

EVERQUEST SOM LÆRINGSPLATTFORM

-en undersøkelse om bruk av et ikke-proprietært 3-dimensjonalt online-spill i fremmedspråkundervisningen i en ungdomsskoleklasse

Knut Augedal og Jo Singstad

Hovedoppgave i medievitenskap for cand. polit.-graden

Institutt for medier og kommunikasjon

Universitetet i Oslo

Våren 2001

ABSTRACT

The main purpose of this thesis is to investigate a non-proprietary online-game's usefulness in an educational setting. For this matter, there were made experiments in a tenth grade schoolclass at a junior highschool for students with behavioural disabilities. The game was applied in the foreign language education. In the classes that were held, the students had to solve tiny quests that took place inside a larger storyline. To complete the quests, the students had to communicate in real-time with instructors within the game. The classes being held were successful in two ways. Firstly, the students were highly motivated because of the opportunity to use ICT generally and a computergame specifically. Secondly, the online-game provided the students with an environment where they could practice a foreign language in a setting characterised by game, play and safety. This atmosphere made the students feel more comfortable while expressing themselves in a foreign language. Considering the positive results derived from these experiments, we suggest that online-games under certain conditions may be applied in educational settings.

SAMMENDRAG

Hovedformålet med denne oppgaven er å se om et ikke-proprietært online-spill er egnet i undervisningsøyemed. For å undersøke dette, ble det gjennomført forsøk med en tiendeklasse ved en ungdomsskole for elever med atferdsvansker. Spillet ble benyttet i engelskundervisningen, der elevene skulle løse småoppdrag spunnet rundt en større historie. For å løse oppdragene, måtte elevene kommunisere i sanntid med instruktører inne i spillet. De avholdte timene var vellykkede på to måter. For det første var studentene svært motiverte da de fikk muligheten til å benytte IKT generelt og et dataspill spesielt. For det andre tilbød online-spillet et miljø preget av spill, lek og trygghet. Denne atmosfæren var med på å senke elevenes terskel for å ytre seg på et fremmed språk. Ut i fra disse positive resultatene, mener vi at bruk av et slikt spill under gitte betingelser kan være hensiktsmessig i undervisningsøyemed.

INNLEDNING	1
1. HVORFOR BRUKE ONLINE-SPILL I UNDERVISNINGSSØYEMED?	5
1.1 MEDIEUTVIKLING	5
1.2 MEDIEBRUK.....	12
1.3 IKT I SKOLEN	15
1.4 NYE UNDERVISNINGSFORMER.....	21
1.5 ERFARINGER FRA DATASPILL I UNDERVISNINGSSAMMENHENG	24
KAPITTEL 2: CASE.....	27
2.1 KRITERIER FOR VALG AV LÆRINGSMILJØ	27
2.2 EVERQUEST	31
2.3 EVERQUESTS EGNETHET SOM LÆRINGSMILJØ	32
2.4 VALG AV SKOLE	37
2.5 METODISKE VALG OG BETRAKTNINGER.....	40
2.6 UNDERVISNINGEN	45
2.7 ENGELSKTIMENE	53
3. ANALYSE	74
3.1 VALG AV ANALYSEMETODE.....	74
3.2 FORSTÅELSE AV SPILLET'S KONTROLLFUNKSJONER.....	78
3.3 VEDVARENDE GJENSIDIG OPPMERKSOMHET	84
3.4 RELEVANTE RESPONSER	88
3.5 SAMTALE TIL HANDLING.....	93
3.6 HANDLING TIL SAMTALE	98
3.7 EVERQUESTS MULIGHETER SOM MEDIUM	100
4.AVSLUTNING.....	110
4.1 KONKLUSJON.....	110
4.2 AVSLUTTENDE BEMERKNINGER	115
LITTERATURHENVISNINGER:	118

VEDLEGG 1: SESJONSKART TIME 2	127
VEDLEGG 2: SESJONSKART TIME 3	128
VEDLEGG 3: SESJONSKART TIME 4	129
VEDLEGG 4: SESJONSKART TIME 5	130
VEDLEGG 5: SESJONSKART TIME 6	131
VEDLEGG 6: SESJONSKART TIME 7	132
VEDLEGG 7: INTERVJUGUIDE ELEVER	133
VEDLEGG 8: INTERVJUGUIDE LÆRERE	136
VEDLEGG 9: TEKSTLOGGER.....	138

INNLEDNING



Dette bildet er tatt i en engelsktime på Vestre Aker Ungdomsskole 7.desember 2000. Vi kan se to lærere, i henholdsvis rød og hvit drakt, samt fire elever. I denne timen skulle elevene lære nye ord og uttrykk, og det foregikk på følgende måte; Læreren i hvitt skapte seg om til forskjellige gjenstander, som for eksempel en kommode eller et telt, og elevene skulle gjette hva læreren forestilte. Den eleven som først sa det riktige engelske ordet for

denne gjenstanden, og som også kunne gi en kort beskrivelse av hva man bruker en slik gjenstand til, ble premiært med en sølvmynt.

Denne seansen foregikk i byen Freeport i online-spillet Everquest, og var den siste av i alt åtte engelsktimer som ble holdt her i dette skolehalvåret. Det er disse åtte timene som danner grunnlaget for denne hovedoppgaven.

Problemområdet

Det overordnede temaet for denne oppgaven er bruk av dataspill i undervisningsøyemed. Dataspill er et kulturfenomen hvis utbredelse er raskt økende. Samtidig ser vi en utvikling der datamaskiner stadig blir kraftigere og billigere. Som en konsekvens av dette er IKT på full fart inn i skoleverket. Ikke bare som et teknisk hjelpemiddel, men også som et verktøy for læring.

Ungdoms fascinasjon for dataspill har ikke gått upåaktet hen hos pedagoger og produsenter av læremidler. Et ønske i slike kretser er å kunne utvikle et dataspill som unge kan lære noe av, uten at spillet blir kjedelig av den grunn. Dette er imidlertid ingen enkel oppgave. Utviklingskostnadene til de mest populære dataspillene er langt høyere enn hva tilfellet er for de fleste læremidler som benyttes i det offentlige skoleverket. Videre er det ikke gitt at de egenskaper som gjør dataspill fengende, vil virke like sterkt om spillet er designet for læringsøyemed.

Vi har valgt en alternativ fremgangsmåte, og vil se om et dataspill laget i underholdningsøyemed kan benyttes i en undervisnings situasjon. Spillet skal være å få kjøpt i spillforretninger, og utfordringen blir å tilrettelegge det for undervisningsbruk i skoleverket.

Problemstillinger

Den overordnede problemstillingen i denne oppgaven blir da som følger:

Er ikke-proprietære dataspill egnet i undervisningssammenheng i skoleverket?

Dette er et vidt tema som behøver en ytterligere avgrensning:

For det første vil et slikt eksperiment kreve et dataspill som i stor grad gjør det mulig å selvtforme læringsaktiviteter innen for spilllets rammer. I denne sammenheng mener vi såkalte online-spill vil være mest gunstig.

For det andre må det velges et fag som spillet skal benyttes i. Et viktig kjennetegn ved online-spill er de innebygde mulighetene for kommunikasjon mellom et stort antall spillere. De fleste brukerne er amerikanere, og det bruksspråket i slike spill er derfor engelsk. Vi vil derfor benytte et slikt spill i engelskundervisning.

For det tredje må det velges et skoletrinn for undervisningen. Vi har valgt ut ungdomsskoletrinnet av flere grunner. Denne aldersgruppen er blant de som bruker mest tid på å spille dataspill, og det er derfor grunn til å tro at de vil være godt motivert for en slik form for undervisning. Samtidig oppfordrer læreplanen for dette trinnet spesielt å benytte seg av mulighetene informasjonsteknologien gir for kommunikasjon med andre mennesker.

Vi vil gjøre forsøk med et undervisningsopplegg i en konkret ungdomsskoleklasse. Ut over å diskutere slike spillers egnethet i undervisningssammenheng, vil vi derfor også angi retningslinjer for hvordan et slikt undervisningsopplegg kan se ut.

Den operasjonaliserte problemstillingen blir dermed slik: *Hvordan kan et ikke-proprietært online-spill benyttes i fremmedspråkundervisning i ungdomsskolen?*

Begrepsavklaringer

Følgende begreper er sentrale for dette temaet, og trenger derfor en avklaring:

Spill er en form for lek med klart definerte regler og mål.

Dataspill er spill som bruker datamaskinen som kanal. Begrepet spill forblir ikke uendret, men påvirkes og endres kulturelt av dataspillenes inntog.

Online-spill er dataspill som ligger på en nettoppkoblet server, og hvor spilldata sendes til spillerens/spillerenes 'klienter' eller utveksles mellom spillerenes maskiner over Internett. Spill som er lastet ned fra Internett, og som ikke tar i bruk nettet for å sende data under selve spillingen, er derfor ikke online-spill (Augedal & Singstad 1998).

3-dimensjonale grafiske rom er en datasimulert romlig metafor, gjengitt i tre dimensjoner. Online-spill kan inneholde et slikt rom i tillegg til mye annen funksjonalitet.

Syntetiske miljøer er en samlebetegnelse på nettbaserte applikasjoner som formidler en romlig metafor i form av tekst eller grafikk. Online-spill er eksempler på syntetiske miljøer.

Fenomenet online-spill

Online-spill er en forholdsvis ny dataspillvariant, og for tiden finnes det tre slike spill med grafisk grensesnitt som dominerer dette markedet: Everquest fra Sony, Ultima Online fra Electronic Arts og Asheron's Call fra Microsoft. Alle tre er laget av giganter innen dataspillindustrien, noe som neppe er tilfeldig, da kostnadene ved å utvikle og vedlikeholde slike spill gjerne er langt større enn hva som gjelder for enbruger-spill.

Mulighetene for inntjening er imidlertid også gode. I tillegg til å kjøpe selve spillet, må nemlig spillerene også "abonnere" på tilgang til spillserverene, noe som vanligvis koster rundt 10 dollar i måneden. Halvannet år etter utgivelsen hadde Everquest over tre hundretusen abonnenter, og markedet øker i takt med forbedret nettilgang hos potensielle nye kunder.

1. HVORFOR BRUKE ONLINE-SPILL I UNDERVISNINGSSØYEMED?

I dette kapitlet vil vi presentere ulike årsaker som ligger bak vårt ønske om å benytte et online-spill i undervisning i skoleverket. Disse årsakene kan deles inn i fire forskjellige områder: medieutvikling, mediebruk, IKT i skolen, og nye undervisningsformer.

Avslutningsvis vil vi oppsummere tidligere erfaringer med bruk av dataspill i undervisning.

1.1 MEDIEUTVIKLING

Dataspill

Da de første datamaskinene ble konstruert like etter krigen, var de først og fremst tiltenkt rollen som regnemaskiner. Likevel gikk det ikke lenge før disse ble brukt til helt andre arbeidsoppgaver. Allerede i 1952, bare fem år etter den første UNIVAC¹, laget Alan Turing det som skulle vise seg å bli verdens første digitale lekeprogram, et primitivt sjakkspill (Filmtilsynet 1998). Seks år etter laget Willy Higinbotham og David Potter det første virkelige dataspillet. Dette var et tennisspill som kunne spilles av to spillere (Kirksæther

¹ Universal Automatic Computer. Den første datamaskin ment for ikkemilitære formål.

2000) Her gikk altså startskuddet for noe som skulle bli et omfattende populærkulturelt fenomen.

Likevel gikk det en stund før dataspillfenomenet ble kommersialisert og vant frem til et bredere publikum. Ikke før på 70-tallet så man antydninger til at allmenheten skulle få prøve ut dette nye mediet. På tivoli og lignende steder dukket det opp arkademaskiner, der man kunne spille mot betaling (Filmtilsynet 1998). Disse maskinene slo derimot ikke an på det åpne markedet, da de var for dyre og for store til hjemmebruk.

På begynnelsen av 80-tallet begynte imidlertid ting å skje. Her var det særlig to utviklingstendenser som var sentrale i å spre dataspillmediet til et større publikum. Atari, Nintendo og Sega hadde ved sin satsing på spillkonsoller til TV, klart å appellere til et marked som ikke hadde noe forhold til datamaskiner fra før. Disse enhetene var svært enkle i bruk, og henvendte seg spesielt til barn. Dette gjaldt især Nintendo, som i tillegg til å produsere konsoller, også gjorde dataspill-mediet bærbart med Game&Watch-serien.

I samme tidsrom skjedde det en annen viktig utvikling innenfor den digitale underholdningsarenaen. En rekke produsenter av mikrodatamaskiner til hjemmebruk dukket opp. Maskinene brukte BASIC som operativsystem. BASIC, som hadde blitt videreutviklet av Microsoft noen år tidligere, var et forholdsvis enkelt programmeringsspråk som gjorde mulig å lage, etter datidens forhold, avanserte spill og programmer. Disse tok så liten plass at de kunne bli distribuert på kassetter og disketter. De største aktørene var Amstrad, Atari, Sinclair, Spectrum, og sist, men ikke minst, Commodore. Ved lanseringen av Commodore 64 i 1982, tok spillindustrien virkelig av. I løpet av et par år ble det solgt ca 10 mill. Commodore 64-maskiner (Britannica Online). Dette la grunnlaget for et enormt marked for spill og programvare. Nye spilltitler ble produsert av et stadig økende antall spillprodusenter. Spredningen av spillene ble ytterligere forsterket av en voldsom piratkopieringsvirkosomhet blant brukerne.

Den enorme spredningen av spillkonsoller og hjemmedatamaskiner sikret det definitive gjennombruddet for dataspill som populærkulturelt fenomen. I løpet av 80- og 90-tallet

økte maskinkraften voldsomt, noe som banet vei for mer avanserte spill med økende grafisk kvalitet. Likevel var det et element som manglet. Mange spillprodusenter, særlig konsollprodusentene, hadde implementert muligheten for at flere spillere kunne spille mot hverandre samtidig. Foreløpig kunne bare to spillere spille det samme spillet samtidig, og disse måtte være fysisk tilstede i samme rom. Mange spillprodusenter så at underholdningsverdien og inntjeningspotensialet kunne økes ved å åpne for at flere brukere kunne spille sammen, uavhengig av sted.

Nettbasert kommunikasjon

Datamaskinen viste seg tidlig å være en svært epokegjørende oppfinnelse. Likevel var det et problem at mye data ble liggende statisk i forskjellige informasjonsknutepunkt. På grunn av dette fikk forskere i det amerikanske DARPA² ideen om at man kunne knytte datamaskiner sammen i et nettverk (Castells 1996, Hardy 1994). Slik kunne man desentralisere viktige data ved at datamaskinene ble knyttet opp mot hverandre. Det var denne ideen som førte til utviklingen av Arpanet på slutten av 60-tallet (Castells 1996). I sine første leveår ble nettet først og fremst brukt til å utveksle informasjon av militær art. Snart ble også forskjellige forskningsmiljøer som samarbeidet med forsvaret tilknyttet dette nettet. Etter hvert fikk brukerne øynene opp for at det nye mediet også kunne brukes til meningsutveksling. På slutten av 70-tallet dukket Usenet³ og såkalte BBSer (Bulletin Board Systems) opp (ibid). Disse systemene ble spesielt populære blant datainteresserte studenter, særlig i USA og i Storbritannia. Her kunne brukere poste og svare på innlegg i forskjellige fora. Mulighet for mellommenneskelig kommunikasjon ble på denne måten implementert i informasjonssystemene. Denne formen for kommunikasjon var asynkron, og meningsutvekslingen som fant sted der var av en mer formell art (Reid 1994).

På de samme universitetene som denne bevegelsen mot Computer-mediert-kommunikasjon (CMC) fant sted, skjedde det parallelt en annen utvikling. Fantasy-sjangeren hadde fått en stor tilhengerskare blant studenter som drev med datamaskiner.

² Defence Advanced Research Projects Agency.

³ Usenet er en samling nyhetsgrupper på Internett.

Dette førte til at fantasy-interesserte studenter begynte å skrive små spill, der spilleren kunne "gå" rundt og samle gull og drepe drager. Slike programmer ble senere kjent som Adventure-spill, oppkalt etter det første spillet av sitt slag (ibid). Foreløpig var disse enbruger-spill, der kun en bruker hadde mulighet til å spille mot maskinen. Flere av studentene som skrev programmer av denne typen, gikk på universiteter som var tilknyttet ARPANET. En naturlig konsekvens av dette var å skrive spill-lignende programmer som kunne nyttegjøre seg av universitetets nettoppkobling. I 1977 smeltet nettverk, interaktivitet og virtuell virkelighet sammen i det først nettverksbaserte flerbruksspillet. Dette het Mazewar, og var skrevet av Jim Guyton. Det var svært enkelt bygd opp, og alt som skjedde i spillet ble formidlet i form av tekst på deltagerens monitor. Spillet var utformet som en labyrint, der alt var beskrevet i tekst. For å komme seg rundt i labyrinten, måtte deltagerne bruke en rekke tekstkommandoer. Tekstkommandoer ble også benyttet når spillerne skulle kjempe mot hverandre (ibid). Etter hvert ble programmene ytterligere forfinet, og i 1979 lanserte Roy Trubshaw sin versjon som han kalte Multi-User-Dungeon/Dimension (MUD) (Bartle 1990). Foruten mer avansert programkode, ble også brukernes mulighet til å kommunisere forbedret. Utviklingen av MUDs la grunnlaget for et bredt spekter av systemer der mennesker kunne spille, samtale og samhandle i et datagenerert miljø.

Sammensmeltning av nettbaserte løsninger og dataspill

Dataspill opplevde som tidligere nevnt en voldsomt blomstring på midten av 80-tallet. I samme periode skjedde det en rivende utvikling av applikasjoner som ga mennesker mulighet til å kommunisere via datamedierte nettverk. Ytterligere forbedrede MUDs, såkalte MOOs (MUD Object-Oriented), og de første versjonene av Internet Relay Chat (IRC) dukket opp (Reid 1991,1994). Alle disse løsningene var forankret i en tekstbasert metafor, dvs. at alt som skjer i applikasjonen blir formidlet til brukerne ved hjelp av tekst. Side om side fantes en rekke avanserte spill og et utall nettverksbaserte kommunikasjonsløsninger. En naturlig steg videre var å smelte disse to mediene sammen. Det ble også gjort, og i 1986 lanserte Lucasfilm Habitat. Habitat var den første kommersielt tilgjengelige applikasjonen som kombinerte dataspillets grafiske grensesnitt med MUDs

kommunikasjonsmulighet (Morningstar & Farmer 1991). Spillet brukte Commodore 64 som plattform og et 300 bauds modem til datautvekslingen. Meningen var at Habitat skulle huse opptil 20000 spillere. Dette viste seg å være noe optimistisk, og antall brukere som spilte spillet var betydelig lavere. På tross av sin innovative karakter ble ikke Habitat noen utpreget kommersiell suksess. Tiden var rett og slett ikke moden. Maskinene var ikke kraftige nok, og de færreste hadde muligheten for til å koble seg opp mot et nettverk.

Etter Habitat gikk det en periode før det skjedde noe på dette området. Første halvdel av nittitallet ble det så lansert en rekke forskjellige nettbaserte dataspill. De mest vellykkede var titler som Doom, Warcraft, og etterhvert Quake og Diablo. Disse spillene var i utgangspunktet enbruger-spill med innebygget nettspill-opsjon der opptil 32 spillere kunne være online samtidig. Ingen av dem hadde imidlertid mulighet for å takle så mange spillere som Habitat. Først i 1997 kom et slikt spill. På dette tidspunktet lanserte Electronic Arts Ultima Online. Spillet fikk raskt over 200 000 abonnenter og sikret dermed online-sjangerens definitive gjennombrudd. Selv om Ultima Online ble en suksess, var det grafisk sett primitivt i forhold til samtidige enbruger-spill. Online-spillene ble ikke like avanserte på dette området før Sony lanserte Everquest i 1999. Spillet var det første i sitt slag som tilbød brukerne ekte 3d-grafikk. Dette gikk ikke upåaktet hen, og Everquest fikk raskt over 300 000 abonnenter.

En viktig trend innen dataspill går altså mot å tilby brukerne et spill der de foruten å drive med spillaktiviteter, også kan være sammen med andre mennesker og kommunisere med dem. Men hvorfor har så mange kastet seg på denne bølgen? En av grunnene til oppblomstringen av online-spill er bl.a. spillprodusentenes problemer med dataspill og kunstig intelligens. Datamaskiner av i dag blottlegger raskt sin mangelfullt utviklede kunstige intelligens, og en av spillprodusentenes viktigste oppgaver er å tilsløre dette forholdet. Det de i praksis søker, er en mest mulig troverdig kommunikasjon og samhandling mellom spillerens og maskinens representasjoner. Sagt annerledes må spilleren få lyst til å delta i spillet. For å omgå problemet med kunstig intelligens har mange spillprodusenter kastet seg på online-sjangeren. Det er lettere å la folk spille mot hverandre enn å utvikle den perfekte kunstige intelligens (Nguyen 1997). Et annet vektig argument er onlinespillets inntjeningspotensial. I Everquests tilfelle betaler brukerne 10 dollar i

måneden for å spille. Multipliserer man dette med 300 000, er inntjeningen ganske enorm. Onlinespill har også mye lenger spilletid enn enbruger-spill. Et gjennomsnittlig enbruger-spill har en spilletid på ca. 50 timer (Godager 1999). I et onlinespill kan spillprodusenten la brukerne kontinuerlig laste ned oppgraderinger av spillet slik at det alltid dukker opp nye ting som gjør det verdt å spille videre. Dermed øker spillets levetid og spillprodusentens inntjening.

Slik vi ser det er dermed de viktigste utviklingstrekkene når det gjelder dataspill som følger: dataspill gikk fra å være et fenomen som bare hadde rendyrkede dataentusiaster som nedslagsfelt til å bli et populærkulturelt fenomen. Videre gikk dataspillmediet fra å være noe som bare kunne foregå mellom maskin og spiller til nettverksbaserte løsninger der mange kunne samtale og samhandle.

Dataspill i læringsøyemed

Sjelden har noe medium hatt større gjennomslagskraft hos unge enn dataspillet. SSBs mediebruksundersøkelse viser at 9-15 åringer med datamaskin hjemme, bruker ca. 80% av tiden ved datamaskinen på dataspill og underholdning (SSB 1999). Denne trenden har holdt seg helt fra 1995 da man først begynte å måle bruk av hjemme-pc. I lys av dette har mange lurt på hva det er i dataspillet karakter som gjør at unge mennesker kan bruke timer og dager på slike spill. Atskillige har også spekulert hvorvidt man kan nyttegjøre seg dataspillet motiverende natur til noe mer konstruktivt, deriblant læring. En naturlig konsekvens av dette var å lage spill som lignet på vanlige dataspill, men med et læringstema. Disse første spillene var bare beregnet på at maskin og bruker samhandlet (Malone 1981, 1987). Slike spill er og var gjerne sentrert rundt faktakunnskap eller naturvitenskap. Yukon trail (1999), som tar for seg gullgravertiden i Colorado, er et eksempel på et slikt fakta-spill. Eksempler på matematisk-naturvitenskapelige spill er Funcoms Molekult (1999), Igels matte-spill Buster (2001) og Fullers fysikk-spill (1985). Disse spillene er ofte laget slik at brukeren må løse ulike typer oppgaver, som f.eks. mattestykker, for å komme videre i spillet.

Vi har tidligere skildret utviklingen av nettverksapplikasjoner og dens påvirkning på dataspillsjangeren. Det tok ikke lang tid før man skjønnte at slike systemer kunne utnyttes i læringsøyemed, kombinert med en spill- eller lek-og-lær-metafor. Ved å la mennesker samarbeide om å løse problemer via datamaskiner, kunne man gi dem en mer meningsfull læringskontekst (Bruckman 1997). Disse tankene har senere blitt sammenfattet under CSCL-paraplyen (Computer-Supported Collaborative Learning) innenfor IKT og pedagogikk (Harasim 1995:4). Slike nettbaserte læringsapplikasjoner kan overordnet deles i to kategorier: de som baserer seg på et tekstlig grensesnitt, og de som benytter et grafisk grensesnitt. Nå skal det påpekes at de aller fleste av disse nettbaserte løsningene ikke baserer seg på spillelementer, men mer på lek-og-lær- eller problemløsningsadferd.

Av de tekstbaserte systemene som baserte seg på en lek-og-lær-modellen, var Amy Bruckmans MOOSE-crossing den første (Bruckman 1997). I Moose-crossing kunne barn i 8-13 års alderen bygge og samhandle i et virtuelt miljø. Bruckmans bidrag har blitt toneangivende for hvordan man skal designe slike miljøer.

Når det gjelder applikasjoner som baserer seg på et grafisk grensnett, må man skille mellom to typer. Den ene er såkalt immersiv Virtuell virkelighet (VR), der brukerne trer inn i et grafisk rom ved hjelp av VR-briller og tilhørende drakter. Den andre kalles desktop-VR. Her har gjerne hver bruker en grafisk representasjon som den styrer med mus eller tastatur. De rene VR-applikasjonene hadde sine glansdager på midten av 90-tallet, men dyre systemer med dårlig grafikk satte en stopper for en masseutbredelse. Få eller ingen av disse prosjektene benyttet seg av spillelementer. Det vanligste bruksområde til immersiv VR er derimot simuleringer av forskjellig art (Krange 1998).

I desktop-VR systemene ser vi en hyppigere bruk av spillelementer i læringsformidling. Det første eksemplet vi har kommet over er ExploreNet; et prosjekt ved University of Central Florida. Dette er et todimensjonalt grafisk rom der elever skal samarbeide om å løse forskjellige oppgaver ved hjelp av tekstlig kommunikasjon (Hughes & Moshell 1995). Spillelementet besto blant annet i å få tak i egg ved å stjele dem fra høner, og deretter koke dem. Her måtte elevene samarbeide med hverandre hvis de skulle klare å lure hønene og

finne redskaper til eggkoking. ExploreNet var en ganske enkel applikasjon som har klare grafiske likhetstrekk med Habitat.

Det eneste norske eksempelet vi kan finne er Eduaction. Education var et samarbeidsprosjekt mellom Telenor FoU, ITU og Ringstabekk Ungdomsskole. Fokus for dette prosjektet var samarbeidslæring i distribuerte 3D-miljøer. Målsettingen var å finne ut hvilke muligheter og begrensninger som ligger i bruken av interaktiv 3D for videreutvikling av prosjektbasert og samarbeidsrettet læring i skolen (Krange 1998). Applikasjonen besto av et 3-dimensjonalt grafisk rom i form av en planet der opptil fire elever og en lærer kunne være tilstede samtidig. Denne planeten, kalt Corpus Callosum, var i økologisk krise, og elevene måtte samarbeide om å løse en rekke oppgaver for å redde den. Her lå også spilleelementet.

1.2 MEDIEBRUK

I løpet av de siste 20 årene har mediebildet endret seg drastisk. Fra kun å ha tilgang til tv, radio, aviser og film, kan man nå velge mellom et stadig eskalerende utvalg av medier. Oppkommet av forskjellige nettverksmedier har medført en endeløs strøm av lyd, bilder og tekst som brukerne må forholde seg til. Resultatet er et nytt medielandskap som for mange kan virke uoversiktlig, skremmende og fremmed. De som ser ut til å tilpasse seg denne omstillingen best, er barn og ungdom. Denne gruppen preges av en mer utforskende holdning til mediene. Ved sin aktive anvendelse av forskjellige medier er de selv med på å definere hvordan mediene skal brukes. De unge er dermed ikke bare innovatører, men også kulturelle veivisere (Erstad 1998a). Dette finner vi uttrykt gjennom nye kommunikasjonsmønstre, former for sosial samhandling, holdninger og kunnskapsstrukturer (ibid). Et beskrivende eksempel er utviklingen av tekstmeldinger. Ved lansering av denne tjenesten var det ingen som ante hvilken gjennomslagskraft dette nye mediet skulle få. I løpet av kort tid eksploderte bruken av tekstmeldinger. Grunnen til dette kan være mange. For det første var dette en mye billigere måte å holde kontakt med hverandre på enn å ringe. For det andre var tekstmeldinger et ideelt medium for å holde

kontakten med et stort antall venner og bekjente samtidig. Over natten var et nytt kommunikasjonsmønster skapt, noe som understrekes av mobilselskapene selv. I Aftenposten 22.01.00 sier informasjonsdirektør i Telenor Mobil, Elisabeth H. Gjørme: "Ungdom har vært den store pådriveren i bruk av tekstmeldinger de siste to årene, og vi ser også at de begynner å lære opp sine foreldre".

Bruken av tekstmeldinger er illustrerende på en forandrening av unges mediebruk, fra de tradisjonelle massemediene som kjennetegnes av en-til-mange-kommunikasjon, til medier som åpner for mange-til-mange-kommunikasjon. Her ligger også endringer i synet på teknologi. Det å forholde seg til teknologiutviklingen har blitt inkorporert som en naturlig del i de unges liv. Slik kan selv de raskeste teknologiske nyvinningene bli absorbert og tatt i bruk. Endringer i teknologien og mediebildet blir sett på som spennende fremfor truende. En slik fleksibel holdning medfører at nyvinninger raskere blir tatt i bruk. Dette gir unge brukergrupper mulighet til selv å fastsette anvendelsen av mediet eller teknologien. Når vi i tillegg tenker på at tallet på barn og unge mellom 3 og 18 år i 1996 utgjorde i underkant av en million, gir det en indikasjon på hvilken innflytelse denne gruppen kan utøve (Hake 2000).

Denne pragmatiske holdningen manifesteres også i brukerposisjonen overfor mediene. Den hittil vanligste holdningen overfor mediene har vært preget av observasjon. I sin karakter har de nye mediene åpnet for en mer deltagende rolle for de som bruker dem. Det har vist seg at ungdom har tatt til seg denne muligheten raskere enn andre grupper.

Mange muligheter, skreddersydd bruk

Dette utbudet av forskjellige medier åpner for større grad av integrert mediebruk for den aktive mediekonsument. Medieutvalget gir brukerne mulighet til å hoppe fra medium til medium. Nettverksmediene har på sin side åpnet ytterligere for en mer løs tilegnelse av forskjellige mediebudskap. Når det gjelder tilegnelsen og utveksling av informasjon, kan den i økende grad tilpasses konsumentenes eget forgodtbefinnende. Hvis man vil kommunisere et budskap, kan folk enten ringe, sende en mail, chatte eller sende en tekstmelding. Muligheten til å tilpasse kommunikasjonen i forhold til budskapet og

formålet er altså større enn noensinne. De nye mediene bryter dermed med gamle forestillinger om hvordan kommunikasjon, informasjonsflyt og mediepåvirkning skjer.

Foreløpig ser det ut til at ungdom klarer denne manøvreringen mellom teknologi- og mediebruk bedre enn de fleste andre grupper. Dette fører på mange måter til at mediene settes i en konkurransesituasjon overfor hverandre. Den unge brukergruppen bruker sin mediekompetanse til å veksle mellom ulike teknologier og tilhørende mediebudskap. Slik får mediebruken karakter av rastløshet og bevegelse. Det er ikke tilfeldig at reklamebransjen regner unge som den vanskeligste gruppen å henvende seg til og å holde på.

Ungdoms mediebruk

Det ingen tvil om at de nye mediene fenger hos de unge brukergruppene. I følge mediebruksundersøkelsen fra MMI, våren 2000, kan man si følgende om norske barn- og unges daglige medieforbruk⁴:

- Litt under halvparten av barn 8-15 år lytter på radio.
- Flere ungdommer enn barn – i underkant av 2/3 – lytter på radio.
- Barn 8-15 år bruker ca. 2 timer og 20 minutter til å se TV, mens ungdom 16-24 år, bruker ca. 10 minutter mindre.
- 1 av 4 barn, 8-15 år, bruker Internett.
- Gjennomsnittlig bruker barn 8-15 år 10 minutter på Internett.
- 1 av 3 ungdommer, 16-24 år, bruker Internett.
- Gjennomsnittlig bruker de dobbelt så lang tid på Internett som barn 8-15 år.
- Halvparten av barn 8-15 år, spiller dataspill, mens én av fire ungdommer spiller dataspill, dobbelt så mange gutter som jenter i begge grupper.
- Barn bruker gjennomsnittlig ca. 40 minutter på å spille dataspill – dobbelt så lang tid som i 1996.

⁴ Respondentene i denne undersøkelsen ble spurt om hvilke medier de brukte ”i går”. Disse tallene kan derfor ikke generaliseres til å gjelde daglig mediebruk. Vi bruker likevel denne benevnelsen, da tallene kun skal illustrere en utvikling.

- Ungdom bruker gjennomsnittlig 25 minutter til å spille dataspill, 10 minutter mer enn i 1996.

Andel som har benyttet Internett pr. måned i aldersgruppen 13-19 år har økt fra 22% i 1996, til 82% i okt. 2000 (Gallup Intertrack 1996-2000). I den siste Internett-undersøkelsen fra mars 01, utgjør hjemmesurfere i aldersgruppen 2-17 år ca. 39% av det totale antallet hjemmesurfere (Dagens Næringsliv 23.03.01). De ovennevnte tallene stemmer også overens med internasjonale tall fra bl.a. USA (Cole 2000). Når vi i tillegg tar i betraktning at tre av fire i samme aldersgruppe disponerer mobiltelefon, ser vi konturene av en generasjon med nye medievaner (Dagens Næringsliv 02.09.00).

Har så ungdoms medievaner noe relevans i forhold til undervisningen i skoleverket? Vi mener å se at såkalt tradisjonell undervisning i stor grad støtter seg på mediebruk som kjennetegner tidligere generasjoner. Kommunikasjonen har i stor grad et en-til-mange preg, der en lærer formidler lærestoff til mange elever. Når elevene skal hente inn informasjon fra andre kilder, benyttes stort sett ”gamle” medier som bøker og aviser. Vi mener det vil være interessant å benytte medier som unge i stor utstrekning også benytter i fritiden. Slike medier har de kanskje et mer positivt forhold til, samt at de er mer motivert for å bruke dem enn hva tilfellet er for læreboka.

1.3 IKT I SKOLEN

Parallelt med utviklingen av medier og mediebruk preges det norske samfunnet av en økende fokusering på teknologien og dens muligheter. Både i den private- og offentlige sektor vektlegges viktigheten av å henge med i den teknologiske utviklingen, noe som er avgjørende for å kunne ta del i den nasjonale og internasjonale samfunnsutviklingen (Den norske IT-veien – Bit for bit, 1996). Skolen er en viktig instans i denne sammenheng, da det bl.a. er her fremtidens voksne skal lære det teknologiske samfunnet å kjenne.

Motstand mot endring

På tross av enigheten blant aktører i samfunnsdebatten om viktigheten i å henge med i den teknologiske utviklingen, finnes det likevel faktorer som er med på å hindre at forandringer oppstår innenfor ulike samfunnsinstitusjoner. Dette er ikke noe mer typisk for skoleverket enn andre steder, men likevel har skolen ofte blitt trukket frem som eksempel i så henseende. Det pekes her på tre hovedtyper av barrierer mot endringer: Disse er faktorer som hindrer at forandringer kommer inn i skolen, faktorer som hindrer at forandringer oppstår i skolen, og faktorer som hindrer at forandringer sprer seg i skolen (Telhaug 1995).

Faktorer som hindrer at forandringer kommer inn i skolen.

Et eksempel kan være at det er en generell forandringsmotstand i omgivelsene på grunn av pessimisme i forhold til teknologi. Et annet eksempel kan være lærernes forsvarsholdning. De kan se på implementering og bruk av IKT i læringssammenheng som en merbelastning. Et tredje eksempel kan være sviktende kobling mellom teori og praksis som hindrer lærerne å se teknologiens muligheter for bruk i læringssammenheng.

Faktorer som hindrer at forandringer oppstår i skolen.

Eksempler her kan være at skolen har mange og motstridende mål, at forandringer ikke blir belønnet, alle skal tilgodesees, at skolen har vanskeligheter med å diagnostisere egne svakheter, samt vanskeligheter med å måle produktivitet.

Faktorer som hindrer at forandringer sprer seg i skolen.

Her trekkes det frem tre barrierer: dårlige kommunikasjonskanaler innenfor skolen, mangler ved det hierarkiske systemet, samt mangel på rutiner på å lære av hverandre. Andre forhold som er spesielt knyttet til bruk av IKT, er at maskiner er låst inne på egne rom der ikke lærere har tilgang, eller profesjonskamp mellom IT-lærere og andre lærere (Erstad mfl. 1998b:21).

En slik utvikling vil kunne få konsekvenser for skolen, slik at den blir akterutseilt i forhold til samfunnet generelt og den teknologiske utviklingen spesielt. Dette kan igjen få

innvirkning på rekrutteringen til læreryrket. En annen konsekvens er at skolen dermed kan bli en institusjon som lever sitt eget liv på siden av resten av samfunnet. Videre kan dette medføre at elevene i liten grad ser nytten av å tilbringe så mange år på skolebenken.

Offentlig satsing på IKT i skolen

Sentrale myndigheter er blant de som har gått inn for at skoleverket aktivt skal ta i bruk IKT. Siden 1983 har Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet lagt frem en rekke stortingsmeldinger, rapporter og planer som har tatt for seg utviklingen innen informasjons- og kommunikasjonsteknologi i utdanningssektoren.

Noen av disse dokumentene er:

- St.meld. nr. 39 (1983-84) Datateknologi i skolen
- St.meld. nr. 37 (1987-88) Om datateknologi i skole og opplæring
- St.meld. nr. 14 (1989-90) Informasjonsteknologi i skole og opplæring
- St.meld. nr. 42 (1989-90) Organisering av informasjonsteknologi i skole og opplæring
- St.prp. nr. 125 (1991-92) Om visse sider ved Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementets informasjonsteknologiprogram
- St.meld. nr. 24 (1993-94) Om informasjonsteknologi i utdanningen
- IT i norsk utdanning. Plan for 1996-99
- IKT i norsk utdanning. Plan for 2000-2003
- Årsplaner for 1996, 1997, 1998, 1999 og 2000

I tillegg til dette har statssekretærutvalget for IT utgitt to rapporter: ”Den norske IT-veien – Bit for bit” (1996), og ”Norge – en utkant i forkant – Næringsrettet IT-plan 1998-2001” (1998). Vi vil ikke detaljert ta for oss innholdet i disse dokumentene, men kan slå fast at antallet, isolert sett, indikerer at myndighetene anser dette som et viktig tema.

Dette kan ha flere grunner. En kan være en konsekvens av ideen om enhetsskolen, en tanke som står sterkt i Norge (Hernes 1975). Skolen blir sett på som en institusjon for sosial utjevning hvor et mål er å minske skillet mellom ressurssterke og ressurssvake elever. Med

hensyn på IKT blir dette aktuelt, da mye tyder på at ressurssterke elever i større grad har tilgang på IKT-utstyr hjemme enn hva ressursvake elever har. Daværende KUF-minister Jon Lilletun skriver i IKT-planen 2000-2003s forord at:

Bruk av IKT i utdanninga har også sosiale og etiske sider. Vi må hindre ei utvikling kor det oppstår nye skilje når det gjeld tilgang til og meistring av ny teknologi ut frå kjønn eller sosial status. (IKT i norsk utdanning – Plan for 2000-2003).

Dette hevdes også fra andre hold, og det skisseres et scenario der det på grunnlag av forskjeller i tilgang til IKT oppstår nye klasseskiller. Det vil oppstå kunnskapskløfter mellom samfunnets individer som dermed kan inndeles i grupper av ”Haves” og ”Have-nots” (se f.eks. Tapscott 1998). En økt satsing på IKT i skolen er derfor nødvendig om prinsippet om en enhetsskole skal opprettholdes.

En annen grunn til den økte fokuseringen på IKT og skoleverket finner vi i samfunnets økte behov for arbeidskraft med høy kompetanse:

IKT i utdanningen skal bidra organisatorisk, faglig og pedagogisk til et utdanningssystem som utvikler og utnytter IKT som fag og som utnytter fullt ut de muligheter IKT gir i undervisning og læring, slik at den enkeltes og samfunnets kompetansebehov imøtekommes (IKT i norsk utdanning. Plan for 2000-2003).

Et slikt syn kan sies å ta mer hensyn til samfunnets behov enn likhetsprinsippet i ideen om enhetsskolen. Riktignok understrekes viktigheten av å imøtekomme *den enkeltes* kompetansebehov, men det er nok verre å definere hva som ligger i dette enn hva gjelder samfunnets kompetansebehov.

Forholdet mellom skole og samfunn

Ulike begrunnelser for økt satsing på IKT i skolen, kan avspeile ulike syn på forholdet mellom skole og samfunn. I følge Telhaug presenterer faglitteraturen tre måter å forstå forholdet mellom skolen og samfunnet på. Skolen kan henholdsvis forstås som en funksjon av samfunnet, som et viktig instrument for å endre det, eller som en institusjon som lever sitt eget liv, uavhengig av samfunnet ellers (Telhaug 1995:40).

- Skolen som en funksjon av samfunnet, harmonerer med synet på en skole som skal dekke samfunnets kompetansebehov. Skolen er her til for det store kollektivet (samfunnet) og ikke for individene som samfunnet består av.
- Skolen som et instrument for å endre samfunnet, harmonerer til dels med synet på enhetsskolen. Dette ved at skjevheter i samfunnet skal rettes opp ved en enhetlig behandling av elevene. Det kan hevdes at dette er til samfunnets beste, men det viktigste er nok hensynet til individene.
- Skolen som en institusjon som lever sitt eget liv på siden av samfunnet, kan avspeile de samme holdninger som uttrykkes gjennom en motstand mot endring i skoleverket. At slike endringer kan være vanskelig å innføre, har som tidligere nevnt flere årsaker. Et syn på skolen som uavhengig av samfunnet, kan dermed vanskeliggjøre en påvirkning og endring av skolen som gjenspeiler samfunnsutviklingen.

IKT og skolen i forhold til dette prosjektet

Vår motivasjon for å benytte et online-spill i undervisningen ved en ungdomsskole, grunner ikke i et bestemt syn på forholdet mellom skole og samfunn, men fokuserer på at skolen kan nyttiggjøre seg endringer som finner sted i samfunnet. Mye fordi skolen ikke skal bli akterutseilt, men kanskje mer fordi vi mener det kan være hensiktsmessig å minske skillet mellom læringsaktiviteter og fritidsaktiviteter.

Det kan fastslåes at det ikke bare er typiske læringsaktiviteter, som inngår i en skolesammenheng, man kan lære noe av. Barn lærer av å leke med hverandre, men det er ikke derfor de leker. Vi ønsket å ta for oss en annen fritidsaktivitet hvis popularitet er økende hos dagens unge, for å se hvorvidt denne aktiviteten kan benyttes i en læringssammenheng.

Myndighetene fokuserer på at nye fenomener innen IKT kan benyttes som redskap i undervisningen i skoleverket. I Læreplan av 1997 (L97) for grunnskolen står bl.a. følgende å lese under kapittelet Informasjonsteknologi:

Elevane bør utvikle evne til å kunne nytte elektroniske hjelpemiddel og medium kritisk og konstruktivt og som praktisk reiskap i arbeidet med fag, tema og prosjekt. (...) Informasjonsteknologi kan setje elevar i stand til å nytte databasar i inn- og utland. Både jenter og gutar bør stimulerast til å nytte informasjonsteknologi for å motverke sosial og kjønnsmessig ulikskap i opplæringa.

Utviklinga på dette området går raskt. Det er viktig at ein lokalt finn fram til løysingar som gir rom for utprøving, utveksling av røynsler og oppfølging på tvers av faga (L97).

Viktigheten av lokale løsninger som gir rom for utprøving, var sentralt i forhold til vårt prosjekt. Online-spill har tidligere ikke vært forsøkt brukt i undervisning i skoleverket, og vi var derfor avhengige av en skole som var villige til å teste ut uprøvde og dermed ”usikre” metoder for undervisning.

Når det gjelder engelsk, nevner L97 også IKTs potensiale for anvendelse i undervisningen:

Informasjonsteknologien åpner for andre og nye måter å arbeide med språket på. Den kan gjøre det mulig for elevene å delta i levende språksamfunn ved at de kan kommunisere på engelsk med mennesker fra store deler av verden. Diverse programvare, bl a multimedieprogrammer, er også i stadig utvikling. Ved sin form innbyr teknologien til selvstendig læring gjennom nysgjerrighet og utforskning.

Bruk av språket er hovedstammen i faget. Dette utgjør både veien og målet; eleven lærer å bruke engelsk ved å ta språket i bruk muntlig og skriftlig som lytter, leser, samtalepartner og skriver. Det dreier seg her ikke bare om rene språkferdigheter, men om evne til å kommunisere på tvers av kulturforskjeller (L97).

Vi ser her muligheter for et online-spill, spesielt når det gjelder praktisering av språket. Et slikt spill innbyr absolutt til nysgjerrighet og utforskning, og engelsk er det ”offisielle”

språket i slike miljøer da majoriteten av spillerne er amerikanere. Utfordringen blir å kombinere spillelementer med læringsaktiviteter uten at det ene overstyrer det andre.

1.4 NYE UNDERVISNINGSFORMER

Ulike former for undervisning bygger ofte på bestemte syn på læring. Innen pedagogikken blir nå tradisjonelle syn på kunnskap og læring, som behaviorisme og kognitivism, utfordret av sosiokulturelle perspektiver. Disse perspektivene avviser tanken om læring og kognisjon som noe isolert i enkeltindividet og fremhever den sosiale og kulturelle konteksten slike prosesser foregår i. Kognitive prosesser sees derfor på som noe som distribueres mellom mennesker, symboler og verktøy (Djupvik 2000).

Med bakgrunn i nye perspektiver på læring, har også nye former for undervisning blitt tatt i bruk i skoleverket. Et godt eksempel på dette er såkalt problembasert læring (PBL). PBL bygger på antagelsen om at elever lærer mer effektivt når de er aktivt involvert i egne læreprosesser, og når læringen foregår i situasjoner og kontekster der kunnskapen som skal læres er i bruk (Pettersen 1997). Fokus er heller på problemer som skal løses, enn innhold som skal mestres. Dette er en elevsentrert, kontekstualisert tilnærming. Alle har kunnskap og erfaringer med seg inn i læringssituasjonen. Lærerens rolle er derfor ikke primært en kunnskapsformidler, men heller en slags kunnskapsforløser. Han skal stimulere til vekst og utvikling, men elevenes utforskende holdning er drivkraften (Hsaio 1996).

PBL bygger bl.a. på tanker av den russiske psykologen Lev Vygotsky. Han argumenterte for at kunnskap må være sosial før den blir individuell. I dette ligger det at kunnskap blir konstruert gjennom sosiale interaktive prosesser. Han fremhevet også lekens rolle i læringsprosesser. Lek fører til utvikling, fordi barnets konseptuelle evner blir strukket gjennom lek og fantasi (ibid).

Ut fra forståelsen om at læring oppstår gjennom interaksjon med andre personer, har det innenfor skolen skjedd en økt vektlegging av prosjektarbeid, temaorientering og samarbeid (Erstad m.fl. 1998b:6). Dette blir også uttrykt i de forskjellige læreplanene for skoleverket. I Læreplanen av 1997 står for eksempel følgende å lese om samarbeid i skolen:

Opplæringa må leggje vekt på å styrke samarbeids- og samhandlingsevna til elevane både i formelle og uformelle samanhenger. Når elevane arbeider saman, lærer dei av kvarandre. Dei utviklar sosial dugleik og får innsikt i demokratiske arbeidsformer. Gjennom å uttrykkje tankar og meiningar, drøfte idear og lytte til andre lærar elevane å kommunisere. Gjennom samarbeid skal dei lære å planleggje og fordele oppgåver, finne svar på utfordringar og vurdere resultatet av innsatsen. Samarbeid mellom elevane må derfor stå sentralt i aktivitetane i skulen (L-97).

Prosjektarbeid omtales også her:

Prosjektarbeid er ei arbeidsform der elevane med utgangspunkt i eit problemområde, ei problemstilling eller ei aktuell oppgåve definerer og gjennomfører eit målretta arbeid frå ide til ferdig produkt, konkret resultat eller praktisk løysing. (...) Planlegging, gjennomføring og vurdering av prosjektarbeidet skal gå føre seg i nært samarbeid mellom elevar og lærarar. Lærarane har ei viktig rolle som tilretteleiarar og rådgivarar (ibid).

IKT og nye undervisningsformer

Utviklingen av nye undervisningsformer kan sees i sammenheng med den parallelle utviklingen innen IKT. Måten teknologien er med på å distribuere informasjon i samfunnet på, kan innvirke på vårt syn på kunnskap. Enorme, og til dels motstridende, mengder informasjon er tilgjengelig for alle med nettoppkobling, noe som kan gjøre det vanskelig å se på kunnskap som noe absolutt. Ut fra dette blir det også vanskelig å se at tradisjonell kateterundervisning er den mest fruktbare undervisningsmetoden når målet er tilegnelse av kunnskap hos de lærende. ”Mangelen” på fasitsvar gjør det heller ikke naturlig at læreren skal formidle informasjonen. Fokuset endres fra undervisning til læring, og læringsmiljøet blir viktig for å skape fruktbare lærings situasjoner. I denne sammenheng blir dialogen og interaksjonen tydeligere, og dermed i større grad sett på som viktig (Djupvik 2000).

