

Shared Gaming
eller
Delade spelupplevelser

en handledning

Innehållsförteckning

Introduktion	1
Vad är Shared Reading?	1
Vad är Shared Gaming?	1
Vem vänder sig handledningen till?	1
De fem grundpelarna	2
Spelande och samtal	3
Att välja spel	3
Planera spelet	4
Samtalet	4
Det praktiska genomförandet	6
Förberedelser	6
Träffa eleverna i förväg	6
På dagen	6
Efteråt	7
Så kan Shared Reading presenteras för eleverna	8
Ett sätt att läsa tillsammans	8
Hur funkar det?	8
Kravlöst och tryggt tillsammans	8
Exempel på spel och spelhandledningar	9
Planet of Lana	10
TOEM	12

Introduktion

Vad är Shared Reading?

Shared Reading är från början en slags läsecirkel som utformats för att människor, oavsett bakgrund och kunskaper ska ges tillfälle att närma sig litteratur. Texter, eller utdrag ur texter, läses högt och en läsledare stannar vid olika givna tillfällen i texten och öppnar upp för samtal om upplevelse samt innehåll. Det handlar inte om att analysera texter eller att veta saker om texterna, utan att relatera till dem.

Vad är Shared Gaming?

I all korthet så är Shared Gaming en metod som tar sin utgångspunkt i Shared Reading men som har anpassats för digitala spel. Formatet och metoden är i sig enkel: du som spelledare (motsvarigheten till Shared Readings läsledare) väljer ut ett spel - eller en del av ett spel - och planerar sessionen. Själva speltillfället går till så att du spelar spelet på storskärm medan deltagarna tittar på. Vid vissa tillfällen pausar du spelandet och öppnar upp för samtal och reflektioner.

Vem vänder sig handledningen till?

Denna handledning är framtagen efter försök som gjorts att tillämpa tankarna bakom Shared Reading för att samtala om andra berättande kulturyttringar, som tex film och spel, och vänder sig framförallt till dig som vill arbeta med Shared Reading-metoden för spel, i projekt riktade till grundskolan.

De fem grundpelarna

Var vänlig

Skapa ett tillåtande klimat där alla känner sig välkomna och lyssnade på.

Bry dig om spelet

Knyt an till ditt eget intresse. Visa spel som berör dig eller som du har förtroende för att det ska vara relevant för de du träffar.

Knyt an till verkligheten

Det viktiga i diskussionen är var och ens personliga respons på spelupplevelsen, hur tankar och erfarenheter möter och berör upplevelsen. Delade spelupplevelser handlar inte om analys eller vad någon vet om spelet. Risken finns att deltagare vill berätta för andra vad spelet "egentligen" handlar om. Då är det din uppgift som ledare att ta tillbaka diskussionen till att handla om upplevelsen (och naturligtvis att inte själv framstå som någon som sitter på facit).

Var uthållig

Vem du än möter, hur det än går, vilken miljö du än är i, försök att fortsätta att hålla diskussionen till upplevelsen. Håll det öppet. Lämna plats för deltagarna att hitta nya tankar och samband. Uppmärksamma de som vågar öppna sig. Stanna upp. Syftet är att gruppen ska skapa mening och att de som är med ska kunna växa.

Var djärv

Delade spelupplevelser handlar om att öppna upp för stora spelupplevelser hos var och en. Var djärv när det gäller val av spel, i hur du håller samman din grupp och låter deltagarna växa och i hur du delar med dig av dig själv.

Spelande och samtal

Att välja spel

Det finns ett par saker som är viktiga att tänka på vid val av spel och dessa val behöver fattas med hänsyn till målgruppen. Vilka teman och berättelser tror du hade passat gruppen som du ska träffa? Förhåll dig också till åldersmärkning, så att innehållet inte är för svårt eller obehagligt. Ofta finns det ett värde i att välja spel som deltagarna inte har en relation till. Det kan vara kul och spännande att få ta del av något nytt och det gör också att du kan introducera nya upplevelser för deltagarna, upplevelser som de kanske aldrig hade tagit del av annars. Vidare så innebär det också att deltagarna på det stora hela har samma förståelse för spelet, annars finns risken att de som har spelat spelet sedan tidigare "tar över" samtalet. Givetvis går det inte alltid att säkerställa att ingen i gruppen har spelat spelet sedan tidigare, men om du väljer spel som ligger lite utanför "mainstream"-fåran så brukar sannolikheten sjunka markant.

