

Å Beskrive Det Ubeskrivelige

Marius Holstad

Spill-designer og programmerer

For å forstå hvordan dataspill kan passe inn i Den Kulturelle Skolesekken så må vi forstå hva dataspill er. Hvordan virker mediumet vi jobber med?

Dataspill er systemer. De består av ting og hvordan ting påvirker hverandre. På denne måten etterligner spill virkeligheten. La oss ta broer som et eksempel. Det fins mange forskjellige broer. Noen lages av tre, andre av stål. Noen lages med buer, andre med søyler. Hvor mye vekt en bro kan holde bestemmes av hva den er laget av, hvordan den er satt sammen og mange andre ting. Og det fins spill hvor målet er nettopp å bygge en bro som kan holde en bestemt vekt. Spillet består av ting som vi kan bygge broen med og systemer som bestemmer hvordan de fysiske lovene påvirker strukturen vi har bygd. Systemene i spillet gir oss muligheten til å prøve oss fram og finne ut av hva som fungerer. Og hvis systemene etterligner virkeligheten, så har vi lært noe om hva som virker på ordentlig også.

På skolen lærer vi om verdenen og hvordan ting fungerer i den. Dette gjør vi for å unngå å gjøre feil. La oss si at du går på skolen og læreren din spør deg om hvor mange hjerner en blekksprut har. Du rekker opp hånden og svarer én. Ja og nei, sier læreren. Ja den har én hovedhjerne, men den har også åtte små hjerner.

En i hver arm. Okei, du hadde en liten feil om noe som ikke er umiddelbart nyttig for deg. Vi lærer sjeldent av å gjøre slike feil.

Vi kan se læring fra en annen side og si at vi lærer for å gjøre noe vellykket. La oss si at senere i livet så er du blitt team leder. Hvis du fulgte nøye med i naturfagtimene så kanskje du husker at grunnen for at blekkspruten har hjerner i armene er for at hovedhjernen skal slippe å fortelle dem hva de skal gjøre; de kan tenke selv. Og smart som du er så ser du at dette er noe du kan bruke for å effektivt fordele arbeidsoppgaver til teamet ditt; du gir teamet en retning og teamet finner ut av detaljene selv.

Vi lærer ting best når vi forstår hva vi kan bruke dem til. Det å unngå feil og det å gjøre noe riktig er for hjernen samme sak sett fra forskjellige sider. Det som bestemmer hvor mye vi husker er hvor nyttig vi føler det er for oss. I dataspill må vi forstå hvordan vi bruker ting i et system. Systemet forteller med en gang om vi gjør noe feil eller riktig. Det er en fantastisk måte å lære noe på fordi vi blir nødt til å bruke kunnskapen for å nå målet i spillet. Kunnskapen er nyttig for å vinne i spillet, og siden vi har umiddelbar nytte av den så husker vi den bedre.

Noen ting har så mange sider at det kan være vanskelige å forklare alt med ord eller bilder. Vi kan gjerne skrive en bok om alle broene som er mulig å bygge. Men dette blir fort en veldig lang og kjedelig bok hvor hver eneste bro er listet; trebro laget med buer, trebro laget med søyler, stålbro laget med buer, stålbro laget med søyler, og så videre. Her ser vi broer fra bare to sider;

hva den er laget av og hvordan den er designet. Legger vi til et nytt materialet så må vi forklarer hvordan det påvirker de andre sidene. Legger vi til en ny side, som for eksempel hvor lang broen er, så må vi gå igjennom alle beskrivelsene og forklare hvilken effekt denne nye siden har på det hele. I virkeligheten så gjør vi ikke dette. Vi kommer heller fram til regler og prinsipper om hvordan ting virker og forteller om dem i stedet. Men noen ganger er ting så kompliserte at vi ikke kan komme frem til noe fast mønster.

Vi kan bruke systemene i dataspill som et språk for å fortelle om kompliserte ting. Når en ting har mange sider så er det vanskelig å forklare alle sidene samtidig, men i dataspill ligger kunnskapen gjemt i systemene og blir kun synlig når vi spiller. Dette er det vakre med dataspill som medium, og som kunst. Vi har bare snakket om broer så langt, men verden er endeløs og det fins uendelig med ting å utforske i dataspill. Systemer er spesielt flinke til å fortelle om ting som ikke er synlige med det første. Mennesker er kompliserte, har mange sider som er vanskelige å beskrive og som ikke er synlige med en gang. Vi kan lage systemer som beskriver deler av det å være et menneske. Systemene kan settes sammen til et dataspill hvor vi kan spille og lære om hva det vil si å være et menneske.

En side av det å være menneske er å leve med andre mennesker. Vi separerer meg fra deg, oss fra dere og mennesker fra andre dyr. Å dele en ting fra en annen skaper forskjeller som kan påvirke hverandre. Hvordan jeg behandler deg påvirker hvordan

du behandler meg. Hadde vi vært samme person hadde det ikke vært noen å behandle anderledes. På samme måte kan vi som en gruppe mennesker hate en annen gruppe, som vil skape og spre frykt mellom mennesker. Hadde vi vært sammen i én gruppe hadde det ikke vært noen forskjell å hate. Vi kan lage systemer som beskriver dette og la spillere utforske det i et dataspill. Målet i et slikt spill er at vi skal kunne leve sammen. Eller for å si det på en annen måte; målet er å bygge broer som kan holde vekten av å leve sammen.

Vi har et ansvar som kunstnere for å skape kultur som vi ønsker å se i samfunnet. Vi må derfor være et forbilde for skolen og vise alle hva dataspill kan være. I virkeligheten er vi sammen om å overlevere kunnskapen vår til den neste generasjonen. Ikke la kunnskapen din dø med deg.