IKT nevnes også i forbindelse med verktøy som gir muligheter for å realisere de nye undervisningsformene. I planen for IKT i norsk utdanning 2000-2003 hevdes det at

internasjonale undersøkelser viser at bruk av IKT som pedagogisk redskap øker motivasjon og konsentrasjon om læringen og bedrer prestasjonene (IKT i undervisningen 2000-2003). Videre nevnes det under ”Nasjonale utfordringer” bl.a. dette:

- Bred tilgang på lærestoff og utvikling av nye og varierte læringsformer som stimulerer til aktivitet, selvstendighet og samarbeid.
- Økt utnyttelse av nye, IKT-baserte muligheter for samarbeid og utveksling av kunnskap og erfaringer på alle nivåer i utdanningssystemet.

Vi mener online-spill kan gi gode muligheter for å realisere et elevsentrert undervisningsopplegg basert på elementer fra PBL. Dette fordi de tilbyr miljøer der det ofte tilrettelegges for samarbeid og utveksling av kunnskap. Videre er problemløsning et sentralt element ved stort sett alle dataspill. Flere lignende prosjekter som tar i bruk syntetiske miljøer, fremhever også mulighetene slike miljøer gir for å ta i bruk PBL og PBLbeslektede undervisningsformer. Eksempler på dette er Eduaction, ExploreNet og CallMoo (Agedal 2000).

Andre læringsformer

De nye læringsformene vi hittil har nevnt, baserer seg på en samarbeidsmodell. Flere andre læringsformer har også utspring i det sosiokulturelle synet på læring. Vi vil til slutt nevne to slike, der prinsippet om samarbeid ikke står like sentralt.

Det første eksempelet er såkalt *selvregulert læring*. Selvregulert læring har tre hovedtrekk (Zimmermann i Rieber 1996). For det første skal deltagelsen hos elevene være indre motivert. For det andre skal elevene aktivt engasjere seg i planleggingen og utarbeidelsen av målsetningen for undervisningen, og dermed være i stand til å betrakte og evaluere sin egen læring. Til sist skal elevene selv kunne ta de nødvendige steg for å kunne strukturere læringsmiljøet slik de mener passer best for deres prefererte måte å lære på.

I følge Rieber er det bred enighet om at den mest effektive læring finner sted om disse forutsetningene er oppfylt (Rieber 1996). I forhold til dataspill er selvregulert læring

interessant på grunn av mediets motiverende egenskaper. I tillegg tilbyr dataspill, og spesielt online-spill, et stort utvalg aktiviteter som spillerne i utstrakt grad kan strukturere selv (Augedal & Singstad 1999).

Det siste hovedtrekket ved selvregulert læring har visse likhetstrekk med ideen om en konstruksjonistisk *mikroverden*. Konstruksjonisme er kort fortalt en læringsteori som bygger på synet om at konstruksjonen av kunnskap i elevenes hjerner skjer best når den er støttet av konstruksjon i verden rundt elevene (Papert 1992). Læring kan foregå i en mikroverden som representerer det emnet som studeres. Meningen er at man ikke skal studere emnet, men ”leve” i det. Dette samsvarer for eksempel med tanken om at den beste måten å lære spansk på er å leve i Spania (Rieber 1996). Dataspill kan sees på som en slik mikroverden, og online-spillenes omfattende funksjonalitet gjør det interessant å forsøke og skape en mikroverden tilpasset det som skal læres.

1.5 ERFARINGER FRA DATASPILL I UNDERVISNINGSSAMMENHENG

Hva har så dataspill som undervisningsform tilført oss? I følge en metaundersøkelse referert av John Dempsey (1993) melder bare 3 av 22 undersøkelser om læringseffekter ved bruk av dataspill i undervisningen (Dempsey 1993). Det kan være mange grunner til disse resultatene. Noe kan antagelig tilskrives de ulike læringssynene som de forskjellige undersøkelsene forfekter. Det å definere læring har som kjent vært et akademisk problem i generasjoner. Et annet like stort problem kan være bruken av mediet i forhold hensikten. De omtalte spillene er enbruger-spill, og problemet med slike spill er deres lukkede karakter. Veien gjennom spillet er i større grad predefinert av programmereren som har laget spillet. I et program som er laget på forhånd, er handlingsregisteret spilleren rår over begrenset. Spillet tillater bare en viss type adferd, og denne må være hensiktsmessig i forhold til spillets rammer. Det finnes få muligheter til å ta høyde for adferd som går på tvers av spillets mål. Dette er ikke fordelaktig i læringsøyemed, da utforskning og refleksjon er sentrale aspekter i en læringsprosess. Her finnes det ofte ingen rene ja- eller nei-svar, men slike løsninger er svært vanskelig å implementere i et enbruger-spill. Hvis

man skulle åpne for dette, måtte man utvikle en svært avansert kunstig intelligens. Som tidligere nevnt, har den underholdningsbaserte delen av spillindustrien erfart lignende problemer.

Et annet problem ved læringsspill er hvordan de fremstår for brukeren. Generelt har læringsspill ligget mange år tilbake i grafikk og spillbarhet i forhold til rene underholdningsspill. Det er lett for dem som bruker spillet å bedømme det i forhold til vanlige underholdningsspill. Ved en slik sammenligning kan ofte læringsspillene falle gjennom med sine noe utdaterte karakteristika.

Selv om forskning på nettbaserte læringsspill ikke har lang tradisjon, kan man se for seg dette mediets fortrinn i forhold menneske-maskin-løsninger. Vel kan enbruker-løsninger ha noe for seg i rene drilloppgaver der svaret er gitt på forhånd, som f.eks. i matematikk og naturfag. Til andre former undervisningsaktiviteter kan systemets responsregister bli for snevert. I prosjektene Eduaction og ExploreNet meldes det om positive resultater (Krange 1999, Hughes & Moshell 1995). Likevel har disse prosjektene form av pilotstudier der mye av fokuset har vært å lære brukerne å benytte applikasjonene. Så vidt vi vet har ingen brukt applikasjonene til konkret å lære bort fagstoff.

KAPITTEL 2: CASE

2.1 KRITERIER FOR VALG AV LÆRINGSMILJØ

Valg av læringsmiljø var noe som tidlig måtte foretas. Vi ville benytte et kommersielt online-spill i dette prosjektet, men for å kunne foreta et slikt valg, er det viktig å begrunne hvorfor vi ønsket et slikt læringsmiljø.

Hvorfor benytte et dataspill?

Dataspill er som tidligere nevnt et kulturfenomen i sterk fremvekst. Dette er en aktivitet som spesielt fanger unge mennesker. Hva som engasjerer med slike spill finnes det mange meninger om, og vi vil komme tilbake til dette senere i oppgaven. Det sentrale var at dataspill for mange har en sterkt motiverende effekt, og at den tradisjonelle undervisningen i skoleverket kan oppleves som svært demotiverende. Videre er det en kjensgjerning at læring foregår mest effektivt om elevene er motiverte under læringsprosessen (Djupvik 2000). Vi mente derfor at det å integrere et dataspill i undervisningen ville kunne gi mer motiverte elever.

Hvorfor benytte et online-spill?

Vi valgte fremmedspråk (engelsk) som det aktuelle skolefaget for dette prosjektet, dette med tanke på at datamediet er godt egnet for å praktisere språk. Videre er vi av den

oppfatning at i vårt tilfelle er mellommenneskelig kommunikasjon kvalitativt bedre enn menneske-maskin kommunikasjon. Dette fordi det er slike språkhandlinger elevene skal lære å beherske gjennom fremmedspråksundervisningen. Dette utelukker derfor bruk av enbruger-spill. Valget sto da mellom flerbruger-spill som kan spilles i et lokalt nettverk, eller online-spill. Vi valgte sistnevnte, da slike spill er mer omfattende og det derfor er enklere å selv definere hvilke aktiviteter en ønsker å gjøre inne i spillet (Augedal & Singstad 1999).

Krav til læringsmiljøet

Videre var det en rekke krav vi mente læringsmiljøet måtte tilfredsstillere for at vi kunne bruke det i fremmedspråkundervisning:

Et grafisk basert rom

Grafikken spiller en stor rolle for hvor populære dataspill er idag, og spill med 3D-grafikk har blitt spesielt populære. Dette kan illustreres ved at skapere av dataspillserier med to-dimensjonal grafikk, som f.eks. salgssuksessene Ultima og Warcraft, lanserer den nyeste utgaven i 3D. Det var rimelig å anta at elevene som skulle involveres i prosjektet alle hadde et forhold til dataspill. Vi ønsket derfor å kunne tilby elevene et grafisk grensesnitt som ikke sto noe tilbake for de mest populære dataspillene som fantes på markedet.

Flerbrukermulighet

Vi så for oss et undervisningsopplegg der elevene og lærerne kunne kommunisere seg imellom med datamaskinen som medium. Det var da nødvendig med en applikasjon hvor en skoleklasse og noen lærere kunne være tilstede samtidig. Dette utelukket alle enbrugerløsninger, samt de fleste spill som kan spilles over lokalt nettverk. Et online-spill var derfor påkrevet for å tilfredsstillere dette kravet.

Mange-til-mange kommunikasjon

Det var viktig at alle som var tilstede i applikasjonen hadde mulighet for å kommunisere med hverandre og at denne kommunikasjonen skulle foregå i sanntid. Fokuset var praktisering av fremmedspråk, og vi ville derfor ha færrest mulige restriksjoner i applikasjonen på hvordan kommunikasjonen kunne foregå. Det ideelle ville være en løsning der alle kunne kommunisere med alle til enhver tid, men at det var muligheter for å legge inn begrensninger på hvem som kan kommunisere med hvem der hvor dette syntes fornuftig i henhold til undervisningsopplegget for hver enkelt skoletime.

Mulighet for sanntidslyd

Det finnes mange applikasjoner som støtter tekstlig sanntidskommunikasjon. Slike dekker et vidt spekter, fra IRC til FPS-spill⁵ som Quake og Unreal. I tillegg til dette, ville vi ha en applikasjon som støtter overføring av sanntidslyd. Dette for å kunne praktisere språk såvel muntlig som skriftlig. Riktignok har computermediert skriftlig kommunikasjon ofte et muntlig preg, men vi så det som verdifullt å kunne gi elevene trening i å forstå muntlig tale, samt selv å prate på et fremmed språk. Skulle det i tillegg finnes muligheter for andre typer kommunikasjon, f.eks. kroppslig, ville vi se på dette som en ren bonus.

Objekt mangfold

Mulighetene for kommunikasjon er imidlertid meningsløse hvis det ikke finnes noe man kan kommunisere om. Det lar seg riktignok gjøre å kommunisere rundt ting utenfor applikasjonen, f.eks. hva elevene spiste til middag dagen før. Et kjennetegn ved dataspill er derimot at det tilbys en verden der spilleren kan legge til side sitt virkelige liv så lenge han spiller. Det var derfor viktig at temaet for kommunikasjonen i engelsktimene skulle være å finne i selve applikasjonen.

For å få til dette, mente vi det ville være fordelaktig om det grafiske rommet inneholdt objekter som en kan gjenfinne i det virkelige liv. Eksempler på slike objekter kan være

⁵ First Person Shootout. Vanlig betegnelse for actionspill med førstepersonsperspektiv.

bygninger, møbler, vegetasjon og redskaper. Videre ville det ha vært gunstig om flere av objektene var konstruert slik at spillerene kunne flytte på dem, gi dem til hverandre, og bruke dem slik de anvendes i den virkelige verden. Dette fordi vi følte at en slik funksjonalitet ville gjøre det enklere å lage en slags historie som elevene kunne ytre seg i og om.

Moderate maskinkrav

Prosjektet skulle gjennomføres på en vanlig norsk skole. Datautstyret i den norske skolen er av høyst varierende karakter (Djupvik 2000). En applikasjon som krevde det nyeste og mest moderne utstyr på markedet, ville mest sannsynlig gjøre prosjektet ugjennomførbart. På en annen side ville for lave maskinkrav gjøre det vanskelig å få oppfylt flere av de andre kravene til applikasjonen. Vi endte derfor opp med følgende maskinkrav:

- Pc med Win95 eller nyere Windows versjon
- Minimum 300-400 mhz prosessor
- Minimum 64 megabyte RAM
- 3D-aksellerator/grafikkort med minimum 8mb RAM

Dette betyr at stort sett alle Pcer kjøpt i 1999 eller senere vil oppfylle disse kravene.

Lav brukerterskel

Dette er et moment som vel er kritisk for enhver applikasjon uansett formål. Vår applikasjon skulle i hovedsak benyttes av ungdomsskoleelever. Vi antok at brukerterskelen muligens ville være høyere for lærerne som skulle være med, fordi dagens unge ofte er mer vant med å bruke IKT enn hva eldre generasjoner er. Videre måtte vi regne med å få begrenset tid til opplæring i bruk av applikasjonen både for lærere og elever. Dette fordi vi ikke visste hvor mye tid skolen ville gi oss til prosjektet i sin helhet.

Åpenhet

For å ha muligheter for å replikere prosjektet, var det viktig at applikasjonen skulle være tilgjengelig for alle som måtte ønske det. Slik vi ser det, ville dette prosjektet hatt begrenset forskningsmessig verdi om ikke andre har mulighet for å kunne etterprøve våre funn eller viderføre prosjektet med utgangspunkt i den applikasjonen vi valgte.

Lav pris

Med hensyn på mulighetene for å replikere prosjektet, var det viktig at applikasjonen ikke var for kostbar å ta i bruk. Også for vår egen del var dette viktig, da vi som hovedfagsstudenter har begrensede midler å anvende til dette formålet. Dette kravet utelukket derfor at vi selv kunne utvikle applikasjonen, og gir føringer mot bruk av en masseprodusert kommersielt tilgjengelig applikasjon.

2.2 EVERQUEST

Japanske Sony er i dataspillverdenen mest kjent som produsenten av spillkonsollene Playstation 1 & 2. Deres store satsning på Pc-spill heter Everquest og ble lansert i februar 1999. Everquest er et såkalt MMORPG⁶, men vi vil for enkelthetens skyld omtale det som et online-spill.

Everquest kan plasseres i sjangeren rollespill med fantasy-setting. Spillerene befinner seg i en grafisk tre-dimensjonal verden, kalt Norrath. Norrath er en variert verden med flere kontinenter som er omsluttet av store havområder. Her finner vi bl.a. fjell, ørken, skoger, jungel, steppelandskap og byer. En spiller er representert i spillet med en karakter han/hun selv er med på å utforme før den inntar Norrath. En kan velge mellom 13 forskjellige raser for ens karakter, bl.a. menneske, troll, dverg og ulike typer alver. Videre kan en velge kjønn, yrke, religion og til en viss grad utseende til karakteren. Norrath er befolket av

⁶ Massive Multiplayer Online Roleplaying Game

spillerkarakterer (PCs = Player Characters) og datastyrte karakterer (NPCs = Non Player Characters). NPCene i Everquest kan grovt sett inndeles i to typer; dyr og monstere som gjør livet utenfor byene til en prøvelse, samt karakterer som til forveksling ligner på andre spillere og som hovedsakelig befinner seg i byene. Det er imidlertid en flytende overgang mellom disse to typene, da det finnes både snille dyr og slemme karakterer. Når en PC inntar Norrath for første gang, kan han/hun velge å avstå fra å kunne drepe andre PCer, mot selv ikke å kunne bli drept av slike. Dette gjelder imidlertid ikke NPCer, og i enkelte byer vil du derfor bli drept øyeblikkelig fordi du tilhører feil rase. Spillverdenen har en egen økonomi med valuta, banker og butikker der gjenstander kan kjøpes og selges for penger. I tillegg finnes det en lang rekke manipulerbare objekter i spillet, slik som forskjellige typer mat, klær, redskaper og våpen. Med manipulerbar menes at spillerene kan gripe objektene, flytte på dem, overføre dem til andre spillere og NPCer, konsumere dem, samt omforme dem til andre typer objekter. En kan kommunisere tekstlig med alle andre spillere som befinner seg i den umiddelbare nærhet, samt med utvalgte spillere uansett hvor i Norrath de befinner seg. Det finnes 39 forskjellige servere en kan velge å spille på. Hver server inneholder en kopi av Norrath, hvilket betyr at det eksisterer 39 parallelle spillverdener. I ”prime-time”, som er ettermiddag/kveldstid i USA, har nærmere 70000 spillere vært pålogget Everquest samtidig.

2.3 EVERQUESTS EGNETHET SOM LÆRINGSMILJØ

Vi vil her se nærmere på hvorvidt Everquest tilfredsstiller de kravene vi satte til et læringsmiljø i 2.1.

Et grafisk basert rom

Everquest tilbyr spillerene en stor 3-dimensjonal grafisk verden. Vi kan trygt slå fast at grafikken ikke står noe tilbake for andre populære dataspill i dag. For eksempel forklarer Andrew Park, anmelder i det anerkjente dataspillmagasinet Gamespot, Everquests popularitet slik:

It's this effective combination of familiar fantasy imagery and attractive 3D graphics that makes Everquest so insidiously addictive (Park 1999).

Grafikken får stort sett meget bra karakterer også fra de andre store dataspillmagasinene (GamesDomain 1999).

Flerbrukermulighet

Som nevnt i 2.2 har nærmere 70000 spillere vært pålogget Everquest samtidig. Hver spillserver har en kapasitet opp mot 4000 spillere, så dette kriteriet blir enkelt oppfylt. Det kan heller tenkes at det vil være for mange spillere pålogget, noe som kan forstyrre undervisningen. Vi tror imidlertid ikke at dette vil være noe problem av to grunner; For det første gjør tidsforskjellen mellom Europa og USA at få spillere er pålogget når undervisningen skal foregå. For det andre er Norrath et stort land hvor enkelte områder er langt mindre befolket av spillere enn andre. Ved å legge undervisningen til tynt befolkede områder, unngår vi derfor dette problemet.

Mange-til-mange kommunikasjon

Everquest gir spillere mulighet til å kommunisere tekstlig med andre spillere som befinner seg i den umiddelbare nærhet. Det er også mulig for to personer å kommunisere med hverandre, uavhengig av hvor i verdenen de befinner seg. Dette blir da en privat samtale hvor ingen andre kan lese det som blir skrevet. Det grafiske grensesnittet har en tekstboks nederst på skjermen, der det som blir sagt fortløpende kommer til syne. I tillegg til hva som skrives, får en også vite navnet på karakteren som skrev. Såfremt det ikke kommer inn mange utsagn på kort tid, burde det være greit, selv for elever som leser sakte, å få med seg hva som blir skrevet.

Mulighet for sanntidslyd

Det finnes ingen muligheter for kommunikasjon med sanntidslyd innebygget i Everquest. All lyd en karakter kan lage, stammer fra handlinger og ikke fra utsagn, slik som f.eks.

føtter som løper og smerteskrig når han faller ned fra et hustak. Dette kan ha flere grunner. Den viktigste er nok at om mange spillere pratet i munnen på hverandre, ville datamengden som måtte overføres mellom spillerenes maskiner ha blitt for stor. Dette ville ha medført store forsinkelser både av lyd og av annen spillinformasjon, spesielt hos spillere som spiller via linjer med lav overføringshastighet, men også hos de som befinner seg langt unna spillserveren, som f.eks. europeere og japanere.

Det er i det hele tatt veldig få dataspill som har slike muligheter innebygget, selv om den nødvendige teknologien finnes. Stadig flere dataspillere ønsker imidlertid slike løsninger, spesielt i såkalte der flere spillere spiller på lag mot hverandre. Her er det, som i lagidretter som fotball og håndball, behov for raskt å kunne kommunisere med medspillere, og da er lyd et bedre alternativ enn tekst. Som en konsekvens av dette har det blitt utviklet flere applikasjoner for kommunikasjon i sanntidslyd, som man kan ha kjørende på datamaskinen samtidig med et dataspill. Eksempler på slike er Roger Wilco og GameVoice Share, og disse programmene lar seg begge kjøre samtidig med Everquest.

Objekt mangfold

Everquest har et stort utvalg av objekter, både i form av rene kulisser og manipulerbare objekter. Her finnes byer med bygninger og inventar samt storslåtte landskaper med all slags vegetasjon. Det finnes også redskaper, våpen, mat, drikke og mye annet. Dette er gjenstander som karakterene kan utføre 'fysiske' handlinger med, samtidig som et museklikk på et objekt vil få frem dets navn i form av tekst på skjermen. Dette gir oss et godt utgangspunkt for å utforme forskjellige aktiviteter for engelsktimene.

Moderate maskinkrav

Minstekravene for å kjøre Everquest på en Pc er 166 Mhz prosessorhastighet, 32 megabyte RAM og Windows 95 eller nyere. Det anbefales imidlertid en prosessor på minimum 200Mhz og 64 megabyte RAM, for at spillet ikke skal oppføre seg "hakkete".

Lav brukerterskel

Siden de første grafiske dataspillene ble laget, har denne bransjen ligget i fremste rekke hva angår utvikling av enkle brukergrensesnitt. Et slikt aspekt kan være avgjørende for et dataspills suksess, og det er lite tenkelig at de hadde vært like utbredt om produsentene ikke var dyktige på dette området.

Everquest er et avansert spill, noe det grafiske brukergrensesnittet bærer preg av :



Basisgrensesnittet i Everquest.

Det eksisterer mange muligheter for ens karakter, og derfor finnes det mange knapper for å kunne utføre kommandoer på en effektiv måte. Imidlertid kan brukergrensesnittet forenkles ved å skjule mye funksjonalitet.



Grensesnittet etter at mye av funksjonaliteten er gjemt bort.

De mest sentrale kommandoene er fremdeles tilgjengelige fra dette grensesnittet, bl.a. det å kunne bevege karakteren rundt i det grafiske rommet, samt det å kunne kommunisere med andre spillere. Dette er også de aktivitetene som vil utgjøre mesteparten av undervisningsopplegget, og de kan utføres ved hjelp av tastaturet. Vi regnet med at dette ville gå greit for elever og lærere, men vi ville uansett gi dem en grundig innføring i bruk av de vesentligste kommandoer i spillet. Vi hadde også mulighet for å la en person med god kjennskap til spillet være tilstede i engelsktimene for å hjelpe de som måtte ha behov for det. Ved disse tiltakene håpet vi å gjøre brukerterskelen lav nok til at bruk av spillet ikke ville oppleves som problematisk for noen.

Åpenhet

Everquest kan kjøpes i de fleste butikker som selger Pc-spill. Dermed kan dette prosjektet replikeres av de som måtte ønske det. Et par administrative aspekter som muligens gjør at

noen finner spillet *for* åpent, er riktignok til stede. For det første må man oppgi Visakortnummer, da avgiften for 'spillabonnementet' trekkes automatisk hver måned. Videre krever dataoverføringen i spillet at det åpnes for UDP-trafikk til og fra maskinene det spilles på⁷. Dette regnes av enkelte som en betydelig sikkerhetsrisiko, men den kan reduseres ved å lukke for slik trafikk igjen når en er ferdig med å spille. Uansett finner vi ikke dette problematisk med hensyn på dette prosjektet.

Lav pris

I butikker i Osloområdet selges Everquest for mellom kr. 299.- og 499.- Kun en karakter fra et solgt spill kan være pålogget samtidig, så det må kjøpes et spill for hver karakter som skal brukes samtidig. Videre koster det 10 dollar pr. spill pr. måned for bruk av spillservere. Sammenlignet med utviklingskostnader for proprietære applikasjoner som f.eks. Corpus Callosum⁸, blir dette et ubetydelig beløp.

2.4 VALG AV SKOLE

Vi så tidlig at prosjektet kom til å kreve en del av skolen det skulle utføres på. Opplegget ville bli noe som kom i *tillegg* til den tradisjonelle undervisningen og kunne til en viss grad bryte med skolens undervisningsstruktur. Rent organisatorisk betydde dette at aktuelle skoler måtte være villige til å gjøre justeringer av timeplanen for den aktuelle klassen, samt frigjøre lærer- og romressurser. I forlengelsen av dette var vi avhengig av at skolens ledelse og klassens lærere ville la oss slippe til. Videre var det ønskelig å få tilgang til en mindre gruppe med elever, da prosjektet på dette tidspunktet var ikke modent for å takle klasser på 30 elever. På det tekniske planet måtte skolen være oppkoblet mot Internett og ha en maskinpark som gjorde det mulig å gjennomføre opplegget. Dette er ingen selvfølge i norsk skole i dag.

⁷ UDP er protokollen for overføring av "ukjente" data over internett.

⁸ Applikasjonen som ble benyttet i prosjektene Eduaction1&2. Se: <http://amt.fou.telenor.no/EduAction/>

Kortfattet trengte vi med andre ord en skole med fleksibel timeplan, fleksible lærerressurser, ledige rom, bra maskinpark og mulighet for å bryte opp klasser til mindre grupper.

I tillegg ville det være fordelaktig om skolen lå i Oslo-området, da vi gjennom hele prosjektperioden måtte regne med mange turer til og fra skolen. Det var med dette i bakhodet at vi valgte å ta kontakt med Vestre Aker Skole. Dette skulle vise seg å være et bra valg.

Skolen

Vestre Aker Skole (VAS) henvender seg til dårlig motiverte elever som vil fullføre 10. klasse. Grunnen til at elever velger VAS, er ofte at de ikke finner seg tilrette på hjemstedskolen på grunn av konflikter med medelever eller lærere. Årlig tas det inn 30 gutter og jenter, hvorav 14 elever kan bo på skolens internat.

Skoleuken består foruten vanlig undervisning av 2-3 praktiske arbeidsdager. Undervisningen er prosjekt- og temabasert. Timeplanen er lagt opp etter uke- og månedsplaner. I dette ligger det at elevene kan jobbe med et prosjekt eller tema opptil en måned i strekk. I slike perioder kan alle fagene dreie seg om f.eks. reiser til fremmede land, eller man kan jobbe med matematikk i en måned av gangen. Denne måten å gjennomføre undervisning på krever en svært fleksibel timeplan, som i tillegg til å ta høyde for prosjekt- og temaundervisning også må kunne absorbere den generelle stemningen i gruppene. En slik fleksibilitet finner man også i lærernes oppbygging av timene. I og med at elevene på Vestre Aker har svært forskjellig bakgrunn og varierende faglige nivå, er lærerstaben svært villig til å eksperimentere med forskjellige undervisningsformer. Dette skyldes først og fremst elevenes ambivalens i forhold til skolearbeid. For å nå frem til slike elever må lærerne ofte benytte andre metoder enn kateterundervisning for at interessen skal holdes oppe.

Engelskundervisning på VAS

Engelskundervisningen på VAS var, slik vi så det, forholdsvis tradisjonelt lagt opp. Timene var generelt lagt opp rundt kateterundervisning med fokus på grammatikk og annen lærebokstyrt undervisning. Muntlig aktivitet var gjerne lagt opp rundt hørespill, bøker eller filmer. Like før vi startet med opplegget vårt, hadde de så smått begynt å eksperimentere med bruk av tekstbehandling og Internett i engelskundervisningen. Arbeidsformen her var stort sett bearbeiding av tekst i et tekstbehandlingsprogram. Det var to måter dette ble gjort på: Enten skrev elevene inn allerede produsert tekst som de hadde jobbet med i timene forut, eller de kunne få utdelt materiale som de skulle spinne en historie rundt. Internett ble sporadisk brukt til å søke informasjon i tilknytning til forskjellig tema- og prosjektarbeid.

Ressurser

På tross av den noe nølende bruken av datamediet i undervisningen, er VAS en skole med forholdsvis godt utbygd IKT-infrastruktur. Skolen har et eget datarom med ni Pcer. Disse er knyttet sammen i et lokalt nettverk som administreres dels av VAS og dels av it-seksjonen hos Skolesjefens Etat. Fem av Pcene er av type Celeron 200 Mhz med 32 mb RAM. De resterende har prosessorer på 400 Mhz og 32 mb RAM og Ati Rage Pro II 3D-kort. Nettverket har en hastighet på ca. 2x ISDN, dvs. rundt 128 Kb/pr.sek. Maskinene med 200 Mhz prosessor var for trege for vårt formål og kunne ikke brukes. 400 Mhz-maskinene kunne derimot brukes. Problemet her var at maskinene var dårlig vedlikeholdt og hadde et grafikkort som var svært gammelt. Maskinene var tregere enn ønsket pga. elevenes noe ukontrollerte nedlasting av bla. mp3-filer. Likevel holdt de så vidt til vårt bruk, etter å ha oppgradert drivere til skjerm- og lyd kort. I startfasen av prosjektet ble dessuten en av Pcene ødelagt. Skolen hadde dermed bare tre maskiner som var brukbare til vårt prosjekt. Dessverre var det begrensede muligheter for å flytte Pcene rundt på skolen, da det bare var nettoppkobling på datarommet, på et kontor og på lærerværelset. Alt sett under ett, er Vestre Aker Skole godt utstyrt når det gjelder datautstyr og nettoppkobling, hvertfall i forhold til den gjennomsnittlige ungdomsskole i Norge.

Skolens egnethet i forhold til vårt prosjekt

VAS fremsto som et hensiktsmessig sted å gjennomføre prosjektet vårt på. Som før nevnt skåret VAS høyt på, for oss, to viktige skalaer. For det første var VAS preget av en fleksibel og eksperimenterende holdning til læring og undervisning. Dette var viktig for oss da vi ikke hadde prøvd ut opplegget vårt på elever før, og dermed ikke kunne gi noen form for "læringsgaranti". Vi fikk tilbud om å knytte fem elever⁹ opp mot vårt prosjekt, noe vi mente ville være et passende antall. I tillegg medførte prosjektet vårt en del endringer i timeplanen, noe som kunne vært problematisk å få til i en tradisjonell skole. For det andre hadde skolen en maskinpark og en nettoppkobling som passet applikasjonen vi skulle bruke. Noe usikkerhet var knyttet til skolens elever, som vel var mer labile og slet med motivasjonen enn mange andre elever. Vi så imidlertid positivt på dette, da nettopp motivasjonsfaktoren var en vesentlig grunn for vårt ønske om å benytte dataspill i undervisningen.

På tross av denne tilsynelatende løfterike rammen, var det likevel et usikkerhetsmoment. Dette gjaldt lærerstabens datakompetanse. Vi merket raskt at datarommet var elevenes domene, og at lærerne ble hensatt til en mer passiv observatørrolle. Ideelt sett kunne nok alle parter fått ytterligere ut av prosjektet hvis kyndighetsnivået hadde vært mer sammenfallende. Alt tatt i betraktning anså vi dette som et mer underordnet problem, som ikke ville ha altfor vidtrekkende konsekvenser for prosjektet vårt.

2.5 METODISKE VALG OG BETRAKTNINGER

Her vil vi redegjøre for ulike metodiske valg vi måtte foreta i startfasen av prosjektet.

Etter å ha valgt et læringsmiljø og en skole for utprøving, var neste skritt å utarbeide et undervisningsopplegg. Vi så for oss muligheten for å konstruere egne spillaktiviteter inne i Everquest, dvs. å benytte spilllets iboende funksjonalitet for å lage aktiviteter som ikke

nødvendigvis er sammenfallende med hva spillprodusenten legger opp til av spilleraktiviteter. Disse aktivitetene kunne gjerne inneholde spillelementer, f.eks. at elevene skulle utføre bestemte oppdrag mens lærerene, og kanskje også vi, var tilstede i spillet som veiledere eller observatører. Utover dette var ingenting bestemt, men vi var klare på at vi ville ha lærerne aktivt med i denne prosessen. Dette fordi det var de som innehadde pedagogiske kunnskaper og samtidig god kjennskap til de aktuelle elevene. Flere metodiske valg måtte så foretas.

Valg av undervisningssted

Vi så for oss tre alternative steder hvor undervisningen kunne foregå: på skolen, i våre egne lokaler ved universitetet, eller i et leid lokale som f.eks. en Internettcafe.

Å legge undervisningen til skolen hadde en klar fordel, slik vi så det. Målet for denne oppgaven er å undersøke et online-spills egnethet i undervisningssammenheng i skoleverket. Å legge undervisningen til et lokale der det til vanlig foregår undervisning, virker derfor naturlig. Skulle vi trekke elevene ut av deres vanlige kontekst i en undervisningssammenheng, kunne dette sidestilles med å trekke inn en ukjent variabel som vi ikke er interessert i å analysere. Dette er forbehold man må ta om man velger et laboratorieforsøk framfor et feltforsøk. Det er godt mulig at dette ville kunne innvirke på det endelige resultatet, og det var en risiko vi nødvendig ville ta.

Det var imidlertid to klare ulemper ved å legge undervisningen til skolen. For det første var det her bare tre Pcer som var kraftige nok til å kunne bruke spillet. For det andre var skolen, og alle de andre offentlige skolene i Oslo, tilknyttet en brannmur¹⁰ som gjorde at Everquest ikke ville virke der. Det siste ville vi ha unngått om vi la undervisningen til våre lokaler på universitetet. Det var imidlertid også her et problem med mangel på brukbare Pcer. De som fantes der ble også brukt av andre studenter og ansatte, og det kunne derfor ha vært problematisk å legge beslag på disse når vi måtte ha behov for dem i vårt prosjekt.

⁹ Disse elevene benevnes heretter som henholdsvis elev 1, elev 2, ... osv.

¹⁰ Et program som styrer datatrafikken inn og ut fra et nettverk av datamaskiner. Hovedformålet med brannmurer er å unngå datainnbrudd.

Dette problemet ville vi igjen ha unngått om vi leide et lokale hvor både utstyr og nettilgang var tilfredsstillende. En slik løsning ville imidlertid ha vært økonomisk ugunstig. Slike steder betaler man gjerne timeleie pr. Pc, men vi hadde måttet leie hele lokalet med alle Pcer, slik at ikke andre kunder kunne forstyrre oss. Dette alternativet, i likhet med det forrige, ville også ha medført at hele skoleklassen med lærere måtte fraktes mellom skolen og lokalet for hver gang vi skulle hatt undervisning.

Vi endte derfor opp med å velge skolen som lokale for undervisningen. Maskinmangelen ville vi løse ved selv å ta med noen Pcer og koble opp mot skolens nettverk. I tillegg gikk dataavdelingen til skoleetaten i Oslo med på å åpne brannmuren for denne ene skolen de gangene vi skulle ha undervisning¹¹.

Lærerdeltakelse

Som tidligere påpekt, var vi interesserte i å ha engelsklærerne aktivt med i utarbeidelsen og utviklingen av undervisningen. Dette fordi de satt på kunnskaper om elevene og arbeidsformer på skolen som vi ikke hadde, men også for at denne delen av undervisningen lettere kunne tilpasses den øvrige engelskundervisningen. Begge engelsklærerne hadde lite erfaring med dataspill, og de ga uttrykk for at de vanskelig kunne si noe om hvordan et spill som Everquest kunne benyttes i undervisningen. Vi bestemte oss derfor for å gi dem en prøvetime, og lagde en sesjon der vi hadde lærerroller og lærerene spilte elevroller. Prøvetimen ble positivt mottatt av begge to, men likevel deltok aldri lærerene i utarbeidelsen av spillaktiviteter og fikk aldri roller i selve spillet.

Sett i ettertid kan dette ha hatt flere grunner. Her er noen mulige forklaringer:

Klassen var delt i to i engelsktimene, hvor lærer 1 skulle undervise de svakeste elevene på klasserommet, mens lærer 2 og resten av klassen var involvert i vårt prosjekt. Kort tid før undervisningen skulle ta til, byttet lærerene elevgrupper seg imellom, slik at lærer 1 nå skulle være sammen med oss. Denne læreren var den med minst erfaring i databruk. Videre

¹¹ Dette skjedde riktignok ikke uten problemer, noe som forsinket dette prosjektet med et halvt år.

var hun forholdsvis nyansatt ved skolen, og hadde derfor ikke den kjennskap til elevene som lærer 2 hadde. Hun kjente heller ikke noe særlig til oss og omvendt, da vi stort sett hadde hatt kontakt med lærer 2 siden vi oppsøkte skolen. Dette kan være grunner til at lærer 1 ikke tok noe videre initiativ til økt deltakelse i prosjektet.

Helt siden vi presenterte prosjektet for lærer 2, fikk vi inntrykk at hun utviste nysgjerrighet ovenfor bruk av dataspill i undervisningen, men også en viss skepsis. Ut ifra hva hun fortalte, virket det også som om skepsisen var større lenger opp i skolens hierarki. Vi fikk derfor en følelse av at hun måtte kjempe for vår sak mot skolens ledelse, en oppgave hun strengt tatt ikke hadde bedt om. Videre ble prosjektet gjentatte ganger utsatt pga. problemer med å få åpnet brannmuren hos skolesjefens etat. Vi var usikre på om dette ville tære på lærernes tålmodighet ovenfor oss og vårt prosjekt, selv om de aldri sa noe som kunne tolkes i den retning. Vi fikk imidlertid inntrykk av at de ofte følte seg overarbeidet, og, uten at de sa det eksplisitt, derfor gjerne så at vi sto for utarbeidelsen av undervisningen selv. Dette kan være grunner til at vi ikke tok mer initiativ til å trekke lærerene med, både på utviklingssiden og når det gjaldt tilstedeværelse i selve spillet.

Forskerdeltakelse

Neste spørsmål var hvor stor grad av deltakende observasjon vi skulle legge opp til. Vi så tidlig for oss et opplegg der elevene løste oppgaver inne i spillet mens lærerene hadde karakterer som fungerte som veiledere. Dette i henhold til prinsipper om problembasert læring som vektlegger en friere elevrolle (Hsaio 1996). Da det ble til at vi overtok de rollene vi i utgangspunktet hadde tiltenkt lærerene, ble det klart at en forskningsmodell basert på ikke-deltagende observasjon var uaktuell. Samtidig ville vi ikke legge oss på linje med tradisjonelt lærerstyrt klasseromsundervisning. Dette fordi vi mente en slik løsning i liten grad ville ta i bruk dataspillmediets egenskaper. Et kjennetegn ved dataspill er at spilleren til enhver tid har en viss følelse av kontroll med begivenhetene. Dette prinsippet mente vi også burde gjelde for engelsktimene i dette prosjektet. Vi la derfor opp til et fast mønster for hver time, hva angikk våre roller i undervisningen. I starten av hver time skulle en av oss dele ut oppgaver til elevene, og deretter skulle begge fungere som veiledere elevene kunne henvende seg til for å få hjelp til å løse oppgavene. Mot slutten av hver time

skulle vi, fremdeles inne i spillet, samle alle elevene og foreta en oppsummering av hvordan de hadde klart oppgaveløsningen.

Forskerne ble derfor absolutt deltagende i dette prosjektet, og et interessant spørsmål er derfor om resultatene ville ha sett annerledes ut om lærerne hadde hatt våre roller og vi kun hadde observert.

Datainnsamling

Vi tok i bruk følgende metoder for å samle inn data under dette prosjektet.

Tekstlogg

Everquest har en innebygget mulighet for å loggføre alt som skrives av og blir skrevet til en karakter i spillet. Vi loggførte dette for hver elevkarakter, noe som gir oss en oversikt over alt som ble skrevet i disse timene.

Dybdeintervjuer

Vi foretok dybdeintervjuer med de to involverte lærerne og de fem involverte elevene. Det var dessverre ikke mulig å gjøre dette i så utstrakt grad som vi ønsket på forhånd. Intervjuene måtte foretas i skoletiden og timeplanen til både lærerne og elevene ga lite rom for slikt. Isteden for et intervju etter hver engelsktime, måtte vi derfor nøye oss med til sammen to intervjuer av hver elev. Det første etter tre engelsktimer, og det andre etter alle åtte timene var ferdige. To av elevene fikk vi intervjuet relativt kort tid etter prosjektet var avsluttet, men pga. tentamener, skoleavslutning og sykdom fikk vi ikke intervjuet de tre siste før etter nyttår da skoleferien var over. Lærerne intervjuet vi en gang etter de siste elevintervjuene var foretatt.

Et slikt opphold mellom undervisningen og intervjuene av deltakerene gjør at de i mellomtiden kan ha glemt mye av det de gjorde i og tenkte rundt engelsktimene. Dette er klart uheldig for oss, og må tas hensyn til under analysen av intervjudataene. I

spørsmålssekvenser der elevene virket usikre, vektet vi derfor i større grad data fra tekstlogger og observasjoner.

Egne observasjoner

En av oss var hele tiden til stede i rommet der elevene satt i engelsktimene, mens begge var tilstede i spillet. Rett etter hver time diskuterte vi vår intuitive oppfattelse av hva som hadde skjedd, og noterte ned hovedpunktene fra disse samtalene. Disse notatene representerer dermed vårt syn på de ulike timene.

Vi vurderte også mulighetene for å videofilme engelsktimene. Problemet med dette er at de interessante handlingene i disse timene foregikk i grensesnittet mellom menneske og maskin. Skulle vi fanget opp dette måtte vi ha filmet hver enkelt deltager og skjermbildene på deres Pcer. Vi vurderte det slik at dette ville gitt for store datamengder å analysere i forhold til hvilke nye data det ville ha frembrakt. Dette fordi vi antok at videofilming ikke ville ha frembragt mye vesentlig som vi ikke kunne fange opp gjennom tekstlogger, intervjuer og våre observasjoner som deltakere.

2.6 UNDERVISNINGEN

Da vi fikk klarsignal fra skolen om at de ville være med på et forsøk med et dataspill i undervisningen, var det flere ting som måtte klarlegges før vi startet arbeidet med å forberede innhold til engelsktimene.

Frekvens av engelsktimer

Vi fikk valget mellom to måter prosjektet kunne integreres i skolens undervisningsplan på. Den aktuelle klassen hadde to engelsktimer i uka, og vi kunne få disponere den ene i det antall uker vi følte var nødvendig for å kunne gjennomføre prosjektet. Alternativt kunne vi utforme det som et prosjektarbeid med en ukes varighet.

Vi valgte den første løsningen av to grunner:

For det første var fleksibilitet i utformingen av engelsktimene viktig. I og med prosjektets karakter av en pilotundersøkelse, ville vi legge oss på en induktiv metodisk tilnærming. Dette var sentralt da vi ville ha muligheten til å forandre undervisningsopplegget på kort varsel. Grunnen til det var at det ville være vanskelig på forhånd å vite hvor vellykket en engelsktime ville være. Hvis hele prosjektet skulle avvikles i løpet av en uke, ville vi aldri ha rukket å justere undervisningsopplegget der vi fant det nødvendig.

For det andre ønsket vi å integrere våre timer i den øvrige engelskundervisningen. Av de samme grunner som nevnt under lærerdeltakelse i 2.5 ble dessverre dette ikke noe av. Våre engelsktimer ble derfor like frittstående som om vi hadde valgt prosjektarbeid som undervisningsform.

Modell for undervisningen

Vi så for oss to mulige modeller å legge opp undervisningen etter. En der elevene samarbeidet om å nå et felles mål, og en annen der elevene konkurrerte om å nå det samme målet. Begge alternativer har fordeler knyttet opp mot seg. Samarbeid som en læringsprosess støttes av teorier om problembasert læring (Djupvik 2000), mens former for konkurranse gjerne har motiverende effekt i dataspillsammenheng (Augedal, Lüders & Singstad 1998). Vi spurte lærerne hva de mente ville passe for deres elever, og de mente at den ene modellen ikke ville ha klare fortrinn kontra den andre og omvendt. Vi så imidlertid at de to modellene ville ha forskjellig innvirkning på kommunikasjonsstrømmen i engelsktimene. Valgte vi samarbeid, ville kommunikasjonen i hovedsak foregå mellom elevene, mens med en konkurransemodell ville kommunikasjonen i hovedsak foregå mellom elevene og oss.

Vi var usikre på om vi kunne få elevene til å kommunisere på engelsk seg i mellom hvis de hadde muligheten til å gjøre dette på norsk. Videre var vi usikre på om de i det hele tatt ville kommunisere via spillet hvis de befant seg i samme rom. Vi trodde det var enklere å få dem til å kommunisere på engelsk via spillet med oss, om dette var påkrevet for å vinne en

konkurranse. Vi valgte derfor i utgangspunktet å benytte oss av en konkurransemodell, for så senere i prosjektet å åpne for bruk av en samarbeidsmodell.

Plassering av elever

Neste spørsmål var hvordan elevene skulle plasseres i forhold til hverandre. Skolen har tre rom med muligheter for nettopkobling: Et datarom med kapasitet på ca. 15 oppkoblede maskiner, et kontor med mulighet for to oppkoblede maskiner og lærerværelset med mulighet for en oppkoblet maskin. De tre maskinene på skolen som det var mulig å spille Everquest på, sto alle på datarommet, men det var mulig å flytte dem om ønskelig. Elevene hadde i henhold til skolens reglement kun unntaksvis lov til å oppholde seg på de to siste rommene. Det kunne gjøres et unntak i våre engelsktimer hvis vi fikk noen til å passe på elevene som skulle sitte på disse rommene. Da vi selv skulle delta aktivt i spillet, var det vanskelig for oss å kunne passe på disse elevene, og vi kunne heller ikke regne med at noen lærere med fritime ville ta seg av dette. Vi valgte derfor å la alle de involverte elevene sitte på datarommet. Ulempen med dette var, som tidligere nevnt, at vi ikke kunne regne med at de ville bruke spillet til å kommunisere med hverandre fordi de satt i samme rom. Dette måtte vi ta hensyn til når vi skulle lage innhold til timene.

Hvis både vi og alle fem elever skulle ha hver vår karakter inne i spillet, trengte vi fire ekstra maskiner til hver time. Frakting og oppkobling av så mange maskiner til hver time ville ta tid, derfor så vi så for oss at noen måtte dele maskin. Vi regnet det som viktigere at vi hadde hver vår maskin enn at alle elevene hadde det. Dette fordi vår konkurransemodell la opp til at kommunikasjonen i hovedsak skulle gå mellom oss og elevene. Det ville derfor være ufordelaktig med for mange elevkarakterer i forhold til lærerkarakterer. Vi bestemte oss derfor for å ta med to maskiner til oss for hver time, mens de fem elevene skulle dele på skolens tre maskiner. Det betydde at en elev kunne sitte alene, mens de andre satt to og to sammen. Anstrengte forhold mellom elevene gjorde imidlertid en inndeling vanskeligere enn vi hadde trodd på forhånd.

Etter å ha rådført oss med lærerne, endte vi opp med følgende konstellasjoner: Av de fem elevene var tre gutter og to jenter. Den ene gutten var en slags outsider i klassen som ingen

av de andre elevene hadde noe særlig til overs for. Vi lot derfor denne gutten sitte alene, noe han selv hadde veldig lyst til. De to jentene ville gjerne sitte sammen, men de ville ikke sitte sammen med noen av guttene. De to siste guttene ville derimot helst sitte alene. Vi hadde imidlertid betenkeligheter med å sette jentene sammen. De hadde lite dataspillerfaring i forhold til guttene, og virket noe mindre entusiastiske til hele prosjektet. Vi fryktet derfor at deres entusiasme skulle forsvinne helt om de fikk følelsen av at guttene mestret dette mye bedre enn dem selv. Guttenes entusiasme fryktet vi ikke for, selv om de ble nødt til å dele maskin med noen. Vi helte derfor mot å plassere en gutt og en jente sammen på de to siste maskinene. Faren med dette var om guttene tok over helt, og at jentene ble skjøvet ut på sidelinjen bak hver sin maskin. Vi valgte likevel en slik plassering av elevene og la opp til at det var jentene som skulle sitte med kontrollen over mus og tastatur, mens guttene skulle sitte på siden og komme med innspill. Lærer 1 skulle være tilstede på datarommet og påse at dette ble overholdt.

Karakterer og lokaler i Everquest

Neste skritt var å velge karakterer til alle deltakerene, samt å finne et egnet sted i spillet hvor undervisningen kunne foregå.

Karakterer

På et tidlig tidspunkt valgte vi karakterer til oss selv. Vi la ikke særlig vekt på karakterenes utseende utover at de skulle være lett gjenkjennelige. De ble derfor utstyrt med en rød og en hvit drakt, noe som få karakterer i Everquest bruker. Viktigere var hvilke evner våre karakterer innehadde. Dette fordi mange spesielle evner ville gi oss større variasjonsmuligheter når undervisningsopplegget skulle lages. Vi valgte derfor to karakterer med mange og forskjellige evner¹².

For elevenes del, mente vi utseende for deres karakterer var viktigere. Dette fordi brukere av syntetiske miljøer ofte skaper en nær tilknytning til sine karakterer (Turkle 1995), og da

¹² Henholdsvis en enchanter og en magician, to av tilsammen 14 forskjellige karakterklasser i Everquest.

elevene bare skulle spille i et begrenset antall skoletimer, mente vi det ville være mest naturlig for dem å knytte tilhørighet opp mot karakterens utseende som jo er dens mest iøynefallende trekk. Vi ville derfor at elevenes karakterer skulle se ganske forskjellige ut. Elev 1 og elev 3, som satt sammen, fikk utdelt en liten, klumpete mannsfigur. Elev 4 fikk en mellomstor mørk mannsfigur, mens de to siste elevene fikk en høyreist kvinnefigur¹³. Alle figurene ga vi norske navn, Trond, Reidar og Sara, uten at vi hadde noen spesielle tanker bak dette.

