



Høgskulen på Vestlandet

Norsk 3, emne 4 - Masteroppgave

MGUNO550-0-2024-VÅR2-FLOW assign

Predefinert informasjon

Startdato: 01-05-2024 09:00 CEST
Sluttdato: 15-05-2024 14:00 CEST
Eksamensform: Masteroppgave - Bergen
Termin: 2024 VÅR2
Vurderingsform: Norsk 6-trinns skala (A-F)
Flowkode: 203 MGUNO550 1 O 2024 VÅR2
Intern sensor: (Anonymisert)

Deltaker

Kandidatnr.: 105

Informasjon fra deltaker

Antall ord *: 32997

Egenerklæring *:

Ja

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

Ja

Gruppe

Gruppenavn: (Anonymisert)
Gruppenummer: 18
Andre medlemmer i gruppen: Deltakeren har innlevert i en enkeltmannsgruppe

Jeg godkjenner avtalen om publisering av masteroppgaven min *

Ja

Er masteroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved

Nei

Er masteroppgaven skrevet ved bedrift/virksomhet i næringsliv eller of

Nei



MASTEROPPGAVE

Nye måter å lese på?

En analyse av det narrative dataspillet *Celeste* i lys av literacy-begrepet.

New ways of reading?

An analysis of the narrative digital game *Celeste* in light of the concept of literacy.

Kandidatnummer: 105

Masteroppgave i norsk GLU5-10 (MGUNO550)

Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolkning

Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett

Veileder: Lykke Guanio-Uluru

Innleveringsdato: 15.05.2024

Sammendrag

Hvordan informasjon formidles er i konstant endring, skrift som tidligere har vært en dominerende modalitet blir ofte erstattet eller supplementeres med andre modaliteter. Også i skolen er det nå lagt større vekt på at elevene skal tolke litteratur som tar i bruk flere modaliteter. Målet mitt i denne oppgaven er å se nærmere på hvilke forskjellige former for literacy som kreves for å kunne bruke dataspillet *Celeste* (Extremely Ok Games, 2018) i litteraturundervisningen. For å finne ut hvilke former for literacy som kreves for å bruke dataspill i litteraturundervisningen har jeg valgt å se nærmere på hva ulike forskere mener literacy og spill-literacy innebærer. I tillegg til å se nærmere på ulike tolkninger av begrepet spill-literacy vil jeg også gjøre en kvalitativ analyse av *Celeste*. Ved å bruke en kvalitativ analyse av *Celeste* kan jeg se nærmere på alle aspektene ved dette spillet som krever spesifikke ferdigheter fra spilleren.

Celeste er et plattformspill. Dette er en form for spill som setter høye krav til interaksjon mellom spill og spiller, og vil vanligvis kreve nøyaktig koordinasjon mellom øyne og hender under spillingen. I tillegg til dette kom jeg gjennom analysen frem til at en kyndig leser av dataspill bør være i stand til å forstå hvordan *Celeste* bruker det semiotiske materialet for å tilrettelegge for en bestemt opplevelse hos spilleren. Gjennom analysen kom jeg også frem til at spillerens kunnskap rundt dataspills semiotiske domene, ulike kulturer og evnen til å utføre kritisk tenking vil kunne påvirke opplevelsen av spillet og utbytte fra å bruke det i undervisningssituasjoner.

Abstract

The way information is communicated is constantly evolving, with traditional writing often being replaced or supplemented by other forms of communication. In education, there is now a greater emphasis on pupils understanding literature that utilizes multiple forms of communication. The focus of my thesis is to examine the various literacies needed to incorporate the computer game *Celeste* (Extremely Ok Games, 2018) into literature instruction. To understand the literacies required for using computer games in literature teaching, I am exploring different researchers' perspectives on literacy and game literacy. In addition to examining various interpretations of game literacy, I will conduct a qualitative analysis of *Celeste* to understand the specific skills it demands from the player.

Celeste is a platform game. This is a form of game that places high demands on interaction between game and player and will usually require precise eye-hand coordination during gameplay. My analysis also revealed that a proficient reader of computer games should be able to comprehend how *Celeste* uses semiotic elements to create a specific experience for the player. Furthermore, I found that a player's knowledge of computer games' semiotic domain, different cultures, and critical thinking abilities can influence the game experience and contribute to its use in educational settings.

Forord

Arbeidet med masteroppgaven har vært en lang prosess - og til tider ganske krevende, men jeg synes også det har vært en givende opplevelse. Gjennom denne perioden har jeg fått muligheten til å lære mye om et tema jeg i utgangspunktet synes er veldig spennende, og det å jobbe med denne oppgaven er nok en opplevelse jeg sent vil glemme. Det er mange jeg ønsker å takke i den delen her. Først og fremst ønsker jeg å takke veilederen min, Lykke Guanio-Uluru, for veiledning og gode råd gjennom hele skriveprosessen. Det var flere ganger gjennom skriveprosessen av masteroppgaven det føltes som en kamp i motbakke, men med hennes hjelp fant jeg alltid veien videre. Jeg kunne ikke bedt om en bedre veileder til å hjelpe meg med dette prosjektet. Jeg vil også takke alle som har lest oppgaven min og komt med råd underveis, oppgaven ville ikke vært den samme uten dem. Til slutt vil jeg takke alle klassekameratene mine fra skolen som har bidratt til å gjøre disse fem årene til den gode opplevelsen det endte opp med å bli.

Innhold

1. Introduksjon	8
1.1 Innledning og problemstilling.....	8
1.2 Begrunnelse for oppgaven.....	9
1.3 Begrunnelse gjennom læreplanen	10
1.4 Dataspill.....	11
1.5 Spillmekanikker og spillbarhet.....	13
1.6 Materiale	14
1.7 Plattformspill	14
1.8 Oppgavens struktur	15
2 Teori	15
2.1 Digital litteratur.....	15
2.1.1 Leser, medium og modalitet	17
2.1.2 Dataspill som kybertekst og ergodisk litteratur	19
2.1.3 Dataspill som ikke-lineær litteratur.....	20
2.1.4 Spill og fortelling: Aarseths narrative spill-modell.....	21
2.1.5 Kjernene i spill-analyse.....	22
2.2 Literacy	27
2.2.1 Spill-literacy	27
2.2.2 Spill-literacy og semiotiske domener	28

2.2.3	Forskjellige former for spill-literacy	29
2.2.4	Kulturell literacy	31
2.2.5	Kritisk literacy.....	32
2.2.6	Operasjonell literacy	33
2.2.7	Estetisk literacy	33
2.3	Semiotikk.....	37
2.3.1	Multimodal kommunikasjon	39
2.3.2	Samarbeid mellom ulike modaliteter.....	40
2.3.4	Brukergrensesnitt.....	43
2.4	Oppsummering av teori	45
3.	Metode	45
3.1	Spill-analyse	46
3.2	Henvisning til materialet	47
3.3	Youtube	47
4.	Analyse.....	48
4.1	Prolog	48
4.2	Kapittel 1: Forsaken City.....	56
4.3	Kapittel 2: Old Site.....	62
4.4	Kapittel 3: Celestial Resort	67
4.5	Kapittel 4: Golden Ridge.....	72
4.6	Kapittel 5: Mirror Temple	75

4.7 Kapittel 6: Reflection	79
4.8 Kapittel 7: The Summit	84
4.9 Alternative tolkninger av <i>Celeste</i>	86
5. Diskusjon	87
5.1 Dataspill i undervisningssituasjoner	87
5.2 <i>Celeste</i> i undervisningssituasjoner	89
6. Avslutning	91
6.1 Funn fra analysen	92
6.2 Konklusjon	93
7. Referanser	94
7.1 Litteraturliste.....	94
7.2 Ludografi	101
7.3 Figurliste.....	104

1. Introduksjon

1.1 Innledning og problemstilling

«I nyere tid har det i økende grad vært satt fokus på forskning rundt dataspill, noe som sannsynligvis skyldes den eksponentielle utviklingen i spillindustrien og dens betydning for populærkulturen» (Ensslin, 2014. s. 27, Min oversettelse). Ser vi på en av undersøkelsene fra medietilsynet «Barn og medier», finner vi at 86% av norske 9 – 18 åringer spiller dataspill (2020, s. 92). Dette viser at en stor overvekt av norske barn og unge har interesse for dataspill, eller i det minste erfaring med det. Til tross for at så mange barn og unge spiller dataspill, blir slike spill lite brukt i skolen. Dataspill kan, som mer tradisjonell litteratur, analyseres og gi leseren en estetisk opplevelse. Ettersom dataspill sjeldent tas i bruk i skolen, er sannsynligheten stor for at elevene ikke vil utvikle de ferdighetene og redskapene som trengs når de prøver å forstå dataspill. Dataspill krever en egen form for lesing, og har en egen *literacy* som skiller seg en del fra annen litteratur. Hovedforskjellen mellom ett dataspill og for eksempel et dikt er det interaktive designet til dataspill, som forutsetter spillerens inntutt for å realisere teksten (Guanio – Uluru, 2022a, s. 345). I denne oppgaven vil jeg se nærmere på hvordan lesing av dataspill skiller seg fra lesing av annen litteratur, og hvilke former for literacy som kreves når du leser narrative dataspill. For å finne ut av dette kom jeg frem til problemstillingen «**Hvilke former for literacy kreves for å spille *Celeste*, og hvordan kan spillet benyttes i litteraturundervisningen på 10. trinn?**». For å undersøke dette har jeg utformet følgende forskningsspørsmål.

