

Dataspill som historiefortelling

Kan dataspill brukes til å formidle fortellinger? Før jeg svarer på det må jeg først avklare litt om hvor jeg kommer fra. Jeg er lærer, men ikke noe norsklærer. Det er realfag som er mitt felt. Da kan man kanskje spørre seg hvorfor jeg velger å skrive om dataspill som litteratur.

Selv om jeg ikke er lite godt kjent med litteraturbegrep og skjønnlitteratur som norsklærere vil være, så er jeg godt kjent med dataspill. Min bacheloroppgave ble skrevet om hvordan kommersielle dataspill kan fremme elevenes læring, og jeg har over gjennomsnitt god kunnskap om spilldesign og erfaring med ulike typer spill. Så selv om jeg kanskje ikke er den mest kvalifiserte til å svare på spørsmålet om dataspill som litteratur, så vil jeg gjøre et forsøk i håp om å inspirere Den Kulturelle Skolesekken og andre lærere.

Hva gjør noen dataspill til litteratur?

Dataspill skiller seg fra alle andre medier ved at den er interaktiv. Her må spilleren selv være med på å bygge historien. Det gjør at spilleren får et helt eget eierskap til den fortelling som blir skapt. I likhet med bøker, filmer, dikt, skuespill, musikal og alle andre medier som vil prøve å fortelle deg noe, så har dataspill de samme verktøyene, og litt til for å formidle en fortelling. Men i aller høyeste grad er spill forskjellige. Et spill som Candy Crush vil man kanskje ikke si har evne til å fortelle en historie, mens spill som The Last of Us, Firewatch, Life is Strange og Brothers: A Tale of Two Sons i aller høyeste grad er vakre fortellinger.

Noen spill er ganske så lineære. Det vil si at veldig mye av fortellingen er lagt opp før du en gang har satt i gang spillingen. Det er nok disse type spillene som lar seg bruke i kortere opplegg som DKS kan ta med ut til skolene. DKS vil kunne ta med seg et spill ut til skoler og vise at spill er mye mer enn Fortnite og FIFA.

Spill som ikke er lineære vil også kunne bidra til historiefortelling, men da mer som «historiemaskiner», hvor spilleren skaper sin egen historie basert på hva som skjer i løpet av en spilløkt. Dette tror jeg krever nok mer tid, planlegging og ressurser for å få til på en god måte.

Tre eksempler på spill som historiefortelling

Draugen er et ganske nytt norsk-produsert spill, satt i et lite tettsted i en norsk fjord. Kanskje det vil være et godt nok argument i seg selv for å bruke spillet? I tillegg til alt dette er det også en utrolig god fortelling. Spiller tar deg med på en søken etter protagonistens (spillerens) søster. Stedet man ankommer virker på mystisk vis forlatt, og det blir spillerens jobb å nøste opp i hva som har skjedd med søsteren, og resten av innbyggerne.



80 Days er et spill hvor målet er å ta seg rundt jorden på 80 dager. Spillet er løst basert på Jules Vernes bok «Jorda rundt på 80 dager». Forskjellen blir ganske raskt åpenbar når du drar fra London på en kjerre, dratt av en mekanisk hest. Spiller er nemlig satt i en slags alternativ steampunk fortid. Fra det øyeblikket du starter ankommer Paris vil du gjøre hundrevis av valg underveis som avgjør hvordan historien spiller seg ut. Spillet er, som veldig mange andre spill skrevet på engelsk, som man kan se på som en ulempe, men det er derfor mitt neste eksempel er så utrolig godt!

Brothers: A Tale of Two Sons er et spill med en ganske unik spillmekanikk. Som spiller skal du kontrollere to karakterer samtidig. To brødre som skal ut på eventyr i kjent Askeladden-stil. Det som også gjør spillet spesielt er at det forteller en utrolig spennende historie uten å bruk hverken tekst eller tale. Dette gjør at det kan nytes av barn og unge i alle aldre uavhengig av språklig kompetanse. Spillet kan brukes på samme måte som en eventyrfortelling til 6-åringer, eller for å analysere fortellerteknikker og spillmekanikk for VGS-elever.



Det skal sies at spillet i sin helhet nok ikke er egnet yngre elever, det har fått en PEGI-16 rating, men også 12+ på iOS enheter. De første 1-2 timer kan fint brukes med barn i alle aldre, mens utover i spillet kan det dukke opp scener som kan være skumle og støtende for yngre barn. Derav PEGI-rater. Trenger man å spille igjennom et helt spill for å få noe ut av det? Nei, mener jeg. Spillet kan fint brukes for å sette i gang skriving hos elever, slik jeg har fått prøve ved et par anledninger.

Egen måte å formidle en historie

Spill har en helt egen måte å formidle historie på. I tillegg til å fortelle igjennom tekst, slik som bøker, og gjennom bilder, musikk og lyd, slik som filmer, fortelle spill en fortelling igjennom spillerens interaktivitet, måten spillverden er designet på og hvilke ulike spillmekanikker som spilleren møter.

Dette gjør at man kan snakke om spill slik man kan snakke om alle andre fortellinger på, ved å bruke de samme verktøyene som man har når man leser bøker, eller ser på film. Den ekstra dimensjonen spill også har krever kanskje egne verktøy for å analysere. Som kan gjøre det ekstra interessant å snakke om som litteratur.

Hvordan bruke dataspill i DKS?

Jeg tror det aller enkleste DKS kan gjøre er å ta med et av de gode historiespillene og vise de frem. Da er det eneste som kreves en bærbar PC med spillet installert. Kanskje DKS også legge opp til at lærerne kan jobbe med det elevene har sett og gjort i etterkant. Lage tegninger, skrive fortsettelseshistorier eller analysere det de har sett, alt ettersom hvilket alderstrinn som har vært med på å spille.

Kanskje de viktigste spillene DKS kan vise frem er de som er norskproduserte. En kort liste over noen av de som allerede finnes ute er: Draugen, Among the Sleep, Milkmaid of the Milkyway, Owlboy, Teslagrad og Through the Woods

Selvfølgelig vil det også være andre måter å bruke dataspill på også. Dataspill som verktøy for historiefortelling, vil kanskje være den letteste måten til å begynne med.

På lengre sikt vil kanskje DKS også kunne reise rundt med klassesett med spillenheter. Det kan være bærbare PCer, Nintendo Switch eller VR-enheter slik at alle elevene kan ta del i det som gjør spill til spill, nemlig den interaktive delen.