Lokaler

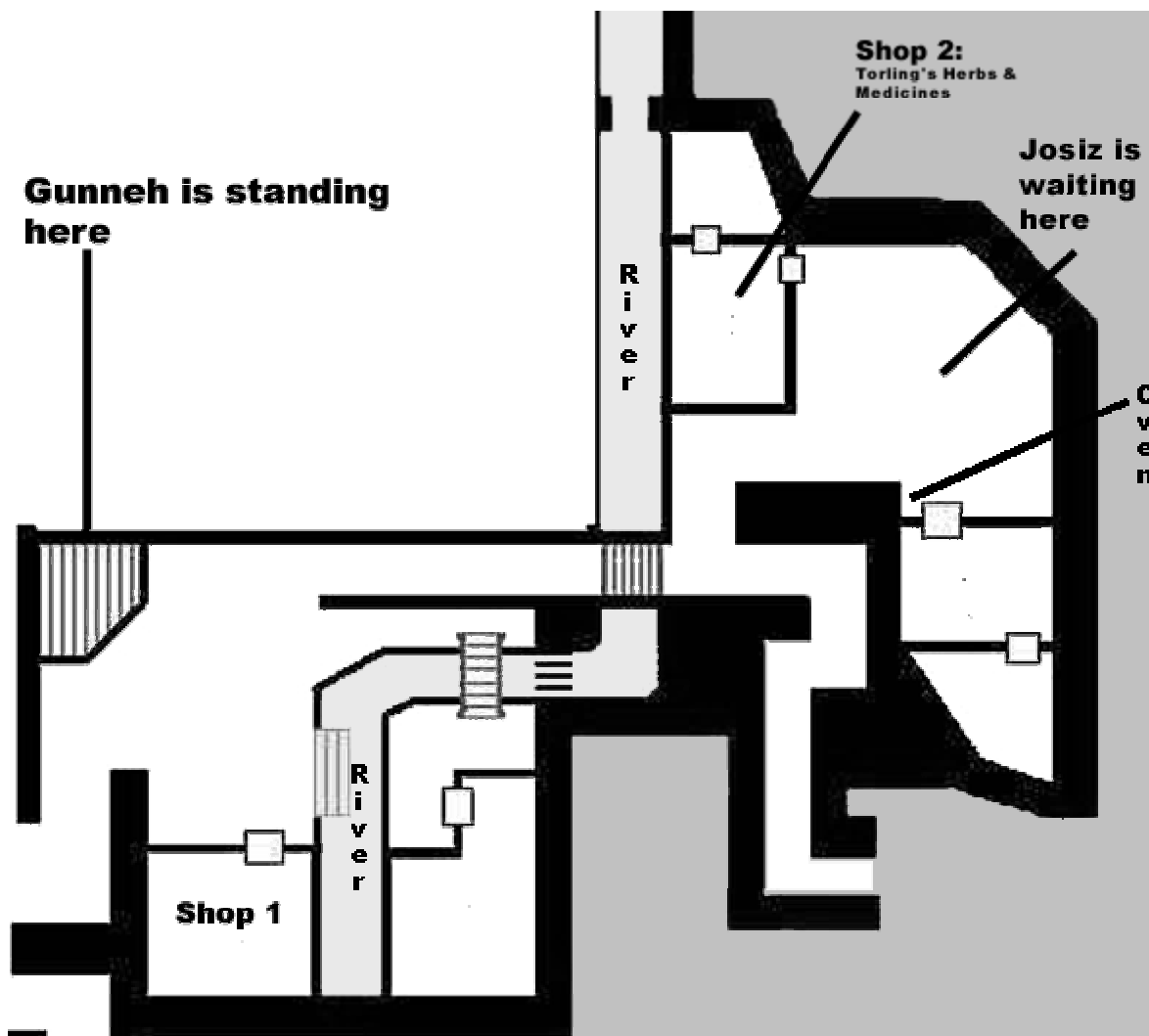
Vi hadde planer om å avvikle undervisningen på det samme området i spillet i de fleste av engelsktimene. Dette fordi vi ikke ønsket at elevene måtte bruke tid på å gjøre seg kjent i et nytt område for hver time. Kriterier for valg var blant annet følgende: oversiktighet, få andre spillere som ferdes der, få veier å stikke av om elevene ville prøve på noe sånt, få eller ingen ondsinnede NPCer som kunne finne på å drepe noen av deltakerene og høy tilgang på funksjonalitet som vi kunne benytte i undervisningen. Valget falt til slutt på området rundt en lett gjenkjennelig teaterscene i byen Freeport.

¹³ Henholdsvis en hafling, en dark elf og en high elf. Tre av tilsammen 13 forskjellige karakterrasen i Everquest.



Området rundt scenen. Figurene som sees i bildet er tre elever, en instruktør (kledd i rødt) og to tilfeldig passerende Everquest-spillere.

Stedet ligger i et bortgjemt område av Freeport, som ellers er en godt befolket by. Det fantes kun to veier ut av området, og de lokale NPCene var vennligsinnede mot alle deltakerene. For å gjøre det enklere for elevene å orientere seg, delte vi for hver time ut et kart over området.



Kartet over området, som elevene fikk utdelt i de første timen. Til venstre ser man scenen der timene startet (skravert femkant).

Gjennomgående struktur for engelsktimene

Hovedgrunnen for å benytte et dataspill i undervisningen var et håp om at dette skulle gi mer motiverte elever. Vi hadde imidlertid i bakhodet at motivasjonen fort kunne forsvinne om elevene oppfattet hver time som en repetisjon av den forrige. Likevel ønsket vi en felles struktur på aktivitetene i spillet. Dette for å gi elevene en viss oversikt over hva som skulle skje, da vi fryktet at forvirrede elever fort ville bli demotiverte.

Vi la derfor opp til følgende struktur for timene: Våre karakterer, som het Gunneh og Josiz¹⁴, var tilstede i hver engelsktime. Disse hadde roller som instruktørkarakterer, da deres oppgaver primært var å instruere og veilede elevene i spillet. Vi ville gi elevene inntrykk av at de var gode kamerater i spillverdenen, og for hver time lagde vi en slags bakgrunnshistorie som gjerne tok utgangspunkt i en av våre instruktørkarakterer¹⁵. Hver time begynte med at elevenes karakterer var samlet foran scenen, mens Gunneh presenterte dem for dagens gjøremål. Denne presentasjonen ble gitt både med lyd og tekst. Gunneh ga elevene et oppdrag som gjerne hadde noe med Josiz og/eller ham selv å gjøre. For å løse oppdraget måtte elevene blant annet kommunisere med oss og andre karakterer på engelsk. Dette var de ikke nødvendigvis klar over på forhånd, da Gunneh ikke fortalte dem hvordan de skulle løse oppdraget. Noen hint ville imidlertid bli gitt for å lede dem på rett vei. Da elevene hadde løst oppdraget samlet de seg på scenen for en premieutdeling. Den elevkarakteren som utførte oppdraget først ville bli premiert med f.eks. et plagg til karakteren. Videre ville vi ha en vandrepokal som tilfalt den som brukte språket på en best mulig måte. Kriterier her kunne være å ta seg tid til å skrive skikkelige setninger, samt å være høflige under samtalene. Det var et poeng at premiene skulle være godt synlige for de andre elevene. Dette for at de skulle få lyst til selv å vinne neste gang.

Engelsktimene kan beskrives som rollespill inne i et dataspill. Vi hadde imidlertid roller også utenfor spillet. Den som spilte Josiz satt i samme rom som elevene, og hadde ansvar for å hjelpe dem med spilltekniske spørsmål. Lærer 1 var også der, og skulle hjelpe elevene med engelske ord og uttrykk. Hvis hun fikk andre spørsmål som f.eks. ”Hva skal jeg gjøre nå?” eller ”Hvor finner jeg dette?”, skulle hun be dem spørre Josiz eller Gunneh, på engelsk. Den som spilte Gunneh satt på kontoret fordi han i begynnelsen av hver time skulle prate til elevene gjennom karakteren. Han hadde derfor ingen bestemte roller utenfor spillet.

¹⁴ Navnene var tilfeldig valgt. Eneste kriteriet var at de måtte bli godtatt av spillets innebygde system for navnesensur.

¹⁵ Med unntak av den siste timen. Se forøvrig 2.7.8.

2.7 ENGELSKTIMENE

Her følger en oversikt over de til sammen åtte engelsktimene vi hadde med bruk av Everquest. Vi vil presentere oppdraget elevene fikk, tanker rundt utformingen av oppdragene, samt hendelser vi ikke forutså og deres innvirkning på utformingen av de neste timene.

2.7.1 Time 1: Test og tilvenning

Forarbeid

Den første timen var en tilvenningstime og hadde tre hovedmål. Elevene skulle gis en innføring i timenes struktur med oppgaveutlevering, oppgaveløsning og oppsummering/premieutdeling. De skulle få en mulighet til å bli bedre kjent med området i spillet der de fleste timene skulle legges. Det siste og kanskje viktigste, var at elevene skulle bli vant med å bruke deler av spillets funksjonalitet. Sentrale momenter her var å navigere karakteren rundt i det grafiske rommet, kommunisere ved bruk av tekst, kunne overføre gjenstander fra sin egen karakter til andres karakterer, samt å kunne handle med butikkansatte NPCer. Dette var tre aspekter de til en viss grad måtte beherske for å kunne utføre oppdrag i de kommende engelsktimene.

Samtidig fungerte timen som en test på om elevene klarte å bruke spillets funksjonalitet, og om de syntes det var artig. Dette var det viktig å vite noe om for å kunne holde elevene motivert til disse timene.

Timen

Gangen i den første timen var som følger: Gunneh var tørst, og ville derfor at elevene skulle kjøpe en flaske vann til ham i nærmeste butikk. Vi hadde på forhånd utstyrt elevenes karakterer med akkurat nok penger til å gjøre dette. Josiz sto i butikken og kunne hjelpe de som ikke fikk det til. På forhånd hadde de fått en kjapp muntlig innføring (på norsk) i hvordan de skulle bruke funksjonaliteten. I tillegg fikk de utdelt et ark med samme

informasjon på engelsk. Hvis de fremdeles lurte på noe, måtte de spørre Gunneh eller Josiz. Vi la ikke opp til noen konkurranse denne timen, da hovedmålet for oss var at elevene tok seg god tid til å lære seg å bruke spillets funksjonalitet.

Vurdering

Førsteintrykket vårt av timen var positivt. Elevene forsto raskt hva de skulle gjøre, og de lot til å beherske funksjonaliteten greit etterhvert. Samtidig var det tydelig at dette var noe nytt for dem i undervisningssammenheng. Det virket på dem som om de syntes det var morsomt, og et par av dem måtte vi nesten kaste ut av datarommet da friminuttet begynte.

2.7.2 Time 2: Ratsandwich

Etter friminuttet var det klart for den første ”ordentlige” engelsktimen. I utgangspunktet hadde vi bare en time pr. uke, men vi ønsket å starte med en dobbeltime for å gi elevene litt ekstra øvelse i å bruke applikasjonen første gang.

Forarbeid

Karakterer i Everquest har flere evner som går på å omforme objekter av begrenset verdi til noe mer verdifullt. På denne måten kan karakterer lage ting som mat, klær, smykker og våpen. Slike evner betegnes som ”tradeskills” i spillterminologien, da objektene man lager ofte er lett omsettelige innenfor spillets økonomi. I utgangspunktet er en karakter dårlig til å omforme objekter, men blir bedre jo mer den trener på det. Vi tenkte tidlig på å bruke denne funksjonaliteten i våre aktiviteter. Dels på grunn av mulighetene den gir i utformingen av oppdrag til elevene og dels fordi en suksessfull omforming kan gi positive innvirkninger på elevenes følelse av å mestre dette miljøet. Dette siste punktet er spesielt viktig med tanke på å opprettholde motivasjonen til elevene.

Timen

Gangen i den andre timen var som følger:

Elevene var sultne og trengte derfor mat. Når en karakter i Everquest ikke har noe mat tilgjengelig, får den med jevne mellomrom opp meldingen ”You are hungry. You are out of food.”. Dette var med på å understreke at karakterene faktisk var sultne. Gunneh foreslo at de kunne lage en rottesandwich for å døyve den verste sulten. For å lage dette måtte de ha brød og rottekjøtt. Brød kunne de kjøpe i butikken, men de hadde ikke noe penger igjen fra forrige time. De skulle derfor ta kontakt med Josiz, som sto på gårdsplassen foran butikken, og høre om han kunne hjelpe dem med litt penger til brød. De kunne også høre om han kunne hjelpe dem med rottekjøtt samt å lage rottesandwichen. Den første som returnerte til Gunneh med en rottesandwich, hadde vunnet.

På forhånd hadde vi trent opp elevkarakterenes evner i baking slik at de med stor sannsynlighet ville klare å lage en sandwich på første forsøk. Kommunikasjonen i denne timen ville hovedsakelig foregå mellom elevene og Josiz når de ville ha penger av ham, samt når han skulle forklare dem hvordan de kunne lage rottesandwichen. Det var lagt opp til at elevene måtte bevege seg en del rundt i det grafiske rommet i denne engelsktimen; fra scenen – Josiz – butikken – Josiz – et hus med en ovn de skulle bruke til matlagingen – scenen. Hensikten med dette var å spre elevene utover i det grafiske rommet slik at ikke alle ble stående og prate med Josiz samtidig. Da vi skriver raskere enn elevene, antok vi at det ville gå greit for en av oss og samtale med to elever på en gang, men at tre ville være for mye. Kommunikasjonen var imidlertid det viktigste med denne timen. Før vi begynte, fikk derfor elevene utdelt et kart over stedene de skulle innom, slik at det ikke skulle gå med unødvendig mye tid på å finne frem.

Vurdering

Vi hadde et inntrykk av at også denne timen hadde gått bra. Det gikk greit for elevene å skrive på engelsk, og alle fikk til å lage en rottesandwich. Premieutdelingen mot slutten slo godt an, spesielt hos de som vant. Aktiviteten var godt beregnet med hensyn på tid, da premieutdelingen akkurat var slutt da timen var over.

Vi opplevde imidlertid også noen svakheter med denne timen. Elevene klagde over dårlig lyd, og at de knapt hørte et ord av Gunnehs instruksjoner i starten av timen. Likevel skjønnte

de hva de skulle gjøre, da oppdraget også ble formidlet tekstlig. Det viste seg også at forsøket på å spre elevene i det grafiske rommet ikke var helt vellykket, da Josiz til tider måtte kommunisere med alle elevkarakterene samtidig.

2.7.3 Time 3: Josiz i treet

Forarbeid

Til denne timen ville vi forsøke å rette opp svakhetene fra time 2.

Lyd

Bruken av sanntidslyd var av flere grunner et sårbart punkt i prosjektet. Vi følte at lyden beriket undervisningen ved å gi elevene trening i å forstå engelsk tale, men samtidig var det lite som skulle til for at lyd kvaliteten ble håpløst dårlig.

Vi benyttet som tidligere nevnt lydoverføringsprogrammet Roger Wilco. Dette er en forholdsvis ny teknologi, som ennå ikke er optimalisert for lav båndbredde. Lyden blir overført fra senderens maskin, via Internett, til mottakerenes maskiner. Dette medførte at Roger Wilco og Everquest måtte dele på en i utgangspunktet lav overføringskapasitet (dobbel ISDN, 128 kbs). Dette gikk selvsagt ut over både lyd kvaliteten og spillhastigheten, men det var klart mest merkbart hva lyden angikk. Dette kan til en viss grad kompenseres med gode lyd kort, høyttalere/headset, og mikrofon, men dette manglet både skolen og vårt institutt. Vi var måtte derfor være veldig nøyaktige når vi stilte inn disse komponentene i forkant av hver time, noe som var en tidkrevende prosess. Det gjorde ikke saken noe bedre at elevene ved skolen var flittige brukere av musikkprogrammer, og derfor gjorde om på våre innstillinger mellom hver engelsktime. Vi hadde bare i overkant av en time fra skolen åpnet til engelsktimen begynte, og på denne tiden måtte vi i tillegg koble opp tre medbrakte Pcer på nett¹⁶. Dette var til tider også tidkrevende, da det flere ganger hendte at hele skolen var offline da vi kom om morgenen (en gang måtte vi på ti minutters varsel avlyse en time

¹⁶ Pcene tilhørte Universitetet i Oslo, og kunne derfor ikke stå på skolen under hele undervisningsperioden. De måtte derfor fraktes frem og tilbake mellom universitetet og skolen for hver engelsktime, noe som ga oss enda dårligere tid i forkant av hver time.

pga. dette). Vi trøstet oss med at dette måtte man regne med når man velger feltforsøk fremfor laboratorieforsøk. Vi bestemte oss imidlertid for å bruke all ledig tid på å fininnstille lyden i forkant av den tredje timen.

Spredning av elevkarakterer

Vi måtte også gjøre noe for å unngå at alle elevene kommuniserte med Josiz samtidig. Dette kunne selvsagt løses ved å gi dem forskjellige oppgaver, men vi ville foreløpig ikke fravike strukturen som gikk ut på at de skulle konkurrere om å gjøre det samme oppdraget raskest mulig. Vi kom frem til at den av oss som spilte Gunneh hadde en for passiv rolle i forutgående time. Utover å presentere oppdraget og å dele ut premier, holdt han seg i utkanten av området og passet på at elevene ikke gikk seg bort. Det sistnevnte regnet vi med ville bli mindre problematisk etterhvert som elevene ble mer kjent i området vi befant oss i. Vi ville derfor åpne for at Gunneh, eventuelt en annen karakter styrt av samme person, skulle få en mer aktiv rolle i kommunikasjonen med elevene. Den av oss som spilte Josiz satt også på datarommet, og kunne derfor forlate maskinen sin i noen små sekunder for å hjelpe elever som hadde gått seg bort. Dette ville frigjøre tid hos den andre av oss til å delta mer aktivt i større deler av engelsktimen.

Timen

Gangen i den tredje timen var som følger:

Gunneh hadde fått høre at Josiz satt fast inne i et tre. Gunneh forklarte elevene hvor Josiz var, og at de måtte komme ham til unnsetning. Josiz selv er i villrede om hvordan han skal komme seg ut, og spør elevene om de har noen forslag.



Josiz i treet. Treet med blått lys rundt seg er den omskapte Josiz. Gunnah (i rødt) står og ser på. Bilde er tatt like før timen startet.

Etterhvert vil han foreslå at de tar kontakt med Rita, en liten dame i huset ved siden av, for å høre om hun kan hjelpe til. Rita, som spilles av samme person som Gunnah, bærer på en øks. Det ligger også noen andre økser rundt omkring i huset. Når en elev returnerer til Josiz med en øks, hogger han seg ut av treet og oppdraget er utført. Med introduksjonen av Rita håpet vi å unngå at alle elevene pratet med en av oss samtidig. Ulempen var at Gunnah og Rita ikke kunne være tilstede i spillet samtidig, og det tar ca. to minutter å bytte fra en karakter til en annen. Dette krevde derfor ekstra koordinering av hendelsene, slik at ingen elever oppsøkte Gunnah eller Rita når disse ikke befant seg inne i spillet.

Vurdering

Lyden var dessverre ikke noe merkbart bedre fra forrige time. Ellers gikk timen som planlagt helt til elevene skulle finne Rita. Sara fant henne aldri, mens de to andre plukket umiddelbart opp øksene som befant seg i rommet og forsvant ut av huset, uten å ha vekslet et ord med Rita. Oppdraget ble dermed løst raskere enn vi hadde forventet, og improvisering måtte til for å sysselsette elevene i resten av timen. Gunneh ga Trond, som var først ferdig, et reserveoppdrag vi på forhånd hadde gjort klart. Dette nye oppdraget gikk ut på å utveksle noen brev med en NPC som sto nedenfor scenen. Ellers forsøkte han å få igang en samtale med elevene om hva de syntes om denne timen. Josiz på sin side gjorde seg om til en stygg liten gnom, i håp om at elevene skulle bli nysgjerrige og innlede en samtale om dette, noe Reidar faktisk gjorde. Videre oppdaget vi at der hvor elevene satt sammen to og to, ble jentene gradvis skjøvet til side av guttene når det gjaldt å kontrollere karakteren.

Etter den tredje timen foretok vi et intervju med alle elevene, bortsett fra en som fraværende. Det viste seg at de stort sett syntes timene var ok, men guttene ønsket seg mer action og jentene syntes det var mye løping rundt omkring, og lite innhold. Det ene elevparet sa også, uavhengig av hverandre, at det ikke fungerte at de satt foran samme maskin. Lærerene beskrev dem som to sterke personligheter, og elevene selv sa at det stadig ble en hissig tone mellom dem på grunn av uenigheter om hva de skulle gjøre. Begge var derfor klare på at de ikke kunne sitte sammen lenger.

2.7.4 Time 4: Evil-Josiz

Forarbeid

Av forskjellige grunner ble det noen ukers opphold mellom time 3 og time 4. I mellomtiden testet vi bl.a. ut en ny lydapplikasjon, GameVoice Share fra Microsoft. Denne ga ingen hørbare fordeler kontra Roger Wilco, så vi så ingen umiddelbare muligheter for å forbedre lyden uten å bytte ut lydkort, headset og mikrofoner. Selv om elevene ga uttrykk for at det var nesten umulig å høre et eneste ord, ville de veldig gjerne selv ha muligheten til å prate

med hverandre via Roger Wilco. I tillegg forsto de som oftest hva de skulle gjøre etter at oppdraget ble formidlet, så med hensyn til lyden bestemte vi oss for å fortsette som før.

Videre fant vi det ugunstig at en av oss enkelte ganger måtte hjelpe elever med tekniske detaljer i spillet, samtidig som vi kommuniserte med de andre elevene. Vi ga derfor en medstudent en innføring i slike aspekter ved Everquest for at han kunne være til stede på datarommet i de kommende timene.

I samråd med lærerne bestemte vi at jentene nå skulle sitte på samme maskin. Gutten fra den gruppa som ikke fungerte skulle sitte alene, og de to siste guttene ble plassert sammen. Usikkerheten rundt dette besto i at gutten som ingen likte nå måtte sitte sammen med en annen. Vi var også litt usikre på hvor godt jentene behersket spillets funksjonalitet i forhold til guttene, da de i stor grad hadde blitt skjøvet til side når det gjaldt kontrollen over tastatur og mus. Vi ba derfor vår medstudent om å være ekstra oppmerksom på jentene, slik at han kunne hjelpe dem selv om de ikke spurte ham om det direkte.

Vi var usikre på hvorvidt vi skulle ta hensyn til elevenes ønske om mer action og innhold. Vi bestemte oss etterhvert for å lage en historie som kunne gå over flere timer, og som kunne inneholde noe mer spennende enn å lage rottesandwicher. Videre ville vi legge opp til mer kommunikasjon i hver time. Måten vi ville gjøre dette på, var å få elevene til å gjenfortelle hendelsesforløp de hadde vært vitne til tidligere i timen. Problemet her var fremdeles å kunne spre elevene i det grafiske rommet. For å bidra til dette fikk vi derfor med oss nok en medstudent, som skulle delta med en egen instruktørkarakter inne i spillet. Vedkommende spilte fra universitetet, og elevene visste derfor ikke hvem han var.

Timen

Denne timen startet som de andre ved scenen, men Gunneh hadde denne gangen ikke noe oppdrag å dele ut. Han spurte isteden elevene om hva de hadde lyst til å gjøre i dag. Etter litt prat kommer Josiz, som fremdeles ser ut som en liten gnom, flyvende inn mot scenen og virker ganske gretten. Så kaster han en magisk formel som gjør Gunneh usynlig, ler høyt, og stikker av. Gunneh virker redd, og ber elevene hjelpe ham med å bli synlig igjen.



Evil-Josiz (hvit figur) kommer flyvende inn på scenen. De blå lysene rundt Gunneh (i rødt) er formelen Josiz kaster for å gjøre ham usynlig. Til høyre står eleven Trond og ser på.

Vår medstudents karakter, Alberta, står bak scenen, og påkaller en elevkarakters oppmerksomhet uten at de andre legger merke til det. I mellomtiden ber Gunneh de to andre elevene oppsøke Josiz for å få hjelp til å bli synlig. Josiz er i utgangspunktet uvillig til dette, men går med på å hjelpe hvis en av elevene kan bistå ham med å komme i kontakt med en dame på hans egen størrelse. Elevene husker forhåpentligvis tilbake til forrige times Rita, og oppsøker dermed henne. For hver karakter elevene ber om hjelp fra, må de forklare hele hendelsesforløpet rundt Gunnehs usynlighet. Både Josiz og Alberta gir til slutt elevene

de magiske ordene som skal til for å gjøre Gunneh synlig igjen. Den første som sier ordene til ham, har vunnet.

Vurdering

Bare tre elever var tilstede i denne timen, så vi fikk ikke prøvet ut de nye elevsammensetningene. Det virket imidlertid som om alle tre syntes det var greit å sitte alene. Videre virket det som om historien var engasjerende, og ”effekter” som flyvende karakterer og magisk formelkasting var populært. Elevene husket også tilbake til tidligere timer med hensyn på hvor Josiz og Rita befant seg.

Et par aspekter ved timen fikk imidlertid noen uheldige konsekvenser. Det viste seg problematisk å introdusere en ny karakter (Alberta) uten å gi eksplisitt uttrykk for at hun hadde noe med opplegget vårt å gjøre. Det var nemlig vanskelig for Alberta å få kontakt med den eleven hun skulle samtale med. Et annet problem gjaldt gutten som hittil hadde sittet alene. Han var kanskje den mest ivrige dataspilleren av alle elevene, og ble stadig mer opptatt av å se seg om i byen enn å gjøre det vi forventet at han skulle gjøre.

2.7.5 Time 5: Evil-Josiz 2

Forarbeid

Vi ville her spille videre på historien fra forrige time. Å la elevene gjenfortelle hendelser fungerte bra sist gang, og vi ville derfor videreføre dette. Også i denne timen ville vi introdusere en ny instruktørkarakter, spilt av samme person som Josiz. I håp om å unngå at denne karakteren ble ignorert slik tilfellet var da Alberta ble introdusert, ville vi oppfordre elevene om å ta kontakt med forbipasserende for å løse dagens oppgave. Om elevene tok kontakt med tilfeldig forbipasserende Everquest-spillere, ville de kanskje også da måtte forklare hendelsesforløpet slik vi la opp til når de skulle kommunisere med ”våre” karakterer. Hvis de spurte utenforstående, ville de nok ikke få noen fornuftige svar, men det viktige var jo å praktisere språket.

Når det gjaldt gutten som tidligere hadde for vane å ta seg en tur på egenhånd inne i spillet, hadde vi ingen spesialtiltak for ham. Han skulle sitte sammen med en annen elev, og vi håpet at dette ville gjøre ham mer fokusert på dagens oppgave. Rita var dessuten ikke med i denne timen, så den av oss som spilte Gunneh, hadde derfor anledning til å ta kontakt om noen skulle bli ufokuserte. Læreren som var tilstede i datarommet var også klar over problemet, og hadde siden forrige time oppfordret gutten til å fokusere mer på opplegget vi hadde laget.

Timen

Gunneh ble synlig igjen i forrige time. Nå måtte elevene gjøre Josiz god igjen. De fikk beskjed om å ta kontakt med forbipasserende karakterer for å høre om de kan hjelpe til. I det de får presentert oppdraget kommer ”tilfeldigvis” Alberta og den nye karakteren spaserende forbi scenen. Forskjellige løsninger skal diskuteres med elevene, og til slutt foreslår Alberta, som bærer på en gitar, at hun kan spille en sang for Josiz. Sangen gjør ham frisk, og etter at elevene forklarer ham hva som har skjedd mens han ”var borte”, belønner han elevene som gjorde den beste innsatsen.

Vurdering

Den umiddelbare følelsen vi fikk etter denne timen var god. Alle elevene ble engasjert i samtaler om hva som hadde skjedd i forrige time, også med den nye karakteren. I tillegg virket det som om den nye elevsammensetningen fungerte bra. Jentene var engasjerte og diskuterte det som skjedde i spillet seg i mellom. De kunne falle noe ut hvis det tok tid før de fikk svar av karakterene de henvendte seg til, men stort sett virket de fokuserte på oppgaven og sang høyt med når Alberta sang for Josiz mot slutten av timen¹⁷.

Det virket også greit med de to guttene som satt sammen. Eleven som tidligere satt sammen med den ene jenta, virket engasjert selv om han satt sammen med den mest upopulære eleven i klassen. Riktignok falt han noe ut mot slutten av timen.

¹⁷ Under denne sekvensen spilte vi av Suzanne Vegas melodi Tom’s Diner gjennom lydprogrammet. Meningen var at det var Alberta som sang.

Det oppsto imidlertid en situasjon vi overhodet ikke hadde forutsett. Vår medstudent i datarommet hadde fått beskjed om å ha et ekstra øye på jentene så de ikke skulle falle ut på grunn av problemer med spilllets funksjonalitet. Dette resulterte i at de ikke kommuniserte med noen når han sto og så på. Sett i ettertid virker dette som en helt naturlig reaksjon, da hvem som helst vil kunne føle ubehag ved å skrive når noen står rett bak og følger med på det en gjør.

2.7.6 Time 6: Sanntidslyd

Forarbeid

I god tid før denne timen fikk vi beskjed om at kun to elever ville være tilstede på grunn av tentamensavvikling. Vi fant ut at dette var en god anledning til å la dem snakke sammen med sanntidslyd. For at dette skulle ha noe for seg, måtte de sitte i forskjellige rom, noe som gjorde et slikt forsøk uaktuelt i timer der alle elevene var tilstede. Med bare to elever skulle dette derimot fint la seg gjøre. Da læreren og vår medstudent skulle kunne hjelpe begge elevene, kunne vi imidlertid ikke plassere dem for langt fra hverandre.

Vi måtte også finne ut av hva de skulle kommunisere om. Vi bestemte oss for å benytte det grafiske miljøet i spillet til dette. Ved å plassere elevkarakterene forskjellige steder, ville vi la dem fortelle hverandre hvordan det så ut der de befant seg. Samtidig gikk vi midlertidig bort fra konkurransemodellen, og la opp til et samarbeide mellom de to elevene.

Med et slikt opplegg ville det bli lite tekstlig kommunikasjon, og tekstloggen fra denne timen ville derfor gi et ufullstendig bilde av det som ble kommunisert. Som følge av dette ville vi ta opp all lyd fra denne timen ved hjelp av en minidiscspiller tilkoblet en av Pcene.

Timen

Opplegget så slik ut. Elevene, Gunneh og Josiz befant seg på forskjellige steder i en stor bygning. Elevene måtte finne Gunneh, Josiz og hverandre, og deretter en måte å komme seg ut av bygningen på. På forhånd hadde vi plassert karakterene deres et stykke fra hverandre, slik at det ville ta litt tid før de fant hverandre. I mellomtiden skulle de bruke sanntidslyd, samt tekst om nødvendig, for å koordinere sine bevegelser slik at de lettere kunne finne hverandre og instruktørkarakterene. Gunneh ville også kommunisere med dem via lydprogrammet.

Vurdering

Paradoksalt nok var lydkvaliteten i denne timen verre enn noen gang. Vi kom 20 minutter for sent igang i et forsøk på å heve lydkvaliteten, uten at det ble noe særlig bedre. En mulig grunn til dette var at lyden nå måtte innstilles etter elevene som skulle prate. Dette var vanskelig, da de til stadighet varierte stemmevolum og avstand mellom mikrofon og munn. På tross av dårlig lyd fikk de med seg mye av hva Gunneh sa og i tillegg en del av det den andre sa. De forsto hva de skulle gjøre og klarte også å gjennomføre det til slutt. Om dette var lydets fortjeneste, var imidlertid usikkert. Lydopptaket ble dessverre enda dårligere, og derfor ubrukelig som analysedata.

2.7.7 Time 7: Alberta & the Monks

Forarbeid

På et tidlig tidspunkt i prosjektet bestemte vi oss for å trekke minst en elev med i planleggingen av noen engelsktimer. Vi så flere fordeler med å få til dette. Et moment er mulige økte læringseffekter i henhold til prinsipper om peer-learning og konstruksjonisme (Augedal 2000). En annen mulig fordel er at økt grad av deltakelse i utformingsprosessen kan være med på å øke elevens motivasjon for å delta i undervisningen. Vi mente også at den modellen for undervisning vi hittil hadde benyttet fungerer best med en instruktør-til-elev ratio som ligger langt nærmere 1:1 enn hva som generelt er vanlig i dagens skole. Hvis

denne modellen skal kunne replikeres andre steder, vil det derfor være en klar fordel å kunne trekke elever over på veiledningssiden.

Første gang vi nevnte dette for lærerene, mente de at dette ville bli vanskelig å få til med noen av deres elever. Dette fordi elevene tidligere hadde vist liten vilje for å ta noe som helst ansvar i undervisningen. Da vi likevel ville gjøre et forsøk, hadde lærerene klare synspunkter på hvem som kunne egne seg.

Valget sto mellom to av guttene. Den ene var klassens mest upopulære elev, som i de tidligere timene hadde virret mye rundt på egenhånd. Fordelen med å velge ham var at han, til tross for sin manglende fokusering i de tidligere timene, viste stor begeistring for dette prosjektet. Han stilte mange spørsmål om hvordan ting hang sammen i dette online-spillet, og vi måtte flere ganger ”kaste” ham ut av datarommet lenge etter at de andre elevene hadde gått for å ta friminutt. Lærerne kunne ellers fortelle at han var veldig opptatt av data, og tilbragte all mulig fritid på datarommet. Vi tenkte at siden han hadde denne grunnleggende interessen for dette prosjektet, ville det være mulig å få ham mer fokusert ved å gi ham en mer aktiv rolle i utformingen og utføringen av timene.

Ulempen med å velge denne gutten var en usikkerhet rundt hvordan de andre elevene ville reagere på et slikt valg. Det var en mulighet for at de ikke lenger ville ta disse timene seriøst hvis de så hvem som nå var på ”vårt lag”, og at de i tillegg måtte kommunisere med ham. Lærerne fortalte at alt de andre elevene sa til denne gutten stort sett var negativt. Vi hadde ingen garanti for at det samme ikke ville gjenta seg selv om kommunikasjonen forgikk i en litt annen kontekst.

Det andre alternativet var en av de andre guttene. I de vanlige engelsktimene var det i følge lærerene vanskelig å få ham til å prate eller skrive engelsk. Ikke fordi han ikke kunne, men fordi han ikke ville. I våre engelsktimer var han derimot ivrig til å skrive på engelsk. Dette kunne tyde på at han gjerne brukte språket så lenge han syntes undervisningen var interessant nok, og var en indikasjon på at han var moden for nye utfordringer. Det var også all mulig grunn til å tro at de andre elevene ville ta undervisningen mer seriøst om vi valgte

ham isteden for den første gutten. Lærerne mente til og med at de andre kanskje ville bli mer engasjerte med en slik løsning.

Ulempen med å bruke denne gutten var at han ovenfor oss ga uttrykk for at han syntes innholdet i timene våre var for kjedelig, og at vi måtte legge inn mer action. Spesielt mente han vi burde gjøre det mulig for elevkarakterene å drepe hverandre. Hvis dette var betegnende for hans ønsker, kunne det bli vanskelig for oss å utarbeide et undervisningsopplegg sammen med ham. Vi trodde også at det ville bli vanskelig å få ham til å bruke fritiden sin til å planlegge de neste engelsktimene sammen med oss. Dette regnet vi som uproblematisk å få til med den første gutten, da han hadde mindre sosial omgang med de andre elevene som bodde på skolen.

Vårt valg falt på den første gutten. Det avgjørende momentet var at vi trodde han ville ha mest å tjene på en mer ansvarsfull rolle, fordi dette kunne få ham til å fokusere mer på vårt undervisningsopplegg enn hva han tidligere hadde gjort. Når det gjaldt den andre gutten, var vi allerede godt fornøyde med hans innsats, og håpet at han ville fortsette slik i de to siste timene.

Vi innledet samarbeidet med å la den utvalgte eleven tenke på hvilke aktiviteter vi kunne legge inn i den syvende timen. Han kom da med tre forslag til aktiviteter: et kappløp, en skattejakt, og en historie der noen var blitt tatt til fange og måtte redde. Vi valgte den siste løsningen, og utarbeidet på egenhånd en grov skissering av et mulig opplegg. Vi viste dette til eleven, som syntes det så spennende ut, og spurte ham om hva slags rolle han kunne tenke seg i denne timen. Han ytret så et ønske om å spille en person som kunne forvirre de andre elevene, og dermed gjøre det vanskeligere for dem å klare oppdraget. På bakgrunn av dette ønsket utarbeidet vi det ferdige opplegget i samarbeid med eleven.

Under utarbeidelsen av denne timen kom vi opp i et dilemma knyttet til voldsbruk i spillet. Everquest har forholdsvis milde voldsskildringer sammenlignet med andre spill i denne sjangeren. Det er mulig å drepe NPCer, samtidig som de kan drepe deg. Selv om en kan se at en karakter slår en annen karakter, forekommer det ikke blod og lemlestelser av noe slag.

Å la elevene angripe NPCer så vi på som uaktuelt. Vi ville nemlig ikke risikere at de deretter ville fortsette å angripe ting i tide og utide.

At elevkarakterer kunne bli drept¹⁸, var imidlertid noe vi var nødt til å forholde oss til. En liten gruppe NPCer i en avkrok av området vi pleide å befinne oss i, var nemlig fiendtlig innstilt ovenfor karakterer av Reidars rase. Reidar ble stort sett spilt av eleven vi valgte å samarbeide med i forkant av den sjette timen, og han hadde flere ganger blitt ufrivillig drept da han forvillet seg inn i dette området. Dette var selvsagt ikke tilsiktet av oss, men vi vurderte i forkant av denne timen hvorvidt vi kunne la en eller flere elevkarakterer bli drept som en del av bakgrunnshistorien. Dette for å gjøre denne timen mer spennende, noe alle elevene hadde etterlyst i den første intervjurunden. Vi kom til slutt frem til at dette var ok så lenge det ikke var vi eller noen av elevkarakterene som utførte drapet.

Videre ville vi heller ikke ha noe utpreget konkurransepreg i denne timen. Dette for også å kunne teste ut andre modellens egnethet, i hovedsak med hensyn på motivasjon. Vi la imidlertid heller ikke opp til et direkte samarbeid mellom elevene. Det var mer snakk om å presentere et oppdrag som skulle løses der det var viktigere *at* det ble løst enn hvem som gjorde det.

Timen

Historien var som følger:

Alberta, som nå skulle spilles av vår utvalgte elev, var blitt tatt til fange av noen onde ”monker”. Monk i Everquestsammenheng er ikke det samme som en munk, men refererer til en gruppe mennesker som er godt trent innen kampsport, forøvrig en vanlig betegnelse i fantasypregede spill. Munkene holder Alberta fanget i huset sitt, og elevene må komme henne til unnsetning. For å hjelpe til med dette har Gunneh hentet inn trollet Helge, som også blir spilt av eleven. Et troll i Everquest er stort sammenlignet med de fleste andre raser, og utstyrt med en fancy rustning ser det ut som om det kan meie ned hvem som helst.

¹⁸ At en karakter blir drept i EverQuest innebærer at karakteren blir flyttet tilbake til sitt startpunkt. På forhånd hadde vi definert alle elevenes startpunkt til å være rett foran scenen.



Trollet Helge, spilt av en elev.

Helge skal derfor bane vei for Gunneh og elevene, men problemet er at munkene ikke liker troll og derfor dreper Helge før han kommer inn i huset deres. Helges lik blir liggende foran huset, mens munkene sparker og slår ut i lufta og ser generelt onde ut. Nå må planene legges om, og Gunneh spør elevene om de har noen forslag. Gunneh ber etterhvert Sara forsøke å forhandle med en av munkene, spilt av den av oss som spiller Josiz, mens de andre elevene blir bedt om å gå tilbake til scenen og fortelle Helges lillebror (med samme navn) hva som har skjedd. Helges lillebror er selvsagt Helges gjenoppståtte kropp, men uten rustningen ser han noe annerledes ut. Nå vil Helges lillebror forvirre elevene ved å gi dem gåter som egentlig ikke har noe med oppdraget å gjøre. Etterhvert kommer også Sara tilbake etter sitt mislykkede meglingsforsøk med munkene, og Helges lillebror gir dem til

slutt noen gjenstander han vil de skal overrekke Josiz. Disse gjenstandene har heller ingenting med oppdraget å gjøre, men håpet er at elevene vil huske at Josiz har magiske evner som å få folk til å fly, samt å gjøre folk usynlige. Dette kan jo være måter å komme usett inn til Alberta på. Elevene må derfor forklare situasjonen til Josiz, og med hans hjelp vil Alberta kunne reddes.

Vurdering

Det mest positive med denne timen var eleven vi hadde med på vår side. Han var fullt konsentrert om sine oppgaver, og fulgte opplegget til punkt og prikke. I tillegg ble han indignert på de andre elevene da de ikke gjorde som han ville de skulle gjøre!

Når det gjaldt de andre elevene, gikk det ganske greit. Unntaket var jenta som skulle forhandle med munken. Hun ga fort opp når hun ikke fikk de svarene hun ville ha umiddelbart, og falt derfor litt ut. Senere i timen kom hun imidlertid mer med igjen, og det var til slutt hun som reddet Alberta.

2.7.8 Time 8: Gloseprøve

Forarbeid

Samarbeidet med den utvalgte eleven fungerte overraskende godt i den forrige timen. Vi bestemte oss derfor for å fortsette dette samarbeidet i forbindelse med den siste timen.

I arbeidet med å lage en undervisningsmodell for hele prosjektet, måtte vi ta stilling til om vi skulle forsøke å rendyrke en bestemt modell eller om vi skulle prøve ut mange forskjellige. Vi bestemte oss da for å rette fokus mot en konkurransemodell og etterhvert forsøke en mer samarbeidsrettet modell. Felles for disse tilnærmingene var at det skulle tas i bruk typiske dataspillelementer for å øke elevenes motivasjon for deltakelse i undervisningen. Vi åpnet imidlertid for å kunne eksperimentere med undervisningsopplegg som lå tettere opp til tradisjonell klasseromsundervisning. Dette ville vi kun gjøre hvis vi allerede hadde gjennomført flere undervisningstimer etter de opprinnelige tenkte modellene. Det var også viktig at datatilfanget fra de gjennomførte timene var godt nok til å

kunne gjøre en vurdering av de utprøvede modellene. Dette var vanskelig å slå fast etter de syv første timene, da vi ennå ikke hadde intervjuet lærerene og alle elevene. Likevel var tekstloggene og våre egne notater fyldige, så vi antok at datagrunnlaget ville bli tilstrekkelig etter å ha gjennomført intervjuer med lærere og elever.

Vi bestemte oss derfor for å prøve en annen variant i den siste timen. Opplegget her skulle også kunne gjennomføres uten bruk av dataspill eller datamaskiner. Vi syntes dette ville være interessant, da vi tidlig la merke til elevenes fascinasjon for IKT. Det virket som om de trivdes godt på datarommet, selv om de ble satt til å gjøre ”kjedelige” oppgaver som for eksempel å skrive en stil i Word. Vi ville derfor se nærmere på hvordan elevene vurderte en aktivitet, som etter vår vurdering, var langt mindre spennende enn innholdet i de tidligere timene. Hvis en tilsvarende aktivitet kunne utføres i klasserommet, ville det være interessant å se om aktivitetene ble vurdert forskjellig fordi den ene benytter IKT.

Samarbeidet med den utvalgte eleven ble videreført, og vi bestemte oss for å lage en slags skattejakt. Det hele ble imidlertid ikke helt slik eleven hadde forestilt seg skattejakten når han foreslo det før forrige time. Opplegget utarbeidet vi stort sett selv, mens eleven fikk velge hva slags rolle han selv ville ha i denne timen.

Timen

Opplegget var en slags glose tilegning med et sterkt konkurransepreg. Rundt omkring på området vi pleide å benytte, befant det seg forskjellige gjenstander, blant annet en vogn, et leirbål, flere tønner og en kommode. Josiz hadde en magisk evne til å ta form av den gjenstanden som befant seg nærmest ham. Alle gikk så rundt på området, mens Josiz tok form av forskjellige gjenstander.



Gloseprøve-timen. Bildet er tatt fra Gunnehs synsvinkel. I bildet sees elevkarakterene Sarah, Reidar og Trond. Vi ser også Djack som ble spilt av en elev som hadde fått instruktør-status i denne timen. Øverst i bildet ser vi to vogner. En av disse er Josiz som har skapt seg om for anledningen. I tekstvinduet ser vi at elevene gjetter hva Josiz har skapt seg om til og hva gjenstanden kan brukes til.

Elevene skulle gjette hva Josiz forestilte, og de skulle også fortelle hva disse gjenstandene kan brukes til. Den som først skrev det riktige navnet og anvendelsesområdet til gjenstanden, fikk en pengepremie. Den elevkarakter som til slutt hadde samlet mest penger vant. Som hjelpemiddel fikk hver elev utdelt en norsk-engelsk ordbok. Vår utvalgte elev hadde sin egen karakter som fortalte om elevene hadde svart riktig eller galt, og delte ut pengepremiene til den første som svarte riktig.

Vurdering

Til å begynne med ville ikke elevene benytte ordboka de hadde fått utdelt. Ganske snart fikk de imidlertid konkurranseånden over seg, og tok opp ordboka. Dette imponerte læreren, som etterpå fortalte at hun aldri tidligere hadde fått elevene til å benytte ordbok.

Den ene jenta som deltok mistet etterhvert interessen, og etter en halvtime ba hun læreren om lov til å få være med den andre halvdelen av klassen på klasserommet i stedet. Hun begrunnet ønsket med at hun ikke lærte noe av denne timen, hvorpå læreren innvilget ønsket. Vi var selvsagt skuffet over at jenta opplevde det slik, men fortsatte timen med de to siste elevene. De var imidlertid veldig engasjerte og overgikk hverandre i gledesutbrudd hver gang de gjettet riktig på en glose.

Vår utvalgte elev var også i denne timen fokusert på sine arbeidsoppgaver, men innrømmet etterpå at han syntes forrige time var mer spennende og utfordrende. Naturlig nok var det mye mindre kommunikasjon i denne timen enn i de foregående, da elevene brukte mye tid på å slå opp i ordbøkene. Kommunikasjonen var også av en helt annen art, da elevene her stort sett svarte på spørsmålene med enkeltstående ord og setninger i stedet for å gjenfortelle hendelser i samme grad som tidligere.

3. ANALYSE

I dette kapittelet vil vi beskrive vår metode for analysering av datamaterialet. Vi vil vurdere positive og negative trekk ved de avholdte engelsktimene, for så å vurdere henholdsvis mediets og medieinnholdets mulige innvirkning på disse resultatene.

3.1 VALG AV ANALYSEMETODE

Når man bruker læremidler som er nye i undervisningsøyemed, er det lett å fokusere på læringseffekter. I lys av denne undersøkelsens karakter finner vi dette lite hensiktsmessig. For det første ville det være vanskelig å fastslå om endringer i elevenes språkatferd skyldtes applikasjonen, undervisningsopplegget, eller andre årsaker. For det andre var det for mange bakenforliggende variabler til stede som kunne være med å fordreie resultatet av undersøkelsen. Er slike variable til stede, kan dette medføre en falsk årsakssammenheng (Holme & Solvang 1996). F.eks. kan det at elevene ble plukket ut til forsøket og gitt en form for spesialbehandling i seg være nok til at de presterer annerledes enn de ellers ville ha gjort.

Vi vil også hevde at testperioden var for kort til å kunne påvise noen vesentlige endringer i elevenes språkadferd. Derfor mener vi det vil være mer fruktbart å fokusere på applikasjonens *egnethet* for bruk i fremmedspråkundervisning, noe vi vil analysere ved å se

på samspillet mellom bruker og medium. Spesielt vil fokus være på hvordan elevene brukte Everquest til å kommunisere i et fremmed språk.

Da denne rammen for analysen var fastslått, måtte vi bestemme oss for hvordan de ulike typer datatilfang fra de forskjellige engelsktimene skal sees i forhold til hverandre. Vi kunne f.eks. ha analysert elevenes prestasjoner i hver time og sammenlignet disse med prestasjonene i de påfølgende timene. Dette kunne utvides til å sammenligne de forskjellige elevene med hverandre over tid. I forhold til vår problemstilling er det mer nærliggende å finne gjennomgående kommunikative trekk for alle timene enn å detaljert sammenligne hver av dem. Vi mener dette vil være det mest hensiktsmessige med tanke på å utarbeide retningslinjer for et undervisningsopplegg, da hver time kunne inneholde både positive og negative sekvenser.

En slik analyse kan angripes på forskjellig vis. En framgangsmåte kunne vært å gjennomføre en kvantitativ analyse av elevenes språkhandlinger. Jo flere responser eleven produserte, jo mer vellykket var denne timen. Dette kunne også utvides til å omfatte lengden på hvert språklige bidrag. Mange lange bidrag vektet tyngre enn få og korte responser osv. Et slikt fokus som kun blir orientert mot antall responser produsert pr. time pr. elev, og lengden på disse, vil gi et veldig endimensjonalt bilde av hva som egentlig foregikk inne i spillet. Det hadde med andre ord blitt vanskelig å gripe samspillet mellom applikasjon og bruker, samt kommunikasjonen mellom brukerne som dette samspillet resulterte i. Dette er et sammensatt fenomen, der bruken av mediet til en viss grad påvirkes av egenskaper ved mediet selv .

