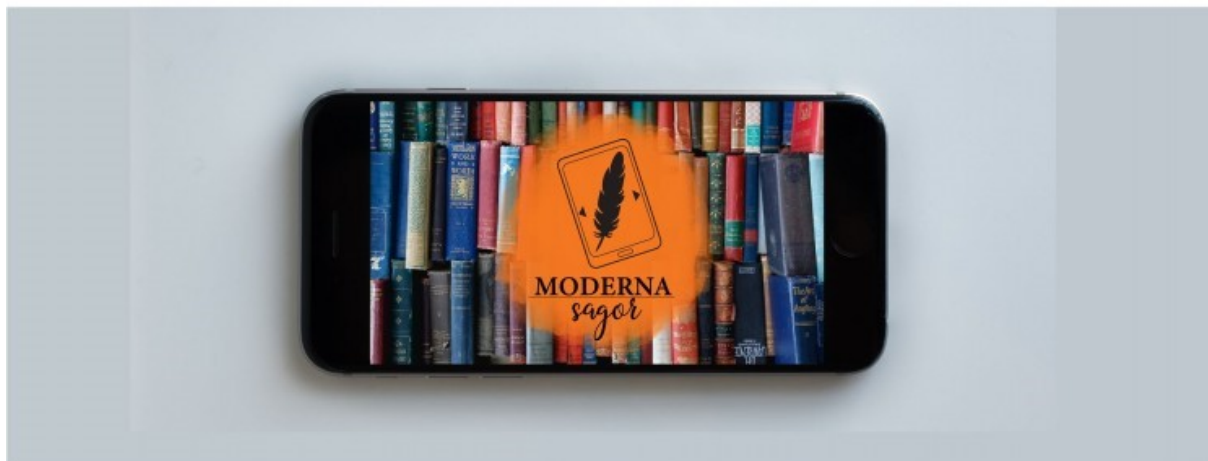


This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Tobias Björkskog (2020) : Moderna sagor – interaktivt berättande i digital form. Vaasa insider 12.2.2020.

Tobias Björkskog: ”Moderna sagor – interaktivt berättande i digital form”



Tobias Björkskog, projektledare vid **Yrkeshögskolan Novia**, skriver i Vaasa Insider om nya projektet som samlar in sagor och berättelser och ger dem nytt digitalt liv.

När jag var liten läste min pappa godnattsagor för mig. Jag minns att ”De tre bockarna Bruse” var en favorit som skulle läsas varje kväll. Senare gick det över till att lyssna och läsa sagor på egen hand. Vissa böcker kom med ett kassetband (C-kasset), med en behaglig röst som läste upp sagan. Dessutom plingade det till när man skulle vända blad.

Ljudböckerna var bra för man kunde lyssna och samtidigt följa med och läsa texten på samma gång. Nu har det ju gått några år sedan jag var liten. Tekniken har också ändrats en hel del, vilket gör det möjligt för mig att dela med mig av mina upplevelser från den tiden. Låt mig berätta hur...

Yrkeshögskolan Novia och **Stiftelsen Juthbacka sr** i Nykarleby har ett projekt som heter **Moderna sagor**. Inom ramen för Moderna sagor ska vi ge barnen en interaktiv upplevelse, ungefär på samma sätt som när jag läste mina ljudböcker. Dock kommer det inte att vara begränsat till en kasset som spelar upp sagan.

Projektet ska resultera i en interaktiv applikation (eller spel om man vill kalla det så) där man kan lyssna på olika sagor som barnen själva varit med och tagit fram. Vi ska ordna olika workshoppar där barn får ge liv till sina kreativa idéer.

Alla idéer tas i beaktande av en författare och skrivs sedan ner till en saga, barnens egen saga. Det ska bli speciellt intressant att se hur sagor berättas i andra kulturer än vår egen.

Genom att få med nyanlända barn och föräldrar i projektet så kan vi ta del av deras berättarteknik samt skapa sagor som kanske ger helt unika upplevelser.

I själva applikationen kommer man själv kunna ”vända blad” genom att trycka på en pil som tar en till nästa sida. Applikationen ska kunna fungera som en vanlig saga om man vill det, dvs med fina illustrationer i bakgrunden och en röst som spelas upp samtidigt som text visas.

Vi vill också få med tekniker som används i dagens spel. Tanken är att sagorna ska kunna innehålla parallella spår vilket gör att man kan läsa samma saga flera gånger och få en ny upplevelse varje gång, precis som i vissa spel.

Målsättningen är att applikationen kan användas som en vanlig saga med berättarröst, och som ett spel där lyssnaren får göra olika val och ändra sagan vartefter. Eftersom sagan är interaktiv kan man klicka på olika valda ställen för att interagera med objekten som syns på skärmen. Tänk er att man i sagan till exempel kommer fram till en stor svart magisk port. Man ser att porten går att interagera med och trycker med fingret på den.

En röst berättar att du behöver en nyckel för att ta dig in genom porten, men eftersom du inte har den nyckeln så måste du tyvärr gå vidare. När du kommer till slutet av sagan hittar du en nyckel, det ser ut som en nyckel som passar just till den porten. Skulle du läsa sagan en gång till för att se vad som händer om du öppnar den magiska porten?

Följ vår utveckling av projektet på Facebook genom att söka på ”Moderna Sagor – interaktivt berättande i digital form” eller använd länken <https://www.facebook.com/digisagor/>.

Moderna Sagor

Projektid: 1.8.2019 – 30.4.2021

Projektbudget: 149 968 €

Finansiärer: Leader – Aktion Österbotten & Svenska Kulturfonden

Artikeln har publicerats i Vaasa Insider 12.2.2020, länk till artikeln: <https://www.vaasainsider.fi/inblick-asikt/tobias-bjorkskog-moderna-sagor-interaktivt-berattande-i-digital-form/>