1. Hva kjennetegner narrative dataspill?
2. Hva ligger i begrepene literacy og spill-literacy?
3. Med utgangspunkt i spill-analysen av *Celeste*, og på bakgrunn av teori om dataspill og ulike former for literacy - hvilke aspekter ved *Celeste* gjør at spillet egner seg i litteraturundervisningen?

1.2 Begrunnelse for oppgaven

Som jeg nevnte tidligere, er dataspill en viktig del av barn og unges kulturelle kapital. Om skolen skal kunne ta dataspill i bruk som et redskap i undervisningen mener jeg det er viktig at både lærere og elever har en viss grad av kunnskap om hvilke former for literacy som kreves for å bruke dataspill. Til tross for erfaringene elevene har med dataspill, kan det virke som deres grad av spill-literacy er begrenset. I artikkelen «From Gamers to Scholars: Challenges of Teaching Game Studies» (2007) gjorde Jose P. Zagal og Amy S. Bruckman en undersøkelse hvor de intervjuet en rekke professorer og lærere som underviste i *spill-studier og spill-design*. En positiv side ved bruk av dataspill i undervisningen som kom frem gjennom undersøkelsen var at mange av studentene hadde en rekke forskjellige kunnskaper og erfaringer som kunne bidra i å lede klasseromssamtalen i unike og interessante retninger. Disse erfaringene fra undervisningen kommer for eksempel frem gjennom intervjuet med en av professorene.

[Students] regularly come up with really good examples that aren't discussed in any of the class material. They rely on their own experience, memories, and the expert knowledge they have of some genres. They can highlight the complexities that are involved in an issue rather than have this kind of uniform understanding of some received wisdom. We regularly ended up with this kind of varied and multicolored idea of the multiple points of view related to all the various aspects of games, their features, their role in social life, culture and so on. (Zagal & Bruckman, 2007, s. 578).

En utfordring knyttet til dataspill i undervisningen som kom frem i undersøkelsen var at svært få av studentene hadde noe kunnskap rundt hva det faktisk ville si å være spill-kyndig. En av professorene fra Zagal og Bruckman's undersøkelse tok opp at mange av studentene forvekslet innsikt i spillet med evnen til å spille det (2007, s. 579). I Zagal og Bruckmans undersøkelse (2007) kan vi se at mange av studentene har god kunnskap rundt spillmekanikkene i dataspillene, og har et bredt repertoar av dataspill de kan bruke som eksempler og diskutere. Utfordringene er at studentene ikke har tilstrekkelig kunnskap rundt dataspill som et kulturelt uttrykk, og de har lite kunnskap rundt virkemidlene spillutviklere tar i bruk for å tilrettelegge spilleopplevelsen. Jeg tenker at både den kulturelle siden ved dataspill og virkemidlene som tas i bruk, er sentrale kunnskapsområder om vi ønsker å ta i bruk dataspill i litteraturundervisningen.

1.3 Begrunnelse gjennom læreplanen

Bruk av dataspill i litteraturundervisningen kan finne forankring i læreplanen på flere måter. Ser vi på kjerneelementene i fagfornyelsen (LK20), finner vi to sentrale begreper. Disse er «tekst i kontekst» og «utvidet tekstbegrep». Slik jeg tolker begrepene, innebærer de at elevene skal lese og oppleve tekster som kombinerer ulike uttrykksformer (Kunnskapsdepartementet, 2019). Læreplanen i norsk tar også opp at eleven skal utforske og reflektere over skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål, nynorsk, svensk, dansk og oversatt fra samisk.

Når vi til vanlig benytter ordet «tekst», tenker vi som regel på skriftlig tekst, som for eksempel en lærebok. (Økland & Aksnes, 2021). Om vi ser på det utvidede tekstbegrepet finner vi at dette også inkluderer musikk, film og spill (Økland & Aksnes, 2021). Dataspill er en form for multimodal litteratur, altså litteratur som inneholder flere modaliteter. Begrepet modaliteter blir vanligvis brukt når vi snakker om sammensatte tekster, og refererer til de ulike meningsbærende delene som teksten er bygget opp av. Ulike modaliteter som ofte blir brukt i sammensatte tekster er for eksempel musikk, bilder og skrift. Av den grunn kan vi si at dataspill ligger under utvidet tekstbegrep.

I den overordnede delen av læreplanen finner vi også at «identitet og kulturelt mangfold» er ett sentralt tema som det skal arbeides med i skolen. Her kommer det frem at innsikt i vår historie og kultur er viktig for utvikling av elevenes identitet og for å skape tilhørighet til samfunnet (Kunnskapsdepartementet, 2017). I læreplanen understrekes det også at felles referanser er viktig for den enkeltes tilhørighet til samfunnet. «Felles referanser vil kunne skape samhold og forankrer den enkeltes identitet i et større fellesskap og i en historisk sammenheng. En felles ramme gir og skal gi rom for mangfold, og elevene skal få innsikt i hvordan vi lever sammen med ulike perspektiver, holdninger og livsanskuelser» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Spill som for eksempel *Gone home* (Fullbright, 2013) vil passe under disse kriteriene ved at det tar opp tematikk som LGBT, og hvordan det kan være for folk innen den gruppen om de ikke har familiemedlemmer som godtar det. Et annet eksempel er *Detention* (RedCandleGames, 2017), som gjennom bruk av elementer fra skrekksjangeren forteller om hvordan det var å leve under et totalitært regime. Et siste eksempel jeg vil ta opp er *Skabma – Snowfall* (Red Stage Entertainment, 2022) som lar oss

følge noen som lever innen en samisk kultur, og gjennom fantasy elementer viser oss hvordan ødeleggelse av naturen kan påvirke deres levemåte. I boken *Litterær forståelse: Innføring i litteraturredaktikk* (Henning, 2017, s. 104) sammenligner Åsmund Henning litteratur med et vindu og et speil. Med dette mener han at litteratur både kan gi elevene et innblikk i hvordan folk fra andre kulturer eller andre livssituasjoner har det, og la dem reflektere over egen identitet og hvordan de selv har det sammenlignet med andre. Alle spillene som ble nevnt over, vil kunne gi spilleren ett innblikk i forskjellige kulturer, og levemåter, og lar dem reflektere over hvordan deres eget liv er sammenlignet med livet til spill-karakterene. Og på denne måten kan arbeid med slike dataspill i klasserommet bidra til å nå kompetansemålene i norsk.

1.4 Dataspill

Ettersom jeg skal gjøre en analyse av et dataspill, vil det være nyttig å ha en klar definisjon for hva dataspill er. I de fleste tilfeller vil folk lett klare å skille dataspill fra andre lignende medium, men til tross for dette har vi ikke noe klar definisjon for hva dataspill er (Skaug et al., 2020, s. 13). Et tidlig forsøk på å forklare hva dataspill er kommer fra boken *The art of computer game design* (Crawford, 1982). Chris Crawford kommer ikke med noe konkret definisjon for hva dataspill er, men han tar opp fire elementer han mener er til stede i alle dataspill. Disse elementene er representasjon, interaksjon, konflikt og sikkerhet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 45). Kategorien «representasjon» viser til egenskapen dataspill har til å representere objekter og fenomener fra den virkelige verden, uten å faktisk være disse objektene eller fenomenene (Crawford, 1982, referert i Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 45). Denne kategorien blir delvis kritisert i boken *Understanding Video Games: The essential introduction* (2008) ettersom mange objekter og fenomener i dataspill ikke forsøker å representere noe fra den virkelige verden. Et eksempel på dette er *Tetris* (Pazjtnov, 1984), hvor spilllets objekter ikke har noe direkte parallell fra den virkelige verden (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 45). Kategorien interaksjon handler om at spilleren skal kunne påvirke spillverdenen, og få en betydelig respons fra dataspillet (Crawford, 1982, referert i Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 45). Kategorien «konflikt» viser til ideen om at dataspill har et mål, og at dette målet blokkeres av hindringer eller utfordringer. Disse hindringene kan implementeres gjennom andre spillere, eller være programmert inn i spillsystemet. Utfordringene kan ha voldelige eller ikke-voldelige

løsninger, men det vil alltid være en eller annen form for utfordring spillerne utsettes for (Crawford, 1982, referert i Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 45). Til slutt tar Crawford opp kategorien «sikkerhet». Denne kategorien handler om at spilleren av dataspill ikke blir direkte påvirket av spillerens resultat i dataspillet. Dataspillet kan i noen tilfeller ha mindre grad av påvirkning på spilleren (for eksempel påvirkning av spillerens humør), men skader i dataspillet vil for eksempel ikke overføres til skader hos spilleren. Dette gir spilleren en form for trygghet til å handle i dataspillet (Crawford, 1982, referert i Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 46).

