

Ytre Enebakk

Inspirert til revansj: Nå kan du bli Legende i Tryms nye Tavlejakt



Trym Bergtatt i Ytre har tatt tavlene og Ytterbygda-prosjektet videre fra det analoge og fysiske, og laget en sofistikert, digital og gamifisert opplevelse med «Tavlejakten». Det er de samme tavlene som før i det nye spillet, men ved å skanne de åpner det seg en helt ny verden på mobilen. Foto: Gro Arneberg Thoresen

Av [Gro Arneberg Thoresen](#)

Oppdatert: 26.08.26 07:37
Publisert: 13.08.26 01:00

 Kopier

Trym Bergtatt har tatt tavlene og Ytterbygda-prosjektet videre fra det analoge og fysiske, og laget en sofistikert, digital og gamifisert opplevelse med «Tavlejakten».

Det er de samme tavlene som før i det nye spillet, men ved å skanne QR-kodene på tavlene så åpner det seg en helt ny verden på mobilen.

Fra prosjekt til jakt

– Jeg måtte bare mate fuglene nede i hagen, starter Trym, som etterpå har lovet avisa en Tavlejakten «behind the scenes».

De tradisjonelle tavlene han har laget og hengt opp i snart 10 (!) år, og som forteller om lokal historie, natur, fauna og dyreliv i Ytre, eller Ytterbygda som Trym konsekvent sier, og er Pokémon-stopp, har nå også blitt inngangen til et helt nytt mobilt spill.

– Den røde tråden er å lære Ytterbygda å kjenne, ivrer han, etter å ha tatt plass ved dataen på hjemmekontoret.



Les også

Nummer 120 blir den siste i Enebakk: - Små og ganske fantastiske turistattraksjoner

Eller kanskje er *spillutviklerens hule* mer passende.

Mens tavleprosjektet alltid har hatt en kort tekst på selve tavlen har man kunnet lese mer via Ytterbygda-nettsiden. Det er også hit man føres i spillet, men nå gis man ærestitler inspirert av en svunnen tid, som Stifinner og Bygdevokter, viser han.

Titlene tildeles etter hvor mange tavler du har skannet og oppgaver løst, og dermed hva du har lært om bygda.

Jo mer kunnskap du tilegner deg, jo større er belønningene, i form av «postkort», «hemmelig» informasjon og nye mål i jakten på en gjevere tittel.

– Planen er at man går fra å ikke vite noe om bygda til å ha deltatt på en reise hvor du har blitt så kjent med historien, industrialiseringen, folket, naturen, skogen og landbruket, at du ender med å forstå hele sammenhengen.



Prosjektet har fått penger fra Enebakk kommune til både original og ny versjon. Foto: Gro Arneberg Thoresen

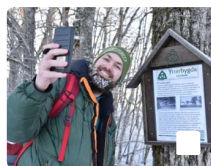
En jakt inspirerte til ny jakt

En kort stund etterpå er vi på vei til tavlen om gråspurv i Borgveien for opplæring. Trym hyller den lille fuglearten mens vi går:

– Jeg tenkte først at alle tavlene om fugler måtte henge i skogen, men så leste jeg at gråspurven har fulgt mennesket i tusenvis av år og alltid oppholder seg ved gårder og hus. Så da måtte jo den få henge her i boligfeltet, sier han, men avbryter seg selv:

– Men nå må du se på mobilen! Etter at du skannet den første tavlen opppe ved huset mitt startet onboardingen, så nå er du inne i spillet, og ser kartet med alle tavlene, hvor den nærmeste er og ikke minst når du er fremme.

Spillet er basert på de allerede 166 (!) aktive tavlene. Likevel anslår Trym at det har tatt ukevis å utvikle spillet og oppdatere alle tavlene.



Les også

Kim (31) gikk fra soloppgang til solnedgang - Regnet med å måtte gå fem mil for å rekke alle postene

– Hvorfor laget du dette?

