



# Høgskulen på Vestlandet

## Norsk 3, emne 4 - Masteroppgave

MGUNO550-O-2023-VÅR2-FLOWassign

### Predefinert informasjon

<b>Startdato:</b>	02-05-2023 09:00 CEST	<b>Termin:</b>	2023 VÅR2
<b>Sluttdato:</b>	15-05-2023 14:00 CEST	<b>Vurderingsform:</b>	Norsk 6-trinns skala (A-F)
<b>Eksamensform:</b>	Masteroppgave - Bergen		
<b>Flowkode:</b>	203 MGUNO550 1 O 2023 VÅR2		
<b>Intern sensor:</b>	(Anonymisert)		

### Deltaker

<b>Kandidatnr.:</b>	203
---------------------	-----

### Informasjon fra deltaker

<b>Antall ord *:</b>	35123
----------------------	-------

Egenerklæring \*:  Ja

Jeg bekrefter at jeg har  Ja registrert oppgavetittelen på norsk og engelsk i StudentWeb og vet at denne vil stå på vitnemålet mitt \*:

Jeg godkjenner avtalen om publisering av masteroppgaven min \*

Ja

Er masteroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved HVL? \*

Nei

Er masteroppgaven skrevet ved bedrift/uirksomhet i næringsliv eller offentlig sektor? \*

Nei

# MASTEROPPGAVE

«Stedet er ikke det samme lenger...»\*,

En økokritisk analyse av spillkarakterers forhold til dyr, planter og naturmiljøer i det samiske dataspillet *Skábma - Snowfall*

«The place is not the same anymore ...»,

An ecocritical analysis of video game characters relations to animals, plants, and natural environments in the Sámi video game *Skábma - Snowfall*

**Kjell Svarstad Lier**

Masteroppgave i norsk GLU 5-10 (MGUNO550)  
Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolkning  
Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett (FLKI)  
Veileder: Lykke Guanio-Uluru  
15.05.2023

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle

kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 12-1.

\*(Auranen & Cengiz, 2022, min oversettelse)

## Sammendrag

I denne oppgaven undersøker jeg hvilket forhold spillkarakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer i dataspillet *Skábmá – Snowfall*. Jeg har benyttet meg av «Natur-i-Kultur»-matrisen for å diskutere holdninger og forhold som kommer til uttrykk mellom spillkarakterene og dyr, planter og/eller naturmiljøer. Deretter har jeg nyansert forholdet som er blitt diskutert hos de samiske karakterene opp mot teori om samisk naturforståelse. For å kunne diskutere deres forhold til dyr, planter og naturmiljøer, trenger man å forstå hvordan den samiske kulturen forstår naturen. For å beskrive spillet som en narrativ tekst, har jeg beskrevet spillets narrative og ludiske oppbygning ved hjelp av narrativ spillteori, deriblant Aarseths narrative spillmodell.

Jeg har funnet ut at det er en tydelig forskjell i forholdet de samiske karakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer og forholdet de ikke-samiske karakterene har, omtalt i oppgaven som de utenforstående. Mens de samiske karakterene bedriver flere aktiviteter som kan diskuteres opp mot antroposentriske forhold, kan forholdet deres til dyr, planter og naturmiljøer hele tiden forsvares som økosentriske, både i lys av dypøkologi og samisk naturforståelse, fordi de samiske karakterene lever i et langvarig samspill med naturen, der disse aktivitetene kan anses som en helt vital del av deres levemåte. De samiske karakterene har både et feirende forhold til dyr, planter og naturmiljøer, men også et problematisk forhold til rovdyr og deler av naturmiljøet som er farlig. De utenforståendes forhold til planter og naturmiljøer kan beskrives som antroposentrisk, men karakteren Jean skiller seg fra de andre utenforstående, da han ønsker å beskytte samenes rett til landet rundt bosetningen deres.

Jeg har også pekt på at «Natur-i-Kultur»-matrisens horisontale akse, der holdninger og forhold diskuteres opp mot begrepene økosentrisme og antroposentrisme, kan virke unyansert i møte med litteratur som skildrer samiske samfunn med en tradisjonell forståelse av natur. Aksen bygger på at forholdet mellom mennesker, dyr, planter og naturmiljøer enten forstås som menneskesentrerte eller økosfæresentrerte. Når man nyanserer forholdene til de samiske karakterene i lys av samisk naturforståelse og dypøkologi, har ingen av disse karakterene genuine antroposentriske forhold, og den horisontale aksen virker dermed unyansert i møte med karakterer med en slik bakgrunn.

## Abstract

In this thesis, I examine the relationship the video game characters have to animals, plants, and/or the natural environment in *Skábma – Snowfall*. I have made use of the “Nature-in-Culture”-Matrix to discuss attitudes and relations that is expressed between the characters when facing animals, plants, and/or the natural environment. Thereafter, I have nuanced the relations that have been discussed concerning the Sámi characters against theory on a Sámi understanding of nature. To discuss the relationship of the characters in *Skábma* to animals, plants, and the natural environment, one must apply theory of how Sámi culture understands nature. To describe the game as a narrative text, I have also analysed the game’s narrative and ludic structure, drawing on narrative theories of games, including Espen Aarseth’s ludo-narrative model for games.

I have found that there is a clear difference between the relationship that the Sámi characters have to animals, plants, and/or the natural environment and the relationship that the non-Sámi characters, the outsiders, have. While the Sámi characters engage in activities that can be discussed as anthropocentric, their relations to animals, plants, and the natural environment are always defended as ecocentric, both within deep ecology and within the Sámi understanding of nature, because of the Sámi characters’ lives in a long-term interaction with nature where these activities must be considered as vital within their way of living. The Sámi characters have relations to animals, plants, and the natural environment that can be described as celebrating, but also problematizing, in case of predators and parts of the natural environment that are considered dangerous. The outsider’s relations to plants and the natural environment could be described as anthropocentric, but the character Jean’s relations differ from that of the others because of his desire to protect the Sámi’s right to the land around their settlement.

I have also pointed out that the “Nature-in-Culture”-Matrix’s horizontal axis, where attitudes and relations is discussed as moving between ecocentrism and anthropocentrism, may seem unnuanced when facing literature that depicts characters from traditional Sámi cultures with a traditional understanding of nature. The axis is based on relations between humans, animals, plants, and the natural environment that either are human-centred or eco-centred. When nuancing the relations with a Sámi understanding of nature and deep ecology, none of the Sámi characters have a genuine anthropocentric relation to either animal, plants, and the natural environment, and the horizontal axis therefore seems unnuanced when facing these types of characters.

## Forord

Denne masteroppgaven markerer slutten på min utdanning ved Høgskulen på Vestlandet. Prosessen med å komme i mål med oppgaven har vært krevende, men samtidig har jeg lært veldig mye, først og fremst om emne for oppgaven, men jeg har også lært mye om meg selv.

Først vil jeg rette en stor takk til min veileder, Lykke Guanio-Uluru. Takk for god og konstruktiv veiledning gjennom alle oppgavens faser, samt raske og gode tilbakemeldinger.

Jeg vil også takke Ahmed, Susann, Hilde, Mari og Amalie for tilbakemeldinger og gode samtaler i tilknytning til skriveseminarene vi har hatt på masteremne. Jeg tror vi alle har hatt godt av disse avbrekkene i vår egen skriving, og det har vært interessant å se hvordan dere har arbeidet med deres prosjekter.

Jeg må også takke gjengen som har fulgt meg gjennom hele utdanningen, fra første til tiende semester. Takk for alle herlige samtaler, turer, sosiale lag og fine pauser vi har hatt under denne skriveprosessen, og utdanningen for øvrig.

I would also like to thank Sahin and the other dedicated game-developers at Red Stage Entertainment for allowing my use of screenshots from *Skábma – Snowfall* for the thesis.

Til slutt vil jeg takke min samboer Ingrid for god støtte og oppmuntring på hjemmebane.

Kjell Svarstad Lier

Bergen, 15. mai, 2023

God lesning!

## Innhold

<b>1 Introduksjon</b> .....	<b>1</b>
1.1 Bakgrunn for oppgave, relevans og problemstilling .....	1
1.2 Tidligere forskning .....	4
1.3 Materiale .....	5
1.3.1 Valg av materiale .....	5
1.3.2 Handlingsreferat .....	6
1.4 Oppgavens struktur .....	8
<b>2 Teori</b> .....	<b>10</b>
2.1 Dataspill.....	10
2.1.1 Interaktivitet .....	10
2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur .....	10
2.1.3 Narratologi vs. Ludologi .....	12
2.1.4 Narrativ teori i dataspill .....	13
2.1.5 Aarseths narrative spillmodell .....	15
2.2 Økokritikk.....	19
2.2.1 «Natur-i-Kultur»-matrisen .....	20
2.2.2 Samisk naturforståelse .....	23
2.3 Naturmiljøer i dataspill .....	26
<b>3 Metode</b> .....	<b>28</b>
3.1 Analyse av ergodisk litteratur og nærlesing .....	28
3.1.2 Hermeneutikk.....	29
3.2 Min nærlesing og bruk av gjennomspillingsvideo .....	29
3.3 Min bakgrunn .....	30
3.4 Oppgavens validitet .....	31
<b>4 Analyse</b> .....	<b>33</b>
4.1 <i>Skábmas</i> narrative og ludiske oppbygning .....	33
4.1.1 Narrativ struktur.....	35
4.1.2 Verden.....	36
4.1.3 Objekter.....	38
4.1.4 Karakterer.....	39
4.1.5 Hendelser .....	40
4.1.6 <i>Skábmas</i> romlige historiefortelling .....	41
4.2 Samhandling med naturmiljøer, dyr og planter .....	42
4.2.1 Naturmiljøer .....	43

4.2.2 Dyr .....	45
4.2.3 Planter .....	47
4.3 Karakterenes holdninger i et økokritisk perspektiv.....	51
4.3.1 Áilu .....	51
4.3.1.1 Áilus holdninger til dyr .....	52
4.3.1.2 Áilus holdninger til planter .....	55
4.3.1.3 Áilus holdninger til naturmiljøer .....	57
4.3.2 Áhkku .....	63
4.3.2.1 Áhkkus holdninger til dyr .....	63
4.3.2.2 Áhkkus holdninger til planter .....	65
4.3.3 Nana.....	67
4.3.3.1 Nanas holdninger til dyr.....	67
4.3.3.2 Nanas holdninger til naturmiljøer .....	71
4.3.4 Jean og de utenforstående.....	72
4.3.4.1 Jean og de utenforståendes holdninger til planter.....	73
4.3.4.2 Jean og de utenforståendes holdninger til naturmiljøer .....	76
4.4 Tolkning i lys av samisk naturforståelse .....	79
4.4.1 Reindriften og resiprositetsforholdet til dyrene .....	80
4.4.2 Subjektsforståelse av dyr, planter og naturmiljøer.....	80
4.4.3 Bærekraft – samenes materielle og spirituelle rom.....	82
4.4.4 Lesingen av spillfortellingen i lys av samisk naturforståelse .....	84
<b>5 Oppsummering, funn og konklusjon.....</b>	<b>86</b>
5.1 De samiske karakterenes forhold til dyr, planter og naturmiljøer .....	86
5.1.1 Dyr .....	86
5.1.2 Planter .....	87
5.1.3 Naturmiljøer .....	88
5.2 Jean og de utenforståendes forhold til planter og naturmiljøer .....	89
5.3 Antroposentrisme i tradisjonell samisk naturforståelse? .....	90
5.4 Spilletts oppbygging, samhandling, natursyn og plot.....	92
<b>6 Avsluttende refleksjoner og videre forskning.....</b>	<b>95</b>
<b>Primærttekst/Ludografi.....</b>	<b>98</b>
<b>Referanser .....</b>	<b>99</b>
<b>Figurliste .....</b>	<b>103</b>
<b>Skjermbilder .....</b>	<b>104</b>



# 1 Introduksjon

## 1.1 Bakgrunn for oppgave, relevans og problemstilling

Da jeg undersøkte temaer som jeg kunne tenke meg å arbeide med til masteroppgaven, begynte jeg tidlig å undersøke utradisjonelle litteraturmedier. Høsten 2021 leverte jeg en eksamensoppgave der jeg analyserte et dataspill. Arbeidet med dette ga meg et helt nytt perspektiv på hvordan dataspill kunne være gjeldene som en del av tekstmangfoldet en kan benytte i litteraturundervisningen. Derfor visste jeg tidlig at jeg ønsket å undersøke dataspill som materiale for prosjektet. Våren 2022 hadde klassen en forelesing der en representant fra forskergruppa NatChiLitCul fra Høgskulen på Vestlandet presenterte deres arbeid med økokritikk innen barne- og ungdomslitteratur. Økokritikk kan beskrives som et kritisk perspektiv på forholdet mellom litteratur og den naturlige verden, og hvordan mennesket posisjonerer seg i forhold til naturen i litteratur (Dwyer, 2010, s. 1). Etter forelesningen, begynte jeg ganske umiddelbart å planlegge hvordan jeg kunne kombinere dataspill og økokritisk arbeid med barne- og ungdomslitteratur. Resultatet av disse inntrykkene er denne oppgaven, en økokritisk analyse av spillkarakterer sitt forhold til dyr, planter og/eller naturmiljøer.

Grunnen til at jeg ønsket å se nærmere på økokritikk, var at jeg lenge har vært opptatt av klima og miljø. I FN's klimapanelers synteserapport i sjette hovedrapport, gjentas det at årsaken til klimaendringene hovedsakelig er store menneskeskapt utslipp av klimagasser, som har påvirket atmosfæren, havet, kryosfæren og jordas økosystemer betydelig (Miljødirektoratet, 2023). Klimaendringene har bidratt til at vi har opplevd flere hetebølger både på land og i havet, som har forårsaket flere hendelser av massedød og at hundrevis av arter har dødd ut lokalt. I kampen for en klimarobust, bærekraftig utvikling må man bruke et mangfold av kilder, inkludert urfolkskunnskap, lokal kunnskap og vitenskap (Miljødirektoratet, 2023). FN har i tillegg til å opprette et klimapanel, opprettet et naturpanel som «vurderer og sammenfatter kunnskapsstatus om biologisk mangfold, naturtilstand og utvikling av jordas økosystemer og nytten av naturens goder» (Olerud & Halleraker, 2023). Selv om disse panelene opptrer uavhengig av hverandre, gjør ikke klima- og naturkrisen det. Klima- og naturkrisen er «tett forbundet», «gjensidig avhengige av hverandre» og «må løses sammen og samtidig» (Gjærevollsentret, u.å.). Måten vi mennesker påvirker klimaet, bidrar til at vi også påvirker naturen rundt oss, både dyr, planter og naturmiljøer, og jeg ønsker derfor å undersøke hvilket forhold karakterene i en digital tekst har til dyr, planter og naturmiljøer.

Den fremvoksende klima- og naturkrisen har også inntatt skolens førende dokumenter. Som en del av opplæringslovens verdigrunnlag, skal skolen «bidra til at elevene utvikler naturglede, respekt for naturen og klima- og miljøbevissthet» (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 8). Videre heter det at «skolen skal legge til rette for læring innenfor de tre tverrfaglige temaene folkehelse og livsmestring, demokrati og medborgerskap, og bærekraftig utvikling» (s. 13). Hvordan vi sanser naturen kan være påvirket av det vi leser og skriver om naturen, og en slik innsikt innebærer en forståelse av at litteraturen vi leser, kan ha betydning for målet om et bærekraftig samfunn (Goga, 2018, s. 353). Litteraturundervisningen kan dermed bidra med å tilrettelegge for læring om bærekraftig utvikling, slik verdigrunnlaget pålegger undervisningen. Tatjana Kielland Samoilow og Per Esben Myren-Svelstad argumenterer for at litteratur skaper muligheter for kritisk refleksjon om blant annet hvilket forhold vi mennesker har til naturen rundt oss (Samoilow & Myren-Svelstad, 2020, s. 135). Økokritisk analyse av litteratur kan bidra til å fortelle om ulike natursyn som presenteres i litteraturen, og kan bidra til at elever reflekterer kritisk over sitt eget og andre menneskers forhold til natur, klima og miljø.

Blant barn og unge i dag er digitale spill utvilsomt et av de mest populære mediene. Tall fra Medietilsynets rapport Barn og Medier 2022, viste at 76% av barn og unge mellom 9 og 18 år spiller spill på pc, Playstation, mobil, nettbrett eller lignende (Medietilsynet, 2022, s. 4). 53% av andelen barn og unge som spiller spill, oppga også at de lærer mye av å spille dataspill (s.16). Atle Skaftun og Per Arne Michelsen argumenterer for at litteraturfaget bør fornyes i møte med den digitale hverdagen, som binder sammen aktiviteter elevene møter i og utenfor skolen på nye måter (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 174). De argumenterer for at elevenes erfaringer fra digitale tekster utenfor skolen inviterer til relevanskoblinger mellom det erfaringsnære hverdagsspråket og det mer abstrakte, logiske språket man møter i skolen (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 174). Erfaringen mange elever har fra dataspill hjemmefra kan altså bidra inn i litteraturundervisningen på skolen. Skaug et al. (2020, s. 90) mener at dataspill, i likhet med annen litteratur, kan ha intrikate fortellinger og kan «belyse temaer, kultur og samfunnsforhold for drøfting og refleksjon i klasserommet». Jeg deler oppfatningen om at digitale spill og tekster kan bidra til refleksjon over en rekke temaer, og anser at de kan ha et enormt potensiale for å være en del av det tekstmangfoldet som elevene skal møte i norskfaget. Jeg har derfor valgt å analysere et dataspill nærmere. Jeg ønsker å se nærmere på spillmediet, og hvordan et dataspill kan fungere som objekt for en økokritisk analyse.

*Skábma – Snowfall*, som jeg skal redegjøre for senere, er et dataspill der temaet er basert på tradisjonell samisk kultur. Jeg vil videre i oppgaven omtale spillet som *Skábma*. I læreplanverkets overordnede del, heter det at «den samiske kulturarven er en del av kulturarven i Norge», og at «gjennom opplæringen skal elevene få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter» (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 5-6). Selv om *Skábma* er et dataspill som er produsert av et finsk spillerselskap, baserer de dataspillet på den samiske kulturarven (Auranen & Cengiz, 2022), som er en del av den norske kulturarven. Litteratur er en viktig del av denne kulturarven. Etter 7. trinn skal elever kunne «lese samiske tekster på norsk og samtale om verdiene som kommer til uttrykk (...)» (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 7), og etter 10. trinn skal elevene kunne «lese skjønnlitteratur og sakprosa (...) i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler» (Utdanningsdirektoratet, 2019, s. 10). Selv om verbalteksten i *Skábma* er oversatt til engelsk, mener jeg at dataspillet kan bidra i litteraturundervisningen for å nå de nevnte målene. I tillegg kan urfolkstematikk bidra til utdanning i medborgerskap, som er avgjørende for å møte globale utfordringer som blant annet klimaendringer (Olsen et al., 2017, s. 9).

I analysen av det valgte materiale, har jeg valgt å undersøke de menneskelige karakterenes forhold til elementer i naturen rundt seg. Oppgavens problemstilling er:

*Hvilket forhold har spillkarakterene til dyr, planter og/eller naturmiljøer i Skábma – Snowfall?*

For å belyse problemstillingen har jeg utarbeidet tre forskningsspørsmål. For å forstå hvordan dataspillet fungerer som en fortelling og som et dataspill, har jeg for det første valgt en narrativ tilnærming til dataspillet. Som forskningsspørsmål spør jeg derfor:

1. Hvordan er *Skábma – Snowfall* bygd opp narrativt og ludisk, og hvilke samhandlingsmuligheter har spilleren (eller spillkarakteren) med dyr, planter og naturmiljøer?

Etter at jeg har etablert en forståelse av spillet og samhandlingsmulighetene spilleren har med dyr, planter og naturmiljøer, ser jeg nærmere på forholdet mellom karakterene og dyr, planter og naturmiljøer. Jeg stiller dermed også følgende forskningsspørsmål:

2. Hvilke holdninger uttrykker karakterene i spillet til dyr, planter og/eller naturmiljøer i et økokritisk perspektiv? Og:

3. Hvordan kan karakterenes holdninger til dyr, planter og naturmiljøer tolkes i lys av samisk naturforståelse?

## 1.2 Tidligere forskning

Våren 2013 publiserte Alenda Y. Chang avhandlingen «*Playing Nature: The Virtual Ecology of Game Environments*». I avhandlingen undersøker Chang blant annet hvordan møter med miljøer i dataspill former vår oppfatning av vårt individuelle og kollektive handlingsrom i forhold til miljøet rundt oss (Chang, 2013, s. 1). Hun ønsket å gjøre noe med økokritikkens manglende fokus på datautviklede miljøer og utfordre tanken om at samhandling med disse miljøene har liten verdi i forhold til opplevelse av natur i den virkelige verden (Chang, 2013, s. 1). I 2017 bidro Chang til et nummer av det europeiske tidsskriftet *Ecozon@*, som har fokus på økokritikk. Nummeret, kalt «*Green Computer and Video Games*», inneholder flere artikler med fokus på hvordan dataspill kan bidra til å adressere og utvide forståelsen av naturmiljøer og økologiske forhold (Chang & Parham, 2017, s. 1). Det finnes altså flere artikler som undersøker dataspill med et økokritisk blikk, men feltet er enda relativt nytt.

Tidligere forskning som har inspirert mitt prosjekt, er Kristina Aga Haugoms masteroppgave «*When Ludology and Narratology Meet. A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book.*» (2019). I denne oppgaven undersøker Haugom framstillingen av forholdet mellom hovedkarakterene og deres omgivelser i et dataspill og en bok. Avhandlingen viste meg hvordan man kunne gå frem for å gjøre en økokritisk analyse av et dataspill.

Litteratur som gjengir samisk kultur, har også vært objekt for økokritiske nærlesinger. I «*Natureculture in a Stallo tale: Harmonious dwelling or troubling postequilibrium?*» (2020), undersøker Ruth Seierstad Stokke bildeboka *Sølvmånen* av Sissel Horndal. I nærlesingen bruker artikkelforfatteren perspektiver fra økokritisk teori for å diskutere hvordan boka fremstiller naturen (Stokke, 2020, s. 1). Hallvard Kjelen (2019) har gjort en økokritisk lesning av Birger Jåstads barnebøker. Bøkene han tar for seg i den økokritiske lesningen, tematiserer alle forholdet mellom kultur og natur i tradisjonelle nordnorske samfunn, helt konkret den nordnorske fiskerbondekulturen og den samiske reindriftskulturen (Kjelen, 2019, s. 1). I en artikkel i *Sage Journals*, undersøker Elizabeth «Biz» Nijdam (2023) hvordan urfolkstematikk og tradisjonskunnskap er en del av spilldesignet i det samiske spillet *Rievssat*. Spillet har integrert samisk tradisjonskunnskap i sitt design, og formidler urfolksperspektiver ved at den samiske naturforståelsen er selve grunnlaget for spillets narrativ. Nijdam argumenterer for at

spillet demonstrerer en måte det samiske samfunnet bruker nye digitale medier på for å skape oppmerksomhet rundt urfolkstematikk, og for å avvise misoppfatninger og stereotyper av samisk identitet (Nijdam, 2023). På samme måte som *Rievssat*, har *Skábma* integrert tradisjonskunnskap i spillets design og narrativ. Mens Nijdam har fokus på spillets design, vil jeg i min oppgave fokusere på spillets narrative (og ludiske) oppbygning, og på økokritikk, ettersom jeg undersøker forholdet mellom de menneskelige karakterene og dyr, planter og/eller naturmiljøer. Jeg mener derfor at denne oppgaven kan tilføre nye perspektiver til forskningen på dataspill, økokritikk og digitale, samiske tekster.

## 1.3 Materiale

### 1.3.1 Valg av materiale

I utvelgelsen av materiale var det tre forhåndsbestemte kriterier jeg la til grunn. For det første måtte spillet ha et tydelig narrativ, slik at jeg kunne koble det til narrativ litteraturteori, og slik at studier av et slikt materiale oppleves relevant for min studieretning. For det andre ønsket jeg at dyr, planter og natur skulle ha en rolle i dette narrative, slik at jeg kunne koble på økokritisk teori. For det tredje måtte prosjektet kunne knyttes til norskfaget og den norske læreplanen. Under et møte tidlig i oppgaveprosessen, tipset veilederen min meg om *Skábma*, et samisk dataspill med en tydelig narrativ struktur og med menneskers forhold til dyr, planter og natur som en tydelig del av dette narrative. Spillteksten i *Skábma* følger samtidig et grunnmønster i barnelitteratur ved at den forteller hvordan en ung karakter får innsikt og utvikler identitet ved å bli satt på en prøve som må overvinnes (Wicklund, 2022, s. 184). Dermed falt valget av materiale på *Skábma*.

*Skábma* er utviklet av det finske spillselskapet Red Stage Entertainment, og utgitt av PID Games og Sunsoft på spillplattformene Steam og GOG, 22. april 2022. Spillet er tekstet på åtte ulike språk, deriblant engelsk, spansk og kinesisk (Steam, 2022), men språket som snakkes i spillet er nordsamisk (Mariánná, u.å.). *Skábma* er et adventure-spill, en sjanger som kjennetegnes ved at det krever refleksjon, tålmodighet og ferdigheter for å delta i, eller oppdage narrativer der en skal løse oppdrag (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 36). Man styrer typisk en karakter som er involvert i et mysterie eller som må utforske noe, der man må løse ulike oppdrag eller gåter. For å lykkes i denne typen spill, må spilleren inneha ferdigheter som logikk og deduksjon (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 56). I det følgende vil jeg gi et handlingsreferat av spillet.

### 1.3.2 Handlingsreferat

Handlingen i spillfortellingen er lagt til den lille samebosetning Siida på 1700-tallet.

Protagonisten i fortellingen er den foreldreløse gutten Áilu, som bor i Siida med sin onkel Mihkkal, bestemor Áhkku og sine to kusiner Nana og Suonjar. I tillegg bor franskmannen Jean i en leir ikke langt unna, der han studerer dyr, planter og den samiske befolkningen i området. Områdene rundt Siida har en stund vært påvirket av mennesker utenfor Siida, utenforstående mennesker fra majoritetssamfunnet. I fjellområdene i nærheten, der det tidligere har vært drevet gruvedrift, driver disse utenforstående nå et tjæreverk. I tjæreverket utvinner arbeiderne tjære fra trærne i området. I spillet omtaler de samiske karakterene disse menneskene som «outsiders», utenforstående, og derfor omtaler jeg dem også slik.

En morgen sovner Áilu på vakt, og et reinsdyr rømmer fra reinsdyrinnhegninga i Siida. Reinsdyrene er svært viktige for reindriftssamene i Siida, og Áilu blir nødt til å dra etter reinsdyret. Ved et utsiktspunkt oppe på fjellet treffer Áilu det bortkomne reinsdyret som står og ser ut mot røyken som stiger fra tjæreverket. I det Áilu og reinsdyret skal vende tilbake mot Siida, eksploderer det i tjæreverket. Trykkbølgen fra eksplosjonen gjør at Áilu og reinsdyret faller ned i en fjellsprekk, et fall som reinsdyret ikke overlever.

Nede i fjellsprekken møter Áilu på ånden til en tidligere noaide. En noaide er i samisk kultur en sjaman eller religiøs leder som fungerer som et bindeledd mellom mennesker og ånde verden (Løøv, 2021). Noaiden forteller Áilu at eksplosjonen i tjæreverket har åpnet en passasje til Under, den mørke siden av ånde verden. Fra passasjen til Under sprer en sykdom seg som påvirker livet i Siida-området. Ved hjelp av en magisk runeemme og reinsdyrets gevir som trommestikke, får Áilu i oppdrag å gjenopprette balansen i naturen ved å lukke passasjen til Under. Runeemmen er en mektig gjenstand som tillater Áilu å kommunisere med ånde verden. For å lukke passasjen må Áilu lære seg ferdighetene til fire skytsånder som er manifestert i fire ulike sieidier i Siida-området. Sieidier er offersteiner (Schanche, 1995, s. 42) som er lokalisert på ulike plasser i spillverdenen. Ifølge spillets verbaltekst, er de kilder til stor kraft, og stedet der tilbedelse og kontakten mellom mennesker og ånder foregår (Auranen & Cengiz, 2022). Skytsåndene som er manifestert i sieidiene er formet som dyr: ugleånden Skuolffi, bjørneånden Guovža, fiskeånden Čámsa og reveånden Rieban. Etter at noaiden har forklart oppdraget, forsvinner hun, og Áilu vender tilbake til Siida.

Tilbake i Siida forteller Áilu om det døde reinsdyret. Mihkkal blir så rasende at han kommanderer Áilu til å pakke sakene sine og flytte. De blir avbrutt av Nana som forteller at

Suonjar er borte. I et håp om å løse opp stemningen med Mihkkal, drar Áilu for å finne henne. På toppen av Waterfall Cliffs, ved ugleånden Skuolfis sieidi, finner Áilu Suonjar. Like bak Áilu kommer Mihkkal også. Suonjar har oppdaget en merkelig, bevegelig tjære på sieidien, og viser den til Áilu og Mihkkal. Mihkkal tar på tjæren for å undersøke den. I kontakt med tjæren blir Mihkkal sterkt påvirket noen sekunder, der han får et tåkete blikk, før han fort kommer tilbake til seg selv. Tjæren er den fysiske sykdommen som sprer seg i landskapet, og ved kontakten med tjæren blir Mihkkal smittet, og han blir raskt syk.

For at Mihkkal skal bli frisk, får Áilu i oppgave å sanke en Angelica-plante, en medisinsk plante som Áhkku tror kan kurere Mihkkal. Angelica-planten vokser på andre siden av elva Johka, og for å komme dit må Áilu først lære ferdighetene til ugleånden Skuolfi, som blant annet innebærer å kunne sveve. Med ferdighetene kan Áilu sveve over elva og sanke Angelica-planten. På andre siden av elva møter Áilu en same som ikke er fra Siida. Han heter Askovis, og når Áilu forklarer han oppdraget han har fått fra noaiden, ønsker Askovis å hjelpe. Askovis omtaler seg selv som en stallo-jeger. En stallo er et overnaturlig vesen i samisk tradisjon (Reaidu & Jernsletten, 2023), og har mange likheter med et troll. Áilu ønsker å bevise at stallo bare er en del av eventyrene han har blitt fortalt som barn.

For hver ferdighet som Áilu lærer seg ved skytsåndenes sieidier, blir menneskene og naturen stadig sykere, og etter hvert er alle Áilus familiemedlemmer, samt franskmannen Jean, blitt syke. Etter å ha lært ferdighetene til den fjerde og tilsynelatende siste skytsånden, reveånden Rieban, er menneskene i Siida så syke at ånden deres har skilt seg fra kroppen, og de holder på å dø. Áilu forstår ikke hvordan ting kan ha gått så galt, når han har gjort alt han har blitt bedt om. Askovis forteller derimot at det finnes en femte skytsånd, et himmelsk reinsdyr, på toppen av fjellet.

Etter å ha nådd toppen av fjellet, og fått ferdighetene til det himmelske reinsdyret, våkner Áilu opp i en hytte som ligger like ved fjelltoppen. Han føler seg ikke noe annerledes, og har heller ikke fått noen krefter av den siste skytsånden. I det Áilu skal forlate hytta, møter han en stallo i døra. Áilu rømmer fra stalloen ned mot tjæreverket som ikke ligger langt fra fjellet. I bunn av tjæreverket er kilden til sykdommen. I det Áilu kommer til kilden, møter han stallo igjen. Her blir stallo besatt av den mørke sykdommen, og endrer karakter. Stallo er blitt besatt av Rotthu, pestdemonen fra Under som har forårsaket sykdommen. I kampen mot Rotthu, klarer Áilu å lukke passasjen til Under, og Rotthu blir med tilbake til Under. I et siste krampetak får Rotthu med seg runebommen til Under, og Áilu mister kreftene sine som noaide.

Etter kampen er spilleren og de andre karakterene tilbake i Siida. Alle er takknemlige for at Áilu har reddet dem, dyrene og naturen i området. Som et siste oppdrag, er Áilu nødt til å returnere geviret tilbake til det bortkomne reinsdyret som døde i begynnelsen av fortellingen, slik at ånden kan få fred. Dette markerer slutten på handlingen i *Skábma*. Deretter spilles en filmscene som fungerer som en cliffhanger til neste spill i *Skábma*-spillserien.

## 1.4 Oppgavens struktur

Nå som jeg har presentert bakgrunn for oppgaven, oppgavens relevans, problemstilling, tidligere forskning og presentert materialet, vil jeg kort si noe om hvordan jeg har strukturert resten av oppgaven.

I kapittel 2 presenterer jeg teorien som legger grunnlaget for den senere analysen. Jeg presenterer først hvordan dataspill forstås som et litterært medium, før jeg presenterer narrativ spillteori. Her tar jeg utgangspunkt i spillteori og begreper som er relevant for å kunne svare på hvordan spillet er bygd opp narrativt og ludisk. Jeg henter blant annet begreper fra Aarseths narrative spillmodell (2012). Videre gjør jeg rede for økokritikk som et kritisk litteraturteoretisk felt, før jeg presenterer «Natur-i-Kultur»-matrisen, en matrise som bidrar med begreper inn i den økokritiske analysen. Deretter gjør jeg rede for teori om samisk naturforståelse som jeg har vektlagt i analysen av *Skábma*. Til slutt har jeg definert hva jeg legger i begrepet naturmiljøer og hvordan naturmiljøer gjør seg gjeldende i dataspill.

I kapittel 3 gjør jeg rede for metoden jeg har benyttet meg av i analysen av spillet. Her skriver jeg blant annet om hvordan jeg har gjort en nærlesing av *Skábma*. Jeg redegjør også for min bakgrunn og hvordan jeg har brukt en gjennomspillingsvideo fra YouTube i analysen.