Mediets karakter og dets innvirkning på kommunikasjonsprosessen

Et hvert medium har sine teknologiske attributter som gjør det enklere å bruke til noen formål fremfor andre. Mediet er derfor ikke nøytralt i kommunikasjonsprosessen (Bengtsson 2000). I lys av dette vil aktører i en kommunikasjonsprosess justere sitt bidrag i forhold til hvilket kommunikasjonsmiljø han/hun befinner seg i. Aktører vil altså søke å gjøre sitt bidrag mest mulig hensiktsmessig i forhold til i hvilken kontekst meningsutvekslingen skjer i. De impliserte produserer en språkkonvensjon som gir en

ramme rundt kommunikasjonsprosessen. Dette kan innebære bevisste og ubevisste vurderinger av hvor mye informasjon som skal utveksles, hvor lange setninger som behøves, hvordan syntaks skal se ut, og lengde på responstid. E-post-, BBS- og IRC-lignende applikasjoner har derfor fått hver sin unike kommunikative karakteristikk. I vårt tilfelle er det viktig å se på den språklige samhandlingen i forhold til den konteksten den skjedde i, nemlig et 3dimensjonalt grafisk rom. Aktivitetene her kombinerte kommunikasjon, bevegelse og handling. Dermed må en analyse basere seg på en vurdering av disse tre faktorene sett i forhold til hverandre. Dette blir altså den overordnede rammen som analysen skal bygge på.

Videre må vi finne en måte å identifisere bestanddeler i elevenes kommunikasjon og aktiviteter på som kan gi en indikasjon på hvordan elevene absorberte informasjon og brukte denne til å utføre handlinger i spillet. For å kunne utvikle et slikt identifikasjonsverktøy, fant vi det naturlig å se på hvilke områder andre studier har sett på som kritiske i forhold til samhandling og mellommenneskelig kommunikasjon i syntetiske miljøer (se Bengtsson 2000, Biocca 1997 og Stahl 2000). Vi finner her fire hovedområder:

- Oppmerksomhet
- Samarbeid og problemløsning
- Kommunikasjon
- Organisering av handling og informasjon

Kriterier for vellykket kommunikasjon

Disse områdene har mye med mediets karakter å gjøre. Det å samhandle og kommunisere i syntetiske miljøer, kan for mange fremstå som uvant og forvirrende. Dette fordi samhandling i slike miljøer ofte mangler den rammen og konteksten vi er vant til fra den fysiske verden (Croon & Jakobsson 2000). I vårt tilfelle var det viktig å legge opp hver time med henblikk på å gjøre oppholdet i det grafiske rommet minst mulig kaotisk og mest mulig fokusert rundt undervisningsopplegget. Ut i fra dette vil en vellykket aktivitet være at elevene forsto hva som skulle gjøres, brukte denne informasjonen hensiktsmessig til å

tilegne seg ny informasjon og var generelt aktive i kommunikasjonsprosessen. Disse momentene kan uttrykkes i fire kriterier for vurdering av aktivitetens vellykkethet:

1. Vedvarende gjensidige oppmerksomhet

- Viser om impliserte i kommunikasjonsdyaden er bevisst hverandre. En forutsetning for at elevene skulle ha et utbytte av kommunikasjonen i engelsktimene, var at de var orientert mot oss som instruktører og hva vi ville formidle.

2. Relevante responser

- For å avdekke om elevene skjønnte hva som foregikk, er det viktig å se på hvordan de mestret kommunikasjonsprosessen. Hvis de produserte relevante responser, kan vi regne med at de absorberte informasjonen de ble presentert for. I en vellykket meningsutveksling vil det altså være match mellom spørsmålet og svaret som blir produsert.

3. Samtale til handling

- Alle oppgavene elevene fikk utdelt var orientert rundt forskjellige former for forflytning i det grafiske rommet. Som tidligere nevnt, besto disse av å innhente informasjon og å manipulere forskjellige objekter. I dette ligger det at hvis elevene klarte å omsette elementer fra samtalen til handling, har de også klart å tilegne seg relevant informasjon.

4. Handling/hendelse til samtale

- Elevene kunne hente ut informasjon via lyd, bilde eller tekst. Selv om tekst var den mest iøynefallende meningsbæreren, kunne elevene også plukke opp informasjon rent visuelt. Elevene hadde altså muligheten til å merke seg ting som skjedde rundt dem, for så å bruke disse informasjonsbitene i en meningsutveksling. Hvis de klarte dette, viser de at de sjonglerer mellom forskjellige modaliteter og plukker ut den informasjonen som fremstår som mest relevant.

De to første punktene er hentet fra Clark og Wilkes-Gibbs (1986) *contribution model*. Denne modellen sier noe om hvilke grunnleggende kommunikasjonshandlinger som må være med for å opprettholde meningsutvekslingen. I en samtale vil deltagerne alltid søke etter tegn på at den andre part har mottatt budskapet og forstått det. Selv om denne teorien er utviklet for beskrive kommunikasjonen mellom aktører i den fysiske verden, kan den gi oss en indikasjon på hvordan elevene forholdt seg til oss i et 3-dimensjonalt grafisk rom, og hvorvidt de klarte å opprettholde en meningsutveksling. De to siste punktene er hentet fra Rays utvidede *Total Physical Response*- teori (Marsh). Denne teorien bygger på antagelsen om at den beste måten å lære språk på, er å kontekstualisere vokabularet i interessante historier som studenten kan høre, se, spille ut, gjenfortelle, omgjøre og omskrive. Denne måten å bearbeide stoffet på kan gi elevene noe å tenke i. Vi mener Everquest kan være med på å understøtte en slik prosess. Dette avhenger riktignok av hvordan elevene forholder seg til applikasjonen og informasjonen de finner der.

Hvis de fleste av disse kriteriene blir oppfylt, gir det en indikasjon på at elevene har tilegnet seg informasjon og brukt denne hensiktsmessig i en samhandlingsprosess. Disse punktene vil forhåpentligvis også kunne avdekke hvilke aspekter ved kommunikasjonsprosessen som fungerte bra eller dårlig, og dermed også kunne si noe om hvordan Everquest kan benyttes i læringsøyemed.

3.2 FORSTÅELSE AV SPILLETS KONTROLLFUNKSJONER

Før vi ser nærmere på kommunikasjonshandlingene som fant sted i engelsktimene, er det nødvendig å si noe om elevenes forståelse av spillets kontrollfunksjoner. Dette fordi det var avgjørende for undervisningsopplegget at elevene skjønnte hvordan applikasjonen fungerte. For det første gjelder dette grensesnittet som gir tilgang til spillets funksjonalitet. En forståelse av grensesnittet er svært sentral når elevene skal manipulere objekter og bruke spillets kommunikasjonsopsjon. For det andre var det vesentlig at elevene klarte å manøvrere og navigere seg rundt i det grafiske rommet. For mange av dem var dette en helt

ny måte å kommunisere og bevege seg på. Uten noen form for opplæring, var det nærliggende å tro at et slikt miljø var såpass uvant at det kunne skape forvirring blant deltagerne. En grunnleggende forståelse av slike sider ved Everquest var derfor alfa og omega for gjennomføringen av engelsktimene.

Alle elevene hadde spilt dataspill tidligere. Jentene hadde spilt mest konsoll-spill, mens guttene i tillegg til Playstation og Nintendo også hadde spilt mye Pc-spill. Ingen av elevene hadde spilt online-spill som Everquest før, men et par hadde forsøkt å spille biljard og lignende enkle Java-spill på Internett. Av kommunikasjonsapplikasjoner foruten e-post, hadde alle brukt dette i noe grad. Applikasjonene de hadde brukt var først og fremst sanntidsløsninger som mIrc, Chat.no eller Jiipii, der de to siste er webbaserte.

I forhold til dataspillene og kommunikasjonsløsningene elevene hadde brukt, har Everquest et ganske komplisert grensesnitt. For ordens skyld velger vi å dele opp beskrivelsen av elevens forståelse av applikasjonen i tre ulike deler: bruk av basis-grensesnittet, bruk av kommunikasjonsopsjonen, og manøvrering i det grafiske rommet.

Bruk av basis-grensesnittet

Grensesnittet hadde i utgangspunktet altfor mange funksjoner i forhold til hva elevene behøvde for å delta i det utarbeidede undervisningsopplegget. Før vi slapp elevene løs i Everquest, fant vi det hensiktsmessig å skjule mye av funksjonaliteten (se kap.2.3). Dette ble gjort for å forhindre forvirring og dermed lettere å kunne få elevene fokusert på undervisningsopplegget. En rekke ikoner ble fjernet eller skjult. Likevel oppsto det problemer i den tredje engelsktimen, da det viste seg at vi hadde glemt å fjerne angrepsfunksjonaliteten. Det fantes ikke noe angreps-ikon, men tastatur-snarveien var ikke frakoblet. Resultatet var at en elev kom borti denne knappen, og startet derved et utilsiktet angrep på en NPC som var i nærheten. Å angripe NPCer er ikke "lov" i spillet, og konsekvensen ble at byvaktene angrep elevens karakter og drepte den. Det hendte også at elevene initierte en angrepsprosedyre uten at dette ble oppdaget av vaktene. Dette kunne f.eks. skje hvis målet som eleven angrep var for langt unna. Utfallet her var at elevens

tekstboks fyltes gjentatte ganger av teksten "Your target is too far away. Get closer!", noe som gjorde det vanskelig for eleven å få med seg relevante meldinger i tekstboksen.

I alle timene ble opplegget spunnet rundt manipulering av et eller flere objekter. Objektene kunne manipuleres på forskjellige måter. De fleste gjenstander vi tok i bruk i spillet kunne plukkes opp, legges i karakterens ryggsekk, holdes i hånden, eller gis til andre karakterer. Flasker, pergamentruller og musikkinstrumenter var eksempler på slike gjenstander. Andre objekter var av en mer statisk art, og kunne manipuleres kun ved å klikke på gjenstanden. Dører og ovner var eksempler på slike objekter. I de første timene oppsto det en del forvirring rundt objektmanipulasjonen. Mest problematisk var det å plukke opp gjenstander og gi dem til andre, eller selv å motta gjenstander fra andre. Denne operasjonen var komplisert, da den medførte en mer sammensatt bruk av grensesnittet. Problemene ble løst da elevene ble vant med å bruke grensesnittet, noe som stort sett var greit etter de to første engelsktimene.

Bruk av kommunikasjonsopsjonen

Som tidligere nevnt ble mesteparten av kommunikasjonen i spillet formidlet ved hjelp av en tekstboks. Her skrev elevene det deres karakter i spillet skulle si, og der kunne de lese hva de andre karakterene skrev. Tekstboksen fungerer tilnærmet likt en IRC, der beskjedene fra andre deltagere ruller nedover etter hvert som nye beskjeder kommer til.



Tekstboksen i bruk. Bildet er tatt fra en instruktørs synsvinkel. Rosa skrift er henvendelser fra den andre instruktøren. Svart skrift er elevenes ytringer.

De aller fleste av elevene var kjent med denne kommunikasjonsformen fra mIRC og webbaserte chat-applikasjoner. På tross av likhetene mellom Everquest og slike løsninger, er forskjellene ganske store. Den største ulikheten er at tekstboksen i Everquest er integrert i et grafisk miljø. I en tekstbasert chat er hele oppmerksomheten rettet mot vinduet der teksten kommer opp, mens i Everquest er tekstboksen kun en del av et større spillvindu hvor det finnes flere andre ting som kan tiltrekke seg spillerens oppmerksomhet.

Tekstboksens funksjonalitet bød på visse problemer for elevene. For det første var det vanskelig for dem å rette opp feil de hadde skrevet. Hvis f.eks. det første ordet i en lang setning var feil, måtte eleven slette hele setningen for å kunne rette opp feilen. Noen elever syntes dette var irriterende:

Elev 1: Ja, særlig når jeg skrev feil. Det tok lang tid å viske ut ordene.

Når jeg skriver, ser jeg ikke på det jeg skriver. Når jeg så opp [på skjermen] hadde jeg skrevet masse feil, så gikk det ikke an å gå tilbake.

I slike tilfeller stoppet kommunikasjonen opp ved at elevene måtte slette setningen og deretter brukte lang tid på å lage en ny. Dette var egentlig ikke et stort problem, da kommunikasjonen foregikk mellom elevene og oss. Vi visste på forhånd at tekstboksens funksjonalitet kunne by på slike problemer, og derfor gjorde det ingenting at noen elever responderte tregt på våre spørsmål. Likevel var det tydelig at elevene ikke likte at kommunikasjonen ble brutt opp av slike forsinkelser.

Forsinkelser i forbindelse med skriving av tekst ble ytterligere forsterket av treg maskinvare og dårlig nettforbindelse. Selv om slike forstyrrelser kunne virke sjenerende, ga elevene inntrykk av at dette ikke var altfor problematisk.

Elevene kommenterte også de positive sidene ved å bruke en tekstboks til å kommunisere:

Elev 5: Det som var greit var at hvis man glemte oppgaven, kunne man bare scrolle oppover i tekstboksen. Det kunne man ikke gjort ellers.

CMC åpner nettopp for denne muligheten til å lagre responser og informasjon slik at brukere kan gå tilbake å reflektere over hva som har blitt sagt og gjort (Bengtsson 2000). Eksemplet over viser at denne muligheten kunne være nyttig når elevene skulle absorbere mye informasjon.

Manøvrering i det grafiske rommet

Selv om elevene hadde erfaringer fra å spille dataspill, var både Everquest som spill og konteksten det ble brukt i, ny og annerledes. Det særegne med Everquest er dets kombinasjon av 3D-grafikk og sanntidskommunikasjon. I tillegg kom læringskomponenten som vi innførte.

Flesteparten av elevene syntes grafikken i spillet var grei nok, men enkelte mente den kunne ha vært bedre. Everquests grafikk regnes i utgangspunktet for å være svært bra (se

kap.2.3), men ble i dette tilfellet begrenset av dårlig maskinvare/grafikkort. Kvaliteten på grafikken skapte utover dette ingen problemer for elevene.

Området vi brukte som utgangspunkt i engelsktimene, var valgt ut på grunn av dets særpreg. På tross av dette hadde en del av elevene problemer med å finne frem. At vi i tillegg delte ut kart over området, så ikke ut til å hjelpe. Det virket også som om jentene i begynnelsen hadde litt større problemer med å orientere seg enn guttene:

Oss: Men vi har jo vært i det samme området to ganger nå, så dere blir kanskje litt bedre kjent?

Elev 2: Alle bygningene ser het like ut, dørene er helt like.

Denne forskjellen kan sannsynligvis tilskrives guttenes bredere spillerfaring. Ingen av jentene hadde spilt spill med førstepersons-perspektiv før. De som har prøvd slike spill, vet at en slik spillerposisjon kan virke uvant i begynnelsen. Jentene hadde først og fremst spilt spill der man ser spillerrepresentasjonen bakfra (Super Mario Cart) eller fra siden (Mortal Combat). En slik spillerposisjon kan hjelpe spilleren til å få et bedre overblikk over miljøet spillkarakteren befinner seg i.

Andre syntes manøvreringen ikke bød på noen problemer i det hele tatt. En av elevene påpekte at god stedsans kan spille en viktig rolle:

Elev 5: Jeg gikk meg ikke vill, for stedsans er noe jeg har.

Oss: Tror du din gode stedsans gjorde det lettere for deg mht. opplegget vårt?

Elev 5: Tror det, for jeg kom jo forrest fram. Selv om ikke jeg klarte oppgavene raskest.

Man skal ikke se bort i fra at stedsans kan ha mye å si for hvordan man manøvrerer i et 3Dimensjonalt grafisk rom. I og med at karakterens perspektiv i spillet er svært lik en persons perspektiv i den fysiske verden, kan muligens dårlig stedsans slå negativt ut i Everquest.

Enkelte av elevene var svært nysgjerrige, og ville gjerne løpe rundt for å utforske det grafiske rommet.

Elev 1: Jeg hadde lyst til å stikke av og finne ut masse.

For de fleste ble det imidlertid bare med tanken.

Elev 1: Jeg tenkte ikke (mer) over det. Når jeg først fikk et oppdrag tenkte jeg "åhh, det skal jeg gjøre", og løp avgårde. Så plutselig var timen over.

Det var imidlertid en elev som gjorde dette til stadighet. De fleste gangene gikk det bra, og den fant veien tilbake. Andre ganger måtte vi hente eleven som da hadde havnet i en annen del av byen.

Selv om elevene både hadde spilt dataspill og chattet før, var en slik formålsorientert bruk av et 3dimensjonalt dataspill en fullstendig ny og uvant tanke for de. Derfor måtte vi regne med en viss modningsperiode før de mestret Everquest. De ovennevnte problemene med hensyn til navigering og bruk av funksjonaliteten så også ut til å forsvinne ettersom elevene fikk trening i å bruke spillet, og ble kjent i den delen av byen vi var i. Inntrykket var at etter en tid behersket alle elevene spillets funksjonalitet og grensesnitt forholdsvis bra, og dette begrenset dermed ikke aktiviteten i spillet nevneverdig.

3.3 VEDVARENDE GJENSIDIG OPPMERKSOMHET

En analyse av dette punktet innebærer to muligheter. Å se på henholdsvis elevenes oppmerksomhet overfor oss som instruktører, og å se på deres oppmerksomhet overfor hverandre. Vi vil konsentrere oss om den første tilnærmingen. Dette fordi konkurransemodellen som var gjennomgående for de fleste engelsktimene, la føringer på at kommunikasjonen skulle foregå mellom elever og instruktører.

Det var to forskjellige situasjoner hvor det var viktig at elevenes oppmerksomhet var vendt mot oss, nemlig ved utdeling av oppdrag og ved utdeling av relevant informasjon underveis i timene.

Utdeling av oppdrag

Denne aktiviteten hadde form av enveiskommunikasjon fra oss til elevene, og formidlet målet for dagens engelsktime. Utdelingen fant sted inne i spillet, da vi mente en slik løsning var mest relevant i henhold til prosjektets problemstilling. Videre var kommunikasjonen av type en-til-mange. Bak denne beslutningen lå tanken om at det ville være mest rettferdig overfor elevene om de fikk den nødvendige informasjonen samtidig, da dette ville gi dem likt utgangspunkt med hensyn på konkurransen. En slik løsning var også tidsbesparende, noe som var vesentlig, da vi ønsket mest mulig tid disponibelt for toveiskommunikasjon. Oppdragsutdelingen foregikk også etter en fast struktur. Den skjedde til samme tid (helt i begynnelsen av timen), og på samme sted (oppdragsgiver på scenen og elevene rett nedenfor). Dette for å minske elevenes sjanser til å gå glipp av informasjonen som ble gitt.

I nesten alle timene ble informasjonen gitt både med lyd og med tekst. For å kunne lese teksten, måtte elevkarakterene befinne seg på samme sted i spillet som oppdragsgiverene. Lyden kunne de høre uansett hvor de befant seg, men elevene fortalte i etterkant at lyd kvaliteten var for dårlig til at de kunne forstå hva som ble sagt. De kunne riktignok gjenkjenne enkelte ord, spesielt hvis de så teksten samtidig, men generelt var de avhengige av teksten for å få med seg hva oppdraget gikk ut på.

Et avgjørende moment var derfor at elevene befant seg på samme sted som oss når oppdragene ble utdelt. Det gjorde de også i samtlige engelsktimer. Det var ikke alltid at elevene befant seg der det var meningen at de skulle befinne seg, men ved oppdragsutdelingen var de alltid der de skulle være. En viktig grunn til dette var nok at vi på forhånd hadde plassert elevkarakterene foran scenen der oppdragsutdelingen fant sted. Samtidig mente alle elevene at det var gøy med konkurranser i spillet, og en viktig forutsetning for suksess i konkurransene var nettopp at de fulgte med når oppdragene ble utdelt.

Selv om elevene befant seg på rett sted, var ikke det en garanti for at deres oppmerksomhet var rettet mot oppdragsgiverene. Vi fikk imidlertid inntrykk av at dette

stort sett alltid var tilfellet, da de kun unntaksvis ikke fikk med seg oppdraget som ble utdelt. Når dette skjedde, skyldte de på dårlig lyd og at teksten forsvant fra skjermen før de fikk lest den. Vi vil derfor hevde at under oppdragsutdelingen ble prinsippet om gjensidig oppmerksomhet oppfylt.

Informasjonstilfang underveis i timene

Når oppdragene var utdelt, måtte elevene tilegne seg informasjon eller gjenstander fra andre karakterer som var spredt rundt i det grafiske rommet. Informasjonen og gjenstandene de tilegnet seg ville så gjøre dem i stand til å løse oppdragene. Denne aktiviteten hadde form av toveiskommunikasjon og formidlet midler elevene kunne benytte for å nå målet for hver enkelt time. All slik informasjon ble utdelt inne i spillet, med unntak av kart (til de fire første timene) og ordbøker (til den åttende og siste timen).

Et kritisk moment her var når flere elever henvendte seg til en instruktørkarakter samtidig. Elevenes oppmerksomhet var da rettet mot den samme instruktøren, mens instruktøren ble mindre oppmerksom på enkelte av elevene. Når disse elevene opplevde at responsen på deres henvendelser drøyde, eller i verste fall uteble, forsvant naturlig nok deres oppmerksomhet mot instruktøren. Vi ble tidlig klar over dette problemet, og forsøkte å løse det ved å i større grad spre elevkarakterene rundt i det grafiske rommet (se forøvrig kap.2.7.3). Dette førte til færre slike situasjoner, men problemet forsvant aldri helt. Det virker i det hele tatt vanskelig å unngå dette så lenge kommunikasjonsstrømmene går mellom elev og instruktør, når instruktørene er i mindretall. En måte å bøte på dette problemet på, kan være å gi elever visuell oppmerksomhet i det de venter på en verbal respons. Dette kan f.eks. være å snu instruktørkarakteren mot elevkarakteren, slik man gjør i det virkelige liv mot folk en har tenkt til å si noe til. Vi forsøkte selv aldri en slik løsning, men muligens vil dette kunne holde på en elevs oppmerksomhet noe lenger, selv om den ikke blir pratet til.

Et annet aspekt er hvorvidt elevene visste hvem de kommuniserte med. Vi fortalte aldri elevene om våre roller i spillet, men de kunne selv fortelle at de etter den andre timen skjønnte hvem som spilte Gunneh og hvem som spilte Josiz. Etterhvert introduserte vi andre

karakterer de skulle forholde seg til, uten å fortelle hvem som spilte dem, og noen ganger også uten å fortelle elevene at de nye karakterene i det hele tatt hadde noe med vårt undervisningsopplegg å gjøre. Elevene fortalte etterpå at det hadde liten betydning for måten de kommuniserte på om de visste hvem de pratet med, men vi tror at dette kan ha hatt noe å si for hvor stor grad av oppmerksomhet elevene ga ukjente karakterer. Dette fordi vi ved et par tilfeller syntes å se at en elev ignorerte en ukjent karakter som henvendte seg til eleven. Om eleven ga den andre karakteren oppmerksomhet til å begynne med, mistet den raskt interessen om den vurderte den ukjente karakterens innledende ytringer som uvesentlige for oppdragsløsningen.

Grunnen til dette kan ha noe med timenes konkurransemodell å gjøre. Oppdraget var som regel å gjøre en bestemt ting, og den eleven som klarte dette, først var vinneren. En slik modell gir lite tid til å prate med fremmede karakterer, spesielt når det ikke går klart frem at dette er nødvendig for å utføre det utdelte oppdraget. Dette er derfor noe man må være oppmerksom på når tidsaspektet vektlegges i like stor grad som vi gjorde i flere av timene.

Forøvrig var inntrykket vårt at kriteriet om gjensidig oppmerksomhet stort sett ble oppfylt i de forskjellige timene. Et unntak var eleven som i de første timene flere ganger tok seg en tur på egenhånd, langt vekk fra der hvor kommunikasjonen foregikk. Elevens atferd forandret seg imidlertid totalt når vi valgte ham ut til å være med på planleggingen av de siste timene. I ettertid forklarte han at spillverdenen var så spennende at han bare måtte se seg omkring. Når han fikk tildelt en instruktørrolle var dette enda mer spennende, og derfor var han veldig fokusert på det utarbeidede opplegget i de siste timene.

At gjensidig oppmerksomhet blant deltakerene var til stede, var nok mye fordi elevene virket fokuserte på de utdelte oppdragene, og dermed forsto at kommunikasjon med instruktørkarakterene var nødvendig for selve utførelsen. Hvorvidt dette skyldtes konkurranseaspektet, spennende oppdrag, mediets nyhet eller andre forhold, vil vi komme tilbake til mot slutten av dette kapitlet.

3.4 RELEVANTE RESPONSER

Opplegget for engelsktimene hadde flere likheter med dataspillsjangeren adventurespill¹⁹. Elevene fikk utdelt et oppdrag som de måtte innhente nødvendig informasjon for å kunne løse. Mye av denne informasjonen fikk de gjennom å kommunisere med instruktørkarakterer. Gjennom spørsmål kunne instruktørkarakterene gi elevene føringer om hva de skulle si for ”å komme videre” i informasjonsinnhentningen. De ble ikke instruert nøyaktig i hva de skulle si, men det ble hintet om hvilke områder de måtte dreie kommunikasjonen inn på, slik at det ble opp til elevene selv å utforme dertil egnede setninger. Selv om ingen av elevene hadde noen særlige erfaringer med adventurespill, fikk vi inntrykk av at de i stor grad ble fortrolige med denne formen for kommunikasjon.

Et eksempel på dette er hentet fra den femte timen. Josiz er her en ond liten gnom, og elevene må søke etter hjelp fra andre karakterer for å gjøre Josiz god igjen. Elevkarakteren Trond får tak i den ’fremmede’ karakteren Piety (forøvrig spilt av samme person som spilte Josiz) som må vite mer om Josiz før han kan hjelpe til:

Piety says, 'What does he look like'
Trond says, 'hi is small and ugly'
Piety says, 'Small and ugly?'
Trond says, 'yes '
Piety says, 'Does he wear any clothes?'
Trond says, 'yes whit clothes'
Piety says, 'Does he carry anything in his hands?'
Trond says, 'i dont no'
Piety says, 'What is it with Josiz?'
Piety says, 'What do you want with him?'
Trond says, 'make he normal'
Piety says, 'Normal, is he sick?'
Trond says, 'he is evil and ugly'
Piety says, 'Ok, how did he become evil?'
Trond says, 'i dont know'
Piety says, 'Was he evil to you, Trond?'

¹⁹ Adventurespill er en spillsjanger der spilleren må kommunisere med NPCer for å få informasjon til å kunne løse spillets endelige oppdrag. Kommunikasjonen i slike spill bærer gjerne preg av at det finnes noen nøkkelord spilleren må si for å ”komme videre” i samtalene med de forskjellige NPCene.

Trond says, 'no to my frend gunneh'
Piety says, 'Oh, what did he do to Gunneh?'
Trond says, 'he maked him invisible'
Piety says, 'Oh, that's evil'
Trond says, 'ye'

Lærere på VAS fortalte at de har vanskelig for å få eleven som her spilte Trond til å prate engelsk i vanlige engelsktimer. Samtidig med samtalen gjengitt ovenfor ga eleven høylydt uttrykk for at han ikke visste hva han skulle skrive. Etter litt betenkningstid kom det likevel en relevant respons på hvert spørsmål Piety stilte.

Sekvensen med Trond og Piety gikk helt som planlagt på forhånd. Det var det imidlertid ikke alt annet som gjorde. Som tidligere nevnt var det en elev som stadig tok seg en tur på egenhånd rundt i det grafiske rommet. Da han i tillegg var blitt tildelt en karakter som ikke var like populær hos alle NPCene rundt omkring i byen, hendte det at han ble drept når han forvillet seg vekk fra området hvor undervisningen stort sett foregikk.

I den fjerde timen forsvant denne elevens karakter, Reidar, like etter at oppdraget var utdelt. Senere samme time dukket han opp igjen, og Josiz tok opp forsvinningsnummeret med eleven:

Josiz says, 'Reidar, where were you?'
Reidar says, 'Took a walk'
Josiz says, 'Where did you walk?'
Reidar says, 'To some cind of pallas'
Josiz says, 'Pallas? What is pallas?'
Reidar says, 'pallace'
Josiz says, 'Ok, what did it look like?'
Reidar says, 'it was menny guards and a huge ballkony'
Josiz says, 'Did you meet anyone there?'
Josiz says, 'Did you talk to anyone?'
Reidar says, 'no but i was killd by a guard'
Reidar says, 'on the ballkoney'
Josiz says, 'Maybe you should have stayed by the stage then?'
Reidar says, 'may be'
Reidar says, 'but i got lost'

Vi vil ikke se på dette som en irrettesettelse av eleven, men likevel et forsøk på å få ham til å fokusere mer på det utarbeidede opplegget for engelsktimene. Muligens hadde eleven forventet en irrettesettelse etter timen var over, da læreren ga ham dette etter den forrige

timen. Likevel hadde han ikke problemer med å prate om dette på engelsk i spillet, når Josiz bragte det på banen.

Mindre relevante responser

Selv om inntrykket vårt fra kommunikasjonen mellom oss og elevene var at dette stort sett fungerte godt, finner vi også eksempler på det motsatte. Følgende sekvens oppsto rett etter at Reidar hadde forklart Josiz om sin fatale spasertur:

Josiz says, 'You should be careful around here'
Reidar says, 'wat about your self ugly'
Josiz says, 'You call me ugly, Reidar?'
Reidar says, 'Me'
Reidar says, 'no'
Josiz says, 'So, shall I help you in any way?'
Reidar says, 'what can i do ugley'

(... Reidar går så til scenen der en annen elev allerede har fullført oppdraget der de skulle gjøre Gunneh synlig ...)

Gunneh says, 'What did Josiz say?'
Reidar says, 'He caled me ygley'

(Her får Reidar øye på Alberta, som han aldri har sett før.)

Reidar says, 'Hi beutyful'
Alberta tells you, 'Hey'
Reidar says, 'want to go out some time'
Alberta tells you, 'Hehe. Yes, but I have to go now. See you!'

Det virker som om det er to ting som er problematiske her. For det første var Reidar veldig opphengt i at Josiz var blitt til en liten stygg gnom. Dette skjedde mot slutten av timen før. Elevene løste oppdraget i denne timen mye raskere enn vi hadde forventet, og vi gjorde derfor Josiz om til en gnom for at elevene skulle ha noe å prate om i resten av timen. De andre elevene reagerte ikke så mye på dette, men eleven som spilte Reidar ble veldig nysgjerrig:

Reidar says, 'what hapen to your face'
Josiz says, 'It got ugly'
Reidar says, 'Hi'

Reidar says, 'How did you get ugly'
Gunneh says, 'You did fine too Reidar'
Reidar says, 'Yes i was a little unnluckey last time'
Josiz says, 'You were unlucky Reidar, no doubt about that'
Reidar says, 'Jozic how did you get uggly'

Når timen var over fortsatte eleven å spørre oss om hvorfor og hvordan dette skjedde, uten at vi noengang ga ham et klart svar. I etterkant ser vi at dette kan ha blitt oppfattet av eleven som et forstyrrende moment i opplegget for engelsktimene. En uforutsett hendelse inntraff, uten at det noengang ble gitt en forklaring på hvorfor og hvordan dette skjedde. Vi antar derfor at mangelen på relevante responser vi fant i eksempelet ovenfor, til en viss grad kan tilskrives dette faktum.

Det andre problemet gjaldt elevens avsporing når Alberta dukket opp, noe som forøvrig fortsatte i timen etter, der Alberta hadde en mer sentral rolle. At dette skjedde, kan ha hatt flere grunner. Et moment er at det virket som om denne eleven trodde at karakterer i spillet i stor grad gjenspeiler personen som spiller karakteren. Elevens skuffelse var nemlig stor da vi fortalte ham at personen som spilte Alberta var en mannlig student som var dobbelt så gammel som ham selv. Etter det forholdt han seg til Alberta på lik måte som til de andre instruktørkarakterene som var med.

Et annet moment er at CMC kjennetegnes av større avstand mellom kommunikasjonspartene enn hva tilfellet er for f.eks. ansikt-til-ansikt samtaler. Som en konsekvens av dette kan kommunikasjonen fortone seg annerledes, da de involverte gjerne ”våger mer” i slike samtaler (se. f.eks. Turkle 1995, eller Young 1994). En av de andre elevene mente også at dette nok var tilfellet her:

Elev 5: Han hadde nok ikke gått bort til dama og bedt om date i det virkelige livet.
Det er jo en god del som ikke er ærlige når de spiller på Pc, så..
Oss: Tror du det gjaldt her?
Elev 5: Det er jo en god del som blir en helt annen person når de sitter på pcen.

Et beslektet problem oppsto i samme time, også da med Alberta i en sentral rolle. Oppdraget var å gjøre Gunneh synlig, og i et forsøk på å spre elevene skulle Alberta ta tak i

Sara. Sara hadde aldri sett Alberta før, og etter lenge å ha blitt ignorert, fikk Alberta endelig kontakt:

Alberta tells you, 'Come in here. Let's talk!'
Sara says, 'ok whats up'
Alberta tells you, 'Tell me what's wrong.'
Sara says, 'i dont know where to go'
Alberta tells you, 'Maybe I can help you. Tell me what you are doing here today.'
Sara says, 'i am loking after a unvisible man'
Alberta tells you, 'Tell me what happened.'
Sara says, 'do you know where i can find him'
Alberta tells you, 'Maybe. Tell me what happened.'
Sara says, 'helloooooooooooooooooooooo '
Alberta tells you, 'Don't run away fom me.'

I stedet for å svare på Albertas spørsmål, løper Sara videre for å finne noen andre som kan hjelpe henne.

Vi antar at både denne hendelsen og Reidars sjekkeforsøk skyldes at karakteren Alberta aldri ble introdusert for elevene, og at de derfor ikke kunne vite at hun hadde noe med undervisningsopplegget vårt å gjøre. Dermed bidro Alberta til at relevante responser uteble eller ble erstattet av irrelevante responser. Problemet med ”ukjente” karakterer ble forøvrig utdypet under forrige punkt.

Er det så andre momenter som kan ha bidratt til at kommunikasjonen ikke alltid inneholdt relevante responser, som f.eks. språklige barrierer eller tekniske aspekter ved applikasjonen? Elevene fortalte at de forsto mer eller mindre alt det instruktørkarakterene skrev. Noen mente derimot at det ikke alltid var like lett å finne passende engelske ord når de selv skulle si noe. De fremhevet imidlertid at de i slike situasjoner kunne spørre læreren om hjelp, noe flere også gjorde. Andre kunne fortelle at om de sto fast, så skrev de bare et eller annet, og at de syntes det fungerte greit. Samtidig sa alle at da de selv skrev noe, fikk de inntrykk av at instruktørkarakterene forsto hva de mente, og at kommunikasjonen derfor ikke ble hemmet av misforståelser.

Det er mulig at problemet med å rette opp skrevne feil, samt tregheten ved selve skrivingen (se pkt. 3.2), kan ha hatt noe å si i denne sammenheng. Elevene trodde imidlertid ikke dette medførte at de skrev mindre enn de ellers ville ha gjort, men at de i stedet skrev flere

grammatiske feil. Vi velger derfor å tro at slike tekniske aspektene hadde lite å si for prinsippet om relevante responser i kommunikasjonshandlingene.

Hva kjennetegnet så situasjonene der relevante responser forekom kontra situasjoner der slikt ikke forekom? Vi vil påstå at det avgjørende momentet her var hvorvidt elevene kommuniserte med karakterer de visste var endel av undervisningsopplegget. Hvorvidt de hadde kommunisert med dem tidligere spilte for såvidt ingen rolle, så lenge de hadde en forståelse av at dette var en karakter som kunne hjelpe dem med å løse oppdraget de hadde fått utdelt. Et annet kritisk aspekt var hvorvidt undervisningsopplegget inneholdt momenter som kunne virke forvirrende på elevene da de ikke forsto hvilken rolle slike momenter spilte i den konkrete engelsktimen. At Josiz ble til en liten gnom, er et eksempel på dette. Videre er vi av den oppfatning at elevenes språkferdigheter, samt tekniske aspekter ved applikasjonen, var av liten betydning for graden av relevans ved elevenes responser. Det betyr imidlertid ikke at slike momenter ikke kan være betydningsfulle ved endrede betingelser for undervisningen.

3.5 SAMTALE TIL HANDLING

Vi finner det hensiktsmessig å dele dette momentet opp i to underpunkter, lik inndelingen under punkt 3.3. Dette fordi oppdragsutdelingen og samtaler mellom elever og instruktører senere i hver time, hadde vidt forskjellige kjennetegn. Oppdragsutdelingen foregikk på et fast sted, til en fast tid etter et fast mønster. Videre var den preget av enveiskommunikasjon fra instruktører til elever. Samtaler senere i hver time foregikk på forskjellige steder, til forskjellige tider etter forskjellig mønster, og var preget av toveiskommunikasjon mellom elever og instruktører.

Handlinger i denne sammenheng behøver ikke være av ren fysisk art, men kan også omfatte kommunikasjonshandlinger. Vi velger imidlertid ikke å behandle umiddelbare responser på

andre kommunikasjonshandlinger under dette punktet, da vi anser dette som dekket under forrige punkt.

Utdeling av oppdrag

Oppdragsutdelingene var de mest typiske eksemplene på samtaler som skulle resultere i handling fra elevenes side. Målet for oppdragene var som regel fysiske handlinger (få Josiz ut av treet, redd Alberta etc.), mens midlene for å nå målet gjerne var ble tilgjengelige for elevene gjennom kommunikasjonshandlinger underveis i timene (f.eks. prat med forbigående, og hør om de kan hjelpe dere). Fysiske handlinger er vanskelig å konstatere ut fra elevkarakterenes tekstlogger, så vi vil her basere oss på egne observasjoner og intervjuer.

Vårt inntrykk var at alle elevene stort sett alltid forsøkte å løse oppdragene, og at det alltid var noen som klarte det. I de tilfellene der noen ikke forsøkte seg på oppdragene, gjaldt dette eleven som heller ville se seg omkring. Alle elevene klarte imidlertid ikke alltid å løse oppdragene. Likevel var de aktive inne i det grafiske rommet, og lot ikke til å være fokusert på noe utenfor spillet. Vi antok derfor at mulige grunner til at oppdrag ikke ble løst, kunne være følgende: vanskeligheter med å forstå hva som skulle gjøres eller vanskeligheter med å forstå hvor de skulle gjøre det.

De fleste elevene forklarte at det var greit å forstå hva de skulle gjøre. I tilfeller de ikke helt forsto hva oppdraget var, sa en elev:

Elev 4: Jeg husker at jeg har kommet en del ganger og spurt hva jeg skulle gjøre.

Oss: Fikk du svar på det du spurte om da?

Elev 4: Ja

For oss virket det som om dette var noe alle elevene gjorde i tilfeller de ikke helt fikk med seg hva de skulle gjøre. Det var sjelden noen spurte flere ganger i samme time, så vi regner derfor med at manglende forståelse av oppdragene ikke forekom i noe særlig grad. En indikator på dette er også at alle elevene forsøkte å utføre oppdragene.

En annen spørsmål var hvorvidt elevene fant frem til steder i det grafiske rommet som var sentrale for oppgaveløsningen. De fleste elevene forsvant en og annen gang fra området hvor oppdragene skulle løses. Med to til tre instruktørkarakterer tilstede i spillet, samt vår medstudent som var tilstede på datarommet, gikk det imidlertid ikke lang tid før elevene var tilbake der de skulle være. Bare en av elevene nevnte at det kunne være problematisk å finne frem til riktig sted. Samtidig nevner denne eleven at han aldri gikk seg vill i det grafiske rommet, da han hadde god stedsans. Denne eleven kom som regel også frem til de forskjellige stedene før de andre elevene, så vi regner egentlig ikke med at det å finne frem til ulike steder var noe alvorlig problem for elevene. Vi kan imidlertid ikke avskrive dette momentet helt. Vi antar derfor at det ikke hindret dem i å utføre handlinger, men kanskje bidro til å forsinke handlingene.

Elevene forsto stort sett oppdragene de fikk utdelt, og etterhvert også hvor de måtte gå for å utføre oppdragene. Dette kan sannsynligvis ha sammenheng med at prinsippet om gjensidig oppmerksomhet i stor grad var oppfylt da oppdragene ble utdelt. Som tidligere nevnt var samtalene som fant sted underveis i timene av en helt annen art. Prinsippet om gjensidig oppmerksomhet ble også her i hovedsak oppfylt, men ikke i like stor grad. Det er nok derfor lettere å her finne samtaler som ikke resulterte i de ønskede handlinger.

Samtaler underveis i timene

Et rebusløp kan være en beskrivende metafor på mange av engelsktimenes struktur. Elevene måtte innom flere ”stasjoner” underveis, der de måtte kommunisere med instruktørkarakterer. Hver slik samtale skulle gi dem nok informasjon til å kunne komme seg videre til neste stasjon, der en ny samtale og kanskje andre aktiviteter ventet. Til slutt kom de til endestasjonen der oppdraget ble løst. Vårt inntrykk var at elevene i stor grad klarte å omsette samtaler til handlinger relevante for å komme seg videre i rebusløpet. Et tegn på dette er at oppdragene alltid ble løst av minst en elev.

Rebusløpet med de forskjellige stasjonene var nøye planlagt på forhånd, men vi så det ikke som en nødvendighet at elevene skulle løse alle deloppgavene for å ha en mulighet til å løse den aktuelle timens oppdrag. Dette fordi vi anså det som viktig for elevenes motivasjon at

noen vant konkurransene, og gjerne at det ikke var de samme elevene som vant hver gang. Selv om hvert oppdrag ble løst og hver time fikk en vinner, betyr det derfor ikke at hver samtale i hver engelsktime ble omsatt til relevant handling. Vi vil derfor trekke frem et par slike eksempler, for å forsøke å finne ut hvorfor dette ikke skjedde i disse tilfellene.

Dette eksempelet er fra den syvende timen. Trollet Helge har nettopp blitt drept av de onde monkene som holder Alberta fanget, og Gunneh ber Sara forsøke å ”godsnakke” med monkene. Piety er en av de, og han stopper Sara i det hun nærmer seg:

Piety says, 'What do you want?'
Sara says, 'heloo'
Sara says, 'i nedd your help'
Piety says, 'Why should I help you?'
Sara says, 'because a monk killed uor frind'
Piety says, 'Who is your friend?'
Sara says, 'hes name is helge'
Piety says, 'Why should I care about his death?'
Sara says, 'because his my friend and hi nedds help'
Piety says, 'Why does he need help, he's dead?'
Sara says, 'hello reya can you help me find alberta'

Meningen var at Piety, som var noe fiendtlig innstilt til Sara (han var jo med i en gjeng som hadde drept en av vennene hennes og holdt en annen til fange), etter noe frem og tilbake skulle sende henne tilbake til scenen med en melding til Helges lillebror. Sara gikk imidlertid lei før han kom så langt, og henvendte seg i stedet til Reyia; en NPC-monk som sto noen meter unna.

Det kan hevdes at adventurespill er noe for tålmodige mennesker. Man får ikke nødvendigvis de svarene man ønsker med en gang, men helst etter å ha lett litt etter de. Vårt inntrykk av denne sekvensen var at eleven som spilte Sara etterhvert mistet tålmodigheten. Svarene eleven søkte uteble, og den henvendte seg i stedet til noen andre. Det er ikke dermed sagt at dette også ville ha skjedd med de andre elevene, men det virker rimelig at forskjellige mennesker har ulik tålmodighet i gitte situasjoner. I den grad lærerene har kjennskap til slike sider ved elevene, er dette relevant informasjon for utformingen av undervisningsopplegget, noe vi ikke hadde tenkt på i forkant.

Aspektet med ukjente karakterer (se pkt. 3.3), kan også ha bidratt til at denne situasjonen oppsto. Sara fikk beskjed om å prate med noen av monkene, uten at Piety ble nevnt. Riktignok hadde denne eleven såvidt pratet med Piety ved en tidligere anledning, men dette var flere uker tidligere og vi er derfor usikre på om eleven gjenkjente ham. Den kunne derfor ikke være sikker på at det å prate med ham var det rette å gjøre, og derfor burde vi nok, gjennom Pietys responser, ha gitt klarere uttrykk for at eleven var på rett spor.

Et annet eksempel fra den samme timen var da Reidar og Trond skulle fortelle trollet Helge om storebrorens død. Helge skulle så gi elevene noen gåter som hintet om hvordan de kunne løse denne timens oppdrag. De andre elevene var imidlertid ikke like interesserte i Helges gåter:

Helge says, 'Who are these evil people that killed him?'
Reidar says, 'they are som evil monks'
Helge says, 'I have some riddles for you '
Reidar says, 'com folow me and we will kill them'
Helge says, 'No'
Helge says, 'I have some riddles for you '
Trond says, 'Kill kill kill'
Helge says, 'No'
Helge says, 'Come back'
Helge says, 'I have some riddles for you '
Trond says, 'Kome on'
Helge says, 'No'
Trond says, 'Do you wone stand around all day'
Helge says, 'Listen to me!'
Reidar says, 'com on we will read you a bedtime story'
Helge says, 'I have some riddles for you '
Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'
Trond says, 'Why'
Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'
Trond says, 'OK, what is itching you'
Helge says, '? '
Reidar says, 'if you want us to help you you have to come with os'
Helge says, 'No'
Reidar says, 'why'
Helge says, 'Me want you to gues my riddles'
Reidar says, 'ok'

Etter en heftig overtalelse gikk dermed Reidar og Trond med på å gjette Helges gåter, selv om det tydeligvis var mer nærliggende for dem å ta hevn over monkene. Vi var på forhånd usikre på å introdusere vold i timene, nettopp på grunn av muligheten for at elevene dermed skulle fokusere mer på voldelige løsninger. En grunn til at dette skjer, kan være dataspills

hyppige bruk av vold som konfliktløsning. Elevenes reaksjon i sekvensen over virker derfor ikke så unaturlig da de understreket at dette var et spill og dermed klart forskjellig fra vanlig undervisning.

Elev 1: Det er mye kulere - det er et spill. Det er mye morsommere enn de vanlige timene der vi bare sitter og skriver og man må følge med på tavla.

Vi vil likevel ikke betegne denne sekvensen som uheldig for undervisningsopplegget. Reidar og Trond ble etter en samtale ledet videre mot neste stasjon, noe som var planlagt på forhånd. At innholdet i samtalen kom noe uventet på oss, er tross alt bedre enn om den overhodet ikke hadde funnet sted. Vi ser også et annet positivt trekk ved denne sekvensen. Samtalen utviklet seg ikke slik eleven som spilte Helge hadde sett for seg. For å pense medelevene inn på riktig spor, krevdes det spontan handling fra eleven, noe vi syntes han taklet utmerket.

3.6 HANDLING TIL SAMTALE

Vi fokuserte tidlig på å la elevene gjenfortelle hendelser fra det grafiske rommet (jmf. TPR-teori, pkt. 3.1). Som regel måtte de gjøre dette for å forklare en konkret situasjon til instruktørkarakterer de ønsket hjelp fra. Dette er også relevante samtaleemner i det virkelige liv, da man fra tid til annen meddeler andre personer om hendelser en har vært vitne til. Vi antok derfor at dette ville være en kommunikasjonshandling elevene ville bli fortrolige med også i et grafisk miljø på et fremmed språk.

Det var flere gode sekvenser i engelsktimene der dette fungerte, f.eks. eksemplene under *Relevante responser* (pkt. 3.4). Vi så imidlertid en tendens til at elevenes gjenfortellinger av kompliserte hendelsesforløp ofte ble svært kortfattede. Slik var det blant annet i denne sekvensen fra den syvende timen, der Reidar skulle fortelle Helge hva som hadde skjedd med broren hans:

Helge says, 'What has happened?'

Reidar says, 'your brother is ded'
Helge says, 'Is my brother dead?'
Reidar says, 'i am sorry'
Helge says, 'Where is he now?'
Reidar says, 'in hewan'
Reidar says, 'or down stairs'
Helge says, '? '
Reidar says, 'hi is ded'

Eleven som spiller Reidar forklarer riktignok hva som har skjedd, men kanskje ikke like detaljert som vi hadde ønsket. Det var imidlertid også sekvenser der elevene ikke gjenfortalte noe som helst, selv etter flere oppfordringer fra instruktørkarakteren. Denne sekvensen, som er beskrevet mer utførlig under punkt 3.4, er et eksempel på dette:

Reidar says, 'i am loking after a unvisible man'
Alberta tells you, 'Tell me what happened.'
Reidar says, 'do you know where i can find him'
Alberta tells you, 'Maybe. Tell me what happened.'
Reidar says, 'helloooooooooooooooooo '

Vi har tidligere oppgitt årsaker til at sekvensene ovenfor ikke fungerte helt etter intensjonen. I det første eksempelet kan voldsaspektet ved drapet på Helges bror ha vært et forstyrrende element. I det andre eksempelet kan den manglende introduksjonen av instruktørkarakteren Alberta være årsaken til elevens manglende interesse for å forklare hendelsesforløpet.

En tredje mulig grunn kan ligge i slike samtalers egenart. I motsetning til samtaleformene i 3.4 og 3.5, er det her elevene som er de førende. Dette fordi det er de som skal gi instruktørkarakterene informasjon og ikke omvendt. Elevene var imidlertid kanskje mest interessert i å komme seg videre i oppdragsutførelsen, og ønsket derfor ikke å bruke unødvendig tid til å fortelle om hendelser som for dem er kjente. Spesielt fordi konkurranseformen premierte den som utfører oppdraget først. Samtidig var det ikke sikkert at elevene så behovet for at instruktørkarakterene skulle vite så mye om hendelsesforløpet. Elevene visste som regel hva de trengte hjelp til, og det kunne derfor være mer nærliggende å spørre om dette uten først å måtte forklare seg om tidligere hendelser.

