

Tilbake til barndommens gleder



Om du forbinder dataspill med barn og mørke gutterom, så tenk om igjen. Portal 2 er den nye generasjonen spill som krever mer av deg enn kun å skyte skumle monstre. Forskning viser dessuten at spillet stimulerer til økt problemløsning.

ANMELDT AV

Svein Øverland

PUBLISERT 6. januar 2015

Husker du følelsen av å bygge snøhule eller trehytte da du var liten? Eller hvordan den virkelige verden forsvant mens du satt på gulvet og lekte med Lego eller Playmobil? Savner du den følelsen? Du tenker neppe så mye på det nå når du har blitt voksen, men lengselen ligger kanskje der likevel, hvilende under hverdagens voksenhet.



Valve Corporation

Portal 2

Valve Corporation, 2011

Plattformer: PC, Mac, Playstation, Xbox 360

Hva med å leke at du våkner opp til en annen verden? En verden der du må redde deg selv og de andre ved hjelp av snarrådighet og kløkt. I spillet Portal 2 våkner du opp etter at noe har gått fryktelig galt på et slags teknologisk testsenter. Du møter den sjarmerende, men noe irriterende Wheatley. Han er en droide som med britisk aksent og evig eufemisme har som oppdrag å lede deg gjennom de mange utfordringene du må løse. Det krever ferdigheter i problemløsninger, romforståelse og grunnleggende fysikk-kunnskaper. Dessverre forteller Wheatley deg at du muligens har fått «a very minor serious brain damage».

«Jeg mener psykologi kan gjøre teknologi bedre, og at teknologi kan gjøre psykologi bedre og mer tilgjengelig»

Heldigvis får du bruke en slags pistol også, men en som skyter hull (portaler) heller enn kuler. Med den kan du skyte deg gjennom vegger. De første oppgavene krever ikke veldig mye av deg. Det rekker at du forstår prinsippet bak hvordan du bruker portalpistolen for å manøvrere deg gjennom senterets labyrintlignende korridorer, og at du plasserer kuber på forvokste «på-knapper» for å åpne opp til neste nivå. Men det blir vanskeligere etter hvert. Pistolen, kubene og andre hjelpemidler kan brukes på mange måter. For å komme deg gjennom de vanskeligere nivåene må du dessuten forstå og beherske ulike væsker som gir fart og kraftfelt som skyter deg gjennom lufta.

På tvers av alder

Jeg spilte spillet på en Xbox 360 sammen med min datter på 17 år. Hun er på full fart inn i voksenverdenen, mens jeg febrilsk forsøker å holde meg unna alderdommen. Vi er ganske forskjellige vi to, både i alder og personlighet. Men i Portal er vi tilbake i lekens verden. Som da hun var 4 år og vi lekte sammen: «Også gjør du sånn pappa, og så sier jeg sånn. Det er bare på liksom, men nå leker vi, ikke sant pappa?»

Kanskje er det jeg som har blitt gammel, men jeg merker at jeg tenker stadig mer på hvor fint jeg hadde det da jeg var barn. Når vi er små, gleder vi oss til å bli voksne. Men når det kommer til stykket, har man ikke så mange fordeler av å være voksen. Stress, mas og forpliktelser suger energien ut av oss. Da er det barndommen vi savner. I disse dager er det mindfulness som gjelder. Men hvorfor gå over bekken etter vann? Vi kan leke selv om vi er voksne. Og ikke trenger vi å delta på kurs for å lære oss det. Vi kan leke for oss selv eller sammen med andre. Lek og sex er faktisk noen av de få tingene her i verden som er gratis, naturlig, avslappende og energigivende.

PC-spill blir stadig mer populært. Også hos voksne. Mange fra min generasjon forbinder dataspill med noe negativt. Med skytespill, spillavhengighet og destruktiv ungdomskultur. Men spillindustrien omsetter i dag for nesten like mye som filmindustrien. Og da har man ikke engang tatt med småspillene på Facebook og apps. Dessuten får spillene stadig mer dybde. Karakterene gjør mer enn å holde et skytevåpen, og plottet er mer basert på psykologi. Spill som «Last of Us» og «Heavy Rain» får spillerne til å gråte, og «The Walking Dead» brukes i enkelte skoler som utgangspunkt for etikkundervisningen. Portal 2 er som tallet viser til, en oppfølger. Eneren fra 2007 er en klassiker i spillhistorien fordi den var innovativ på så mange måter. Toeren ligner nok på eneren til at du får det du ønsker. Samtidig har Portal 2 mye nytt, og det viser at utvikleren Valve ikke har mistet gnisten. Det gir håp for både nye versjoner av Portal og at de også i fremtiden kan komme opp med nye overraskelser.

Portal kan spilles både som one-player og two-player, eller man kan bytte på og komme med forslag til hverandre. Det gjør det ekstra morsomt at oppgavene varierer i vanskelighetsgrad og krever så mange ulike ferdigheter. Det jeg syntes var vanskelig, mente datteren min var enkelt, og omvendt.

Psykologi og teknologi

Selv er jeg over middels interessert i teknologi. Kall meg naiv, men jeg har fremdeles troen på at teknologien kan brukes til å gjøre verden bedre. Jeg mener psykologi kan gjøre teknologi bedre, og at teknologi kan gjøre psykologi bedre og mer tilgjengelig. Det har i løpet av få år kommet flere mobilapplikasjoner og dataprogrammer som lover å bedre kognitiv fungering og akademiske prestasjoner. Da er det ekstra morsomt at en nylig studie (Shute, Ventura og Ke, 2014) viser at å spille Portal 2 gir bedre effekt på problemløsning enn et av de beste Braintrainer-programmene på markedet.

Som alle gode spill er Portal vanskelig å klassifisere. Det er et spill hvor man skal løse gåter, men det har også action og humor. Det er sjarmerende og irriterende. Det gir gåsehud både av glede, frykt og lekenhet. Det er ikke helt som å være 7 år og bygge sin første snøhule. Men det ligner. ✕

Teksten sto på trykk første gang i Tidsskrift for Norsk psykologforening, Vol 52, nummer 1, 2015, side 54-56

ANMELDT AV

Svein Øverland, psykologspesialist