I kapittel 4 har jeg analysert spillet med utgangspunkt i forskningsspørsmålene som hjelper meg å svare på problemstillingen. Analysen er delt i tre, der jeg først analyserer hvordan spillet er bygd opp narrativt og ludisk og ser på hvilke samhandlingsmuligheter spilleren har med dyr, planter og naturmiljøer. Deretter undersøker jeg hvilke holdninger et utvalg av karakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer. Til slutt analyserer jeg hvordan karakterenes holdninger blir fremstilt i lys av teori om samisk naturforståelse.

I kapittel 5 oppsummerer jeg diskusjonen i analysen, og presenterer funnene jeg har gjort av hvilket forhold spillkarakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer, samt peker på andre tendenser jeg har sett gjennom analysen.



Til slutt, i kapittel 6, kommer jeg med noen avsluttende refleksjoner om oppgaven som helhet, og hvilken relevans den har i skolen, før jeg foreslår videre forskning.

## 2 Teori

### 2.1 Dataspill

Dataspill, også kalt videospill, er «spill og andre interaktive opplevelser som spilles ved hjelp av elektronisk utstyr. Spillene er programmer som kjøres på en datamaskin, enten i form av en personlig datamaskin, en dedikert spillkonsoll eller en mobiltelefon» (Eilertsen et al., 2023).

Dataspill er et mangfoldig medium og det finnes mange forskjellige måter å tilnærme seg dataspill. I denne oppgaven vil analysemateriale bestå av et dataspill med en klar narrativ struktur. Jeg vil derfor ha en narrativ tilnærming til dataspill. Før jeg går inn på hvordan jeg vil ta en narrativ tilnærming, vil jeg først se på hva som gjør at dataspill skiller seg ut fra andre medium, nemlig interaktivitet.

#### 2.1.1 Interaktivitet

Det som skiller spillmediet og andre digitale medium fra statiske tekster er interaktivitet. I dataspill kan vi definere interaktivitet som samspillet mellom spilleren og spillets brukergrensesnitt (Skaug et al., 2020, s. 15). Brukergrensesnittet kan defineres som den grafiske, tekstlige og motoriske samhandlingen mellom brukeren/spilleren og programvaren (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 314). Gjennom brukergrensesnittet gir brukeren kommandoer til programvaren, som oversettes til instruksjoner som datamaskinen kan tolke (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 314). Når en endring på skjermen skjer på grunn av spillerens input, kalles det for en interaktiv handling (Ryan, 2004, s. 329). I hvilken grad et dataspill er interaktivt, handler altså om hvor mye muligheter for handling spillutvikleren gir til spilleren. Interaktivitet går igjen som et av de viktigste aspektene ved dataspill. Egenfeldt-Nielsen et al. skriver at «et spill må være interaktivt», og at «dette er dataspillenes største styrke» (2016, s. 224, min oversettelse). Selv om interaktivitet også kan beskrive samspillet mellom «noe eller noen» (Skaug et al, 2020, s. 15), og man derfor kan hevde at interaktivitet også kan foregå mellom en bok og dens leser, vil interaktivitet i denne oppgaven omhandle samspillet mellom spilleren og dataspillet brukergrensesnitt.

#### 2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur

Espen Aarseth introduserte i 1997 begrepene kybertekst og ergodisk litteratur i sin bok *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Kybertekst fokuserer på den mekaniske organiseringen av en digital tekst (Aarseth, 1997, s. 1). Aarseth bruker begrepet *bruker* i stedet for leser om brukeren av en kybertekst, siden man er mer fysisk integrert i teksten enn det man er som leser (Aarseth, 1997, s. 1).

Aarseth definerer en tekst som «ethvert objekt som har som hovedhensikt å videreformidle verbal informasjon» (Aarseth, 1997, s. 62, min oversettelse). En kybertekst videreformidler slik informasjon gjennom en kalkulering av skriptoner (Aarseth, 1997, s. 75). Kalkuleringen foregår også ved hjelp av et tekstlig element som kalles tekstoner. Aarseth betegner informasjonen som en signaltråd, som ikke nødvendigvis gir mening for brukeren. Skriptoner er trådene i signaltråden som vises til brukeren av kyberteksten, mens tekstonene er trådene som utgjør selve teksten (Aarseth, 1997, s. 62), for eksempel et programmeringsspråk. Kombinasjonen av ulike tekstoner genererer skriptoner som vises til brukeren (Aarseth, 1997, s. 62), og som utgjør spillets brukergrensesnitt. Ser man til dataspill handler det om samhandlingen mellom spilleren og programvaren i datamaskinen. Tekstoner og skriptoner beskriver organiseringen av kybertekster.

Sammen med kybertekstbegrepet, introduserer Aarseth begrepet «ergodisk litteratur». Ordet ergodisk er sammensatt av de greske ordene ergon og hodos, som betyr «arbeid» og «sti». Ergodisk litteratur krever at man gjør en «ikke-triviell arbeidsinnsats for å komme videre i teksten» (Aarseth, 1997, s. 1, min oversettelse). Siden det finnes ergodisk litteratur, må det også finnes ikke-ergodisk litteratur, der arbeidsinnsatsen ikke er fysisk, men forutsigbar, «with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages» (Aarseth, 1997, s. 1-2). Ergodisk litteratur krever altså mer fysisk samhandling med materialet enn det en leser gjør når hen leser en bok.

Et viktig skille mellom kybertekster og trykte tekster er mediet man leser fra. I trykte tekster fremstår teksten lineær. Om det er uklarheter, kan man gå tilbake i teksten for å finne ut av uklarhetene. Her skiller kybertekster seg fra lineære trykte tekster. Når man bruker en kybertekst, vil hvert veivalg gjøre deler av teksten mer tilgjengelig, mens andre deler vil kunne bli utilgjengelige, og man får ikke nødvendigvis vite konsekvensene av sine valg eller hva man går glipp av (Aarseth, 1997, s. 3). Valgene man tar i en kybertekst kan altså bidra til at informasjon i teksten kan gå tapt.

Begrepene kybertekst og ergodisk litteratur viser hvordan dataspill oppfattes både som tekster og litteratur, og viser til interaktiviteten som oppstår mellom spilleren og spillsystemet ved hjelp av spillets brukergrensesnitt. Aarseth poengterer i boka at det er forskjeller på spill og narrativer, og at «ved å hevde at det ikke er det så ignorerer man viktige kvaliteter hos begge» (Aarseth, 1997, s. 5, min oversettelse). Likevel er det mange trekk som overlapper mellom de to (Aarseth, 1997, s. 5). De overlappende trekkene har ført til en splittelse blant forskere om

hvilken tilnærming man bør ha i studien av spill. Mens noen ønsker å se på dataspillenes narrative kvaliteter, mente noen at man kun bør studere spill utfra sine kvaliteter som et spill, og ikke noe annet. Følgende vil jeg gjøre kort rede for denne splittelsen, før jeg redegjør for hvordan jeg vil tilnærme meg spill narrativt.

### 2.1.3 Narratologi vs. Ludologi

Ludologi er studien av spill, særlig dataspill. Det blir ofte definert som studiet av spillets struktur, i motsetning til studiet av spillets narrativ eller spill som visuelt medium (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 222). Ordet ludo kommer fra latin, og betyr 'jeg spiller' (NAOB, 2023), men ordet kan også kobles til lek og lekenhet. Ludiske elementer kan derfor også forekomme i trykt litteratur, men da oppstår ofte det ludiske/lekenheten i leserens hode mens en samhandler med teksten (Ensslin, 2014, s. 28). Når jeg i denne oppgaven refererer til ludologi og ludiske elementer, vil det handle om ludiske mekanismer i dataspill, som utforskning og muligheter for handling.

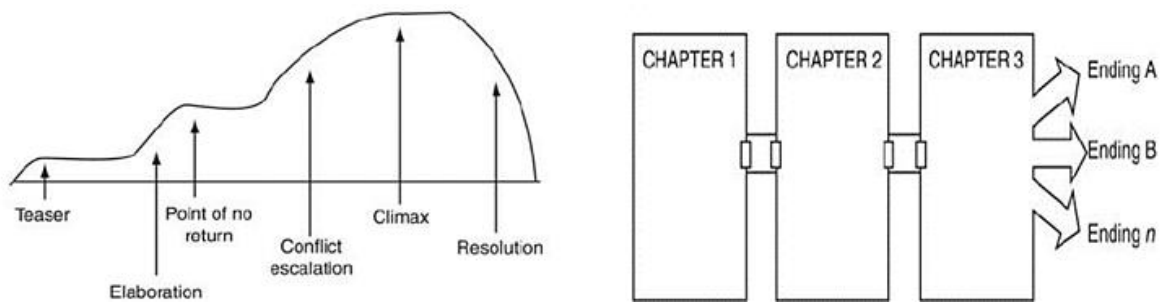
En del dataspill innehar grunnleggende narrative komponenter, som karakterer, hendelser, en verden og en rekkefølge i fortellingen som leder oss fra start til slutt (Ryan, 2006, s. 182). Dermed har også en del litteraturteoretikere forsøkt å implementere metoder fra litteraturen for å undersøke narrativer i dataspill. Forsøkene på å anvende litterære modeller på dataspill har blitt avvist av en gruppe forskere innen spillfeltet, omtalt som ludologer (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 222). Ludologenes mål er å utvikle en tilnærming til dataspill som kun ser på spillets ludiske dimensjon som fokuserer på gameplay (Ryan, 2006, s. 184). Gameplay er et tvetydig begrep som refererer til den helhetlige spillopplevelsen og spillets evne til å oppholde spillerens oppmerksomhet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 313). Kontroversielle utsagn fra begge sider, har gjort at det har oppstått en debatt, omtalt som «the “war” between ludology and narratology» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 222). Narrativet er ikke alltid det viktigste i et dataspill, men det spiller en vesentlig rolle i å stimulere spillerens fantasi. Mange spill har derfor lengre filmscener, der spilleren ikke kan interagere med spillet, men som gir spillet en rikere fortelling (Ryan, 2006, s. 117). Ifølge Egenfeldt-Nielsen et al. (2016, s. 224) kan det virke som at begge sidene av debatten har lagt ulike betydninger i begrepet narrativ. Mens ludologer har sett på narrativ som en «ordnet hendelsessekvens som er tvunget på spilleren», har litteraturteoretikere sett på narrativ som «en løs fiksjonsramme» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 224, min oversettelse). Debatten har handlet om hvilken retning man har ønsket at forskning på spill skal ta, etter hvert som feltet har blitt større.

Selv om mange forskere fremdeles er uenige, virker det som debatten har kjølnet. Ludologer blir nå ofte omtalt som «essentialists», altså at de er opptatt av det ludiske som gjør spill til spill, og narratologi er ikke lenger motparten i debatten (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 224). Noen ludologer har også sett betydningen av fortellinger i spill, og gått tilbake på sine harde standpunkter (Egenfeldt-Nielsen, 2016, s. 224).

Spillforskning har siden blitt gjort av forskere innenfor ulike disipliner. Etnografer observerer spillere, filmvitere analyserer selve spillene, kommunikasjonsvitere studerer samhandlingen mellom spillere (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 9), og litteraturvitere er opptatt av spillet som en fortelling (Guanio-Uluru, 2020, s. 83). Siden dataspill er såpass komplekse medium som inneholder mange forskjellige uttryksmåter, mener jeg spillforskningen som felt har mye å vinne ved at forskere fra ulike felt ser på dataspill med utgangspunkt i sin akademiske bakgrunn. Jeg vil i det følgende gjøre rede for narrativ teori i dataspill, som vil være viktig i analysen av *Skábmá*.

#### 2.1.4 Narrativ teori i dataspill

Narrativer i dataspill skiller seg fra tradisjonell fiksjon på mange måter. Mens man i tradisjonelle narrativer kan skape et kronologisk narrativ med en spenningskurve som beveger seg fra en begynnelse, et vendepunkt, klimaks og en løsning, må spilldesignere klare å få spilleren til å bevege seg gjennom spillet på en spesifikk måte for å skape narrativitet, samtidig som de må sørge for at spillet er interessant (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 211). Med en lineær narrativ spenningsstruktur i spill (se figur 1), ville ikke spilleren hatt tid til å utforske deler av spillverden, da spillerens utforsking ville ødelagt spenningskurven (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 211). I stedet bruker spilldesignere ofte en annen modell for interaktive fiksjoner som ikke har en kontinuerlig spenningskurve. I denne modellen må spilleren gjennomføre en rekke oppgaver eller oppdrag for å komme videre til neste kapittel, og ofte kan det være noe fleksibilitet i rekkefølgen en kan utføre oppgavene, noe som tilbyr spilleren en følelse av frihet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 212). Hvert kapittel fungerer kumulativt, altså at en på slutten av hvert kapittel oppnår et slags klimaks og en løsning, før neste kapittel kan starte (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 212). Jesper Juul (2002) kaller slike spill for progresjonsspill, ettersom spilleren må fullføre handlinger i en spesifikk rekkefølge for å fullføre spillet.



Figur 1: Lineær narrativ spenningskurve vs. en modell for interaktiv fiksjon. Fra *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (s.205-206), av S. Egenfeldt-Nielsen et al., 2013. Routledge Tyler and Francis Group.

I narrative spill er det viktig at spilleren føler at hen bidrar til å skape fortellingen. Spilleren opplever narrativer best i spill der spillerens handlinger har konsekvenser for fortellingen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 212). En måte for spilleren å merke at handlinger får konsekvenser, er gjennom oppdrag. Oppdragene har til hensikt å strukturere spillets hendelser som utgjør spillfortellingen, og dermed skape muligheter for å formidle fortellingen i spillet. Ideelt binder oppdragene spillets verden, regler og tema sammen på en meningsfull måte (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 213), og kan dermed skape et meningsfullt narrativ.

Et annet narrativt element knyttet til spill er bruk av filmscener. Filmscener er filmsekvenser som formidler informasjon til spilleren (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 206). En slik scene kjennetegnes av stor kontroll fra spilldesigneren, der man som spiller blir avbrutt i spillingen, og man ser en film der for eksempel karakterene har en dialog eller en hendelse skjer utenfor spillerens kontroll (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 206). Det er mange grunner til at spillnarrativer inneholder filmscener, blant annet at filmscener sørger for at vesentlige valg blir tatt av protagonisten. En filmscene kan også gi spilleren informasjon om narrativet som kan bli oversett i utforskingen av spillverden (Egenfeldt-Nielsen, 2016, s. 207). Filmscener i spill har riktignok blitt kritisert for å skulle kompensere for dårlig spilldesign, slik at den narrative fiksjonsverden blir vist til spilleren, og ikke spilt av spilleren (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, s. 208). Slik jeg forstår filmscener, fungerer de først og fremst som et sterkt narrativt element, som bidrar til å utfylle narrativet som spilleren potensielt kan gå glipp av ved å utforske spillets ludiske aspekter.

Henry Jenkins argumenterer for at dataspill forteller historier på en unik måte. Han ser nærmere på hvordan narrativer i spill oppstår i dataspillets rom, og er dermed opptatt av omgivelsene som narrativet utspiller seg i (2004, s. 122). Han mener at narrativer i dataspill passer inn i en eldre narrativ tradisjon. Han trekker særlig frem narrativer som omhandler en helts odysse, oppdragsmyter og reisenarrativ (Jenkins, 2004, s. 122). I disse narrativene blir

reisen gjennomført både av karakteren og leseren. Jenkins legger frem fire forskjellige måter fortellingen kan utspille seg i spillets rom, og som gir grunnlag for en narrativ opplevelse: 1) «evoked narratives», der fortellingen bygger på allerede eksisterende narrative assosiasjoner, 2) «enacted narratives», der fortellingen er strukturert rundt den spillerstyrte karakterens bevegelse gjennom spillverden, 3) «embedded narratives», der spilleren må tyde informasjon i spillverden for å sette sammen et plot, for eksempel ved en klassisk detektiv-fortelling, og 4) «emergent narratives», der spillverden er rikt med narrativt potensial der spilleren kan konstruere narrativet selv (Jenkins, 2004, s. 129). Jeg forstår Jenkins' romlige historiefortellingsbegrep som at spilldesigneren skaper narrativer gjennom hvordan den narrative informasjonen kommer til syne i spillets rom. Narrativ informasjon er spredt ut i spillets rom, og spilleren må samle inn denne for å sette sammen og oppleve narrativet.

Jeg vil i analysen benytte meg av Aarseths narrative spillmodell (2012). Modellen sier noe om hvor stor rolle spilleren har i utformingen av narrativet, og kan bidra til å peke på og drøfte sammenhengen mellom de narrative og ludiske komponentene i dataspill (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Modellen bidrar med narrative og ludiske begreper og kategoriseringer som er viktige for oppgavens analysekapittel.

### 2.1.5 Aarseths narrative spillmodell

I lys av debatten mellom narratologer og ludologer, etterlyste Espen Aarseth (2012) en mer nyansert debatt, der man så på hvilke forbindelser som var mellom dataspill og fortellinger ved å benytte seg av grunnleggende begreper fra narrativ teori (s. 129). Han etterlyste også en forståelse av de ulike måtene programvare har blitt brukt til «å kombinere elementer fra narrativer og spill inn i en rekke, ganske forskjellige, ludo-narrative konstruksjoner» (Aarseth, 2012, s. 130, min oversettelse), altså spill som inneholder klare narrativer, men også en rekke ludiske elementer. For å undersøke om spill kan fortelle historier, i hvilken grad, og hvordan eventuelt disse narrative spillene er forskjellige, utviklet Aarseth en narrativ spillmodell.

Måter å implementere narrative elementer i dataspill på er mange, og spilldesignere er ofte oppfinnsomme i sitt arbeid med å skape narrativer. Aarseth tar derfor utgangspunkt i fire uavhengige, grunnleggende elementer som «alle spill (og alle fortellinger) inneholder, og på ulik måte konfigurerer» (Aarseth, 2012, s. 130, min oversettelse). Disse elementene er verden, objekter, karakterer og hendelser (Aarseth, 2012, s. 130). I den narrative spillmodellen blir elementene delt inn i ulike kategorier, som igjen blir plassert mellom to poler, en narrativ pol og en ludisk pol (se figur 2). Ved den narrative polen har spillet en sterk narrativ kontroll, som

Aarseth kaller det (2012, s. 132). Her har spillet en tydelig narrativ struktur og fremtoning. Dersom man beveger seg nedover mot den ludiske polen, får spilleren i økende grad valg- og påvirkningsmuligheter, og spillet har mindre narrativ kontroll. Nærmer komponentene i spillet seg den ludiske polen, går det på bekostning av viktige fortellerelementer (Guanio-Uluru, 2020, s. 85).

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable		Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible	flat characters	Dynamic kernels
Ludic pole	Hubshaped quest landscape	Creatable		
	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figur 2: Aarseths narrative spillmodell. Fra "A Narrative Theory of Games", av E. Aarseth, 2012. (<https://dl.acm.org/doi/abs/10.11.45/2282338.2282365>)

Verdens- og objektsdimensjonen beskriver i mindre grad narrative elementer enn de beskriver ontologiske elementer, som bidrar til større muligheter for utforsking hos spilleren (Aarseth, 2012, s. 132). Altså er ikke spillets verden eller objekter nødvendigvis narrative, men hvordan de er strukturert bidrar til mer eller mindre narrativ kontroll. Modellens fire elementer er interessante for å se hvordan *Skábma* er bygd opp narrativt og ludisk, og også som grunnlag for å se på hvordan spilleren/spillkarakteren samhandler med dyr, planter og naturmiljøer i dataspillet. I det følgende vil jeg redegjøre for de ulike elementene i modellen.

### 2.1.5.1 Verden

Mens fiksjonsverdener er avhengig av fantasi, har spillverdener en objektiv eksistens, selv om de kun eksisterer via en datamaskin (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth deler spillverden inn i to typer rom, det ludiske rommet, der spilleren kan bevege den spillerstyrte karakteren, og det ekstraludiske rommet som er det ikke-spillbare rommet som omgir det ludiske rommet, der spilleren ikke kan bevege den spillerstyrte karakteren (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth skiller



også mellom det ludiske rommets strukturer for å «forklare hvordan ulike spilldesign-strategier formidler fortellingens materiale som en del av spillerens utforsking av landskapet (...)» (Aarseth, 2012, s. 131, min oversettelse). De fem strukturene han skiller mellom er: enkeltrom, lineær korridor, multikurs/labyrint, knutepunkt/oppdragslandskap og åpent landskap. I tillegg legger Aarseth til kategorien «utilgjengelig» helt opp mot den narrative polen. Ulik struktur på det ludiske rommet bidrar til ulik fremstilling av narrativ. I åpne landskap, der spilleren har større ludisk rom å utforske, vil det være utfordrende for en spilldesigner å skape narrativ fremgang, og denne kategorien legger seg dermed tett inntil den ludiske polen. I ludiske rom som kun består av et enkeltrom eller en lineær korridor, er det enklere for spilldesigneren å konstruere narrativ fremgang ettersom spilleren har mindre rom å utforske, og disse kategoriene ligger dermed nærmere den narrative polen. Disse seks topologiske strukturene kan kombineres på ulike måter for å forme mer komplekse mønstre i spillets topografiske landskap. Et spill kan for eksempel begynne med en lineær korridor, åpne seg opp til et oppdragslandskap i midtpartiet, før det avsluttes med en lineær korridor (Aarseth, 2012, s. 131). For analysen av *Skábmá* er det viktig å forstå hvordan spillets verden er strukturert, både for å forstå hvordan spilleren samhandler med naturmiljøer, dyr og planter, men også for å forstå hvordan narrativet er bygd opp narrativt og ludisk.

#### *2.1.5.2 Objekter*

Objekter i dataspill kan kategoriseres etter hvilken grad spilleren kan forme og samhandle med objektene (Aarseth, 2012, s. 132). Aarseth deler objekter inn i: a) statiske, ikke-interaktive objekter, b) statiske objekter som kan brukes, c) objekter som kan ødelegges, d) objekter som kan endres, e) objekter som kan skapes av spilleren, og f) objekter som spilleren kan finne opp selv (Aarseth, 2012, s. 132). Noen spill kan inneholde alle kategoriene, og de fleste spill inneholder mer enn én type objekter. Et dataspill som gir spilleren stor frihet til å skape og endre objekter, vil ha vanskeligheter for å holde en sterk narrativ kontroll (Aarseth, 2012, s. 132). I tillegg til objektene som allerede er presentert, fant Haugom (2019) en objekt-kategori hun mente ikke passet med Aarseths beskrivelser av spillobjekter. Den syvende objekt-kategorien beskriver Haugom som statiske, interaktive objekter, og ligner mye på de statiske objektene som kan brukes. Det som skiller statiske, interaktive objekter og statiske objekter som kan brukes, er at mens man finner statiske objekter som kan brukes i det ludiske rommet som den spillerstyrte karakteren kan bruke, finnes statiske, interaktive objekter både i det ludiske og det ekstraludiske rommet. De gir spilleren informasjon, men man kan ikke

bruke objektet (Haugom, 2019, s. 103). Jeg ønsker å legge til denne objekt-kategorien til spillmodellen, ettersom den er relevant for analysen jeg gjør av *Skábma*.

#### 2.1.5.3 Karakterer

Karakterene man finner i spill kan kategoriseres på bakgrunn av deres dybde og deres potensiale for forming og spillerkontroll (Aarseth, 2012, s. 132). Karakterene deles inn i tre kategorier: a) «bots» (kort for robot), uten individuell identitet, b) grunne karakterer med navn og individuell fremstilling, men lite personlighet, og c) dype karakterer som ligner på de grunne, men med mer personlighet (Aarseth, 2012, s. 132). De to siste kategoriene har en klar parallell til distinksjonen mellom runde og flate karakterer, der de flate karakterene forholder seg på samme måte gjennom hele fortellingen, mens de runde karakterene endrer og utvikler seg gjennom fortellingen (Aarseth, 2012, s. 132). Som med objekter kan samme spill inneholde flere karaktertyper, og det er muligheten spilleren har til å forme karakterene som bestemmer i hvilken grad det er spilldesigneren eller spilleren som har kontroll over narrativ fremgang (Aarseth, 2012, s. 132). Karaktertypologien er interessant, da det er karakterenes forhold til dyr, planter og/eller naturmiljøer som er forskningsobjekt i denne oppgaven, og karakterene vil bli beskrevet ut fra Aarseths karakterkategori i analysen.

#### 2.1.5.4 Hendelser

Det siste elementet i Aarseths narrative spillmodell er hendelser. På spørsmålet om hva som gjør en fortelling til akkurat den spesifikke fortellingen, trekker Aarseth (2012, s. 131) paralleller til Seymour B. Chatmans skille mellom narrative kjerner og satellitter. Kjerner er de hendelsene som gjør at fortellingen er til å kjenne igjen. Tar man vekk en kjerne er ikke fortellingen lenger den samme (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth bruker «Rødhette og ulven» som et eksempel. Dersom ulven ikke spiser Rødhette og bestemora, er ikke fortellingen lenger den samme, så hendelsen der ulven spiser Rødhette og hennes bestemor er derfor en kjerne (Aarseth, 2012, s. 131). Satellitter er hendelser som kan byttes ut eller fjernes, der fortellingen fremdeles er gjenkjennbar, selv om den blir påvirket (Aarseth, 2012, s. 131). Rødhette kan for eksempel stoppe i skogen for å plukke en blomst på vei til bestemora, eller ikke. Dette endrer ikke på logikken i fortellingen (Aarseth, 2012, s. 131), og hendelsen kan dermed betegnes som en satellitt.

Aarseth (2012) kategoriserer deretter et spills hendelser etter hvilken grad kjerner eller satellitter er tilstedeværende i spillet (Aarseth, 2012, s. 132). Han skiller mellom a) fullt plottet/ren fortelling, b) lineært spill med dynamiske satellitter, c) dynamiske kjerner, og d)

ingen kjerner (Aarseth, 2012, s. 132). Her spenner altså kategoriene mellom spill som inneholder utelukkende en fortelling til spill uten kjerner, og heller ingen fortelling.

Aarseths narrative spillmodell bidrar i analysen for å svare på hvordan *Skábma* er bygd opp narrativt og ludisk, og hvordan spilleren/spillkarakteren samhandler med dyr, planter og naturmiljøer. I oppgaven undersøker jeg hvilket forhold spillkarakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer. For å finne ut dette trenger jeg derfor teori som viser til ulike måter dyr, planter og naturmiljøer fremstilles i litteratur. Derfor vil jeg i det følgende gjøre rede for økokritikk.

## 2.2 Økokritikk

Det finnes mange ulike definisjoner av økokritikk. Cheryl Glotfelty omtaler økokritikk som «... the study of the relationship between literature and the physical environment» (Glotfelty, 1996, s. xviii). Økokritikk bygger på teorier fra flere ulike disipliner, som økologi, filosofi, sosiologi og biologi (Marland, 2013, s. 846). Pippa Marland beskriver økokritikk som en fellesbetegnelse på en rekke kritiske undersøkelser av hvordan litteratur og andre kulturuttrykk representerer forholdet mellom det menneskelige og det ikke-menneskelige, i stor grad fra et perspektiv som fokuserer på menneskets destruktive påvirkning på biosfæren (Marland, 2013, s. 846). Marland skiller altså mellom det menneskelige og det ikke-menneskelige med utgangspunkt i hvordan mennesket påvirker det ikke-menneskelige. Jim Dwyer beskriver økokritikk som et kritisk perspektiv på forholdet mellom litteratur og den naturlige verden, og legger til at det også innebærer å undersøke hvilken plass menneskeheten tar i den naturlige verden (Dwyer, 2010, s. 1). Med bakgrunn i disse definisjonene, forstår jeg økokritikk som et mangfoldig felt som undersøker hvordan forholdet mellom menneske og natur blir fremstilt i litteratur og andre kulturuttrykk, samt hvordan mennesket posisjonerer seg i forholdet til naturen.

Grunnlaget for økokritikken var en økende miljøbevissthet på 1960-tallet (Marland, 2013, s. 847). På 1960- og 70-tallet ble det publisert flere verk som aktualiserte bevisstheten rundt menneskenes påvirkning på miljøet, men økokritikk som litteraturteoretisk felt brukte tid på å etablere seg (Marland, 2013, s. 847). En av grunnene til dette var usikkerheten innenfor humaniora om å involvere seg i det som ble ansett som et problem innenfor det naturvitenskapelige domene, samtidig som andre litteraturteoretiske felt som feminisme og post-kolonialisme var de største drivkreftene i den kritiske diskursen på 70-tallet (Marland, 2013, s. 848). Først på 1990-tallet utviklet forskermiljøer i USA og Storbritannia seg med

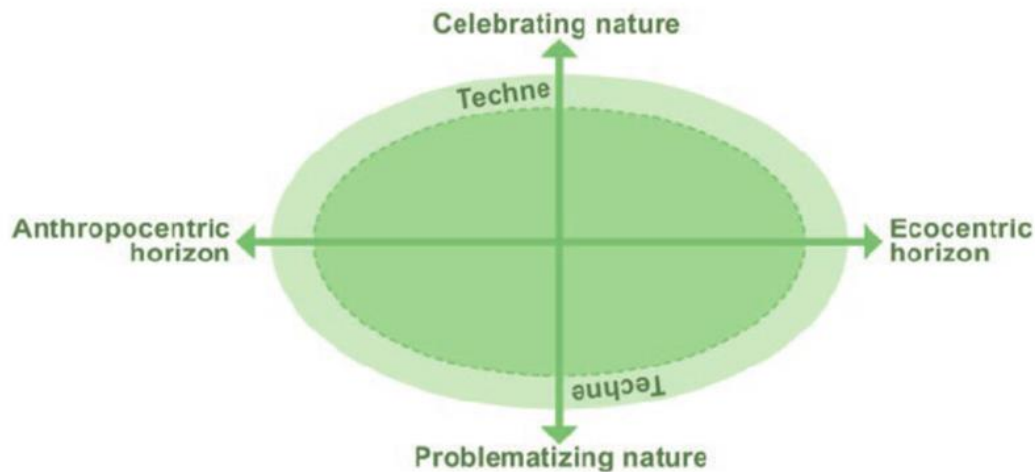
fokus på økokritikk (Marland, 2013, s. 847), og i dag er økokritikk et anerkjent kritisk felt innen litteraturteori.

En viktig publikasjon innenfor økokritikken på det barnelitterære feltet i nordisk sammenheng, er boka *Ecocritical Perspectives on Children's Texts and Cultures: Nordic Dialogues*. Dette er en antologi fra forskergruppa «Nature in Children's Literature and Culture» (forkortet NatChiLitCul), som ble grunnlagt på Høgskulen på Vestlandet i 2013. Forskergruppa ble etablert «som en respons på en identifisert mangel på både nasjonal og internasjonal dekning av økokritiske arbeider med nordisk barne- og ungdomslitteratur» (Goga et al., 2018, s. 5, min oversettelse). På det tidspunktet var det få bidrag til feltet som hadde undersøkt forholdene mellom natur og mennesker i et nordisk perspektiv (Goga et al., 2018, s. 11), men etter hvert som det har vært et økt fokus på økokritikk innen barne- og ungdomslitteratur i Norden, har det blitt et betydelig antall flere bidrag på feltet. Denne oppgaven har til hensikt å kunne bidra med perspektiver på forholdene mellom mennesket og natur i et nordisk økokritisk perspektiv, ved å analysere spillkarakterenes forhold til dyr, planter og naturmiljøer i dataspillet *Skábma*.

Et viktig bidrag til den økokritiske forskningen på det barnelitterære feltet som kommer frem i *Ecocritical Perspectives on Children's Text and Cultures: Nordic Dialogues*, er «Natur-i-Kultur»-matrisen, som jeg videre vil omtale som NatKul-matrisen. NatKul-matrisen vil være et viktig metodisk verktøy i analysekapittelet.

### 2.2.1 «Natur-i-Kultur»-matrisen

NatKul-matrisen er et metodisk verktøy som kan bidra til «analyse, sammenligning og tverrfaglig- og internasjonal diskusjon rundt et mangfold av tekster som omfatter barnelitteratur og kultur» (Goga et al., 2018, s. 12, min oversettelse). Matrisen er formet som et koordinat-system, der polene i koordinatsystemets akser danner ulike posisjoner (se figur 3). Den vertikale aksene «strekker seg mellom en feirende og en problematiserende posisjon, mens den horisontale aksene strekker seg fra en antroposentrisk til en økosentrisk posisjon» (Goga et al., 2018, s. 12, min oversettelse). Matrisen er en analytisk figur, der man ved hjelp av posisjonene kan beskrive hvordan natur blir fremstilt i ulike kulturuttrykk, og hvordan mennesker posisjonerer seg selv i naturen (Goga et al., 2018, s. 12).



Figur 3: «Natur-i-Kultur»-matrisen, fra *Ecocritical Perspectives on Children's Texts and Cultures: Nordic Dialogues*. (s.12), av Goga et al., 2018, Springer International Publishing AG.

Den vertikale aksen i matrisen tar utgangspunkt i at de kulturelle uttrykkenes fremstillinger av natur foregår mellom en feirende posisjon og en problematiserende posisjon. Den feirende posisjonen i matrisen kan knyttes til Jean-Jacques Rousseaus danningsteori, som framstiller «forholdet mellom barn/dyr og natur som tett og positivt» (Birkeland, 2016, s. 3). I denne posisjonen hylles naturen som et symbol på den gode barndommen og som en idyll der barnet kan bevege seg fritt og selvstendig i møte med naturen (Birkeland, 2016, s. 3). Ahmed Khateeb skriver, i forhold til den feirende posisjonen, at «selv når naturen er sublim og fryktinngytende, tjener den et godt formål i romantiske tekster: å forhøye menneskets sansemessige opplevelse av verden» (Khateeb, 2022, s. 59). Dette forstår jeg som at selv elementer i naturen som kan virke sublime og fryktinngytende kan føre til at man opplever naturen som noe autentisk og ekte, og mennesket posisjonerer seg dermed ydmykt i forhold til naturen. Den feirende posisjonen viser til frihet, nærhet og gode opplevelser med naturen.