3.7 EVERQUESTS MULIGHETER SOM MEDIUM

Etter vurderingen av de fire kriteriene for aktivitetenes grad av vellykkethet, fortøner det seg for oss som om elevene i stor grad klarte å tilegne seg informasjon, samt bruke denne hensiktsmessig i samhandlingen med instruktørkarakterene. Undervisningsopplegget så i dette henseende ut til å fungere på en tilfredsstillende måte. I tillegg ga elevene i ettertid uttrykk for at de stort sett syntes opplegget var spennende og morsomt. Sentrale spørsmål her er derfor å finne ut av hva det er med dette undervisningsopplegget som fenget elevene, og om denne form for undervisning kan tilføre læringsprosessen kvaliteter som de mer tradisjonelle undervisningsmetoder ikke kan.

Når det gjelder det første spørsmålet ser vi to muligheter. Et alternativ er at det er noe spesifikt med datamediet som fenger elevene, et annet er at det er kvaliteter ved innholdet vi har lagt inn i mediet.

Datafascinasjon

Vi la tidlig merke til at elevene var positivt innstilt overfor alt som hadde med datamaskiner å gjøre. Alt som foregikk på datarommet på skolen var nemlig svært populært. Vi spurte elevene om grunnen til dette, og fikk bl.a. følgende svar:

Elev 3: Det er jo bedre å være på dataen, for da gjør du mye mer enn å bare lese og skrive.

Elev 5: Det er ikke så mange som har det her [datamaskin], og synes det er morsomt de gangene man sitter på det [datamaskinen]. Og så har vi disse mp3-filene også. Både data og musikk har blitt en del av hverdagen til folk.

Nå var det likevel flere av våre elever som hadde datamaskin hjemme. Uansett så vi helt tydelig at datarommet ble sett på som et fristed. Aktivitetene som foregikk der var mer gledesbetonte enn andre læringsaktiviteter.

Det er flere mulige årsaker til dette. Datamediet kan fungere som et sted der elevene selv har muligheten til å kontrollere hva som skal gjøres, når og på hvilken måte (Egenfeldt-Nielsen og Smith 2000:136). Dette så vi også tydelige eksempler på når det gjaldt andre

skoletimer hvor elevene var på datarommet. De kunne skrive litt, hente ut informasjon fra Internett, mens de samtidig lette etter musikk på Napster. De nye mediene er i tillegg noe mange elever mestrer bedre enn lærere. Dette kan både være med på å fristille og ufarliggjøre konteksten læringen finner sted i.

Et betimelig spørsmål er derfor om vi kunne ha oppnådd de samme resultatene med nær sagt hvilket som helst undervisningsopplegg for å praktisere engelsk, så lenge vi tok i bruk datamediet? Hva med et opplegg som f.eks. omfattet bruk av et tekstbehandlingsprogram for å bearbeide informasjon hentet fra Internett?

To grunner gjorde dette uaktuelt. For det første ønsket vi en løsning der elevene kunne kommunisere med andre mennesker på engelsk (se kap. 2.1). For det andre virket det heller ikke på oss som om datamediet i seg selv automatisk opprettholdt elevenes motivasjon for å delta i undervisningen. Dette ga de uttrykk for når vi spurte dem om andre engelsktimer på datarommet:

Elev 5: Det var jo første gang vi var på datarommet med engelsken. Det var jo gørrkjedelig, man må ha litt mer spenning synes jeg.

En annen elev sier noe av det samme:

Elev 3: Ja, men da er det bare å lage sånne teite tegneserier og sånn. Det synes ikke jeg er noe kult.

Den vanlige dataundervisningen ble altså oppfattet som kjedelig. Selv om de var på datarommet, var aktivitetene de ble satt til lite spennende. Nå skal det sies at på det tidspunkt vi kom i kontakt med skolen, hadde de akkurat begynt å eksperimentere med tekstbehandling og Internett i engelskundervisningen. Elevenes noe lunkne holdning til engelskundervisning på datarommet kan skyldes dette.

Hva så om vi hadde benyttet en IRC-lignende applikasjon, og benyttet den til å kommunisere på engelsk? Alle elevene hadde som før nevnt noe kjennskap til IRC, og de fleste benyttet det på fritiden. De syntes imidlertid ikke noe særlig om en slik løsning:

Elev 3: Det hadde nok vært litt kjedeligere

Vi ble svært interesserte i hva som gjorde at de likte vårt undervisningsopplegg. Vi forsøkte derfor å få elevene til å nyansere hva som var spesielt med dette opplegget:

Elev 1: Deres opplegg er kulere, selvfølgelig - enn å skrive. Alle vil ha data, for vi kan høre på musikk.

Oss: Dere fikk ikke høre på musikk hos oss?

Elev 1: Nei, det var det som var kjedelig.

Oss: Da skjønner jeg ikke forskjellen. Dere skriver engelsk i vårt opplegg, og dere skriver engelsk på datarommet nå?

Elev 1: Alle vil på datarommet, for da slipper vi å være i klasserommet. I tillegg kan vi høre på musikk når vi er ferdige med å skrive. Da er det bare å skrive noe tull kjapt, og resten av tiden kan man surfe.

Oss: Dere fikk ikke lov til å surfe på nettet hos oss?

Elev 1: Da spilte vi jo fra før av. Vi var opptatt av noe helt annet. Du tenke ikke: "Åhh, skal vi ikke bli ferdig snart". Du hadde det kult liksom.

Vi erkjenner at datamediet innehar mange motiverende egenskaper, og at det kan være en grunn til at undervisningsopplegget vårt ble positivt mottatt. Like fullt virker det som om elevene krever noe mer. Det at noe forgår på en datamaskin, ser i seg selv ikke ut til å skape interesse og engasjement hos elevene. Et viktig moment for deres mottagelse av dette undervisningsopplegget kan se ut til å være dets forankring i en spillmetafor.

Elev 5: Mye av grunnen til at vi likte dette her var vel at vi alle hadde begynt å bli opphengt i data og dataspill.

Spills motiverende egenskaper

Spill blir ofte sett på som indre motiverende. Følgende karakteristika antas å gjelde for læringsmiljøer som virker indre motiverende på de involvertes deltakelse: Utfordring, nysgjerrighet, fantasi og kontroll (Lepper & Malone 1987, Malone 1981, Malone & Lepper 1987). I følge Rieber er spill den artefakten som ligger nærmest disse karakteristikkene (Rieber 1996).

I lek og spill er drivkraften forankret i intern motivasjon fremfor ekstern belønning. Å være indre motivert er å gjøre en aktivitet for aktivitetens egen skyld (Malone 1981). Ytre motivasjon er å gjøre noe for å oppnå en form for belønning som ikke har noe med selve aktiviteten å gjøre. Karakterer, penger, anerkjennelse og ros er eksempler på slik belønning.

Når noe er internt motivert, er det også større sjanse for at aktiviteten utføres frivillig (Heim & Øiestad 1995). Vi mener å se at en slik innstilling preget våre elevers forhold til aktivitetene i prosjektets undervisningsopplegg. Inntrykket var at elevenes deltagelse var noe de i stor grad gjorde uten å vente seg noen form belønning:

Elev 1: Ja, for når du spiller tar du det ikke så seriøst. Du tar det seriøst på en måte, men du vet at du ikke får noe. Maskinen spyttet ikke akkurat ut sjokolade til deg.

At det å spille dataspill kan virke indre motiverende på mange unge i dag, virker åpenbart. Vårt undervisningsopplegg var lagt opp etter en spillmetafor, og elevene var til tider svært engasjert i engelsktimene. Flere ga inntrykk av at tiden fløy mens de var inne i spillet:

Elev 1: Når jeg først fikk et oppdrag tenkte jeg "åhh, det skal jeg gjøre", og løp avgårde. Så plutselig var timen over.

Var det så flere ting enn spillmetaforen som gjorde elevene positive til undervisningsopplegget? Hva med konkurranseaspektet som preget flere av engelsktimene? De fleste elevene var positive til dette, men noen ga uttrykk for at de mislikte å tape konkurransene. Læreren som var tilstede på datarommet hadde gjort seg opp følgende mening om konkurranseaspektet i kombinasjon med at elevene satt i samme rom:

Lærer 1: Det var sikkert veldig smart, det virker motivenede på dem. I hvertfall gutta. (...) Det er ikke sikkert det blir så givende [å konkurrere] når man sitter alene. Da får du kanskje ikke fram konkurranseperspektivet heller. Da vil ikke konkurransen hjelpe så veldig heller, hvis man sitter på hvert sitt rom.

Vi valgte å legge et konkurransepreg på de fleste timene, da vi antok at et samarbeid ville bli vanskelig så lenge elevene satt i samme rom. Vi hadde i forkant ikke tenkt over at denne plasseringen av elevene ville kunne fremme konkurranseaspektet. Sett i ettertid er det lett å

gi læreren rett i sin vurdering. Det blir noe helt annet å juble for seier når deltakerene som ikke vant sitter i samme rom.

Det virket altså som konkurranse-elementet var en vesentlig drivkraft for elevene. Dette var et slags paradoks. Premiene vi delte ut ikke hadde noen fysiske verdi, likevel ble de mottatt med stor glede og iver. Elevene var tydelig opptatt av hvem som fikk hvilke premier. Selv om ikke belønningen betydde noe isolert sett, var den viktig fordi den symboliserte ros og bifall av elevenes aktivitet i Everquest. Kanskje like viktig var premieringens funksjon som en form for sosial posisjonering i elevgruppen. De som vant var stolte over anerkjennelsen de fikk for sin innsats, og kunne hovre over de andre som ikke fikk premie. Konkurransen og premieringen ga elevene mulighet til å vise de andre hvem som var best. Dette var i seg selv nok til å gjøre det attraktivt å vinne konkurransen.

Mye av aktivitetene i Everquest ble gjennomført fordi elevene syntes de som sådan var underholdende og spennende. På sin side, tilførte konkurransemomentet spenning i forhold til hvem som skulle få premien og fremstå som vinner, noe som kan ha gitt elevene ytterligere motivering. Til forskjell fra spillelementet tilførte konkurransekomponenten et moment av ekstern motivasjon. På denne måten virket undervisningsopplegget derfor både indre og ytre motiverende på elevene.

Vi lurte også på om det 3dimensjonale grafiske rommet var av betydning, eller om hele prosjektet hadde vært repliserbart i et tekstbasert miljø som f.eks. MUDs eller MOOs. Elevene hadde vanskelig for å se for seg dette som et godt alternativ²⁰:

Elev 4: Noen ville likt det, men jeg vil heller ha spillet. (...) Det er kulere. Det er oppdrag å gjøre og sånn.

Oss: Vi kunne gitt oppdrag i IRCen også?

Elev 4: Det hadde vært annerledes.

Med hensyn på unges mediebruk, virker dette rimelig. Riktignok benyttet alle elevene IRC, men til et annet formål (prate med kjente og ukjente, hovedsaklig på norsk). Å bruke en slik

²⁰ Ingen av elevene hadde hørt om MUDs eller MOOs. Når vi spurte om deres synspunkter på å benytte et tekstbasert miljø, brukte vi derfor IRC som eksempel.

applikasjon til å spille spill virker derfor fremmed for dem. Tekstbaserte MUDs og Adventurespill er de for unge til å ha noe forhold til. Dataspill er for dem ensbetydende med et grafisk brukergrensesnitt, og flere mente også at grafikken i Everquest var i dårligste laget. Videre er vi av den oppfatning at et grafisk grensesnitt gir en langt større assosiasjonsrikdom, noe som er fordelaktig med hensyn på fremmedspråkundervisning. Det blir noe helt annet å assosiere ord og uttrykk med gjenstander og handlinger en kan se, enn om dette ble formidlet gjennom tekstlige beskrivelser, noe som også understrekes innen TPR-teori (Asher).

Elevene kommenterte ofte fordelene med at undervisningsopplegget var orientert rundt oppgaveløsning. Rundt disse oppgavene var det spunnet en liten historie, og aktivitetene var derfor koblet opp mot et narrativt element. Hvilken betydning hadde narrasjonen forhold til elevenes oppfatning av aktivitetene?

Historien var, etter vår oppfatning, viktig for å gi undervisningsopplegget en fremdrift som ga en ramme rundt aktiviteten i spillet. Vi kunne selvfølgelig sluppet ut eleven på lykke og fromme i Everquest, og latt dem styre sin egen aktivitet. Dette hadde nok vært uheldig. Som tidligere nevnt, kan et møte med slike miljøer virke forvirrende og kaotisk for nye brukere. Selv om Everquest regnes som et dataspill, er styringen av spillaktivitetene mye løsere enn hva man er vant til i enbruger-spill. Aktivitetene kunne fort blitt meningsløse og dermed ødelagt for elevenes engasjement og motivasjon. Historien var derfor viktig for å ha noe å bygge aktiviteten rundt og på samme tid gjøre den meningsfull.

På grunnlag av dette er det legitimt å spørre seg om hvorvidt undervisningsopplegget kunne gjennomføres uten å være knyttet opp mot en historie. For å finne ut av dette, laget vi derfor et opplegg som manglet den narrative komponenten (se kap. 2.7.8). Her gjorde en instruktørkarakter seg om til forskjellige objekter, hvorpå elevene skulle gjette objektets engelske navn. Selv om aktiviteten ikke var koblet til en historie, hadde de ikke noe problemer med utføringen. De fleste var også like engasjerte og motiverte som i de andre timene.

Fra vanlige dataspill er elevene blitt vant til at spillet gir føringer på hvilke handlinger som er fornuftig i forhold til spillets mål. Da vanlig dataspill var sammenligningsgrunnlaget for elevenes vurdering av Everquest, var det viktig at det de møtte i det grafiske rommet, kunne sammenholdes med erfaringene de hadde fra andre spill. I lys av diskusjonen over kan vi si at en historie har en viktig funksjon ved at aktivitetene kan bygges rundt historien. Likevel ser ut som det mest sentrale er å skape hensiktsmessige rammer rundt elevenes handlinger i spillet. En slik ramme *kan* være en historie, men behøver ikke være det.

Et annet spørsmål vi stilte både oss selv og elevene var om et slikt undervisningsopplegg hadde vært repliserbart i klasserommet.

Et spill behøver jo ikke å bruke en datamaskin som kanal. Hvis det viktigste for elevene var spillmetaforen, hadde en mulighet vært å lage spill-lignende aktiviteter i klasserommet. Elevene trodde imidlertid ikke at det var noen god løsning:

Elev 4: Da hadde det fortsatt, ikke vært like gøy. [...] Jeg tror de fleste ungdommer liker datamaskiner bedre.

Utfra våre og elevenes preferanser ser det ut til at både applikasjonen og undervisningsopplegget vi valgte var en god løsning. Kombinasjonen av data, grafikk, spill og konkurranse var avgjørende for elevenes motivasjon for å delta i undervisningen. Samtidig ga Everquest oss en rik kontekst for å lage aktiviteter og historier elevene kunne se, høre, spille i og gjenfortelle.

Lek, spill, språk og læring

Et spørsmål er om bruk av online-spill kan tilføre undervisningen noe mer enn mer motiverte elever. Vi mener et slikt læringsmiljø kan tilføre undervisningen enkelte nye aspekter.

Språkundervisningen i skolen kjennetegnes ofte av kateterundervisning der eleven blir hensatt til en rolle karakterisert av observasjon fremfor deltakelse. De nye mediene tillater en mer differensiert brukertilnærming, noe som kan gjøre elever mer aktive i

læringsprosessen. I vårt undervisningsopplegg fikk elevene en mer aktiv rolle, da de fikk praktisert språk i sanntid med andre mennesker. Dette kan de forsåvidt også gjøre i klasserommet, men vi synes å se at spillmetaforen preget måten elevene kommuniserte på. Det blir derfor viktig å se på hvordan den spillorienterte atmosfæren og den aktive elevrollen legger føringer på elevenes praktisering av fremmedspråk.

Everquest er et dataspill. Når folk spiller spill, er det gjerne med en leken innstilling. I følge Rieber (1996) kan lek defineres ut i fra følgende fire egenskaper:

1) it is usually voluntary; 2) it is intrinsically motivating, that is, it is pleasurable for its own sake and is not dependent on external rewards; 3) it involves some level of active, often physical, engagement; and 4) it is distinct from other behavior by having a make-believe quality.

Spill kan inkorporere alle disse egenskapene, og kan fungere som et instrument deltagerne leker gjennom.

I lærings- og undervisningssammenheng ønsker man ofte å implementere momenter fra spill og/eller lek i undervisningsopplegget. Er noen av disse momentene tilstede, kan sjansen for et læringsutbytte øke (ibid). Vi mener at mye av Everquests styrke som medium ligger her. Online-spillets frihet til selv å definere egne aktiviteter gir en mulighet til å lage et opplegg der læring kan kombineres med lek og spill. Fordelene med å basere seg på spill og lek er mange. For vår del var det sentralt at elevene fikk muligheten til å praktisere språk frivillig i en omgivelse preget av lek. Da elevene var tilstede i spillet, var det å løse oppdragene i sentrum. Det at de var skolelever som deltok i et undervisningsopplegg ble mer perifert, nettopp fordi de befant seg i et spill. Dette ga utslag i bl.a. hvordan elevene så på det å ytre seg. Våre elever kunne til en hver tid regulere om de ville si noe eller ikke. Ingen presset dem til å ytre seg, og da de først gjorde det, kom ytringen naturlig av den konteksten elevene befant seg i:

Oss: Hvordan er dette i spillet, da? Hvis en sier noe til deg og du svarer på det. Er det vanskelig å finne på noe å skrive?

Elev 3: Nei for da sier de hva jeg skal svare. F.eks hvis de sier "How do you do?" da vet jeg at jeg skal skrive "Fine, thanks" – jeg vet hva jeg skal skrive.

En annen elev uttrykker seg slik om hvordan det var å skrive på engelsk i Everquest:

Elev 4: Du bruker engelsk for å snakke med folk [i Everquest] og da blir det lettere å skrive også.
Lærer fortere.

I vanlige engelsktimer kan det være vanskeligere å få til en slik naturlig flytende meningsutveksling. Klasserommet er ikke alltid den beste omgivelse for å skape en realistisk ramme for kommunikasjon. Dette bekrefter også den ene engelsklæreren på spørsmål om hun tror elevene har lært noe engelsk av dette undervisningsopplegget:

Lærer 1: Ja, det tror jeg. De får et annet forhold til språket enn det de ville ha hatt ellers.

Oss: Hvordan da?

Lærer 1: De ser nødvendigheten av det. Mange av elevene her tror at de aldri skal prate engelsk når de er ferdige her. De ser ikke poenget med å lære språket - alle snakker jo norsk rundt dem. Da sier jeg: "Dere skal jo på ferie". Da svarer de at de ikke har tenkt til å reise noe sted. Men jeg tror de er mer motivert (etter dette prosjektet) - de ser poenget med å lære seg språket.

Vi mener også å se andre fordeler med et slikt undervisningsopplegg i forhold til klasseromsundervisning. Mange synes f.eks. det er vanskelig å si noe høyt i klassen:

Elev 1: Det var best å prate i spillet.

Oss: Hvorfor?

Elev 1: Jeg liker ikke å snakke og lese høyt i timene.

Oss: I spillet pratet du med mange samtidig?

Elev 1: Det er jo å skrive. Det er jo som å chatte på nettet - da bare skriver du i vei.

Oss: Hvis du er i timen, kan du jo prate i vei?

Elev 1: Da prater jeg norsk, som regel. Jeg gidder ikke snakke engelsk - man kan drite seg ut og sånn.

Denne eleven kommenterer her den lave terskelen for ytre seg i det syntetiske miljøet. Dette er et velkjent fenomen innenfor feltet CMC og språklæring (Bengtsson 1999, Joop 1998). Datamediet innfører et sjikt mellom aktørene i kommunikasjonsprosessen. Denne avstanden gjør at brukeren får en fysisk distanse til de han kommuniserer med. Dette medfører at brukeren vil føle mindre normpress, fordi den ikke føler andres sanksjoner på kroppen. Aktørene som kommuniserer med hverandre kan derfor ta en større risiko, noe en av elevene erkjenner:

Elev 1: Det er lettest å si noe feil i spillet.

Eleven gjengitt i sitatene ovenfor ga klart inntrykk av at han ikke likte å snakke høyt i klassen. I Everquest derimot, var han var kun et del av et spill der atmosfæren var mer preget av lek enn av klasseromsundervisning. Ved å benytte et spill, har man i større grad anledning til å føre aktiviteter inn i en lekorientert modus. Dette gjør at aktiviteten kan bli forbundet med glede og frivillighet, noe som igjen skaper trygghet hos deltagerne.

Innenfor motivasjonsforskningen blir mestring og engasjement sett på som svært sentrale elementer der læring finner sted (Csikszentmihalyi 1990, Rieber 1996). Alt i alt tror vi Everquest gir gode muligheter for å utforme aktiviteter der slike elementer kan understøtte læringsprosessen.

4. AVSLUTNING

4.1 KONKLUSJON

Mye av grunnen til at undervisningsopplegget vårt ble positivt mottatt av elevene, skyldtes to faktorer: at vi brukte et nytt medium, og at applikasjonen og aktivitetene var forankret i en spillmetafor.

Vi har tidligere skissert fascinasjonen elevene hadde for datamediet. Alle elevene var flittige brukere av forskjellige datamedier som web, chat, IRC, Napster og dataspill. Å bruke datamaskiner så de på som et gode i seg selv. Like viktig var det å benytte en spillbasert applikasjon. Alle elevene syntes at dataspill var gøy, noe som gjorde dem særdeles motiverte i våre engelsktimer. At vi introduserte et undervisningsopplegg for fremmedspråk, ble derfor overskygget av elevenes interesse for dataspill. I dette dataspillet skulle de prate med andre for å løse oppdrag, noe som åpnet både for uformell språkpraktisering og en mer deltagende elevrolle. Sjansen for at elevene tenkte "Nå er jeg i en engelsktime og lærer engelsk" antar vi derfor var mindre her enn i en vanlig undervisningssituasjon i klasserommet. I elevenes øyne var jo Everquest bare et spill. Resultatet var en atmosfære som var preget av lek, motiverte elever og trygghet til å ytre seg. Undervisningsopplegget åpnet i tillegg for en mer aktiv elevrolle. Gitt disse karakteristikkene, kan følelsen av å være i en undervisningssituasjon ha blitt tonet ned. Dette kan være med på å forklare hvorfor mange syntes det var lettere å skrive engelsk i spillet enn å ytre seg i klasserommet.

Alt tatt i betraktning, ser det ut til at undervisningsopplegget har fungert etter hensikten. Elevene behersket grensesnittet, de klarte å navigere i miljøet, de fikk praktisert engelsk og de fant undervisningsopplegget motiverende. Med hensyn på dette hevder vi at ikke-proprietære dataspill kan være egnet i undervisningssammenheng i skoleverket.

Likevel krever applikasjoner som Everquest et innhold ved bruk i undervisning. Aktivitetene i det grafiske rommet trenger rammer og retning. Dette er særlig aktuelt når innlæringsfasen for applikasjonen er kort. Det er med andre ord ikke nok å slippe elevene ut på lykke og fromme i spillet.

Hvordan kan så et ikke-proprietært online-spill benyttes i fremmedspråkundervisning i ungdomsskolen? For å gjøre en slik aktivitet hensiktsmessig, er det viktig å være bevisst applikasjonens muligheter og begrensinger. Ved utarbeidelse av læringsaktiviteter er det mange grep som kan gjøres for å sikre deltagerne størst mulig utbytte. Disse kan sammenfattes i flere kritiske punkter for design av undervisningsopplegg for online-spill brukt i undervisningsøyemed.

Modell-valg

I våre engelsktimer prøvde vi ut to forskjellige modeller for aktiviteter: samarbeid og konkurranse. Modellene har til felles at aktivitetene er sentrert rundt at noe skal gjøres i forhold til et gitt mål. Begge modellene åpner for mange forskjellige aktiviteter. Det kan lages korte, avsluttede sekvenser der løsning av småoppgaver står i sentrum. Det er også mulig å binde et større antall sekvenser sammen ved hjelp av en historie eller et overordnet problem som skal løses. Hver av modellene åpner for kommunikasjon mellom de involverte. Det som skiller dem er hvilke veier kommunikasjonsstrømmen går.

I en samarbeidsmodell vil kommunikasjonen i stor grad foregå mellom elevene. Det kan derfor være en fordel at elevene sitter adskilt i forskjellige rom. På denne måten er det enklere å sikre at elevene fokuserer på aktivitetene i det grafiske rommet. Ved praktisering av fremmedspråk i online-miljøer, er det viktig at kommunikasjonen blir formidlet via datamaskinen. Det er ofte lettere å løse problemet muntlig på morsmålet enn å skrive på

engelsk, spesielt hvis de man skal kommunisere med sitter i samme rom. En mulig ulempe ved en samarbeidsmodell er at muligheten for å styre meningsutvekslingen inn på ønskede temaer blir mindre, siden kommunikasjonen hovedsakelig finner sted mellom elevene. Et annet aspekt er at det vil bli vanskeligere å bistå alle elevene med hjelp utenfor applikasjonen hvis de sitter på hvert sitt rom

Fortrinnet, men også ulempen, med en konkurransemodell er dens motivasjonspotensiale. Formen har en iboende drivkraft, nemlig at man konkurrerer med andre om å nå et mål. Konkurranse er ofte forbundet med spill og lek. Ved å bruke en slik modell kan det være lettere å initiere en spill- og lekpreget atmosfære, noe som kan åpne for en mer uformell holdning til aktiviteten. I fremmedspråksammenheng er dette gunstig, ettersom mange i utgangspunktet kan ha vegring for å ytre seg. Ulempen her er at deltagerne kan bli for fokusert på konkurransekomponenten. I stedet for å kommunisere blir elevene mer opptatt av å løse oppgaver så fort som mulig. Dette føles sikkert ikke så problematisk for elevene, men hvis hovedhensikten å praktisere fremmedspråk, er en slik utvikling uheldig. En konkurransemodell kan også virke demotiverende på enkelte elever. Det er ikke alle som liker konkurranser, og hvertfall ikke hvis de taper. Er dette tilfellet, mister de selvsagt også interessen for å delta i et slikt undervisningsopplegg.

Konkurransemodellen muliggjør også at flere elever kan sitte i samme rom. Dette kan være med på å øke engasjementet, ved at de kjenner konkurransen fra de andre på kroppen. Sjansen er også større for at kommunikasjonen holdes innenfor applikasjonen. Dette fordi det ikke har noen funksjon for deltagerne å snakke med de andre i rommet, da de konkurrerer seg i mellom. Når det gjelder kommunikasjonen, vil denne fortrinnsvis finne sted mellom elev og instruktør. En slik løsning sikrer i større grad at meningsutvekslingen foregår på det aktuelle fremmedspråket, og innenfor de temaene som er valgt ut på forhånd.

Valg av undervisningsmodell vil derfor avhenge av mulighetene for hvorvidt elevene kan plasseres adskilt fra hverandre, og i så fall om de kan få nødvendige hjelp utenfor applikasjonen. Et viktig moment er også preferansene til de aktuelle elevene. Om noen generelt misliker konkurranser, bør dette tillegges betydning ved valg av modell.

Det finnes også andre modeller å skape aktiviteter etter i online-omgivelser. Man kan f.eks. tenke seg at deltagere holder foredrag, fortelle historier, eller at de møtes for å diskutere et emne. Vi har imidlertid ikke forsøkt slike modeller. Slik vi ser det, er fordelene med en konkurranse- eller en samarbeidsmodell at de skaper en dynamisk aktivitet som mange kan delta i over tid, noe som kanskje ikke er like enkelt med andre former for aktiviteter.

Informasjon

For at aktivitetene skal foreløpe problemfritt, er det viktig at alle deltagere får tilstrekkelig informasjon om hva som skal skje. I et online-miljø er ikke dette alltid like lett. Selv om deltagerne er oppmerksomme, kan viktig informasjon lett oversees da samhandling i slike miljøer er uvant for de fleste. Informasjonsproblematikken kan løses på to måter. Enten kan noe av informasjonen gis ut på forhånd utenfor applikasjonen. En slik framgangsmåte er fordelaktig fordi informasjonsutvekslingen ikke hemmes av applikasjonens begrensninger. Ulempen med en slik løsning er at aktiviteten blir oppstykket i henholdsvis en datamediert og en ikke-datamediert del.

Hvis informasjonen om hva som skal skje skal medieres gjennom applikasjonen, er det viktig at denne porsjoneres ut fordi deltagerne ikke må bli overlesset med informasjon. Dette gjelder særlig i miljøer der kommunikasjonen er basert på tekst. I de fleste syntetiske miljøer er den tekstlige kommunikasjonen basert på et tekstvindu eller snakkebobler. Hvis deltagerne må følge med på en voldsom mengde tekst, er det lett å falle av.

Online-spill har ofte et sammensatt grensesnitt med mange distraherende momenter. Dette kan være forskjellige objekter, andre mennesker som er tilstede, eller uforutsette ting som kan skje i det grafiske rommet (for eksempel at en karakter blir drept av en NPC). For deltagere som ikke er vant til å bruke slike applikasjoner, kan slike aspekter virke forvirrende. For å unngå denne distraksjonen, er det viktig å på forhånd skissere hva som kan skje i applikasjonen, og hva man eventuelt kan gjøre hvis slike ting skjer. Dette er også noe man bør være oppmerksom på ved design av aktiviteter, da enkelthendelser kan virke forvirrende på deltakerne om de ikke har en tydelig funksjon i den helhetlige aktiviteten.

Kommunikasjon

Å samhandle med andre mennesker via tekst, vil nødvendigvis være annerledes enn vanlig face-to-face-kommunikasjon. I forhold til språklig struktur og sosiale implikasjoner vil tilstedeværelse i et slikt miljø gi en alternativ kommunikasjonsopplevelse. Den skrevne samtale er et forholdsvis nytt konsept, og denne formen for kommunikasjon ligger et sted mellom muntlig samtale og skriftspråk. Dette har en rekke implikasjoner.

I en samtale er gjensidig oppmerksomhet mellom aktørene avgjørende for at dialogen ikke skal gå i stå, noe som blir enda tydeligere ved data-mediert kommunikasjon. I en slik setting har aktører færre visuelle "cues" å forholde seg til for å få en bekreftelse på at kommunikasjonen opprettholdes. For at deltagerer ikke skal falle, av er det derfor viktig å respondere på deltagerens kommunikasjonshandlinger. Hvis det går for lang tid mellom hver respons, kan deltagerne tro at dialogen har opphørt og dermed miste interessen for videre samhandling. Det er med andre ord sentralt å gi deltagerne oppmerksomhet når de har behov for det. Oppmerksomhet kan sikres primært ved å respondere raskt. Ved bruk av en konkurransemodell kan dette være problematisk hvis for mange elever kommuniserer med en instruktør samtidig. Gitt diskusjonen ovenfor er dette ugunstig av flere grunner. For det første tar det lengre tid for eleven å få svar på sin respons. For det andre blir tiden instruktøren har tilgjengelig til kommunikasjon med hver enkelt elev betydelig mindre. Ideelt sett bør det derfor være tilnærmet like mange instruktør- og elevkarakterer i det grafiske rommet samtidig. Dette kan løses ved at elever etter hvert tildeles instruktørroller. I vårt prosjekt ga dette også en positiv bi-effekt for den utvalgte eleven i form av økt motivasjon og fokusering på det utarbeidede undervisningsopplegget.

Lærerdeltakelse

Til slutt finner vi det sentralt å i størst mulig grad involvere lærerne i utarbeidelsen og gjennomføringen av undervisningsopplegget. Dette fordi det vil være avgjørende at en slik læringsmetode vil kunne leve videre i skoleverket uten å måtte benytte eksterne aktører. Videre er det viktig å vite så mye som mulig om elevene på forhånd, slik at aktivitetene kan

legges opp etter deres evner og preferanser. Lærernes kjennskap til elevene vil være det beste informasjonstilfang i denne sammenheng. Lærerdeltakelse vil også være avgjørende for å kunne få tilnærmet like mange instruktør- og elevkarakterer. Ved bruk av en konkurransemodell, vil en slik fordeling av karakterer være spesielt fordelaktig.

4.2 AVSLUTTENDE BEMERKNINGER

Hensikten med dette prosjektet var å utforske fordeler og ulemper med å ta i bruk nye medier i undervisningssammenheng. Slik vi så det, er bruk av medier i dagens skole i stor grad lagt opp etter de voksnes premisser. Ved å benytte medier de unge også bruker på fritiden, vil dette kunne gi mer motiverte elever, noe som igjen vil kunne ha en positiv innvirkning på læringsprosessen. Vi mener å kunne se at dette var tilfellet i vårt prosjekt.

Et annet moment er at et slikt prosjekt kan bidra til å nyansere folks oppfatning av nye medier generelt og dataspill spesielt. Nye medier får gjerne en raskere utbredelse hos unge enn hos andre brukergrupper. Dette kan igjen medføre at slike medier, og spesielt hvordan ungdom bruker de, blir sett på med skepsis av eldre generasjoner. Dataspill er et eksempel på dette. Et annet er bruk av mobiltelefon.

Hauger ungdomsskole i Bærum er en av flere skoler hvor elevene har forbud mot å medbringe mobiltelefon på skolen (Aftenposten 16.08.00) Dette mediet blir her sett på som et nytt og forstyrrende element. Mobiltelefoner har riktignok også blitt vanlig i den voksne delen av befolkningen, men ved Hauger ungdomsskole er det visst bare elevenes mobilbruk som skolens ledelse finner problematisk.

Ved Nøtterøy Videregående Skole er imidlertid en forbudslinje uaktuell, og de spør heller om mobiltelefonen kan brukes til noe fornuftig. Her har de innført et system der beskjeder til skolens elever sendes som tekstmeldinger til deres mobiltelefoner(Aftenposten 17.02.01)

Erslev Barneskole i Danmark går enda lenger, og bruker tekstmeldinger for å lære elevene å lese og skrive (NTB 28.08.00).

En holdning lik den de to sistnevnte skolene forfekter ovenfor mobiltelefonbruk, er noe vi etterlyser i skoleverket også når det gjelder dataspill. Det å spille dataspill blir av mange sett på som et voldelig, pasifiserende tidsfordriv. Uten å gå inn på den diskusjonen, mener vi det er mer interessant å stille seg spørsmålet: hvordan kan dette fenomenet benyttes også til andre formål, som f.eks. læring?

LITTERATURHENVISNINGER:

Augedal, Knut (2000) *Læring i distribuerte virtuell miljøer*. Semesteroppgave i medievitenskap, våren 2000. Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo.

Augedal, Knut; Lüders, Marika & Singstad, Jo: *QUAKE: Spillopplevelse, sosialt samvær eller vold? En rapport fra AskerLAN IX*. Skrevet for Statens Filmtilsyn sommeren 1998.

Augedal, Knut & Singstad, Jo (1999): *Nye kategorier for online-spill*. Vit.ass.-rapport for Internett i endring. Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo
<http://www.media.uio.no/internettiendring/publikasjoner/tekst/augedalsingstad/innhold.html>
1 [2001, 24.april].

Asher, James (Ukjent årstall). *What Is TPR?* Forelesning ved Universitetet i Cambridge.
<http://www.tpr-world.com/tpr-what.html> [2001, 24.april].

Bartle, Richard (1990). *Interactive Multi-User Computer Games*.
<http://www.mud.co.uk/richard/imucg0.htm> [2001, 24.april].

Bengtsson, Björn (1999). *Virtual communication*. Licentiate thesis (Report UMINF 99.09).
Institutt for Informatikk, Universitetet i Umeå.
<http://www.cs.umu.se/%7Ebjorn/thesis.doc> [2001, 24.april].

Biocca, Frank (1997). *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 3; N. 2.
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html> [2001, 24.april].

Bruckman, Amy (1997). *MOOSE Goes to School: A Comparison of Three Classrooms Using a CSCL Environment*.
<http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/#cscl> [2001, 24.april].

- Castells, Manuel (1996). *The rise of the Network Society*. Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Clark, H. H., & Wilkes-Gibbs, D. (1986). *Referring as a collaborative process*. *Cognition*, 22, 1-39.
- Cole, Jeffery I. et al. (2000). *Surveying the Digital Future*. The UCLA Internet Report <http://www.ccp.ucla.edu/newsite/pages/internet-report.asp> [2001, 24.april].
- Commodore 64 (1999-2001) *Encyclopædia Britannica* [Online] http://www.britannica.com/magazine?ebSCO_id=264085&pager.offset=40[2001, 24.april].
- Croon Fors, Anna & Jakobsson, Mikael (2000). *Beyond use and design - The dialectics of being in virtual worlds*. http://www.informatik.umu.se/nlrg/beyond_kansas.pdf [2001, 24.april].
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Dempsey, J., Lucassen, B., & Gilley, W. (1993). *Since Malone's theory of intrinsically motivating instruction: What's the score in the gaming literature?* Paper presentert på det årlige møte i American Educational Research Association, Atlanta, GA.
- Djupvik, Petrine (2000). *Læringsmiljøets muligheter og utfordringer i en teknologisk kultur- en studie av samarbeidsorientert læring mediert av distribuert interaktiv 3D teknologi*. Hovedoppgave i pedagogikk, Universitetet i Oslo.
- Egenfeldt-Nielsen, S. og Smith, J. H. (2000). *Den digitale leg. Om børn og computerspil*. København: Hans Reitzels Forlag as.

- Erstad, Ola (1998a). *N(ett)-Generasjonens inntogsmarsj*. Kronikk i Aftenposten 22.07.98.
- Erstad, O, B. Evjemo & G. Jamissen. (1998b). "*Fremtidens læringsarenaer*". R 8/98.
Kjeller:Telenor Forskning og Utvikling.
- Godager, Gaute (1999). *Ny læringsdesign: Dataspill - avhengighets-skapende læring*.
Innlegg på ITUs konferanse "Interaktiv" 08.10.99.
- Hake, Karin (2000). *Fjernsyn i fokus - Barn og unge år 2000*.
http://www5.nrk.no/info/Publikasjoner/fjernsyn_i_fokus.htm [2001, 24.april]
- Harasim, Linda (1995). *Learning networks : a field guide to teaching and learning online*.
Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.
- Hardy, Henry (1994). *The History of the Net*.
<http://www.ocean.ic.net/ftp/doc/nethist.html> [2001, 24.april]
- Heim, Jan & Øiestad, Guro (1995). *Motivation and computer software, lessons to be learned from computer games*. SINTEF Rapport. Oslo : SINTEF REHAB.
- Hernes, Gudmund (1975). *Om ulihetens reproduksjon*. København : Christian Ejlertsen Forlag. Norges offentlige utredninger ; NOU 1976:46. Oslo : Universitetsforlaget
- Holme, Idar Magne & Solvang, Bernt Krohn (1996). *Metodevalg og metodebruk*. Oslo: TANO.
- Hsiao, Jy Wana Daphne Lin (1996). *CSCL Theories*.
<http://www.edb.utexas.edu/csclstudent/Dhsiao/theories.html#vygot> [2001, 24.april].
- Hughes, Charles E. & Moshell, J. Michael (1995). *Shared Virtual Worlds for Education: The ExploreNet Experiment*. [2001, 24.april].

Jopp, Carsten (1998). *Studentenes språkproduksjon i Dreistadt*.
<http://cmc.uib.no/dreistadt/eval/spraakprod.html> [2001, 24.april].

Jopp, Carsten & Aarseth, Espen (1998). *CALLMOO fase I – Sluttrapport*.
<http://cmc.uib.no/dreistadt/eval/sluttrapp.html> [2001, 24.april].

Kay, James (1999). *EverQuest - Main Review*. Artikkel i GamesDomain juni 1999.
<http://www.gamesdomain.com/gdreview/zones/reviews/pc/jun99/everqst.html>
[2001, 24.april].

Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet: *IT i norsk utdanning* – Plan for 1996-1999.

Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet: *IKT i norsk utdanning*. Plan for 2000-2003.

Kirksæther, Jørgen (2000). *Enter Pac-Man*. Artikkel i Ord & Bild 02.03.00

Krange, Ingeborg (1998). *Eduaction - Samhandling i lærings situasjoner med bruk av interaktiv 3D*. Prosjektbeskrivelse, Telenor Forskning og Utvikling.
<http://amt.fou.telenor.no/EduAction/temp.html> [2001, 24.april].

Krange, Ingeborg (1999). *EduAction II - Bruk av tredimensjonale multimedieprogrammer i samarbeidsrettet læring*. Hovedprosjektsøknad, Telenor Forskning og Utvikling.
http://amt.fou.telenor.no/EduAction/doc/hoved_ITU.doc [2001, 24.april].

L97.Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen
<http://skolenettet3.ls.no/planer/laereplaner.grunnskole.html> [2001, 24.april].

Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). *Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education*. I R. E. Snow & M. J. Farr (red), *Aptitude, learning, and instruction, III: Conative and affective process analysis*, (pp. 255-286). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Malone, Thomas W. (1981). *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.

Malone, Thomas W. & Lepper, Mark R. (1987). *Making learning fun: A Taxonomy of Intrinsic motivations for Learning*, I R. E. Snow & M. J. Farr (red.), *Aptitude, learning, and instruction, III: Conative and affective process analysis*, (pp. 255-286). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Marsh, Valeri (Ukjent årstall). *Total Physical Response Storytelling: A Communicative Approach to Language Learning*.

<http://www.tprstorytelling.com/story.htm> [2001, 24.april].

Morningstar, Chip & Farmer, Randall (1990). *The Lessons of Lucasfilm`s Habitat*.

Konferanse-artikkel.

<http://www.communities.com/company/papers/lessons.html> [2001, 24.april].

Nguyen, Dan: *Death of the Singel player*. Artikkel i GamesDomain juni 1997

<http://www.gamesdomain.com/gdreview/depart/jun97/diablo.html> [2001, 24.april].

Norsk Gallups InterTrack: *Internettbruk 1996-2000*.

<http://www.medienorge.uib.no/Statistikk/RAMME.cfm?ID=73&Medium=IT>

[2001, 24.april].

Park, Andrew (1999). *EverQuest -Review*. Artikkel i GameSpot.
<http://gamespot.com/gamespot/stories/previews/0,10869,2558626,00.html>
[2001, 24.april].

Papert, Seymour (1993). *The children's machine : rethinking school in the age of the computer*. New York : BasicBooks.

Pettersen, R. (1997). *Problemet først: Problembasert læring som pedagogisk idé og strategi*. Norge: Tano Aschehoug.

Regulering av dataspill (1998). Utredning av Filmtilsynet.
<http://www.filmtilsynet.no/Dataspill/Utredning1998.html> [2001, 24.april].

Reid, Elizabeth (1994). *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities* Melbourne: Department of History, University of Melbourne.
<http://www.aluluei.com/> [2001, 24.april].

Reid, Elizabeth (1991). *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*. Melbourne: Department of History, University of Melbourne.
<http://www.aluluei.com/> [2001, 24.april].

Rieber, Lloyd (1996). *Seriously considering play* .
<http://it.coe.uga.edu/~lrieber/play.html>[2001, 24.april].

SD. (1996). Statssekretærutvalget for IT. *Den norske IT veien – Bit for bit*. Oslo: Samferdselsdepartementet.

SSBs kultur- og mediebruksundersøkelser (1999): *Bruk av hjemme-PC fordelt på type bruk 1994-1999*.
<http://www.medienorge.uib.no/Statistikk/RAMME.cfm?ID=72&Medium=IT>

[2001, 24.april].

Stahl, Gerry (2000). *Collaborative information environments to support knowledge construction by communities*. I *AI & Society*, 14, s. 1-27.

<http://www.cs.colorado.edu/~gerry/publications/journals/ai&society/> [2001, 24.april].

Svoen, Brit (1995). *Dataspill som undervisningsmetode : om multimedieteknologi som verktøy i opplæring*. Hovedoppgave i informatikk, Universitetet i Oslo.

Tapscott, Don (1998). *Growing Up Digital*. New York: MacGraw-Hill.

Telhaug, A. O. (1995) (2. utgave, 3. opplag). *Skolen som motkultur. Didaktikk i sosio-historisk perspektiv*. Norge: Cappelen Akademiske forlag as.

Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Young, Jeffrey R. (1994). *Textuality in Cyberspace: MUDs and Written Experience*
<http://www.ludd.luth.se/mud/aber/articles/written-experience.thesis.html> [2001, 18. April].

Avisartikler

Aftenposten 22.01.00. *Fire av fem tenåringer ringer mobilt*. Artikkel i "Nytt om nett"

Aftenposten 16.08.00. *Urettferdig mobilforbud*. Artikkel skrevet av Sylvi Leander.

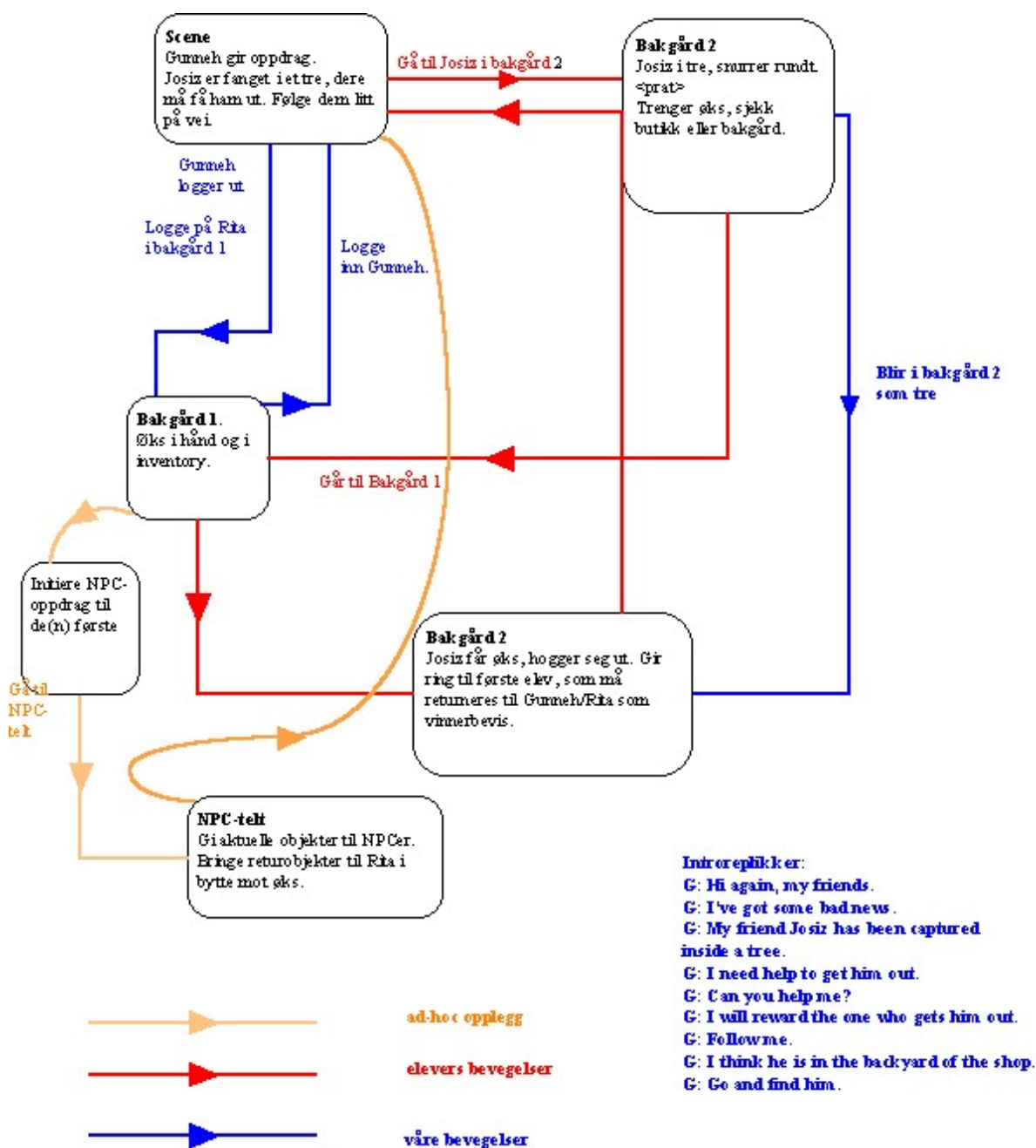
Aftenposten 17.02.01. *Beskjed fra rektor kommer rett i lomma*. Artikkel skrevet av Per Annar Holm.

Dagens Næringsliv 02.09.00. *Bruker én mrd. på mobil.* Artikkel skrevet av Ingrid Bjørklund, Heidi Egede-Nissen & Øyvind Finsta,.

