

Krigere bruker sine krefter for det gode.



YU 勇
 Mot

En kriger trosser frykten for å leve livet til det fulle.



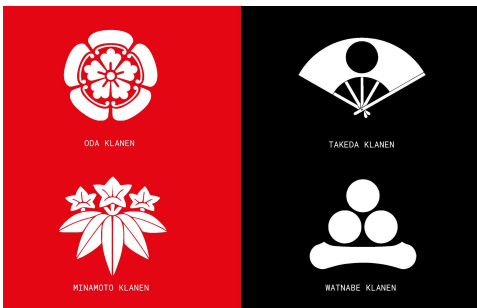
MEIYO 名譽
 Ære

En kriger er en refleksjon av sine valg og handlinger



MAKOTO 真琴
 ærlighet & oppriktighet

En kriger er alltid sann til sitt ord.



5 5 5 5 5 5 5
 9 9 9 9 9 9 9

Rockwell
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUWXYZAB
 abcdefghijklmno
 pqrstuvwxyzab
 1234567890.

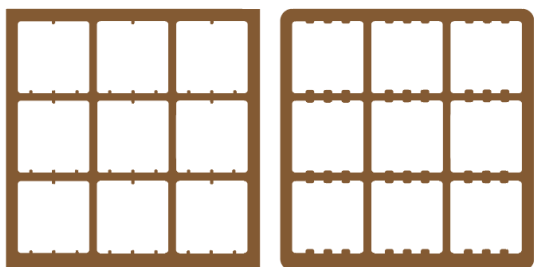
Roboto mono medium
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUWXYZAB
 abcdefghijklmno
 pqrstuvwxyzab
 1234567890

Muller krause
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUWXYZAB
 abcdefghijklmno
 pqrstuvwxyzab
 1234567890



(Vedlegg 3)

Spilletets komponenter



(Vedlegg 4)

To eksempler på tekst i spillet



I nattens blodige skumring lurte en uovervinnelig fiende som samurai-generalen Takeshi Nakamura ikke hadde forutsatt. Han styrte sine menn, våpen og strategier med stålkontroll og marsjerte frem i det ulednte skogsterranget i høyt tempo. Raske sølvglimt fra katanaer som skilte hoder fra skuldrene skulle bringe Takeshi til seier.

I hjertet av kaoset møtte han sin likemann, noen han ikke kunne styre, nemlig skjebnen.

Spillet:



Anntall kort:
Kortstokken deles likt, så alle spillerne får omtrent like mange kort. Hold kortene dine i en bunke i hånda, med forsida ned.

Kortenes verdi
Ess er høyest og to er lavest.

Meningen med spillet
Å ta alle kortene.

Vinneren
Spillet er ferdig når den ene spilleren har alle kortene. Den som har alle kortene har vunnet.

Bushido:
Integritet
(gi 義)



Slik spiller man
Begge spillerne snur samtidig det øverste kortet i sin håndbunke, og legger det med forsida opp på bordet foran seg.

Dersom kortene som ble snudd har forskjellig farge, skjer det ingenting mer. Begge snur da et nytt kort, og legger det også med forsida opp på bordet. Legg det rett oppå det kortet du la ned sist. Sånn fortsetter man med å snu kort samtidig, helt til man snur kort med samme farge. Når begge spillerne har et kort i samme farge øverst i sin haug på bordet, ser man på hvem som har det høyeste kortet. Den med det høyeste kortet vinner alle kortene på bordet, og får legge dem nederst i sin håndbunke. Dersom håndbunken din går tom, tar du opp kortene du har på bordet foran deg. Disse kortene blir nå en ny håndbunke. Snu dem sånn at de ligger med forsida ned, men ikke stakk dem.



Kitsune, venn eller fiende? I en stille, tåkelagt fjellskråning klammer en gudsforlatt landsby seg til berget. Rykter om svik og bedrag danser på leppene til landsbyborgerne. Stjålne blikk som streifer Kenjiro Saitos ansikt på jakt etter spor av pels og hoggtenner. Er han en venn, eller er han en fiende?

Spillet:



Anntall kort:
Kortstokken gis til en spiller som blir spillmester.

Kortenes verdi
Hvite maideate kort er trygge, sort oni kort betyr at du er ute.