Et litt nyere forsøk på å definere hva et dataspill kommer fra Jesper Juul i artikkelen «The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness» (2003).

A game is a rule-based formal system with variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exert effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul, 2003).

Her kan vi se at Juuls definisjon har mange likhetstrekk med punktene nevnt av Crawford. Både Juul og Crawford peker på spillerens interaksjon med dataspillet som viktig. For at noe skal kunne regnes som et dataspill, må det være lagt opp til at spilleren skal kunne samhandle med materialet. Både Juul og Crawford argumenterer også for at dataspill må stille spilleren ovenfor utfordringer. Juul argumenterer i tillegg for at dataspill må kunne ha flere forskjellige utfall og at dataspill er strukturert rundt et sett med regler (Juul, 2003). Min tolkning av Juuls påstand om at dataspill må ha mulighet for flere forskjellige utfall, er at dataspillet må kunne respondere på spillerens handlinger. Jeg tenker at disse utfallene ofte kommer frem gjennom spillerens ferdigheter, innsats eller valg. Spillets forskjellige utfall vil være tett knyttet til utfordringene spillet presenterer for spilleren. Muligheten for ulike utfall vil sannsynligvis variere i stor grad om spilleren spiller et førstepersons skytespill, for eksempel *Battlefield 1* (Dice, 2016), sammenlignet med mer dialog- og valgbaserte spill som *Life is strange* (Dontnod Entertainment, 2015).

I boken *Spillpedagogikk: En innføring* (2020) bruker Spillpedagogene begrepene interaktivitet, handlingsfrihet, innlevelse og historiefortelling for å beskrive dataspill (Skaug et al., 2020, s. 13). Her ser det ut til at Spillpedagogene vektlegger den narrative siden ved dataspill, noe som skiller seg litt fra Crawford og Juuls forklaringer. Spillerens interaksjon vektlegges også i Spillpedagogenes forklaring på hva dataspill er. Her kan vi derfor merke oss at alle forklaringene på dataspill vektlegger det interaktive elementet vi finner i dataspill, og utfordringene spilleren av dataspillet møter. Selv om ikke alle spill forteller historier, og vektlegger narrative elementer, - slik Spillpedagogene peker på, gjelder dette for *Celeste*, som analyseres i denne oppgaven. Det er derfor viktig å være klar over at spillmediet også brukes til historiefortelling.

1.5 Spillmekanikker og spillbarhet

Et annet begrep innen spill-forskningen som ikke alltid har en like tydelig definisjon er spillbarhet (*gameplay*). Begrepet har ofte ulik betydning utfra hvem som bruker det og konteksten det brukes i. I boken *Understanding video games: The essential introduction* (2019) definerer Egenfeldt-Nielsen et al. spillbarhet som den totale summen av alle elementene dataspillet er bygd opp av. Spillbarhet kan ses på som en holistisk spillopplevelse, der flere forskjellige elementer fra dataspillet jobber sammen for å skape den helhetlige spillopplevelsen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2019, s. 13). Ved å bruke denne definisjonen av spillbarhet kan vi se hvordan de ulike komponentene i dataspillene påvirker den helhetlige spillopplevelsen, noe jeg vil se nærmere på når jeg kommer til analysen. I motsetning til begrepet «spillbarhet», refererer begrepet «spillmekanikker» til en mer spesifikk komponent ved dataspillene. Spillmekanikker bygger på reglene dataspillene er bygget opp av, og viser til hva spilleren kan gjøre i spillet med utgangspunkt i disse reglene.

1.6 Materiale

Som jeg var inne på tidligere vil jeg i denne oppgaven gjøre en analyse av dataspillet *Celeste* (Extremely Ok Games, 2018). *Celeste* er et 2D pikselgrafikk plattformspill om den 21 år gamle kvinnen Madeline. Vi får vite lite om Madeline fra starten av spillet, bortsett fra at hun har som mål å nå toppen av Celeste Mountain. Under reisen mot toppen av fjellet møter Madeline en rekke forskjellige karakterer og ulike overnaturlige hendelser. I løpet av reisen mot toppen av Celeste Mountain vil spilleren lære mer både om spillerkarakteren Madeline og sidekarakterene hun møter på fjellet. *Celeste* henter mye inspirasjon fra fantasy-sjangeren, og er, som romaner i bokform, strukturert i kapitler. *Celeste* ble gitt ut på Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch, Playstation 4 og Xbox One i 2018. Grunnen til at jeg valgte akkurat dette spillet er fordi jeg mener tematikken og måten spillet bruker modalitetene sine på gjør at det vil egne seg godt til analysearbeid på ungdomsskolen.

1.7 Plattformspill

Plattformspill ses vanligvis som en underkategori under enten handlingsspill (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 78) eller ferdighetsspill (Holm et al., 2023). Både handlingsspill og ferdighetsspill vektlegger spillerens ferdigheter og reaksjonsevne, og vil vanligvis legge opp til krevende former for interaksjon mellom spill og spiller. Holm et al. (2023) beskriver plattformspill som dataspill som er delt inn i brett eller nivåer som må mestres før spilleren kan gå videre (Holm et al., 2023). Plattformspill vil også vanligvis bruke fiender eller hindringer for å stoppe spillerens progresjon. Det første spillet i denne sjangeren regnes vanligvis for å være *Space panic* (Universal Entertainment Corporation & CBS Electronics, 1980). I spillet *Space panic* skal spillerkarakteren klatre opp og ned stiger, og grave hull i plattformene som de fiendtlige romvesenene kan falle ned i (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 79). Videre har spill som *Donkey Kong* (Nintendo R&D1, 1981) og *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983) bidratt med å bygge videre på plattformspill-sjangeren.

1.8 Oppgavens struktur

Til nå har vi vært gjennom første del av oppgaven, denne delen er dedikert til å gå gjennom sentrale begreper og begrunnelse for oppgaven. I oppgavens neste del vil jeg gå gjennom teori som jeg mener vil være viktig for analysen min av *Celeste*. I oppgavens tredje del vil jeg beskrive metoden jeg har brukt for å analysere *Celeste*. Dette innebærer for eksempel kvalitativ analyse, egen gjennomspilling og bruk av youtube videoer. Oppgavens fjerde del er selve analysen av *Celeste*. Analysen er strukturert etter spilllets kapitler, og vil gå i kronologisk rekkefølge. I oppgavens femte del vil jeg gå nærmere inn på hvordan dataspill kan brukes i undervisningssituasjoner, og hva som er fordelene og ulempene med forskjellige måter å bruke dataspillene på. I oppgavens sjette del vil jeg ta opp funnene mine fra analysen og komme med en konklusjon til oppgaven.

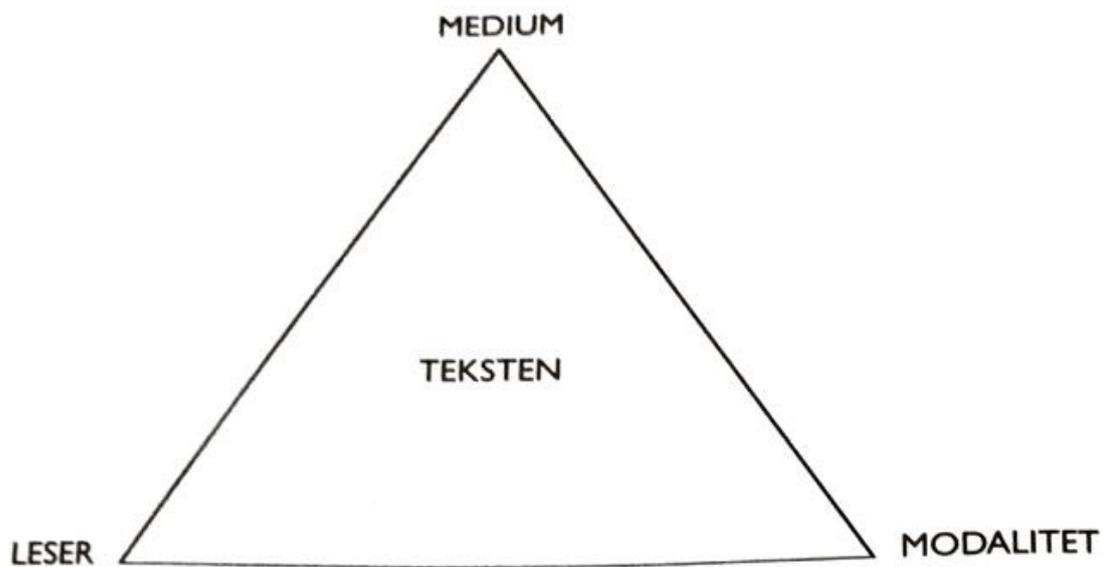
2 Teori

Ettersom målet mitt er å finne ut hvilke former for literacy som kreves for å spille *Celeste*, har jeg valgt å dele teoridelen inn i tre hoved deler. Disse hoved delene er digital litteratur, literacy og semiotikk. Grunnen til at jeg har valgt å dele det inn på denne måten er fordi vi først og fremst trenger en forståelse for hva dataspill og digital litteratur er, om vi skal diskutere og reflektere rundt valg gjort i *Celeste*. Videre blir kunnskap om hva literacy og spill-literacy er viktig i denne oppgaven. Semiotikk er dessuten sentralt for å få tilgang til et vokabular som kan brukes for å forklare de mindre estetiske og meningsbærende komponentene *Celeste* er bygd opp av, og som spilleren må «lese» for å tolke spilllets handling.