Den problematiserende posisjonen «tar i betraktning utviklingen av klimakrisen og det økende engasjementet innen økokritisk barnelitteratur, som demonstrerer en kritisk og problematiserende bevissthet overfor naturen» (Goga et al., 2018, s. 12-13, min oversettelse). Denne posisjonen kommer ofte til syne som dystopier innen ungdomslitteratur som viser til en nostalgisk lengsel etter naturen som noe rent og urørt, eller som et varsel om hva som vil skje dersom vi ikke tar affære på naturens vegne og ikke tar vare på den (Birkeland, 2016, s. 3). Den problematiserende posisjonen synliggjøres ved å se på natur som truet eller skremmende, der natur «ikke fremstår som en idyll eller et harmonisk sted der barns uskyld beskyttes» (Goga, 2018, s. 354). Naturen blir i denne posisjonen sett på som problematiserende, enten i

bevisstheten rundt natur- og klimakrisen, men også som en skremmende og uharmonisk del av menneskets tilværelse i naturen.

Posisjonene på den horisontale akse skiller mellom en antroposentrisk posisjon og en økosentrisk posisjon. Antroposentrisme kan forstås som et menneskesentrert syn, der menneskene har egenverdi, mens det ikke-menneskelige har instrumentell verdi for mennesket (Goga et al., 2018, s. 13). En antroposentrisk verdensanskuelse «tillegger mennesket en suveren posisjon slik at natur først og fremst får verdi hvis mennesket opplever den som verdifull» (Khateeb, 2022, s. 57). Økosentrisme kan derimot forstås som økosfæresentrert, der hele økosfæren, som mennesket er en del av, har egenverdi (Goga et al., 2018, s. 13). En økosentrisk naturforståelse innebærer en helhetlig tenkemåte, der dyr, planter og mennesker ses på som likeverdige former for liv (Goga, 2018, s. 354). De to posisjonene viser to diametralt forskjellige verdisyn på forholdet mellom mennesker og natur, noe matrisen også viser. Fremstillingene av natursyn i litteratur spenner seg mellom punktene i matrisen, og man kan diskutere og nyansere holdninger og verdier ut fra posisjonene.

De to posisjonene på den horisontale akse kan ses i sammenheng med et skille innen økokritisk tenkning, der man skiller mellom en dypøkologi og en «grunn» sosial økologi. Dypøkologien ønsker å beskytte naturen mot menneskene, og er følgelig økosentrisk ved at den setter naturen og miljøet i sentrum (Vold, 2019, s. 386). Representantene for dypøkologien hevder at det ikke er noe klart skille mellom menneske og natur eller noe vesensskille mellom mennesker og dyr (Vold, 2019, s. 386). Dypøkologien utfordrer antroposentrismen og den «grunne» sosiale økologien, som ser naturen som en ressurs for menneskeheten, og som antar at menneskelige behov overstyrer hensynet til naturen (Marland, 2013, s. 850). Dypøkologiens utfordring av antroposentrismen har av sosialøkologer blitt misforstått med at menneskelige behov aldri bør prioriteres over ikke-menneskelige behov. Ifølge Arne Næss, dypøkologiens grunnlegger, er ikke dette tilfellet. Han skiller mellom vitale- og perifere behov, altså behov som er livsnødvendige og behov som ikke er strengt nødvendige. Næss mener at menneskelige perifere behov må prøves opp mot ikke-menneskelige vitale behov. Han indikerer også at menneskets vitale behov kan komme foran ikke-menneskelige vitale behov (Næss, 1989, s. 170-171). Man må altså, ifølge dypøkologien, veie sine handlinger i møte med naturen etisk og moralsk, og ikke anta at mennesket har råderett i møte med natur.

Sosialøkologer hevder at fremstillingen av menneskets dominans ovenfor naturen egentlig stammer fra en mer ekte fremstilling av menneskets dominans over andre mennesker, og at

man derfor følgelig må ta for seg problemer som sosial urettferdighet og undertrykkelse, før man kan løse problemene som oppstår når mennesket distanserer seg fra naturen (Marland, 2013, s. 850). Disse to tenkemåtene bidrar å beskrive forskjellen mellom den antroposentriske- og økosentriske polen på den horisontale aksene i NatKul-matrisen.

Matrisens akser er omkranset av en tredje dimensjon kalt techne. Techne-dimensjonen i matrisen kan forstås som at all litteratur eller andre kulturuttrykk er formet og produsert av mennesker for å brukes av mennesker (Goga et al., 2018, s. 13). Naturfremstillinger i litteraturen og kulturuttrykkene er kulturelle konstruksjoner, og ikke natur i seg selv.

NatKul-matrisen vil benyttes som et diskusjonsverktøy i oppgavens analysedel. Men matrisen kan ikke brukes alene for å svare på hvilket forhold spillkarakterene har til dyr, planter og/eller naturmiljøer. Protagonisten og flere av de andre karakterene er tilknyttet den tradisjonelle samiske kulturen. Det vil derfor være essensielt å redegjøre for hvordan samisk kultur oppfatter naturen, slik at de samiske karakterenes forhold, forsøksvis, kan forstås ut fra en samisk kulturell forståelsesramme. I det følgende vil jeg redegjøre for noen vesentlige aspekter ved den samiske naturforståelsen.

### 2.2.2 Samisk naturforståelse

Nergård forklarer den samiske naturforståelsen som en mangfoldig forståelse som ikke har noen skarpe avgrensede forhold og som kontinuerlig er i endring (Nergård, 2019, s. 12). Mangfoldet kommer av at det innad i Sápmi finnes mange ulike samiske samfunn, som gjør at måten en forstår naturen på ett sted kan være forskjellig et annet sted (Nergård, 2019, s. 12). Selv om mange av de samiske samfunnene er ulike, har de til felles «at levemåten er intimt bundet til forvaltning og høsting av naturen» (Nergård, 2019, s. 13). Siden den samiske naturforståelsen er mangfoldig, har jeg valgt meg ut noen elementer som jeg vil legge vekt på i min analyse.

Samene anser seg selv som en integrert del av naturen. «Både menneskelige og ikke-menneskelige aktører behandles som partnere innen samisk kultur» (Helander-Renvall, 2010, s. 49, min oversettelse), noe som indikerer en subjektforståelse mellom mennesker og elementer i naturen. Nergård betegner naturen i en samisk naturforståelse som «et levende subjekt», som gjerne omtales som en person (2019, s. 12), som har «evne til å ytre seg i kraft av seg selv og med sin egen stemme» (2019, s. 137). Kommunikasjonen mellom mennesker og det ikke-menneskelige, kaller Helander-Renvall for en mytisk diskurs (Helander-Renvall, 2010, s. 50). Denne kommunikasjonen kan foregå gjennom drømmer, ritualer, fortellinger,

aktiviteter og diskusjoner. Kommunikasjonen er i noen grad også knyttet til kunnskapen som samene har om miljø- og dyreatferd (Helander-Renvall, 2010, s. 50). Kommunikasjonen mellom menneskene og de andre personifiserte subjektene i naturen foregår altså på en rekke forskjellige måter.

Subjektsforståelsen som blir gitt til dyr, planter og naturmiljøer i den tradisjonelle samiske naturforståelsen, kan kobles til et konsept innen antropologien kalt animisme. Edward Taylor, som først beskrev animisme, refererte til animisme som troen på sjeler og ånder, og han tenkte at menneskene han omtalte som «primitive» ikke så forskjell på fantasi og virkelighet (Helander-Renvall, 2010, s. 47). I senere tid har animisme fått en helt annen betydning. Graham Harvey beskriver animisme som et uttrykk for ulike verdenssyn, der verden forstås som et fellesskap av levende personer, der kun noen av disse er mennesker (Harvey, 2006, s. 9). Personlighet tilhører altså ikke kun det menneskelige, men også det ikke-menneskelige, deriblant guddommer, dyr, ånder, trær og til og med sykdom (Helander-Renvall, 2010, s. 47-48). Helander-Renvall argumenterer for at den samiske reindriftskulturen fremdeles lever innenfor en animistisk ramme, i den forstand at det ikke er noe klart skille mellom ånd og materie (Helander-Renvall, 2010, s. 45). En subjektsforståelse av naturlige- og ikke-naturlige elementer og fenomener anser jeg å være et særlig viktig aspekt ved den samiske naturforståelsen, som har betydning for mitt prosjekt.

Nergård (2019, s. 13) skiller mellom naturens materielle- og spirituelle rom. Det materielle rommet baserer seg på en grunnleggende innsikt i naturen, mens det spirituelle rommet baserer seg på en erkjent begrensning som ligger i denne innsikten (Nergård, 2019, s. 13). Jeg forstår disse rommene som at alt det materielle man finner i naturen, også har en spirituell side ved seg, som henger sammen med animismen. Man kan, som en integrert del av naturen, høste av naturens materielle goder, men man må være bevisst det materielles spirituelle side. Om man skal nytte seg av det naturen kan tilby, kreves en innsikt i naturens oppbygging og virkemåte. «Siden vi ikke fullt ut forstår naturen, dens grenser og bærekraft, må vi ha et spørrende forhold til den» (Nergård, 2019, s. 13). Ved å se naturens elementer og fenomener som et subjekt, kan man enklere nytte seg av de materielle godene naturen tilbyr innenfor dens tålegrense. Nergård bruker fiskevannet som eksempel. Et fiskevann har sin vokter, et subjekt, som sier ifra om noen forsyner seg for grådig av fisken (Nergård, 2002, s. 141). Vokteren er til stede som et kollektivt påbud om å høste fiskevannet med skånsomhet. Slike voktere finnes andre steder i den tradisjonelle samiske naturforståelsen, og de fungerer som uttrykk for en dyp innsikt i naturens bærekraft (Nergård, 2002, s. 141). Selv om det er lov å



forsyne seg, må forholdet mellom mennesket og naturen være gjensidig, og dersom gjensidigheten brytes og den ene parten, fortrinnsvis menneskene, tar for mye i forholdet, sier den andre parten ifra.

Matthew Hall (2011) skriver i *Plants as Persons* om animistiske kulturer, og ikke eksplisitt om den samiske kulturen. Han skriver at «selv om planter kan oppfattes som personifiserte, er det åpenbart nødvendig for mennesker, for å overleve, og i mange tilfeller krenke plantenes integritet, begrense deres oppblomstring og skade dem» (Hall, 2011, s. 111, min oversettelse). Animistiske samfunn er fullt klar over krenkelsen mot andre personifiserte former i naturen. Derfor bør det innenfor balanserte resiprositetsforhold kun nyttes skade mot andre vesener når det er nødvendig (Hall, 2011, s. 112). Utnyttelse av planter og andre naturressurser krever altså en moralsk vurdering av nødvendigheten av å krenke naturens integritet.

Den samiske naturforståelsen viser til at alle elementer i naturen, samt ånder, har en forbindelse med hverandre, og forholdet mellom dem kan beskrives som et resiprositetsforhold (Helander-Renvall, 2010, s. 50). Resiprositetsforholdet uttrykkes ved at alt levende er avhengig av en viss balanse og gjensidighet, og at det opprettholdes en likevekt mellom menneske, natur og naturkrefter (Nylend, 2007, s. 66). Resiprositetsforholdet kan ses i sammenheng med en levemåte som omtales som «dwelling», som Hallvard Kjelen beskriver som «tradisjonelle menneskelige levemåter (...) der menneske og omgivelser inngår i et komplekst og dyptgripende samspill over lang tid» (Kjelen, 2019, s. 3). Mange samer bor tett på naturen, og deler sine områder med dyr, fugler, trær og ånder. I et slikt resiprokt forhold kan for eksempel menneske gi beskyttelse til reinsdyrene, mens reinsdyrene tar vare på menneske, blant annet ved å bidra til å dekke menneskets behov for næring (Helander-Renvall, 2010, s. 50). Den tradisjonelle samiske naturforståelsen baserer seg altså på et resiprositetsforhold mellom alle deler av økosfæren, og andre elementer som eksisterer innenfor det samiske verdenssynet.

Alle begrepene som den samiske naturforståelsen innebærer, bør ses i sammenheng med hverandre. For å forstå naturen og elementer i naturen som er tett på den samiske kulturen, kan dyr, planter, naturmiljøer og andre elementer innta en personifisert subjektsform i møte med samene. For at alle «personene», både menneskelige og ikke-menneskelige skal kunne inngå i et dyptgående og komplekst samspill over lang tid, er de avhengig av et resiprokt forhold, der de gjensidig påvirker hverandre. Men innenfor resiprositetsforholdet foregår det også en nødvendig høsting og sanking av ressurser som naturen kan tilby mennesket. Disse bør høstes innenfor det materielle og spirituelle rom, altså innenfor den innsikten som den

samiske kulturen har om naturen, men også med en erkjent begrensning i forhold til det man ikke vet, for eksempel hvor de klare grensene for ressursutnyttelse går.

En forståelseshorison som innlemmer den samiske naturforståelsen, er vesentlig å legge til grunn i analysen av *Skábma*. Den samiske naturforståelsen kan minne om beskrivelsen av den økosentriske posisjonen i NatKul-matrisen, da den ser mennesket som en del av den økosfæriske helheten. Det er likevel viktig å huske på at *Skábma* er et kulturelt konstruert produkt, og fremstillingene av karakterenes holdninger til dyr, planter og naturmiljøer trenger ikke nødvendigvis være utelukkende økosentriske kun fordi karakterene har samisk kulturell bakgrunn.

### 2.3 Naturmiljøer i dataspill

Begrepet naturmiljø er et teknisk begrep, og jeg vil i det følgende forklare hva jeg legger i begrepet og hvordan det fremstilles i dataspill.

Begrepet «naturmiljø» omhandler naturtyper og artsforekomster som har betydning for dyrs og planters levegrunnlag, samt geologiske elementer. Begrepet omfatter forekomster på land og i vann og biologisk mangfold knyttet til disse (Statens vegvesen, 2006, s. 184). Ut ifra denne definisjonen omfatter naturmiljøer alt av det naturlige miljøet rundt oss, som påvirker vårt levegrunnlag. I denne oppgaven vil naturmiljø omfatte naturtyper, arts mangfold og geologiske elementer i spillmiljøet, utover dyr og planter som vil analyseres separat. Miljøet i spillets verden består av flere ulike naturtyper og geologiske elementer, og jeg vil i analysen undersøke enkelte av spillkarakterenes forhold til disse. Jeg vil videre redegjøre for hvordan naturmiljøer fremstilles i dataspill. Der jeg i min oppgave beskriver naturmiljøer, bruker Chang begrepet spillmiljøer, og jeg vil, for ordens skyld, bruke Changs begrep spillmiljøer i den følgende redegjørelsen.

Alenda Chang (2013, s. 8) beskriver en vanlig oppfatning av en dikotomi mellom natur og teknologi, som utfordrer dataspilletts mulighet som uttrykksform til å bidra til en forandring rundt sosiale- og miljømessige utfordringer. Likevel inneholder alle spill et miljø. Chang mener at de fleste spill, i realiseringen av spillmiljøer, enten plasserer miljøet som bakgrunnslandskap, eller at de lener seg på stereotype landskaper, og at spillerens suksess ofte måles i evnen til å utnytte naturressurser (2013, s. 8-9). Et vanlig scenario er at spillet viser frem fine visuelle representasjoner av spillmiljøet, men at selve miljøet ikke kan samhandles med. Chang ønsker at spilldesignere har mer sofistikerte regler for samhandlingen som foregår mellom spiller og spillets miljø (2013, s. 9). I et forsøk på å forstå dataspill som

miljøorienterte tekster, ser Chang til Lawrence Buells (1995) fire kriterier for hva som utgjør en miljøorientert tekst. Kort fortalt går kriteriene ut på at miljøet ikke kun opererer som bakgrunn, men som en del av fortellingen, at menneskenes interesser ikke er de eneste i fortellingen, at fortellingen innebærer en moral der menneske har ansvar for naturen, og at miljøet ikke fremstår i en konstant tilstand, men som en prosess i endring (Buell, 1995, s. 8-9). Chang mener at dataspill, i teorien, har evne til å fremstille forandringer i miljøet ved å sette til livs alle Buells kriterier for hva som utgjør en miljøorientert tekst. Et spill kan gjøre dette ved å for eksempel knytte forandringer i miljøet til spillerens handling eller fravær av handling (Chang, 2013, s. 18). Dataspill har altså gode forutsetninger for å kunne fremstilles som miljøorienterte tekster, og dataspill kan gi spilleren mulighet til å samhandle med naturmiljøet.

I *Skábma* består spillets miljø og rom av mange visuelle naturmiljøer, som innsjøer, bekker, fosser, skoger, fjell og huler. I analysen ønsker jeg å se hvordan spilleren, via spillerkarakteren samhandler med naturmiljøene i spillet, og hvilket forhold et utvalg av spillkarakterene har til spillets naturmiljøer.

## 3 Metode

Denne oppgaven består av en analyse av et dataspill. Spilltekster er semiotisk komplekse fordi de sammenstiller virkemidler fra mange ulike fortellermedier, og det finnes følgelig mange ulike måter å analysere et dataspill på (Guanio-Uluru, 2020, s. 82). Siden denne oppgaven skrives innen barne- og ungdomslitteratur, vil jeg ha en litterær analysetilnærming, og se på spillteksten som en fortelling. For å analysere spillet som en fortelling, bruker jeg Aarseths narrative spillmodell (2012) som en metodologisk modell. Jeg bruker også NatKul-matrisen (se 2.2.1) som et diskusjonsverktøy for å diskutere karakterenes holdninger til dyr, planter og/eller naturmiljøer. I det følgende vil jeg gjøre rede for hvordan jeg har gjort en nærspilling av analyse materialet.

### 3.1 Analyse av ergodisk litteratur og nærlesing

Overordnet kan dette prosjektet regnes som en litterær analyse av en digital spilltekst, eller en ergodisk litterær tekst. I en litterær analyse studeres materialet grundig for å kunne beskrive, forklare og forstå, og man undersøker elementer i teksten, som struktur, motiver og tema, og anvender begreper som presiserer og utdyper (Kallestad & Røskeland, 2020, s. 47). De ulike kategoriene fra Aarseths narrative spillmodell og posisjonene fra NatKul-matrisen, samt teori om samisk naturforståelse, gir meg begreper for å kunne analysere hvordan spillet er bygd opp narrativt og ludisk og hvordan karakterenes forhold til dyr, planter og/eller naturmiljøer kan beskrives og tolkes. En analyse består av både en beskrivelse av teksten og en tolkning. Ved å vise til eksempler i teksten, vil man kunne foreta seg tolkninger som er begrunnede.

En slik litterær analyse impliserer en nærlesing. Nærlesing er en metode som har hovedvekt på teksten som skal leses, og ikke på forfatterintensjon og forfatterens liv. Nærlesingen er tekstorientert, og handler om å finne en helhetstolkning av teksten som inkluderer flest mulig av tekstens delementer (Kallestad & Røskeland, 2020, s. 48). Nærlesingen kan imidlertid inngå i en kontekstrelatert tilnærming, som undersøker tekstens samspill med samfunn og kultur, og dermed fungere både som tekstintern, altså der man primært undersøker teksten, og tekstekstern analyse, der man undersøker forholdet mellom litteraturen og kontekst (Kallestad & Røskeland, 2020, s. 45). I min analyse vil jeg se både på tekstinterne og tekstekstern elementer, ettersom jeg både ser på forhold i teksten og ser på tekstens samspill med kontekster som ligger utenfor selve teksten.

### 3.1.2 Hermeneutikk

I analysen har jeg beskrevet og tolket, slik en litterær analyse krever. Hermeneutikk kan oversettes med fortolkningslære (Harstad, 2020, s. 32). Å være menneske innebærer en søken etter forståelse, og i søken etter denne forståelsen kan man ikke unngå å fortolke (Harstad, 2020, s. 32). Hans-Georg Gadamer ser på forståelsesprosessen som en dialog med teksten, der man stiller spørsmål til teksten som teksten selv kan gi svar på, men som igjen genererer nye spørsmål, i en evig ekspanderende bevegelse (Harstad, 2020, s. 32). Denne bevegelsen omtales som den hermeneutiske spiral, en bevegelig spiral som hele tiden utvides. Dette betyr at selv om forskeren ser seg ferdig med sin analyse, stanser ikke forståelsesprosessen (Harstad, 2020, s. 33). Den hermeneutiske spiralens bevegelse betegner samspillet mellom del og helhet. Ser man på samspillet mellom del og helhet i en tekst, kan teksten tolkes som helhet og et enkeltelement i teksten utgjør delen, eller så utgjør konteksten for teksten helheten, mens teksten utgjør delen (Harstad, 2020, s. 33). Siden forståelsen av teksten foregår i en verden i kontinuerlig endring, og man hele tiden kan stille nye spørsmål til teksten og dens kontekst, vil man ikke oppnå fullstendig forståelse av teksten. Man kan riktignok oppnå en god forståelse ved å sette seg inn i tekstens elementer og kontekst, men basert på forståelsen som er etablert, kan man alltid søke ny forståelse.

Det er avgjørende for forståelsesprosessen å sette seg inn i forskningsfeltet, der det finnes diskusjoner, mangler, etablerte forestillinger og annet som kan bidra til forståelsesprosessen. Som forsker må man komme aktivt inn i feltet og forholde seg til tidligere forskning (Harstad, 2020, s. 33). Teorien som er presentert om narrativ spillteori, økokritikk og samisk naturforståelse gir meg et grunnlag for å forstå spillteksten, som jeg kan bruke til å tolke.

### 3.2 Min nærlesing og bruk av gjennomspillingsvideo

En viktig del av forståelsen av spillteksten, er selve gjennomspillingen. Jeg har spilt gjennom hele spillfortellingen fire ganger, med ulikt fokus ved hver gjennomspilling. Under første gjennomspilling var fokuset på å oppleve og utforske spillfortellingen, i utgangspunktet for å få et inntrykk av dataspillet. Jeg forsto raskt at spillet inneholdt mye dialog, monolog, og en del samleobjekter som ga konkret verbaltekstlig informasjon som kunne bidra til å svare på problemstillingen. Under andre gjennomspilling begynte jeg derfor å transkribere dialoger, monologer, og beskrivelser av samleobjekter, samt annen relevant informasjon som måtte forekomme underveis i spillingen. Transkriberingen ble gjort i notater i OneNote. Jeg gjorde en ny gjennomspilling litt senere for å observere om det var dialoger, monologer, samleobjekter eller annen relevant informasjon jeg hadde oversett. Til slutt spilte jeg gjennom

spillet, hovedsakelig for å samle skjermbilder til bruk i analysekapittelet, men også her utforsket jeg spillet og eventuelle uoppdagede narrative eller ludiske elementer som kunne bidra til min forståelse.

I tillegg til min egen spilling har jeg brukt en gjennomspillingsvideo, ofte kalt walkthrough, av Carrot Helper – 100% Walkthroughs | No Commentary (2022) til hjelp i innsamlingen av analysemateriale. Denne gjennomspillingsvideoen er tilgjengelig på YouTube.

Gjennomspillingsvideo er en relativt vanlig sjanger innenfor gaming, der en spiller legger ut video av sin gjennomspilling av et spill på et internettforum, slik at andre spillere kan få hjelp til sin spilling. Jeg har brukt gjennomspillingsvideoen av to grunner. For det første kan gjennomspillingsvideoen bidra til innsamlingen av analysemateriale. I gjennomspillingen til Carrot Helper (2022), er spilleren opptatt av å oppsøke alle dialoger og monologer, samt at personen samler inn alle samleobjektene. En egenskap ved kybertekster som *Skábma*, er at man i løpet av en gjennomspilling står overfor ulike veivalg. Valgene man tar gjør ny informasjon tilgjengelig, mens annen informasjon vil kunne bli utilgjengelig. Jeg har derfor, med utgangspunkt i gjennomspillingsvideoen, lagt til dialoger, monologer og annen informasjon som ikke har kommet frem i min gjennomspilling, i mine transkripsjoner. Den andre grunnen til at jeg har brukt en gjennomspillingsvideo er at det gir meg en mulighet til å referere til hendelser eller viktige elementer i dataspillet, som bidrar til at tolkningene mine kan etterprøves. Ved henvisninger til hendelser, dialoger, monologer eller andre elementer i spillet, har jeg i analysen lagt ved et tidsstempel fra gjennomspillingsvideoen.

Carrot Helper – 100% Walkthroughs | No Commentary er en YouTube-kanal som tilsynelatende kun legger ut gjennomspillingsvideoer. Kanalen har omtrent 50 000 abonnenter og har lagt ut 634 videoer (pr. 3. april, 2023). Gjennomspillingsvideoen av *Skábma* ble lagt ut 14. mai 2022 og varer 5 timer, 5 minutter og 17 sekunder.

### 3.3 Min bakgrunn

*Skábma* er et dataspill som i stor grad er inspirert av det samiske folk og deres kultur. Spillet kombinerer tradisjonell kunnskap fra ulike kilder og steder av Sápmi (Mariánná, u.å.). Jeg har selv ingen bakgrunn fra den samiske kulturen, og har derfor vært nødt til å forholde meg til teori jeg har funnet om samisk naturforståelse, både på biblioteket på Høgskulen på Vestlandet og ulike søkemotorer på internett. Jeg har lagt hovedvekt på subjektforståelse av naturen, det materielle- og spirituelle rom og resiprositetsforholdet samene har til dyr, planter og naturmiljøer. På grunn av mangfoldet, og min manglende bakgrunn i kulturen, kan jeg ikke

utelukke at det er elementer fra den samiske naturforståelsen som er blitt oversett. Begrepene jeg har valgt å se nærmere på er synlige i spillet, og bør gi en god beskrivelse av den samiske naturforståelsen i dataspillet.

### 3.4 Oppgavens validitet

*Skábma* kan potensielt ha et stort dataomfang. En rask gjennomspilling av spillet trenger ikke ta lang tid (rundt tre timer). Om man derimot ønsker å utforske spillverdenen, sideoppdrag og det som kan dukke opp i spillmiljøet, kan en gjennomspilling potensielt ta mye lengre tid. Spillets narrativ har mange lag, og man får ikke tilgang til hele rammefortellingen dersom man ikke utforsker spillverdenen.

Gjennom min egen gjennomspilling har jeg fått et bredt grunnlag for å analysere observasjonene jeg har gjort. Bruk av gjennomspillingsvideoen fra Carrot Helper (2022) bidrar til å utfylle materialet i min egen gjennomspilling, og jeg har dermed fått et enda større grunnlag. Gjennomspillingsvideoen har ingen kommentarer underveis i videoen som kan påvirke min subjektive tolkning av det som foregår i spillet. Gjennomspillingsvideoen har samlet alle samleobjektene og inneholder mange dialoger og monologer, og har på den måten bidratt til min innsamling av materiale. Jeg har i min egen gjennomspilling observert dialoger, monologer og andre narrative elementer som ikke vises i Carrot Helper (2022) sin gjennomspillingsvideo. Når jeg henviser til disse observasjonene i utvalget som presenteres i analysen, vil jeg derfor referere til spillet, og ikke til Carrot Helper. Ved å vise til gjennomspillingsvideoen, kan leseren av denne oppgaven etterprøve analysen. En svakhet ved å bruke gjennomspillingsvideoen med denne hensikten, er selvsagt at dersom videoen blir slettet fra YouTube, vil ikke lesere av oppgaven ha den samme muligheten til å etterprøve analysen.

For hver gang jeg har spilt gjennom spillet har det dukket opp nye elementer i utforskningen av spillets verden. Dette kan knyttes til egenskaper ved kybertekster som kan gjøre informasjon utilgjengelig underveis i en gjennomspilling. Jeg kan dermed ikke utelukke at det kan være enkeltelementer ved spillet som har vært oversett i innsamlingen av materiale. Datamaterialet som er samlet inn gjennom min egen gjennomspilling og ved å bruke gjennomspillingsvideoen fra YouTube, bør likevel være dekkende for å kunne gi en god analyse av dataspillet.

Den brede forståelsen jeg har fått av spillet ved flere gjennomspillinger med ulikt fokus og ved å studere gjennomspillingsvideoen, samt at jeg har satt meg inn i relevant forskning, gir

meg et godt grunnlag for å kunne beskrive og tolke spillet. Tolkningene blir gjort med bakgrunn i teorigrunnlaget for oppgaven og min erfaring og bakgrunn. Mine tolkninger er riktignok én av flere måter å forstå spillfortellingen på, og en person med en annen erfaring og bakgrunn vil kunne forstå og tolke spillfortellingen annerledes.

Siden spillet inneholder et stort dataomfang, har jeg gjort et utvalg i materialet basert på hvorvidt de bidrar til å svare dekkende på problemstillingen. Jeg har valgt ut utdrag fra flere hendelser, dialoger, monologer og andre elementer i spillet. Jeg har også sett på noen av de samme elementene fra samme hendelser ut fra ulike karakterer. Dette bidrar til å belyse ulike karakterers forhold til dyr, planter og/eller naturmiljøer ut fra samme utdrag, og viser til både likheter og ulikheter i karakterenes forhold til dyr, planter og naturmiljøer.



## 4 Analyse

Analysen er delt i tre deler, der jeg svarer på hvert av forskningsspørsmålene for å kunne svare på problemstillingen. I første del av analysen undersøker jeg hvordan spillet er bygd opp narrativt og ludisk, før jeg analyserer nærmere hvordan spilleren samhandler med dyr, planter og naturmiljøer. Denne delen vil ta utgangspunkt i narrativ spillteori og Aarseths narrative spillmodell (2012). I andre del av analysen, undersøker jeg fire av karakterenes holdninger til dyr, planter og/eller naturmiljøer opp mot posisjonene i NatKul-matrisens horisontale og vertikale akse. I tredje og siste del vil jeg se på hvordan de samiske karakterenes holdninger kan sees i lys av samisk naturforståelse.

### 4.1 *Skábmas* narrative og ludiske oppbygning

I denne første delen skal jeg analysere *Skábmas* narrative og ludiske oppbygning. Før jeg analyserer spillets oppbygning ved hjelp av narrativ spillteori og Aarseths narrative spillmodell, vil jeg først beskrive hvordan spillet kan forstås som kybertekst og som en ergodisk litterær tekst (Aarseth, 1997).

Ser vi til kybertekstbegrepet kan vi se hvordan spilleren samhandler med spillets brukergrensesnitt. I *Skábma* samhandler spilleren med programvaren på flere ulike måter.

På en datamaskin krever samhandlingen mellom spilleren og spillets brukergrensesnitt et tastatur, en datamus og en skjerm, samt nedlastet programvare på datamaskinen. Ved å bruke tastene 'w', 'a', 's' og 'd', beveger spilleren på den spillerstyrte karakteren, enten fremover, til venstre, bakover eller til høyre. Med 'e'-tasten kan spilleren samhandle med objekter, karakterer og andre deler av spillverdenen som tillater interaksjon mellom spilleren og spillet. Samhandlingsmuligheter markeres i spillet enten ved øyepunkter, håndpunkter eller dialogpunkter. Øyepunktene er punkter formet som et øye, som indikerer en indre monolog hos den spillerstyrte karakteren. Håndpunkter er punkter i spillet, formet som en hånd, som indikerer at samhandlingen foregår med et samleobjekt i spillet, altså et objekt som spilleren har fått i oppdrag å samle inn, eller en samhandling med objekter som ikke genererer en dialog eller indre monolog. Dialogpunktene indikerer at samhandlingen fører til en dialog, og er formet som tre punktum eller tre punktum etterfulgt av et utropstegn. Dialogpunktene er knyttet til de andre designstyrte karakterene i spillet (se skjermbilde 1).



Skjerm bilde 1: Øyepunkt og dialogpunkter i Siida. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Tastene 'shift', 'ctrl', 'q' og 'space' tillater spilleren å bruke ferdighetene hen har opparbeidet seg gjennom spillet. Dette er ferdigheter som den spillerstyrte karakteren får i møte med skytsåndene. Ved å trykke på 'f'-tasten, får spilleren se et punkt på skjermen som viser hvilken retning man skal bevege seg, og ved å trykke på 'm'-tasten får man opp et kart som viser en grov skisse av spillverdenen (se skjerm bilde 3). Beveger spilleren på datamusa, beveger skjermutsnittet som spilleren ser på datamaskinens skjerm seg. Ved å høyre- eller venstreklikke på datamusa, slår den spillerstyrte karakteren på runebommen han har. Dette gjør at spilleren får opp en blå linje i spillverdenen foran seg. Den blå linjen viser hvilken vei spilleren bør gå. I spillverdenen kan det også dukke opp røde linjer. Disse viser veien til samleobjekter som den spillerstyrte karakteren får i oppgave å samle i løpet av spillet. Slår spilleren på runebommen dukker det også opp fotspor som indikerer at andre karakterer har gått her nylig (se skjerm bilde 2).



Skjerm bilde 2: Rød strøm (markert i rød boks), Blå strøm (markert i blå boks), fotavtrykk og liv-strek nede i høyre hjørne. Fra "Skábmá - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Å slå på runebommen, bidrar også til å fylle opp liv-streken, en strek nede i høyre hjørne av skjermutsnittet som viser om den spillerstyrte karakteren er skadet (se skjerm bilde 2). Den spillerstyrte karakteren kan bli skadet, for eksempel, ved å falle ned fra høyder. Om rødfargen på liv-streken går helt ned, «dør» karakteren. Da blir skjermen svart, før den spillerstyrte karakteren gjenoppstår ved siste automatisk lagrede punkt i spillet. Alle disse ulike måtene som spilleren bruker tastatur og datamus på, viser til den ikke-trivielle arbeidsinnsatsen (Aarseth, 1997, s. 1) som kreves av spilleren for å kunne fullføre spillet, og hvordan *Skábmá* kan beskrives som en ergodisk litterær tekst.

#### 4.1.1 Narrativ struktur

I det følgende vil jeg gi en kort beskrivelse av spillets narrative struktur, før jeg analyserer spillets struktur ut fra Aarseths narrative spillmodells ontologiske elementer. Til slutt vil jeg beskrive hvordan den narrative og ludiske oppbygningen kan forstås ut fra Jenkins' romlige historiefortellings-begrep (se 2.1.4).