Frågan om språk är viktig att tänka igenom. Det finns en avsaknad av spel på svenska, samtidigt är det inte givet att engelskakunskaperna är tillräckligt goda vid vissa åldrar. Vi vill inte att begränsade språkkunskaper står i vägen för att ta del av upplevelsen. I de fall då engelska inte är gångbart står valet mellan att antingen hitta spel på svenska eller att välja spel med fokus på audio-visuellt berättande och där mängden tal och text är begränsat. I de fall då spelet är på svenska kan det vara aktuellt att läsa dialoger och annan text högt. På så vis kan du säkerställa att alla tar del av vad som förmedlas och du behöver inte känna dig osäker på när du kan "gå vidare" i spelet.

En annan fråga att undersöka vid valet av spel handlar om hur snabbt vi "kommer in i" själva spelet. En del spel har långa introduktions-sekvenser. I vissa fall är dessa sekvenser inte spelbara, utan utgörs av filmer och andra former av berättande. Beroende på bl.a. målgrupp och längd på själva spel-sessionen så kan det vara relevant att välja spel med korta introduktioner och där ni kommer in i spelet relativt fort. Detsamma gäller frågan om mekanisk komplexitet och spelsystem. Spel som medieform varierar oerhört och medan vissa spel är väldigt enkla i hur de spelas så finns det andra spel som är komplexa och som bygger på avancerade spelsystem. Ofta måste dessa system förstås över tid. Det är inte alltid önskvärt att i ett Shared Gaming-sammanhang ge sig in i alltför mekaniskt "tunga" spel, även om detta så klart beror på målgruppen.

Överlag kan det vara bra att fundera kring om du vill välja ett spel som fokuserar mer på "traditionellt" berättande, på så vis att det finns en handling med karaktärer och platser, eller något mer abstrakt och mekaniskt. Samtalen kommer att skilja sig åt och för dig som vill prova på metoden skulle jag rekommendera att utgå från spel med tydliga inslag av berättande.

Det kan också vara värt att vara medveten om att de flesta spel är längre än vad man hinner med under en session, vilket gör att man inte hinner spela färdigt spelen. Om man letar så går det att hitta så pass korta spel att man eventuellt kan spela igenom hela under en session men vår erfarenhet är att det fungerar även med spel där man inte hinner ta sig igenom hela.

Planera spelandet

Det är viktigt att på förhand planera spelandet och var du ska pausa spelet. Var väcks det frågor? Var behöver vi stanna upp och fundera kring vad vi har tagit del av? Vilka händelser, platser och karaktärer bjuder in? Vänta inte för länge med att pausa spelet och öppna upp för samtal. Då är risken att vissa av de frågor och ämnen som deltagarna har funderat kring har glömts bort eller hamnat i skymundan av det som skedde senast.

Spel är kontinuerligt interaktiva, vilket präglar Shared Gaming på ett annat sätt än både film och text. Deltagarna kommer att reagera på hur du spelar spelet och kommer säkerligen att komma med förslag och önskemål på hur du ska spela. Inledningsvis kan det vara bra att beskriva hur spelet fungerar och förtydliga vilka handlingar som du gör som spelare. Förkunskaperna kring spel och hur de fungerar kommer att variera mellan deltagarna och det är en god idé att se till att alla får en grundförståelse för hur spelet fungerar.

Som spelledare har du också möjligheten att bjuda in deltagarna under tiden som du spelar: "Hur ska jag göra här?" eller "Ska jag prova att hoppa hit?". Vissa frågor kan handla om faktiska val i spelet medan andra snarare handlar om att "ladda" händelsen och synliggöra interaktiviteten, t.ex., "Tror ni att jag klarar det?" vid en viss utmaning. Denna interaktivitet tenderar att aktivera deltagarna men den kan också vara en utmaning att hantera. Det är viktigt att alla deltagare fortfarande kan ta del av det som händer i spelet och att det inte blir för stimmigt och oroligt i gruppen. Det är också viktigt att spelandet och samtalet inte flyter ihop för mycket. Se till att dina pauser är tydliga. Här kan det vara bra att pausa själva spelet och i vissa fall pausa bilden på projektorn, för att förflytta fokus till samtalet och varandra. Våra ögon tenderar att dras till skärmar.