2.1 Digital litteratur

Vi skiller hovedsakelig mellom tre generasjoner av digital litteratur. Første generasjon kalles ofte *hypertekst*. Betegnelsen hypertekst stammer fra Theodore Holm Nelson, og refererer til digital litteratur som er tekst-dominert, og bruker hypertekst teknologi til å lenke sammen tekstdeler (Rustad, 2012, s. 22). Etter hvert ble det mer vanlig at den digitale teknologien tok i bruk flere forskjellige modaliteter. På grunn av dette kan vi si at andre generasjon av digital litteratur er litteratur som hovedsakelig domineres av multimodalitet. At litteraturen er

multimodal, innebærer at det kommer frem et samspill mellom ulike modaliteter, og et samspill mellom kunstarter (Rustad, 2012, s. 40). Den siste generasjonen av digital litteratur er kyberlitteratur. Hans Kristian Rustad refererer til Espen Aarseths begrep «cybertext» når han skal forklare den tredje generasjonen av digital litteratur. Rustad beskriver kyberlitteratur som digitale tekster hvor mediet spiller en sentral rolle i konfigureringen av teksten som fremkommer på skjermen (Rustad, 2012, s. 59). Dataspill inngår i denne formen for digital litteratur.



Figur 1. Fra «Kapitel 4: Digital litteratur: En innføring» Av Hans Kristian Rustad. 2012. *Kyberlitteratur*. s. 60. Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell.

Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell brukes ofte for å vise hvordan noen sentrale aspekter rundt kyberlitteratur påvirker leseopplevelsen. Modellen vi ser i figur 1 er Rustads oversettelse av Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell. I Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell settes teksten i sentrum. Sidepunktene representerer alle sentrale trekk ved lesing av kybertekst litteratur. I ytterpunktene finner vi leser, medium og modalitet. Aarseth bruker begrepet tekstmaskin (*the textual machine*) for å beskrive kyberlitteratur (Aarseth, 1997, s.21):

As the cyber prefix indicates, the text is seen as a machine – not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal signs. Just as film is

useless without a projector and a screen, so a text must consist of material medium as well as a collection of words (Aarseth, 1997, s. 21).

Her tar Aarseth opp hvor viktig mediet er for formidling av informasjon til leseren av kybertekster. Aarseth tar også opp «verbale tegn» og «samling med ord» for å vise til modalitetene kybertekstene bruker. Aarseth viser også at kybertekster trenger en tredjepart, nemlig leseren (Aarseth, 1997, s. 21). Aarseth mener at disse tre elementene - leser, medium og modalitet - er helt sentrale i fremstillingen av en kybertekst. Aarseth kaller grensene mellom disse tre elementene «flytende» og «overskridende», og tar opp at hver av disse elementene bare kan defineres utfra de to andre (Aarseth, 1997, s. 21). Rustad bemerker i sin bok (2012, s. 60) at måten kyberteksten oppfattes på alltid vil påvirkes av samspillet mellom disse tre faktorene, og av hvilken faktor som er den dominerende (Rustad, 2012, s. 60).

2.1.1 Leser, medium og modalitet

Ser vi på artikkelen «The Reader as Player: Exploring the Notion of Aesthetic and Efferent Gaming» (Guanio-Uluru, 2022a) og «The Gamer Response and Decision Framework: A Tool for Understanding Video Gameplay Experiences» (Gillern, 2016) finner vi noen eksempler på hvordan den individuelle spilleren kan påvirke spilleopplevelsen. Lykke Guanio-Uluru refererer til Louise Rosenblatts begrep estetisk og efferent lesing (Rosenblatt, 1994). Her tar Guanio-Uluru opp at i likhet med lesere av analog litteratur, vil spillere ofte skifte mellom estetisk og efferent spilling (2022a, s. 348). Guanio-Uluru viser til Rosenblatt når hun skal forklare forskjellen mellom estetisk og efferent spilling. Om spilleren spiller i efferent modus vil hen vektlegge innhenting av relevant informasjon (Guanio-Uluru, 2022a, s. 345). Om spilleren spiller i estetisk modusen vil hen vektlegge den estetiske opplevelsen hen har av spillet (Guanio-Uluru, 2022a, s. 345). Hvilken form for spill-modus spilleren bruker kan ha stor påvirkning på hvordan hen spiller dataspillet. Et eksempel på dette er at spillere som hovedsakelig fokuserer på innhenting av relevant informasjon for å oppnå fremgang i spillet, ofte vil kunne overse mange detaljer fra spillet som er åpenbare for andre (Guanio-Uluru, 2022a, s. 348).

Sam von Gillern tar en litt annen innfallsvinkel til hvordan spilleren påvirker dataspillet. Gillern påpeker at alle spillere har en unik bakgrunn som bidrar til å forme hvordan hen tolker og samhandler med spill-verdenen (2016). Gillern refererer til teori fra Lev Vygotsky for å forklare hvordan spilleres tidligere erfaringer påvirker spillerens opplevelser under dataspillene. Vygotsky mener folk vokser opp i forskjellige miljøer og opplever ulike situasjoner, noe som påvirker deres identitet og livsopplevelser (Vygotsky, 1978, referert i Gillern, 2016). Denne unike identiteten og livsopplevelsene den individuelle personen har vil hjelpe dem å lære fra eller tolke ulike situasjoner (Vygotsky, 1978, referert i Gillern, 2016). Med andre ord kan vi si at spilleres tidligere erfaringer med for eksempel spill-systemer og spill-regler kan påvirke hvordan spilleren tolker de forskjellige situasjonene som oppstår i dataspillene, og påvirker hvilke avgjørelser og fremgangsmåter de velger (Gillern, 2016).

Her ser vi hvordan leseren (i vårt tilfelle, spilleren) kan påvirke opplevelsen av teksten (eller spillet). Vi ser også fra Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell (figur 1) at medium og modalitetene påvirker opplevelsen av kyberteksten. Siden jeg i denne oppgaven skal analysere dataspillet *Celeste*, vil jeg hovedsakelig se på dataspill som medium. Dataspill har en interaktiv side, noe som gjør at lese måte skiller seg fra mer tradisjonell eller analog litteratur, noe som vil påvirke spillerens opplevelse. Innen mediet dataspill kan vi også finne en rekke variasjoner, avhengig av spillets maskinvare og kontrollere. Noen maskinvarer vil håndtere spill av forskjellige størrelse og detaljer bedre enn andre. Hvilken form for kontroller spilleren bruker vil også kunne drastisk endre spillerens opplevelse. Den siste siden fra Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell viser til spillets modaliteter. I forskjellige spill vil ulike modaliteter vektlegges ulikt, noe som vil påvirke opplevelsen av kyberteksten. Noen spill, for eksempel *Gris* (Nomada Studio, 2018), bruker farger og bilder som dominerende modaliteter i hvordan narrativet fortelles. Et annet eksempel er spillet *God of war* (Santa Monica Studio, 2018) og *The last of us* (Naughty Dog, 2013) som henter mye inspirasjon fra filmsjangeren, og bruker bilde, lyd og dialog som de dominerende modalitetene.

Her ser vi at hver enkelt side av Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell (figur 1) påvirker opplevelsen av kyberteksten. I enkelte spill vil kanskje kravet til samhandling fra spilleren være en dominerende del av spilleopplevelsen. I andre tilfeller vil kanskje spillet ta kontroll fra spillet i enkelte situasjoner. Vi ser også at spillerens tidligere erfaringer og spillets vanskelighetsgrad kunne påvirke spillerens opplevelse. Det er ikke noe fasitsvar for hvordan

spill og kybertekster påvirkes av spiller, medium og modaliteter. Hver kybertekst vil påvirkes ulikt fra disse tre aspektene fra figur 1, og derfor gi spilleren en unik opplevelse.

