

[Automatisk tekstet av Autotekst med NB Whisper. Kan inneholde feil.][Korrigert 24.05.2026]

[SPEAKER\_00]

Du hører nå en podkast fra Universitetet i Stavanger.

[BERNHARD]

Velkommen til vår podkast 'Fremtidens klasserom', der vi utforsker litt ideer og teknologier som kan bli brukt i klasserommet, og går bitte litt ned i dybden på det.

I dag så har jeg med meg Aksel, si hei Aksel.

Hei.

Og mitt navn er Bernhard.

Og vi er studentassistenter ved DDV ved UiS.

I dag så har vi en ny problemstilling.

Og den er hva er egentlig ikke-lineære digitale narrativer?

Og på hvilken måte kan dette brukes i praksis for å styrke literacy?

Her er det litt fremmedord.

Det er både ikke-lineære digitale narrativer og literacy.

Så vi skal nå systematisk gå gjennom disse to.

Og så skal vi reflektere litt etterpå rundt hvordan disse ikke-lineære digitale narrativene kan brukes inn mot skolen og undervisning, og hva som er fordelene med å bruke disse.

Så vil vi òg se litt på hvordan dette kan styrke literacyen til elevene.

Så ikke lineære digitale narrativer, Aksel.

Har du lyst til å si noe om det?

[AKSEL]

Ja.

Så ikke-linjære narrativer og spesielt ikke-linjære digitale narrativer kan være så mye.

Da snakker vi typisk om narrativer som ikke utvikler seg kronologisk fra A til B, men gjerne hopper fram og tilbake i tid.

Så det er gjerne typisk et tidsperspektiv vi snakker om her, spesielt i den klassiske formen for ikke-linjære narrativer.

Men så får vi òg Disse digitale narrativene, representert gjennom spill eller forskjellige andre former for narrativ fortelling gjennom internettet, som i tillegg legger til en interaktiv bit til det.

Altså at leser får en aktørrolle og [utformer] opplevelsen av historien.

[SPEAKER\_02]

Ja, så det er på en måte da en historie som ikke følger en veldig streng tidslinje?

[SPEAKER\_03]

Ja, helt riktig.

[SPEAKER\_02]

Men samtidig som at i noen av tilfellene så kan faktisk leseren være med og ta beslutninger?

[SPEAKER\_03]

Ja, ikke sant?

Og det er det som er så spennende med det, for det er jo en relativt radikal vri fra den mer klassiske romanen der leseren bare skal oppleve det forfatteren har å si.

[SPEAKER\_02]

Ja, så har vi noen eksempler på slike typer narrativer.

Er det noen digitale eksempler på dette?

Jeg vet om hypertekstromaner, noe som ble flittig brukt på kanskje slutten av 90-tallet, starten av 2000-tallet.

[SPEAKER\_03]

Ja.

Så når Internett var ungt og nytt, så begynte noen forfattere òg å se til dette som en ny arena for å dele sine narrativer og vise nye fortellinger.

Et av de mest kjente eksemplene er en hypertekstroman kalt

Afternoon.

Men det er òg uendelig mange.

Det og det fine med Internett, at hvem som helst kan lage romaner.

Men dette er jo òg verdt å si at det er litt utdatert teknologi i at veldig mange av disse romanene er vanskelig å få tilgang til nå, bare fordi en del av nettsidene de kjører på, gjerne ikke støtter f.eks.

Javascript lenger.

Men man kan se til nyere utviklinger som er veldig nært, men som fungerer i en sånn gråsoner.

Og det er rett og slett med inngangen av narrative dataspill.

Som f.eks.

veldig mange av spillene i Telltale-serien eller hitspillet Detroit Become Human, som virkelig er et av de største narrativt fokuserte dataspillene man har sett, der leseren gjør alle valgene hver dag. Som òg kan ses på som en form for digitale ikke-lineære narrativer.

[SPEAKER\_02]

OK, så hvis vi da f.eks.

har i ... Du sier dette med at dette er en gråsoner.

Hvis man da har ytterkantene, der at vi har en god klassisk roman ... Og i den andre enden av spekteret så finner man f.eks.

Fortnite.

Så er det da mellom disse et eller annet sted så finner vi noe som har elementer fra begge.

Det er en form for litteratur man leser.

Og man tar valg, eller man opplever en historie, samtidig som man da spiller og ... At leser.

Meget spennende.

Hva tror du, Aksel, vi kan bruke dette til med elever?

Hvilke læringsutbytter tror du elevene kan ha av å arbeide med slike narrativer?

[SPEAKER\_03]

Det spennende med denne formen for narrativer er at det går bort.

Det den bringer, er at alle kan gjerne ... Vent litt.

[SPEAKER\_02]

Hvordan kan vi ...?

Hva kan elevene lære av slike narrativer når de arbeider med dette? Hvilke læringsutbytter kan man få av å holde på med dette, tror du?

[SPEAKER\_03]

Det spennende med disse nye formene for digitale narrativer er det at det utfordrer hva det vil si å være en leser.