Förbered frågor och funderingar i relation till dina planerade pauser. Dessa kan du ta till hjälp om samtalet inte kommer igång. Kom ihåg att dessa frågor inte ska handla om att ha "rätt" svar utan att de ska vara ett hjälpmedel för att få deltagarna att reflektera och samtala om sin upplevelse i relation till spelet. Fundera kring vilka "öppningar" eller "krokar" som den nyss spelade delen kan erbjuda.

Samtalet

Pauser ger möjlighet för deltagarna att dela sina tankar. Ingen ska dock känna att man måste dela med sig. Uppmuntra dina deltagare att lägga märke till sina reaktioner på det som händer i spelet. Händer det saker i din egen kropp när du tittar på spelet? Vad? Kanske kan en reflektion kring det vara ett sätt att bjuda in till samtal? Delade spelupplevelser handlar lika mycket om känslor som om tankar, låt därför kropp och hjärta vara med, lika mycket som intellektet. Se till att deltagarna inte får känslan av att det finns ett "rätt svar" på något som du sitter inne på. Genom att lyssna och svara på det som kommer upp på ett adekvat sätt hjälper du till att göra samtalet meningsfullt. Kolla av att alla är med i vad som händer genom att ställa de frågor du själv fick när du först tog del av scenen. Försök att göra det så lätt som möjligt för deltagarna att dela med sig genom att ställa frågor och uppmaningar. Det är ett sätt att få igång diskussionen, men det allra viktigaste är sedan att lyssna noga och uppmärksamma det som sägs. Uppmärksamma alla bidrag som görs i samtalet och var särskilt vaken för det som kan leda deltagarna framåt mot djupare

förståelse för upplevelsen och varandra, det personliga, det som relaterar till känslorna, det som ser samband i berättelsen men också mellan berättelsen och det egna livet, det som väcker nyfikenhet hos dig och de andra, det som ni vill veta mer om. Lyssna aktivt och visa även med ditt kroppsspråk att du lyssnar och bryr dig om det som sägs. Bolla vidare det som kommer upp med resten av gruppen, uppmärksamma samband och förhållanden mellan olika tankar och känslor som delats. Se till att alla som är redo att dela med sig får möjlighet att göra det.

Det finns tre aspekter som hela tiden behöver balanseras i samtalet: **Spelet. Individen. Gruppen.** Ibland behöver vi stanna upp och lyssna på en individ för att samtalet ska bli intressant. Ibland behöver vi påminna om relationen till spelupplevelsen. Ibland behöver vi låta gruppen och det som händer mellan deltagarna stå i centrum. Och det är ditt ansvar som samtalsledare att se till att det skapas en fokuserad balans.

Det praktiska genomförandet

Följande förslag på förberedelser och praktiskt genomförande utgår ifrån våra erfarenheter av att genomföra Shared Gaming och Delade filmupplevelser tillsammans med grundskolan (årskurs 4). Givetvis kommer en del av detta att behöva justeras vid genomförande i andra sammanhang och med andra målgrupper.

Vid vårt genomförande så kombinerade vi film och spel, på så vis att klassen delades upp i halvklass där den ena halvan inledde med att titta på och samtala om spel, medan den andra gjorde samma sak fast med film. Efter halva dagen så bytte grupperna från spel till film och vice versa. Under dagen fanns det två tillfällen då vi var i helklass, dels under introduktionen på morgonen samt vid den gemensamma avslutningen och reflektionen.

Förberedelser

Om sessionen genomförs i samarbete med en skola, se till att boka in ett möte med ansvarig lärare. Detta kan vara digitalt. Berätta om syftet med Shared Gaming och lyssna in förväntningar, tankar och önskemål. Kom överens med läraren om ett schema. Anpassa om möjligt schemat efter klassens ordinarie tider för rast. Planera för ca 20 min introduktion i helklass, 2 lektioner à 45-60 på förmiddagen (för den ena halvklassen), 2 lektioner à 45-60 på eftermiddagen (för den andra halvklassen) och ca 20 min outro i helklass. Be läraren att förbereda halvklassgrupper om max 15 elever. Informera läraren om att det är viktigt att hen eller om det inte är möjligt, annan ordinarie pedagog, är med i den grupp du ska hålla lektion för.