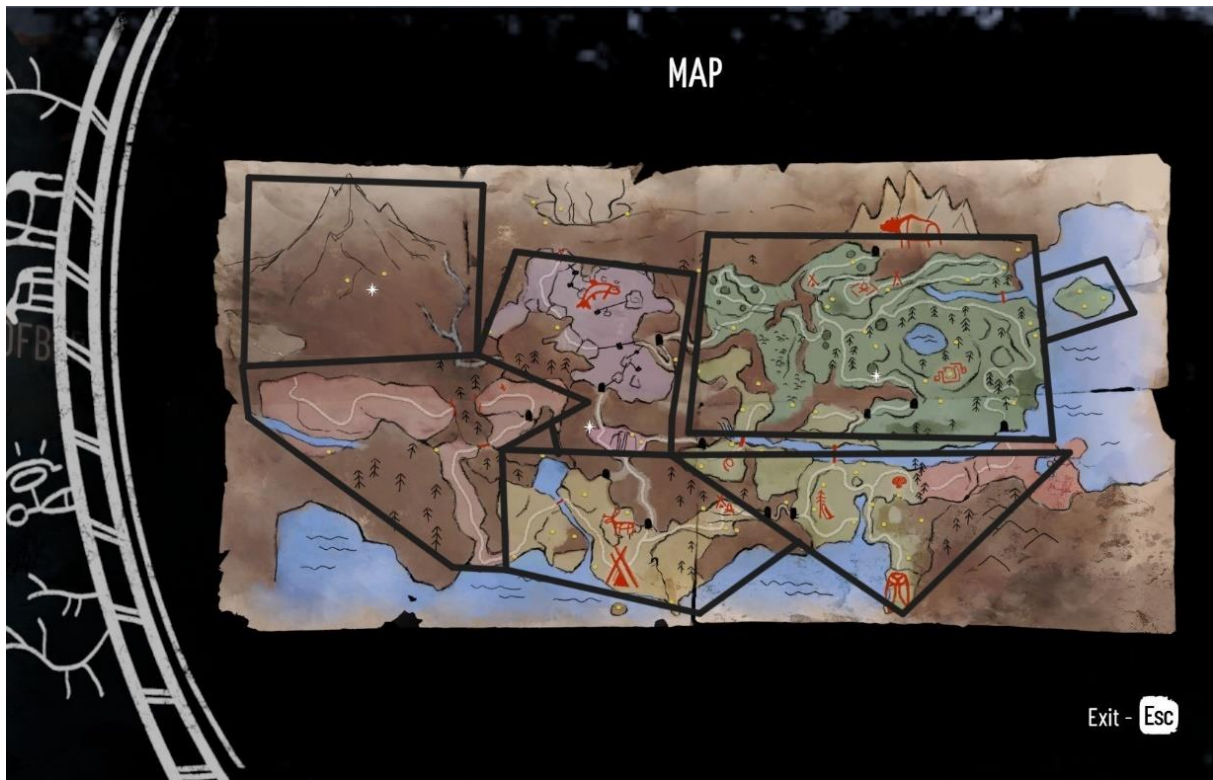
Narrativet i *Skábmá* kan struktureres etter modellen for interaktive fiksjoner (se figur 1). Siden spilleren har mye rom å utforske, kan ikke spenningskurven tegnes opp som en lineær narrativ spenningskurve. *Skábmá* er delt inn i ni kapitler som fungerer kumulativt, altså at man må gjennomføre en handling i narrativet for å komme seg videre til neste kapittel. Handlinger som spilleren skal gjennomføre kommer til syne ved at hen må gjennomføre ulike

oppdrag. Oppdragene i spillet deles inn i hovedoppdrag, som spilleren må gjennomføre, og sideoppdrag, som man ikke er nødt til å gjennomføre for å fullføre spillet. Et eksempel på hvordan kapittel og oppdrag henger sammen kan vi se mellom kapitel to og tre. I andre kapittel, "The weeping sieidi", har Suonjar forsvunnet, og hovedoppdraget er å finne henne. Det gjør spilleren ved Skuolfis sieidi, som er dekket i den mørke tjæra. Mihkkal tar bort den mørke tjæra som bærer sykdommen, og blir dermed syk. I kapittel tre er hovedoppdraget å finne Angelica-planten til Áhkku, slik at hun kan kurere Mihkkals sykdom. *Skábma* er strukturert som et progresjonsspill, der spilleren blir ledet, gjennom kapitler, oppdrag, spillets topografiske rom og filmscener, slik at handlinger blir gjennomført i en spesifikk rekkefølge.

I det følgende skal jeg se på *Skábmas* narrative og ludiske oppbygging ved å se nærmere på de fire ontologiske elementene i Aarseths narrative spillmodell, altså spillets verden, objekter, karakterer og hendelser.

#### 4.1.2 Verden

I *Skábma* kan det ludiske rommet, altså rommet der spilleren kan bevege den spillerstyrte karakteren, beskrives på en rekke ulike måter. Spillverdenens topologiske struktur kan overordnet kategoriseres som det Aarseth beskriver som et knutepunkt/oppdragslandskap. Denne typen ludisk rom er strukturert på en slik måte at det i spillverdenen finnes større romlige strukturer, der spilleren kan bevege seg delvis fritt rundt. Rommene har en ytre begrensning. I spillet forekommer disse ofte i form av fjellvegger, tett skog eller sjø. I dette større rommet må spilleren finne veien videre. Ofte er veien merket i form av en sti, og om spilleren sliter med å komme seg videre, kan hen bruke hjelpetasten 'f' eller høyre- eller venstreklikke på datamusa for å finne den blå strømmen som kan føre hen i riktig retning. For at spilleren skal komme videre til en ny delvis åpen romstruktur, må spilleren finne veien videre i oppdragslandskapet, ofte gjennom en lineær korridor, for eksempel i form av en tunnel i fjellet eller smalere veier gjennom spillverdenen. Kartet over spillets verden er markert med de ulike oppdragslandskapene og viser også de lineære korridorene som grenser mellom de ulike oppdragslandskapene (se skjermbilde 3).



Skjerm bilde 3: Kart over knutepunkt/oppdragslandskapene i spillers verden. Fra "Skábmá - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Det er viktig å merke seg at når spilleren samhandler med sieidiene, blir hen kastet inn i deler av spillverdenen som i spillet omtales som Sáivus, ånde verdenen, som ikke omfattes av dette kartet.

I dataspill kan romlige verdensstrukturer kombineres på en rekke ulike måter (Aarseth, 2012), og dette gjøres også *Skábmás* spillverden. Her kan noen ludiske rom karakteriseres ved kategoriene enkeltrom og utilgjengelig. Disse kan begge eksemplifiseres i spillers første kapittel. Hendelsen der Áilu og det bortkomne reinsdyret blir kastet ned i fjellsprekken som følge av eksplosjonen i tjæreverket, foregår i en filmscene (15:40 – 16:13). Filmscenen kan kategoriseres som et utilgjengelig rom, ettersom spilleren ikke kan samhandle med spillet under filmscenen (se 2.1.5.1). Etter å ha falt ned i fjellsprekken som følge av eksplosjonen i tjæreverket, befinner den spillerstyrte karakteren seg i et enkeltrom. Her må spilleren samhandle med reinsdyrets gevir (17:55 - 17:59), før en ny filmscene igangsettes. Etter filmscenen, åpner det seg en lineær korridor i enkeltrommet, og spilleren kan, gjennom den lineære korridoren, returnere til de ulike rommene i spillers verden, som overordnet sett kan kategoriseres som et knutepunkt/oppdragslandskap.

Spillrets ekstraludiske rom, der den spillerstyrte karakteren ikke kan bevege seg, finner man stort sett som fjellvegger, tett skog og som innsjøer. Spilleren blir her hindret i å bevege seg,

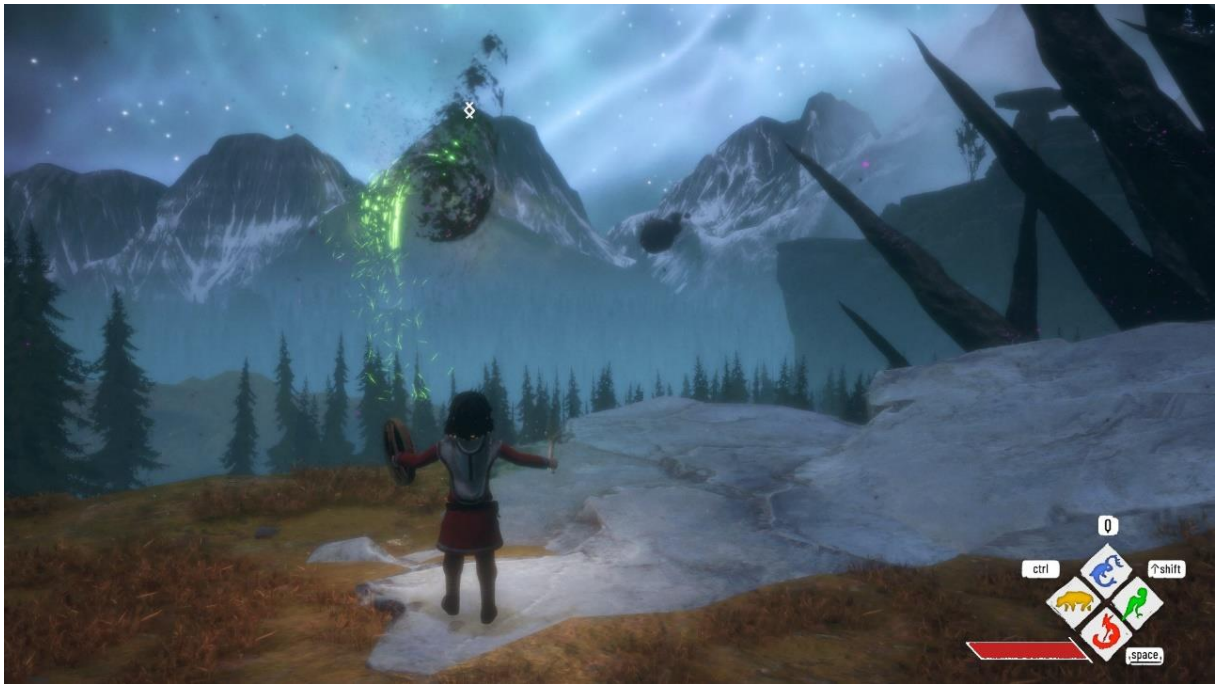
enten ved at den spillerstyrte karakteren blir fysisk hindret, eller at karakteren går ut i innsjøen og tilsynelatende drukner. Da gjenoppstår karakteren tilbake på land. Annet ekstraludisk rom som man finner i spillverdenen er bakgrunnslandskapet, som man blant annet kan se på andre siden av Sáiva Jávri (6:39 – 6:43), innsjøen ved siden av Siida.

#### 4.1.3 Objekter

I *Skábma* finnes det en rekke ulike objekter som spilleren kan samhandle med og en del objekter spilleren ikke kan samhandle med. Enkelte objekter er vesentlige for spillets narrativ, mens andre bidrar kun som kulisser i det ekstraludiske rommet.

Et objekt som kan anses som essensielt for spillets narrativ, er runebomben og geviret som spilleren finner nede i fjellsprekken. Disse kan anses som statiske objekter som kan brukes (se 2.1.5.2). Spilleren bruker de nevnte objektene til å utøve ferdighetene hen lærer av skytsåndene, finne veien, fylle opp liv-streken og til å komme i kontakt med trærne spilleren, via spillkarakteren, kan samhandle med. Selv om runebomben og geviret følger den spillerstyrte karakteren gjennom spillet, er de statisk plassert i karakterens høyre og venstre hånd helt til karakteren mister disse i siste kapittel (4:39:23 - 4:39:30). Spilleren kan ikke legge objektene fra seg, og de kan dermed kategoriseres som statiske objekter som kan brukes.

Spillet inneholder også objekter som kan endres, ødelegges og brukes. Disse objektene omtales i spillet som blødere (se skjermbilde 4). Blødere er ansamlinger av den mystiske tjæra som er tegnet på sykdommen som sprer seg i Siida. I møte med bløderne, kan spilleren samhandle med disse ved å bruke ferdighetene hen har lært av skytsåndene. Spilleren kan for eksempel, i samhandling med bløderne, lage virvelvinder, som kan kaste spilleren over et område (2:43:35 – 2:43:45), spilleren kan knuse stein slik at veier blokkeres (2:58:10 – 2:58:15) eller åpnes (2:08:35 – 2:08:43), eller spilleren kan få planter til å gro (2:58:32 – 2:58:37). Bløderne må også i flere tilfeller ødelegges, slik at man kan samhandle med sieidiene (1:08:40 – 1:09:00), eller for å lukke passasjen til Under (4:36:50 – 4:37:00). Noen av bløderne kan også beskrives som objekter som kan brukes, for eksempel i sumpen som er dekket i tåke. Her er det utplassert blødere som spilleren kan samhandle med, slik at man kan lette på tåka og se hvor man beveger seg i sumpen (2:29:27 – 2:29:31).



Skjerm bilde 4: Áilu endrer en bløder. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Andre objekter i spillet kan kategoriseres etter Haugoms (2019, s. 103) tilleggskategori som statiske, interaktive objekter (se 2.1.5.2). I prologen kan spilleren utforske Siida. Her kan spilleren samhandle med ulike objekter som hen finner i den lille bosetningen, for eksempel en lasso, ulike gammer (jordhytter) og en slede (07:00 – 07:50). I nærheten av disse objektene kan spilleren samhandle med et øyepunkt som fremkaller en indre monolog hos den spillerstyrte karakteren. Under samhandlingen med øyepunktet ved lassoen for eksempel, uttrykker den spillerstyrte karakteren Áilu et ønske om å bli like god som Mihkkal med lassoen (07:00 – 07:07).

*Skábma* inneholder altså både statiske objekter som kan brukes, objekter som kan endres og ødelegges, og statiske interaktive objekter.

#### 4.1.4 Karakterer

I *Skábma* er det karakterer som både kan kategoriseres som grunne og dype ut fra Aarseths narrative spillmodell (se 2.1.5.3). Det finnes også karakterer som kan kategoriseres som bots. Denne delen av analysen tar for seg et utvalg av karakterene i *Skábma*. Flere karakterer vil bli studert nærmere senere i analysen.

Karakterene i Siida, både de samiske karakterene og franskmannen Jean, kan kategoriseres som dype, runde karakterer. Runde karakterer opplever en endring eller utvikler seg gjennom spillfortellingen, i motsetning til flate karakterer som forholder seg på samme måte gjennom

fortellingen (Aarseth, 2012, s. 132). Karakterene i Siida endrer og utvikler seg på ulikt vis. Jeg vil utdype hvordan karakterene kan oppfattes som dype og runde under 4.3.

Det finnes også noen karakterer som kan kategoriseres som grunne karakterer. Som et sideoppdrag får spilleren i oppgave å samle inn harer som Nana har mistet. Når spilleren samler inn harene, sier den spillerstyrte karakteren harenes navn, og i tilknytning til navnene deres under 'samleobjekter' i pause-menyen, står det også en liten beskrivelse av hver hare. Harene finner man på ulike steder i spillets verden, og de kan dermed kategoriseres som grunne karakterer siden de fremstår med individuelt navn og individuell fremstilling knyttet til ulike punkt i spillverdenen. De har ikke mer personlighet enn den korte beskrivelsen de omtales med i pause-menyen.

Blødere, som jeg tidligere omtale som ansamlinger av tjære, brukes også om enkelte karakterer som spilleren kan møte på ved ulike steder i spillets verden. Disse karakterene er kroppene til de utenforstående arbeiderne som har blitt utsatt for sykdommen som har spredt seg fra Under. Kroppens ånd har forlatt dem, og en del av disse kan man finne i spillverdenen ved å samhandle med runebommen. Da kalles disse for vandreånder. Bløderne som karakterer er kun en materiell kropp som bærer synlig preg av tjæresykdommen, mens vandreåndene er blå, menneskeformede skapninger. Disse karakterene omtales overordnet som blødere og vandreånder og har ingen individuell identitet, og kan dermed kategoriseres som bots.

#### 4.1.5 Hendelser

Det finnes en rekke hendelser i *Skábma* som kan beskrives som narrative kjerner og satellitter, og som setter sammen historien. Man kan trekke en parallell mellom kjerner og satellitter og oppdragene i spillet. Oppdragene deles i hovedoppdrag, som spilleren må gjøre for å få fremgang i narrativet, og sideoppdrag, som spilleren kan gjøre om hen ønsker.

Det tydeligste eksempelet på en kerne i historien kan vi finne i første kapittel. Første kapittel begynner i det spilleren følger etter det bortkomne reinsdyret ut av Siida. Spilleren og reinsdyret møtes oppe på et utsiktspunkt, der en filmscene innledes. I filmscenen går det av en eksplosjon i tjæreverket som man kan se fra utsiktspunktet. Eksplosjonen utløser en trykkbølge som gjør at fjellet sprekker opp under den spillerstyrte karakteren og det bortkomne reinsdyret. Reinsdyret overlever ikke fallet, og etter å ha sørget over reinsdyret, finner spilleren reinsdyrets gevir og en runebomme i det lille enkeltrommet hvor spillerkarakteren befinner seg. Dette utløser en ny filmscene der spilleren møter den tidligere noaiden, som forklarer at eksplosjonen har åpnet en passasje til Under, og gir den spillerstyrte



karakteren i oppgave å lukke passasjen (14:37 – 21:25). Reinsdyrets rømning, eksplosjonen i tjæreverket, funnet av runebommen og møtet med noaiden, kan alle beskrives som kjerner. Den ene hendelsen fører til den andre, og fjerner du en av dem, ville ikke historien som helhet være gjenkjennbar.

En annen hendelse som kan kategoriseres som en kjernehendelse er kampen som spilleren har mot Rotthu, som kan anses å være selve klimakset i spillfortellingen. Etter å ha lært ferdighetene fra de fire skytsåndene, må spilleren ned i tjæreverket der kilden til sykdommen er. Her må spilleren bruke runebommen for å ødelegge blødere, som fører til at passasjen mellom Under og den økologiske verden blir lukket (4:31:15 – 4:39:45). Hendelsen der spilleren stenger passasjen til Under er viktig for løsningen i spillfortellingen, og er det viktigste oppdraget. Dermed kategoriseres den også som en kjerne i spillfortellingen.

Hendelser som kan anses som satellitter, er spillerens innsamling av brev i Jeans journal. Dette er ark som Jean har mistet under eksplosjonen, og som han spør spilleren om å finne for han (1:04:27 – 1:05:23). Oppdraget anses som et sideoppdrag, og er ikke en oppgave som spilleren må gjøre, hverken for å kjenne historien i spillfortellingen eller for å fullføre spillet. Dersom spilleren ønsker å samle alle brevene til Jean, vil spilleren derimot få en mye rikere forståelse av spillets rammefortelling. Brevene består hovedsakelig av forskning på den ene siden av arket og brev hjem til Marie, en kvinne Jean har et forhold til i Frankrike, på den andre. Brevene kan også bestå av skriblerier og dagboknotater. I brevene får man et dypere inntrykk av Jean og de andre utenforstående, samt beskrivelser av samenes praksiser, som inngår som en del av Jeans forskningsarbeid. Brevene er altså narrativt meningsfulle, men ikke ludisk nødvendige.

Siden *Skábma* har en fortelling som er satt sammen av flere kjerne, men også har valgfrie sideoppdrag som kan kategoriseres som satellitter, kan spillet som helhet kategoriseres som et lineært spill med dynamiske satellitter ut fra Aarseths narrative spillmodell (se 2.1.5.4). Spillet har altså et tydelig narrativ, men det inneholder også ludiske elementer som bidrar til at spilleren kan utforske spillverdenen. Siden satellittene og de ludiske elementene bidrar til å berike rammefortellingen, bidrar de også til forståelsen av spillets kjernefortelling.

#### 4.1.6 *Skábmas* romlige historiefortelling

I lys av hvordan narrativet i *Skábma* fremstår på bakgrunn av elementene i Aarseths narrative spillmodell, ønsker jeg også å se narrativet i sammenheng med Jenkins' romlige historiefortellings-begrep (se 2.1.4).

En kan se en klar sammenheng mellom *Skábmá* sitt narrativ og narrative som Jenkins (2004, s. 122) beskriver som en helts odysse, oppdragsmyte og reisenarrativ. Den spillerstyrte karakteren Áilu får en overveldende oppgave der han skal redde familien, naturen og miljøet rundt samebosetningen, og reisen blir gjennomført av både karakteren og spilleren. Den narrative opplevelsen som *Skábmás* romlige historiefortelling tilbyr, kan best beskrives som et «enacted» narrativ, altså en romlig fortelling som konstrueres av et bredt definert mål og en konflikt som utvikler seg gjennom den spillerstyrte karakterens bevegelse gjennom spillverdenen (se 2.1.4). Det bredt definerte målet får spilleren av noaiden i fjellsprekken: spilleren må bruke runebommen til å samle kreftene til skytsåndene. Med kreftene kan spilleren redde verden, og gjenopprette balanse i naturen (20:10 – 20:25).

Løsningen på konflikten er knyttet til at den spillerstyrte karakteren når sin endelige destinasjon, som er møte med Rotthu i bunnen av tjæreverket, der spilleren må lukke passasjen til Under, kilden til sykdommen (4:31:15). Fra protagonisten får definert målet og til løsningen på konflikten, er spilleren og karakteren nødt til å reise gjennom ulike naturmiljøer i spillets verden. Oppdraget er overordnet å lære seg ferdighetene til skytsåndene som er manifestert i sieidiene som er plassert i de ulike naturmiljøene, for å stoppe utbredelsen av sykdom. Ved å samhandle med karakterer og objekter, får spilleren informasjon om hvor man bør gå videre og annen nyttig informasjon. For hver av ferdighetene spilleren og karakteren lærer seg, åpnes nye rom i spillets verden, og man opplever fremgang i spillets narrativ. Gjennom hvert kapittel er det en hendelse som bidrar til et klimaks og en løsning, og man opplever progresjon ved at man kommer til neste kapittel. Tredje kapittel når sitt klimaks når den spillerstyrte karakteren svever over elva og møter den da ukjente karakteren Askovis (1:18:10 – 1:18:30). Løsningen i kapittelet kommer når den spillerstyrte karakteren sanker Angelica-planten (1:21:30 – 1:21:33) og leverer den til Suonjar (1:28:20 – 1:28:33). Alle hindringene og mulighetene legger til rette for protagonistens reise mot fortellingens løsning (Jenkins, 2004, s. 124-125). Den narrative informasjonen er spredt ut i spillets verden, og spilleren og karakteren samler inn denne informasjonen for å sette sammen et narrativ som er strukturert rundt den spillerstyrte karakterens reise.

## 4.2 Samhandling med naturmiljøer, dyr og planter

For å se på mulighetene for samhandling med dyr, planter og naturmiljøer vil jeg kategorisere samhandlingen med utgangspunkt i elementene fra Aarseths narrative spillmodell (2012). Analyse av samhandlingen som skjer mellom spiller og dyr, planter og naturmiljøer, bidrar til å gi en god beskrivelse av hvordan disse kommer til uttrykk i spillene, noe som er et viktig

utgangspunkt for den senere delen av analysen. Samhandlingen som foregår mellom den spillerstyrte karakteren og dyr, planter og naturmiljøer kan ses i sammenheng med techne-dimensjonen i matrisen. Det er spillet som medium som er styrende for hvordan samhandlingen mellom den menneskelige spillerkarakteren og dyr, planter og naturmiljøer fremstilles, og som gir en bestemt utformet fremstilling av disse naturelementene.

#### 4.2.1 Naturmiljøer

Samhandlingen som skjer mellom spilleren og naturmiljøene i *Skábma* kan beskrives på flere ulike måter med utgangspunkt i Aarseths narrative spillmodell. Naturmiljøene kan først og fremst beskrives som deler av spillets verden, men de kan også i flere tilfeller beskrives som objekter og som karakterer.

I denne oppgaven vil naturmiljøer, som nevnt, omfatte naturtyper, artsmangfold og geologiske elementer som forekommer i spillmiljøet, utover dyr og planter (se 2.3). I *Skábma* forekommer det flere naturtyper i spillets verden, blant annet skog, tjern, sump, fjell og huler. De ulike naturtypene utgjør i stor grad spillets verden som består av ulikt ludisk- og ekstraludisk rom. De ulike naturtypene har også ulike topologiske strukturer i fremstillingen av det ludiske rommet. I sumpen for eksempel, som spilleren møter i kapittel fem, må spilleren gå på plattinger som er lagt ut for å ikke synke ned i sumpen. Plattingene er formet som lineære korridorer som fører til noe større plattinger (se skjerm bilde 5). Sentralt i sumpen ligger fiskeskytsånden Čámsas sieidi, og spilleren må manøvrere seg over plattingene og bruke ferdigheter som er lært tidligere for å nå blødere som må ødelegges for å kunne samhandle med sieidien.



Skjerm bilde 5: Lineær korridor og plattning i sumpen. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Sumpen er flere steder dekket med tykk tåke. For å få bort denne, må spilleren bruke ferdighetene hen lærte ved ugleskytsånden Skuolfis sieidi, for å blåse vekk tåken. Bløderne er her, som en del av naturmiljøet, statiske objekter som kan brukes, siden de er statisk plassert i den tykkeste tåken, og brukes til å blåse vekk tåken.

Noen av de ulike naturtypene som naturmiljøet består av kan også samhandles med som statiske, interaktive objekter. Eksempler på dette er fossen og tjernet i skogen. Ved fossen like utenfor Siida i første kapittel, kan spilleren samhandle med to øyepunkter. Under samhandling med øyepunktene, tenker Áilu på sitt forhold til fossen i en indre monolog. Áilu beskriver fossen som «sin favorittplass», og at han kan «sitte i timevis å se vannet renne» (10:55 – 11:00, min oversettelse). Senere, i kapittel fire, kan spilleren samhandle med tjernet. Under samhandlingen har Áilu en indre monolog der han forteller om en kvinne kalt Sunná-Gaisá som var så redd for čáhcerávga, draugen<sup>1</sup>, at hun bygde sitt eget tjern (1:50:42 – 1:50:55). Det finnes flere eksempler som dette, og naturtypene som en del av naturmiljøet fungerer her som Haugoms (2019) tilleggskategori statiske, interaktive objekter.

En spesiell del av naturmiljøet i *Skábma* er nordlyset. Utenfor spillets fiktive verden, vil nordlyset være en del av jordens atmosfære, men i *Skábma* fremstilles nordlyset som en urolig karakter, som er fysisk til stede i naturmiljøet, og som er var for lyder. Spilleren treffer ikke

<sup>1</sup> Čáhcerávga (subst.) (nordsamisk) – draug (subst.) (norsk bokmål). (Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

på nordlyset før i kapittel åtte, men har tidligere blitt advart av Siida Muorra, treet ved Siida<sup>2</sup>, om at dersom man terger nordlyset kan det få fatale konsekvenser (1:31:20 – 1:32:49). Spilleren vet dermed at hen i møte med nordlyset bør være forsiktig. Dersom spilleren slår på runebommen i nærheten av nordlyset, vil nordlyset gå fysisk til angrep på den spillerstyrte karakteren. Når nordlyset angriper, får skjermen en rødlig farge, og man kan se nordlyset som lysende prikker rundt den spillerstyrte karakteren (se skjerm bilde 6). Siden nordlyset fremstilles med navn (Gouvahassat<sup>3</sup>) og har en individuell fremstilling, kan nordlyset, ut fra Aarseths narrative spillmodell, anses som en grunn karakter.



Skjerm bilde 6: Áilu blir angrepet av nordlyset. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

#### 4.2.2 Dyr

De ulike dyrene som spilleren samhandler med i *Skábma*, kan med utgangspunkt i Aarseths narrative spillmodell kategoriseres som objekter, karakterer eller som viktige elementer for noen av hendelsene i spillets narrativ.

I begynnelsen av spillets narrativ, kan spilleren samhandle med hvert av reinsdyrene i innhegningen ved å trykke på 'e'-tasten. Under samhandlingen stryker Áilu reinsdyrene over hodet eller ryggen, og reinsdyrene ser rolig bort på Áilu (3:50 – 3:57). Det yngste reinsdyret slikker Áilu i ansiktet (3:09 – 3:47). Man kan også samhandle med flere øyepunkter i

<sup>2</sup> Muorra (subst.) (Nordsamisk) - tre (subst.) eller ved (subst.) (norsk bokmål).

<sup>3</sup> Guovssahasat (subst.) (nordsamisk) – nordlys (subst.) (norsk bokmål). (Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

tilknytning til reinsdyrsinnhegningen. Under denne samhandlingen fremkommer det en indre monolog fra Áilu:

*«The reindeer keep us alive. (...) There are so few of them left».*

*«These ones we keep near the village. The rest are in the summer pastures by the sea [...]» (4:23 – 4:54)*

Reinsdyrene som spilleren samhandler med i tilknytning til innhegningen i Siida kan kategoriseres som statiske, interaktive objekter (Haugom, 2019). De er ikke statiske i den grad at de til enhver tid står stille, men de er forbeholdt et lite rom i spillers verden, og beveger seg stort sett kun innenfor innhegningen, bortsett fra ved enkelte sekvenser i spillet der de beveger seg like utenfor.

I skogen og på fjellet over juvet ved utsiktspunktet kan spilleren treffe på villrein. Villreinen er ikke med i gjennomspillingsvideoen fra Carrot Helper (2022). Disse er hverken de samme reinsdyrene som i Siida eller de Áilu sier er ved sommerbeite ved sjøen. Villreinen har også en rolig tilnærming til samhandlingen som foregår mellom dem og den spillerstyrte karakteren. De er på samme måte som reinsdyrene i Siida, knyttet til et spesifikke område, og kan også regnes som statiske, interaktive objekter.

Reinsdyret som rømmer fra innhegningen kan kategoriseres som en karakter i spillet. Reinsdyret blir omtalt som «det bortkomne reinsdyret», og skiller seg fra de andre reinsdyrene ved at den er en del av et hovedoppdrag og dermed fremstilles på steder der ingen andre reinsdyr befinner seg. Dette gjør at man med utgangspunkt i Aarseths narrative spillmodell kan kategorisere dette reinsdyret som en grunn karakter, med eget navn og individuell fremstilling.

Det bortkomne reinsdyret er i tillegg knyttet til en hendelse som foregår i starten av narrativet, der Áilu og dette reinsdyret blir kastet ned i fjellsprekken som følge av eksplosjonen i tjæreverket. Hendelsen der Áilu følger etter reinsdyret er et hovedoppdrag. Oppdraget kalles for «Run-Away Reindeer», og oppdateres jevnlig med nye delmål, som «lete etter spor», «fange reinsdyret» og «konfronter reinsdyret». Oppdraget som omhandler det bortkomne reinsdyret, kan kategoriseres som en kjerne i spillfortellingen. Familien i Siida tar tapet av reinsdyret veldig tungt. Reindriften har en stor symbolverdi for samene som et eget folk (Ravna, Benjaminsen & Jernsletten, 2022). Dette er grunnen til at hendelsen der det

bortkomne reinsdyret omkommer har stor betydning for fortellingen, og for familiemedlemmene i Siida.

Spilleren samhandler også med andre dyrearter. Bak en gamme i Siida står det et bur med harer. Etter eksplosjonen i tjæreverket, har harene rømt fra buret. I møte med det tomme buret kan spilleren samhandle med et øyepunkt. I samhandlingen mellom spilleren og øyepunktet, omtaler Áilu harene som Nanas harer (30:28 – 30:35), og Áilu får senere i oppdrag av Nana å samle inn alle harene som har spredt seg i spillverdenen (36:40 – 36:58). Spilleren finner disse ved å slå på runebommen og følge den røde strømmen eller spor som dukker opp i spillets verden. Oppdraget er et sideoppdrag, og dermed ikke et oppdrag som spilleren er nødt til å fullføre for å gjennomføre narrativet i spillet. Hendelsene der spilleren samler harene kan byttes ut eller fjernes, og spillfortellingens kjerne vil fremdeles være gjenkjennbar. Om spilleren ønsker å finne alle harene, blir veien gjennom spillets narrativ påvirket ved at spilleren vil ta omveier og bruke mer tid på å utforske spillverdenen. Narrativet vil fremdeles være det samme, og hendelsene der spilleren samler inn harene kan dermed, ut fra Aarseths narrative spillmodell, kategoriseres som en narrativ satellitt.

#### 4.2.3 Planter

I *Skábma* samhandler spilleren også med planter ved flere anledninger. De ulike plantene kan beskrives både som objekter, karakterer eller som en del av kjerne- og satellitthendelsene.

De plantene som spilleren samhandler mest med er enkelte trær som er plassert i ulike naturmiljøer i spillverdenen. Trærne er de plassert på en slik måte at spilleren mest sannsynlig møter disse på vei mot målet. Ved å slå på runebommen, vil en blå strøm trekkes mot disse trærne for å indikere at man kan samhandle med dem. Disse trærne skiller seg fra andre trær ved at de har to uthulinger i stammen, som ser ut som øyne (se skjermbilde 7). Runebommen gir den spillerstyrte karakteren egenskapene til en noaide, som innebærer at denne karakteren er bindeleddet mellom ånde verden og den økologiske verden. Dette gjør at spilleren, gjennom den spillerstyrte karakteren, kan komme i kontakt med ånden til disse trærne. Trærne har egne navn som er knyttet til naturtypen der de er plassert. I skogen møter man for eksempel Vuovddi Muorra, treet i skogen<sup>4</sup>, og i tjæreverket møter vi Bihkkamuorra, tjæretreet<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Vuovdi (subst.) (Nordsamisk) – skog (subst.) (norsk bokmål).

