## Oppgaver i norsk

1

Ta for deg en eller flere av de visuelle metaforene i spillet "Journey", og tolk bruken av den.

*Kommentar:* I svaret ditt skal du reflektere rundt hva den/de valgte visuelle metaforen(e) kan tenkes å representere. Du skal altså sette den/de i sammenheng med tematikken i spillet. En "filmversjon" av Journey finner du [her](https://hfk.itslearning.com/main.aspx?CourseID=166547&ElementID=104529965&ElementType=131072).

Noen av de visuelle metaforene du kan velge blant:

* fjellet i horisonten
* de gravstøtte-aktige gjenstandene
* skjerfet, som stadig blir lengre
* de arkitektoniske elementene
* de svevende "teppedyrene" som figuren møter på sin ferd
* ørkenlandskapet
* sandstormen
* den høye, hvite kvinnelige(?) skikkelsen
* de hieroglyf-aktige tegnene figuren blir konfrontert med av denne skikkelsen
* snøstormen og tordenværet
* det at figuren til slutt går inn i det blendende lyset

**2**

Spill som Journey kan synes vanskelige å forstå, og vekker rom for ettertanke og refleksjon. Selv om spill ikke er «ekte» i materiell forstand, kan også de by på opplevelser og virtuelle reiser som får setter tanketoget i fart.

Kan reiser i fiktive verdener by på indre reiser også? Skriv en kreativ, personlig tekst hvor du vurderer litteraturens og fiksjonens rolle i menneskets dannelsesreise. Lag overskrift selv.

*Kommentar: I svaret ditt skal du tydeliggjøre dine egne tanker om emnet, og være godt begrunnet og bygget opp under med eksempler fra spillet og andre tekster. Du skal reflektere rundt egne tanker om emnet. Svaret kan være kreativt i språk, form, og innhold.*

## Oppgaver i religion og etikk:

1

Journey henter inspirasjon fra metaforer, fortellinger og symboler fra flere religiøse tradisjoner, og kombinerer det i et særegent uttrykk som mennesker fra flere samfunn og kulturer kan kjenne seg igjen. Det appellerer til noe grunnleggende hos mennesket.

Skriv en tekst hvor du reflekterer og drøfter rundt hvorvidt Journey kan leses som et uttrykk for nyreligiøsitet.

2

Læredimensjonen forteller oss blant annet om hvilket syn den enkelte religion har på tid – hvorvidt den er syklisk eller lineær – og forholdet mellom livet før og etter døden. Hvordan kan vi bruke læredimensjonen til å forstå og tolke Journey? Vil enkeltmenneskets forståelse av spillet kunne avgjøres av personens åndelige/religiøse ståsted?