2.1.2 Dataspill som kybertekst og ergodisk litteratur

Dataspill knyttes ofte til Aarseths begrep «ergodisk litteratur (*ergodic literature*)» (Aarseth, 1997). Ordet *ergodic* stammer fra de greske ordene *ergon* og *hodos*, som betyr arbeid og sti (Aarseth, 1997, s. 1). Denne formen for litteratur krever mer arbeid fra leseren enn å bare bevege øynene og bla om til neste side. For å bevege historien i dataspillene fremover, er det nødvendig med en viss grad av samhandling mellom spill og spiller. Dataspill krever at en spiller kommer med spesifikke innputt til maskinvaren, og maskinvaren vil komme med en passende respons utfra spillet som blir spilt. Ettersom maskinvaren responderer på spillerens innputt vil jeg si at mediet er en sentral del av hvordan historien i dataspill formidles. I tillegg vil spillerens (eller «leseren» som det står i figur 1) innputt være nødvendig, og derfor være en sentral del av dataspillet. Som jeg tok opp i 2.1.1 vil spillerens livserfaringer, kunnskaper og bakgrunn kunne ha stor påvirkning på hvordan spillet oppfattes, og vil derfor være en sentral del av konfigurasjonen av kyberteksten. Til slutt kan vi si at dataspill er en form for multimodal litteratur, på grunn av dette vil spillets valg av modaliteter ha en stor påvirkning på hvordan spilleren opplever spillet. Her kan vi se at dataspill inneholder alle elementene Aarseth tilskriver kyberlitteratur, og dataspill kan derfor klassifiseres som kyberlitteratur. Som vi ser her skiller dataspill seg fra mye annen litteratur ved at den krever en viss grad av arbeid fra spilleren for at historien skal utfoldes. Et eksempel på arbeid som kreves av leseren i digital litteratur blir tatt opp av Thomas MC. Laughlin I boken *Reading and the Body: The physical practice of Reading* (2015). Laughlin forklarer hvordan digital litteratur skiller seg fra analog litteratur på denne måten:

The physical procedures of reading are not rote and mechanistic, they are intelligent adaptation to the rich physicality of the text and the surround. Reading print require an active and intelligent body, and reading in digital environments requires an even higher degree of procedural intelligence, a willingness to accept cognitive, ocular, and manual training and to master the demand of the technology. You simply cannot read online unless your body has incorporated a wide range of subtle physical skills that

enable access to the hypertext and the virtual (Laughlin, 2015, s. 167).

For å vise noen eksempler ferdighetene som trengs for å navigere digital litteratur tar Laughlin opp hvordan gå innpå og lese e-post som eksempel. Her mener Laughlin at for å kunne navigere digital litteratur må leseren være i stand til å kalkulere forskjellen mellom bevegelsen til pilen på dataskjermen og bevegelsen på datamusen. En kort avstand for datamusen betyr ikke nødvendigvis at pilen beveger seg over en tilsvarende kort avstand. Dette gjør at leseren av digital litteratur konstant må gjennomføre en rekke kalkulasjoner for å finne ut hvor pilen på skjermen vil lande (Laughlin, 2015, s. 168). Videre mener Laughlin at å klikke på internettikonet er en ferdighet som må innarbeides over tid. Ifølge Laughlin vil mange av disse sentrale ferdighetene som kreves bli integrert og automatisert hos leseren av kyberteksten, og etter det vil denne prosessen gå automatisk uten at leseren tenker over det (2015, s. 169). Det er viktig å merke seg at Laughlin snakker mer overordnet om digital litteratur, og ikke nødvendigvis refererer direkte til kyberlitteratur. Til tross for dette mener jeg mange av disse ferdighetene vil være minst like relevant når vi snakker om dataspill, spesielt plattformspill. Som jeg nevnte innledningsvis ses plattformspill vanligvis som en underkategori av enten handlingsspill eller ferdighetsspill. Både handling og ferdighetsspill setter stort fokus på spillerens ferdigheter og reaksjonsevne. Spillere innen plattformsjangeren må lære seg hvordan spillerkarakteren reagerer på spillerens ulike innputt (for eksempel hvordan hopplengden påvirkes av hvor lenge hoppknappen holdes inne). Dette krever ofte nøyaktige beregninger for at spilleren skal kunne utføre spesifikke sekvenser. Hvordan plattformspill setter nøyaktige krav til spillerens innputt vil jeg gå nærmere inn på når jeg kommer til analysen av *Celeste*.

2.1.3 Dataspill som ikke-lineær litteratur

I tillegg til at dataspill krever samhandling mellom spill og spiller, skiller de seg fra mye annen litteratur ved at de ikke nødvendigvis er lineære. I boken *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1997) beskriver Aarseth ikke-lineær litteratur på denne måten. «A nonlinear text is an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, word and sentences but one in which the word or sequences of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text» (Aarseth, 1994,

referert i Aarseth, 1997, s. 41). Her tar Aarseth opp at ikke-lineær litteratur er litteratur som åpner opp for ulikt utfall i teksten for hver gang teksten blir lest. Dette ser vi for eksempel i dataspill ved at spilleren i noen tilfeller kan utføre forskjellige valg, ta forskjellige veier eller gjøre forskjellige sideoppdrag. Aarseth tar opp at valgene spilleren gjør underveis vil gjøre enkelte deler av teksten mer og andre deler mindre tilgjengelig, noe som kan føre til at leseren kan reflektere over hva som ville skjedd om hen gjorde andre valg eller handlet annerledes (Aarseth, 1997, s. 3). Denne formen for ikke-linearitet skiller seg i stor grad fra lesingen av lineær litteratur. Selv om lesningen av en novelle kan føles annerledes andre gangen den blir lest på grunn av leserens kunnskap om historien, vil sekvensen av ordene alltid forbli den samme. Siden handlingen i analog litteratur ikke kan endre seg utfra leserens valg, kan den ikke ha samme form for ikke-linearitet som kyberlitteratur (Aarseth, 1997, s. 3). Selv om dataspill kan ha en ikke-lineær struktur, vil det ikke alltid være tilfellet. I hvor stor grad et dataspill er lineært eller ikke-lineært vil være avhengig av hvor i Aarseths narrative spill-modell spillet befinner seg (se figur 2).

2.1.4 Spill og fortelling: Aarseths narrative spill-modell

Når vi skal forske på dataspill, dukker vanligvis termene «ludologi» og «narratologi» opp. «En pågående debatt innen spillforskning spør om det viktigste ved spill er at de er fortellinger eller at de er regelbaserte systemer, altså spill» (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). De såkalte ludologene fokuserer på spill som regelbaserte systemer. Deres spillteori vil derfor være mest fokusert på spillets regler, mål og spillmekanikker. De såkalte narratologene vil derimot se på hvilke narrative strategier spillet benytter seg av når historien blir fortalt, og hvilke litterære virkemidler spillutvikleren benytter seg av. Jeg tenker det vanligvis ikke vil være relevant å bare velge en av disse forskningsfeltene (med mindre du skal forske på noe veldig spesifikt). Ifølge Spillpedagogene (2019) vil ofte spillmekanikkene i dataspill kunne samsvare med eller bryte med historien som blir fortalt (Spillpedagogene, 2019). I mange tilfeller vil også mange av spillmekanikkene være meningsbærende for historien som blir fortalt (Spillpedagogene, 2019). For å kunne se helheten i dataspill, er det vanligvis relevant å trekke inn elementer fra både ludologi og narratologi. For å vise forholdet mellom narrativt dominerte og ludologisk dominerte dataspill, introduserte Aarseth den narrative spillmodellen (2012, s. 133). I hvor stor grad dataspill er lineære eller ikke lineære avhenger av hvilke side av Aarseths narrative

spill-modell de befinner seg på.

bell 5.1 Aarseths narrative spillmodell har fire sentrale komponenter.

ol	Verden	Objekter	Karakterer	Hendelser
Narrativ	Enkeltrom	Statiske		Fullt plottet
	Lineær korridor	Statiske, sam-handlingsbare	Dype karakterer	Lineært spill / dynamiske satelitter
	Labyrint	Modifiserbare	Grunne karakterer	Dynamiske kjerner
	Hub Flere baner	Spillerskapte	Bots	Ingen kjerner
Ludisk	Åpent landskap	Spilleroppfunnet		

Figur 2. Fra «Analyse av digitale spill», Master i norsk: Metodeboka 1, av Guanio-Uluru, 2020, s. 85. En grafisk gjengivelse av Aarseths narrative spillmodell.

Aarseths narrative spillmodell viser oss forholdet mellom den narrative og den ludiske siden av dataspill. Den narrative polen av modellen viser til dataspill der fokuset settes på historien som blir fortalt, men dette vil ta bort fra spillerens narrative kontroll (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Den ludiske polen av modellen gir spilleren mye større grad frihet til å gjøre ting i den rekkefølgen og på den måten hen måtte ønske (innenfor ett vist sett med regler). Dette tar bort noe av forutsigbarheten fra spillutviklerne, og gjør at de ikke kan lage like dype narrative, og garantere at spillerne får det med seg (Guanio-Uluru, 2020, s. 85). Aarseths påstand om at kybertekster er en ikke lineær form for litteratur samsvarer for det meste med den ludiske enden av Figur 2. Til tross for dette kan vi finne en viss grad av ikke-linearitet mot den narrative siden også, så lenge vi ikke går til den mest ekstreme narrative siden.