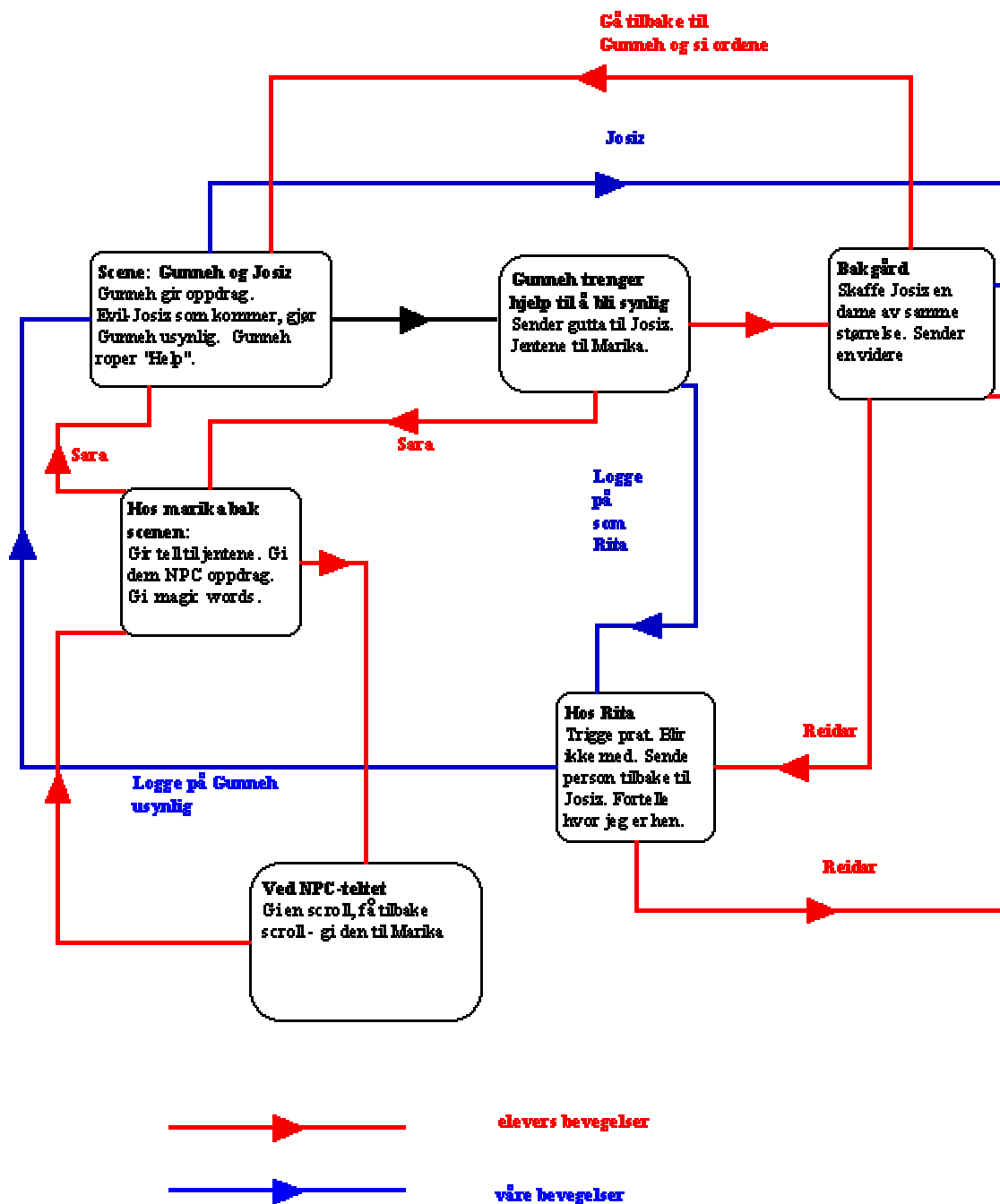
Dagens Næringslivs 23.03.01. Samlingsartikkel om Internettbruk i "Etter børs".

NTB 28.08.00. *Danske barn lærer lesing på mobilen.* NTB-artikkel.

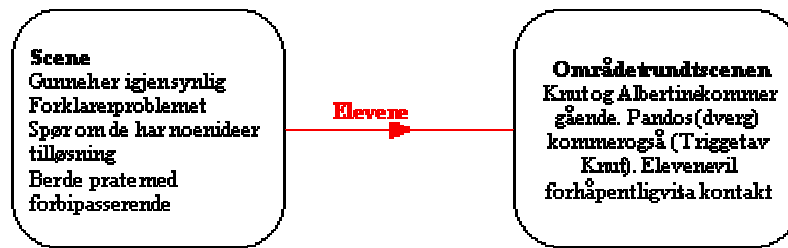
VEDLEGG 1: SESJONSKART TIME 2



VEDLEGG 2: SESJONSKART TIME 3



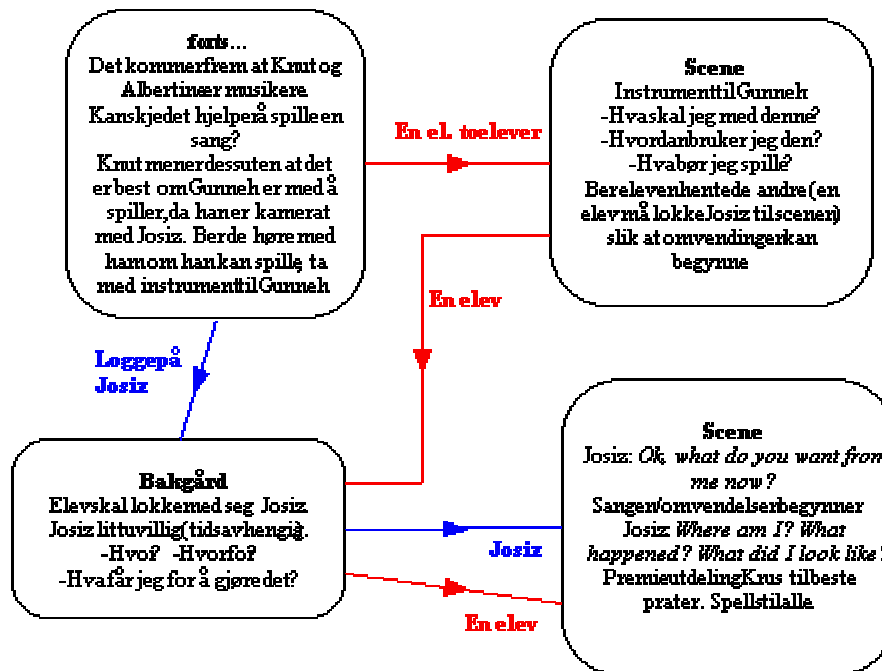
VEDLEGG 3: SESJONSKART TIME 4



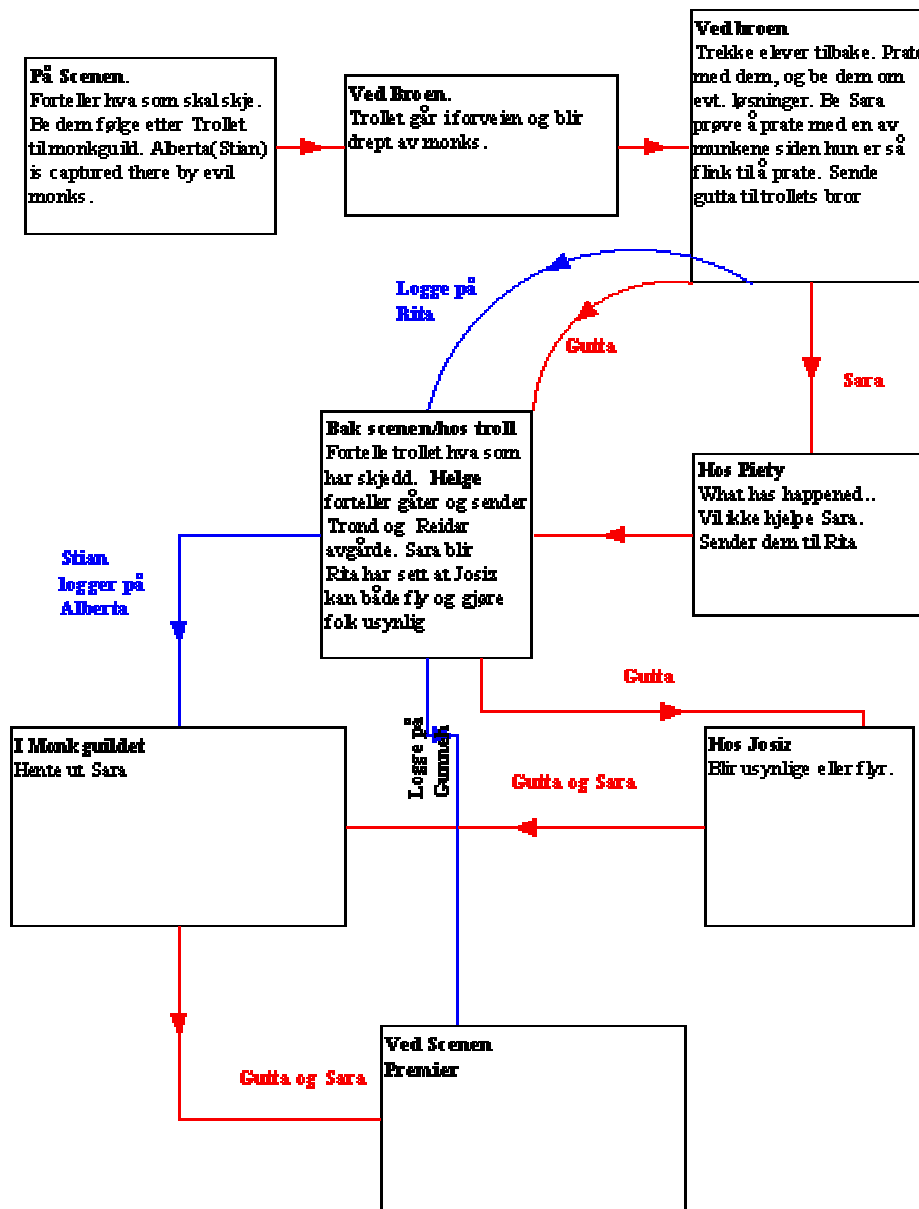
Samtalermå holdes igang med elevenehvoravfølgene punktermå 'berpres'.

- Hvaer problemet?
- Hvahaer skjedd?
- Hvemer de involvert?
- Hvordanser de ut?
- (ev. Hvorer de/så du de sist)
- Hvordankan jeg hjelpe dere?

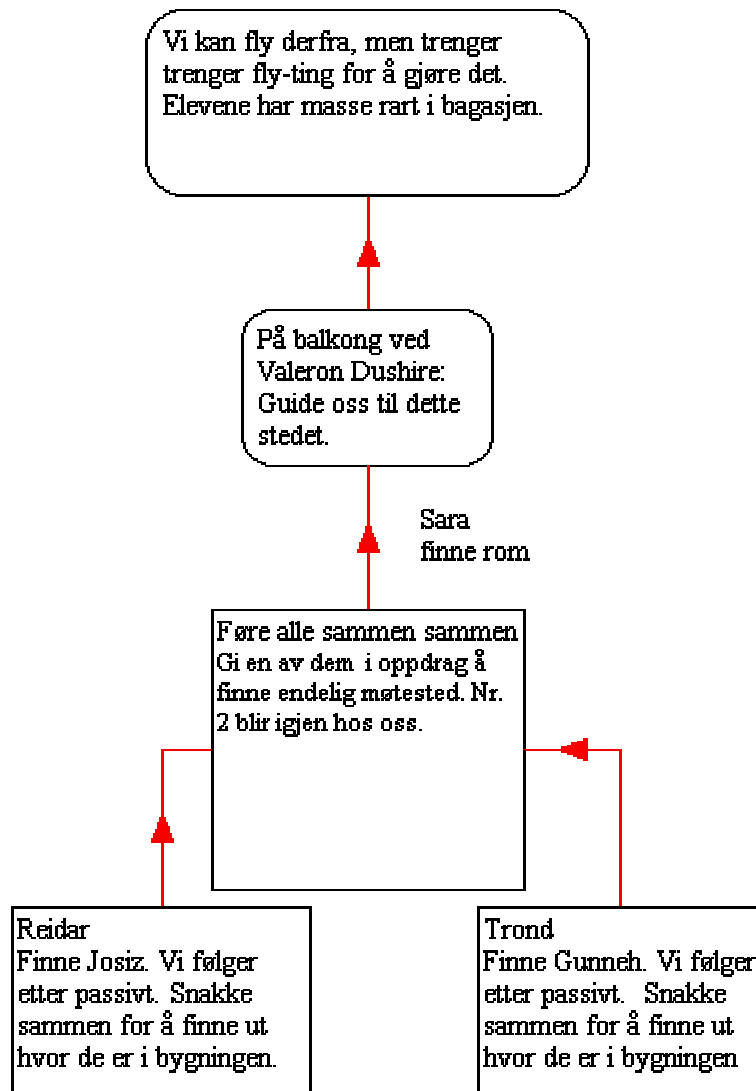
En elev kan bli passiv. Da må Jo/Gunneher gripe inn og aktivisere eleven.



VEDLEGG 4: SESJONSKART TIME 5



VEDLEGG 5: SESJONSKART TIME 6



VEDLEGG 6: SESJONSKART TIME 7

Sesjon 7 - Gjenkjenne gjenstander

Vihar:

Ved Scene:
 - Tårne
 - Eske av tre

Bak scene:
 - Kommode

På plassen:

- Bål
 - Kjerre
 - Vogn
 - Telt

Utenfor bakeriet:

- Fakkell
 - Kjeramikkhjul

I bakeriet:

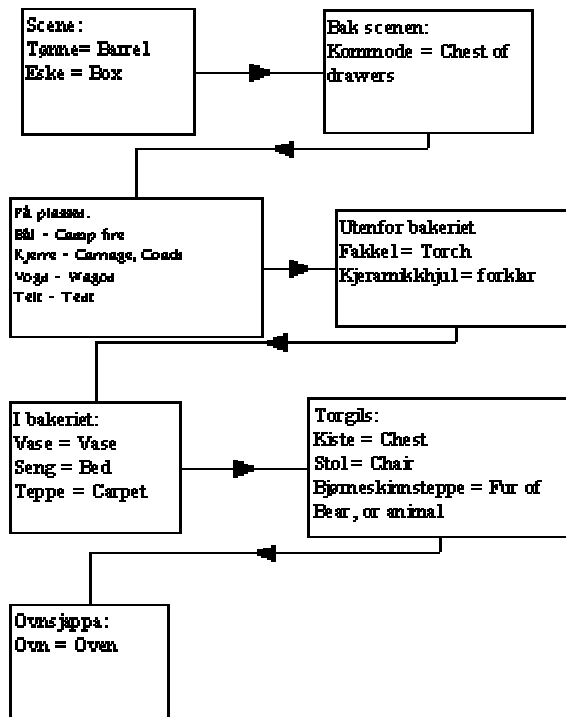
Vase
 Seng
 Teppe

I Torgås:

Vase
 Kiste
 Stol
 Bjørneskinsteppe

Ovnsjappa:

Ovn



VEDLEGG 7: INTERVJUGUIDE ELEVER

Intervjuguide

Profil:

Har du spilt lignende spill før? Chattet, hvilken type chatt spilt spill, hvilken type spill?

Motivasjon:

Hva synes du om din figur?

Hva synes du om de andre figurene? Hvem var kuulest?

Betydde utseende til de andre spillerne/elevene noe?

Hva synes du om de andre figurene du møtte i spillet?

Hva synes du om miljøet? Hva synes du om stedet vi var på?

Er noen steder du husker spesielt bra?

Var det noen steder som var morsommere enn andre?

Hvordan var det å orientere seg i miljøet?

Var det noen steder det var lettere/vanskeligere å gjøre oppdraget i?

Var det bygninger du likte spesielt bra/ dårlig?

Hvordan opplevde du å være i spillet?

Hvordan opplevde du oppgaven som ble utdelt? Lett å forstå? Var informasjonen tydelig nok?

Hvordan oppleves det å ha andre folk i rommet når du spiller?

Hvordan er det å samarbeide med en annen?

Hvordan opplevde du å konkurrere med de andre?

Er det en episode du husker bedre enn noen andre?

Hvilken oppgave likte du best/dårligst? hvorfor

Ellers: Hva var bra? Hva var kjedelig?

(X om den dalende interessen)

Kommunikasjon:

Hvordan var det å prate engelsk i spillet? Lett/vanskelig?

Hvordan var det å bruke tekstboks til å prate?

Hvordan var det å finne på ting å si?

Var det vanskelig å finne de rette ordene når du skulle prate med andre?

Følte det nødvendig å prate for å gjøre ting?

Var det noen ganger det ikke var nødvendig å prate?

Når var det mest nødvendig?

Hvem var det lettest å prate med? Hvorfor?

Hvordan var det å kommunisere med karakterer du ikke visste hvem var?

Hvordan var det å prate med medelever?

Hvorfor pratet dere ikke mer sammen?

Følte du at du ble 'hørt', at andre fikk med seg det du sa?

Ble det du sa forstått av de andre?

Var det vanskelig å forstå hva de andre sa?

Hvordan var det å få utdelt dagens oppgaver pr. lyd? Skjønte dere hva som ble sagt?

Noen ganger brukte vi bare lyd til å gi oppgaver, andre ganger både lyd og tekst? Hva var lettest å forstå?

Hva syntes du om lydene fra miljøet rundt dere?

(Til X og X)

Hvordan syntes du det var å snakke sammen i mikrofon?

I forhold til vanlig engelskundervisning

Hvordan var disse timene i forhold til vanlige engelsktimer?

Hva var bedre? Hva var dårligere?

Hvordan er det å prate engelsk her i forhold til å prate i klasserommet?

Er det lettere eller vanskeligere?

Prater/skriver dere mer eller mindre i en vanlig engelsktime?

Generelt:

Hvordan var det å prate her i forhold til å chatte på engelsk i en irc?

Tror du at du har lært noe engelsk av disse timene?

Hvorfor? Hvorfor ikke?

Har du lært noe annet i disse timene (for eksempel bruk av data)?

Hvis vi skulle gjort dette om igjen med en annen klasse til neste år: hva kunne vi gjort annerledes?

Til X (instruktør-rolle)

Hva var det som var annerledes når du hjalp oss i spillet?

Hva var morsomst, være instruktør eller vanlig deltager? Hvorfor?

Var det lettere eller vanskeligere å snakke/skrive?

Hva syntes du om figuren din?

Var det lett å forstå hva du skulle gjøre?

Hva syntes du om hvordan vi samarbeidet når vi skulle lage opplegget?

Hva tror du du lærte mest engelsk av?

VEDLEGG 8: INTERVJUGUIDE LÆRERE

Lærer A (Lærer B i kursiv)

Om spillet:

Hva er dine erfaringer med dataspill og chat/irc?

Hva synes du om det grafiske miljøet undervisningen foregikk i?

Hvilket inntrykk har du av hvordan elevene opplevde å være i spillet?

Om oppgavene/opplegget:

Hva synes du om oppgavene elevene ble tildelt? Lett å forstå? Tydelig informasjon?

Hvordan fungerte det å legge opp til konkurranser mellom elevene?

Hvordan tror du det hadde vært om vi hadde laget et opplegg som la opp til samarbeid?

Hvilken innvirkning hadde det at alle elevene satt i samme rom?

Hva er inntrykket ditt av hvordan det fungerte med elever som satt sammen?

I de to siste timene lot vi Stian være med på å utforme opplegget, og ga ham en annen rolle enn de andre elevene. Hva hadde dette å si for ham? For de andre?

Lærerens rolle:

Hva synes du om din egen rolle i opplegget?

Burde du vært mer aktiv eller passiv?

Tok elevene aktivt kontakt med deg? Når? Hva gjaldt?

Tok du selv initiativ til å rettlede? Når? Hva gjaldt?

Hvordan kunne ditt samarbeid med elevene blitt bedre?

Synes du at du hadde god oversikt over hva elevene holdt på med til enhver tid?

Hva gjorde du for å få en slik oversikt?

Om kommunikasjon:

Hva er inntrykket ditt av hvordan det var for elevene å prate på engelsk i spillet?

Hvordan var det for de å kommunisere med karakterer de ikke visste hvem var?

Hvorfor pratet de ikke mer med hverandre?

Var det vanskelig for de å forstå hva andre skrev/sa?

Hvordan reagerte de på lyden vi brukte i starten av hver time?

Sammenligning med vanlige engelsktimer:

Hvordan var disse timene i forhold til vanlige engelsktimer?

Hva var bedre? Hva var dårligere?

Hvordan oppfører elevene seg her?

Hvordan var motivasjonen deres i forkant av disse timene?

Hvordan prater de på engelsk her i forhold til i klasserommet?

Er det enklere eller vanskeligere for elevene å prate her?

Prater/skriver de mer her enn i en vanlig engelsktime?

Div:

Pratet noengang noen av elevene om dette prosjektet utenom engelsktimenetimene? Hva ble i såfall sagt?

Tror du noen av elevene har lært noe engelsk i løpet av disse timene?

Hvorfor? Hvorfor ikke?

Kan de ha lært noe annet i disse timene? Hva med X?

Tror du elevenes kjønn kan ha hatt noe å si i disse timene?

Hvordan tror du et slikt opplegg passer for disse elevene kontra elever i en vanlig ungdomsskoleklasse? Hvorfor?

Var det noe du synes var gøy med dette prosjektet? Hva? Hvorfor?

Tror du et slikt opplegg kan være egnet for bruk i engelskundervisning? Andre fag?

Har du forslag til forbedringer av opplegget?

VEDLEGG 9: TEKSTLOGGER

Trond, time 1 og 2

[Fri Oct 13 09:40:47 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 09:45:51 2000] Gunneh says, 'Did you hear me?'
[Fri Oct 13 09:46:00 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 09:46:12 2000] Gunneh says, 'Hi and welcome to our first meeting'
[Fri Oct 13 09:46:46 2000] Gunneh says, 'Do you see the map in front of you?'
[Fri Oct 13 09:47:00 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 09:47:18 2000] Gunneh says, 'Do you see the building marked shop 1?'
[Fri Oct 13 09:47:38 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 09:47:50 2000] Gunneh says, 'I want you to go in there and buy a flask of water'
[Fri Oct 13 09:48:12 2000] Gunneh says, 'You will also meet my friend Josiz inside the shop'
[Fri Oct 13 09:48:21 2000] Gunneh says, 'He is wearing white clothes'
[Fri Oct 13 09:49:37 2000] You say, 'where is the men'
[Fri Oct 13 09:49:55 2000] Josiz says, 'What do you say?'
[Fri Oct 13 09:50:56 2000] You say, 'hi we want to by water'
[Fri Oct 13 09:51:46 2000] You say, 'heloooo somebody there'
[Fri Oct 13 09:53:47 2000] Josiz says, 'Ok, Do you see the lady next to me?'
[Fri Oct 13 09:54:13 2000] Josiz says, 'What's her name?'
[Fri Oct 13 09:54:26 2000] You say, 'pincia'
[Fri Oct 13 09:54:39 2000] Josiz says, 'That's right'
[Fri Oct 13 09:54:56 2000] Josiz says, 'Point at her and'
[Fri Oct 13 09:55:01 2000] Josiz says, 'Click your right mousebutton'
[Fri Oct 13 09:55:21 2000] Pincia Brownloe says 'Welcome to my shop Trond, you would probably find a Mixing Bowl handy'
[Fri Oct 13 09:55:41 2000] Pincia Brownloe tells you, 'That'll be 1 silver 3 copper per Water Flask'.
[Fri Oct 13 09:56:01 2000] You give 1 silver 3 copper to Pincia Brownloe.
[Fri Oct 13 09:57:47 2000] You say, 'where are we know'
[Fri Oct 13 09:58:08 2000] Josiz says, 'Ok, did all of you get water?'
[Fri Oct 13 09:58:52 2000] You say, 'here is the water know what'
[Fri Oct 13 09:59:41 2000] Gunneh says, 'Hi Trond'
[Fri Oct 13 09:59:56 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 10:00:08 2000] Gunneh says, 'Give the water to me'
[Fri Oct 13 10:00:13 2000] You say, 'i got the water'
[Fri Oct 13 10:00:32 2000] Gunneh says, 'Give the water to me'
[Fri Oct 13 10:00:58 2000] You say, 'how do we do that__'
[Fri Oct 13 10:01:19 2000] Gunneh says, 'Push key marked i'
[Fri Oct 13 10:01:38 2000] Gunneh says, 'Push trade button'
[Fri Oct 13 10:02:45 2000] Gunneh says, 'Thanks Trond'
[Fri Oct 13 10:04:23 2000] Gunneh says, 'What do you think, Trond?'
[Fri Oct 13 10:04:59 2000] You say, 'i think th '
[Fri Oct 13 10:28:23 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 10:28:52 2000] Gunneh says, 'Do you see the map in front of you?'
[Fri Oct 13 10:29:38 2000] Gunneh says, 'Go to Shop 2 and buy a loaf of bread'
[Fri Oct 13 10:29:54 2000] Gunneh says, 'But before that you have to get some money'

[Fri Oct 13 10:30:07 2000] Gunneh says, 'Try and find my friend Josiz'
[Fri Oct 13 10:30:32 2000] Gunneh says, 'He can help you, but he is an old man so be polite'
[Fri Oct 13 10:30:43 2000] Gunneh says, 'Follow me and I can show you the way'
[Fri Oct 13 10:31:36 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 10:32:58 2000] You say, 'hi sara'
[Fri Oct 13 10:33:12 2000] Josiz says, 'Can I help you?'
[Fri Oct 13 10:33:17 2000] Sara says, 'Hi trond short gay'
[Fri Oct 13 10:34:36 2000] You say, 'can you help os whids some money problems'
[Fri Oct 13 10:34:51 2000] Josiz says, 'Sure, but why do you need money?'
[Fri Oct 13 10:35:07 2000] You say, 'ito by '
[Fri Oct 13 10:35:15 2000] You say, 'bread'
[Fri Oct 13 10:35:20 2000] Josiz says, 'Do you eat BREAD !'
[Fri Oct 13 10:35:32 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 10:36:15 2000] Josiz says, 'I like sandwich better'
[Fri Oct 13 10:36:20 2000] Josiz says, 'Do you?'
[Fri Oct 13 10:36:31 2000] You say, 'we are making ratsandwich'
[Fri Oct 13 10:36:49 2000] Josiz says, 'So thats why you need bread.'
[Fri Oct 13 10:37:23 2000] You say, 'sow give me the money'
[Fri Oct 13 10:37:55 2000] Josiz says, 'Oh, you need money too?'
[Fri Oct 13 10:38:03 2000] You say, 'give it to trond'
[Fri Oct 13 10:38:16 2000] Josiz says, 'Ok, then'
[Fri Oct 13 10:39:35 2000] Josiz says, 'You got money Trond, now go and buy bread'
[Fri Oct 13 10:39:53 2000] You say, 'ok '
[Fri Oct 13 10:40:33 2000] Josiz says, 'Go and buy some bread'
[Fri Oct 13 10:40:40 2000] Torlig Midel says 'Hello there Trond, how about a nice Piranha Tooth?'
[Fri Oct 13 10:41:02 2000] Gunneh says, 'You must buy from the woman'
[Fri Oct 13 10:41:51 2000] Olyna Midel says 'Hi there Trond, just browsing? Have you seen the Murky Vial I just got in?'
[Fri Oct 13 10:42:19 2000] Olyna Midel tells you, 'That'll be 2 silver per Loaf of Bread'.
[Fri Oct 13 10:43:42 2000] Gunneh says, 'Hi trond'
[Fri Oct 13 10:43:54 2000] Gunneh says, 'Where are you going?'
[Fri Oct 13 10:44:02 2000] You say, 'i got the bread'
[Fri Oct 13 10:45:21 2000] Gunneh says, 'Trond, find Josiz'
[Fri Oct 13 10:46:11 2000] You say, 'i got the bread'
[Fri Oct 13 10:46:23 2000] Josiz says, 'And you want sandwich?'
[Fri Oct 13 10:46:32 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 13 10:46:47 2000] Josiz says, 'You gotta find an oven to make a sandwich'
[Fri Oct 13 10:47:12 2000] You say, 'whre is it'
[Fri Oct 13 10:47:16 2000] Josiz says, 'Do you know where to find an oven?'
[Fri Oct 13 10:47:24 2000] You say, 'no'
[Fri Oct 13 10:51:29 2000] You say, 'do you how meat'
[Fri Oct 13 10:51:53 2000] You say, 'let me sug your bobbie'
[Fri Oct 13 10:57:40 2000] Gunneh says, 'Give me what you got'
[Fri Oct 13 10:58:30 2000] You say, 'her is the sandwich '
[Fri Oct 13 10:58:58 2000] Gunneh says, 'Give it to me'
[Fri Oct 13 10:59:25 2000] You say, 'i have giv it to you'
[Fri Oct 13 10:59:41 2000] Gunneh says, 'Yes you gave it to me'
[Fri Oct 13 11:00:28 2000] Gunneh says, 'And now the prices'
[Fri Oct 13 11:01:26 2000] Gunneh says, 'Trond was the quickest'
[Fri Oct 13 11:01:46 2000] Gunneh says, 'Congratiolatons'
[Fri Oct 13 11:01:55 2000] You say, 'thank you'

Trond, time 3

[Fri Oct 20 10:23:28 2000] You say, 'no'
[Fri Oct 20 10:24:39 2000] Gunneh says, 'Can you help me?'
[Fri Oct 20 10:24:52 2000] You say, 'yes '
[Fri Oct 20 10:26:57 2000] Josiz says, 'Help me, please!'
[Fri Oct 20 10:28:26 2000] You say, 'how do i get you aut poff the tree'
[Fri Oct 20 10:33:40 2000] Rita says, 'Hi'
[Fri Oct 20 10:33:46 2000] You say, 'give me the axa'
[Fri Oct 20 10:34:03 2000] Rita says, 'Why?'
[Fri Oct 20 10:35:04 2000] Josiz says, 'An axe, thx'
[Fri Oct 20 10:36:52 2000] You say, 'give me the revword'
[Fri Oct 20 10:37:20 2000] Josiz says, 'How did you get the axe?'
[Fri Oct 20 10:37:48 2000] You say, 'i kicked a girls ass'
[Fri Oct 20 10:38:03 2000] Josiz says, 'What woman?'
[Fri Oct 20 10:38:09 2000] You say, 'rita'
[Fri Oct 20 10:39:39 2000] You say, 'where is me the reward'
[Fri Oct 20 10:40:24 2000] Josiz says, 'Bring the axe to Gunneh'
[Fri Oct 20 10:40:36 2000] Josiz says, 'He will reward you'
[Fri Oct 20 10:41:24 2000] Gunneh says, 'Hi trond'
[Fri Oct 20 10:41:35 2000] You say, 'give me the reward'
[Fri Oct 20 10:41:59 2000] Gunneh says, 'You must help me first'
[Fri Oct 20 10:42:03 2000] You say, 'with what'
[Fri Oct 20 10:42:42 2000] Gunneh says, 'Find rebby and give him this'
[Fri Oct 20 10:42:50 2000] You say, 'ok'
[Fri Oct 20 10:43:08 2000] You say, 'hi rebby'
[Fri Oct 20 10:44:41 2000] You say, 'what know'
[Fri Oct 20 10:45:01 2000] You say, 'where is my reward'
[Fri Oct 20 10:45:38 2000] Gunneh says, 'Trond, get Josiz'
[Fri Oct 20 10:45:50 2000] You say, 'i need money'
[Fri Oct 20 10:46:04 2000] Gunneh says, 'Get josiz first'
[Fri Oct 20 10:49:18 2000] You say, 'no'
[Fri Oct 20 10:50:12 2000] Josiz says, 'Hi all'
[Fri Oct 20 10:50:12 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 20 10:50:26 2000] You say, 'give me the reward'
[Fri Oct 20 10:50:51 2000] Josiz says, 'Gunneh gives rewards downstairs'
[Fri Oct 20 10:51:19 2000] You say, 'hi gunneh'
[Fri Oct 20 10:52:36 2000] Gunneh says, 'You were quick, Tornd'
[Fri Oct 20 10:52:41 2000] You say, 'give me more'
[Fri Oct 20 10:54:47 2000] You say, 'cud you make me toler'
[Fri Oct 20 10:55:12 2000] Josiz says, 'If you win again next time, I will make you taller'
[Fri Oct 20 10:55:24 2000] You say, 'okey'
[Fri Oct 20 10:57:42 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 20 10:59:06 2000] You say, 'mother fucker'

Trond, time 4

[Fri Nov 10 10:11:20 2000] You say, 'hi'
[Fri Nov 10 10:11:30 2000] Gunneh says, 'Can everybody come here?'
[Fri Nov 10 10:12:16 2000] You say, 'ok'
[Fri Nov 10 10:12:54 2000] Gunneh says, 'How are you?'
[Fri Nov 10 10:13:07 2000] You say, 'ok'
[Fri Nov 10 10:14:15 2000] Gunneh says, 'Look, someone is coming!'
[Fri Nov 10 10:14:56 2000] You say, 'hi josiz'
[Fri Nov 10 10:15:41 2000] Gunneh says, 'You must help me get visible again. Can you help me?'
[Fri Nov 10 10:16:05 2000] You say, 'yes i can help you'

[Fri Nov 10 10:16:14 2000] Gunneh says, 'Try and find Evil Josiz. Do you know where to find him?'

[Fri Nov 10 10:16:22 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 10 10:16:31 2000] Gunneh says, 'He usually hangs around the shop. I think'

[Fri Nov 10 10:16:58 2000] You say, 'ok'

[Fri Nov 10 10:18:17 2000] You say, 'h i josiz'

[Fri Nov 10 10:18:30 2000] Josiz says, 'What do you want? I'm not in a good mood today.'

[Fri Nov 10 10:19:22 2000] You say, 'what can i do to get gunneh visible'

[Fri Nov 10 10:19:39 2000] Josiz says, 'Why do you want that guy visible?'

[Fri Nov 10 10:19:56 2000] Josiz says, 'I just made him invisible, you know'

[Fri Nov 10 10:20:46 2000] You say, 'if hi get visible i get toler'

[Fri Nov 10 10:20:55 2000] Josiz says, 'Taller !'

[Fri Nov 10 10:21:13 2000] Josiz says, 'Look at me, you're much taller than me already'

[Fri Nov 10 10:21:15 2000] You say, 'yes taller'

[Fri Nov 10 10:21:50 2000] Josiz says, 'You know, people don't like small guys'

[Fri Nov 10 10:22:24 2000] Josiz says, 'No women will talk to a guy as small as me'

[Fri Nov 10 10:23:55 2000] You say, 'can you help me to make gunneh visible'

[Fri Nov 10 10:24:10 2000] Josiz says, 'Ok, I want you to do something for me'

[Fri Nov 10 10:24:38 2000] Josiz says, 'Can you do that, Reidar and Trond?'

[Fri Nov 10 10:24:50 2000] You say, 'what is it '

[Fri Nov 10 10:25:08 2000] Josiz says, 'I want to talk to a woman my size'

[Fri Nov 10 10:25:18 2000] You say, 'okey'

[Fri Nov 10 10:25:42 2000] You say, 'were is she'

[Fri Nov 10 10:25:52 2000] Josiz says, 'Reidar waits here, while Trond finds me a woman'

[Fri Nov 10 10:26:42 2000] Rita says, 'Hi'

[Fri Nov 10 10:26:54 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 10 10:27:11 2000] Rita says, 'Can I help?'

[Fri Nov 10 10:27:33 2000] You say, 'com whit me please'

[Fri Nov 10 10:27:59 2000] Rita says, 'Can I help you?'

[Fri Nov 10 10:28:03 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 10 10:28:59 2000] Rita says, 'With what'

[Fri Nov 10 10:29:08 2000] Rita says, '? '

[Fri Nov 10 10:29:14 2000] You say, 'will you meet my frend josiz'

[Fri Nov 10 10:29:26 2000] Rita says, 'Who is Josiz?'

[Fri Nov 10 10:29:46 2000] You say, 'a sexy lovemachine'

[Fri Nov 10 10:30:02 2000] Rita says, 'What has happened?'

[Fri Nov 10 10:30:31 2000] You say, 'gunneh is invisible'

[Fri Nov 10 10:30:41 2000] Rita says, 'Ok'

[Fri Nov 10 10:30:53 2000] You say, 'follow me '

[Fri Nov 10 10:30:58 2000] Rita says, 'How can I help?'

[Fri Nov 10 10:31:26 2000] You say, 'you have to meet josiz'

[Fri Nov 10 10:31:48 2000] Rita says, 'I don't want to meet Josiz'

[Fri Nov 10 10:32:08 2000] Rita says, 'But'

[Fri Nov 10 10:32:30 2000] You say, 'but what'

[Fri Nov 10 10:32:41 2000] Rita says, 'Go back and tell him where I am?'

[Fri Nov 10 10:32:50 2000] You say, 'ok'

[Fri Nov 10 10:33:33 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 10 10:33:40 2000] Josiz says, 'Now what?'

[Fri Nov 10 10:34:07 2000] You say, 'rita will meet you in the buiding'

[Fri Nov 10 10:34:26 2000] Josiz says, 'Who is Rita, and what building?'
[Fri Nov 10 10:35:30 2000] Josiz says, 'Who is Rita, is she small?'
[Fri Nov 10 10:35:35 2000] You say, 'rita is a woman ho will meet you in the building ner the shop'
[Fri Nov 10 10:36:10 2000] Josiz says, 'What color has the building?'
[Fri Nov 10 10:36:19 2000] You say, 'follow me i show you the way.josiz'
[Fri Nov 10 10:36:42 2000] Josiz says, 'I won't follow, but I think I know what building you mean'
[Fri Nov 10 10:37:06 2000] You say, 'sow go ther'
[Fri Nov 10 10:37:34 2000] Josiz says, 'So, shall I help you in any way?'
[Fri Nov 10 10:37:57 2000] You say, 'meake gunneh visible'
[Fri Nov 10 10:38:18 2000] Josiz says, 'Oh, Gunneh'
[Fri Nov 10 10:38:21 2000] Josiz says, 'That's right'
[Fri Nov 10 10:38:28 2000] Josiz says, 'Ok, for Gunneh to be visible again,'
[Fri Nov 10 10:38:39 2000] Josiz says, 'You must go to him and say these words'
[Fri Nov 10 10:38:45 2000] You say, 'okey'
[Fri Nov 10 10:38:59 2000] Josiz says, 'Invisibility, be gone'
[Fri Nov 10 10:39:21 2000] You say, 'okey'
[Fri Nov 10 10:39:32 2000] Josiz says, 'You got it?'
[Fri Nov 10 10:39:54 2000] You say, 'yes'
[Fri Nov 10 10:41:14 2000] Gunneh says, 'HELP< HELP'
[Fri Nov 10 10:41:18 2000] You say, 'invisibility,be gone'
[Fri Nov 10 10:41:32 2000] Gunneh says, 'AAAAAHHHHHHH'
[Fri Nov 10 10:41:43 2000] Gunneh says, 'Something happens'
[Fri Nov 10 10:42:04 2000] Gunneh says, 'I feel something'
[Fri Nov 10 10:42:15 2000] Gunneh says, 'Trond say it again'
[Fri Nov 10 10:42:32 2000] You say, 'invisibility,be gone'
[Fri Nov 10 10:42:46 2000] You say, 'hi gunneh'
[Fri Nov 10 10:42:53 2000] Gunneh says, 'Thank you Trond'
[Fri Nov 10 10:43:02 2000] You say, 'make me taller'
[Fri Nov 10 10:43:06 2000] Gunneh says, 'You made it'
[Fri Nov 10 10:43:12 2000] Gunneh says, 'HURRAY'
[Fri Nov 10 10:43:40 2000] Gunneh says, 'Next time '
[Fri Nov 10 10:44:17 2000] You say, 'ok'
[Fri Nov 10 10:45:01 2000] Gunneh says, 'Trond, put the vase in your hand'
[Fri Nov 10 10:45:11 2000] Gunneh says, 'You won'
[Fri Nov 10 10:45:18 2000] You say, 'hurray'
[Fri Nov 10 10:45:32 2000] Gunneh says, 'What did Josiz say?'
[Fri Nov 10 10:46:10 2000] You say, 'i had to find a woman to him'

Trond, time 5

[Fri Nov 17 10:09:31 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'
[Fri Nov 17 10:10:02 2000] Gunneh says, 'Do you remember what happened last time?'
[Fri Nov 17 10:10:52 2000] You say, 'yes'
[Fri Nov 17 10:11:04 2000] Gunneh says, 'There was something wrong with Josiz'
[Fri Nov 17 10:12:58 2000] Gunneh says, 'We must find Josiz and help him'
[Fri Nov 17 10:13:14 2000] You say, 'ok'
[Fri Nov 17 10:13:08 2000] Gunneh says, 'Can you think of a way to help him?'
[Fri Nov 17 10:13:32 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 17 10:13:34 2000] Gunneh says, 'Try to talk to people you meet. They can probably help you.'

[Fri Nov 17 10:14:51 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 17 10:15:00 2000] Alberta says, 'Hi'

[Fri Nov 17 10:15:17 2000] Alberta says, 'Hehe, what's up?'

[Fri Nov 17 10:16:49 2000] You say, 'hi '

[Fri Nov 17 10:17:10 2000] Alberta says, 'Tell me what's happened.'

[Fri Nov 17 10:17:23 2000] You say, 'hi is evil'

[Fri Nov 17 10:17:48 2000] You say, 'jozis are evil'

[Fri Nov 17 10:18:06 2000] Alberta says, 'Jozis is evil? ok. How did that happen?'

[Fri Nov 17 10:18:33 2000] You say, 'i dont no '

[Fri Nov 17 10:19:48 2000] Alberta says, 'I must know exactly what happened first .'

[Fri Nov 17 10:20:44 2000] You say, 'jozis maked gunneh invisible'

[Fri Nov 17 10:20:45 2000] Alberta says, 'One of you should ask Piety .'

[Fri Nov 17 10:21:14 2000] You say, 'hi pety'

[Fri Nov 17 10:21:25 2000] Piety says, 'Hi Trond, come over here'

[Fri Nov 17 10:21:39 2000] Piety says, 'Who are you?'

[Fri Nov 17 10:22:32 2000] Piety says, 'Have I seen you before?'

[Fri Nov 17 10:22:39 2000] You say, 'i am trond'

[Fri Nov 17 10:22:53 2000] Piety says, 'I know you are Trond'

[Fri Nov 17 10:23:02 2000] Piety says, 'What are you doing here?'

[Fri Nov 17 10:23:29 2000] You say, 'can you help me make jozis pretty and frendly'

[Fri Nov 17 10:23:52 2000] Piety says, 'Who is Josiz?'

[Fri Nov 17 10:24:07 2000] Piety says, 'Do I know Josiz?'

[Fri Nov 17 10:24:37 2000] Piety says, 'Do you know Josiz?'

[Fri Nov 17 10:24:46 2000] You say, 'yes '

[Fri Nov 17 10:24:54 2000] Piety says, 'What does he look like'

[Fri Nov 17 10:25:39 2000] You say, 'hi is small and ugly'

[Fri Nov 17 10:25:53 2000] Piety says, 'Small and ugly?'

[Fri Nov 17 10:26:02 2000] You say, 'yes '

[Fri Nov 17 10:26:17 2000] Piety says, 'Does he wear any clothes?'

[Fri Nov 17 10:26:58 2000] You say, 'yes whit clothes'

[Fri Nov 17 10:27:21 2000] Piety says, 'Does he carry anything in his hands?'

[Fri Nov 17 10:28:10 2000] You say, 'i dont no'

[Fri Nov 17 10:28:22 2000] Piety says, 'What is it with Josiz?'

[Fri Nov 17 10:28:38 2000] Piety says, 'What do you want with him?'

[Fri Nov 17 10:29:04 2000] You say, 'make he normal'

[Fri Nov 17 10:29:21 2000] Piety says, 'Normal, is he sick?'

[Fri Nov 17 10:29:45 2000] You say, 'he is evil and ugly'

[Fri Nov 17 10:30:12 2000] Piety says, 'Ok, how did he become evil?'

[Fri Nov 17 10:30:30 2000] You say, 'i dont know'

[Fri Nov 17 10:30:47 2000] Piety says, 'Was he evil to you, Trond?'

[Fri Nov 17 10:31:23 2000] You say, 'no to my frend gunneh'

[Fri Nov 17 10:31:35 2000] Piety says, 'Oh, what did he do to Gunneh?'

[Fri Nov 17 10:32:01 2000] You say, 'he maked him invisible'

[Fri Nov 17 10:32:10 2000] Piety says, 'Oh, that's evil'

[Fri Nov 17 10:32:23 2000] You say, 'ye'

[Fri Nov 17 10:32:26 2000] Piety says, 'What do you want from me then?'

[Fri Nov 17 10:32:52 2000] You say, 'help me make him normal'

[Fri Nov 17 10:33:46 2000] Piety says, 'Maybe we can play a song for him?'

[Fri Nov 17 10:34:06 2000] Piety says, 'Do you know any musicians?'

[Fri Nov 17 10:34:14 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 17 10:34:25 2000] Piety says, 'Anyone who can play an instrument?'

[Fri Nov 17 10:34:34 2000] You say, 'do you '

[Fri Nov 17 10:34:55 2000] Piety says, 'Maybe, do you know anyone who can sing?'

[Fri Nov 17 10:35:08 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 17 10:35:38 2000] You say, 'do you know somebody'

[Fri Nov 17 10:35:36 2000] Piety says, 'Hmm. follow me and we'll see if we find anyone'

[Fri Nov 17 10:35:47 2000] You say, 'okeyy'

[Fri Nov 17 10:36:22 2000] Piety says, 'Look she's got a guitar'

[Fri Nov 17 10:36:30 2000] You say, 'ye '

[Fri Nov 17 10:36:41 2000] Piety says, 'Ask her if she can play'

[Fri Nov 17 10:36:54 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 17 10:36:59 2000] Alberta says, 'Hi'

[Fri Nov 17 10:37:20 2000] You say, 'can you play the guitar'

[Fri Nov 17 10:37:39 2000] Alberta says, 'Of course I can. Do you want me to?'

[Fri Nov 17 10:37:46 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 17 10:38:01 2000] Alberta says, 'Why ?'

[Fri Nov 17 10:38:14 2000] You say, 'for my frende jozis '

[Fri Nov 17 10:38:30 2000] You say, 'you haf to break a spell'

[Fri Nov 17 10:38:47 2000] You say, 'for me'

[Fri Nov 17 10:38:42 2000] Alberta says, 'Ok, I will help you.'

[Fri Nov 17 10:38:57 2000] You say, 'follow me then'

[Fri Nov 17 10:39:39 2000] Alberta tells you, 'You get Jozis here! Ok?'

[Fri Nov 17 10:40:18 2000] You say, 'get your ass bak to gunneh'

[Fri Nov 17 10:40:32 2000] You say, 'jozis'

[Fri Nov 17 10:41:43 2000] You say, 'join os to a party whit lot s of music'

[Fri Nov 17 10:42:31 2000] Alberta says, 'Hi'

[Fri Nov 17 10:42:31 2000] You say, 'is coming'

[Fri Nov 17 10:42:34 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'

[Fri Nov 17 10:42:53 2000] You say, 'i foun jozis'

[Fri Nov 17 10:43:02 2000] Gunneh says, 'Good'

[Fri Nov 17 10:43:13 2000] Gunneh says, 'Shall we play'

[Fri Nov 17 10:43:35 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 17 10:43:46 2000] Gunneh says, '1 2 3'

[Fri Nov 17 10:43:51 2000] Alberta says, 'Dam dam dam'

[Fri Nov 17 10:45:49 2000] Josiz says, 'What happened?'

[Fri Nov 17 10:45:52 2000] Reidar says, 'Yoyu are yor selfe again'

[Fri Nov 17 10:46:02 2000] Josiz says, 'Have I been anyone else?'

[Fri Nov 17 10:46:17 2000] You say, 'yes '

[Fri Nov 17 10:46:41 2000] Josiz says, 'Who made me myself again?'

[Fri Nov 17 10:47:01 2000] You say, 'i did'

[Fri Nov 17 10:47:07 2000] Josiz says, 'Was it you Sara?'

[Fri Nov 17 10:47:20 2000] You say, 'no it was trond'

Trond, time 6

[Fri Nov 24 10:23:11 2000] Josiz says, 'Trond'

[Fri Nov 24 10:23:18 2000] Josiz says, 'Where are you?'

[Fri Nov 24 10:23:21 2000] You say, 'where can i find guennh'

[Fri Nov 24 10:23:32 2000] Josiz says, 'Come to me first'

[Fri Nov 24 10:29:35 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 24 10:30:08 2000] You say, 'hi guenhe'

[Fri Nov 24 10:32:46 2000] Gunneh says, 'Trond stay here'

[Fri Nov 24 10:40:37 2000] Josiz says, 'What do you got in your bags?'

[Fri Nov 24 10:40:37 2000] You say, 'whatsold we look for'

[Fri Nov 24 10:40:57 2000] Josiz says, 'Anything that can make us fly out of here'

[Fri Nov 24 10:41:51 2000] Josiz says, 'Do you got anything Trond?'