<sup>5</sup> Bihkka (subst.) (Nordsamisk) – tjære (subst.) (norsk bokmål).  
(Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

Disse trærne bør sees i lys av et animistisk verdenssyn (se 2.2.2). Spilleren samhandler med treets ånd som utgjør karakteren. Treets ånd har mulighet til å bytte ut det materielle treet. Dette kommer frem i møte med det første treet, Siida Muorra, som merker at sykdommen fra Under sprer seg, og at trærne i området står i fare for å bli smittet:

Siida Muorra:

*« (...) The roots of this tree are already infected. And I feel it spreading. I need you to find other tree spirits and warn them! They have to move out fast and find a safe place to live in! » (58:27 – 58:40)*

Selv om det ikke er planten direkte som spilleren samhandler med, vil jeg argumentere for at dette kan ses som en samhandling med planter, da treets ånd kun er knyttet til trær. Trærne har også følelser gjennom sitt materielle tre. Dette kommer frem i sitatet over, og det kommer også tydelig frem i møte med flere av trærne. I sitatet får spilleren også et oppdrag om å advare andre treånder om å forlate sin materielle kropp for å unngå sykdommen som sprer seg i Siida. Dette oppdraget inngår hverken som hovedoppdrag eller sideoppdrag i spillet, men kan betraktes som en satellitt eller sideoppdrag, ettersom spilleren blir oppmuntret til å stoppe og advare trær hen møter underveis i spillfortellingen. Trærne har altså ingen stor rolle i spillets narrativ, men i møte med trærne kommer det frem betraktninger om forholdet mellom karakterene, både de samiske og de utenforstående, og planter.



Skjerm bilde 7: Siida Muorra, treet ved Siida. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.



Siden spilleren møter trærne på ulike steder i spillets verden og trærne fremstilles med individuelle navn knyttet til disse stedene, kan trærne anses som karakterer. Jeg vil argumentere for at disse spesielle trærne kan anses som dype, runde karakterer ut fra Aarseths narrative spillmodell. Grunnen til dette er at i tillegg til å ha individuell fremstilling og navn, endrer karakterene seg i møte med spilleren. Dette kommer blant annet til syne i dialogen med Buollán Muorra, det brente treet<sup>6</sup>, i kapittel syv. Etter å ha slukket en skogbrann som reveskytsånden Rieban har utløst, diskuterer Áilu og treet om treet bør flytte eller ikke. I dialogen undrer Buollán Muorra på om de bare må vende seg til sykdommen. Hen ønsker ikke å bytte ut treet, selv etter at det er helt brent. Áilu forsøker å overtale treet til å flytte til et nytt sted. Til slutt endrer Buollán Muorra mening (3:02:03 – 3:02:51), og innser at det er lurt å flytte. Dette til tross for at treet i utgangspunktet ikke ønsker det. Samme endring gjenfinnes i møte med flere trær, og enkelte av trærne endrer også sin oppfatning av menneske som følge av møte med Áilu (se 4.3.1.2).

Spilleren møter også på andre planter i spillet. En av disse er knyttet til en narrativ kjerne. I kapittel to kommer Mihkkal i kontakt med tjæra som bærer på sykdommen fra Under, og blir dermed syk (45:45 – 45:55). I påfølgende dialog og filmscene sier Mihkkal at han har hodepine (47:34) og man kan se at han hoster og tar seg til hodet (49:45 – 50:00). Neste morgen er Mihkkal enda sykere, og spilleren får i oppdrag å finne en Angelica-plante som kan kurere Mihkkal. Dette oppdraget innleder kapittel tre. I kapittel tre må spilleren gå til ugleskytsånden Skuolfis sieidi for å lære seg å sveve. Ved å sveve kan spilleren komme seg over elva der Angelica-planten er. Angelica-planten blir plukket under en filmscene (1:21:25 – 1:21:38), og denne planten kan dermed kategoriseres som et statisk, ikke-interaktivt objekt, da spilleren ikke aktivt samhandler med denne (se 2.1.5.2), ettersom det blir gjort i det ekstraludiske, utilgjengelige rommet som en filmscene utgjør (se skjermbilde 8). Spilleren er nødt til å samle denne planten for å komme videre i narrativet, og innsamlingen er i spillet å regne som et hovedoppdrag. Dermed kan sankingen av Angelica-planten også kategoriseres som en kjerne ut fra Aarseths narrative spillmodell.

---

<sup>6</sup> Buollit (verb), presens 1.p.ent. (mun) Buollán (nordsamisk) – brenne (være i brann) (verb) (norsk bokmål). (Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)



Skjerm bilde 8: Nærbilde av Angelica-planten fra filmscene. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Spilleren samhandler også med tømmerstokker som er plassert på strategiske punkter i det ludiske rommet. Disse fungerer som broer over bekker og som snarveier (se skjerm bilde 9). Stokkene kan, med unntak av denne ene samhandlingen, kategoriseres som statiske, ikke-interaktive objekter, som utgjør en lineær korridor i det ludiske rommet, altså et rom som spilleren kan bevege seg gjennom.



Skjerm bilde 9: Statiske, interaktive tømmerstokker som fungerer som lineære korridorer i det ludiske rommet. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Spilleren samhandler også med valmuer. Valmuene kan kategoriseres etter Haugoms tilleggskategori, som statiske, interaktive objekter. I kapittel to, ved en sti nedenfor ugleskytsånden Skuolfis sieidi, kan spilleren samhandle med valmuene (41:44). Valmuene er tilknyttet øyepunkter, og i samhandling med disse, innledes en monolog fra den spillerstyrte karakteren. Jeg vil komme tilbake til samhandlingen med valmuene i neste del av analysen (se 4.3.4.1).

I 4.2 har jeg vist hvordan spilleren, via spillerkarakteren, samhandler med naturmiljøer, dyr og planter i *Skábmá* ved hjelp av Aarseths narrative spillmodell. I den neste delen vil jeg svare på oppgavens andre forskningsspørsmål.

### 4.3 Karakterenes holdninger i et økokritisk perspektiv

For å svare på forskningsspørsmål 2, som spør hvilke holdninger karakterene uttrykker til dyr, planter og/eller naturmiljøer i et økokritisk perspektiv, vil jeg ta utgangspunkt i dialoger mellom karakterer, indre monologer fra protagonisten og andre uttrykk fra karakterene som kan tolkes som uttrykk for ulike holdninger til dyr, planter og naturmiljøer. Jeg vil benytte posisjonene i NatKul-matrisen som utgangspunkt for å diskutere holdningene som uttrykkes. De fire posisjonene i matrisen utgjør hver sin motpol i et koordinatsystem, der en feirende- og en problematiserende posisjon utgjør den vertikale aksens, mens en økosentrisk- og antroposentrisk posisjon utgjør den horisontale aksens (se figur 2, i 2.2.1). Det er ikke alle karakterene som uttrykker klare holdninger til både dyr, planter og naturmiljøer i like stor grad, og jeg vil derfor legge varierende vekt på de tre kategoriene i analysen av de utvalgte karakterene, avhengig av hvilken karakter som er analyseobjekt. Jeg vil også gi en kort beskrivelse av karakterene, og deres rolle i narrativet. Karakterene jeg analyserer, er valgt på bakgrunn av deres potensiale for å kunne svare på problemstillingen. I analysematerialet viste de utvalgte karakterene klarere uttrykk for holdninger til dyr, planter og/eller naturmiljøer enn de karakterene som er valgt bort. Karakterene jeg har valgt er protagonisten Áilu, hans bestemor Áhkku, hans kusine Nana og franskmannen Jean og de andre utenforstående.

#### 4.3.1 Áilu

Áilu er protagonisten i narrativet, og er den spillerstyrte karakteren i dataspillet. Det er gjennom Áilu at spilleren opplever narrativet og spillverdenen. Spilleren styrer Áilu som en tredjeperson, men følger Áilus persepsjon gjennom hele spillet, og spilleren blir kjent med Áilu som en sansende karakter som fortellingen formidles gjennom. Ser vi til karakterkategorien i Aarseths narrative spillmodell, kan Áilu kategoriseres som en dyp og rund

karakter, en karakter med mye personlighet som opplever en utvikling gjennom fortellingen. Dette kommer til syne ved at Áilu går fra å være en noe sløv reinsdyrgjeter som sovner på vakt, til å bli en noaide med magiske evner som tar ansvar og redder Siida.

#### 4.3.1.1 Áilus holdninger til dyr

Áilus holdninger til dyr kommer blant annet til syne gjennom samhandlingen mellom han og harene til Nana. Áilu blir først kjent med harene når spilleren undersøker Siida i prologen. Áilu treffer harene i et bur bak den ene gammen i Siida (07:35). Etter eksplosjonen i tjæreverket, er buret bak gammen tomt. Når Áilu finner det tomme buret, kan spilleren samhandle med et øyepunkt i tilknytning til buret. Under samhandlingen, tenker Áilu følgende:

*«The cage where Nana keeps her «rescued» animals. It looks like the hares dug a tunnel out of it.» (30:28 – 30:35)*

Anførselstegnet rundt ordet «rescued», indikerer at Áilu er skeptisk til premisset om at harene er reddet. I kapittel to, under en samtale med Nana, som uttrykker et eierskap til harene, kommer det frem at hun er veldig bekymret for harene, og Áilu får i oppgave å finne alle harene som har rømt (36:35 – 36:47). Om man klarer å samle alle harene og gir dem tilbake til Nana, spør Áilu Nana, i kapittel ni, om hvorfor Nana har alle disse harene. Nana forklarer at hun fant en harefamilie i skogen, og dro jevnlig tilbake for å se til hvordan det gikk med dem. En dag hadde ikke moren returnert til hareungene, og Nana, som selv ikke har en mor, tenkte at hun kunne ta over morsrollen for disse hareungene (4:42:15 – 4:42:55). I dialogen ytrer Áilu sin holdning til å holde dyr fanget:

*«These hares are born free and they should live free. Its not fair to keep them captive.» (4:42:55 – 4:43:05)*

Ytringen er dypøkologisk i den grad den har som mål å beskytte harene mot mennesket, og er dermed økosentrisk ved at den setter naturen i sentrum (Vold, 2019, s. 386). Áilu hevder det er urettferdig å ta friheten fra harer som er født frie, og de bør beskyttes mot fangenskap hos mennesker. For Áilu har harene en egenverdi, og den samme rettferdigheten som gjelder for mennesker, bør også gjelde for harene. Jeg forstår ytringen slik at Áilu ser harene og menneskene som likeverdige former for liv, noe som trekker Áilus holdninger overfor dyr mot en økosentrisk posisjon i NatKul-matrisen.

I motsetning til harene, er ikke reinsdyrene i Siida født frie. Temming av villrein er en tradisjon i samisk kultur, og en kan datere tamrein tilbake til 1200-tallet (Brøndbo, 2018). Praksisen kan, med utgangspunkt i et økologisk perspektiv, se ut til å virke antroposentrisk, da reinsdyrene på mange måter har instrumentell verdi for mennesket. Mennesket forvalter reinsdyrene, og opplever reinsdyrene som svært verdifulle, ikke bare i form av mat og de materielle godene som et reinsdyr gir, men også økonomisk.

En kan også se reindriften ut ifra et mer nyansert perspektiv. Selv om det kan argumenteres for at menneskenes behov her går på bekostning av reinsdyrenes behov, kan man også forsvare dette i lys av dypøkologien. Arne Næss (1989, s. 171) skiller mellom perifere og vitale behov hos mennesker og dyr, altså behov som er mindre nødvendige og livsnødvendige (s. 171). Prinsippet med like rettigheter blant mennesker og det ikke-menneskelige innen samme økosfære, misforstås ofte som at menneskelige behov aldri har prioritet over dyrs behov. Når det oppstår en konflikt mellom menneskers perifere behov og dyrs vitale behov, krever det en ansvarlig og grundig vurdering hos mennesket (Næss, 1989, s. 171). Ved å identifisere seg med naturen, innebærer det også å at man i naturen vil se mye grusomheter, men handlingene som i utgangspunktet ser grusomme ut, bør ikke føre til en oppfatning av at oppførselen hos den handlende aktøren nødvendigvis innebærer en negativ etisk standard (Næss, 1989, s. 181). Handlingene til de samiske karakterene i Siida bør dermed ikke nødvendigvis leses som uttrykk for en antroposentrisk holdning på bakgrunn av hvordan reinsdyrene brukes instrumentelt.

I reinsdyrsinnhegningen i begynnelsen av narrativet gir Áilu et inntrykk av hvor viktige reinsdyrene er for samene i Siida:

*«The reindeer keep us alive (...) There are so few of them left.» (4:23 – 4:32)*

Áilu gir inntrykk av at reinsdyrene er livsnødvendige for samene i Siida. Ikke bare gir de dem næringsrik mat, men også materiale til å overleve den ugjestmilde naturen de bebor.

Reinsdyrene kan anses som et vitalt behov for samene i Siida, både ved å dekke primærbehov som mat og tak over hodet, ettersom de benytter seg av reinsdyrets skinn som duk til lavvo, men også for å betale skatt som kreves fra myndigheter utenfor Siida.

Reindriften kan altså virke antroposentrisk, i den grad at reinsdyrene har instrumentell verdi for Áilu og de andre i Siida, men kan forsvares dypøkologisk, siden den dekker deres vitale behov. Jeg vil derfor argumentere for at reindriften legger seg ganske sentralt på den

horisontale aksen i NatKul-matrisen, siden den både kan forstås antroposentrisk, men også forsvarers økosentrisk.

Med utgangspunkt i den vertikale aksen i NatKul-matrisen, kan Áilus holdninger til dyr beskrives både som feirende, men også problematiserende. Den feirende posisjonen kan vi se med utgangspunkt i beskrivelsene av Áilu sitt forhold til reinsdyrene og til harene. Under samhandlingen med reinsdyrene, kan man se at Áilu har et tett og positivt forhold til dem. Dette kommer til syne allerede i prologen. Under samhandlingen med det yngste reinsdyret, klapper Áilu reinsdyret over hodet og reinsdyret slikker Áilu i ansiktet tilbake (3:08 – 3:15). Også under samhandlingen med de andre reinsdyrene tolker jeg at det er et tett bånd mellom disse og Áilu (29:20 – 29:55) siden reinsdyrene ser rolig på Áilu mens han stryker dem over ryggen.

Den feirende holdningen som Áilu har til reinsdyrene i Siida og betydningen reinsdyrene har for Áilu, bidrar til å skape et problematiserende forhold til rovdyr. Dette kommer til syne allerede ved første samhandling med den yngste reinsdyrskalven. I samhandlingen med øyepunktet i tilknytning til reinsdyrskalven, oppstår en indre monolog fra Áilu:

*«Our lastborn. That is why we keep her near the village. We wouldn't want an eagle to catch it!» (3:15 – 3:21)*

Senere, i første kapittel, mens Áilu følger etter det bortkomne reinsdyret på vei opp mot utsiktspunktet, kommer Áilu over noen beinrester. Disse trigger et øyepunkt som kan samhandles med:

*«Three winters ago, a pack of wolves settled in this area and circled the village the whole winter. It took the effort of the whole village to hunt them down... but they still managed to kill our leading bull reindeer.» (12:03 – 12:14)*

Begge de indre monologene fra Áilu beskriver en problematiserende holdning overfor rovdyr. Rovdyrene truer reinsdyrene og reindriften i Siida, og fremstår ikke som en idylliserende del av artsmangfoldet i områdene rundt Siida, ettersom hele landsbyen må bistå i jakten på ulveflokkene.

I kapittel fire kan spilleren samhandle med en eldre samebosetning ved foten av Bear Claw Mountain. Samhandlingen hører til et sideoppdrag som går ut på å undersøke Stallos eksistens. Under samhandlingen med den ene gammen tenker Áilu at det må være en bjørn som har påført gammen store kloremærker (1:58:34 – 1:58:39). På dette tidspunktet tror ikke

Áilu på Stallos eksistens, og tanken om at det er en bjørn som har angrepet bosetningen er ikke unaturlig. Dette kan igjen tyde på at Áilu har et problematiserende forhold til rovdyr. Rovdyr som ørn, ulv og bjørn er en skremmende del av den naturen som samene og dyrene deler. De truer ikke bare reinsdyrene, men også menneskene.

#### 4.3.1.2 Áilus holdninger til planter

Áilu sine holdninger til planter fremstilles først og fremst i møte med trærne som han som noaide får evne til å kommunisere med. I samtale med trærne kommer det frem at noen av dem i utgangspunktet har et dårlig forhold til mennesker. I første møte med Siida Muorra i tredje kapittel, innledes samtalen ved at treet begynner å prate, uten å vite at Áilu kan høre hva som blir sagt:

Siida Muorra:

*«People these days ... Just a bunch of scoundrels, I say! They will not avail. Never! Useless pieces of...»*

Áilu:

*«Ahem...» (57:31 – 57:43)*

Várddu Muorra, treet ved utsiktspunktet<sup>7</sup>, forteller om sine opplevelser fra det hen har sett i tjæreverket fra utsikten:

*«Every day, witnessing the fellow spirits getting caught off guard and being burned with their trees. ... But not anymore. Those people got what they deserved. They were already monsters when they lived.» (3:42:43 – 3:43:02)*

Trærne snakker ikke om Áilu, men om andre mennesker, særlig de utenforstående arbeiderne i tjæreverket. I møte med Áilu får trærne hjelp, og de endrer sin oppfatning av mennesker. Sideoppdraget som spilleren får i møte med trærne er å advare alle trær som tillater kommunikasjon om sykdommen som sprer seg, og på den måten få trærne til å flytte til en annen plass som ikke er infisert av sykdommen. Trærne viser takknemlighet i møte med Áilu, både ved at de selv blir advart av Áilu, men også fordi Áilu hjelper dem med å advare andre trær. I møte med Joga Muorra, treet ved elva<sup>8</sup>, får Áilu i oppgave å fortelle menneskene i Siida at de må advare trær før man hogger de. Måten de skal gjøre dette på er ved å slå tre

---

<sup>7</sup> Várdu (subst. – nominativ), várddu (subst. – akkusativ) (nordsamisk) – utsiktsplass (subst.) (norsk).

<sup>8</sup> Johka (subst. – nominativ), Joga (subst.- akkusativ) (nordsamisk) – bekk (subst.); elv (subst.) (norsk). (Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

ganger på trestammen med den avstumpede siden av øksa (1:25:50 – 1:26:07). Siida Muorra forteller om den samme praksisen, og en avtale der menneskene varsler trærne før de hogger dem, slik at trærne vet at de må forlate det materielle treet (1:13:43 – 1:13:50). Áilu deler så dette videre til Áhkku i en senere samtale (1:35:37 – 1:35:55).

I møte med Áilu, opplever trærne gjensidig respekt. Flere av trærne uttrykker også dette i samtale med Áilu. Under en samtale mellom Áilu og Siida Muorra i kapittel fem, er Siida Muorra klar til å flytte, og i dialogen ønsker Siida Muorra Áilu lykke til, og at han ikke støter på problemer på sin reise videre, og de uttrykker begge at det har vært en ære av å ha møtt hverandre (2:22:40 – 2:22:57).

Selv om flere av trærne har dårlig erfaringer med mennesker, viser Áilu holdninger overfor trærne som kan beskrives som økosentriske. Påminnelsen om avtalen som menneskene har med trærne om å varsle før hogst, som Áilu videreformidler til Áhkku, vitner om at Áilu respekterer trærnes integritet, og at han ønsker å beskytte treet's ånd mot mennesket, selv om mennesket forsyner seg av tømmeret det materielle treet kan tilby. Mennesket kan ikke kun forsyne seg, men må vise en respekt og ydmykhet overfor naturen, som en del av økosystemets helhet.

I en dialog med Bihkkamuorra, tjæretreet nede i tjæreverket, forteller Bihkkamuorra at treånder som ikke varsles brenner sammen med sin materielle kropp:

*«[...] Every tree in this area! Cut down without a warning! And their spirits burned in the fires with their trees...»* (4:08:38 – 4:08:47)

På denne måten bidrar også Áilu til å beskytte trærne mot mennesker ved å løse oppdraget med å varsle treåndene. Dette oppfyller et av dypøkologiens mål, ifølge Vold (2019, s. 386), der en ønsker å beskytte naturen mot menneskene, som dermed trekker Áilus holdninger overfor trærne mot en økosentrisk posisjon i NatKul-matrisen.

Det finnes også sekvenser der Áilus handlinger kan beskrives som antroposentriske. Ved oppdraget Áilu får om å sanke Angelica-planten for å kurere Mihkkal fra den mystiske sykdommen som har begynt å spre seg i Siida, kan Angelica-planten anses å ha en instrumentell verdi for mennesket. Angelica-planten har først og fremst verdi siden Áilu og de andre samene i Siida opplever den som verdifull. På grunn av sine medisinske egenskaper ses den på som en ressurs for menneskene, og menneskets behov overstyrer her plantens. Her kunne Áilus holdninger mot planter trekkes mot en antroposentrisk posisjon i NatKul-



matrisen, men en må se sankingen i forbindelse med Næss' (1989) skille mellom vitale- og perifere behov. Mihkkal er veldig syk. Såpass syk at Áilu kan snakke med Mihkkals ånd, noe som ifølge ånden indikerer at Mihkkal er i ferd med å dø (53:00 – 54:38). Dermed må Mihkkals behov for planten anses å være et vitalt behov, og dermed er også Áilus sanking av planten en handling som også kan forsvares dypøkologisk.

Om vi ser til den vertikale aksene i NatKul-matrisen, må Áilu anses å ha en feirende holdning til planter. Forholdet mellom Áilu og trærne kan tolkes som tett og positivt. Det tette og positive forholdet mellom Áilu og trærne springer ut fra en problematiserende posisjon i matrisen, der trærne er truet på grunn av spillets dystopiske plot, og trærne står i fare. Áilu hjelper trærne han treffer i møte med denne faren. Gjennom kontakten som Áilu får med trærne i kraft av sin nye posisjon som noaide, bidrar dette til at Áilu får et nært forhold til plantene.

#### 4.3.1.3 Áilus holdninger til naturmiljøer

Áilu sine holdninger til naturmiljøer i *Skábma* kommer blant annet til syne i møtet med sporene som de utenforstående etterlater seg i de ulike naturmiljøene. I kapittel fire, når Áilu er på vei mot bjørneskytsånden Guovžas sieidi i Bear Claw Mountain, er det noen øyepunkter i skogen som kan samhandles med. De tre øyepunktene er knyttet til gjerder som er bygd og til matrester og rot som ligger på bakken. I gjennomspillingsvideoen fra Carrot Helper (2022) dukker det ikke opp øyepunkter her (1:50:28 – 1:50:35). Dette kan skyldes at disse samhandlingene er lagt til i en oppdatering av spillet som har kommet etter at gjennomspillingsvideoen ble lagt ut på YouTube. I min gjennomspilling oppsto det en indre monolog hos Áilu ved hvert av de tre øyepunktene (se skjermbilde 10):

*«What is it with these outsiders? New fences and bridges... The forest doesn't need all that...»*

*«Who would leave their fishing gear like this?»*

*«Outsiders just leave stuff lying around! Like they have endless amounts of resources to spare. Such a waste!» (Auranen & Cengiz, 2022)*

Áilus indre monolog er interessant med utgangspunkt i NatKul-matrisens horisontale akse. Den første samhandlingen kan ses som økosentrisk, da Áilu oppfatter skogen som et subjekt som ikke trenger menneskenes konstruksjoner. Selv om gjerder og broer kan hjelpe menneskene å manøvrere i skogen, er ikke dette noe skogen har behov for. Áilus indre

monolog kan videre knyttes til en dypøkologisk tankegang, der naturmiljøet bør beskyttes mot menneskene. Áilus kritikk av de utenforståendes tilsynelatende antroposentriske holdning, der man utnytter ressurser for å bygge instrumentelle konstruksjoner for å hjelpe mennesket å manøvrere i skogen, bidrar til å posisjonere Áilus holdninger til naturmiljøet mot den økosentriske polen i NatKul-matrisen.



Skjerm bilde 10: Áilu samhandler med de utenforstående sitt rot. Fra "Skábmá - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Flere andre steder i skogen ligger det spor etter de utenforstående arbeiderne. Ved et annet sted i skogen, bak et løvtre som de utenforstående har plantet, kan spilleren samhandle med et øyepunkt, en samhandling som heller ikke blir gjort i Carrot Helper (2022) sin gjennomspillingsvideo. I samhandlingen har Áilu en indre monolog:

*«The forest used to be untouchable. Recently there have been traces of people living nearby.»* (Auranen & Cengiz, 2022)

Den indre monologen indikerer en lengsel etter naturen som noe urørt, og problematiserer forulempingen som de utenforstående påfører skogen. Dette bidrar til å posisjonere Áilus holdninger overfor skogen som feirende. Når Áilu sier at skogen brukte å være urørlig, mener ikke Áilu at samene ikke bruker skogen eller bygger ting. For eksempel finner Áilu en midlertidig gamle utenfor Bear Claw Mountain som kan gi ly om nødvendig (1:54:20 – 1:54:30). Áilu reagerer riktignok på måten de utenforstående bruker skogen på. Mens samene har en grunnleggende respekt for naturmiljøet i skogen, viser ikke de utenforståendes

fremtreden den samme respekten for naturmiljøet. For Áilu har skogen egenverdi, og Áilus holdning til naturmiljøet er følgelig økosentrisk.

Ettersom Áilu lærer seg ferdighetene til skytsåndene, lærer han seg også å samhandle med blødere som kan påvirke naturmiljøet. Disse samhandlingene kan virke motstridende til hva Áilu har uttrykt i de tidligere indre monologene. Mot slutten av kapittel seks oppstår det en skogbrann i nærheten av Siida. Skogbrannen er påsatt av reveskytsånden Rieban. Innover i skogen må Áilu samhandle med blødere for å sperre skytsånden inne. Denne samhandlingen innebærer å bruke ferdighetene som Áilu har lært av bjørneskytsånden Guovža. Ved å samhandle med bløderen, knuser Áilu ut kampesteiner fra et stein-platå som bidrar til å sperre veien for skytsånden (2:58:07 – 2:58:12). Overordnet handler Áilu økosentrisk, siden han forsøker å stoppe skogbrannen og redde skogen, men dette går på bekostning av de geologiske elementene som stein-platået utgjør, som blir knust.

Når Áilu først får fanget reveskytsånden Rieban, får han også denne åndens krefter. En del av disse kreftene innebærer at Áilu, i møte med blødere som tillater det, kan tenne på blødere (3:09:03 – 3:09:08). På vei ned i tjæreverket i kapittel ni, må Áilu tenne en lunte som i sin tur får tønner med eksplosiver til å sprengte bort fjell (4:10:00 – 4:10:08). Dette kan tolkes som antroposentrisk, da Áilus behov for å komme seg videre ned i tjæreverket overstyrer hensynet til naturmiljøet i fjellet (se skjerm bilde 11). Áilus behov for å komme seg ned i tjæreverket for å stenge passasjen til Under, stoppe sykdomsspredningen og redde menneskene, dyrene og plantene i Siida er et helt essensielt behov for alt liv rundt Siida, og viktig for spillfortellingen. Dermed kan man anse dette som et vitalt behov for livet i Siida. Áilus behov for å nå kilden til sykdommen trumfer her naturmiljøets vitale behov. I tillegg er dette veldig korte sekvenser i spillet, som jeg tenker ikke bør farge Áilus holdninger til naturmiljøene for mye, men det bør heller sees som uheldige ludiske elementer for at spilleren skal komme seg nærmere den endelige destinasjonen, nemlig bunnen av tjæreverket.



Skjerm bilde 11: Áilu tenner en lunte som påvirker naturmiljøet i gruvene ned mot tjæreverket. Fra "Skábmá - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Áilus holdninger til naturmiljøene kan med utgangspunkt i den vertikale aksen i NatKul-matrisen ses både som feirende og problematiserende. Den problematiserende posisjonen gjenspeiler seg i spilllets dystopiske plot, der Áilus boplass og familie står i fare for å dø i møte med Rotthus sykdom. Etter eksplosjonen i tjæreverket, sprer sykdommen seg i naturmiljøet rundt Siida, og gjennom kapitlene i spillet, blir sykdommen stadig mer fremtredende i naturmiljøet i spillet i form av mørk tjære.

Áilus holdning til sykdommen og den mørke tjæra kommer til syne i andre kapittel, på toppen av Waterfall Cliffs, foran ugleskytsånden Skuolfis sieidi. Det er nå mye mer tjære enn sist han var der, og ved et øyepunkt ved sieidien uttrykker Áilu en oppgitthet over at ingenting vokser i tjæra (1:08:15 – 1:08:21). Naturmiljøet ses som truet, og ingenting av det som befinner seg i naturmiljøet vil spire og gro så lenge sykdommen og tjæra preger den. Dette kan ses som en problematiserende holdning til den delen av naturmiljøet som tjæra nå utgjør, men på en annen side som en feirende holdning til den delen som tjæra forhindrer å gro.

En annen del av naturmiljøet, som ikke kan knyttes til sykdommen, er Áilus forhold til nordlyset. I en dialog med Siida Muorra, etter at Áilu har plukket Angelica-planten og levert den til Mihkkal og Áhkku, forteller Siida Muorra om nordlyset. I dialogen kommer det frem at Áhkku har advart Áilu og de andre barna om nordlyset tidligere. Siida Muorra advarer mot å lage lyd, erte eller peke på nordlyset, før hen forteller om to brødre som gjorde dette:

*« [...] The Gouvvasahasat understood that the boy was insulting them. But the boy wasn't frightened. Instead he yoiked again [...] It was the most insulting yoik he could find. The Gouvvasahasat turned red [...] With full strength they attacked the younger brother. Killing him in an instant! [...] Because of this event we now know to respect the Northern Lights.» (1:31:17 – 1:32:52)*

Nordlyset, som en del av naturmiljøet som Áilu møter, fremstilles som noe skremmende, og ikke som en harmonisk del av naturmiljøet som beskytter barns uskyld. På vei opp mot fjellet for å lære ferdighetene til den siste skytsånden, «det himmelske reinsdyret», blir Áilu angrepet av nordlyset om han lager lyder. Dersom Áilu blir angrepet, vil nordlyset påføre Áilu store skader, som merkes på liv-streken, og viser også at naturmiljøet kan være voldsomt og ødeleggende.

Et siste problematiserende perspektiv jeg vil vise til, oppstår i filmscenen der Áilu møter det bortkomne reinsdyret ved utsiktspunktet i første kapittel. Etter å ha roet ned reinsdyret, ser Áilu ut over naturmiljøet fra utsikten. Åsene og trærne er dekket i grå røyk, og i midten av skjermen kan man se røyk som stiger opp fra tjæreverket. I filmscenen snakker Áilu til det bortkomne reinsdyret:

*«They keep the fires burning day and night... Yeah, I know... The place is not the same anymore... Does that worry you?» (15:10 – 15:29)*

Áilu uttrykker en nostalgisk lengsel etter naturmiljøet som noe rent og urørt. Lengselen etter det idylliske naturmiljøet som noe rent og urørt viser en problematiserende holdning fra Áilu overfor hvordan naturmiljøet utvikler seg i Siida-området.

En feirende holdning som Áilu viser til naturmiljøet forekommer i kapittel fire, på veien mot Bear Claw Mountain. Ved tjernet i skogen, som Áilu må passere for å komme til fjellet, er det et sted med veldig tett skog. I tilknytning til tjernet og skogen er det to øyepunkter og et bål spilleren kan samhandle med, som fører til en indre monolog hos Áilu:

*«I should try to memorize the landmarks, otherwise I could get lost in these woods.»*

*«My father taught me very early on not to wander around in the unknown forests. He said I should pay attention to my surroundings: listen to nature and learn to understand its language.» (1:51:03 - 1:52:06)*

Mellom disse to monologene samhandler Áilu med et bål ved tjernet. I samhandlingen joiker Áilu, mens skjermutsnittet sakte zoomer ut, slik at spilleren kan se opp mot Bear Claw

Mountain. Jeg tolker denne samhandlingen som en slags kommunikasjon mellom Áilu og naturmiljøet. I samhandlingene ved tjernet, blir spilleren oppmerksom på å måtte se rundt seg for å vite hvor omtrent hen er i spillets rom, og i samhandlingen med bålet, viser skjermutsnittet hvor spilleren skal gå (se skjermbilde 12). Áilu omtaler også skogen som ukjent, og Áilu kan med bakgrunn i sine uttalelser virke bekymret for å gå seg vill i det ukjente. Oppmerksomheten som Áilu er nødt til å vie til sine omgivelser, forsterker, slik jeg ser det, Áilus sansemessige opplevelse av sine omgivelser, og Áilu og naturmiljøet får slik et nærere forhold til hverandre. Dermed trekker Áilus holdninger til naturmiljøet mot en feirende posisjon i NatKul-matrisen.



Skjermbilde 12: Áilu er oppmerksom på naturmiljøet som viser han hvor han skal gå. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

I dette kapittelet har jeg analysert Áilus holdninger til dyr, planter og naturmiljøer. Áilus holdninger til harene kan beskrives som økosentriske, ettersom han ønsker at harene skal leve i det fri, utenfor menneskelig fangenskap. Holdningene til reinsdyrene kan virke antroposentriske, i den grad reinsdyrene har instrumentell verdi for Áilu. De bidrar imidlertid til å dekke Áilus vitale behov, og kan forsvares dypøkologisk, og jeg har derfor argumentert for å plassere Áilus holdninger til reinsdyrene midt på den horisontale akse i NatKul-matrisen. Holdningene Áilu har til trærne og naturmiljøet kan beskrives som økosentriske, ettersom han viser respekt og ser egenverdien både hos trærne han møter og for naturmiljøet. Utnyttelsen av Angelica-planten kan også anses å ha instrumentell verdi for Áilu, men må også ses i sammenheng med vitale behov hos Mihkkal, som bidrar til å forsvare bruken i lys

av dypøkologien. Det nære, feirende forholdet Áilu har til reinsdyrene i Siida, gjør at han har et problematiserende forhold til rovdyr. Áilu har et tett og positivt, feirende forhold til trærne han møter i områdene rundt Siida. Han er oppmerksom på sine omgivelser i naturmiljøet, og får sånn sett et positivt, feirende forhold til naturmiljøet, men det finnes også flere skremmende, problematiserende elementer i naturmiljøet, som nordlyset og sykdommen som sprer seg.

