



Illustrasjon: PlayStation Publishing LLC

## Everybody's Gone to the Rapture

Kategori: Refleksjon og samtale

Varighet på opplegg: 30 - 45 minutter

Vanskelighetsgrad: Moderat

Plattform: PlayStation 4, PC

Anbefalt aldersgrense på spillet: 16 år (PEGI)

### Om spillet

I Everybody's Gone to the Rapture utforsker man en forlatt engelsk landsby etter en mystisk hendelse. Man følger et gåtefullt lys som avslører historiene til innbyggerne som har forsvunnet gjennom lysmanifesterte minner. Spillet blander vitenskapelige mysterier og religiøse undertoner mens du stykkevis avdekker hva som har skjedd med lokalsamfunnet.

## Om arrangementet

Siden spillet har et rolig tempo, egner det seg godt til refleksjon og diskusjon. Dette kan være særlig relevant for eldre ungdom og unge voksne, og kan fungere som inngang til samtaler om tro, vitenskap og menneskelige relasjoner. Velg på forhånd ut en del av spillet og sørg for dempet belysning med godt bilde og god lyd.

Dette arrangementet egner seg godt som spillkino. Spillkino ligner på strømming av spill til et publikum over internett, men er mer tilpasset en fysisk publikumssituasjon. En formidler spiller et spill på storskjerm og bruker spillet aktivt for å engasjere og involvere publikum. Det kan skje ved å diskutere valg underveis, ved å gjøre avstemninger, eller ved å la publikum prøve seg med kontrollen.

Spillkino krever god planlegging – både når det gjelder hvilke deler av spillet som vises, og hvordan publikum skal tas med. Formatet bygger på erfaringer fra helklassespilling i undervisning, men legger større vekt på den estetiske opplevelsen og fellesskap.

## Forslag til aktiviteter

### Kirkescenen

En scene man kan plukke ut til et formidlingsopplegg er kirkescenen. Som forberedelse til arrangementet burde man spille gjennom spillet slik at man vet hvor man skal gå for å ha riktig tempo og fremdrift i formidlingen.

En fordel med kirkescenen er at den er såpass tidlig i spillet at man ikke er avhengig av at spillet har lagret rett før og man kan enkelt komme seg dit fra oppstartsområdet. Gjennom spillet får man oppleve at landsbyboerne gir vitnesbyrd om panisk fortvilelse, aggressive utbrudd og grafiske hendelser når deres nærmeste blir revet bort.

Kirkescenen med sin sakrale og magiske stemning nyanserer

fortvilelsen som en guddommelig plan som eksempelvis kan brukes til å diskutere «det ondes problem».