[Fri Nov 24 10:42:19 2000] You say, 'i have got a leather bag'

Trond, time 7

[Fri Dec 01 10:06:49 2000] Helge says, 'Hei my name is helge'
[Fri Dec 01 10:08:02 2000] Guard Inofus says 'Stand where you are, scum!!'
[Fri Dec 01 10:08:03 2000] Helge has been slain by Guard Inofus!
[Fri Dec 01 10:11:01 2000] Gunneh says, 'Trond and Reidar .'
[Fri Dec 01 10:11:20 2000] Gunneh says, 'I think Helges little brother is hiding behind the stage'
[Fri Dec 01 10:11:35 2000] Gunneh says, 'Go over there and tell him what happened'
[Fri Dec 01 10:11:51 2000] Helge says, 'Helo'
[Fri Dec 01 10:11:59 2000] Helge says, 'Who are you?'
[Fri Dec 01 10:12:01 2000] You say, 'hi helge how are you'
[Fri Dec 01 10:12:21 2000] Helge says, 'Fine thank you'
[Fri Dec 01 10:12:26 2000] You say, 'i am reidar the sex bomb'
[Fri Dec 01 10:12:27 2000] Helge says, 'What has happened?'
[Fri Dec 01 10:12:43 2000] You say, 'your brother is ded'
[Fri Dec 01 10:12:49 2000] Helge says, 'Is my brother dead?'
[Fri Dec 01 10:12:51 2000] You say, 'i am sorry'
[Fri Dec 01 10:13:01 2000] Helge says, 'Where is he now?'
[Fri Dec 01 10:13:44 2000] You say, 'hi is ded'
[Fri Dec 01 10:13:53 2000] Helge says, 'Who are these evil people that killed him?'
[Fri Dec 01 10:14:18 2000] You say, 'they are som evil monks'
[Fri Dec 01 10:14:43 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '
[Fri Dec 01 10:14:48 2000] You say, 'com folow me and we will kill them'
[Fri Dec 01 10:14:56 2000] Helge says, 'No'
[Fri Dec 01 10:14:58 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '
[Fri Dec 01 10:15:02 2000] Trond says, 'Kill kill kill'
[Fri Dec 01 10:15:17 2000] Helge says, 'No'
[Fri Dec 01 10:15:39 2000] Helge says, 'Come back'
[Fri Dec 01 10:16:02 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '
[Fri Dec 01 10:16:07 2000] Trond says, 'Kome on'
[Fri Dec 01 10:16:13 2000] Helge says, 'No'
[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Trond says, 'Do you wone stand around all day'
[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Helge says, 'Listen to me!'
[Fri Dec 01 10:16:29 2000] You say, 'com on we will read you a bedtime story'
[Fri Dec 01 10:16:38 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '
[Fri Dec 01 10:16:45 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'
[Fri Dec 01 10:16:46 2000] Trond says, 'Why'
[Fri Dec 01 10:17:02 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'
[Fri Dec 01 10:17:06 2000] Trond says, 'OK, what is itching you'
[Fri Dec 01 10:17:16 2000] Helge says, '? '
[Fri Dec 01 10:17:44 2000] You say, 'if you want us to help you you have to come with os'
[Fri Dec 01 10:18:01 2000] Helge says, 'No'
[Fri Dec 01 10:18:14 2000] You say, 'why'
[Fri Dec 01 10:18:30 2000] Helge says, 'Me want you to gues my riddles'
[Fri Dec 01 10:18:47 2000] You say, 'ok'
[Fri Dec 01 10:18:52 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'
[Fri Dec 01 10:19:00 2000] You say, 'do your best shoes'
[Fri Dec 01 10:19:19 2000] Helge says, 'What do birds do that we don't?'
[Fri Dec 01 10:19:30 2000] You say, 'fly'
[Fri Dec 01 10:19:41 2000] Helge says, 'Yes'

[Fri Dec 01 10:19:55 2000] Helge says, 'You are verry bright'
 [Fri Dec 01 10:20:02 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'
 [Fri Dec 01 10:20:14 2000] You say, 'and the colour of air is nothing i
 belive'
 [Fri Dec 01 10:20:38 2000] Helge says, 'That is right my friend'
 [Fri Dec 01 10:20:55 2000] Helge says, 'I have a price for you'
 [Fri Dec 01 10:21:42 2000] Helge says, 'Give these things to Josiz, he
 will understand'
 [Fri Dec 01 10:21:57 2000] Helge says, 'Find jozis'
 [Fri Dec 01 10:19:40 2000] Helge says, 'good luck my friend'
 [Fri Dec 01 10:20:48 2000] Helge says, 'trond'
 [Fri Dec 01 10:21:06 2000] Helge says, 'come up to the stage'
 [Fri Dec 01 10:22:47 2000] Helge says, 'come trond'
 [Fri Dec 01 10:23:02 2000] Helge says, 'I have some riddles for you. '
 [Fri Dec 01 10:23:03 2000] Trond says, 'Hi'
 [Fri Dec 01 10:23:08 2000] Trond says, 'Ok'
 [Fri Dec 01 10:23:09 2000] Helge says, 'If you solve them, you will
 understand what to do'
 [Fri Dec 01 10:23:16 2000] Trond says, 'Ok'
 [Fri Dec 01 10:23:18 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'
 [Fri Dec 01 10:23:27 2000] Trond says, 'Gahhhh'
 [Fri Dec 01 10:23:34 2000] Helge says, '?'
 [Fri Dec 01 10:32:13 2000] Josiz says, 'Hi Helge'
 [Fri Dec 01 10:32:37 2000] Helge says, 'Helo me frind'
 [Fri Dec 01 10:33:08 2000] Helge says, 'Hi guennhe'
 [Fri Dec 01 10:33:18 2000] Helge says, 'How are you'
 [Fri Dec 01 10:33:29 2000] Trond says, 'Fine, and you'
 [Fri Dec 01 10:52:42 2000] Alberta says, 'HELP! HELP'
 [Fri Dec 01 10:52:50 2000] You say, 'hi albata are you ok'
 [Fri Dec 01 10:52:50 2000] Alberta says, 'Who are you?'
 [Fri Dec 01 10:53:12 2000] You say, 'im sara'
 [Fri Dec 01 10:53:23 2000] Alberta says, 'I'm so afraid .'
 [Fri Dec 01 10:53:26 2000] You say, 'im here to help you'
 [Fri Dec 01 10:53:33 2000] Alberta says, 'Are you here to rescue me?'
 [Fri Dec 01 10:53:43 2000] You say, 'yes but how'
 [Fri Dec 01 10:53:52 2000] Josiz says, 'Come, let's get out of here'
 [Fri Dec 01 10:54:04 2000] Alberta says, 'We have to run very fast'
 [Fri Dec 01 10:54:13 2000] You say, 'how can i help you albata'
 [Fri Dec 01 10:54:43 2000] Alberta says, 'Show me the way out'
 [Fri Dec 01 10:55:19 2000] Alberta says, 'I am right bihind you'
 [Fri Dec 01 10:55:56 2000] Gunneh says, 'HI ALBERTA, good to see you'
 [Fri Dec 01 10:56:22 2000] Alberta says, 'Shara'
 [Fri Dec 01 10:56:57 2000] Alberta says, 'I wil always remember you'

Trond, time 8

[Thu Dec 07 11:00:09 2000] Josiz says, 'Hi all'
 [Thu Dec 07 11:00:15 2000] You say, 'hi'
 [Thu Dec 07 11:01:00 2000] Josiz says, 'You all know what to do?'
 [Thu Dec 07 11:01:22 2000] You say, 'nyes'
 [Thu Dec 07 11:04:39 2000] Josiz says, 'What am I?'
 [Thu Dec 07 11:05:40 2000] You say, 'you are a barrel'
 [Thu Dec 07 11:06:50 2000] Gunneh says, 'What do you use a barrel for?'
 [Thu Dec 07 11:07:27 2000] You say, 'to have water in it'
 [Thu Dec 07 11:07:42 2000] You say, 'or vin'
 [Thu Dec 07 11:09:18 2000] Josiz says, 'Ok, watch'
 [Thu Dec 07 11:10:01 2000] You say, 'a case'
 [Thu Dec 07 11:10:57 2000] Gunneh says, 'What acan you use this for?'
 [Thu Dec 07 11:11:29 2000] You say, 'to have food in it'

[Thu Dec 07 11:13:17 2000] You say, 'a chest'
[Thu Dec 07 11:13:39 2000] You say, 'chest of drawers'
[Thu Dec 07 11:14:33 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:14:49 2000] You say, 'to have clothes in '
[Thu Dec 07 11:15:55 2000] Josiz says, 'Ok, follow me'
[Thu Dec 07 11:16:53 2000] You say, 'acart'
[Thu Dec 07 11:17:00 2000] You say, 'a cart'
[Thu Dec 07 11:21:21 2000] Djack says, 'What is this people?'
[Thu Dec 07 11:21:39 2000] You say, 'a bonfire'
[Thu Dec 07 11:22:06 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:22:16 2000] You say, 'make food'
[Thu Dec 07 11:23:56 2000] Djack says, 'Follow jozis'
[Thu Dec 07 11:25:19 2000] You say, 'a tent'
[Thu Dec 07 11:25:43 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:26:04 2000] You say, 'make shelter for a night'
[Thu Dec 07 11:28:12 2000] Josiz says, 'A bit bigger than a candle, perhaps?'
[Thu Dec 07 11:28:13 2000] You say, 'a torch'
[Thu Dec 07 11:28:48 2000] Josiz says, 'Now, what do you use a torch for?'
[Thu Dec 07 11:29:02 2000] You say, 'light op the dark'
[Thu Dec 07 11:31:28 2000] Josiz says, 'Watch'
[Thu Dec 07 11:33:03 2000] Josiz says, 'You use this to make some things .'
[Thu Dec 07 11:33:53 2000] You say, 'a turntable'

Sara, time 1 og 2

[Fri Oct 13 09:28:43 2000] You say, 'hi to you to'
[Fri Oct 13 09:29:10 2000] You say, 'dont diss reidar'
[Fri Oct 13 09:30:16 2000] Gunneh says, 'Did you hear me?'
[Fri Oct 13 09:30:37 2000] Gunneh says, 'Hi and welcome to our first meeting'
[Fri Oct 13 09:30:37 2000] You say, 'yes '
[Fri Oct 13 09:30:50 2000] Gunneh says, 'This is a training session just to show you how things work'
[Fri Oct 13 09:31:01 2000] You say, 'ok'
[Fri Oct 13 09:31:10 2000] Gunneh says, 'Do you see the map in front of you?'
[Fri Oct 13 09:31:34 2000] You say, 'yes i do'
[Fri Oct 13 09:31:43 2000] Gunneh says, 'Do you see the building marked shop 1?'
[Fri Oct 13 09:31:53 2000] You say, 'no'
[Fri Oct 13 09:32:15 2000] Gunneh says, 'I want you to go in there and buy a flask of water'
[Fri Oct 13 09:32:37 2000] Gunneh says, 'You will also meet my friend Josiz inside the shop'
[Fri Oct 13 09:32:46 2000] Gunneh says, 'He is wearing white clothes'
[Fri Oct 13 09:32:54 2000] You say, 'ok'
[Fri Oct 13 09:33:24 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 09:34:26 2000] You say, 'hi i want to by a flas of wather'
[Fri Oct 13 09:35:07 2000] Josiz says, 'What do you want with water?'
[Fri Oct 13 09:35:07 2000] You say, 'hi are you josiz_'
[Fri Oct 13 09:35:25 2000] You say, 'i dont no'
[Fri Oct 13 09:35:56 2000] Josiz says, 'You don't know?'
[Fri Oct 13 09:36:16 2000] Josiz says, 'Shall you drink it?'
[Fri Oct 13 09:36:16 2000] You say, 'maybe to drink it'
[Fri Oct 13 09:36:26 2000] Josiz says, 'Ohh, I see .'
[Fri Oct 13 09:37:01 2000] You say, 'can i by it'

[Fri Oct 13 09:37:05 2000] Josiz says, 'Do you have any money to buy water?'

[Fri Oct 13 09:37:49 2000] You say, 'no but we got the mission from gunneh'

[Fri Oct 13 09:38:12 2000] Josiz says, 'Ok, Do you see the lady next to me?'

[Fri Oct 13 09:38:28 2000] You say, 'yes i do'

[Fri Oct 13 09:38:38 2000] Josiz says, 'What's her name?'

[Fri Oct 13 09:39:14 2000] You say, 'Pincaia Brownloe'

[Fri Oct 13 09:39:21 2000] Josiz says, 'Point at her and'

[Fri Oct 13 09:39:26 2000] Josiz says, 'Click your right mousebutton'

[Fri Oct 13 09:39:38 2000] Pincia Brownloe says 'Welcome to my shop Sara, you would probably find a Pickled Froglok handy'

[Fri Oct 13 09:40:47 2000] Josiz says, 'Have you bought some water?'

[Fri Oct 13 09:41:49 2000] Pincia Brownloe tells you, 'That'll be 1 silver 1 copper per Water Flask'.

[Fri Oct 13 09:42:01 2000] You give 1 silver 1 copper to Pincia Brownloe.

[Fri Oct 13 09:43:05 2000] Gunneh says, 'Hi sara'

[Fri Oct 13 09:43:15 2000] You say, 'mission completed'

[Fri Oct 13 09:43:29 2000] Gunneh says, 'Everything alright?'

[Fri Oct 13 09:43:34 2000] You say, 'yes'

[Fri Oct 13 09:43:44 2000] Gunneh says, 'How was it_'

[Fri Oct 13 09:44:14 2000] You say, 'who is gone have the wather'

[Fri Oct 13 09:44:33 2000] Gunneh says, 'Give the water to me'

[Fri Oct 13 09:47:42 2000] You say, 'what is our next mission'

[Fri Oct 13 09:48:10 2000] Gunneh says, 'I guess we are finished soon, just wiating for Reidar'

[Fri Oct 13 09:48:27 2000] You say, 'ok then'

[Fri Oct 13 10:12:53 2000] Gunneh says, 'Hi again'

[Fri Oct 13 10:13:05 2000] Gunneh says, 'Today we are going to make ratsandwich'

[Fri Oct 13 10:13:06 2000] You say, 'hi too you to'

[Fri Oct 13 10:13:18 2000] Gunneh says, 'Do you see the map in front of you?'

[Fri Oct 13 10:13:56 2000] You say, 'yes'

[Fri Oct 13 10:14:03 2000] Gunneh says, 'Go to Shop 2 and buy a loaf of bread'

[Fri Oct 13 10:14:22 2000] Gunneh says, 'But before that you have to get some money'

[Fri Oct 13 10:14:32 2000] Gunneh says, 'Try and find my friend Josiz'

[Fri Oct 13 10:14:56 2000] Gunneh says, 'He can help you, but he is an old man so be polite'

[Fri Oct 13 10:15:09 2000] Gunneh says, 'Follow me and I can show you the way'

Fri Oct 13 10:16:13 2000] You say, 'hi ther josis please'

[Fri Oct 13 10:16:26 2000] Josiz says, 'Please what?'

[Fri Oct 13 10:16:35 2000] You say, 'hello old man'

[Fri Oct 13 10:17:02 2000] Josiz says, 'Hi Sara'

[Fri Oct 13 10:17:34 2000] Josiz says, 'Can I help you?'

[Fri Oct 13 10:17:41 2000] You say, 'hi trond short gay'

[Fri Oct 13 10:18:15 2000] You say, 'yes you can we need mony please'

[Fri Oct 13 10:18:33 2000] Josiz says, 'What do you need money for?'

[Fri Oct 13 10:19:16 2000] Josiz says, 'Sure, but why do you need money?'

[Fri Oct 13 10:19:20 2000] You say, 'to by some bread'

[Fri Oct 13 10:19:27 2000] Josiz says, 'Bread, ahh .'

[Fri Oct 13 10:19:44 2000] Josiz says, 'Do you eat BREAD !'

[Fri Oct 13 10:20:00 2000] You say, 'yes i do every day'

[Fri Oct 13 10:20:23 2000] Josiz says, 'I never eat bread'

[Fri Oct 13 10:20:39 2000] Josiz says, 'I like sandwich better'

[Fri Oct 13 10:20:44 2000] Josiz says, 'Do you?'

[Fri Oct 13 10:21:05 2000] You say, 'yes thats my favorit'

[Fri Oct 13 10:21:59 2000] Josiz says, 'Here is money to you Sara'
[Fri Oct 13 10:23:03 2000] You say, 'hi hjrf'
[Fri Oct 13 10:23:33 2000] Gunneh says, 'Go and click on person behind desk'
[Fri Oct 13 10:24:00 2000] Gunneh says, 'Rightclick'
[Fri Oct 13 10:24:21 2000] You say, 'ok'
[Fri Oct 13 10:26:26 2000] You say, 'can i buy some bead from you_'
[Fri Oct 13 10:27:30 2000] Olyna Midel says 'Hi there Sara, just browsing? Have you seen the Bark Potion I just got in?'
[Fri Oct 13 10:27:41 2000] Olyna Midel tells you, 'That'll be 1 silver 7 copper per Loaf of Bread'.
[Fri Oct 13 10:27:45 2000] You give 1 silver 7 copper to Olyna Midel.
[Fri Oct 13 10:30:15 2000] You say, 'Here is your bread'
[Fri Oct 13 10:30:34 2000] Gunneh says, 'Sara find Josiz'
[Fri Oct 13 10:31:50 2000] You say, 'how can i make the sandwich'
[Fri Oct 13 10:32:47 2000] Josiz says, 'You need some meat to make a sandwich h'
[Fri Oct 13 10:32:51 2000] You say, 'what do i do now'
[Fri Oct 13 10:35:43 2000] You say, 'hey josiz coan you help me find '
[Fri Oct 13 10:36:57 2000] You have fashioned the items together to create something new!
[Fri Oct 13 10:37:43 2000] Josiz says, 'Hi sara'
[Fri Oct 13 10:41:46 2000] You say, 'what do i do nowi'
[Fri Oct 13 10:41:59 2000] You say, 'hi here you are'
[Fri Oct 13 10:42:05 2000] Gunneh says, 'Give me what you got'
[Fri Oct 13 10:42:52 2000] You say, 'what do we do now'
[Fri Oct 13 10:44:53 2000] Gunneh says, 'And now the prices'
[Fri Oct 13 10:46:20 2000] You say, 'wath abuot me'
[Fri Oct 13 10:46:39 2000] Josiz says, 'You also did good Sara'
[Fri Oct 13 10:46:40 2000] Gunneh says, 'One moment'
[Fri Oct 13 10:47:26 2000] You say, 'i am here'
[Fri Oct 13 10:47:36 2000] Gunneh says, 'You was the most polite'
[Fri Oct 13 10:47:46 2000] Gunneh says, 'Very nice to talk to you'
[Fri Oct 13 10:47:54 2000] You say, 'thank you'

Sara, time 3

[Fri Oct 20 10:08:06 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'
[Fri Oct 20 10:08:18 2000] Gunneh says, 'I've got some bad news'
[Fri Oct 20 10:08:21 2000] You say, 'hi too u'
[Fri Oct 20 10:08:31 2000] Gunneh says, 'My friend Josiz has been captured inside a tree.'
[Fri Oct 20 10:08:46 2000] Gunneh says, 'I need help to get him out.'
[Fri Oct 20 10:08:57 2000] Gunneh says, 'Can you help me?'
[Fri Oct 20 10:09:00 2000] You say, 'he is stopid'
[Fri Oct 20 10:09:10 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 20 10:11:16 2000] Josiz says, 'Help me, please!'
[Fri Oct 20 10:11:24 2000] You say, 'come down '
[Fri Oct 20 10:11:27 2000] Reidar says, 'Hi tree'
[Fri Oct 20 10:11:41 2000] Josiz says, 'I'm not a tree.'
[Fri Oct 20 10:11:43 2000] You say, 'hi four'
[Fri Oct 20 10:11:46 2000] Josiz says, 'I'm Josiz'
[Fri Oct 20 10:11:59 2000] Josiz says, 'You got to get me out!'
[Fri Oct 20 10:12:07 2000] You say, 'ohh hi josiz'
[Fri Oct 20 10:12:41 2000] You say, 'how do i get you out'
[Fri Oct 20 10:14:27 2000] Olyna Midel says 'Greetings Trond you look like you could use a Fresh Piranha'
[Fri Oct 20 10:14:36 2000] You say, 'hi could you help us '
[Fri Oct 20 10:16:19 2000] You say, 'hi could you give me an axe please'

[Fri Oct 20 10:17:30 2000] You say, 'i need an axe'
 [Fri Oct 20 10:17:51 2000] Josiz says, 'Hi Sara'
 [Fri Oct 20 10:18:05 2000] Josiz says, 'Can you get me out of here?'
 [Fri Oct 20 10:18:21 2000] You say, 'i can tri'
 [Fri Oct 20 10:21:02 2000] Josiz says, 'Thanks folks, how did you get the
 axe?'
 [Fri Oct 20 10:22:12 2000] You say, 'i fucked i man'
 [Fri Oct 20 10:22:21 2000] Josiz says, 'What woman?'
 [Fri Oct 20 10:22:38 2000] You say, 'bjarne'
 [Fri Oct 20 10:22:55 2000] Josiz says, 'Bjarne, that's not a woman is
 it?'
 [Fri Oct 20 10:23:27 2000] You say, 'can i go'
 [Fri Oct 20 10:23:46 2000] You say, 'reidar piiiip'
 [Fri Oct 20 10:26:25 2000] You say, 'hi gunneh'
 [Fri Oct 20 10:27:21 2000] Gunneh says, 'Hi sara'
 [Fri Oct 20 10:29:11 2000] You say, 'hi gunneh'
 [Fri Oct 20 10:29:54 2000] You say, 'i want mony'
 [Fri Oct 20 10:32:27 2000] You say, 'hei du p internat kontoret hvs var
 navnet igjen'
 [Fri Oct 20 10:33:06 2000] You say, 'hi gunneh'
 [Fri Oct 20 10:33:52 2000] Josiz says, 'Hi Sara'
 [Fri Oct 20 10:34:08 2000] You say, 'hi too you to'
 [Fri Oct 20 10:34:28 2000] You say, 'nothing'
 [Fri Oct 20 10:35:51 2000] You say, 'hi'
 [Fri Oct 20 10:36:18 2000] You say, 'hehe to u'
 [Fri Oct 20 10:42:11 2000] You say, 'hmvhkjgvcjiik'

Sara, time 4

[Fri Nov 10 10:10:18 2000] Gunneh says, 'How are you?'
 [Fri Nov 10 10:10:46 2000] You say, 'i am fine'
 [Fri Nov 10 10:13:11 2000] Alberta tells you, 'Psst, Sara!'
 [Fri Nov 10 10:13:40 2000] Alberta tells you, 'Hello'
 [Fri Nov 10 10:13:57 2000] You say, 'yes whats wrong'
 [Fri Nov 10 10:14:03 2000] Alberta tells you, 'Come behind the stage!'
 [Fri Nov 10 10:19:11 2000] Alberta tells you, 'Sara, I can help you!'
 [Fri Nov 10 10:19:18 2000] You say, 'where di i find the shop'
 [Fri Nov 10 10:20:57 2000] Alberta tells you, 'What are you doing, sara?'
 [Fri Nov 10 10:21:30 2000] You say, 'i dont know what to do'
 [Fri Nov 10 10:22:05 2000] You say, 'im talking to you alberta'
 [Fri Nov 10 10:22:21 2000] Alberta tells you, 'Yes. Follow me!'
 [Fri Nov 10 10:23:29 2000] You say, 'hello alberta where are you'
 [Fri Nov 10 10:23:31 2000] Alberta tells you, 'Come in here. Let's talk!'
 [Fri Nov 10 10:23:57 2000] You say, 'ok whats up'
 [Fri Nov 10 10:24:03 2000] Alberta tells you, 'Tell me what s wrong.'
 [Fri Nov 10 10:24:30 2000] You say, 'i dont know where to go'
 [Fri Nov 10 10:25:07 2000] Alberta tells you, 'Maybe I can help you. Tell
 me what you are doing here today.'
 [Fri Nov 10 10:25:52 2000] You say, 'i am loking after a unvisible man'
 [Fri Nov 10 10:26:24 2000] Alberta tells you, 'Tell me what happened.'
 [Fri Nov 10 10:26:26 2000] You say, 'do you know where i can find him'
 [Fri Nov 10 10:26:49 2000] Alberta tells you, 'Maybe. Tell me what
 happened.'
 [Fri Nov 10 10:27:03 2000] You say, 'helloooooooooooooooooooooo '
 [Fri Nov 10 10:28:27 2000] Alberta tells you, 'Don't run away fom me.'
 [Fri Nov 10 10:29:24 2000] You say, 'hello dooly can you plase help me'
 [Fri Nov 10 10:31:40 2000] Alberta tells you, 'SARA'
 [Fri Nov 10 10:31:56 2000] Alberta tells you, 'I know a way!'
 [Fri Nov 10 10:32:12 2000] You say, 'tell me'

[Fri Nov 10 10:32:16 2000] Alberta tells you, 'Can you do me a favour first?'

[Fri Nov 10 10:32:38 2000] You say, 'yes whats that'

[Fri Nov 10 10:33:14 2000] Alberta tells you, 'Give this message to my friend named Janam Rekish.'

[Fri Nov 10 10:33:49 2000] Alberta tells you, 'And bring the answer back to me'

[Fri Nov 10 10:34:04 2000] Alberta tells you, 'Ok?'

[Fri Nov 10 10:34:21 2000] You say, 'ok wich messange'

[Fri Nov 10 10:34:42 2000] Alberta tells you, 'Take the scrol '

[Fri Nov 10 10:34:54 2000] Gunneh says, 'HELP, HELP'

[Fri Nov 10 10:35:12 2000] Sara saved.

[Fri Nov 10 10:35:17 2000] Alberta tells you, 'Ok?'

[Fri Nov 10 10:35:39 2000] Alberta tells you, 'He is not far away.'

[Fri Nov 10 10:35:59 2000] You say, 'what em i sepost to do'

[Fri Nov 10 10:36:08 2000] Alberta tells you, 'He hangs out with a guy that looks like Trond'

[Fri Nov 10 10:36:37 2000] Alberta tells you, 'Bring the scroll to Janam Rekish'

[Fri Nov 10 10:36:54 2000] Alberta tells you, 'Bring the answer back to me'

[Fri Nov 10 10:37:00 2000] Janam Rekish scribbles out a note and says, 'Please make sure that Harkin gets this right away. If you lose it, it could mean both of our heads.'

[Fri Nov 10 10:38:01 2000] You say, 'do you have a note to me'

[Fri Nov 10 10:38:38 2000] You say, 'hail Janam Rekish'

[Fri Nov 10 10:38:39 2000] Janam Rekish says 'Ah, hello there, friend! Me an' Rebby here, we're a just couple o' regular merchants. Though we've got nothin' to sell right now, we'd gladly take any donations. Them's the breaks, I suppose.

[Fri Nov 10 10:42:05 2000] Alberta tells you, 'Thank you.'

[Fri Nov 10 10:42:50 2000] You say, 'your are welcome'

[Fri Nov 10 10:43:39 2000] Gunneh says, 'SEE YOU SOON'

[Fri Nov 10 10:44:05 2000] You say, 'see you'

[Fri Nov 10 10:44:26 2000] Alberta tells you, 'See you, Sara'

[Fri Nov 10 10:44:47 2000] You say, 'see you alberta'

Sara, time 5

[Fri Nov 17 10:06:49 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'

[Fri Nov 17 10:07:20 2000] Gunneh says, 'Do you remember what happened last time?'

[Fri Nov 17 10:07:56 2000] You say, 'no i dont'

[Fri Nov 17 10:08:22 2000] Gunneh says, 'There was something wrong with Josiz'

[Fri Nov 17 10:08:53 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 17 10:08:46 2000] Gunneh says, 'Do you remember what he looked like?'

[Fri Nov 17 10:09:28 2000] You say, 'hi was ugly and short'

[Fri Nov 17 10:09:40 2000] Gunneh says, 'He had become evil'

[Fri Nov 17 10:10:16 2000] Gunneh says, 'We must find Josiz and help him'

[Fri Nov 17 10:10:17 2000] You say, 'oky'

[Fri Nov 17 10:10:26 2000] Gunneh says, 'Can you think of a way to help him?'

[Fri Nov 17 10:10:45 2000] You say, 'no where is him'

[Fri Nov 17 10:11:04 2000] Gunneh says, 'Try to talk to people you meet. They can probably help you.'

[Fri Nov 17 10:12:18 2000] Alberta says, 'Hi'

[Fri Nov 17 10:12:39 2000] You say, 'have you sean jozis'
[Fri Nov 17 10:13:20 2000] Alberta says, 'Hey, whats's happening?'
[Fri Nov 17 10:15:48 2000] You say, 'hi alberta can you please help us'
[Fri Nov 17 10:16:12 2000] Alberta says, 'Yes, maybe I can help you.'
[Fri Nov 17 10:16:28 2000] Piety tells you, 'Sara, how are you!'
[Fri Nov 17 10:16:49 2000] You say, 'fine'
[Fri Nov 17 10:17:06 2000] Alberta says, 'I must know exactly what happened first .'
[Fri Nov 17 10:17:17 2000] You say, 'have you sean jozis'
[Fri Nov 17 10:19:16 2000] Alberta says, 'Where is Jozis?'
[Fri Nov 17 10:19:20 2000] You say, 'we have a misijon to find jozis'
[Fri Nov 17 10:20:29 2000] You say, 'do you know how we can find jozis'
[Fri Nov 17 10:21:01 2000] Alberta says, 'Where did you last see him?'
[Fri Nov 17 10:21:27 2000] You say, 'reidear are you trying to make a move on alberta'
[Fri Nov 17 10:23:15 2000] You say, 'whats up musle boy'
[Fri Nov 17 10:23:48 2000] Piety says, 'Muscle boy?'
[Fri Nov 17 10:24:02 2000] Piety says, 'What do you mean, Sara?'
[Fri Nov 17 10:25:10 2000] You say, 'that you are a praety boy'
[Fri Nov 17 10:25:31 2000] Piety says, 'Praety?'
[Fri Nov 17 10:25:41 2000] You say, 'yes'
[Fri Nov 17 10:26:10 2000] Piety says, 'Praety, what is that Sara?'
[Fri Nov 17 10:37:37 2000] You say, 'hi josiz'
[Fri Nov 17 10:39:22 2000] You say, 'jozis what do you want us to do to make you happy'
[Fri Nov 17 10:40:31 2000] Gunneh says, 'Shall we play'
[Fri Nov 17 10:41:04 2000] Gunneh says, '1 2 3'
[Fri Nov 17 10:41:09 2000] Alberta says, 'Dam dam dam'
[Fri Nov 17 10:42:39 2000] Josiz says, 'Oh, where am I?'
[Fri Nov 17 10:43:07 2000] Josiz says, 'What happened?'
[Fri Nov 17 10:43:10 2000] Reidar says, 'Yoyu are yor selfe again'

Sara, time 6

[Fri Nov 24 10:28:48 2000] Gunneh tells you, 'I'm in the second floor'
[Fri Nov 24 10:30:03 2000] Gunneh says, 'I'm fine'
[Fri Nov 24 10:30:08 2000] You say, 'how are you'
[Fri Nov 24 10:30:25 2000] Gunneh says, 'Tell Trond that you found me'
[Fri Nov 24 10:30:52 2000] You say, 'my mision is to fine you and jozis'
[Fri Nov 24 10:31:11 2000] Gunneh says, 'Tell trond that you me'
[Fri Nov 24 10:34:02 2000] Josiz says, 'Hi Sara'
[Fri Nov 24 10:34:07 2000] You say, 'hi jozis how are you'
[Fri Nov 24 10:34:14 2000] Josiz says, 'I'm fine'
[Fri Nov 24 10:34:25 2000] Josiz says, 'We got to find Trond and Gunneh'
[Fri Nov 24 10:34:32 2000] You say, 'could you folow me please'
[Fri Nov 24 10:34:35 2000] Josiz says, 'Can you ask them where they are'
[Fri Nov 24 10:34:46 2000] Josiz says, 'Then we can find them more easy'
[Fri Nov 24 10:37:20 2000] Gunneh says, 'Sara'
[Fri Nov 24 10:37:31 2000] Gunneh says, 'Go to the roof'
[Fri Nov 24 10:39:05 2000] You say, 'hi how are you'
[Fri Nov 24 10:43:44 2000] Josiz says, 'You got a batwing for me?'
[Fri Nov 24 10:45:23 2000] You say, 'jozis you have to use the batwing to fly us out of here'
[Fri Nov 24 10:45:26 2000] Josiz says, 'Ok, look at Gunneh'
[Fri Nov 24 10:45:49 2000] Josiz says, 'Now you Sara'
[Fri Nov 24 10:46:30 2000] Josiz says, 'Follow me'

Sara, time 7

[Fri Dec 01 10:08:35 2000] You say, 'hei gunneh how are you'
[Fri Dec 01 10:08:45 2000] Gunneh says, 'I'm fine'
[Fri Dec 01 10:09:41 2000] Gunneh says, 'Hello my friends'
[Fri Dec 01 10:09:52 2000] You say, 'hello'
[Fri Dec 01 10:10:18 2000] Gunneh says, 'Today we have a new problem'
[Fri Dec 01 10:10:27 2000] You say, 'ok'
[Fri Dec 01 10:10:29 2000] Gunneh says, 'Do you remember Alberta from last time?'
[Fri Dec 01 10:10:40 2000] You say, 'yes i do'
[Fri Dec 01 10:10:44 2000] Gunneh says, 'She is now in the hands of some Evil monks'
[Fri Dec 01 10:10:57 2000] Gunneh says, 'She is now held as a prisoner in the house behind you'
[Fri Dec 01 10:11:06 2000] Gunneh says, 'We must help her'
[Fri Dec 01 10:11:20 2000] You say, 'ok'
[Fri Dec 01 10:11:31 2000] Gunneh says, 'I brought a friend'
[Fri Dec 01 10:11:53 2000] You say, 'what are we semosted to do'
[Fri Dec 01 10:12:24 2000] Gunneh says, 'He will go in front of us to scare the monks'
[Fri Dec 01 10:12:34 2000] Gunneh says, 'Let's us slowly go towards the building'
[Fri Dec 01 10:12:35 2000] You say, 'oki'
[Fri Dec 01 10:13:01 2000] Gunneh says, 'Stay behind me and helge, this could be dangerous'
[Fri Dec 01 10:13:10 2000] You say, 'ok'
[Fri Dec 01 10:14:02 2000] Helge has been slain by Guard Inofus!
[Fri Dec 01 10:14:13 2000] Gunneh says, 'OH NO, they killed him'
[Fri Dec 01 10:14:54 2000] Gunneh says, 'What shuold we do?'
[Fri Dec 01 10:14:59 2000] You say, 'we dont know'
[Fri Dec 01 10:15:12 2000] Gunneh says, 'Sara, you are a bright girl'
[Fri Dec 01 10:15:26 2000] You say, 'tes i know'
[Fri Dec 01 10:15:40 2000] Gunneh says, 'Try to talk to one of the monks, but be careful'
[Fri Dec 01 10:16:27 2000] You say, 'where do i find them'
[Fri Dec 01 10:16:55 2000] Piety says, 'What do you want?'
[Fri Dec 01 10:16:56 2000] You say, 'heloo'
[Fri Dec 01 10:17:13 2000] You say, 'i nedd your help'
[Fri Dec 01 10:17:40 2000] Piety says, 'Why should I help you?'
[Fri Dec 01 10:18:12 2000] You say, 'because a monk killed uor frind'
[Fri Dec 01 10:18:23 2000] Piety says, 'Who is your friend?'
[Fri Dec 01 10:18:56 2000] You say, 'hes name is helge'
[Fri Dec 01 10:19:03 2000] Piety says, 'Why should I care about his death?'
[Fri Dec 01 10:19:51 2000] You say, 'because his my friend and hi nedds help'
[Fri Dec 01 10:20:09 2000] Piety says, 'Why do he need help, he's dead?'
[Fri Dec 01 10:21:20 2000] You say, 'hello reyia can you help me find alberta'
[Fri Dec 01 10:26:53 2000] Trond says, 'Sara, could I talk to you'
[Fri Dec 01 10:27:42 2000] You say, 'yes you mae'
[Fri Dec 01 10:28:25 2000] Piety says, 'I said, do you know Alberta?'
[Fri Dec 01 10:28:36 2000] You say, 'i dont know'
[Fri Dec 01 10:29:07 2000] Rita says, 'Hi sara'
[Fri Dec 01 10:29:22 2000] You say, 'hi rita'
[Fri Dec 01 10:29:33 2000] Rita says, 'Whats up?'
[Fri Dec 01 10:29:56 2000] You say, 'i dont know'
[Fri Dec 01 10:30:06 2000] You say, 'do you'

[Fri Dec 01 10:30:21 2000] Rita says, 'I have heard about a guy called Josiz'

[Fri Dec 01 10:30:40 2000] Rita says, 'He is a magician'

[Fri Dec 01 10:30:47 2000] You say, 'what about him'

[Fri Dec 01 10:31:11 2000] Rita says, 'He could perhaps help you'

[Fri Dec 01 10:31:27 2000] You say, 'ok'

[Fri Dec 01 10:31:45 2000] Rita says, 'He can make people invisble'

[Fri Dec 01 10:31:55 2000] Rita says, 'And make them fly'

[Fri Dec 01 10:32:03 2000] You say, 'do you know hwere i can find him'

[Fri Dec 01 10:32:29 2000] Rita says, 'I don't know, look aroun '

[Fri Dec 01 10:33:17 2000] You say, 'do you see him'

[Fri Dec 01 10:35:38 2000] Rita says, 'Sara'

[Fri Dec 01 10:35:39 2000] Trond says, 'Hi sara'

[Fri Dec 01 10:35:47 2000] You say, 'hi rita'

[Fri Dec 01 10:35:54 2000] Rita says, 'Follow me'

[Fri Dec 01 10:36:35 2000] Rita says, 'Look for Josiz here'

[Fri Dec 01 10:41:19 2000] Josiz says, 'We got to get into the Monkbuiding somehow'

[Fri Dec 01 10:41:51 2000] You say, 'yes i know can you make me fly'

[Fri Dec 01 10:42:05 2000] Josiz says, 'Good Idea, Sara'

[Fri Dec 01 10:42:32 2000] Josiz says, 'You can fly in'

[Fri Dec 01 10:42:48 2000] You say, 'how do i do thaht'

[Fri Dec 01 10:43:12 2000] Josiz says, 'I can make you fly, just a moment .'

[Fri Dec 01 10:44:06 2000] You say, 'where can i find reberta'

[Fri Dec 01 10:44:56 2000] Josiz says, 'In there'

[Fri Dec 01 10:49:16 2000] You say, 'i dont know were to look for alberta'

[Fri Dec 01 10:49:25 2000] Josiz says, 'Follow me'

[Fri Dec 01 10:50:47 2000] You say, 'i dont know how to get in'

[Fri Dec 01 10:50:59 2000] Josiz says, 'You gotta step down to the ground'

[Fri Dec 01 10:51:41 2000] Josiz says, 'Let's look for Alberta'

[Fri Dec 01 10:51:47 2000] You say, 'ok'

[Fri Dec 01 10:52:16 2000] Josiz says, 'Go upstairs'

[Fri Dec 01 10:52:42 2000] Alberta says, 'HELP! HELP'

[Fri Dec 01 10:52:50 2000] You say, 'hi albeta are you ok'

[Fri Dec 01 10:52:50 2000] Alberta says, 'Who are you?'

[Fri Dec 01 10:53:12 2000] You say, 'im sara'

[Fri Dec 01 10:53:23 2000] Alberta says, 'I'm so afraid .'

[Fri Dec 01 10:53:26 2000] You say, 'im here to help you'

[Fri Dec 01 10:53:33 2000] Alberta says, 'Are you here to rescue me?'

[Fri Dec 01 10:53:43 2000] You say, 'yes but how'

[Fri Dec 01 10:53:52 2000] Josiz says, 'Come, let's get out of here'

[Fri Dec 01 10:54:04 2000] Alberta says, 'We have to run very fast'

[Fri Dec 01 10:54:13 2000] You say, 'how can i help you albeta'

[Fri Dec 01 10:54:35 2000] Josiz says, 'Lead the way, Sara'

[Fri Dec 01 10:54:35 2000] You say, 'ok run'

[Fri Dec 01 10:54:43 2000] Alberta says, 'Show me the way out'

[Fri Dec 01 10:55:01 2000] You say, 'fallow me'

[Fri Dec 01 10:55:19 2000] Alberta says, 'I am right bihind you'

[Fri Dec 01 10:55:56 2000] Gunneh says, 'HI ALBERTA, good to see you'

[Fri Dec 01 10:56:09 2000] You say, 'bye'

[Fri Dec 01 10:56:18 2000] Gunneh says, 'Sara WON, hurray'

Sara, time 8

[Thu Dec 07 11:08:55 2000] Josiz says, 'Hi Sara'
[Thu Dec 07 11:09:12 2000] You say, 'hi'
[Thu Dec 07 11:09:14 2000] Josiz says, 'You all know what to do?'
[Thu Dec 07 11:09:23 2000] You say, 'yes'
[Thu Dec 07 11:12:34 2000] Gunneh says, 'What is this?'
[Thu Dec 07 11:14:27 2000] You say, 'barel'
[Thu Dec 07 11:14:39 2000] You say, 'barrel'
[Thu Dec 07 11:15:05 2000] Gunneh says, 'What do you use a barrel for?'
[Thu Dec 07 11:15:26 2000] You say, 'water'
[Thu Dec 07 11:15:47 2000] Djack says, 'Good Sara'
[Thu Dec 07 11:15:50 2000] You say, 'yes'
[Thu Dec 07 11:17:32 2000] Josiz says, 'Ok, watch'
[Thu Dec 07 11:17:57 2000] Reidar says, 'A box'
[Thu Dec 07 11:19:12 2000] Gunneh says, 'What acan you use this for?'
[Thu Dec 07 11:19:38 2000] You say, 'to put things in it'
[Thu Dec 07 11:20:00 2000] Djack says, 'GoodSara?'
[Thu Dec 07 11:21:07 2000] You say, 'a desk'
[Thu Dec 07 11:21:35 2000] Djack says, 'To bad Sara thats not right'
[Thu Dec 07 11:22:47 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:23:09 2000] You say, 'to put close'
[Thu Dec 07 11:34:12 2000] Gunneh says, 'Sara, any suggestion?'
[Thu Dec 07 11:34:46 2000] You say, 'no'
[Thu Dec 07 11:35:40 2000] Gunneh says, 'Sara?'

Reidar, time 1 og 2

[Fri Oct 13 09:58:56 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 10:05:37 2000] You say, 'yes i am'
[Fri Oct 13 10:07:32 2000] Gunneh says, 'Reidar, follow me'
[Fri Oct 13 10:08:04 2000] Gunneh says, 'In here'
[Fri Oct 13 10:08:21 2000] You say, 'where are we'
[Fri Oct 13 10:10:52 2000] Josiz says, 'Hi Reidar'
[Fri Oct 13 10:11:03 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 13 10:11:20 2000] Josiz says, 'Can I help you in some way?'
[Fri Oct 13 10:11:40 2000] You say, 'do you got some water'
[Fri Oct 13 10:12:16 2000] Josiz says, 'No, you have to buy it from the lady next to me'
[Fri Oct 13 10:12:55 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 13 10:13:45 2000] You say, 'Do you got some water'
[Fri Oct 13 10:13:58 2000] Josiz says, 'Point at the lady'
[Fri Oct 13 10:14:02 2000] Josiz says, 'Click your right mousebutton'
[Fri Oct 13 10:14:09 2000] Pincia Brownloe says 'Hi there Reidar, just browsing? Have you seen the Small Cloth Choker I just got in?'
[Fri Oct 13 10:15:44 2000] Pincia Brownloe tells you, 'That'll be 1 silver 4 copper per Water Flask'.
[Fri Oct 13 10:15:58 2000] You give 1 silver 4 copper to Pincia Brownloe.
[Fri Oct 13 10:16:27 2000] You say, 'God bye'
[Fri Oct 13 10:17:25 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 13 10:17:25 2000] Gunneh says, 'Hi reidar'
[Fri Oct 13 10:17:52 2000] Gunneh says, 'Do you have something for me?'
[Fri Oct 13 10:18:16 2000] You say, 'Yes'
[Fri Oct 13 10:18:26 2000] Gunneh says, 'Ok'
[Fri Oct 13 10:37:44 2000] You say, 'What happens now'
[Fri Oct 13 10:39:51 2000] Gunneh says, 'Hi again'
[Fri Oct 13 10:39:59 2000] Gunneh says, 'Today we are going to make ratsandwich'
[Fri Oct 13 10:40:10 2000] Gunneh says, 'Do you see the map in front of you?'

[Fri Oct 13 10:40:21 2000] You say, 'Yes'
[Fri Oct 13 10:40:56 2000] Gunneh says, 'Go to Shop 2 and buy a loaf of bread'
[Fri Oct 13 10:41:12 2000] Gunneh says, 'But before that you have to get some money'
[Fri Oct 13 10:41:26 2000] Gunneh says, 'Try and find my friend Josiz'
[Fri Oct 13 10:41:52 2000] Gunneh says, 'He can help you, but he is an old man so be polite'
[Fri Oct 13 10:42:03 2000] Gunneh says, 'Follow me and I can show you the way'
[Fri Oct 13 10:42:17 2000] You say, 'I cant hear what you are saing'
[Fri Oct 13 10:45:26 2000] Josiz says, 'What do you need money for?'
[Fri Oct 13 10:45:58 2000] You say, 'I must by some bread'
[Fri Oct 13 10:46:38 2000] Josiz says, 'Do you eat BREAD !'
[Fri Oct 13 10:46:51 2000] You say, 'Yes'
[Fri Oct 13 10:47:17 2000] Josiz says, 'I never eat bread'
[Fri Oct 13 10:47:33 2000] Josiz says, 'I like sandwich better'
[Fri Oct 13 10:47:38 2000] Josiz says, 'Do you?'
[Fri Oct 13 10:48:36 2000] You say, 'Do you have rats'
[Fri Oct 13 10:50:11 2000] Josiz says, 'You have to buy bread in the shop'
[Fri Oct 13 10:50:39 2000] You say, 'Where is the shop'
[Fri Oct 13 10:51:42 2000] Josiz says, 'Now you got money Reidar'
[Fri Oct 13 10:51:51 2000] Josiz says, 'Go and buy some bread'
[Fri Oct 13 10:53:05 2000] You say, 'Where should i go'
[Fri Oct 13 10:53:22 2000] Josiz says, 'The shop has a green sign on the wall, follow me'
[Fri Oct 13 10:53:50 2000] Josiz says, 'Straight ahead'
[Fri Oct 13 10:54:42 2000] You say, 'Hi!'
[Fri Oct 13 10:54:56 2000] You say, 'do you got some bread'
[Fri Oct 13 10:56:45 2000] Josiz says, 'If I got some bread?'
[Fri Oct 13 10:57:41 2000] Josiz says, 'And you want sandwich?'
[Fri Oct 13 10:57:56 2000] You say, 'Yes i do'
[Fri Oct 13 10:58:05 2000] Josiz says, 'You gotta find an oven to make a sandwich'
[Fri Oct 13 10:59:40 2000] You say, 'How are you doing'
[Fri Oct 13 11:00:56 2000] You say, 'Where can i by some rats'
[Fri Oct 13 11:01:09 2000] Josiz says, 'I can give you some'
[Fri Oct 13 11:01:25 2000] You say, 'Thanks'
[Fri Oct 13 11:03:53 2000] Josiz says, 'Now you have to put the bread and the meat in the oven'
[Fri Oct 13 11:04:31 2000] You have fashioned the items together to create something new!
[Fri Oct 13 11:08:03 2000] Guard Inofus looks your way apprehensively -- what would you like your tombstone to say?
[Fri Oct 13 11:08:26 2000] You say, 'Wil you fight me'
[Fri Oct 13 11:09:47 2000] Josiz says, 'Hi Reidar, follow me'
[Fri Oct 13 11:11:15 2000] You say, 'Where can i find some bread'
[Fri Oct 13 11:11:46 2000] Gunneh says, 'And now the prices'
[Fri Oct 13 11:13:46 2000] Josiz says, 'And you were unlucky Reidar .'
[Fri Oct 13 11:14:02 2000] You say, 'Igues so'
[Fri Oct 13 11:15:45 2000] Gunneh says, 'Reidar come to me'
[Fri Oct 13 11:15:50 2000] You say, 'What happends with me'

Reidar, time 3

[Fri Oct 20 10:35:02 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'
[Fri Oct 20 10:35:15 2000] Gunneh says, 'I've got some bad news'
[Fri Oct 20 10:35:25 2000] You say, 'What is it'

[Fri Oct 20 10:38:23 2000] You say, 'Hi tree'
[Fri Oct 20 10:38:37 2000] Josiz says, 'I'm not a tree.'
[Fri Oct 20 10:38:55 2000] Josiz says, 'You got to get me out!'
[Fri Oct 20 10:39:42 2000] You say, 'how do we do that tree'
[Fri Oct 20 10:40:53 2000] Torlig Mudel says 'Hi there Trond, just browsing? Have you seen the Pale Green Potion I just got in?'
[Fri Oct 20 10:41:05 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 20 10:43:04 2000] Josiz says, 'You know the brown, empty building?'
[Fri Oct 20 10:43:19 2000] You say, 'No'
[Fri Oct 20 10:45:16 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 20 10:45:37 2000] Rita says, 'Hi, reidar'
[Fri Oct 20 10:46:19 2000] Josiz says, 'An axe, thx'
[Fri Oct 20 10:47:50 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 20 10:47:58 2000] Josiz says, 'Thanks folks, how did you get the axe?'
[Fri Oct 20 10:48:05 2000] You say, 'how are you'
[Fri Oct 20 10:48:35 2000] Josiz says, 'How did you get the axe?'
[Fri Oct 20 10:49:55 2000] You say, 'I talked to rita'
[Fri Oct 20 10:50:18 2000] Josiz says, 'Rita?'
[Fri Oct 20 10:50:28 2000] You say, 'yes'
[Fri Oct 20 10:50:36 2000] Josiz says, 'I see!'
[Fri Oct 20 10:51:39 2000] Josiz says, 'Bring the axe to Gunneh'
[Fri Oct 20 10:51:50 2000] Josiz says, 'He will reward you'
[Fri Oct 20 10:54:17 2000] You say, 'hi i got an axe'
[Fri Oct 20 10:54:40 2000] Gunneh says, 'Ok find josiz reidar'
[Fri Oct 20 10:55:11 2000] You say, 'Hi is lose '
[Fri Oct 20 10:56:51 2000] You say, 'Gunneh joziz is lose he told me to give my axe to you'
[Fri Oct 20 11:01:18 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 20 11:01:26 2000] Josiz says, 'Hi all'
[Fri Oct 20 11:01:57 2000] You say, 'hi'
[Fri Oct 20 11:02:16 2000] You say, 'what hapen to your face'
[Fri Oct 20 11:02:25 2000] Josiz says, 'It got ugly'
[Fri Oct 20 11:03:04 2000] You say, 'Hi'
[Fri Oct 20 11:05:20 2000] You say, 'How did you get ugly'
[Fri Oct 20 11:05:30 2000] Gunneh says, 'You did find to Reidar'
[Fri Oct 20 11:06:39 2000] You say, 'Yes i was a little unnluckey last time'
[Fri Oct 20 11:07:11 2000] Josiz says, 'You were unlucky Reidar, no doubt about that'
[Fri Oct 20 11:07:53 2000] You say, 'Jozic how did you get uggly'

Reidar, time 4

[Fri Nov 10 10:03:55 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'
[Fri Nov 10 10:03:59 2000] You say, 'Hello'
[Fri Nov 10 10:04:06 2000] Gunneh says, 'How are you?'
[Fri Nov 10 10:04:30 2000] Gunneh says, 'It's raining'
[Fri Nov 10 10:04:35 2000] Sara says, 'I am fine'
[Fri Nov 10 10:04:36 2000] You say, 'Werry good'
[Fri Nov 10 10:05:07 2000] You say, 'Yea ive kind of nowdes that'
[Fri Nov 10 10:05:28 2000] Gunneh says, 'Look, someone is coming!'
[Fri Nov 10 10:05:39 2000] Josiz says, 'I feel grumpy today. I hate to see so many happy people.'
[Fri Nov 10 10:05:53 2000] You say, 'Hey yozis'
[Fri Nov 10 10:05:59 2000] Trond says, 'Hail'
[Fri Nov 10 10:06:06 2000] Josiz says, 'Hi what !'
[Fri Nov 10 10:06:09 2000] Trond says, 'Hi josiz'

[Fri Nov 10 10:06:15 2000] Josiz says, 'I feel grumpy today. I hate to see so many happy people.'