2.1.5 Kjernene i spill-analyse

I den narrative spillmodellen (figur 2) viser Aarseth til fire forskjellige kategorier, disse er objekter, karakterer, verden og hendelser. Aarseth (2012) argumenterer for at disse fire kategoriene er fellesnevnerne vi finner i alle dataspill (2012, s. 131). "My present approach is

to see the ludo-narrative design-space as four independent, ontic dimensions: *WORLD*, *OBJECTS*, *AGENTS* and *EVENTS*. Every game (and every story) contains these four elements, but they configure them differently” (Aarseth, 2012, s. 131). Disse kategoriene er sentrale i spill-analyse, også i *Celeste*. På grunn av dette vil jeg gå gjennom dem her. Denne oppgaven har begrenset plass, jeg vil derfor ikke gå nærmere inn på «karakter» kategorien, selv om dette kunne vært nyttig i analysen.

2.1.5.1 Objekter

For at spillverdenen skal virke mer autentisk for spilleren, krever det at verdenen inneholder objekter som spilleren kan samhandle med. I noen tilfeller brukes objekter som estetiske objekter som bygger opp og utvikler spillverdenen, i andre tilfeller er de der for at spilleren skal kunne samhandle med dem, og i noen tilfeller bruke objektene for å oppnå progresjon i historien. I artikkelen «A narrative theory of games» (Aarseth, 2012) deler Aarseth objekter fra dataspill inn i seks kategorier. Disse objektene deles inn i kategoriene utfra objektets formbarhet (Aarseth, 2012. s. 132). Kategoriene Aarseth tar opp er (1) “statiske, ikke-samhandlingsbare objekter (*static, non-interactable objects*)”, (2) “statiske, brukbare objekter (*static, usable objects*)”, (3) “ødeleggbare objekter (*destructible objects*)”, (4) “utskiftbare objekter (*changeable objects*)”, (5) “spillarskapt objekter (*creatable objects*)” og (6) “spilleroppfundne objekter (*inventible objects*)” (Aarseth, 2012, s. 132). Her starter første kategori med objekter spilleren ikke kan samhandle med - disse objektene har først og fremst en estetisk funksjon. Går vi over til motsatt ende av disse kategoriene (kategori nr. 6) finner vi objekter som er fullstendig spillarskapt, for eksempel skapningene fra *Spore* (Maxis, 2008) eller datamaskiner i *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) som bygges av spilleren (Aarseth, 2012, s. 132). Hvilken funksjon disse objektene har vil variere utfra hvilken kategori de ligger under, og hvilken intensjon spillutvikleren har for det individuelle objektet. Objekter i dataspill kan ha en rekke forskjellige funksjoner, for eksempel skape en estetisk følelse, være bidrag til verdensbyggingen, eller redskaper som hjelper spillerens progresjon i dataspillet. Ifølge Aarseth vil de fleste dataspill vanligvis inneholde objekter fra flere av de nevnte kategoriene (2012, s. 132).

2.1.5.3 Verden

For at spilleren skal kunne møte og samhandle med karakterene og objektene, trengs en virtuell verden. Verdener vi finner i dataspill skiller seg fra andre fiktive verdener på en viktig måte. Som nevnt tidligere er dataspill en form for ergodisk litteratur, noe som betyr at spilleren må gjøre ikke-trivielle handlinger for å samhandle med materialet. Kravet om handling fra spilleren, fører også til at spilleren i større grad kan utforske verdenen på en måte som skiller seg fra analog litteratur og film. Aarseth beskriver virtuelle verdener fra dataspill som konkrete, målbare og at de tillater en uavhengig agent å bevege seg rundt og utforske denne verdenen (2012, s. 132). I artikkelen "From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest theory" (2005) introduserte Aarseth tre forskjellige strukturer som ofte brukes i spill-verdener. Disse er (1) "Lineær korridor (*linear corridor*)", (2) "Labyrint (*the multicursal labyrinth*)" og (3) "Åpen verden (*open world*)" (Aarseth, 2005, referert i Aarseth, 2012). Disse tre kategoriene viser til hvor stor grad av frihet spilleren har til å utforske verdenen, og som resultat av det, påvirke historien. En mer åpen verden gir spilleren mer frihet til selv å påvirke sin opplevelse ved at hen selv velger hva hen går for å utforske. Kategorien lineær korridor gir derimot spillutvikleren større grad av forutsigbarhet ved at de alltid vet nøyaktig hva spilleren vil gjøre.

Til nå har vi sett hvilken form for struktur virtuelle spill-verdener kan ha, men vi kan også dele spill-verdenene opp i to separate lag. Disse lagene refererer Aarseth til som «det ludiske rommet (*the ludic space*)» og «det ekstra-ludiske rommet (*the extra-ludic space*)» (2012, s. 132). Aarseth beskriver "det ludiske rommet" som området innen et dataspill som spilleren kan samhandle med (2012, s. 132). Hvor stor del av spillverdenen som inkluderes i det ludiske rommet vil variere ut fra hvordan verdenen er strukturert. Dataspill som bruker åpen verden-strukturen vil for eksempel vanligvis gi spilleren mer frihet til å samhandle med større deler av verdenen, sammenlignet med "labyrint" eller "lineær korridor" strukturen. Det «ekstra-ludiske rommet» representerer derimot det ikke-spillbare området i spillverdenen (Aarseth, 2012, s. 132). Selv om spilleren hverken kan navigere eller samhandle med det ekstra-ludiske rommet, vil det fortsatt ha andre funksjoner. Det ekstra-ludiske rommet kan for eksempel fungere som et estetisk virkemiddel som skaper en bestemt følelse hos spilleren, eller til å skape estetisk sammenheng til spillverdenen.

2.1.5.4 Hendelser

Det siste elementet Aarseth mener vi alltid finner i dataspill er hendelser. For å kunne forklare «hendelser» i dataspill refererer Aarseth til Seymour Chatmans begreper *narrative kjerner* og *narrative satellitter* (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Aarseth beskriver narrative kjerner som «Det som lar oss gjenkjenne en bestemt historie» (Aarseth, sitert i Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Min tolkning av dette er at Aarseth refererer til sekvensene i dataspill som er helt nødvendige i fremstillingen av historien i spillet. Hvordan disse sekvensene fremstilles vil variere utfra spillets sjanger, og hvordan spillets verden og oppdrag struktureres. Disse sekvensene kan for eksempel fremkomme gjennom dataspillets hovedoppdrag og dialog mellom karakterer under gameplay-sekvenser. Aarseths beskriver narrative satellitter på denne måten: «det som kan erstattes eller fjernes uten at fortellingen (*the story*) blir utilgjengelig» (Aarseth, 2012, sitert i Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Slik jeg tolker dette refererer Aarseth her til sideoppdrag og gameplay sekvenser hvor dataspillet ikke direkte formidler noe betydelig informasjon som fører historien videre.

Aarseth skiller mellom fire forskjellige former for hendelse. Den første kategorien er (1) «fullt plottet». «Fullt plottede fortellinger har ingen ludisk dimensjon – de er derfor ikke spill» (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Denne formen for hendelse er fullstendig fokusert på historien som blir fortalt, og lar ikke spilleren påvirke historien på noen måte. Fullt plottede hendelser finner vi helt mot den narrative polen på Aarseths narrative spillmodell (figur 2). Denne typen hendelser finner vi vanligvis i andre medium, f.eks. romaner, noveller og film (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Den neste kategorien Aarseth tar opp er (2) «spillbar historie/lineære spill». Starter vi fra den narrative siden, så er dette den første kategorien fra Aarseths narrative spillmodell som kan kategoriseres som «spill». Grunnen til at denne kategorien kan kategoriseres som spill (i motsetning til «fullt plottet») er fordi den inneholder ludiske elementer. Guanio-Uluru beskriver denne typen spill på denne måten: «Slike spill har dynamiske satellitter, det vil si at mindre viktige fortellerelementer er valgfrie» (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Denne kategorien vil ha en lineær historie, uten noen måte for spilleren å kunne påvirke historiens utfall (nesten som en novelle eller roman). Til tross for historiens linearitet vil alt i denne kategorien fortsatt regnes som «spill», fordi det er et krav om samhandling mellom spill og spiller for at historien skal bli fortalt. Videre tar Aarseth opp kategorien (3) «dynamiske kjerner». Dataspill innen denne kategorien vil gi spilleren større mulighet til å

påvirke spillets utfall. Dette skjer ofte gjennom å la spilleren ta avgjørelser i dialoger med spillkarakterer eller viktige avgjørelser i veikryss som vil ha betydelig påvirkning på hvordan historien legges frem (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Når Guanio-Uluru forklarer denne kategorien refererer hun til Weimin Toh (2018) og det han kaller forgrenet fortellerstruktur. Guanio-Uluru forklarer «dynamiske kjerner» som spill «der ulike innledende valg leder fortellingen i ulike retninger, likt et tre der ulike grener skyter ut fra samme stamme, uten at forløpene møtes igjen» (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). Dataspill innen denne kategorien gir spilleren betydningsfulle valg og lar spilleren påvirke narrativet som legges frem. Spillerens kontroll over narrativet som blir fortalt gjør at det i stor grad skiller seg fra lineære dataspill og spill som bruker «*The illusion of choice*». Den siste kategorien Aarseth legger frem er (4) «ingen kjerne». Dataspill innen kategorien «ingen kjerne» er fullstendig regelstyrt, og har ikke noe betydelig narrativ (Guanio-Uluru, 2020, s. 87). På grunn av at dataspillet er fullstendig regelstyrt, vil dette føre til at hver runde vil være fullstendig styrt av spilleren/spillerne, og vil være mer eller mindre unik for hver gang det blir spilt. Et eksempel Aarseth bruker for å beskrive denne typen spill er sjakk (Aarseth, 2012, referert i Guanio-Uluru, 2020, s. 87).