Vi har en tradisjonell forståelse av det som en observatør av en fortelling.

De fleste ganger tenker de seg tilbake til en norsktid fra sin egen skolegang, der de måtte lese en roman, kanskje en norsk klassiker. Hvorfor må vi gjøre dette?

Og bare prøve å lese og få med seg det som forfatteren har bestemt du må se.

Men det som er så interessant med disse ikke-linjære narrativene, Og spesielt de digitale, som gir en form for interaktivitet.

Det inviterer og leseren som aktør, som inviterer til at leseren skal være på en sånn utforskende lesningsopplevelse og finne ut hva som skjer på en helt annen måte.

Som forhåpentligvis kan inspirere til å tenke nytt om lesing, ikke bare når man leser digitale narrativer, men også de klassiske narrativene, som nesten alltid blir bedre hvis man har denne formen for opplevelse av leseaktiviteten.

[SPEAKER\_02]

Ja, og hvis man da drar det tilbake til literacy-begrepet ... Som literacy på engelsk betyr jo at man er det motsatte av analfabet, at man er alfabet, at man kan lese, men som et fagbrev som betyr literacy litt mer enn det og.

Det at man kan reflektere over det man leser, det at man er i stand til å forstå sammenheng, det at man kan se ting fra ulike perspektiver, det at man kan ha et kritisk blikk på det.

Så kanskje at denne type narrativer med den interaktiviteten ... Når du som leser er nødt til å ta en mer aktiv rolle ... Ja, kanskje være med og bestemme utfallet av historien ...

Gjennom de valgene som er gitt av forfatteren, om at det ikke bare kan skape et engasjement, men det kan og kanskje hjelpe elevene til å se ting fra andre perspektiver og måtte reflektere over egen dømmekraft og hvordan de skal ta stilling til de ulike dilemmaene som oppstår i fortellingen.

[SPEAKER\_03]

Ja.

Det er jo det som er målet.

Det som er så fantastisk med disse nye fortellingsstilene, er jo det at de gir leser en form for agency, og de gjør leser gjerne klar over den agencyen som er der hele tiden, nettopp det at leseren kan møte teksten kritisk.

Du kan invitere leseren til å tenke over hvordan er det teksten fungerer på et større plan, mens istedenfor bare å ta all teksten seg for gitt, så kan man være kritisk og spørre hvorfor gjør han dette?

Hva er det forfatteren kunne gjort annerledes her?  
Det inviterer elevene til å bli litteraturkritikere på en måte.  
Vi tar ikke bare altfor god fisk lenger.  
Vi spør spørsmål, vi spør hvorfor.  
Og det er jo det som er det aller mest givende med  
litteraturanalyser, rett og slett.

[SPEAKER\_02]

I min praksis så har jeg brukt ikke-linære narrativer til å undervise elevene i samfunnsfag, av alle ting, der jeg hadde et prosjekt som handler om demokrati.  
Og så lagde jeg en fortelling ved å bruke programmet Twine.  
Twine er et program der du kan lage fortellinger og alternative ruter for hvordan historien vil utarte seg, basert på de valgene leseren tar i løpet av historien.  
Og da hadde vi altså et demokrati hvor elevene skulle få lov til å stemme over hvilken vei historien skulle ta.  
Så jeg mener på at jeg lagde en historie om en gutt som gikk en tur, og så så hunden både en katt og en hund, og så var det da hvilket av disse dyrene denne gutten skulle gå bort og klappe.  
Som skapte debatt i klasserommet.  
Hva er best av hund og katt?  
Der det var argumenter for og mot.  
Og der vi til slutt hadde en avstemning på demokratisk måte om hvilke valg man skulle ta i narrativet også.  
Så det er ikke bare for litteraturens del, men dette har jo òg en slags overføringsverdi til andre fag, f.eks. samfunnsfaget.

[SPEAKER\_03]

Ja.  
Og det er det som er så interessant med at denne tverrfagligheten òg representerer.  
Og da kommer vi òg inn på dette med dataspillene, fordi dataspillene og det multimodale elementet legger òg til så mye mål og mulighet for tverrfaglighet  
Om spørsmål om musikk, om bilde, om veldig mange elementer som går tapt i en klassisk roman som er interessant å se på tverrfaglig.

[SPEAKER\_02]

Så for å ta en slags siste refleksjon, en avslutning slash oppsummering, så er det da at ikkelinære narrativer er en utbredt form for lesing i dag.  
Det er et slags midtpunkt mellom dataspillene og de klassiske romanene.  
Hvor det skapes et helt nytt mulighetsrom for elever i undervisningen som kan være med på å styrke visse elementer som inngår i literacy-begrepet.

[SPEAKER\_03]

Ja.

[SPEAKER\_02]

Yes.

Det var den for denne gang.  
Og så får vi se om vi ses igjen til neste podkast-episode.  
Ha det bra, da, Aksel.

[SPEAKER\_00]

Du har hørt en podkast fra Universitetet i Stavanger.