



Dataspill som litterær opplevelse

på mellomtrinnet

Ingebjørg Madland
Studentassistent i ddv

Paolo H. Scarbocci
Prosjektleder for ddv

ddv1@uis.no



inspired by

Future Classroom Lab

by European Schoolnet



Hvorfor data- og videospill i skole og utdanning?

Vår tids tekster, som kunst- og kulturuttrykk og mediekultur

Simulasjoner og representasjoner fra vår verden og i nåværende tid

Utvider og skaper nye læringsrom

Tekstkompetanse og multimodalitet

Nye dialoger og nye narrativ/sjangrer

Oppøver kritisk tenkning (problemløsning)

Barn og unges fritidskompetanse som læringsmulighet i skolen

21st Century Skills



Datspillpiloten

2021

Kulturtanken/DKS og DDV

Utprøving i 4 klasser/skoler i Sør-Rogaland

Lærerstudenter på UiS/DDV stod for den praktiske gjennomføringen

Økt på 3 timer med hovedvekt på å spille

Spørreundersøkelse/
chatbot

Dybdeintervju av 12 elever i hver klasse

Observasjoner





Spillstudieark:

NEVER ALONE

Kulturarv som plattformspill





Spillstudieark:

EMBRACELET

Oppvekstroman møter magisk realisme

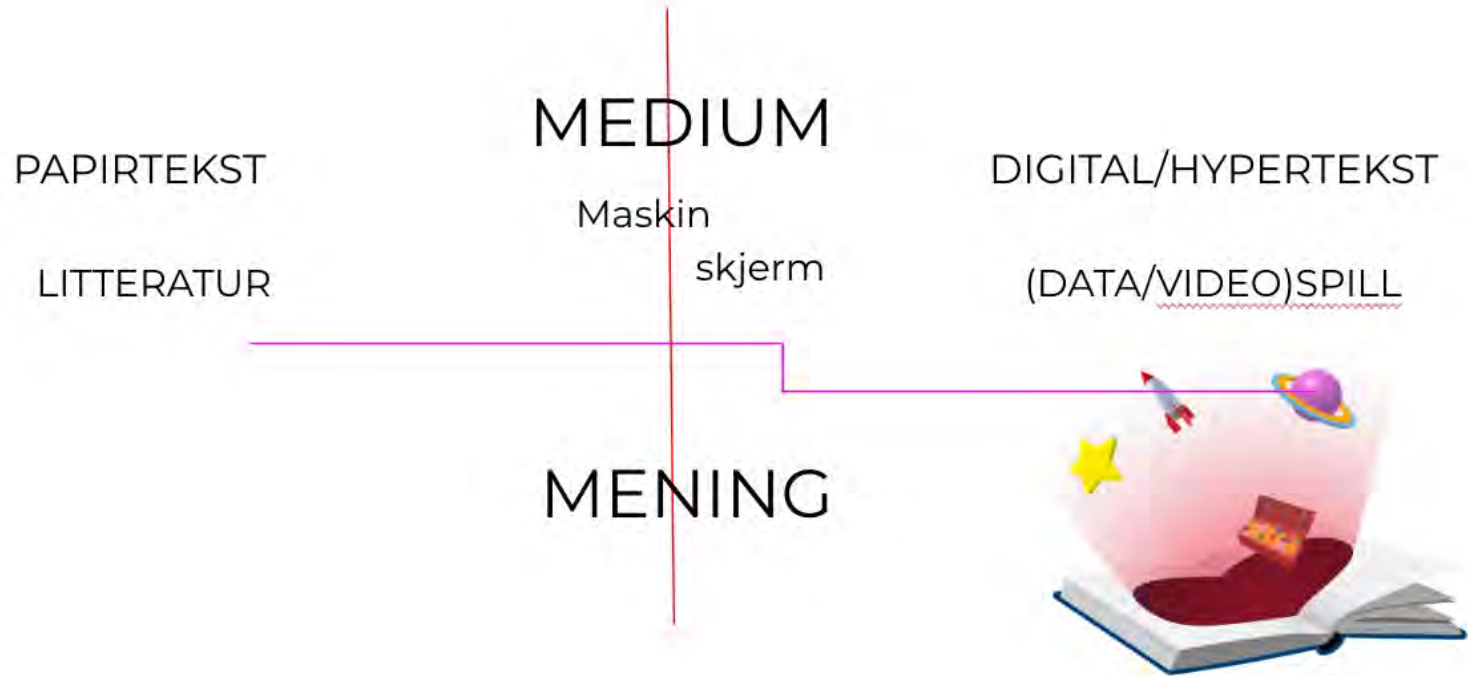


<https://magasin.kulturtanken.no/spillstudieark/embracelet/>

Dataspill = litteratur?



Espen Aarseth: *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature* (1997)





Espen Aarseths spillmodell

Ontologisk nivå:	Verden	Objekter	Karakterer	Hendelser
Narrativ pol	Utilgjengelig	Ikke-interaksjonsbare	Dype, rike og velutviklede karakterer	Fullstendig handling (ekte fortelling)
	Enkeltrom	Statiske, men interaksjonsbare		
	Lineær korridor	Modifiserbare	Flate karakterer	Dynamiske satellitter/spillbare historier
	Labyrint med flere alternativ	Ødeleggbare		Dynamiske kjerner
	Knutepunktsbasert labyrint	Mulighet for å skape		
Ludisk pol	Åpent landskap	Mulighet for å oppfinne	Roboter, uten individuell identitet	Ingen kjerner (ekte spill)

Figur: Min oversetting av Espen Aarseths spillmodell (fra engelsk)

Narrativ analyse av *Embracelet*

Ontologisk nivå:	Verden	Objekter	Karakterer	Hendelser
Narrativ pol	Utilgjengelig	Ikke-interaksjonsbare	Dype, rike og velutviklede karakterer	Fullstendig handling (ekte fortelling)
	Enkeltrom	Statiske, men interaksjonsbare		Dynamiske satellitter/spillbare historier
Ludisk pol	Lineær korridor	Modifiserbare	Flate karakterer	
	Labyrint med flere alternativ	Ødeleggbare		Dynamiske kjerner
	Knutepunktsbasert labyrint	Mulighet for å skape		Ingen kjerner (ekte spill)
	Åpent landskap	Mulighet for å oppfinne	Roboter, uten individuell identitet	

Figur: Analyseresultater, grafen representerer graden av narrativ i *Embracelet* Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*.

Litterære kjennetegn i *Embracelet*

Synsvinkel

Komposisjon

Miljøskildringer

Personskildringer og dialoger

Sjangertrekk

Tema og budskap



«Hvordan skal vi, vi som er overbevist om at å lese litteratur er både fint og viktig, få også disse ungene (de som kun møter tekst på skolen) til å (gjen)oppdage litteraturen, sette pris på den og kanskje til og med lære av den?» (Hennig, 2017, s. 16)