### 4.3.2 Áhkku

Áhkku er bestemoren til Áilu. Hun er en designstyrt karakter, det vil si at det er spilldesigneren som styrer hennes fremtoning og bevegelser i spillet. Áhkku befinner seg stort sett rundt gammene i Siida. Ser vi til karakterkategorien i Aarseths narrative spillmodell, kan Áhkku anses å være en dyp og rund karakter. Áhkku er en eldre vis dame, med mange fortellinger, mye naturkunnskap og visdom om hvordan man kan utnytte ressursene som naturen tilbyr. Når Áhkku ser den mørke tjæra som sprer sykdommen, blir hun nysgjerrig på om denne kan nyttes til noe produktivt, men da blir hun også smittet, og endrer seg etter hvert til en bløder som de andre karakterene i Siida. Áhkku endrer seg ikke personlighetsmessig, men hun er helt klart en karakter med mye personlighet, og kan dermed anses som en dyp og rund karakter.

#### 4.3.2.1 Áhkkus holdninger til dyr

I likhet med de andre karakterene i Siida, er Áhkku veldig investert i reindriften i Siida, og hun setter reinsdyrenes verdi svært høyt. Verdien hun tilskriver reinsdyrene kan ved enkelte tilfeller virke å være økonomiske verdier. I andre kapittel, etter en filmscene der Áhkku har bedt Áilu om å finne Angelica-planten til henne (52:12 – 52:33), uttrykker hun en bekymring for Siida om de skulle miste flere reinsdyr:

*«[...] First the reindeer. Now Mihkkal! The kings taxes get higher every year. We barely managed through last winter! If Mihkkal doesn't get better, we won't survive the next one.» (55:24 – 55:37)*

Áhkku uttrykker at skattekravene til kongen blir stadig høyere, og nå som de har mistet et reinsdyr og Mihkkal har blitt syk, vil det bli vanskeligere å kunne betale denne skatten. I sitatet kan reinsdyret tolkes å ha en instrumentell, økonomisk verdi for Áhkku. Kongen krever mer skatt fra samene hvert år, og reinsdyrene oppleves derfor som en verdifull inntektskilde. Den økonomiske verdien som reinsdyrene har for Áhkku henger sammen med koloniseringen av Siida og mest sannsynlig også andre områder i Sápmi. At kongen krever skatt av

reindriftsfamilien i Siida er et eksempel på dette. Et annet eksempel kommer til syne i et av skribleriene i brevene fra Jeans journal:

*«Reminder for all subjects! Practicing Witchcraft on the King's Lands is strictly forbidden! Let it be known, the burning of Witch Gamle Zare will take place by the Curch this Wednesday noon.» (4:54:02 – 4:54:04)*

Heksekunsten som omtales i skribleriet, forstår jeg som de utenforståendes uttrykk for aktiviteter knyttet til samenes animistiske verdenssyn. På grunn av de ytre kravene om skattebetaling, og viten om brutaliteten hos skatteinnkreverne som kommer frem av skribleriet, kan Áhkku bekymring for reinsdyrene knyttes opp mot vitale behov for henne og familien.

Reinsdyrene kan ikke kun ses som et vitalt behov for Áhkku på grunn av økonomiske hensyn, men også for generelle primærbehov som mennesker har, som jeg tidligere har beskrevet (se 4.3.1.1). På forskningssiden i et av brevene i Jeans journal, kalt «reindeer», skriver Jean følgende om samenes bruk av reinsdyrene:

*«The reindeer is the most important animal to the natives. They waste nothing: their hide protects them from bad weather, the bones are made into arrows, spoons and decorations and tendons are used to make string. The meat is juicy and nourishing, the only food they'll ever need. Reindeer tongue and bone marrow are the most delicious nourishment! Reindeer blood and milk are often drunk.» (4:50:56 – 4:51:00)*

Brevet viser hvor viktig reinsdyrene er for samene i Siida. Áhkku uttrykker dette også spesifikt ved flere anledninger. I prologen uttrykker Áhkku i en dialog med Áilu, at reinsdyrene er alt de har (9:34 – 9:39). Senere, i første kapittel, etter at Áilu returnerer til Siida etter at det bortkomne reinsdyret har omkommet, uttrykker Áhkku at:

*«[...] Ipmil<sup>9</sup> knows we can't lose any of them.» (25:06 – 25:11)*

Áhkku's ytringer om reinsdyrenes betydning for samene, viser til dem som nødvendige for å dekke vitale- og generelle primærbehov hos henne og de andre i Siida. Ytringene om reinsdyrene som kan tolkes som at reinsdyrene har instrumentell og økonomisk verdi, kan dermed, slik jeg ser det, tolkes i lys av dypøkologien for å dekke Áhkku's vitale behov, og bør

---

<sup>9</sup> Ipmil (subst.) (nordsamisk). – gud (subst.) (norsk bokmål). (Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)



dermed hverken ses antroposentrisk eller økosentrisk, men som en nødvendig del av den samiske kulturen og levemåten.

Et annet dypøkologisk trekk ved Áhkku holdninger til dyr er at hun virker å være nært knyttet til dem, og hun kan tolke tegn ut ifra hvordan dyrene viser seg i naturen. En av grunnene til at Áhkku bekymrer seg for Mihkkal og skattekravet fra kongen, er på grunn av tegn hun fått fra fugler:

*«Early this week, I heard a cuckoo in the morning. Just before our first meal. The next day, it got worse: I saw a black woodpecker on my way to the river! It was flying ahead of me. I knew right then that something was about to happen!» (55:08 – 55:23)*

Áhkku mener at fuglene har advart henne om dårlig nytt, og denne kommunikasjonen mellom henne og fuglene viser at hun har et nært forhold til dyrene som oppholder seg rundt Siida. Kommunikasjonen mellom fuglene og Áhkku, indikerer en mindre vesensforskjell mellom mennesker og dyr, og både Áhkku og fuglene inngår i en større, økosentrisk helhet. Forholdet mellom Áhkku og dyrene bidrar til å posisjonere henne både mot den økosentriske posisjonen, men også mot den feirende posisjonen i NatKul-matrisen, da forholdet hennes til dyrene blir fremstilt som nært og positivt, selv om fuglene bringer dårlig nytt.

Áhkku har også holdninger til rovdyr som kan tolkes som problematiserende. Dette kommer til syne i kapittel fem, etter at Áilu har returnert til Siida etter å ha lært seg ferdigheter av bjørneskytsånden, Guovža. Áhkku lurte på hvor Áilu har vært. Når Áilu raskt svarer at han har «sporet opp en bjørn», ber Áhkku han om å love å aldri gjøre det igjen (2:17:28 – 2:17:39). I dette eksempelet synliggjøres den problematiserende posisjonen ved at Áhkku ser på rovdyr som bjørnen som noe skremmende.

#### 4.3.2.2 Áhkku holdninger til planter

Áhkku fremstilles med mye kunnskap om hvordan man kan utnytte deler av naturen til hennes og de andre samene i Siida sin fordel. Når Mihkkal blir syk, vet Áhkku akkurat hva hun trenger, nemlig Angelica-planten, som skal ha evne til å kurere sykdom. Ser vi til NatKul-matrisens posisjoner, kan man tolke det dithen at planten har instrumentell verdi for menneskene, ved at den blir brukt som medisin. Bruken av planten vil dermed kunne beskrives som antroposentrisk. Likevel så må det også sees i sammenheng med Mihkkals vitale behov. Han er avhengig av medisin, selv om Angelica-planten senere viser seg å ikke være effektiv. Dermed kan bruken av planten forsvares med bakgrunn i dypøkologien, og bør ikke anses å være antroposentrisk motivert.

I møte med tjæra som sprer seg i naturmiljøet er Áhkku nysgjerrig på hva denne substansen er og hvordan den eventuelt kan hjelpe henne. I en dialog mellom Áilu og Áhkku i kapittel fire, etter at Áilu har sanket Angelica-planten, spør Áhkku om Áilu vet hva den tjæreaktige substansen i skogen er, hvorpå Áilu ikke svarer (1:36:54 – 1:37:01). Deretter sier Áhkku:

*«I thought so, I hope it doesn't ruin our cloudberry spot. On the other hand, it might keep the mosquitoes away. They have been a real nuisance this summer! I'll collect some of that tar and try it out. Just in case. I'd do anything to keep those mosquitoes away!»* (1:37:01 – 1:37:22)

Det Áhkku uttrykker i dialogen er interessant på flere måter. Hun uttrykker at hun håper tjæra ikke ødelegger et område med molter, som hun mener tilhører samene i Siida. Området med molter kan selvsagt anses som en næringsressurs for Áhkku og de andre samene i Siida. Denne ressursen oppleves såpass nyttig at Áhkku omtaler det som deres molteplass. Moltene og plassen der de vokser har altså ikke verdi i seg selv, men har verdi i kraft av at de er nyttige for Áhkku og de andre samene. Dette bidrar her til å trekke holdningene til Áhkku mot den antroposentriske polen i NatKul-matrisen.

Áhkku forteller også om et ønske om å nytte tjæra som middel for å holde myggen unna. I et av brevene fra Jeans journal, kalt «Mosquitoes», beskriver han samenes metode for å holde myggen unna. Ifølge brevet er den beste «medisinen» mot mygg kjukesopp fra gran. Samene setter kjuken på påler rundt seg og reinsdyrene og tenner på, slik at luften rundt dem blir fri for mygg. Dette gjør de fra soloppgang til skumring (4:50:34 – 4:50:36). Siden Áhkku virker å være den som er mest interessert i plantenes og tjærens nytteverdi, kan man anta at det er hun som bearbeider kjukepåler som myggmiddel. Her har kjuken instrumentell verdi for Áhkku og de andre samene, og kjuken har først og fremst verdi på grunn av sin evne til å holde myggen unna, og kan dermed tolkes som en antroposentrisk holdning til planten. I hvilken grad det å få bukt med myggproblemet er et vitalt eller et perifert behov, er vanskelig å tolke ut ifra det visuelle i spillet, men både Áhkku (i sitatet over) og Jean uttrykker et anstrengt forhold til myggen. (Senere i brevet beskriver Jean et ublidt møte med myggen i sumpen (4:50:37 – 4:50:40).)

Det tette båndet som Áhkku har til dyrene i Siida kan også ses igjen i hennes forhold til planter. Interessen som Áhkku har for å høste planter og finne ut hvilken nytte de kan ha for menneskene i Siida, viser at hun har et tett og positivt forhold til plantene. Etter at Joga Muorra, treet ved elva, spør Áilu om menneskene kan advare trærne før de hogger dem,

forteller Áilu dette videre til Áhkku. Áhkku svarer at Áilu kan videreformidle til trærne at fra nå av, vil de bli advart (1:35:37 – 1:36:20). Áhkku viser en respekt overfor trærne, som igjen styrker forholdet mellom henne og plantene. Dermed trekkes Áhkku sine holdninger mot en feirende posisjon i NatKul-matrisen.

### 4.3.3 Nana

Nana er kusinen til Áilu, og det yngste familiemedlemmet i Siida. Også hun er en designstyrt karakter, som ut fra Aarseths narrative spillmodell kan kategoriseres som en dyp og rund karakter. Dette kommer til syne ved at hun er en karakter med mye personlighet. Hun har mye eventyrlyst og energi, og siden det er få jevnaldrende lekekamerater i området rundt Siida, blir naturen en av hennes nærmeste lekekamerater. Når Mihkkal blir syk, finner Nana seg selv mest skikket til å ta over ansvaret for Siida, som en «Village Queen» som hun kaller det (1:01:00 – 1:01:50). Etter hvert som alle familiemedlemmene i Siida blir syke blir ansvaret for stort for Nana, og hun innser at hun er for ung for å ha ansvaret alene. Nana utvikler seg som en karakter som har et stort pågangsmot, men som møter motstand og opplever krevende situasjoner. Andre eksempler på hvordan Nana endrer seg vil komme tydeligere frem i den følgende analysen.

#### 4.3.3.1 Nanas holdninger til dyr

Nana sine holdninger til dyr fremstilles blant annet gjennom harene som hun hevder eierskap til, og ønsker at Áilu skal finne for henne. Som tidligere nevnt, under analysen av Áilus holdninger til dyr (se 4.3.1.1), virker Áilu skeptisk til premisset om at harene er reddet. I en dialog mellom Áilu og Nana, spør Áilu hvorfor Nana passer på harene. Her kommer det frem at Áilus skepsis delvis er berettiget:

Nana:

*«Earlier this summer I found the hare's nest with newborn babies in it. I used to go and watch them every day! One day their mother didn't return to the nest. So I waited and waited ... After a while I understood that it wasn't coming back. ... I know how that feels. Growing up without a mother ... So I decided to be their mother! [...]*

(4:42:16 – 4:42:40)

Etter at moren til harene ikke returnerte, har Nana tatt med seg harene og plassert dem i et bur bak en gamle i Siida (se skjermbilde 13). Jeg tolker det slik at Nanas intensjon er

økosentrisk. Hun tar med seg harene siden hun ser på dem som likeverdige former for liv, og på lik linje som hun ville reddet et menneske i skogen, redder hun også hareungene.



Skjerm bilde 13: Nanas harer i bur bak en gamme i Siida. Fra "Skábmá - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Beskrivelsen av harene, som spilleren får tilgang til å lese etter hvert som harene samles inn, virker å være beskrivelser av harene fra en ekstern forteller, ettersom det verken er en karakter som beskriver dem eller noen av harene. Flere av beskrivelsene er ment som humoristiske innslag for spilleren, for eksempel beskrivelsen av haren Vihtta, nummer fem<sup>10</sup>, som dukket opp fra Mihkkals hatt og derfor måtte være en magisk hare, som lagde en distraksjon forut for «the Great Hare Escape» (4:49:03 – 4:49:05). Beskrivelsene gir en del informasjon om hvordan harene mener de blir behandlet. Haren som kalles for Okta, nummer en<sup>11</sup>, var for eksempel den første haren som fikk øye på et hareskinn hengende på ett tørkestativ nær hareburet, og ble dermed lederen av rømningen som omtales som «the Great Hare Escape» (4:48:52 – 4:58:54). I beskrivelsen av Njeallje, nummer fire<sup>12</sup>, beskrives et sjokk fra denne haren da den fikk vite at Nana oppkaller alle harene etter numre, og omtaler det som en «deharezation» (4:49:01 – 4:49:03). Disse beskrivelsene forteller hvorfor harene rømte når de

<sup>10</sup> Vihtta (tallord.) (nordsamisk) – 5 (tallord.) (norsk).

<sup>11</sup> Okta (tallord.) (nordsamisk) – 1 (tallord.) (norsk bokmål).

<sup>12</sup> Njeallje (tallord.) (nordsamisk) – 4 (tallord.) (norsk bokmål).  
(Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

hadde muligheten. Den eksterne fortelleren beskriver også et samarbeid mellom harene om hvordan de skulle rømme fra buret.

Nana forteller at hun selv ikke har en mor, og siden hun vet hvordan det føles å miste moren sin, ønsker hun å bli en mor for harene (4:42:26 – 4:42:40). Jeg tolker det dithen at Nanas ønske om å være en morsfigur for harene stammer fra et behov for å dekke egne emosjonelle "sår", og ikke nødvendigvis for harenes skyld. På denne måten får harene en instrumentell verdi for Nana, og Nana opplever harene først og fremst som verdifulle siden hun får dekket dette emosjonelle behovet av å være «en mor» for noen. Dermed trekkes Nana sine holdninger til dyr mot den antroposentriske polen, selv om utgangspunktet for hareholdet kom fra en økosentrisk intensjon. Etter dialogen med Áilu der han har levert harene tilbake til Nana (se 4.3.1.1), forstår Nana at hun har gjort noe galt. Forståelsen og angeren som Nana viser kan antyde at hun ikke hadde et gjennomtenkt moralsk syn på dyreholdet av de ville harene. Denne anerkjennelsen bidrar til å trekke Nanas holdninger til dyr mot den økosentriske polen i NatKul-matrisen.

Et annet utdrag som kan bidra til å tolke Nanas holdninger til dyr fremstilles i en filmscene i begynnelsen av kapittel seks. I filmscenen treffer Áilu på Nana, som er tydelig nedstemt. Hun er ute og henter vann siden Áhkku har fortalt at vann er den eldste medisinen. Nana er også tydelig opprørt over at Áilu er lite til stede i Siida, særlig nå som alle er blitt syke. (2:44:53 – 2:45:59) Áilu ber Nana om å ta det med ro før han spør Nana:

Áilu:

«... *Everyone is sick?*»

Nana:

«*The people, the reindeer, the trees, and ... I don't feel so good either [...]*» (2:46:00 – 2:46:13)

Nana sitt svar viser til en økosentrisk orientering i Nana sin måte å tenke på. I denne økosentriske orienteringen, skiller hun ikke mellom menneskene, dyr og trær, som kan tyde på at de, for Nana, har likeverdige former for liv. Ytringen bidrar dermed til å posisjonere Nanas holdninger til dyr mot den økosentriske posisjonen i NatKul-matrisen.

Nana er ei jente som gir et inntrykk av at hun er lite redd. Hun har lyst til å dra ut i villmarka og oppleve eventyr, men Mihkkal og Áhkku har en rekke regler for hvor Nana kan være i

områdene rundt Siida. I prologen, i en dialog mellom Áilu og Nana, gir Nana et inntrykk av eventyrlysten hun har:

*«If dad makes you leave the village. I'll leave too! It will be an adventure! Us together. Like real siblings! Fighting wolves, bears, annoying sisters...»* (08:18 – 08:28)

For Nana innebærer eventyret å sloss mot rovdyr som ulver og bjørner. Nana ser ikke på rovdyrene som skremmende, men mer som elementer i hennes eget eventyr som bidrar til å berike hennes opplevelse av det som kan skje på utsiden av Siida. Siden Nana legger til «annoying sisters» til slutt, tolker jeg det slik at hun ikke ønsker å sloss mot ulver og bjørner, men heller som et tegn på at hun ønsker seg mer bevegelsesfrihet utenfor Siida. Inntrykket Nana gir kan posisjoneres mot den feirende posisjonen i NatKul-matrisen, da fremstillingen av rovdyrene er tegnet på denne friheten og selvbestemmelsen som Nana ønsker seg.

Det er riktignok ikke alltid Nana uttrykker en feirende holdning overfor rovdyr. I andre kapittel, når Nana ber Áilu om å finne harene hennes, uttrykker Nana bekymringen sin for harene:

*«[...] I hope they are not eaten by monsters... Or foxes... Or... Or DAD!!!»* (37:01 – 37:07)

Her fremstilles «monstre» og rever som skremmende og uharmoniske elementer i naturen. Når Nana sier «monstre» tolker jeg det som mytologiske vesener fra Áhkkus fortellinger, men det kan også vise til andre større rovdyr. Det er interessant at det rovdyret Nana virker å være mest redd for er mennesket, representert ved sin far Mihkkal. Sitatet representerer dermed ikke kun en problematiserende holdning til rovdyr i naturen, men den representerer igjen en økosentrisk orientering, der Nana anerkjenner at mennesket ses på som likeverdige predatorer i naturen. Replikken er også økosentrisk orientert ettersom hun ser mennesket som en del av den helhetlige naturen.

Nana er en karakter som har mye omsorg og bryr seg om andre. Dette får man et inntrykk av tidlig i spillet, men det blir eksplisitt uttrykt når Nana blir syk. Når karakterene i Siida blir syke, skiller ånden deres seg fra kroppen, og Áilu kan samhandle med disse. I en dialog med Nana sin ånd, uttrykker ånden dette:

*«Nana is always thinking about others. Taking responsibilities that aren't hers.»*  
(2:54:47 – 2:54:53)

Dette viser Nana når hun tar på seg ansvaret for Siida når Mihkkal blir syk og når harene i skogen mister moren sin. Selv om harene er født frie, så er det nemlig ikke alle harene som rømmer når de har sjansen. En hare blir stående igjen ved siden av buret (30:35 – 30:40). I beskrivelsen av denne kommer det frem at den har et spesielt forhold til Nana:

« [...] *So, it stuck close to the village, hoping that eventually Nana would find it.*»  
(4:48:56 – 4:48:58)

Omsorgen som Nana viser for denne og de andre harene, bidrar til å fremstille forholdet mellom Nana dyr som nært, og holdningene til Nana overfor dyr kan følgelig anses å trekke mot den feirende posisjonen i NatKul-matrisens vertikale akse.

#### 4.3.3.2 Nanas holdninger til naturmiljøer

Nana fremstilles som en karakter som har et usedvanlig godt forhold til naturmiljøet i området rundt Siida. På grunn av Mihkkals syn på deler av naturmiljøet som skremmende, setter han begrensninger for Nana i form av steder som hun får lov til å være og ikke får lov til å være. Dette fører til et enormt ønske fra Nana å utforske stedene hun ikke har lov å være. Áhkku setter ikke direkte begrensninger, men forteller om farer som kan true i naturmiljøet. Dette fremstilles blant annet i første kapittel ved utsiktspunktet. Ved et øyepunkt som Áilu kan samhandle med, forteller Áilu i en monolog at Áhkku brukte å advare barna når de var små om å gå opp på fjellet, siden da ville kjempen som bodde der spise dem (13:44 - 13:49). Mihkkal derimot legger som nevnt fysiske begrensninger på hvor Nana kan være. Hun får blant annet ikke lov av Mihkkal til å gå i hulene i fjellet på baksiden av Siida. Begrensningene stopper imidlertid ikke Nana fra å utforske hulene. Dette kommer frem i kapittel fem, i en dialog mellom Áilu og Askovis i Siida:

Askovis:

«[...] *Anyway I found that Nana girl dangling from a cliff in the cave. The guts of that girl! She said she didn't need rescuing, that she could manage on her own [...] It took her a while, but she actually pulled herself up! I'm impressed!*» (2:14:34 – 2:14:56)

Mens Mihkkal og Áhkku bekymrer seg for hva Nana måtte møte i naturmiljøet utenfor Siida, har Nana et positivt forhold til naturmiljøet, og det er en klar sammenheng mellom Nana sitt forhold til naturmiljøet og Rousseaus danningsteori, der Nana ønsker frihet og selvbestemmelse, og naturmiljøet rundt Siida fungerer som symbolet på en idyllisk og god barndom. Også når naturmiljøet kan virke skremmende, opplever Nana det som spennende.

Dette kan vi se et eksempel på når Áilu kommer tilbake til Siida etter eksplosjonen i tjæreverket. Her uttrykker Nana at eksplosjonen var «utrolig» og at hun aldri hadde «opplevd noe så spennende i hele sitt liv» (25:36 – 25:52, min oversettelse). I kapittel ni, etter at Áilu har lukket passasjen til Under, og mennesker, dyr, planter og naturmiljøer ikke lenger er preget av sykdommen, uttrykker Nana at hele opplevelsen har vært «episk», og at hun gjerne vil gjøre det igjen, betinget at hun får være helten (4:43:32 – 4:43:40). Dette kan tolkes som at selv om naturmiljøet kan være skremmende, opplever Nana de skumle og farlige konsekvensene som naturmiljøet kan by på som en spennende opplevelse, og dermed kan Nanas holdninger til naturmiljøet posisjoneres mot den feirende posisjonen i NatKul-matrisen. Det at Nana opplever naturmiljøets problemer under sykdomsspredningen i Siida som episk og spennende, kan på NatKul-matrisens horisontale akse anses som en slags antroposentrisk orientering. Opplevelsen av naturmiljøet under press, oppleves av Nana som emosjonelt verdifullt av hensyn til sin egen spenningssøkende karakter, men ikke til naturmiljøets beste. Like før dette uttrykker samtidig Nana en begeistring for at sykdommen er forsvunnet, og at hun fryktet at «we were done for» (4:40:20 – 4:40:30). Slik sett vil jeg ikke tolke Nana til å ha en antroposentrisk holdning til naturmiljøet, men hun uttrykker heller ingen klare økosentriske holdninger overfor naturmiljøet.

#### 4.3.4 Jean og de utenforstående

Jean-Francois Regnard II, som jeg i oppgaven kaller for Jean, og de andre utenforstående skiller seg fra de andre menneskelige karakterene i *Skábma* ettersom de er fra majoritetssamfunnet, og i utgangspunktet ikke hører til i områdene rundt Siida. Disse karakterene er designstyrte karakterer. Jean kan kategoriseres, ut fra Aarseths narrative spillmodell, som en dyp og rund karakter, da han i møte med samene endrer sin måte å tenke rundt materiell rikdom samtidig som han får tid til å tenke over forholdet han har til Marie, en kvinne han har hatt et forhold til hjemme i Frankrike. Dette forholdet endrer seg i løpet av spillet, men er ikke særlig relevant for problemstillingen i denne oppgaven. Likevel bidrar det til å kategorisere Jean som en rund karakter.

De utenforstående er lite visuelt fremtredende som karakterer i spillet, men de omtales ofte gjennom diverse samleobjekter og i monologer hos Áilu, samt i dialoger mellom Áilu og de andre karakterene. I disse monologene og dialogene omtales de som «outsiders», utenforstående, og derfor omtaler jeg dem også som dette. I kapittel ni møter Áilu flere blødere, som han antar er de utenforstående arbeiderne (4:14:07 – 4:14:26). Rundt om i de ulike naturmiljøene kan Áilu også påkalle vandreånder, altså ånder som har forlatt kroppene



sine, ved hjelp av runebommen. Jeg tolker det slik at vandrereåndene er de utenforstående arbeidernes ånder som har forlatt kroppene sine (se 4.1.4). De aller fleste utenforstående fremstilles uten navn og individuell fremstilling, og jeg kategoriserer dermed disse overordnet som bots ut fra Aarseths narrative spillmodell. Det finnes riktignok enkelte karakterer som nevnes med navn, men som ikke har individuell fremstilling. Gjennom samleobjekter, monologer og dialoger, kommer det frem informasjon om holdningene de utenforstående har til planter og naturmiljøer, og jeg vil i denne delen derfor analysere Jean og de utenforståendes holdninger til disse elementene. Jean kan regnes som en av de utenforstående, men hans holdninger skiller seg noe fra de andre utenforståendes.

#### 4.3.4.1 Jean og de utenforståendes holdninger til planter

Gjennom Áilus indre monolog og Jeans brev som ligger omkring i spillets ludiske rom, samt alle plantene man kan finne ved Jeans leir, kommer det frem at Jean er svært interessert i planter som studieobjekt. Dette er også hovedårsaken til at han er en del av de utenforståendes utsendelse i Siida. Her skal han forske på dyr, planter og menneskene som bor her. Interessen kan riktignok ved flere anledninger anses som antroposentrisk fra Jean sin side. I andre kapitler, på leting etter Suonjar som har forsvunnet, kan spilleren samhandle med to øyepunkter ved siden av en sti ved foten av Waterfall Cliffs. Denne samhandlingen utløser en indre monolog hos Áilu:

*«These flowers are not from around here. Jean planted them last spring to test how well they'll do here. Since then they have taken over the place. Now that I think about it ... I haven't seen Snowy Buttercups at all this summer. Wonder what happened to them?» (41:43 – 42:05)*

Den indre monologen viser til at Jean har plantet en fremmed plante, en valmue, i området rundt Siida. Áilu forklarer det som at Jean ønsker å teste om valmuen vil overleve i det nye miljøet. Jeans brev til Marie kan derimot tyde på noe annet:

*« [...] I planted your favourite flowers next to my camp. They remind me of you, but however beautiful these poppies may be, they are only a faded reflection of you [...]» (4:50:05 – 4:50:07)*

Både Áilu sin antydning om at det er for å teste valmuens mulighet for å overleve i et nytt miljø, og Jean sin indikasjon om at det er for å minnes Marie, tolker jeg til å ha bakgrunn i antroposentriske holdninger. Ut ifra Áilus antydning, ønsker Jean å forske på valmuenes overlevelsessevne først og fremst fordi at han selv opplever denne informasjonen som

verdifull. Fordi Jean utprøver dette uforsiktig, har valmuen tatt over floraen der smørblomsten brukte å vokse, og nå vokser det ikke lenger smørblomster her etter hva Áilu kan se. På denne måten truer valmuen smørblomstens eksistens i området. Ifølge Regjeringen (2021) regnes fremmede arter som en av de største truslene mot naturmangfoldet i Norge. Valmuen har spredt seg, og er fremtredende i flere av spillets naturmiljøer. Selv nede i tjæreverket vokser det valmuer (se skjermbilde 14).



Skjermbilde 14: Valmuen vokser blant ødelagte brakker i tjæreverket. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Valmuen har instrumentell verdi for Jean, både for forskningen han holder på med og emosjonelt. Det bør nevnes at spillets narrativ utspiller seg på 1700-tallet, og man kan ikke vite om Jean ville gjort dette dersom han var bevisst konsekvensene. Likevel må handlingen anses å være antroposentrisk, da Jeans følelser og forskning kommer foran hensynet til andre planter og naturmiljø.

Når Jean får høre om Angelica-plantens egenskaper, vises også en antroposentrisk holdning hos Jean. Etter å ha lært å sveve av ugleskytsånden Skuolfi, kan Áilu initiere en dialog med Jean ved leiren hans om Angelica-planten. I dialogen sier Jean følgende:

*«Áhkku mentioned something about an Angelica plant that can cure Mihkkal. That would be a real discovery! A new medicine! I would call it Jean-Francois Médicament for Winter Fever and Grippe. JeMeWiFeG for short.» (1:12:39 – 1:12:55)*

Etter å ha utvist begeistring for Angelica-plantens medisinske egenskaper, begynner Jean raskt å forestille seg hvordan han kan produsere medisin oppkalt etter han. At Jean døper

medisinen etter seg selv, og gir den en medisinsk forkortelse, tolker jeg som at han ønsker å masseprodusere en slik medisin. Denne tankegangen viser en holdning til planten der den ikke anses å ha egenverdi i seg selv, men å ha instrumentell verdi for menneskene som ville hatt behov for en slik medisin, og ikke minst økonomisk verdi for Jean. Jean setter seg selv i en suveren posisjon overfor planten, som oppfinneren av denne medisinen. Dette bidrar til å posisjonere Jeans holdninger til planter mot den antroposentriske polen i NatKul-matrisen.

De utenforstående sine holdninger til planter kommer indirekte til syne gjennom dialoger som Áilu har med trærne. Det er flere av trærne som viser avsky overfor mennesker grunnet de utenforståendes aktivitet i Siida-området. Det tydeligste eksempelet kommer i møte med Bihkkamuorra, tjæretreet, som er det eneste levende treet nede i tjæreverket:

*«I have nothing to say to your kind. ... murderers ... [...] You people have done nothing but killed our trees so far ... Every tree in this area! Cut down without a warning! And their spirits burned in the fires with their trees ...» (4:08:23 – 4:08:47)*

Bihkkamuorra beskriver handlinger som er utført av de utenforstående arbeiderne mot trærne. Etter samtalen dør Bihkkamuorra. Det er flere av trærne som beskriver en forakt for de utenforstående, og at disse ikke respekterer trærnes integritet. I motsetning til de samiske karakterene har ikke de utenforstående noen avtale med trærne, og man kan lure på hvordan de utenforstående ville stilt seg til en slik avtale. Et slags svar på dette får vi i et av skribleriene blant brevene i Jeans journal, underskrevet av en utenforstående, Mikael. A Reinberg:

*«[...] Natives surely have their own beliefs about what might have happened, but one has to understand those are results of their vivid imagination. For them any slightly abnormal event becomes an act of spirits, gnomes, giants or old gods. [...]» (4:54:25 – 4:54:27)*

Brevet er skrevet til Baron, Jeans far, som driver virksomheten i tjæreverket. Siden Mikael skriver brevet direkte til Baron om driften av tjæreverket, kan man anta at han har en høy stilling i virksomheten. De deler ikke den samme forståelsen av natur og forvaltning som samene i området, og man kan anta at de ikke ville vært med på en slik avtale med trærne. Med bakgrunn i trærnes beretninger og Mikael A. Reinbergs brev, kan de utenforståendes holdninger til planter i stor grad beskrives som antroposentriske, da trærne først og fremst har instrumentell verdi for menneskene ved at man kan utvinne tjære ved å brenne de. Trærne ses

på som en ressurs for de utenforstående, og de utenforståendes behov for tjære overstyrer hensynet til trærne.

#### 4.3.4.2 Jean og de utenforståendes holdninger til naturmiljøer

De utenforståendes holdning til naturmiljøet kan, blant annet, sees i sammenheng med Áilus indre monolog i skogen i møte med søppelet som er etterlatt og konstruksjonene som de utenforstående har bygd i skogen (se 4.3.1.3). I denne indre monologen er Áilu oppgitt over hvordan de utenforstående bygger gjerder og bruer og legger fra seg ting i naturen. Áilu kritiserer denne holdningen da de oppfører seg som at de har «uendelig mengder med ressurser» (Auranen & Cengiz, 2022, min oversettelse). Áilu mener at både gjerdene og bruene er unødvendige, da menneskene helt fint klarer å ta seg frem uten dem. Mens Áilu sin indre monolog ble tolket til å ha en økosentrisk tilnærming til naturmiljøet, kan de utenforstående sine konstruksjoner anses å være antroposentriske. Trær blir brukt til å konstruere gjerder som strengt tatt ikke er nødvendige, hverken for menneskene som skal gå i naturmiljøet eller for skogen, som Áilu uttrykker det.