Meningen med spillet
Å ikke ha onien når spillmesteren snur et oni kort.



Vinneren
Den som sitter igjen uten å ha fått oni brikken når spillmester snur et oni kort.

Bushido:
Lojalitet
og plikt
(chu 忠 /
chūgi 忠義)

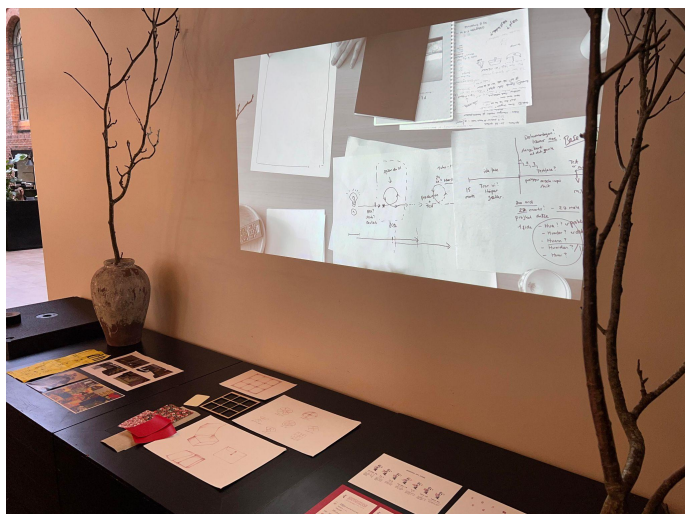


Slik spiller man
Hvem er mest lojal? Gruppen bestemmer hvem i gruppen som er mest lojal. Denne personen blir spillmester.

Alle spillerne setter seg i ring på gulvet. Spillmester stikker kortstokken og snur den med tallsiden opp. Spillmesteren skal snu kortene en etter en og bestemmer selv tempoet. Spillerne skal sende en oni brikke rundt til spilleren til venstre for seg. Når spillmester snur et sort oni kort så går spilleren som holder oni brikken ut.

(Vedlegg 5)

Ferdig verk



(Vedlegg 6)

Formidlingsteksten:

Anne Sofie Jørgensen, Andrine Hvass Ruud

Bushido - Krigernes Vei

(2023)

Papp, lin, papir, origami papir, strikk, treverk

24,5 x 5,5 x 32,5 cm

Bushido, samuraienes levere regler, lærer oss å føle på tilstedeværelsen av livet i hvert pust en trekker, i følelsen av sand mellom fingrene, i en delt latter blant venner, og i hvert liv en tar. Samurai var japanske krigere i det gamle Japan. Samuraienes dualitet i krig og fred gjenspeiles i det analoge spillet *Bushido - Krigernes Vei*. Spillet er lagd som et formidlingsforløp til en utstilling. Her presenteres det praktisk-estetiske verket som en konseptpresentasjon med en figurativ prototype.

Spillboksen er utformet som en stor bok og har dimensjonene 24,5 x 5,5 x 32,5 cm. Boksen er kledd i lyst bokbinderlin og ubestrøket papir i samme fargetone. Over midten av boksen er det en tykk sort elastisk strikk som holder den lukket. Langs sidene på lokket og på boksens rygg står tittel på spillet. Innsiden av boksen er dekket i lysende rødt papir med inndelinger til de forskjellige delene av spillet. Strikken kombinert med boksens inndeling tar utgangspunkt i en moderne bentoboks, som er en japansk matboks. Spillets komponenter henter inspirasjon fra Japans estetikk, mytologiske vesener og symboler som var viktige for samuraiene.

Gjennom spilllets historiefortelling skal spillerne oppleve utstillingen Samurai i 4. etasje på Historisk museum. Formidlingsforløpet inviterer til en deltagende reise inn i fortidens Japan og Bushidos syv dyder. De syv dydene er integritet, respekt, mot, ære, ærlighet/oppriktighet, plikt/lojalitet og medfølelse. Dydene og spillet er knyttet direkte opp mot utstillingens innhold. Valgene deltagerne gjør underveis i spillet vil tilslutt avsløre hva slags samurai de er.

På norsk betyr bushido krigerens vei. *Bushido - Krigernes Vei* ønsker å inspirere til refleksjon rundt samuraienes historie og menneskene som levde den. Alle mennesker er skapt av historie og vi er historieskapende.