Välj två spel, ett till varje pass. Tänk på att varje spelpass med samtal ska vara 45-60 minuter. Spelen får gärna vara något olika i stil, tonalitet och spelmekanik. När du valt spel, spela igenom dessa fler gånger. Tänk på var du tror att det kommer väckas intressanta tankar och diskussioner. Förbered var du ska stoppa och vilka frågor du ska ställa. Förbered en kort presentation om dig själv som du ska hålla för eleverna, där du berättar om varför du jobbar med det du gör och vilka dina erfarenheter är som relaterar till spel i allmänhet och till de spel ni ska prata om i synnerhet (om det är relevant i ditt fall).

Träffa eleverna i förväg

Om möjligt kan det vara relevant att boka in en kortare (ca 1 timme) träff med klassen några dagar före själva huvudtillfället. Vid detta tillfälle kan du presentera dig själv och låta eleverna presentera sig. Därefter kan du berätta mer om vad Shared Reading är och även låta dem prova på detta. Välj ut en kort text, t.ex. en dikt, som passar för målgruppen. Dela ut dikten till varje elev och läs den sedan högt. Öppna upp för samtal kring texten. Du kan därefter komma in på att ni kommer att göra något liknande vid nästa tillfälle, fast då med spel. Vår erfarenhet är att en sådan inledande träff gör mycket för att bygga en relation med eleverna och förbereda dem på formatet och metoden.

På dagen

Kom i god tid innan ditt intro ska börja, prova att koppla upp teknik, med bild och ljud, i det rum ni ska vara med i halvklassen. Skjut undan bänkar och sätt stolar i en halvmåne

framför skärm, så att alla kan se både varandra och duken/skärmen. Presentera dig för eleverna och låt dem presentera sig. Berätta om syftet med Shared Reading och om dagens upplägg. Genomför spelpassen med samtal. Samla eleverna i helklass på eftermiddagen för outro med reflektioner kring dagen från både dig, lärare och elever.

Efteråt

Shared Reading är egentligen tänkt att utformas så att man arbetar med en grupp återkommande under en längre tid. Om möjligt, försök att utforma projektet så att du kan träffa eleverna flera gånger. Om detta inte är möjligt bör du sikta på att lämna över verktyg och inspiration till ordinarie lärare så att dessa ska kunna arbeta vidare med metoden eller med inspiration av metoden.

Så kan Shared Reading presenteras för eleverna

Ett sätt att läsa tillsammans

Shared Reading används framförallt för att läsa "vanliga" texter, men vi vill prova att använda oss av det för att uppleva och prata om spel.

Hur funkar det?

Tillsammans, på en projektor, kommer ni (i halvklass) att titta på ett spel som jag spelar. Efter en stund kommer vi att pausa och då pratar vi om det som vi har upplevt:

- Var det något speciellt ni tänkte på?
- Var det något som ni inte riktigt förstod?
- Vilka känslor fick ni av spelet?
- Kan ni känna igen er i något av det som hände?

(Det kan vara bra att poängtera att det är du som spelledare som kommer att spela medan deltagarna tittar på.)

Kravlöst och tryggt och tillsammans

- Vi delar med oss av det vi vill dela med oss av och vi lyssnar på varandra.
- Det handlar inte om att säga smarta saker eller att kunna mest.
- Det handlar om att utgå från sig själv och - om man vill - dela med sig av vad man känner, tycker eller tänker.
- Man deltar på det sätt som man vill. Det är okej att inte säga något.

Exempel på spel och spelhandledningar

Planet of Lana

Utvecklare: Wishfully

Planet of Lana tar ett par timmar att spela igenom, vilket gör att man enbart hinner ta sig an början under en session av Shared Gaming. Under våra 45-60-minuters pass så har vi i regel spelat del 1 och del 2 (se nedan).