Akkurat monologen om bruer er noe merkelig, ettersom Áilu i kapittel to, på leting etter Suonjar, oppdager at bruene over elva Johka er ødelagt, og at han dermed ikke kan krysse for å lete etter Suonjar. I påfølgende dialog med Mihkkal, uttrykker Mihkkal at de må tenke nytt nå som de ikke har mulighet for å krysse elva (39:44 – 40:10). Dette bidrar til å svekke troverdigheten i Áilus indre monolog, da både samene og de utenforstående ved flere tilfeller har behov for bruer. Samene lager også sine egne improviserte bruer som virker som lineære korridorer i spillets ludiske rom før Áilu har lært seg å sveve av ugleskytsånden Skoulfi (11:12 – 11:14). De utenforståendes forulemping av naturmiljøet ved å forsøple kan utelukkende sees som antroposentrisk, da de utenforstående ikke viser hensyn til naturmiljøet, og setter seg selv i en suveren posisjon i forhold til naturmiljøet.

Et annet perspektiv på de utenforståendes holdninger til naturmiljø kommer frem i en annen indre monolog hos Áilu. I gruvene, på vei ned mot tjæreverket, kan Áilu samhandle med et øyepunkt. I samhandlingen tenker Áilu:

*«Those miners worked hard on these tunnels. We would never build anything like this. It's too much. Too big ... Why do they even need all the minerals? [...]» (4:10:18 – 4:10:27)*

Formingen av fjellet gjøres på grunn av økonomien som ligger i gruve- og tjæreutvinningsvirksomheten som drives i fjellområdet. Før tjæreverket ble tatt i bruk, hadde

det vært en kobbergruve her, drevet av de samme utenforstående, men graven har vært stengt en stund grunnet en pest. Mineralene som er i fjellet har instrumentell, økonomisk verdi for de utenforstående, og derfor må fjellet uthules og formes slik at menneskene kan utvinne disse mineralene. Mineralene og tjæra ses som en ressurs for mennesket, og derfor overstyrer menneskenes behov for mineraler og tjære hensynet til fjellet og naturmiljøet, og de utenforståendes holdninger til naturmiljøet trekkes dermed ytterligere mot den antroposentriske polen i NatKul-matrisen.

På dette perspektivet skiller Jeans holdninger seg fra de andre utenforståendes holdninger. Dette kommer tydelig frem i Mikael A. Reinberg sitt brev til Jeans far Baron:

*« [...] We are delighted to inform that your son has finally arrived [...] eager to tell his opinion about our endeavors. We appreciate his visions, absolutely! We just want to make sure that you are aware of these plans to end the prospects, and close the tunnels, to protect the natives' «sacred mountain». This does not match with the plans we have discussed so far. [...]» (4:54:27 – 4:54:31)*

Planene som Mikael skriver om, er Jeans planer. Jean skriver om hva han tenker i et brev til Marie, kalt «minerals»:

*«I know you don't approve of my father's motives for sending me here. You wanted to respect the natives: rather learn than steal from them. [...] If I find any valuable resources, my father will never even know. I honor the natives and their right for this sacred land. And I honor your wishes. Always.» (4:51:47 – 4:51:51)*

Brevene viser at Jean ikke synes det er riktig at de utenforstående tar seg til rette i områdene rundt Siida. Jeans uttrykk i brevet til Marie kan kobles til dypøkologien, der fjellet trenger beskyttelse mot menneskene, og tanken er følgelig også økosentrisk ved at den setter naturen og miljøet i sentrum (Vold, 2019, s. 386). Brevet kan på en annen side også uttrykke en sosialøkologisk tanke, siden Jean, på samme måte som sosialøkologien, kobler de utenforståendes dominans over naturen til en dominans over de samiske karakterene i Siida. Áilu gir i første kapittel uttrykk for at han savner tiden der naturen ikke var preget av de utenforstående sin virksomhet i Siida-området (15:11 – 15:28). Siden Áilu og resten av reindriftsfamilien i utgangspunktet ikke ønsker slik virksomhet i området, tolker jeg derfor Jeans holdninger som økosentriske, selv om den også kan ses som sosialøkologisk. Jean kjemper for en endring i de utenforståendes virksomhet der naturmiljøet har egenverdi og bør

vernes, og mennesket er en del av den helhetlige økosfæren. Derfor trekkes Jeans holdninger mot den økosentriske posisjonen i NatKul-matrisen.

Når det kommer til den vertikale akse i NatKul-matrisen, vil jeg kun plassere Jean, ettersom han har en større rolle i narrativet enn resten av de utenforstående, noe som gir meg et grunnlag for å foreta en slik plassering. I kapittel tre, under oppdraget der Áilu skal finne Angelica-planten som skal kurere Mihkkal, møter Áilu på Nana og Suonjar utenfor leiren til Jean. I dialogen med Suonjar, kommer det frem at Jean har problemer i møte med Siidas ugjestmilde naturmiljø:

Suonjar:

*«I hope this disease is nothing contagious! Dear Jean would be in big trouble. He is not like us! He is more exposed to ... dying.»*

Áilu:

«...»

Suonjar:

*«It's true! Remember when he almost froze to death last winter [...] I have saved his life a dozen times by now and he hardly knows it!» (1:03:33 – 1:03:58)*

Dialogen med Suonjar viser at Jean sliter med å takle det ugjestmilde naturmiljøet i Siida, særlig på vinterstid. På denne tiden fremstår ikke naturmiljøet som et harmonisk sted, og er dermed problematiserende, særlig for Jean som ikke er vant til et slikt naturmiljø. Dette kommer også frem i to av brevene i Jeans journal. I brevet «Skábma», som kan oversettes til mørketid<sup>13</sup>, skriver Jean at vinteren er «hard og utilgivelig» (4:52:11 – 4:52:13, min oversettelse), og i brevet «Sabehat», som kan oversettes til ski<sup>14</sup>, skriver Jean at vinteren «endelig nærmer seg slutten» (4:52:22 – 4:52:24, min oversettelse).

Jean kjemper imidlertid for samenes rett til det han omtaler som «sacred land» (4:51:49 – 4:51:51). Dette viser at selv om naturmiljøet for Jean oppleves som sublim og fryktinggytende, ser han fremdeles en stor verdi i naturmiljøet, og dette er også med på å forhøye hans sansemessige inntrykk av områdene rundt Siida, som han selv uttrykker «ikke

---

<sup>13</sup> Skábma (subst.) (nordsamisk) – mørketid (subst.) (norsk).

<sup>14</sup> Sabehat (subst. Nominativ, flertall) (nordsamisk) – ski (subst.) (norsk).  
(Antonsen, Trosterud & Eskonsipo, 2013-2022)

kunne vært lenger unna sivilisasjonen» (4:50:04 – 4:50:06, min oversettelse), slik Jean er vant til. Dette viser at selv om naturmiljøet for Jean på mange måter er farlig og skremmende, har han også en respekt og ærbødighet overfor det storslåtte naturmiljøet som omgir Siida. Dermed kan Jean også beskrives med en feirende holdning til naturmiljøet.

#### 4.4 Tolkning i lys av samisk naturforståelse

I denne delen av analysen ønsker jeg å se nærmere på de samiske karakterene og hvordan lesningen av deres holdninger blir annerledes når man ser disse i lys av teori om samisk naturforståelse. Siden de fleste karakterene i spillet er samiske, er man nødt til å forstå dem ut ifra en samisk kulturell kontekst, der den samiske naturforståelsen står sentralt.

Spilldesigneren setter tidlig fortellingen inn i en samisk kulturell kontekst. *Skábma* begynner med en filmscene der det bortkomne reinsdyret rømmer fra reinsdyrsinnhegningen og ser seg litt omkring i Siida (0:05 – 1:48). Mens reinsdyret beveger seg rundt, kan spilleren høre en kort beretning om samene og hvordan de lever. Beretningen kommer fra en ukjent fortellerstemme:

*«We, Sámi, children of the sun. Our lives intertwine with the rhythm of nature. Beat after beat. From the endless Midnight Sun to the sunless Polar Night. We see the changes and adapt. We observe and listen. But if we ever lose that rhythm. If we stop hearing the nature around us, we will be no more.»* (1:00 – 1:48)

Sitatet beretter om samene som integrerte i naturen. Den indikerer også en subjektforståelse av naturen der menneskene lytter til og observerer elementer i naturen, som dyr, planter og naturmiljøer. De to siste setningene viser til hva som vil skje dersom man går bort fra dette tette forholdet til naturen. Dette er utgangspunktet for narrativet i *Skábma*. De utenforstående som har kommet til Siida-området har ikke den samme forståelsen og «rytmen» med naturen. Dette fører til ulykken i tjæreverket, som videre fører til at menneskene, dyrene, plantene og naturmiljøet blir utsatt for sykdommen som Rotthu slipper ut i Siida.

Handlingen i *Skábma* kan leses som en allegori på den naturkrisen verden står overfor i dag. Naturkrisen er et begrep som benyttes om det økende tapet av naturmangfold og økosystemtjenester, altså ressurser som økosystemer kan tilby mennesket, som følge av menneskelig aktivitet. Årsaker til dette er blant annet lokale inngrep i naturen og rovdrift på arter (Halleraker, 2023). I *Skábma* har de utenforstående påført naturen de lokale inngrepene, og siden også drevet rovdrift på naturressurser, særlig mineraler i gruvene og trær ved tjæreverket.

For samene, ifølge sitatet over fra den eksterne fortelleren, er det naturen som setter premissene for hvordan man skal leve, og menneskene må tilpasse seg naturen og ikke motsatt. Naturen og miljøet er i sentrum, og mennesket, i den samiske naturforståelsen, inngår kun som en del av naturen. Siden forholdet til samene i Siida blir uttrykt på denne måten, kan vi anta at forholdet deres til dyr, planter og naturmiljøer bør posisjoneres mot den økosentriske posisjonen i NatKul-matrisen, men hvordan kan forholdet karakterene har til dyr, planter og naturmiljøer forstås i lys av samisk naturforståelse?

#### 4.4.1 Reindriften og resiprositetsforholdet til dyrene

Både i forbindelse med Áilu og Áhkkus holdninger til dyr, har jeg nevnt deres forhold til reinsdyr. Samene i Siida lever av reindriften, og jeg har i andre del av analysen tolket reinsdyrene til å ha instrumentell og økonomisk verdi for samene i Siida, men at dette må ses i sammenheng med samene i Siida sitt vitale behov, og bør dermed ikke forstås antroposentrisk. Som nevnt kan man spore tamrein helt tilbake til 1200-tallet (Brøndbo, 2018), og dette er dermed også et samspill mellom menneske og dyr som har foregått over lang tid. I motsetning til Nanas harer, er ikke disse reinsdyrene født fri, men har vært tamme i generasjoner. De ville ikke klart seg i det fri på samme måte som harene. Reindriften bør ses i sammenheng med resiprositetsforholdet som er mellom samene og reinsdyrene. Helander-Renvall beskriver dette resiprositetsforholdet mellom samene og reinsdyrene, som virker ved at menneskene gir reinsdyrene beskyttelse og til gjengjeld tar reinsdyrene vare på mennesket, i den grad de dekker menneskets behov for næring (Helander-Renvall, 2010, s. 50). I *Skábma* kommer dette resiprositetsforholdet til syne ved at samene i Siida beskytter reinsdyrene mot rovdyr som ørn (3:15 – 3:21), ulver (12:03 – 12:15) og plager som mygg og sykdom. Til gjengjeld dekker reinsdyrene blant annet Siida-samenes behov for næring, tak over hodet og redskaper. Siden gjensidigheten går tett sammen med subjektforståelse og samenes materielle og spirituelle rom, vil jeg også utdype resiprositetsforholdet i de følgende delkapitlene.

#### 4.4.2 Subjektforståelse av dyr, planter og naturmiljøer

Denne lyttende holdningen som den eksterne fortelleren impliserer (se 4.4) kan knyttes til samenes forståelse av dyr, planter og naturmiljøer som kommunikative subjekter i naturen. Forståelsen av dyr som subjekter kommer først og fremst til syne ved Áhkkus kommunikasjon med fuglene. Áhkku får varsler fra fuglene ved at fuglene viser seg for henne ved bestemte tider av døgnet eller i ulike situasjoner (55:08 – 55:23). Her fremstilles fuglene som subjekter for Áhkku ved at hun inntar den lyttende posisjonen i forholdet til fuglene. Det



bortkomne reinsdyret kan også tolkes til å opptre som et subjekt som kommuniserer med Áilu. Áilu treffer det bortkomne reinsdyret på utsiktspunktet. Like før filmscenen der Áilu og reinsdyret kastes ned i fjellsprekken, står reinsdyret vendt ut mot tjæreverket som ryker i bakgrunnen (se skjerm bilde 15). I det filmscenen initieres, står reinsdyret og ser utover mot naturmiljøet der røyken stiger (14:37 – 14:42). Reinsdyret virker urolig og Áilu forsøker å roe den ned. Reinsdyret roer seg så fort Áilu stryker den over hodet (14:50 – 15:05). Det bortkomne reinsdyret og Áilu ser deretter utover mot tjæreverket. Áilu sier så til reinsdyret:

*«Yeah, I know... The place is not the same anymore... Does that worry you?» (15:17 – 15:28)*

Áilu forstår uroen som reinsdyret viser, og svarer i henhold til hvordan reinsdyret uttrykker seg. Han antar at det er på grunn av endringer i naturmiljøet at reinsdyret ser urolig utover naturmiljøet. Denne lyttende holdningen viser til subjektforståelsen som er mellom menneske og dyr i *Skábma*.



Skjerm bilde 15: Det bortkomne reinsdyret ser utover naturmiljøet, mot tjæreverket. Fra "Skábma - Snowfall", av Auranen & Cengiz, 2022.

Naturmiljøet, som det bortkomne reinsdyret står og ser utover, kommuniserer også med samene i Siida. Nergård (2002) uttrykker at ulike samiske naturmiljøene har sine voktere (s. 141). Vokteren kan fungere som et kollektivt påbud om å ikke forsyne seg for grådig av naturressursene som naturen tilbyr (Nergård, 2002, s. 141), men også for å varsle om farer (s. 146). Kommunikasjonen mellom samene i Siida og naturmiljøet foregår både som fysiske

varsler i form av tjæra som sprer seg langsomt i naturmiljøet, men også som det Helander-Renvall (2010, s. 50) kaller for en mytisk diskurs. Denne kommer blant annet til syne i Áilus drømmer. I prologen forteller Áilu om at han den siste tiden har sovet dårlig og slitt med mareritt (4:40 – 4:45). I dialog med Suonjar forteller Áilu at marerittene har blitt verre (8:53 – 8:57). Om man ser Áilus dårlige søvn og mareritt i lys av det Helander-Renvall (2010) kaller en mytisk diskurs, der naturmiljøet kan kommunisere med mennesker gjennom drømmer, tolker jeg det som at dette kan være et varsel fra naturmiljøet, fra områdene rundt fjellet ved kobbergruvene og tjæreverket. I fjellområdet har de utenforstående, over lengre tid, forsynt seg grådig av naturressurser på en måte som ikke er bærekraftig. På samme måte som Nergård (2002, s. 141) viser til at vokteren av fiskevannet sier ifra om noen forsyner seg for mye av fisken, sier naturmiljøet rundt Siida ifra at det har nådd sin tålegrense, både gjennom spilllets dystopiske plot, og gjennom den mytiske diskursen mellom naturmiljøet og Áilu.

Slik jeg tolker subjektforståelsen av naturmiljøene i *Skábma*, oppfatter jeg det også her som et slags resiprositetsforhold mellom naturmiljøet og samene. Samene har mulighet til å utnytte seg av de ressursene som naturmiljøene tilbyr, men naturmiljøet sier også ifra når menneskene forsyner seg for grådig. Et slikt gjensidig forhold indikerer et likeverdig forhold mellom menneskene og naturmiljøet. Kommunikasjon med naturmiljøene og forståelsen av naturmiljøene som subjekter, viser at det er et tett og positivt forhold mellom menneske og naturmiljøet, selv om kommunikasjonen kan varsle om negative impulser som overutnyttelse av naturens ressurser.

Áilus subjektforståelse av trærne er den mest fremtredende subjektframstillingen av naturen i *Skábma*. Enkelte av trærne fremstilles, som tidligere vist, som egne karakterer med navn og personlighet. I kraft av sin posisjon som noaide, inntar Áilu både en lyttende og spørrende rolle overfor en del av trærne han møter. Áilu varsler trærnes ånd om at de bør flytte til et nytt tre, mens trærne i flere tilfeller gir Áilu nyttig informasjon som hvor han skal gå videre. Samhandlingen mellom Áilu og trærne kan omtales som et gjensidig forhold ved at Áilu tar en lyttende rolle fremfor en kontrollerende hierarkisk rolle. For Áilu er han og trærne likeverdige former for liv, og de bør beskyttes mot sykdommen som er i ferd med å ramme Siida-området.

#### 4.4.3 Bærekraft – samenes materielle og spirituelle rom

Samene i Siida lever ikke bare tett på naturen, men de bor i naturen, og anser seg selv som en integrert del av naturen. Levemåten kan beskrives som «dwelling», en levemåte der menneske

og omgivelser inngår i et komplekst og dyptgripende samspill over lang tid (Kjelen, 2019, s. 3). Som en integrert del av naturen, er samene i Siida stadig nødt til å krenke plantenes og dyrenes integritet. Som jeg har vist i analysens andre del, benytter Áhkku seg av flere planter og nyttevekster, både for medisinsk bruk, praktisk bruk og til mat (se 4.3.2.2). At plantene blir brukt på denne måten bør ikke anses som instrumentelt og antroposentrisk, men som en strengt nødvendig del av det livet som Áhkku og de andre samene i Siida lever. Forskjellen mellom et antroposentrisk, instrumentelt perspektiv og et økosentrisk perspektiv er nødvendigheten og måten Áhkku og de andre bruker plantene på.

Jeg vil knytte bruken av planter til det Nergård omtaler som det materielle og spirituelle rom. Det materielle rommet baserer seg på den grunnleggende innsikten samene har til naturen, mens det spirituelle baserer seg på en erkjent begrensning i denne innsikten (Nergård, 2019, s. 13). Det materielle rommet i samisk tradisjonell kunnskap handler, slik jeg forstår det, om hvordan man kan nytte ressursene naturen tilbyr på en måte som er bærekraftig, mens det spirituelle rommet handler om at man ikke vet hvor grensen for naturens bærekraft går. Siden man ikke kjenner denne bærekraftsgrensen, må man lytte til naturen. Innsikten gir Áhkku mulighet til å sanke Angelica-planter til medisinsk bruk, kjuker til myggmiddel og molter til mat og næring. Samene i Siida hever seg ikke over naturen, men høster av det naturen tilbyr på en bærekraftig måte. Dette kommer til syne ved at når Áilu plukker Angelica-planten, plukker han kun det han trenger. Det står igjen mange Angelica-planter etter at Áilu har forsynt seg (1:21:28 – 1:21:38). Kjukene fra grantrærne nevnes kun i et brev fra Jean sin journal (4:50:34 – 4:50:36), men siden skogene er fulle av bartrær, og sopp for øvrig, kan man regne med at det er mange kjukesopper i skogen. Molteplassen til Áhkku er hun mer bekymret for. Det kan tenkes at det ikke er mange slike molteplasser, og at hun derfor uttrykker en bekymring for denne plassen når hun merker at sykdommen sprer seg i skogen (1:36:54 – 1:37:06).

Mellom samene i Siida og plantene kan det beskrives et resiprositetsforhold der menneskene får nytte seg av plantene innenfor en bærekraftig grense. I tilfellet med trærne som Áilu snakker med, innebærer resiprositetsforholdet også å respektere plantenes integritet, blant annet ved å varsle dem ved å banke tre ganger med den avstumpede siden av øksa før man hogger (1:25:49 – 1:26:07). Samenes resiprositetsforhold med plantene og det materielle og spirituelle rommet for sanking, bidrar til en helhetlig forståelse mellom elementene som utgjør økosystemet i Siida, der både planter og mennesker er likeverdige former for liv.

Ser vi til resiprositetsforholdet mellom de samiske karakterene og reinsdyrene i Siida, ser vi særlig utnyttelse av naturens materielle rom. Jean beskriver i et brev i journalen sin at samene i Siida ikke lar noe av reinsdyret gå til spille: skinnet brukes til klær og telt, bein til piler, skjeer og dekorasjon, scener brukes som tråd og melk og blod drikkes, samt at reinsdyrene tilbyr bærehjelp når det er tid for å skifte beiteområde (4:50:58 – 4:51:02). Utnyttelsen av hele reinsdyret viser en bærekraftig og respektfull utnyttelse av alt dyret tilbyr mennesket. Selv om reinsdyret kan beskrives som instrumentelt verdifullt for samene i Siida, er det også, som tidligere nevnt, en nødvendig del av levemåten til samene i Siida, som i lys av samisk naturforståelse bygger på et gjensidig forhold. Når reinsdyrene først må bøte med livet, utnytter samene alt det materielle som reinsdyret kan tilby.

#### 4.4.4 Lesingen av spillfortellingen i lys av samisk naturforståelse

Til slutt i dette delkapittelet ønsker jeg å drøfte i hvilken grad lesningen av spillfortellingen i lys av samisk naturforståelse skiller seg fra lesningen av spillfortellingen ved hjelp av NatKul-matrisens posisjoner.

Når man leser spillfortellingen i lys av samisk naturforståelse, leses spillfortellingen i lys av andre begreper enn det en gjør når man leser spillfortellingen i lys av NatKul-matrisens posisjoner. Den samiske naturforståelsen er vid og kompleks, og forståelsen av spillfortellingen kunne vært annerledes om jeg tok utgangspunkt i andre elementer fra den samiske naturforståelsen. Jeg har i min lesning tatt utgangspunkt i samenes resiprositetsforhold til naturen, subjektsforståelse av naturen og det materielle og spirituelle rom. I lesningen av spillfortellingen ved hjelp av NatKul-matrisens posisjoner, har jeg lest spillfortellingen ved hjelp av helt andre begreper, og lesningen blir derfor noe ulik enn ved hjelp av elementene fra den samiske naturforståelsen.

Ved å se på karakterenes holdninger gjennom NatKul-matrisen, blir man raskt oppmerksom på en rekke aktiviteter, handlinger og utsagn som de samiske karakterene gjør og sier som kan oppfattes som antroposentriske. Dette gjelder særlig mot reinsdyrene i innhegningen, nyttelsen av trær og andre planter, samt hareholdet i bosetningen. Ved å nyansere disse observasjonene gjennom dypøkologisk teori og se dem i lys av samenes tradisjonelle naturforståelse, som kan beskrives som kompleks og i et samspill med naturen rundt seg, kan flere av disse aktivitetene anses som helt nødvendige som følge av levemåten, og bør dermed ikke forstås antroposentrisk. Selv om utnyttelse av naturressurser, drift og forvaltning av reinsdyr er en nødvendig del av livsformen og ikke bør anses å være antroposentrisk, viser det

heller ikke til en økosentrisk måte å forstå mennesker, dyr, planter og naturmiljøer som helhetlige deler av økosfæren, og likeverdige former for liv. Samene i Siida tar, sett i lys av begrepsforklaringene bak NatKul-matrisens posisjoner, kontroll over reinsdyrene og felt med bærbusker, og frihet til sanking av planter de trenger. I forholdene mellom disse har mennesket utvilsomt den hierarkiske kontrollen, men som en del av naturen handler det om å dekke vitale behov slik at man kan overleve.

Ser vi derimot til den samiske naturforståelsen, ser man en likeverdighet og helhet i levemåten som portretteres i den samiske tradisjonelle kulturen som man finner i Siida. Gjennom å se på forholdet mellom menneske og dyr som gjensidige, der menneskene beskytter reinsdyrene mot rovdyr, sykdom, og gir dem mat og generell velferd, mens reinsdyrene gir menneskene næring, skinn, tråd og beinmateriale, ses begge som likeverdige hverandre, og både mennesker og reinsdyr som en del av en helhetlig forståelse av naturen. Resiprositetsforholdet forutsetter en subjektsforståelse av naturen, der dyr, planter og naturmiljøet kan fremstå som egne aktører, på lik linje som mennesker. Samene er observante og lytter til hva disse karakterene kan formidle. Fuglene gir Áhkku tegn om dårlig nytt, mens Áilu blir varslet av naturmiljøet i drømmene sine, gjennom en mytisk diskurs. Nødvendigheten av å forsyne seg av det naturen har å tilby kan kobles til naturens materielle og spirituelle rom. Samene kan forsyne seg av naturen så lenge det er innenfor naturens tålegrense, og det er dermed viktig at man følger med på tegnene som aktørene i naturen viser dem, som kan fortelle om hvor denne grensen ligger. Den samiske naturforståelsen viser til et helhetlig forhold der alle deler av naturen har egenverdi som en del av økosfæren, der mennesket inngår som en del av denne, og har ingen hierarkisk kontroll over de andre delene av naturen.

Når man leser spillfortellingen med to ulike sett med begreper og perspektiver, får man også ulike lesninger av spillfortellingen. Gjennom analyse, både ved hjelp av NatKul-matrisen og teori om samisk naturforståelse, har jeg kunnet tolke og nyansere karakterenes forhold til dyr, planter og naturmiljøer med utgangspunkt i ulike perspektiver. I neste kapittel vil jeg oppsummere hva jeg har funnet ut, og svare helhetlig på oppgavens problemstilling.

## 5 Oppsummering, funn og konklusjon

Gjennom analyse av hvordan dataspillet fortelling er bygd opp narrativt og ludisk og analyse av samhandlingsmuligheter mellom spilleren/spillkarakteren og dyr, planter og naturmiljøer, har jeg svart på det første forskningsspørsmålet. Det andre forskningsspørsmålet har jeg svart på ved å analysere holdninger et utvalg av de sentrale karakterene uttrykker til dyr, planter og naturmiljøer i et økokritisk perspektiv ved hjelp av NatKul-matrisen. For å svare på det tredje forskningsspørsmålet, har jeg analysert karakterenes holdninger i lys av en samisk naturforståelse. I det følgende vil jeg oppsummere hvordan forholdet mellom de ulike spillkarakterene og dyr, planter og/eller naturmiljøer blir fremstilt i spillfortellingen, samt peke på noen tendenser jeg har observert underveis i analysen. Siden det går et klart skille mellom de samiske karakterene og de ikke-samiske karakterene, vil jeg i oppsummeringen først slå sammen oppsummeringen av forholdene hos de samiske karakterene, før jeg til slutt ser på forholdene som kommer til uttrykk hos de utenforstående.

### 5.1 De samiske karakterenes forhold til dyr, planter og naturmiljøer

#### 5.1.1 Dyr

Både Áilus og Áhkkus forhold til dyr har jeg tolket gjennom holdninger de uttrykker til reinsdyrene i Siida. Sett i lys av antroposentrismen, finnes det elementer ved både Áilus og Áhkkus forhold til reinsdyrene som kan beskrives som antroposentriske, blant annet at de har et instrumentelt forhold til reinsdyrene ettersom de nyttes som mat, drikke og redskaper. For Áhkku har reinsdyrene også en økonomisk verdi, da de bidrar til at reindriftsfamilien kan betale skatt til kongen. Likevel bør forholdet mellom Áilu og Áhkku forstås i lys av samisk naturforståelse, ettersom de begge er samiske. Da kan forholdet forstås som gjensidig, der både Áilu og Áhkku passer på at reinsdyrene lever godt, beskyttet mot rovdyr og sykdom, mens reinsdyrene dekker Áilu og Áhkkus, samt de andre samiske karakterenes, behov for mat, drikke, tak over hodet, klær og redskaper. De er gjensidig avhengig av hverandre, og de er alle deler av det helhetlige økosystemet. Dette kommer også til syne gjennom Áhkkus mytiske diskurs med fuglene, som advarer henne om dårlig nytt. Jeg mener derfor at Áilu og Áhkkus forhold til dyr kan beskrives som økosentrisk. Det nære, positive og feirende forholdet Áilu og Áhkku har til reinsdyrene, fører på en annen side til et problematiserende forhold til rovdyr som truer både reinsdyrene og menneskene i området.

Jeg har også pekt på forholdet karakterene har til harene som Nana holder fanget i Siida. Áilu oppfordrer Nana til å slippe løs harene i stedet for å holde de fanget, og han bidrar også til at

Nana reflekterer over hvorfor hun holder harene fanget. Áilu indikerer at harene er født fri og bør leve fri, beskyttet fra fangenskap, og dermed kan hans forhold til harene beskrives som økosentrisk. Hos Nana har jeg pekt på at hennes intensjon om å ta vare på harene viser til en økosentrisk orientering rundt hennes holdninger til harene. Nana holder riktignok harene fanget, noe harene gir uttrykk for at de ikke ønsker i beskrivelsene av dem. Nana har selv mistet moren sin, og ettersom harene tilsynelatende har mistet sin mor, tar Nana på seg en morsrolle for harene. Dette er både et tegn for hennes omsorg for harene, men jeg har også pekt på at det kan virke å skulle dekke for hennes egne emosjonelle behov. Dette kan i utgangspunktet tolkes som antroposentrisk, da harene har instrumentell verdi for Nana. Hun endrer derimot holdning under en dialog med Áilu. Nanas forhold til dyrene for øvrig har en økosentrisk orientering. Når Nana frykter for harene som har rømt, er det mennesket hun frykter mest at skal få tak i harene, og hun skiller ikke mellom dyr, trær og mennesker når hun forteller om alle som har blitt syke i Siida.

### 5.1.2 Planter

Forholdet Áilu har til planter fremstilles først og fremst i møte med trærne han kan kommunisere med. Áilu viser dem respekt ettersom han både varsler dem om sykdommen som sprer seg, men også i form av at han varsler trærne før hogst. Dette viser til respekten Áilu har for trærnes integritet, og som likeverdige aktører i naturen, ettersom trærne skal rekke å kunne manifestere seg i et annet materielt tre. Både Áilu og Áhkku utviser et forhold til Angelica-planten som kan beskrives som instrumentelt og følgelig antroposentrisk, men dette må ses i sammenheng med levemåten til Áilu og Áhkku, der de er nødt til å nytte seg av denne planten for å dekke vitale behov. I lys av samisk naturforståelse, bør ikke nytten av plantene beskrives som instrumentell, men som en del av naturens materielle og spirituelle rom. Dette innebærer at både Áilu og Áhkku kan nytte seg av plantene, men at det kan innebære en begrensning, og nyttelsen bør foregå på en bærekraftig måte. Gjennom subjektforståelsen Áhkku har til fugler, og som Áilu har med trærne og naturmiljøet, kan man anta at de ser etter tegn på denne grensen. Jeg vil derfor argumentere for at Áhkkus og Áilus forhold til planter kan betegnes som økosentrisk. Begge karakterene anerkjenner plantenes egenverdi, og ser på de som viktige og likeverdige aktører i naturen.

Både Áilu og Áhkku kan anses å ha et feirende forhold til plantene. Áilu får et nært og positivt forhold til enkelte trær, som han i kraft av sin posisjon som noaide kan kommunisere med. Trærne minner Áilu på en tidligere avtale mellom trær og mennesker, der menneskene varsler trærne ved å dunke tre ganger med øksens avstumpede side før de hogger i treet, slik

at treets ånd kan finne seg et nytt materielt tre. Både Áilu og Áhkku er med på denne avtalen, og viser en respekt og likeverd overfor trærne, samt et positivt forhold. Áhkku viser generelt en stor interesse for planter og nyttevekster, og har et positivt forhold til disse. Nanas forhold til planter har ikke vært analysert i oppgaven.

### 5.1.3 Naturmiljøer

Áilus forhold til naturmiljøet blir fremstilt i møte med de utenforståendes forulemping av skogen. Her kommer Áilus holdninger tydelig frem, da han sterkt misliker måten de utenforstående tar seg til rette i naturmiljøet, som brukte å være «untouchable», som Áilu uttrykker det (Auranen & Cengiz, 2022). Áilu mener at skogen må beskyttes mot den menneskelige aktiviteten som fører til forsøpling og forulemping, og hans forhold til denne delen av naturmiljøet er følgelig økosentrisk. Jeg har også pekt på noen uheldige hendelser som følge av Áilus bruk av skytsåndenes ferdigheter, der naturmiljøet blir påvirket. Ettersom dette blir gjort som en følge av å nå spillets mål, som innebærer å gjenopprette balanse i naturen, bør Áilus forhold til naturmiljøet fremdeles betraktes som økosentrisk.

På den vertikale akse, kan Áilus forhold til naturmiljøet både ses som problematiserende og feirende. Det problematiserende forholdet ses igjen i spillets dystopiske plot, der Áilus familie, boplass og naturen de bebor står i fare i møte med sykdommen som Rotthu sprer i naturmiljøet. Den delen av naturmiljøet som nordlyset utgjør har Áilu også et problematiserende forhold til, ettersom nordlyset kan angripe Áilu og fremstår som voldsom og ødeleggende. Áilu uttrykker også en nostalgisk lengsel etter naturmiljøet som noe rent og urørt når han og det bortkomne reinsdyret ser utover mot tjæreverket fra utsiktspunktet. Det problematiserende forholdet som Áilu har til den delen av naturmiljøet som tjæra utgjør, viser også et feirende forhold til den delen av naturmiljøet som tjæra forhindrer å gro. Áilu har også en kommunikasjon med naturmiljøet, som viser Áilu veien fremover mot det endelige målet. Dette forsterker Áilus opplevelse av sine omgivelser, og peker på et feirende forhold mellom han og naturmiljøet.

Nana har et forhold til naturmiljøet som kan beskrives som feirende. Siden hun ikke har mange jevnaldrende lekekamerater i Siida-området, blir naturmiljøet Nanas fremste lekekamerat og -grind. Mihkkal og Áhkku forsøker å begrense Nanas bevegelsesfrihet i møte med naturmiljøet, men det hindrer ikke Nana i å utforske og leke her. Forholdet Nana har til naturmiljøet, kan knyttes til Rousseaus danningsteori, der naturmiljøet ses på som det beste stedet for barns oppvekst og danning. Nana er et omsorgsfullt menneske, noe hun viser



overfor dyr og andre i Siida. Selv om harene gir uttrykk for at de ønsker å rømme, er det en hare som står igjen, som peker på et nært og positivt forhold mellom Nana og haren, som viser til den feirende posisjonen i matrisen.

