

# Spil som integration – for piger med islamisk baggrund

Gaming-året 2010

Ser spil lavet af piger anderledes ud? Og hvad med spil lavet af piger, der har en anden kulturel baggrund end dansk?

Af Andrea Hasselager  
andrea@playandgrow.dk

I år var et af temaerne til Nordic Game Conference det voksende arabiske marked indenfor spilbranchen. Det satte tankerne i gang hos os, fordi vi arbejder med spiludvikling. Hvordan skaber man spil til det arabiske marked? Skal historierne være anderledes? Kan man få pigerne på banen? Og er der ikke behov for nye historier i en spilverden – og det gælder ikke mindst den arabiske verden – der er domineret af et mandligt perspektiv? Vores nysgerrighed i forhold til spiludviklingens vilkår i den arabiske verden og blandt kvinder fik os til at gå sammen i et team. Vi syntes, at

der manglede initiativ til at få flere piger og kvinder ind i en verden, der er langt overvejende mandsdomineret og besluttede at afholde en 3-dages workshop med 10 piger fra den Arabiske Private skole på Nørrebro.

Vi tænkte, at det kunne være interessant at tage fat i denne målgruppe og inspirere dem til at have det sjovt med teknologi og design.

Vi tog kontakt til Den Islamisk Arabiske Privatskole, hvor vi hurtigt fik en god dialog med rektoren, der viste stor interesse i at etablere et samarbejde. Ideen med workshoppen blev præsenteret for en gruppe af 8. klasses piger, der tog rigtig godt imod ideen og var med på at deltage i en workshop.

## Panik og glæde

Vi begyndte workshoppen fredag morgen. Pigerne blev opdelt i to grupper, der hver gik i gang med at brainstorme over ordet 'hjem'. Eftermiddagen gik med en introduktion til spilprogrammet Game Maker.

Lørdag morgen gik pigerne i gang med deres opgaver som henholdsvis

programmør, lyddesigner og grafisk designer. Programmørerne arbejdede i Game Maker, de grafiske designere tegnede på livet løs, mens lyddesignerne kombinerede lyde i lydprogrammerne Aviary.com og SFXR.

Søndag var der panik næsten helt fra morgenstunden. Alt skulle nå at blive færdigt! Det var vigtigt både for dem selv, men også fordi deres spil skulle have premiere til Nordisk Spildag 13. november. Selvom der var sved på panden ud på eftermiddagen, og nogle drastiske valg blev truffet, nåede begge grupper at få deres spil færdige: Darbie going crazy og Movie Night.

Historien bag Darbie going crazy handler om en pige, der synes at hendes veninde leger for meget med en Barbie (Darbie) dukke, så veninden tager dukken og smider den på lossepladsen. I spillet gælder det for Darbie om at finde hjem igen, og undgå den gruopvækkende hund, samtidig med at hun samler diamanter, som er point. I Movie Night bliver en pige inviteret i biografen af en dreng fra skolen. Hun spørger sin far om lov og for-

tæller ham samtidig, 'at hun jo ikke er nogen lille pige længere'. Faderen spørger, om hun har lavet sine pligter, og her gælder det så for spilleren om at vaske en tallerken, og gå igennem en labyrint, før hun endelig kan få lov til at vælge et sæt tøj og gå i biografen med drengen.

## Piger uden drenge

De emner, spillene kredser om, ligner faktisk de samme emner, som danske piger ville tænke på i den alder. Skellet mellem barn/voksen og at gå ud med en dreng for første gang, er et universelt emne, men spil er også en fantasiverden, og om pigerne fra den muslimsk-arabiske skole i virkeligheden kunne få lov til at gå i biografen med en dreng, er nok tvivlsomt.

Vi mener, at det helt klart var en fordel kun at have piger i workshoppen. I en blandet workshop kan der ske det, at drengene 'tager over', da spil normalt er deres domæne, og desuden vil pigerne måske slet ikke melde sig til, hvis det er en blandet workshop.

Vi kan anbefale andre at lave pige-

spilworkshops, både fra et integrationsmæssigt og fra et feministisk synspunkt. Det er dog vigtigt at huske på at have et professionelt hold for, at workshoppen bliver en succes, og det kræver en programmør, en grafiker, en lyddesigner og en projektleder.

Konklusionen må være at med lidt hjælp, dedikation og vejledning kan alle lave spil. Drenge og piger har forskellige tilgange til læring og udvikling, så i en spilworkshop, hvor deltagerne kun er piger, blev der skabt et 'frirum', hvor de kunne gå til den kreative designproces og teknologi på egne præmisser. Med initiativer som dette kan vi måske skabe nye historiefortællinger i en spilverden, der ellers er præget af et mandligt og vestligt perspektiv.



Spillene kan downloades her:

[www.playandgrow.dk/biblio/movie\\_night.exe](http://www.playandgrow.dk/biblio/movie_night.exe)  
[www.playandgrow.dk/biblio/darbie\\_going\\_crazy.exe](http://www.playandgrow.dk/biblio/darbie_going_crazy.exe)

Af Andreas Jæger – Bibliotekets spilformidler  
andjager@gmail.com

Sony udgav i september Playstation Move til Playstation 3, og Microsoft lancerede kort efter Kinect til Xbox 360. Med begge systemer kan spil styres vha. bevægelse, lidt ligesom vi kender det fra Wii. Både Kinect og Move har solgt udmærket, men udbuddet af spil er stadig begrænset. Flere spil er dog på vej, og vi vil højst sandsynligt snart se et større fokus på »Motion Gaming« – spil i bevægelse.

Igen i år er salget af smartphones steget, og derfor er mobilspil også blevet mere populære. De små spil koster næsten ingenting og er perfekte, når man er på farten. Mobil-spillene bliver stadig bedre, men om de kan blive en reel konkurrent til de håndholdte konsoller må tiden vise.

2010 blev også året hvor »Social Gaming« voksede sig stort godt hjulpet på vej af facebook. De små sociale spil er som regel gratis og nemme at komme i gang med. Facebook har vist sig som en perfekt platform.

Vi må endelig ikke glemme at det også har været et godt år for den danske spilindustri. Med spil som Max and the magic marker, Kane and Lynch 2 og Limbo er de danske spil kommet ud over landegrænsen.

Ud over de nævnte danske spil, er der også blevet udgivet masser af andre. Besøg biblioteket for at låne dem og følg med på projektets hjemmeside i januar, hvor vi lægger op til diskussion om de bedste spil i 2010!