

Støtteark til *green text*-forteljingar

Green text-forteljingar er nok ukjente for mange lærarar, men det er ein teksttype mange elevar ofte beveger seg i og har god kjennskap til. Tekstane har fått namnet sitt av det visuelle uttrykket. Dei liknar på kommandoane ein skreiv i til dømes operativsystemet MS-DOS, ein av dei fyrste versjonane av Windows, eller i Commodore 64. Bakgrunnsskjermen var svart, teksten grøn og ei ny linje starta med teiknet >.

Tekstane vi her omtalar som *green text*-forteljingar blei fyrst publisert på 2000-talet på nettstadar som 4chan.org og Reddit.com. Her kan kven som helst publisere tekstar, vere anonyme og skrive om kva som helst, alt frå røyndomsnære anekdotar til fantasifull fiksjon. Ofte er forteljingane humoristiske og publisert saman med eit *meme* som understreker eit komiske poenget i det som blir fortalt. Lesarane kan gi «vote ups» eller kommentere tekstane. Dei blir publisert kronologisk, slik at nye tekstar alltid ligg øvst på nettstaden.

Visuelt liknar *green text*-forteljingar på ein chat. Ein nyttar ikkje punktum til å markere ei ny setning i desse tekstane, men trykker *enter* og startar setninga på neste linje som i ein chat. Mange lærarar kjenner nok dette att frå elevtekstar, at elevane startar på ei ny linje framfor å strukturere teksten i avsnitt. Kan det hende at desse elevane har lest mange *green-text*-forteljingar eller er vane med *online gaming* med *live feed chattar*? Eit anna kjenneteikn med *green text*-forteljingar er at dei byrjar med å gi ei kort stadfesting med tid, rom og personar, kvar informasjonsbit på ei eiga linje. Det kan difor fyrst sjå ut til å vere liten samanheng mellom dei innleiande linjene i ein *green text*. Sjølve teksten kan òg verke fragmentert for ein lesar som er van med tekst strukturert i avsnitt.

Den fyrste teksten de las handlar om eit lagbasert dataspel som heiter DOTA2. Utan inngåande kunnskap om spelet og gamingverda, er teksten nærmast umogleg å komme inn i. Spelet er veldig populært og har ei årleg internasjonal turnering. I 2016 var fyrstepremien på ca. 17 millionar kroner, og 20 millionar sjåarar følgde kampane på *live streaming*. Teksten de har lest fortel om ein draum om den internasjonale turneringa. Teksten inneheld ei rekke forkortingar, namn og referansar frå DOTA2-verda. For å forstå teksten må ein ha gode kunnskapar om både teksttypen og temaet.

Den andre teksten kan for mange kanskje minne om eit dikt med dei ufullstendige og poengterte setningane. Det er ei kort forteljing om ein person som et smørbrød på ei strand medan han kastar steinar ut i vatnet. Personen gløymer seg ut, kastar maten og tygg på ein stein. Folk såg det.