Både Áilu og Nana opptrer som runde og dype karakterer i spillfortellingen. De møter begge på prøvelser og utvikler identitet gjennom narrativet, noe som Wicklund omtaler som et «grunnmønster i barnelitteraturen» (2022, s. 184). Áilu oppnår innsikt i den åndelige og økologiske verden gjennom sin rolle som noaide. Han blir også satt på store prøvelser, som bidrar til at han utvikler identitet gjennom spillets narrativ. Nana får mindre innsikt enn Áilu, men blir også satt på store prøvelser da resten av familien i Siida blir syke. Hun tar ansvar og viser omsorg, både for dyr, trær og mennesker.

Forholdene som de samiske karakterene har til dyr, planter og naturmiljøer kan altså stort sett beskrives som økosentriske når man ser dette forholdet opp mot elementene jeg har lagt vekt på i den samiske naturforståelsen. Siden narrativet i *Skábma* utspiller seg på 1700-tallet, har jeg tillagt de samiske karakterene en tradisjonell samisk naturforståelse. I denne forståelsen anser samene seg som integrerte i naturen, og for at de skal kunne leve integrert med naturen, er de helt avhengige av å forstå og leve helhetlig, side om side med de andre aktørene i naturen. Det er derfor dyr, planter og naturmiljøet blir tillagt en subjektsforståelse og menneskene inngår i et resiprositetsforhold med disse. Den tradisjonelle forståelsen gir samene tilgang til naturens materielle goder, så lenge det foregår innenfor en grense som kan kalles bærekraftig. De samiske karakterene i *Skábma*, som lever i et tradisjonelt samisk samfunn har et grunnleggende økosentrisk forhold til naturen, selv om noen aktiviteter, ved første øyekast, kan virke antroposentriske. Karakterene anerkjenner mennesket som en del av økosystemet som de deler med dyr, planter og naturmiljøer, både levende og ikke-levende. De søker å forstå naturen på en helhetlig måte, og forstår alt liv innenfor dette økosystemet som likeverdig.

## 5.2 Jean og de utenforståendes forhold til planter og naturmiljøer

Gjennom Áilus dialoger med Jean, objekter man finner i spillets verden, samt Jeans egne brev i sin journal, kan man beskrive Jeans forhold til planter. I spillets verden finner Áilu valmuer, en fremmed art som Jean har plantet i områdene rundt Siida, og som nå truer floraen i Siida. Jean har hovedsakelig plantet valmuen for å minnes en kvinne han skriver brev til i Frankrike, men også for å teste plantens overlevelsessevne. For Jean har planten en verdi, men først og fremst fordi den er verdifull for han, både følelsesmessig og i forbindelse med forskningen, og

forholdet kan følgelig betraktes som antroposentrisk. Angelica-plantens medisinske egenskaper gjør Jean meget begeistret, men dette er først og fremst på grunn av muligheten for økonomisk vinning som gjør planten verdifull for Jean, og forholdet må betraktes som antroposentrisk.

De utenforståendes virksomhet i Siida-området baserer seg kun på utnyttelse av trærne i området for å utvinne tjære. Plantene har utelukkende en verdi som en ressurs for mennesket, og forholdet er følgende antroposentrisk.

Utnyttelsen av trærne foregår i så stor grad at forholdet de utenforstående har til naturmiljøet også må anses som antroposentrisk. Overforbruket av naturressursene, både i gruvene og i skogen danner hele grunnlaget for spillets plot, og at sykdommen får spre seg. De utenforstående forulemper skogen, fjellet og områdene rundt, som indikerer et syn der naturmiljøet ikke har egenverdi, men først og fremst verdi som ressurser for mennesket.

Her skiller Jeans syn seg fra de andre utenforstående. Han ønsker å legge ned virksomheten i området for å «hedre samenes rett til det hellige land» (4:51:49 – 4:51:52, Carrot Helper, 2022, min oversettelse). Selv om Jean peker på at det er samenes rett til landet og ikke landet i seg selv som bør respekteres, indikerer det likevel en beskyttelse av naturmiljøet mot menneskenes aktivitet og en økosentrisk orientering i hans forhold til naturmiljøet. Denne beskyttelsen viser også til et positivt forhold til naturmiljøet fra Jeans side. I følge Suonjar sliter Jean i møte med det sublime, fryktinngytende naturmiljøet, men likevel hever dette Jeans sansemessige inntrykk av naturmiljøet, og han har følgelig også et feirende forhold til naturmiljøet.

Jean og de utenforståendes forhold til planter og naturmiljøer kan altså stort sett anses som antroposentrisk, med unntak av at Jean skiller seg fra de andre utenforstående i sitt forhold til naturmiljøet, som kan anses som økosentrisk.

### 5.3 Antroposentrisme i tradisjonell samisk naturforståelse?

Forholdet mellom spillkarakterene, dyr, planter og naturmiljøer har tatt utgangspunkt i posisjonene i NatKul-matrisen, for å kunne se om menneskene har et nært og harmonisk forhold til disse naturelementene eller om de anses som skremmende og uharmoniske deler av naturen, om menneskene setter sin egen verdi over naturelementene eller om de anser at dyr, planter og naturmiljøer også har egenverdi, uavhengig hvilken nytte de må ha for mennesket. I analysen, der jeg forsøker å avdekke dette forholdet, har jeg forsøkt å nyansere utdragene som beskriver holdninger og forhold til dyr, planter og naturmiljøer. Flere av aktivitetene og

utsagnene fra de samiske karakterene har jeg diskutert opp mot antroposentrisme-begrepet, altså et menneskesentrert syn der menneskene har egenverdi og det ikke-menneskelige har instrumentell verdi for menneskene (Goga et al., 2018, s. 13). Når jeg har nyansert disse aktivitetene og utsagnene ytterligere, viser det seg at disse ikke bør forstås antroposentrisk, men som en del av levemåten til samene i Siida, som lever som en integrert del av naturen, ut fra den samiske naturforståelsen.

For å beskrive forholdet til Jean og de utenforstående er det imidlertid adekvat å bruke posisjonene fra NatKul-matrisens vertikale- og horisontale akse. Ut fra beskrivelsene av de ulike posisjonene, trenger ikke forholdet å nyanseres ytterligere. Forholdet Jean har til planter kan betraktes som antroposentrisk. Forholdet mellom Jean og naturmiljøene kan i noe større grad betraktes som økosentrisk. For de andre utenforstående arbeiderne derimot kan forholdet til både planter og naturmiljøer i stor grad betraktes som antroposentriske. Hos de samiske karakterene derimot er det en rekke aktiviteter som kan betraktes som antroposentriske om man ser aktivitetene direkte opp mot beskrivelsen av antroposentrisme. Likevel betraktes til slutt forholdet som økosentrisk når det blir nyansert mot dypøkologi og samisk naturforståelse. Ut fra dette ønsker jeg å peke på en tendens jeg har oppdaget i forhold til NatKul-matrisen.

Med unntak av morsrollen som Nana påtar seg for harene hun har funnet i skogen, som jeg har tolket som at hun ønsker å dekke emosjonelle behov hos seg selv, finner jeg ingen forhold hos de samiske karakterene som klart kan forstås som antroposentriske. Nana endrer også sin holdning til å holde harene fanget i dialog med Áilu, og forstår at harene bør slippes fri. På bakgrunn av dette, og den tidligere drøftingen, vil jeg argumentere for at den horisontale aksene i NatKul-matrisen kan fremstå noe unyansert i møte med litteratur som portretterer tradisjonelle samiske kulturer. Siden denne aksene bygger på holdninger eller forhold som enten kan beskrives som menneskesentrerte eller økosentriske, vil en som ønsker å analysere karakterer med bakgrunn i tradisjonell samisk naturforståelse ha problemer med å finne karakterer som har et genuint antroposentrisk forhold til dyr, planter og naturmiljøer. Basert på analysen jeg har gjort av de samiske karakterene, kan ingen av disse anses å ha et antroposentrisk forhold til hverken dyr, planter eller naturmiljøer, og dette er sterkt knyttet til den tradisjonelle samiske naturforståelsen som disse karakterene innehar, og som spillet på flere måter ønsker å fremstille. Siden den samiske naturforståelsen som de samiske karakterene fremstilles med er grunnleggende økosentrisk, blir matrisens horisontale akse

unyansert i møte med disse karakterene, og er ikke tilstrekkelig for å beskrive forholdet deres til dyr, planter eller naturmiljøer.

#### 5.4 Spilleets oppbygging, samhandling, natursyn og plot

Til slutt ønsker jeg å oppsummere hvordan spillet er bygd opp narrativt og ludisk og hvilke samhandlingsmuligheter spilleren har med dyr, planter og naturmiljøer og spillet. Deretter vil jeg drøfte hvordan samhandlingen og oppbyggingen tilrettelegger for de ulike natursynene, og hvordan plottet fremstilles.

*Skábmá* kan beskrives som det Jesper Juul (2002) kaller et progresjonsspill: spilleren må gjennomføre handlinger i en spesifikk rekkefølge for å fullføre spillet. Handlingene kommer i form av oppdrag, både hovedoppdrag, som bidrar til narrative kjerner, og som spilleren må gjennomføre for å komme videre i spillet, men også sideoppdrag, som bidrar til narrative satellitter, som spilleren blir oppmuntret til å utføre, men ikke må utføre. Handlingene spilleren utfører strekker seg over ni kapitler, en prolog og en epilog. Spilleren får definert målet tidlig i første kapittel: spillerkarakteren må stenge kilden til sykdommen som sprer seg i Siida, og gjenopprette balanse i naturen. Løsningen kommer i kapittel ni, når spilleren når sin endelige destinasjon, kilden i tjæreverket, og stenger kilden til sykdommen. Mellom målet blir definert og løsningen på konflikten forekommer, må spilleren utforske spilllets verden, der den narrative informasjonen befinner seg. Den narrative informasjonen får spilleren i samhandling med håndpunkter, øyepunkter og dialogpunkter i spilllets verden, som bidrar til informasjon om hvor spilleren bør gå, og hvordan man bør handle i narrativet. Narrativet er spredt ut i spillverdenen, og både spiller og spillerkarakter må samle inn informasjonen i narrativet for å sette det sammen, og hele narrativet er strukturert rundt reisen som spiller og spillerkarakter gjør sammen.

Samhandlingen som foregår mellom spillerkarakteren og dyr, planter og naturmiljøene, bidrar til å belyse matrisens techne-dimensjon. Spillmediet bidrar til at samhandlingen mellom spilleren og dyr, planter og naturmiljøer gir en bestemt fremstilling av naturelementene. Fremstillingene er laget av mennesker, og er ikke natur i seg selv. Samhandlingen med naturmiljøene kan først og fremst beskrives, ut fra Aarseths narrative spillmodell, som ulike topologiske strukturer, som overordnet kan beskrives som et knutepunkt/oppdragslandskap. Naturmiljøet fremstilles også som statiske, interaktive objekter, i og med at Áilu blant annet kan samhandle med fossen og tjernet fra avstand, som iverksetter en monolog hos Áilu.

Naturmiljøet fremstilles i spillet også som karakterer, både i seg selv ut fra den samiske naturforståelsen, men også nordlyset, som er en grunn karakter.

Reinsdyrene fremstilles i samhandlingen med spillerkarakteren som statiske, interaktive objekter som spilleren kan klappe, og det er knyttet en indre monolog til reinsdyrene i innhegningen. Det bortkomne reinsdyret og harene kan betegnes som grunne karakterer, da disse fremstilles individuelt med egne navn. Det bortkomne reinsdyret er i tillegg tilknyttet en kjernehendelse som foregår i begynnelsen av narrativet, som bidrar til at Áilu møter noaiden som definerer målet i narrativet, mens harene er deler av en narrativ satellitt.

I samhandlingen mellom spillerkarakteren og plantene, fremstilles Angelica-planten som et statisk, ikke-interaktivt objekt og som er en del av en narrativ kjerne. Trærne som Áilu kan samhandle med verbalt, fremstår som dype og runde karakterer, og bidrar som narrative satellitter i narrativet, ettersom Áilu blir oppfordret til å advare disse om sykdommen som sprer seg. Andre planter, som tømmerstokker, opptrer som ludisk rom i spillets verden, i form av lineære korridorer som fremkommer som snarveier eller bruer.

Det er i samhandlingen mellom spillerkarakteren, dyr, planter og naturmiljøer at mye av informasjonen som legger grunnlaget for analysen i denne oppgaven fremkommer. Siden spillerkarakteren i spillet er Áilu, en samisk gutt fra en reindriftsfamilie med et tradisjonelt samisk verdenssyn, er det også gjennom dette synet de ulike inntrykkene spilleren blir møtt med. I møte med trærne, beskrives en del av natursynet som de utenforstående møter trærne med, og det er tydelig at trærne ikke lenger har mye til overs for disse menneskene. Under første møte med Jean, beskriver Áilu Jean som en person som er veldig interessert i dyr og planter (1:04:14 – 1:04:26), men studerer man forholdet Jean har til planter, kan forholdet beskrives som antroposentrisk. De samiske karakterene blir på en annen side fremstilt med et nært forhold til naturen rundt seg. De har et nært forhold til dyrene i form av kommunikasjonen Áilu har med det bortkomne reinsdyret og Áhkku har med fuglene. Med trærne har Áilu konkret verbal kommunikasjon, og Áilu viser trærne respekt og hjelper dem i møte med sykdommen som sprer seg. Áilu kritiserer de utenforståendes bruk av skogen, og lengter etter naturmiljøet uten påvirkning fra de utenforståendes virksomheter i området.

Siden man som spiller først og fremst møter holdninger gjennom den unge samiske protagonisten, blir plottet selvsagt også noe ensidig i fremstillingen av hva som er den «riktige» holdningen å ha i møte med dyr, planter og naturmiljøer. Menneskene som Áilu kritiserer i løpet av spillet hører ikke til i dette området, og omtales dermed som

«utenforstående». De behandler ikke naturen, som Áilu og de andre samene i familien er en integrert del av, med ærbødighet og respekt. Dermed får disse en funksjon som antagonister i spillfortellingen, på lik linje med Rotthu. Som tidligere nevnt kan sykdommen som sprer seg fra Under i Siida-området ses som en allegori på naturkrisen som verden står overfor i dag. De utenforståendes ressursutvinning går i altfor stor grad på bekostning av naturen. Spilletts narrativ fremmer en tanke om at mennesker tar seg for mye til rette i naturen, og hvis ikke vi mennesker «observerer og lytter» eller «stopper å lytte til naturen rundt oss, vil vi ikke lenger være» (1: 29 – 1:48, Carrot Helper, 2022, min oversettelse). Samhandlingen som spilleren har med dyr, planter og naturmiljøene bidrar til å at den rette holdningen å ha til naturen rundt oss er i tråd med den samiske naturforståelsen, der mennesker, dyr, planter og naturmiljøer er likeverdige enheter i det helhetlige økosystemet.

## 6 Avsluttende refleksjoner og videre forskning

I denne oppgaven har jeg funnet ut at det er et klart skille mellom forholdene som de samiske og de ikke-samiske karakterene uttrykker til dyr, planter og/eller naturmiljøer i *Skábma*. De samiske karakterenes forhold kan stort sett beskrives som økosentriske, og både feirende og problematiserende til dyr og naturmiljøer og feirende til planter, mens de utenforstående karakterenes stort sett kan anses å ha antroposentriske forhold til planter og naturmiljøer. Dette funnet er kanskje ikke overraskende, men går man dypt inn i spillfortellingen og den teoretiske konteksten for oppgava, så er det mange elementer og nyanser i disse forholdene som kan diskuteres, noe som jeg synes gjør arbeidet med økokritikk i barne- og ungdomslitteratur veldig interessant og spennende.

Aarseths narrative spillmodell og NatKul-matrisen gir meg gode og dekkende begreper som kan forklare hvordan samhandlingen som foregår mellom spillkarakterene og dyr, planter og naturmiljøer, samt hvordan forholdet mellom disse blir fremstilt. Teori om samisk naturforståelse gir analysen nødvendige perspektiver for å kunne nyansere tolkningen av forholdene som blir beskrevet. Ved å bruke gjennomspillingsvideoen fra Carrot Helper (2022), har jeg kunnet komplementere min egen gjennomspilling med data som kan være oversett. En svakhet med spillmediet er at valg man tar i spillteksten kan gjøre deler av teksten mer tilgjengelig, mens andre deler igjen blir utilgjengelig (Aarseth, 1997, s. 3), og valgene man tar har konsekvenser ved at man kan overse data. Jeg kan derfor ikke utelukke at enkelte narrative eller ludiske elementer i dataspillet kan være oversett. Analysen er gjort med bakgrunn i mine tolkninger og min bakgrunn. En annen leser med en annen bakgrunn, vil kunne tolke spillteksten annerledes. Tolkningene bør likevel være valide med bakgrunn i narrativ spillteori, økokritikk og samisk naturforståelse.

Å gjøre en litterær analyse av dette omfanget har vært krevende, men det har vært veldig interessant å sette seg nærmere inn i narrative elementer i dataspill og undersøke hvilket forhold spillkarakterene har til dyr, planter og naturmiljøer. Selv om oppgaven ikke er didaktisk rettet, tar jeg med meg mange ideer om hvordan dataspill som *Skábma* kan fungere som en del av det skjønnlitterære tekstmangfoldet som elever i grunnskolen skal møte i litteraturundervisningen.

På bakgrunn av analysen jeg har foretatt av *Skábma*, vil jeg argumentere for at dersom rammene legges til rette, kan *Skábma*, som et innslag til litteraturundervisningen, bidra til å dekke flere kompetansemål i læreplanen. Som nevnt i innledningen (se 1.1), skal elever,

ifølge læreplan i norsk, etter 7. trinn «lese samiske tekster på norsk og samtale om verdiene som kommer til uttrykk ...» (Udir, 2019, s. 7), og etter 10. trinn skal elever kunne «lese skjønnlitteratur og sakprosa (...) i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstens formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler» (Udir, 2019, s. 9). Selv om *Skábmas* verbaltekst er engelsk, mener jeg at den kan svare til de nevnte læreplanmålene. *Skábma* er en samisk skjønnlitterær spilltekst som kan være objekt for samtaler om verdier rundt, for eksempel, natursyn, og man kan også reflektere over spilltekstens formål, tema, innhold, sjangertrekk og virkemidler.

Analysen som jeg har gjort av *Skábma* bidrar med kunnskap om hvordan digitale spilltekster er bygd opp narrativt og ludisk, og den er også et eksempel på hvordan digitale spilltekster kan analyseres i et økokritisk perspektiv.

Det kommer frem av læreplanens overordnede del (1.2) at «gjennom grunnopplæringen skal elevene få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Elevene skal lære om mangfold og variasjon innenfor samisk kultur og samfunnsliv» (Udir, 2017, s. 6). Det finnes variasjoner innenfor samfunn i samiske kulturer (se. 2.2.2), men ifølge Nergård har de alle til felles at de er tett bundet til forvaltning og høsting av naturen (Nergård, 2019, s. 13). Som min analyse viser, er *Skábma* en spilltekst som kan bidra til at elevene kan få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Jeg ser blant annet muligheter for at dataspillet kan være utgangspunkt for en klasseromssamtale om hvordan mennesker posisjonerer seg i forhold til naturen, og hvordan samisk urfolkskunnskap skiller seg fra vestlig majoritetsfilosofi og tankemåter. Dette kan bidra til å oppfylle flere av målene ved opplæringslovens verdigrunnlag, blant annet at «elevene skal utvikle bevissthet om hvordan menneskets levesett påvirker naturen og klimaet, og dermed også våre samfunn. Skolen skal bidra til at elevene utvikler vilje til å ta vare på miljøet» (Udir, 2017, s. 8). *Skábma* har, slik jeg ser det, derfor et betydelig didaktisk potensiale i skolen.

Jeg har til slutt pekt på at NatKul-matrisens horisontale akse kan virke unyansert i møte med litteratur som portretterer karakterer fra tradisjonelle samiske kulturer. Basert på karakterene som jeg har analysert i denne oppgaven, har jeg ikke kunnet beskrive forholdet mellom noen av de samiske karakterene og dyr, planter og naturmiljøer som klart antroposentriske, uten at de har kunnet forsvares ut fra enten dypøkologi eller perspektiver fra samisk naturforståelse.

Når det gjelder ideer for videre forskning, vil det være interessant å analysere et annet materiale som portretterer karakterer fra en tradisjonell samisk kultur, for å undersøke om



disse karakterene fremstilles med antroposentriske holdninger til dyr, planter eller naturmiljøer. Det kunne også være interessant å studere litteratur som portretterer mer moderne samiske kulturer. Hvordan fremstilles forhold mellom samiske karakterer fra en moderne samisk kultur og dyr, planter og naturmiljøer? Har de samiske karakterenes holdninger og livsstil beveget seg mot en mer antroposentrisk horisont, som er preget majoritetskulturen, eller holder de fast på et tradisjonelt samisk natursyn, der naturen har subjektstatus?

## Primærtækst/Ludografi

Auranen, M. & Cengiz, S. (2022). Skábma – Snowfall (Steam) [dataspill]. Red Stage Entertainment Oy.

## Referanser

- Aarseth, E. (2012, 29. mai). *A narrative theory of games* [Paperpresentasjon]. FDG 12': Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. Raleigh, North Carolina. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.
- Antonsen, L., Trosterud, T. & Eskonsipo, B. M. N. (2013-2022). Neahttagisániit Davvisámi-dáru-davvisámi sátnegirji. Tromsø: UiT. <http://sanit.oahpa.no>
- Birkeland, T. (2016). Forhandling om natur – kultur. En økokritisk lesning av Jörg Müller og Jörg Steiners bildebok Kaninliv (1978). *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.3402/blft.v7.33705>
- Brøndo, S. (2018, 25. april). *Funn fra offerplasser tidfester samenes tamreindrift*. UiT Norges Arktiske Universitet. [https://uit.no/nyheter/artikkel?p\\_document\\_id=573736](https://uit.no/nyheter/artikkel?p_document_id=573736)
- Buell, L. (1995). *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Carrothelper – 100% Walkthroughs | No Commentary. (2022, 14. mai). *Skabma – Snowfall - Full Game Walkthrough [All Achievements & Collectibles]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nhbatKP0ccs>
- Chang, A. (2013). *Playing Nature: The Virtual Ecology of Game Environments*. [Doktorgradsavhandling, UC Berkley, USA]. eScholarship. <https://escholarship.org/uc/item/9ch2w332>
- Chang, A. & Parham, J. (2017). Green Computer and Video Games: An Introduction. *Ecozona*, 8(2), 1-17. <https://doi.org/10.37536/ECOZONA.2017.8.2>
- Dwyer, J. (2010). *Where the Wild Books are: A Field Guide to Ecofiction*. Nevada University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (3.utg). Routledge Taylor & Francis Group.
- Eilertsen, A., Holm, A. & Krogsæter T. (2023, 26. januar). *Dataspill*. Store Norske Leksikon. Hentet 17. april 2023 fra <https://snl.no/dataspill>
- Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. The MIT Press.
- Gjærevollsenteret (u.å.). *Naturkrisen*. NTNU. <https://www.ntnu.no/gjaerevoll/naturkrisen>
- Glotfelty, C. (1996). Introduction. I C. Glotfelty & H. Fromm (Red.), *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology* (s. xv – xxxvii). The University of Georgia Press.
- Goga, N. (2018). Bærekraftig litteraturundervisning. I R. S. Stokke & E. S. Tønnesen (Red.), *Møter med barnelitteratur: Introduksjon for lærere* (s. 351-369). Universitetsforlaget.

- Goga, N., Guanio-Uluru, L., Hallås, B. O. & Nyrnes, A. (2018). Introduction. I N. Goga, L. Guanio-Uluru, B. O. Hallås & A. Nyrnes (Red.), *Ecocritical Perspectives on Children's Texts and Cultures: Nordic Dialogues* (s. 1-23). [Ebook Central]. Springer International Publishing AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90497-9>
- Guanio-Uluru, L. (2020). Analyse av digitale spill. I L. I. Aa & R. Neteland (Red.), *Master i Norsk: Metodeboka 1* (s. 80-97). Universitetsforlaget.
- Halleraker, J. H. (2023, 21. februar). *Naturkrisen*. Store Norske Leksikon. Hentet 17. april 2023 fra <https://snl.no/naturkrisen>
- Hall, M. (2011). *Plants as Persons: A Philosophical Botany*. [Ebook Central]. State University of New York Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/hogskbergen-ebooks/reader.action?docID=3407222>
- Harstad, O. (2020). Den uforståelige teksten. I L. I. Aa & R. Neteland (Red.), *Master i Norsk: Metodeboka 1* (s. 28-43). Universitetsforlaget.
- Harvey, G. (2006). ANIMALS, ANIMISTS, AND ACADEMICS. *Zygon*, 43(1), 9-19. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2006.00723.x>
- Haugom, K. A. (2019). *When Ludology and Narratology Meet: A Comparative analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book* [Masteroppgave, Høgskulen på Vestlandet]. HVL Open. <https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/2601276>
- Helander-Renvall, E. (2010). Animism, personhood and the nature of reality: Sami perspectives. *Polar Records*, 46(1), 44-56. <https://doi.org/10.1017/S0032247409990040>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. I N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 118-130). The MIT Press.
- Juul, J. (2002). *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Jesper Juul. <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Kallestad, Å. H. & Røskeland, M. (2020). Skjønnlitterær analyse som metode. I L. I. Aa & R. Neteland (Red.), *Master i Norsk: Metodeboka 1* (s. 44-61). Universitetsforlaget.
- Khateeb, A. A. (2022). *Barnelitterære Landskapskonstruksjoner: Økokritiske lesninger av tre dannelsesfortellinger* [Doktorgradsavhandling, Høgskulen på Vestlandet]. HVL Open. <https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/2991530>
- Kjelen, H. (2019). «Moltemyrene våre skal få stå gule»: Økologi og kultur i Birger Jåstads barnebøker. *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-7493-2019-01-03>
- Løø, M. (2021, 31. mai). *Noaide*. Store Norske Leksikon. Hentet 17. april 2023 fra <https://snl.no/noaide>

- Mariánná, E. J. (u.å). *The Sámi*. Skabma. <https://www.skabma.com/the-s%C3%A1mi>
- Marland, P. (2013). Ecocriticism. *Literature Compass*, 10(11), 846-868. <https://doi-org.galanga.hvl.no/10.1111/lic3.12105>
- Medietilsynet. (2022, 10. november) *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra: Slik gamer barn og unge* (BARN OG MEDIER 2022, nr. 4). Medietilsynet. [https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109\\_gamingreport.pdf](https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf)
- Miljødirektoratet (2023, 20. mars). *Hovedfunn i synteserapporten i sjette hovedrapport*. Miljødirektoratet. Hentet 17. april 2023 fra <https://www.miljodirektoratet.no/ansvarsomrader/klima/fns-klimapanel-ipcc/dette-sier-fns-klimapanel/sjette-hovedrapport/hovedfunn-syr-sjette-hovedrapport/>
- NAOB. (2023). *Ludo*. Det Norske Akademis Ordbok. Hentet 17. april 2023 fra <https://naob.no/ordbok/ludo>
- Nergård, J. I. (2002, 10. – 12. januar). *Andres kontekster og egne* [Paperpresentasjon]. Kulturell identitet og regional utvikling, Høgskolen i Hedmark, Hamar. <https://brage.inn.no/inn-xmlui/handle/11250/134040>
- Nergård, J. I. (2019). *Dialoger med naturen: Etnografiske skisser fra Sápmi*. Universitetsforlaget.
- Nijdam, E. (2023). Recentring Indigenous Epistemologies Through Digital Games: Sámi Perspectives on Nature in Rievssat (2018). *Sage Journals*, 18(1), 27-41. <https://doi.org/10.1177/15554120211068086>
- Nylend, A. K. G. (2007). *Territorium og tilhørighet: Samisk landskapsforståelse og territorielle rettigheter i et religionshistorisk perspektiv* [Masteroppgave, Universitetet i Oslo]. DUO Research Archive. <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/24019/OPPGAVENxvxrenx2007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Næss, A. (1989). *Ecology, Community and Lifestyle: Outline of an Ecosophy*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511525599>
- Olerud, K. & Halleraker, J. H. (2023, 25. januar). *FNs naturpanel (IPBES)*. Store norske leksikon. Hentet 17. april 2023 fra [https://snl.no/FNs\\_naturpanel\\_-\\_IPBES](https://snl.no/FNs_naturpanel_-_IPBES)
- Olsen T. A., Sollid, H. & Johansen, Å. M. (2017). Kunnskap om samiske forhold som integrert del av lærerutdanningene. *Acta Didactica Norge*, 11(2), 1-15. <https://doi.org/10.5617/adno.4353>
- Ravna, Ø., Benjaminsen, T. A. & Jernsletten, K. (2022, 20. mai). *Reindrif*. Store Norske Leksikon. Hentet 17. april 2023 fra <https://snl.no/reindrif>
- Reaidu & Jernsletten, K. (2023, 20. februar). *Stallo*. Store Norske Leksikon. Hentet 17. april 2023 fra <https://snl.no/stallo>

- Regjeringen (2021, 7. oktober). *Fremmede arter i norsk natur*. Regjeringen.  
[https://www.regjeringen.no/no/tema/klima-og-miljo/naturmangfold/innsiktsartikler-naturmangfold/fremmede\\_arter/id2076763/](https://www.regjeringen.no/no/tema/klima-og-miljo/naturmangfold/innsiktsartikler-naturmangfold/fremmede_arter/id2076763/)
- Ryan, M. (2006). *Avatars of Story* [Pro Quest]. University of Minnesota Press.  
<https://www.proquest.com/docview/2130867103/bookReader?accountid=15685>
- Ryan, M. (2004). *Narratives across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press.
- Samoilow, T. K. & Myren-Svelstad, P. E. (2020). *Kritisk teori i litteraturundervisningen*. Fagbokforlaget.
- Schanche, A. (1995). Det symbolske landskapet – landskap og identitet i samisk kultur. *Ottar: Menneske og landskap*, 95(4), 38-47.  
<https://www.nb.no/items/bde88219bba6fad3099926ba42ef14aa?page=47>
- Skaftun, A. & Michelsen, P. A. (2017). *Litteraturdidaktikk*. Cappelen Damm Akademisk.
- Skaug, J. H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.
- Statens vegvesen. (2006). *Konsekvensanalyser: veiledning*. (Håndbok / Statens vegvesen;140). Statens vegvesen. <https://vegvesen.brage.unit.no/vegvesen-xmliui/handle/11250/195982>
- Steam. (2022, 26. oktober). *Skábma – Snowfall*.  
[https://store.steampowered.com/app/1665280/Skbma\\_Snowfall/](https://store.steampowered.com/app/1665280/Skbma_Snowfall/)
- Stokke, R. S. (2020). Natureculture in a Stallo tale: Harmonious dwelling or troubling postequilibrium?. *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 11(1), 1-13.  
<https://doi.org/10.18261/issn.2000-7493-2020-01-03>
- Utdanningsdirektoratet (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/nor01-06>
- Utdanningsdirektoratet (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/>
- Vold, T. (2019). *Å Lese Verden: Fra imperieblikk og postkolonialisme til verdenslitteratur og økokritikk*. Universitetsforlaget.
- Wicklund, B. (2022). Samisk litteratur i norskfaget. I A. S. Larsen, B. Wicklund & I. Sørensen (Red.), *Norsk 5-10: litteraturboka* (2.utg., s. 170-187). Universitetsforlaget.

## Figurliste

Figur 1: Lineær narrativ spenningskurve vs. en modell for interaktiv fiksjon.....14

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. [Ebook Central] (2.utg). Routledge Taylor & Francis Group. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/hogskbergen-ebooks/reader.action?docID=1181119>

Figur 2: Aarseths narrative spillmodell.....16

Aarseth, E. (2012, 29. mai). *A narrative theory of games*. [Paperpresentasjon]. FDG 12': Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. Raleigh, North Carolina. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>

Figur 3: «Natur-i-Kultur»-matrisen.....21

Goga, N., Guanio-Uluru, L., Hallås, B. O. & Nyernes, A. (2018). *Ecocritical Perspectives on Children's Texts and Cultures: Nordic Dialogues*. [Ebook Central]. Springer International Publishing AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90497-9>

## Skjermbilder

Alle skjermbilder er gjengitt med tillatelse fra Red Stage Entertainment Oy.

Skjermbilde 1: Øyepunkt og dialogpunkter i Siida. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	34
Skjermbilde 2: Rød strøm (markert i rød boks), Blå strøm (markert i blå boks), fotavtrykk og liv-strek nede i høyre hjørne. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	35
Skjermbilde 3: Kart over knutepunkt/oppdragslandsskapene i spillets verden. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	37
Skjermbilde 4: Áilu endrer en bløder. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	39
Skjermbilde 5: Lineær korridor og plattung i sumpen. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	44
Skjermbilde 6: Áilu blir angrepet av nordlyset. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	45
Skjermbilde 7: Siida Muorra, treet ved Siida. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	48
Skjermbilde 8: Nærbilde av Angelica-planten fra filmscene. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	50
Skjermbilde 9: Statiske interaktive tømmerstokker som fungerer som lineære korridorer i det ludiske rommet. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	50
Skjermbilde 10: Áilu samhandler med de utenforstående sitt rot. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	58
Skjermbilde 11: Áilu tenner en lunte som påvirker naturmiljøet i gruvene ned mot tjæreverket. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	60
Skjermbilde 12: Áilu er oppmerksom på naturmiljøet som viser han hvor han skal gå. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	62
Skjermbilde 13: Nanas harer i bur bak en gamme i Siida. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	68
Skjermbilde 14: Valmuen vokser blant ødelagte brakker i tjæreverket. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	74
Skjermbilde 15: Det bortkomne reinsdyret ser utover naturmiljøet, mot tjæreverket. Fra «Skábma – Snowfall», av Auranen & Cengiz, 2022.....	81