Hvilken kategori et dataspill havner innen, vil avhenge av hvor mye av spillet som er narrative kjerner og narrative satellitter. Overvekt av narrative kjerner vil føre til at dataspillet ender nærmere den narrative polen av Aarseths narrative spillmodell. Om et dataspill har en overvekt av narrative satellitter vil det derimot ligge nærmere den ludologiske polen. Siden denne oppgaven fokuserer på et narrativt dataspill, vil de mest relevante kategoriene fra Aarseths narrative spillmodell være «spillbar historie/lineære spill» og «dynamiske kjerner». Alt som ligger innen kategorien «fullt plottet» vil ikke være relevant på grunn av mangelen på ludiske elementer, noe som betyr at det ikke vil være et spill. Til nå har jeg vært gjennom teori om hva dataspill er, og hva som er unikt for dette mediet. Et annet begrep som vil være sentralt for å svare på oppgaven min er begrepet «literacy», noe jeg vil gå nærmere inn på i neste del.

2.2 Literacy

Ordet *literacy* stammer fra ordet *littera*, som betyr bokstav (Blikstad-Balas, 2023). Literacy ses ofte på som evnen til å lese og skrive (Blikstad-Balas, 2023). Ifølge Marte Blikstad-Balas kan vi også se begrepet literacy i en bredere forstand. Denne bredere betydningen av literacy innebærer literacy som et sett av skriftspråklige ferdigheter som gjør at man kan forstå, skape, kommunisere, orientere seg og delta i samfunn som er i endring (Blikstad-Balas, 2023). «Mediene har blitt mer komplekst, samfunnet forventer mer av borgere og forskerne har utviklet forståelsen av hva det vil si å kunne lese og lære i ulike situasjoner» (Blikstad-Balas, 2023). Denne utviklingen i literacy skyldes delvis utvikling av teknologi, og et mangfold av forskjellige måter å formidle informasjon. «Dagens literacy-begrep tar høyde for at mening skapes i et samspill av tekst, bilder, lyd, i en rekke sjangre, på ulike plattformer, og ofte med et element av brukermedvirkning» (Blikstad-Balas, 2023). Ser vi hvordan dette kan påvirke literacy i skolesammenheng, ser vi at mange fag og disipliner benytter ulike former for meningsbærende symboler. Et eksempel på dette finner vi i matte og naturfag. I disse disiplinene finner du ofte tabeller og figurer (Blikstad-Balas, 2023). I slike tilfeller er det ikke tilstrekkelig at eleven bare kan tolke bokstaver, eleven må kunne forstå og bruke et bredt utvalg av meningsbærende tegn. Dette gjelder også for spillere av dataspill.

2.2.1 Spill-literacy

Måten vi leser dataspill på skiller seg i stor grad fra mange andre former for litteratur, og med det kommer en egen form for literacy, vi kaller *spill-literacy*. Begrepet spill-literacy ble først introdusert av James Paul Gee i boken *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007). Gee mente vi trengte en mer bredt definert form for literacy. Bakgrunnen for dette var at skrift og verbalspråk ikke er det eneste viktige kommunikasjonssystemet i den moderne verden. I dag kan bilder, symboler, grafer, diagrammer, artefakter og mange andre visuelle symboler være minst like viktig (Gee, 2007. s. 13). Spillpedagogene skiller i boken *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen* (2020) mellom tre forskjellige former for literacy som er nødvendig når du skal spille dataspill: kulturell literacy, kritisk literacy og operasjonell literacy. Hva disse tre formene for literacy innebærer vil vi komme tilbake til senere i oppgaven.

2.2.2 Spill-literacy og semiotiske domener

I boken *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007) introduserer Gee begrepet *semiotic domains*, eller *semiotiske domener*. Med begrepet semiotiske domener mener Gee at ulike typer tekster vil ligge under det han kaller forskjellige «forståelseskontekster». Forskjellige domener kan for eksempel være ulike sjangre, ulike modaliteter eller ulike medium. Når vi skal skrive eller lese er det viktig at vi er klar over at det er mange forskjellige måter å lese og skrive på. «Vi leser for eksempel ikke aviser på samme måte som vi leser lovverk, essay, poesi og rap-tekster» (Gee, 2007, s. 14). Uten tilstrekkelig bakgrunnskunnskap om språket, normene innen forskjellige sjangre, og språket som brukes i ulike sjangre, vil ikke leseren få samme utbytte av en tekst som noen som har denne kunnskapen. Leserne med lite bakgrunnskunnskap vil sannsynligvis klare å lese ordene i teksten, men de vil ikke nødvendigvis forstå sjangerspesifikke begreper, kontekst eller normer som er spesifikke for et domene.

«Hvert domene har sine egne regler og normer» (Gee, 2007, s. 14, min oversetelse). For å bli bedre lesere må man forstå sosiale praksiser i de forskjellige domenene. Kunnskap innen domenets normer, sosiale praksiser og fagbegreper vil også være svært viktig når vi skal analysere dataspill. Dataspill har for eksempel ulike grensesnitt utfra hvilke konsoll du spiller på, eller om du bruker pc med tastatur og mus. I tillegg vil språket som brukes av spillere, og av folk som analyserer spill, være helt fremmed for folk med lite erfaring innen dette kunnskapsområdet. Ser vi på masteroppgaven *Spillsnakk – dataspillsamtalen som sjanger* av Tobias Staaby finner vi analyse av en samtale der deltagerne spiller *League of Legends* (2011, s. 56). I denne oppgaven velger Staaby å kalle språket som blir brukt i løpet av spillingen en egen sosiolekt. «Spillsnakk føres primært hos en spesifikk subkultur, og kan virke temmelig uforståelig for den uinnvidde. Spillsnakk bruker flere ord og uttrykk som vi ikke finner i andre språksituasjoner» (Staaby, 2011, s. 56). I denne oppgaven tar Staaby opp at språket hos spillere har utviklet seg etter behovet for begreper som for eksempel kan dekke handlinger, objekter og fenomener vi finner i dataspill (Staaby, 2011, s. 56). I tillegg til at det vil bli vanskeligere å forstå språket om du ikke er en del av denne subkulturen, vil det være vanskelig å virkelig få med seg hva som skjer i et gitt dataspill dersom du mangler den nødvendige bakgrunnskunnskapen, om for eksempel spilllets regler, spillmekanikker og objekter. Som vi ser inneholder det semiotiske domenet til dataspill en rekke forskjellige kunnskapsområder

og ferdigheter, som er nødvendige for å kunne få fullt utbytte fra dette spesifikke domenet. Spill er en viktig del av barn og unges kulturelle kapital, men utbyttet elevene får er kraftig redusert om ikke elevene får tilstrekkelig innføring i det semiotiske domenet og relevante fagbegreper for at de skal bli kyndige lesere, også av dataspill.

2.2.3 Forskjellige former for spill-literacy

Spill-literacy regnes nå som en paraplyterm som inneholder en rekke forskjellige former for literacy, og hver av disse representerer ett viktig aspekt fra leseprosessen i dataspill. Ifølge Gee's perspektiv krever spill-literacy evnen til å dekode, evnen til å forstå med hensyn til semiotisk domene og evnen til å produsere betydning med hensyn til et semiotisk domene (Zagal, 2008, s. 33). Zagal tolker disse punktene hos Gee som at spill-literacy innebærer evnen til å spille dataspill, evnen til å forstå betydningen i dataspill og evnen til å lage dataspill (Zagal, 2008, s. 33). I denne oppgaven vil vi se bort fra det sistnevnte aspektet av spill-literacy. Selv om evnen til å lage spill er en sentral del av Gee's definisjon av spill-literacy, og har en mulig plass i undervisningen, så vil oppgaven bli for omfattende om jeg hadde gått inn på dette punktet også. Zagal argumenterer også for at forståelse rundt det semiotiske domenet «dataspill» krever

1. Kunnskap om dataspill som kulturelle uttrykk (spill som kulturelt artefakt).
2. Kunnskap om dataspill i sammenheng med andre spill (sammenligne spill innenfor og på tvers av sjangre).
3. Kunnskap om dataspill i sammenheng med teknologi og plattform (hvilke plattformer spillet er tilgjengelig på, og hvordan det påvirker spillopplevelsen).
4. Evnen til å dekonstruere dataspill, forstå komponentene de er bygd opp av, hvordan de samhandler og tilrettelegger visse opplevelser hos spilleren (Zagal, 2008. s. 34, min oversettelse).