[Fri Nov 10 10:06:40 2000] Gunneh says, 'HELP. Josiz has become evil. He made me invisible. HELP '

[Fri Nov 10 10:06:54 2000] Gunneh says, 'You must help me get visible again. Can you help me?'

[Fri Nov 10 10:07:24 2000] You say, 'of course pal'

[Fri Nov 10 10:07:35 2000] You say, 'i wil help you'

[Fri Nov 10 10:14:00 2000] Josiz says, 'What do you want? I'm not in a good mood today.'

[Fri Nov 10 10:14:14 2000] You say, 'wy'

[Fri Nov 10 10:15:51 2000] Josiz says, 'Can you do that, Reidar and Trond?'

[Fri Nov 10 10:16:02 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 10 10:16:20 2000] Josiz says, 'I want to talk to a woman my size'

[Fri Nov 10 10:16:33 2000] You say, 'ok'

[Fri Nov 10 10:17:05 2000] Josiz says, 'Reidar waits here, while Trond finds me a woman'

[Fri Nov 10 10:17:22 2000] Josiz says, 'It's that ok'

[Fri Nov 10 10:17:35 2000] You say, 'Yes'

[Fri Nov 10 10:17:42 2000] Josiz says, 'Reidar, where were you?'

[Fri Nov 10 10:17:56 2000] You say, 'Took a walk'

[Fri Nov 10 10:18:23 2000] Josiz says, 'Where did you walk?'

[Fri Nov 10 10:20:18 2000] You say, 'To some cind of pallas'

[Fri Nov 10 10:20:34 2000] Josiz says, 'Pallas? What is pallas?'

[Fri Nov 10 10:21:02 2000] You say, 'pallace'

[Fri Nov 10 10:21:21 2000] Josiz says, 'Ok, what did it look like?'

[Fri Nov 10 10:22:10 2000] You say, 'it was menny guards and a huge ballkony'

[Fri Nov 10 10:22:32 2000] Josiz says, 'Did you meet anyone there?'

[Fri Nov 10 10:23:01 2000] Josiz says, 'Did you talk to anyone?'

[Fri Nov 10 10:23:07 2000] You say, 'no but i was killd by a guard'

[Fri Nov 10 10:23:22 2000] You say, 'on the ballkoney'

[Fri Nov 10 10:23:39 2000] Josiz says, 'Maybe you should have stayed by the stage then?'

[Fri Nov 10 10:23:53 2000] You say, 'may be'

[Fri Nov 10 10:24:06 2000] You say, 'but i got lost'

[Fri Nov 10 10:24:16 2000] Josiz says, 'This town isn't safe for people like you'

[Fri Nov 10 10:24:38 2000] Josiz says, 'You should be careful around here'

[Fri Nov 10 10:25:21 2000] You say, 'wat about your self uglly'

[Fri Nov 10 10:27:00 2000] Josiz says, 'You call me ugly, Reidar?'

[Fri Nov 10 10:27:17 2000] You say, 'Me'

[Fri Nov 10 10:27:22 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 10 10:28:47 2000] Josiz says, 'So, shall I help you in any way?'

[Fri Nov 10 10:29:10 2000] You say, 'what can i do ugley'

[Fri Nov 10 10:36:44 2000] Gunneh says, 'What did Josiz say?'

[Fri Nov 10 10:37:51 2000] You say, 'He caled me ygley'

[Fri Nov 10 10:38:27 2000] You say, 'Hi beutyful'

[Fri Nov 10 10:38:55 2000] Alberta tells you, 'Hey'

[Fri Nov 10 10:39:21 2000] You say, 'want to go out some time'

[Fri Nov 10 10:39:44 2000] Alberta tells you, 'Hehe. Yes, but I have to go now. See you!'

Reidar, time 5

[Fri Nov 17 10:00:41 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'

[Fri Nov 17 10:01:12 2000] Gunneh says, 'Do you remember what happened last time?'

[Fri Nov 17 10:02:14 2000] You say, 'of course'

[Fri Nov 17 10:02:14 2000] Gunneh says, 'There was something wrong with Josiz'

[Fri Nov 17 10:02:36 2000] You say, 'i got kild 5 times'

[Fri Nov 17 10:02:38 2000] Gunneh says, 'Do you remember what he looked like?'

[Fri Nov 17 10:03:07 2000] You say, 'like a dorke'

[Fri Nov 17 10:03:32 2000] Gunneh says, 'He had become evil'

[Fri Nov 17 10:03:53 2000] Gunneh says, 'He made me invisible'

[Fri Nov 17 10:04:11 2000] You say, 'yes he did'

[Fri Nov 17 10:04:08 2000] Gunneh says, 'We must find Josiz and help him'

[Fri Nov 17 10:04:24 2000] You say, 'ookeey'

[Fri Nov 17 10:04:18 2000] Gunneh says, 'Can you think of a way to help him?'

[Fri Nov 17 10:04:33 2000] You say, 'no'

[Fri Nov 17 10:04:56 2000] Gunneh says, 'Try to talk to people you meet. They can probably help you.'

[Fri Nov 17 10:05:02 2000] You say, 'okey'

[Fri Nov 17 10:06:10 2000] Alberta says, 'Hi'

[Fri Nov 17 10:06:13 2000] You say, 'wat about our date'

[Fri Nov 17 10:07:29 2000] Gunneh says, 'Hi reidar'

[Fri Nov 17 10:07:39 2000] You say, 'hi'

[Fri Nov 17 10:07:50 2000] Alberta says, 'Hello?What's up?'

[Fri Nov 17 10:08:00 2000] You say, 'how can i help jozis beutyfoul'

[Fri Nov 17 10:08:20 2000] Alberta says, 'Tell me what's happened.'

[Fri Nov 17 10:08:33 2000] You say, 'i got kiled'

[Fri Nov 17 10:09:15 2000] Alberta says, 'Jozis is evil? ok. How did that happen?'

[Fri Nov 17 10:09:35 2000] You say, 'dont now'

[Fri Nov 17 10:10:01 2000] You say, 'but hi made guennhe ivisseball'

[Fri Nov 17 10:10:04 2000] Alberta says, 'Yes, maybe I can help you.'

[Fri Nov 17 10:10:24 2000] You say, 'realy'

[Fri Nov 17 10:10:34 2000] You say, 'how'

[Fri Nov 17 10:10:58 2000] Alberta says, 'I must know exactly what happened first .'

[Fri Nov 17 10:11:14 2000] You say, 'you have big tits'

[Fri Nov 17 10:12:05 2000] You say, 'u have big tits'

[Fri Nov 17 10:12:39 2000] Alberta says, 'Whatch your mouth, Reidar !'

[Fri Nov 17 10:13:18 2000] You say, 'my name is not reidar my name is jack'

[Fri Nov 17 10:13:20 2000] Alberta says, 'Ok'

[Fri Nov 17 10:13:37 2000] You say, 'jack'

[Fri Nov 17 10:14:35 2000] Gunneh says, 'Hi reidar'

[Fri Nov 17 10:15:02 2000] You say, 'what do yo do here and where is alberta'

[Fri Nov 17 10:15:06 2000] Gunneh says, 'How's going?'

[Fri Nov 17 10:15:19 2000] You say, 'i got kiled'

[Fri Nov 17 10:15:24 2000] Gunneh says, 'Alberta is outside'

[Fri Nov 17 10:15:25 2000] You say, 'again'

[Fri Nov 17 10:15:34 2000] Gunneh says, 'I saw it'

[Fri Nov 17 10:15:40 2000] You say, 'outside'

[Fri Nov 17 10:15:42 2000] Gunneh says, 'What happened?'

[Fri Nov 17 10:15:51 2000] You say, 'se you laiter'

[Fri Nov 17 10:16:35 2000] You say, 'when sould we have the weding'

[Fri Nov 17 10:17:56 2000] Alberta says, 'You are not good looking, you know .'

[Fri Nov 17 10:20:22 2000] Alberta waves.

[Fri Nov 17 10:20:46 2000] Alberta says, 'Hi again'

[Fri Nov 17 10:21:04 2000] You say, 'if i make the qest i want to be bether looking'

[Fri Nov 17 10:21:16 2000] Alberta says, 'Hehe'

[Fri Nov 17 10:21:38 2000] Alberta says, 'I think I can help you .'

[Fri Nov 17 10:21:40 2000] You say, 'what sold i do'

[Fri Nov 17 10:22:06 2000] Alberta says, 'I am a musician '

[Fri Nov 17 10:22:11 2000] You say, 'i am sorry that i sad this nasti things'

[Fri Nov 17 10:22:20 2000] Alberta says, 'Thats ok.'

[Fri Nov 17 10:22:34 2000] You say, 'thank you'

[Fri Nov 17 10:22:53 2000] Alberta says, 'Do you think it will help your evil friend if I play him a song?'

[Fri Nov 17 10:22:58 2000] You say, 'so '

[Fri Nov 17 10:23:15 2000] You say, 'imaybe'

[Fri Nov 17 10:23:15 2000] Alberta says, '? '

[Fri Nov 17 10:23:39 2000] Alberta says, 'Yes, it usually makes people happier.'

[Fri Nov 17 10:24:16 2000] You say, 'do you now whre yozis is'

[Fri Nov 17 10:24:21 2000] Alberta says, 'I think it would help if his friend Gunneh joined the song .'

[Fri Nov 17 10:24:35 2000] You say, 'ok'

[Fri Nov 17 10:24:49 2000] You say, 'i wil get him wait here'

[Fri Nov 17 10:25:23 2000] Gunneh says, 'Hi reidar'

[Fri Nov 17 10:25:38 2000] Gunneh says, 'What's up?'

[Fri Nov 17 10:25:42 2000] You say, 'hi do you want to yoin albertas song'

[Fri Nov 17 10:25:55 2000] Gunneh says, 'Song?'

[Fri Nov 17 10:26:31 2000] You say, 'she want to sing yozis a song so he vil be happye'

[Fri Nov 17 10:27:02 2000] Gunneh says, 'Does that help?'

[Fri Nov 17 10:27:12 2000] You say, 'she say so'

[Fri Nov 17 10:27:39 2000] Gunneh says, 'Ok, I heard that music can break spells .'

[Fri Nov 17 10:28:00 2000] You say, 'so you wil help us'

[Fri Nov 17 10:28:15 2000] Gunneh says, 'Yes I can help'

[Fri Nov 17 10:28:41 2000] You say, 'folow me then'

[Fri Nov 17 10:28:41 2000] Gunneh says, 'Go and get Josi '

[Fri Nov 17 10:29:38 2000] You say, 'hi jozis'

[Fri Nov 17 10:29:51 2000] Josiz says, 'What do you want?'

[Fri Nov 17 10:30:12 2000] You say, 'do you want to here alberta play the guitar'

[Fri Nov 17 10:30:31 2000] Josiz says, 'Why would I hear music?'

[Fri Nov 17 10:30:42 2000] Josiz says, 'Do I look like I like music?'

[Fri Nov 17 10:31:00 2000] You say, 'becose if you do i vil give you some gold'

[Fri Nov 17 10:31:20 2000] Josiz says, 'Gold, that's better. How much gold for me?'

[Fri Nov 17 10:31:37 2000] You say, 'wait and se'

[Fri Nov 17 10:31:50 2000] Josiz says, 'Hmmm, are you tempting me?'

[Fri Nov 17 10:32:09 2000] You say, 'yes i shore do'

[Fri Nov 17 10:32:10 2000] Josiz says, 'You promise I will get gold?'

[Fri Nov 17 10:32:18 2000] You say, 'yes'

[Fri Nov 17 10:32:24 2000] You say, 'i sveal'

[Fri Nov 17 10:32:30 2000] Josiz says, 'Ok, show me the way then'

[Fri Nov 17 10:32:40 2000] You say, 'folow me'

[Fri Nov 17 10:33:44 2000] Gunneh says, 'Hi again, my friends!'

[Fri Nov 17 10:33:47 2000] You say, 'i foun jozis'

[Fri Nov 17 10:33:58 2000] Gunneh says, 'Hi Josiz'

[Fri Nov 17 10:34:00 2000] Alberta says, 'Should we get Gunneh to play as well?'

[Fri Nov 17 10:34:21 2000] You say, 'ok'

[Fri Nov 17 10:34:22 2000] Gunneh says, 'Shall we play'
[Fri Nov 17 10:34:56 2000] Gunneh says, '1 2 3'
[Fri Nov 17 10:35:01 2000] Alberta says, 'Dam dam dam'
[Fri Nov 17 10:36:31 2000] Josiz says, 'Oh, where am I?'
[Fri Nov 17 10:36:59 2000] Josiz says, 'What happened?'
[Fri Nov 17 10:37:01 2000] You say, 'yoyu are yor selfe again'
[Fri Nov 17 10:37:06 2000] Gunneh says, 'Reidar'
[Fri Nov 17 10:37:23 2000] You say, 'yes master'
[Fri Nov 17 10:37:24 2000] Gunneh says, 'YOU WON'
[Fri Nov 17 10:37:43 2000] You say, 'thank you master'
[Fri Nov 17 10:37:51 2000] Josiz says, 'Who made me myself again?'
[Fri Nov 17 10:38:12 2000] You say, 'i did sir'
[Fri Nov 17 10:38:17 2000] Josiz says, 'Was it you Sara?'
[Fri Nov 17 10:38:36 2000] You say, 'no it ewas me sir'

Reidar, time 7

[Fri Dec 01 09:58:10 2000] Logging to 'eqlog.txt' is now *ON*.
[Fri Dec 01 09:58:26 2000] Your strength fades.
[Fri Dec 01 10:02:37 2000] Sara says, 'Hei gunneh how are you'
[Fri Dec 01 10:02:46 2000] Gunneh says, 'I'm fine'
[Fri Dec 01 10:03:02 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:19 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:25 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:26 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:27 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:27 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:03:27 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:03:42 2000] Gunneh says, 'Hello my friends'
[Fri Dec 01 10:03:53 2000] Sara says, 'Hello'
[Fri Dec 01 10:04:19 2000] Kembyene says, 'Hail Rebbi Willend'
[Fri Dec 01 10:04:19 2000] Gunneh says, 'Today we have a new problem'
[Fri Dec 01 10:04:19 2000] You say, 'hii'
[Fri Dec 01 10:04:28 2000] Sara says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:04:30 2000] Gunneh says, 'Do you remember Alberta from last time?'
[Fri Dec 01 10:04:38 2000] You say, 'yes'
[Fri Dec 01 10:04:41 2000] Sara says, 'Yes i do'
[Fri Dec 01 10:04:45 2000] Gunneh says, 'She is now in the hands of some Evil monks'
[Fri Dec 01 10:04:48 2000] Kembyene says, 'Hail Janam Rekish'
[Fri Dec 01 10:04:58 2000] Gunneh says, 'She is now held as a prisoner in the house behind you'
[Fri Dec 01 10:05:07 2000] Gunneh says, 'We must help her'
[Fri Dec 01 10:05:14 2000] You say, 'ok'
[Fri Dec 01 10:05:17 2000] Trond says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:05:21 2000] Sara says, 'Ok'

[Fri Dec 01 10:05:32 2000] Gunneh says, 'I brought a friend'
[Fri Dec 01 10:05:43 2000] You say, 'were is he'
[Fri Dec 01 10:05:54 2000] Sara says, 'What are we semosted to do'
[Fri Dec 01 10:06:13 2000] Helge waves.
[Fri Dec 01 10:06:22 2000] Trond says, 'Yes'
[Fri Dec 01 10:06:24 2000] Helge waves.
[Fri Dec 01 10:06:26 2000] Gunneh says, 'He will go in front of us to scare the monks'
[Fri Dec 01 10:06:34 2000] Trond says, 'He is ugly'
[Fri Dec 01 10:06:35 2000] Gunneh says, 'Let's us slowly go towards the building'
[Fri Dec 01 10:06:36 2000] Sara says, 'Oki'
[Fri Dec 01 10:06:37 2000] You say, 'old dirty basterd'
[Fri Dec 01 10:06:45 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:06:48 2000] Mouse control activated. Use right mouse button.
[Fri Dec 01 10:06:49 2000] Helge says, 'Hei my name is helge'
[Fri Dec 01 10:06:53 2000] Trond says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:07:02 2000] Gunneh says, 'Stay behind me and helge, this could be dangerous'
[Fri Dec 01 10:07:12 2000] Sara says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:07:45 2000] Reidar saved.
[Fri Dec 01 10:07:49 2000] Gunneh says, 'STOP HERE, EVERYBODY'
[Fri Dec 01 10:08:02 2000] Guard Inofus says 'Stand where you are, scum!!
[Fri Dec 01 10:08:03 2000] Guard Inofus says 'Filthy Trolls like you must die!'
[Fri Dec 01 10:08:03 2000] Guard Inofus says 'Let your death be a warning to all who dare oppose the Freeport Militia!
[Fri Dec 01 10:08:03 2000] Helge has been slain by Guard Inofus!
[Fri Dec 01 10:08:14 2000] Gunneh says, 'OH NO, they killed him'
[Fri Dec 01 10:08:22 2000] Gunneh says, 'Be careful, don't go any closer'
[Fri Dec 01 10:08:23 2000] Trond says, 'Ooooops'
[Fri Dec 01 10:08:32 2000] Trond says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:08:36 2000] Gunneh says, 'What shuold we do?'
[Fri Dec 01 10:08:37 2000] Trond says, 'Dork'
[Fri Dec 01 10:08:45 2000] You say, 'aa faen hva skjedde'
[Fri Dec 01 10:08:55 2000] Gunneh says, 'What shuold we do?'
[Fri Dec 01 10:08:56 2000] Trond says, 'Kill the gards'
[Fri Dec 01 10:09:01 2000] Sara says, 'We dont know'
[Fri Dec 01 10:09:13 2000] Gunneh says, 'Sara, you are a bright girl'
[Fri Dec 01 10:09:22 2000] Gunneh says, 'Try to talk to one of the monks, but be careful'
[Fri Dec 01 10:09:23 2000] You say, 'we can make helge sit on them'
[Fri Dec 01 10:09:27 2000] Sara says, 'Tes i know'
[Fri Dec 01 10:09:38 2000] Gunneh says, 'Sara, you are a bright girl'
[Fri Dec 01 10:09:38 2000] You say, 'then they die'
[Fri Dec 01 10:09:41 2000] Gunneh says, 'Try to talk to one of the monks, but be careful'
[Fri Dec 01 10:09:49 2000] Mouse control deactivated.
[Fri Dec 01 10:10:04 2000] Gunneh says, 'Go over the bridge, sara'
[Fri Dec 01 10:10:12 2000] Trond says, 'Go ahead sara'
[Fri Dec 01 10:10:20 2000] Gunneh says, 'Talk to Piety'
[Fri Dec 01 10:10:29 2000] Sara says, 'Where do i find them'
[Fri Dec 01 10:10:53 2000] Gunneh says, 'Trond and Reidar .'
[Fri Dec 01 10:10:57 2000] Sara says, 'Heloo'
[Fri Dec 01 10:11:01 2000] Gunneh says, 'Trond and Reidar .'
[Fri Dec 01 10:11:14 2000] You say, 'hi'
[Fri Dec 01 10:11:15 2000] Sara says, 'I nedd your help'
[Fri Dec 01 10:11:20 2000] Gunneh says, 'I think Helges little brother is hiding behind the stage'

[Fri Dec 01 10:11:35 2000] Gunneh says, 'Go over there and tell him what happened'

[Fri Dec 01 10:11:51 2000] Helge says, 'Helo'

[Fri Dec 01 10:11:59 2000] Helge says, 'Who are you?'

[Fri Dec 01 10:12:01 2000] You say, 'hi helge how are you'

[Fri Dec 01 10:12:17 2000] Trond says, 'Hi'

[Fri Dec 01 10:12:21 2000] Helge says, 'Fine thank you'

[Fri Dec 01 10:12:26 2000] You say, 'i am reidar the sex bomb'

[Fri Dec 01 10:12:27 2000] Helge says, 'What has happened?'

[Fri Dec 01 10:12:43 2000] You say, 'your brother is ded'

[Fri Dec 01 10:12:49 2000] Helge says, 'Is my brother dead?'

[Fri Dec 01 10:12:51 2000] You say, 'i am sorry'

[Fri Dec 01 10:12:53 2000] Trond says, 'They killed your bro'

[Fri Dec 01 10:13:01 2000] Helge says, 'Where is he now?'

[Fri Dec 01 10:13:11 2000] You say, 'in hewan'

[Fri Dec 01 10:13:21 2000] Trond says, 'Or hell'

[Fri Dec 01 10:13:26 2000] You say, 'or down stairs'

[Fri Dec 01 10:13:32 2000] Helge says, '? '

[Fri Dec 01 10:13:44 2000] You say, 'hi is ded'

[Fri Dec 01 10:13:47 2000] Trond says, 'So i say, lets kill the batsards'

[Fri Dec 01 10:13:53 2000] Helge says, 'Who are these evil people that killed him?'

[Fri Dec 01 10:13:59 2000] Trond says, 'Opppps i mean bastards'

[Fri Dec 01 10:14:13 2000] Trond says, 'Just some guards'

[Fri Dec 01 10:14:18 2000] You say, 'they are som evil monks'

[Fri Dec 01 10:14:43 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:14:45 2000] Trond says, 'Shood be an easy match for a gay like you'

[Fri Dec 01 10:14:48 2000] You say, 'com folow me and we will kill them'

[Fri Dec 01 10:14:56 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:14:58 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:15:02 2000] Trond says, 'Kill kill kill'

[Fri Dec 01 10:15:17 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:15:39 2000] Helge says, 'Come back'

[Fri Dec 01 10:16:02 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:16:07 2000] Trond says, 'Kome on'

[Fri Dec 01 10:16:13 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Trond says, 'Do you wone stand around all day'

[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Helge says, 'Listen to me!'

[Fri Dec 01 10:16:29 2000] You say, 'com on we will read you a bedtime story'

[Fri Dec 01 10:16:30 2000] Trond says, 'Ok'

[Fri Dec 01 10:16:38 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:16:45 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'

[Fri Dec 01 10:16:46 2000] Trond says, 'Why'

[Fri Dec 01 10:17:02 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'

[Fri Dec 01 10:17:06 2000] Trond says, 'OK, what is itching you'

[Fri Dec 01 10:17:16 2000] Helge says, '? '

[Fri Dec 01 10:17:33 2000] Rita says, 'Hvor?'

[Fri Dec 01 10:17:43 2000] Trond says, 'Bye'

[Fri Dec 01 10:17:44 2000] You say, 'if you want us to help you you have to come with os'

[Fri Dec 01 10:17:59 2000] Reidar saved.

[Fri Dec 01 10:18:01 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:18:14 2000] You say, 'why'

[Fri Dec 01 10:18:30 2000] Helge says, 'Me want you to gues my riddles'

[Fri Dec 01 10:18:47 2000] You say, 'ok'

[Fri Dec 01 10:18:52 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'

[Fri Dec 01 10:19:00 2000] You say, 'do your best shoes'

[Fri Dec 01 10:19:19 2000] Helge says, 'What do birds do that we don't?'

[Fri Dec 01 10:19:30 2000] You say, 'fly'

[Fri Dec 01 10:19:41 2000] Helge says, 'Yes'

[Fri Dec 01 10:19:55 2000] Helge says, 'You are verry bright'

[Fri Dec 01 10:20:02 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'

[Fri Dec 01 10:20:11 2000] Rita is looking at your equipment...

[Fri Dec 01 10:20:14 2000] You say, 'and the colour of air is nothing i belive'

[Fri Dec 01 10:20:21 2000] Rita says, 'Hi Reidar'

[Fri Dec 01 10:20:38 2000] Helge says, 'That is right my friend'

[Fri Dec 01 10:20:55 2000] Helge says, 'I have a price for you'

[Fri Dec 01 10:21:27 2000] Rita says, 'Reidar, push trade'

[Fri Dec 01 10:21:32 2000] Reidar saved.

[Fri Dec 01 10:21:33 2000] You say, 'if we are don could we help the spirit of your brother'

[Fri Dec 01 10:21:42 2000] Helge says, 'Give these things to Josiz, he will understand'

[Fri Dec 01 10:21:57 2000] Helge says, 'Find jozis'

[Fri Dec 01 10:22:55 2000] You can't reach that, get closer.

[Fri Dec 01 10:25:11 2000] You have become better at Swimming! (4)

[Fri Dec 01 10:25:26 2000] Josiz says, 'Hi Ridar, what are you doing here?'

[Fri Dec 01 10:25:26 2000] You say, 'hi josiz'

[Fri Dec 01 10:25:53 2000] Reidar saved.

[Fri Dec 01 10:25:56 2000] Josiz says, 'And what is that for?'

[Fri Dec 01 10:26:16 2000] You say, 'helge said you wil understand'

[Fri Dec 01 10:26:27 2000] Josiz says, 'A birds claw?'

[Fri Dec 01 10:26:38 2000] Josiz says, 'What should I do with that?'

[Fri Dec 01 10:26:40 2000] You say, 'yes'

[Fri Dec 01 10:26:49 2000] You say, 'i dont now'

[Fri Dec 01 10:26:51 2000] Josiz says, 'And who is Helge anyway?'

[Fri Dec 01 10:27:19 2000] You say, 'this big fat gay ho lost his brother to day'

[Fri Dec 01 10:27:30 2000] Josiz says, 'Big fat, hehe'

[Fri Dec 01 10:27:51 2000] You say, 'yea'

[Fri Dec 01 10:27:54 2000] Josiz says, 'Don't think I know him'

[Fri Dec 01 10:28:08 2000] Josiz says, 'I think he fooled you .'

[Fri Dec 01 10:28:20 2000] Josiz says, 'What are you doing today anyway?'

[Fri Dec 01 10:28:21 2000] You say, 'he said you now wath to do'

[Fri Dec 01 10:28:46 2000] Josiz says, 'But what are you doing?'

[Fri Dec 01 10:29:03 2000] You say, 'to save a girl nemed alberta'

[Fri Dec 01 10:29:29 2000] Josiz says, 'I know her, what shall you save her from?'

[Fri Dec 01 10:29:44 2000] You say, 'some evil monks'

[Fri Dec 01 10:30:02 2000] Josiz says, 'Yes they are evil'

[Fri Dec 01 10:30:07 2000] You say, 'colud you folow me i will take'

[Fri Dec 01 10:30:13 2000] Josiz says, 'How can we rescue her?'

[Fri Dec 01 10:30:14 2000] You say, 'you to helge'

[Fri Dec 01 10:30:27 2000] Josiz says, 'What do you mean?'

[Fri Dec 01 10:31:04 2000] You say, 'come folow me'

[Fri Dec 01 10:31:08 2000] Josiz says, 'Ok'

[Fri Dec 01 10:32:02 2000] You say, 'helge here is jozis'

[Fri Dec 01 10:32:13 2000] Josiz says, 'Hi Helge'

[Fri Dec 01 10:32:34 2000] Josiz says, 'What shall we do?'

[Fri Dec 01 10:32:37 2000] Helge says, 'Helo me frind'

[Fri Dec 01 10:33:06 2000] You say, 'alberta '

[Fri Dec 01 10:33:08 2000] Helge says, 'Hi guennhe'

[Fri Dec 01 10:33:14 2000] Trond says, 'Heuy Helge got a lot of brothers'

[Fri Dec 01 10:33:18 2000] Josiz says, 'Alberta, yes.'

[Fri Dec 01 10:33:18 2000] Helge says, 'How are you'

[Fri Dec 01 10:33:26 2000] Josiz says, 'How shall we rescue her?'

[Fri Dec 01 10:33:29 2000] Trond says, 'Fine, and you'
[Fri Dec 01 10:34:06 2000] Josiz says, 'Do you know of any other way into the Monkbuiding?'
[Fri Dec 01 10:34:06 2000] Trond says, 'Reida, cuti jumping'
[Fri Dec 01 10:34:17 2000] Josiz regards you indifferently -- what would you like your tombstone to say?
[Fri Dec 01 10:34:17 2000] Josiz regards you indifferently -- what would you like your tombstone to say?
[Fri Dec 01 10:34:17 2000] Gunneh says, 'Vi maa logge ut stain snart'
[Fri Dec 01 10:34:18 2000] Josiz regards you indifferently -- what would you like your tombstone to say?
[Fri Dec 01 10:34:18 2000] Trond says, 'No'
[Fri Dec 01 10:34:35 2000] You say, 'dsfgh'
[Fri Dec 01 10:35:17 2000] Trond says, 'Helge i s as good as deafd'
[Fri Dec 01 10:35:21 2000] Josiz says, 'We got to get into the Monkbuiding somehow'
[Fri Dec 01 10:35:49 2000] You say, 'but how'
[Fri Dec 01 10:35:52 2000] Sara says, 'Yes i know can you make me fly'
[Fri Dec 01 10:35:53 2000] Josiz says, 'Sara, do you know of a way to get into that building?'
[Fri Dec 01 10:36:06 2000] Josiz says, 'Good Idea, Sara'

[Fri Dec 01 10:36:07 2000] Reidar saved.
[Fri Dec 01 10:36:33 2000] Josiz says, 'You can fly in'
[Fri Dec 01 10:36:46 2000] You say, 'now i can do that '
[Fri Dec 01 10:36:49 2000] Sara says, 'How do i do thaht'
[Fri Dec 01 10:37:13 2000] Josiz says, 'I can make you fly, just a moment .'
[Fri Dec 01 10:37:30 2000] Trond says, 'Heyyyy'
[Fri Dec 01 10:37:32 2000] Josiz says, 'Try'
[Fri Dec 01 10:37:40 2000] Trond says, 'Can I do that tooo'
[Fri Dec 01 10:37:54 2000] Josiz says, 'Ok, Reidar, will you try?'
[Fri Dec 01 10:37:55 2000] Gunneh says, 'Cool'
[Fri Dec 01 10:37:58 2000] You say, 'she need somebody to guard her'
[Fri Dec 01 10:38:07 2000] Sara says, 'Where can i find reberta'
[Fri Dec 01 10:38:31 2000] Klom Jysun says 'You have much to learn.'
[Fri Dec 01 10:38:31 2000] Klom Jysun says 'Filthy Dark Elves like you must die!'
[Fri Dec 01 10:38:32 2000] Klom Jysun punches YOU for 346 points of damage.
[Fri Dec 01 10:38:32 2000] You have been slain by Klom Jysun!
[Fri Dec 01 10:38:34 2000] Returning to home point, please wait...
[Fri Dec 01 10:38:35 2000] LOADING, PLEASE WAIT...
[Fri Dec 01 10:39:17 2000] You have entered West Freeport.
[Fri Dec 01 10:39:31 2000] Trond says, 'Hey hey'
[Fri Dec 01 10:39:45 2000] Trond says, 'Hello'
[Fri Dec 01 10:39:49 2000] Gunneh says, 'Reidar'
[Fri Dec 01 10:39:57 2000] Gunneh says, 'I help you'
[Fri Dec 01 10:40:02 2000] Gunneh's spell fizzles!
[Fri Dec 01 10:40:09 2000] Gunneh tries to cast a spell on you, but you are protected.
[Fri Dec 01 10:40:11 2000] You say, 'if you could make me inwisible and make me fly i can help her'
[Fri Dec 01 10:40:21 2000] Gunneh invites you to join a group.
[Fri Dec 01 10:40:21 2000] To join the group, click on the 'FOLLOW' option, or 'DISBAND' to cancel.
[Fri Dec 01 10:40:46 2000] Gunneh says, 'Reidar push follow'
[Fri Dec 01 10:40:54 2000] Gunneh invites you to join a group.
[Fri Dec 01 10:41:03 2000] Gunneh's spell fizzles!
[Fri Dec 01 10:41:10 2000] Gunneh tries to cast a spell on you, but you are protected.

[Fri Dec 01 10:41:14 2000] You notify Gunneh that you agree to join the group.
[Fri Dec 01 10:41:14 2000] You have joined the group.
[Fri Dec 01 10:41:18 2000] Gunneh's spell fizzles!
[Fri Dec 01 10:41:31 2000] Gunneh says, 'Good luck'
[Fri Dec 01 10:42:16 2000] You say, 'gunneh'
[Fri Dec 01 10:42:25 2000] Gunneh says, 'Yes'
[Fri Dec 01 10:42:25 2000] You say, 'make me fly '
[Fri Dec 01 10:42:37 2000] You cannot remove this affect.
[Fri Dec 01 10:42:37 2000] You cannot remove this affect.
[Fri Dec 01 10:42:38 2000] You cannot remove this affect.
[Fri Dec 01 10:42:38 2000] You cannot remove this affect.
[Fri Dec 01 10:42:54 2000] Josiz says, 'Ok Sara. let's fly in'
[Fri Dec 01 10:43:14 2000] You say, 'make me fly'
[Fri Dec 01 10:43:18 2000] Sara says, 'I dont know were to look for alberta'
[Fri Dec 01 10:43:26 2000] Josiz says, 'Follow me'
[Fri Dec 01 10:43:52 2000] Gunneh says, 'Sara , follow Josiz'
[Fri Dec 01 10:43:52 2000] You cannot pick up a lore item you already possess.
[Fri Dec 01 10:44:31 2000] You say, 'hi '
[Fri Dec 01 10:44:48 2000] Sara says, 'I dont know how to get in'
[Fri Dec 01 10:45:00 2000] Josiz says, 'You gotta step down to the ground'
[Fri Dec 01 10:45:42 2000] Josiz says, 'Let's look for Alberta'
[Fri Dec 01 10:45:49 2000] Sara says, 'Ok'
[Fri Dec 01 10:48:35 2000] You must be sitting to prepare to camp.
[Fri Dec 01 10:48:45 2000] It will take you about 30 seconds to prepare your camp.
[Fri Dec 01 10:48:47 2000] You abandon your preparations to camp.
[Fri Dec 01 10:49:26 2000] You feel yourself starting to appear.
[Fri Dec 01 10:49:26 2000] Reidar saved.
[Fri Dec 01 10:49:32 2000] You appear.
[Fri Dec 01 10:49:57 2000] Gunneh says, 'HI ALBERTA, good to see you'
[Fri Dec 01 10:50:10 2000] Sara says, 'Bye'
[Fri Dec 01 10:50:20 2000] Gunneh says, 'Sara WON, hurray'
[Fri Dec 01 10:50:23 2000] Alberta says, 'Shara'
[Fri Dec 01 10:50:24 2000] Josiz says, 'Nice job Sara'
[Fri Dec 01 10:50:38 2000] Trond says, 'Exelent'
[Fri Dec 01 10:50:39 2000] You say, 'bye'
[Fri Dec 01 10:51:28 2000] Trond says, 'Lets all sit down'
[Fri Dec 01 10:51:32 2000] You must be sitting to prepare to camp.
[Fri Dec 01 10:51:41 2000] It will take you about 30 seconds to prepare your camp.
[Fri Dec 01 10:51:45 2000] It will take about 25 more seconds to prepare your camp.
[Fri Dec 01 10:51:50 2000] It will take about 20 more seconds to prepare your camp.
[Fri Dec 01 10:51:55 2000] It will take about 15 more seconds to prepare your camp.
[Fri Dec 01 10:51:59 2000] You abandon your preparations to camp.
[Fri Dec 01 10:53:20 2000] You have been removed from the group.

Reidar, time 8

[Thu Dec 07 11:02:22 2000] You say, 'hi thre jozis'
[Thu Dec 07 11:02:29 2000] Josiz says, 'Hi all'
[Thu Dec 07 11:06:41 2000] Gunneh says, 'What is this?'
[Thu Dec 07 11:08:12 2000] You say, 'cask'

[Thu Dec 07 11:08:38 2000] You say, 'barrel'
 [Thu Dec 07 11:11:38 2000] Josiz says, 'Ok, watch'
 [Thu Dec 07 11:12:03 2000] You say, 'a box'
 [Thu Dec 07 11:12:34 2000] You say, 'coffin'
 [Thu Dec 07 11:13:18 2000] Gunneh says, 'What acan you use this for?'
 [Thu Dec 07 11:14:03 2000] You say, 'to put ded people in'
 [Thu Dec 07 11:15:34 2000] You say, 'drawers'
 [Thu Dec 07 11:16:53 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
 [Thu Dec 07 11:17:33 2000] You say, 'to put cloutthes'
 [Thu Dec 07 11:17:37 2000] You say, 'in'
 [Thu Dec 07 11:18:00 2000] You say, 'to put clotthes in'
 [Thu Dec 07 11:18:15 2000] Josiz says, 'Ok, follow me'
 [Thu Dec 07 11:18:50 2000] You say, 'a wagon'
 [Thu Dec 07 11:20:06 2000] Gunneh says, 'What do you use a wagon for?'
 [Thu Dec 07 11:20:46 2000] You say, 'to put alive people in'
 [Thu Dec 07 11:21:13 2000] Gunneh says, 'Any suggestions?'
 [Thu Dec 07 11:21:34 2000] You say, 'fly with it '
 [Thu Dec 07 11:22:15 2000] You say, 'transport things and people'
 [Thu Dec 07 11:22:27 2000] Gunneh says, 'Nice'
 [Thu Dec 07 11:23:04 2000] Josiz says, 'Ok, watch!'
 [Thu Dec 07 11:23:41 2000] Djack says, 'What is this people?'
 [Thu Dec 07 11:24:07 2000] You say, 'bon fire'
 [Thu Dec 07 11:24:12 2000] You say, 'bonfire'
 [Thu Dec 07 11:25:47 2000] Trond says, 'Im hungry'
 [Thu Dec 07 11:25:16 2000] You say, 'trond go to mcdonalds'
 [Thu Dec 07 11:26:57 2000] You say, 'a camp'
 [Thu Dec 07 11:27:38 2000] Djack says, 'Sorry Reidar'
 [Thu Dec 07 11:27:40 2000] Trond says, 'A tent'
 [Thu Dec 07 11:28:03 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
 [Thu Dec 07 11:28:10 2000] You say, 'pakistan'
 [Thu Dec 07 11:30:09 2000] You say, 'candel'
 [Thu Dec 07 11:30:32 2000] Josiz says, 'A bit bigger than a candle, perhaps?'
 [Thu Dec 07 11:30:40 2000] You say, 'torch'
 [Thu Dec 07 11:31:09 2000] Josiz says, 'Now, what do you use a torch for?'
 [Thu Dec 07 11:31:20 2000] You say, 'to light up the dark'
 [Thu Dec 07 11:33:42 2000] You say, 'lunsj haha '
 [Thu Dec 07 11:34:00 2000] You say, 'show me the monyyyyyyyyyyyyy'
 [Thu Dec 07 11:34:13 2000] Gunneh says, 'Reidar?'
 [Thu Dec 07 11:34:35 2000] You say, 'a table'
 [Thu Dec 07 11:35:24 2000] Josiz says, 'You use this to make some things .'
 [Thu Dec 07 11:35:43 2000] You say, 'food'
 [Thu Dec 07 11:35:55 2000] Gunneh says, 'No'
 [Thu Dec 07 11:36:16 2000] You say, 'fooooooooooddddddd'

Helge, time 7

[Fri Dec 01 10:06:49 2000] Helge says, 'Hei my name is helge'
 [Fri Dec 01 10:08:02 2000] Guard Inofus says 'Stand where you are, scum!!'
 [Fri Dec 01 10:08:03 2000] Helge has been slain by Guard Inofus!
 [Fri Dec 01 10:11:01 2000] Gunneh says, 'Trond and Reidar .'
 [Fri Dec 01 10:11:20 2000] Gunneh says, 'I think Helges little brother is hiding behind the stage'

[Fri Dec 01 10:11:35 2000] Gunneh says, 'Go over there and tell him what happened'

[Fri Dec 01 10:11:51 2000] Helge says, 'Helo'

[Fri Dec 01 10:11:59 2000] Helge says, 'Who are you?'

[Fri Dec 01 10:12:01 2000] You say, 'hi helge how are you'

[Fri Dec 01 10:12:21 2000] Helge says, 'Fine thank you'

[Fri Dec 01 10:12:26 2000] You say, 'i am reidar the sex bomb'

[Fri Dec 01 10:12:27 2000] Helge says, 'What has happened?'

[Fri Dec 01 10:12:43 2000] You say, 'your brother is ded'

[Fri Dec 01 10:12:49 2000] Helge says, 'Is my brother dead?'

[Fri Dec 01 10:12:51 2000] You say, 'i am sorry'

[Fri Dec 01 10:13:01 2000] Helge says, 'Where is he now?'

[Fri Dec 01 10:13:44 2000] You say, 'hi is ded'

[Fri Dec 01 10:13:53 2000] Helge says, 'Who are these evil people that killed him?'

[Fri Dec 01 10:14:18 2000] You say, 'they are som evil monks'

[Fri Dec 01 10:14:43 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:14:48 2000] You say, 'com folow me and we will kill them'

[Fri Dec 01 10:14:56 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:14:58 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:15:02 2000] Trond says, 'Kill kill kill'

[Fri Dec 01 10:15:17 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:15:39 2000] Helge says, 'Come back'

[Fri Dec 01 10:16:02 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:16:07 2000] Trond says, 'Kome on'

[Fri Dec 01 10:16:13 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Trond says, 'Do you wone stand around all day'

[Fri Dec 01 10:16:23 2000] Helge says, 'Listen to me!'

[Fri Dec 01 10:16:29 2000] You say, 'com on we will read you a bedtime story'

[Fri Dec 01 10:16:38 2000] Helge says, 'I have some riddles for you '

[Fri Dec 01 10:16:45 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'

[Fri Dec 01 10:16:46 2000] Trond says, 'Why'

[Fri Dec 01 10:17:02 2000] Helge says, 'If you solve them, you will understand what to do'

[Fri Dec 01 10:17:06 2000] Trond says, 'OK, what is itching you'

[Fri Dec 01 10:17:16 2000] Helge says, '? '

[Fri Dec 01 10:17:44 2000] You say, 'if you want us to help you you have to come with os'

[Fri Dec 01 10:18:01 2000] Helge says, 'No'

[Fri Dec 01 10:18:14 2000] You say, 'why'

[Fri Dec 01 10:18:30 2000] Helge says, 'Me want you to gues my riddles'

[Fri Dec 01 10:18:47 2000] You say, 'ok'

[Fri Dec 01 10:18:52 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'

[Fri Dec 01 10:19:00 2000] You say, 'do your best shoes'

[Fri Dec 01 10:19:19 2000] Helge says, 'What do birds do that we don't?'

[Fri Dec 01 10:19:30 2000] You say, 'fly'

[Fri Dec 01 10:19:41 2000] Helge says, 'Yes'

[Fri Dec 01 10:19:55 2000] Helge says, 'You are verry bright'

[Fri Dec 01 10:20:02 2000] Helge says, 'What is the colour of the air?'

[Fri Dec 01 10:20:14 2000] You say, 'and the colour of air is nothing i believe'

[Fri Dec 01 10:20:38 2000] Helge says, 'That is right my friend'

[Fri Dec 01 10:20:55 2000] Helge says, 'I have a price for you'

[Fri Dec 01 10:21:42 2000] Helge says, 'Give these things to Josiz, he will understand'

[Fri Dec 01 10:21:57 2000] Helge says, 'Find jozis'

[Fri Dec 01 10:32:13 2000] Josiz says, 'Hi Helge'

[Fri Dec 01 10:32:37 2000] Helge says, 'Helo me frind'

[Fri Dec 01 10:33:08 2000] Helge says, 'Hi guennhe'

[Fri Dec 01 10:33:18 2000] Helge says, 'How are you'
[Fri Dec 01 10:33:29 2000] Trond says, 'Fine, and you'

Djack, time 8

[Thu Dec 07 11:03:31 2000] Josiz says, 'What am I?'
[Thu Dec 07 11:04:32 2000] Trond says, 'You are a barrel'
[Thu Dec 07 11:04:55 2000] You say, 'Thats right Trond'
[Thu Dec 07 11:05:42 2000] Gunneh says, 'What do you use a barrel for?'
[Thu Dec 07 11:06:04 2000] Sara says, 'Water'
[Thu Dec 07 11:06:24 2000] You say, 'Good Sara'
[Thu Dec 07 11:08:35 2000] Reidar says, 'A box'
[Thu Dec 07 11:09:01 2000] You say, 'Thats right reidar'
[Thu Dec 07 11:09:50 2000] Gunneh says, 'What acan you use this for?'
[Thu Dec 07 11:10:16 2000] Sara says, 'To put things in it'
[Thu Dec 07 11:10:37 2000] You say, 'GoodSara?'
[Thu Dec 07 11:11:45 2000] Sara says, 'A desk'
[Thu Dec 07 11:12:06 2000] Reidar says, 'Drawers'
[Thu Dec 07 11:12:12 2000] You say, 'To bad Sara thats not right'
[Thu Dec 07 11:12:38 2000] You say, 'Thats right reidar!'
[Thu Dec 07 11:13:24 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:13:41 2000] Trond says, 'To have clothes i '
[Thu Dec 07 11:13:57 2000] You say, 'Good Trond'
[Thu Dec 07 11:15:09 2000] You say, 'Follow Jozis'
[Thu Dec 07 11:15:22 2000] Reidar says, 'A wagon'
[Thu Dec 07 11:16:07 2000] You say, 'Thats right Reidar!'
[Thu Dec 07 11:17:45 2000] Gunneh says, 'Any suggestions?'
[Thu Dec 07 11:18:05 2000] Reidar says, 'Fly with i '
[Thu Dec 07 11:19:12 2000] You say, 'Verry Good Reidar!'
[Thu Dec 07 11:19:35 2000] Josiz says, 'Ok, watch!'
[Thu Dec 07 11:20:12 2000] You say, 'What is this people?'
[Thu Dec 07 11:20:31 2000] Trond says, 'A bonfire'
[Thu Dec 07 11:21:03 2000] You say, 'Thats right Trond!'
[Thu Dec 07 11:22:47 2000] You say, 'follow jozis'
[Thu Dec 07 11:23:29 2000] Reidar says, 'A camp'
[Thu Dec 07 11:24:09 2000] You say, 'sorry Reidar'
[Thu Dec 07 11:24:11 2000] Trond says, 'A tent'
[Thu Dec 07 11:24:34 2000] Gunneh says, 'What do you use this for?'
[Thu Dec 07 11:24:36 2000] You say, 'Right trond you are a smart kid'
[Thu Dec 07 11:24:56 2000] Trond says, 'Make shelter for a night'
[Thu Dec 07 11:25:20 2000] You say, 'verry good trond!'
[Thu Dec 07 11:26:41 2000] Reidar says, 'Candel'
[Thu Dec 07 11:27:05 2000] You say, 'Sory Reidar'
[Thu Dec 07 11:27:05 2000] Trond says, 'A torch'
[Thu Dec 07 11:27:28 2000] You say, 'Very good trond'
[Thu Dec 07 11:27:45 2000] You say, 'i am proud of you'
[Thu Dec 07 11:27:54 2000] Trond says, 'Light op the dark'
[Thu Dec 07 11:28:16 2000] You say, 'Good trond'
[Thu Dec 07 11:30:44 2000] You say, 'Reidar come her'
[Thu Dec 07 11:32:15 2000] Reidar says, 'Food'
[Thu Dec 07 11:32:37 2000] You say, 'No reidar wrong answer'
[Thu Dec 07 11:32:45 2000] Trond says, 'A turntable'
[Thu Dec 07 11:33:21 2000] You say, 'no trond'