– Det startet med at jeg ble kontaktet av karene som driver med Stolpejakten i Enebakk, som spurte om de kunne henge noen av stolpene på mine tavler. Det sa jeg ja til. Den ene er rett utenfor huset mitt, og jeg har aldri sett så mange «gamlinger» i gata før. Akkurat det er relativt altså, for jeg fylte 60 i juli selv, humrer han.

– Men da jeg spurte om de også skannet tavlen min var svaret nei. De har kommet fra Moss og Lillestrøm her, men de fleste er jo lokale. De hadde nesten ikke tid til å prate en gang, og da ble jeg ganske ... veldig inspirert!

Bygda kan leses

«Bygda kan leses» heter prosjektet.

Oppfordringen er å skanne de man ser når man er ute, for her vanker både «varsler» og «undrer» i form av overraskelser og skjulte historier.

– Og når du har gått en tur og skannet tavler og kommet hjem, satt deg ned med en øl eller en kopp te, da kan du sette på deg brillene, og lese alt som står på nettsiden.

– Jeg er åpenbart i målgruppa, men hvem er ellers i målgruppa?

– Barn og unge leser gjerne ikke informasjon som dette, men jeg vet at noen gjør det. Fisketavlene er et sånt eksempel, for jeg har snakket med en del ungdom som har stått og fisket og som har fortalt at det er fordi de har lest på tavlene at det er så mye rar fisk her.



Les også

Trym utvider tavleprosjektet

– Så det er mye gøy, sier Trym, og byr på litt mer info:

– På et tidspunkt var det jo aldri uttalt at noen hadde brygget øl på gårdene i Enebakk for eksempel, for det var ikke ansett som sømmelig. Det er bare det at i gamle dager var det lovpålagt å brygge øl på gårdene, fordi at øl skulle man ha til jul, bryllup, onna og så videre, og det var veldig vanlig. Og *hva* er det man må ha for å lage øl?

– Vann? Malt?

Han peker ut på en verken spesielt stor eller blomstrende, men veldig søt og skjør, klatreplante på verandaen og korrigerer:

– Humle! Da leste jeg bygdebøkene våre på en ny måte, og så jo at det sto flere steder at på gården hadde de så og så mange kuer, jorder – og humle.



Trym Bergtatt har lekt seg med AI, som han har matet med info og fått laget det han kaller postkort, tavler og utmerkelser etterhvert som man stiger i gradene i Tavlejakten-spiller. Foto: Gro Arneberg Thoresen

Om steinalder og apper

– Hvordan har du funnet tid til alt dette?

– Det har ødelagt litt av sommeren. Jeg har ikke fått luket i hagen enda. Men det jeg vil er at du skal gå ut på tur og lære alt det fine om lokalhistorien og naturen. Jeg fikk jo penger til dette av kultursjefen også. To ganger! 5.000 kroner til Tavlejakten pluss at jeg fikk 20.000 kroner til det tradisjonelle tavleprosjektet som skal gå til en ny trase som også blir en kultursti fra Bråtan.

– Det er ganske åpenbart at du har brukt AI for å lage alle bildene?

– Ja, jeg har matet den med informasjon, og betalt i dyre dommer til og med for programmet. Til slutt begynte den å leve sitt eget liv, og laget bilder som gikk utenfor tavlerammene. Den godtok heller ikke at jeg foreslo at barn var med på jakt her i steinalderen. Da rakk jo havet hit, og de kom sjøveien for å finne mat, men AI bestemte at kun voksne kunne avbildes i jakt.

Han er spesielt stolt av at spillet styrer unna app-bruk.

– Det er jo et paradoks her, for du er en selverklært skeptiker til overvåkningssamfunnet og nå har du skapt et digitalt spill med QR-koder og poengsystem?

– Men du ser jo det; at det ikke er noen app? Apper kan kreve innlogging, med både bank-id og passord, mens det eneste du gjør her er å lage en Avatar, eller brukernavn, om du vil. Du registrerer deg ikke.

Sjekk disse videoene