Del 1

Start: Spelets början

Stopp: Fienderna kommer och systemen (Elo) blir kidnappad

- Visa på hur kontrollerna och spelet fungerar.
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del. Om saker och platser väcker extra intresse, fånga upp detta och stanna kvar på platsen eller gå närmare saker ifråga.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Vem spelar vi som?
- Vad tänker ni om den andra personen som vi följde efter?
- Var bor vi? Har ni några tankar om byn?
- Vad tyckte ni om världen? Hur känns den?
- Vad tänker vi om språket som de pratar?
- Vad tänker ni om gravstenarna?
- Vad hände på slutet?
- Märker ni hur de skiftar stämning? [Beredd att spela om]
 - Musiken
 - Färgerna
 - Börjar det blåsa mer?

Del 2

Start: Invasionens början

Stopp: Lana somnar

- Visa på hur fienderna fungerar.

Samtal

- Någon som tänkte på något?
- Vad är det egentligen som händer?
- Några tankar om fienderna? Vad är de för något? Varför ser de ut som de gör?
- Jag tänkte på storleken på roboten i bakgrunden vid byn. Det var häftigt och hotfullt, tyckte jag.
- Jag tänkte också på kontrasten mellan naturen och fienderna, som är robotar.

Del 3

Start: Lana vaknar

Stopp: Lana har räddat Mui första gången och står vid en klippavsats

- Lös pusslen tillsammans.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Vad tänker vi om den här varelsen som vi har träffat?
- Här finns det fler "pussel", alltså, utmaningar som vi måste lösa. Vi behöver komma på lösningarna.
 - Finns det situationer i livet när man stöter på "pussel"?
- Tänkte ni på pusslet med den här gula "armen" som vi var tvungna att hoppa på? Hur man kan använda färg för att göra saker tydligt. Kan vi se det utanför spelens värld?

Avslutande tankar om spelet (oavsett var vi slutar)

- Vad tyckte ni om det här spelet?
- Om det var spännande: varför?
- Om det var tråkigt: varför?
- Har någon spelat detta tidigare, eller något liknande?

TOEM

Utvecklare: *Something We Made*

TOEM är mer öppet än Planet of Lana och bygger på utforskning av platser där diverse uppdrag ska lösas, ofta med kameran som verktyg. Många av dessa uppdrag kan lösas i valfri ordning. Det kan vara bra att som spelledare ha en tanke om vilka uppdrag som kan vara extra intressanta utifrån Shared Gaming och spelupplevelsen. I området Oaklerville (del 2) finns det t.ex. ett uppdrag som handlar om att ta en bild på ett hotell, något som behöver göras från en viss utkikspåst. Deltagarna kommer säkert att ha olika uppfattningar om vilka uppdrag som ska göras och vart ni ska gå. Här gäller det att hitta en balans mellan att bjuda in deltagarna och att ha en viss riktning.

Del 1

Start: Spelets början

Stopp: När vi lämnar Homelanda

- Gör både farmorns och "gubbens" uppdrag..
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del.
- Visa på hur kameran fungerar.
- Visa på att man kan samla bilder på djur.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Jag fastnade för en sak, det här med att ge sig ut och resa. Har någon varit med om det? Att ni ska iväg någonstans?
 - Hur kändes det?
 - Jag skulle vilja svara både nervös och spännande.
- Vad tänker vi om att spelet är svart-vitt? Det är ju inte så vanligt.
- Fenomenet som vi ska se, TOEM, vad tänker vi kring det? Vad tror vi det är?
- Vad tänker vi om världen? Hur känns den?
- Vad tänker vi om kameran och att vi kan ta bilder?

Del 2

Start: Anländer till Oaklerville

Stopp: Efter ca 10 minuter (beroende på längd på sessionen)

- Visa på kasettspelaren.
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Hur är känslan på det här stället?
 - Varför?
 - Någon som håller med?

- En stor sak med det här spelet är att ta bilder. Brukar ni ta bilder?
 - Det är ju mycket enklare idag, med telefoner, än hur det var förr. Då hade man begränsat antal bilder man kunde ta. Vad tror ni det innebär?
 - Varför vill man ta bilder?
 - Finns det något att säga om att spelet börjar med att vi ska ut på en resa och att vi också har en kamera.

Avslutande tankar om spelet (oavsett var vi slutar)

- Hur vanligt är det att man får ta bilder i spel? Vad tänker vi kring det?
- Hur kändes det här spelet? Vilka känslor fick ni av det?
- Fanns det något som ni kände igen er i?