Alle punktene her viser til sentrale sider ved spill studier. Dersom studentene fra undersøkelsen bare har kunnskap rundt spillmekanikkene og spillets mål får de for eksempel ikke innsikt inn i hvordan spillsjangre utvikler seg over tid, og hvordan estetiske virkemidler fungerer på spilleren. Et annet perspektiv på hva det vil si å være en kyndig leser av dataspill kommer fra Eric Zimmerman. I bokkapitelet «Gaming Literacy: Game Design as a Model for

Literacy in the Twenty-First Century» (2009) skiller Zimmerman mellom tre forskjellige aspekter ved dataspill spilleren må kunne forstå for å være en kyndig leser av spill, disse er spill som *systems*, *play* og *design*. I denne oppgaven er kategoriene system og design mest relevant. Spill som play bygger på Johan Huizinga sin teori om «the magic circle», og viser til hvordan spilleren samhandler med spillet (Zimmerman, 2009, s. 26). Selv om spillerens samhandling med spillet er en viktig del av spillopplevelsen, mener jeg at en analyse av et dataspill ikke er den beste metoden for å se på akkurat dette aspektet ved spill. Jeg vil derfor ikke vektlegge denne delen i analysen min av *Celeste*. Zimmerman beskriver spill som systemer på denne måten: «Games are, in fact, essentially systemic. Every game has a mathematical substratum, a set of rules that lies under its surface» (Zimmerman, 2009, s. 26). Ifølge Zimmermans perspektiv må en kyndig leser av dataspill være i stand til å forstå regelsystemet spillene er bygd opp av. Dette er en av formene for spill-literacy elevene fra Zagals undersøkelse (2007) så ut til å mestre. For å forstå spill som design mener Zimmerman at spilleren må forstå hvordan de forskjellige komponentene i spillet skaper betydning (Zimmerman, 2009, s. 28). Eksemplene Zimmerman tar opp i dette kapittelet er hvordan farger og objekter blir gitt spesifikke betydninger. Dette vil jeg se litt nærmere på når jeg skal snakke om semiotikk og estetisk literacy. Både system og design-aspektet som Zimmerman argumenterer for innen spill-literacy har mange likheter med Zagals punkt nummer fire om hva spill-literacy innebærer. Hovedforskjellen her er at Zagal har en mer overordnet forklaring, og viser til de fleste komponentene spillet er bygd opp av. Zimmerman refererer derimot til noen mer spesifikke komponenter.

Til slutt vil jeg se nærmere på en på en form for spill-literacy som ble introdusert i artikkelen *The reader as player: Exploring the notion of aesthetic and efferent gaming* (Guanio – Uluru, 2022a). Her argumenterer Guanio-Uluru for at spill-literacy også bør bestå av estetisk literacy. Estetisk literacy handler om evnen til å vurdere de estetiske trekkene ved dataspill, og å forstå hvordan spill-funksjoner brukes av spillutvikleren for å engasjere og vekke følelser. «Å ha estetisk spillkunnskap innebærer evnen å evaluere de ulike semiotiske egenskapene ved dataspill, for eksempel hvordan de bruker musikk, interaktiv lyd, farger, handlingssekvenser og ikke-spillbare karakterer for å lage og forme spillerens opplevelse» (Guanio – Uluru, 2022a, s. 348, min oversettelse). Vi kan se at denne forklaringen av Guanio-Uluru har likheter med Zagals fjerde punkt om hva det vil si å ha kunnskap rundt det semiotiske domenet «dataspill».

Vi ser at både Guanio-Uluru og Zagal understreker viktigheten av å ha kunnskap om de mindre komponentene spillutvikleren bruker for å skape helheten i spillet, og hvordan valgene av disse komponentene kan påvirke spillerens opplevelse.

2.2.4 Kulturell literacy

Dataspill er kulturelle artefakter, noe som betyr at vi ikke kan se på dem som uavhengig fra kulturen de oppsto i. For å være en kyndig leser av dataspill må spilleren ha en forståelse av forholdet mellom dataspill og andre kulturelle artefakter, og rundt kulturen de oppsto i (Zagal, 2008, s. 34). I artikkelen «A framework for games literacy and understanding games» (2008) skiller Zagal mellom tre ulike men komplementære måter å forstå kulturelle sider ved dataspill på. Disse er å se på forholdet mellom dataspill og andre medier, å se på forholdet mellom dataspill og kunstneriske bevegelser, og til slutt å se på hvordan dataspill forholder seg til kulturer og subkulturer i en bredere forstand (Zagal, 2008, s. 34). Ettersom *Celeste* ikke er en adaptasjon, vil det ikke være like relevant å se på spillets relasjon til andre medier (men det kan fortsatt være relevant å se hvordan sjangertrekk fra andre medier realiseres i dataspill mediet). På grunn av det vil jeg videre vektlegge forholdet mellom dataspill, kunstneriske bevegelser og ulike kulturer.

2.2.4.1 Estetiske og kulturelle bevegelser

Litteraturhistorien strekker seg over flere tidsperioder med ulike normer for litteraturen. På samme måte kan dataspill påvirkes av nåværende normer innen spillindustrien, eller normene fra den tiden det er fra. For å virkelig forstå dataspillene må vi ha en viss kunnskap om utviklingen av spill innen en rekke forskjellige sjangre. Dataspill og spill-sjangre utvikler seg over tid, og ofte vil nye spill redefinere hvordan en spill-sjanger kan være. «Erfaringspoeng (*experience points*)» og «helse-poeng (*hit points*)» er eksempler på spillmekanikker vi kan spore tilbake til tradisjonelle penn og papir rollespill som *Dungeons & Dragons* (Zagal, 2008, s. 36). Med kunnskap om hvordan spill-sjangre utvikler seg vil spilleren lettere kunne forstå hvorfor enkelte spillmekanikker er som de er, og det er viktig for å kunne legge merke til og forklare når et spill bryter med sjangerens normer. Dataspill vil ofte dele estetiske trekk,

tematikk eller struktur med ulike sjangre og bevegelser (Zagal, 2008, s. 35).

Noen lett gjenkjennelige eksempler på sjanger-stiler og kunstbevegelser vi kan finne i dataspill kan være surrealisme og noir-sjangeren. Begrepet surrealisme ble først brukt av den franske poeten Guillaume Apollinaire (Carr & Zanetti, 2000, s. 892). Surrealismen var en kunstnerisk bevegelse fra 1900 tallet der kunstnerne gikk bort fra den mer realistiske kunststilen, og valgte heller å hente inspirasjon fra drømmer. Denne kunstneriske bevegelsen bygger i stor grad på visuelle estetiske trekk. På grunn av dette egner stilen seg godt i dataspill, siden dataspill er et visuelt medium. Noen eksempler på dataspill som bygger på den surrealistiske kunststilen er *Little nightmares 2* (Tarsier Studios, 2021) og *Gris* (Nomada Studio, 2018). Ser vi på noir-sjangeren innen dataspill finner vi at mange av trekkene fra andre medier også blir overført. Ofte når vi ser filmer eller serier fra noir sjangeren kan vi legge merke til estetiske og strukturelle trekk som går igjen. Når noir sjangeren beveger på tvers av medium til dataspill, vil fortsatt noen av de estetiske og strukturelle sjangertrekkene følge med. Et eksempel Zagal tar opp i artikkelen sin (2008) er *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001). Han mener at for å forstå dette spillet kreves det at spilleren klarer å plassere mange av avgjørelsene som er tatt i utformingen av spillet med hensyn til Noir-sjangeren, både fra film og fiksjon (Zagal, 2008, s. 35). I tillegg til å være i stand til å se dataspill i sammenheng med kulturelle normer og kunstneriske bevegelser, er det også viktig at spillerne er i stand til kritisk tenkning – noe jeg vil gå nærmere innpå nå når jeg tar opp kritisk literacy.

2.2.5 Kritisk literacy

Som spillpedagogene tar opp er kritisk literacy en viktig del av hva det vil si å være en kyndig leser av dataspill (Skaug et al., 2020, s. 30). Spillpedagogene beskriver kritisk literacy som evnen til å forstå at dataspill er sosiale og kulturelt skapte artefakter, og at spillene kan inneholde både tydelige og tause verdier (skaug et al., 2020, s. 31). Ifølge dette perspektivet på spill-literacy må spilleren av dataspillet være i stand til å stille kritiske spørsmål til det som fremkommer i spillet (Skaug et al., 2020, s. 31). Både historiemomenter og fremstillingen av karakterene kan påvirkes av spillutviklernes agende, kunnskap eller fordommer. I tillegg til dette kan det ligge bestemte verdier i reglene og spillmekanikkene dataspillet er bygd opp av. I boken *Persuasive games: The expressive power of videogames* (2007) tar Ian Bogost opp

begrepet «prosedyreretorikk (*procedural rhetoric*)». Bogost bruker begrepet prosedyreretorikk for å beskrive hvordan reglene i dataspill kan brukes for å formidle et bestemt budskap og endre folks oppfatninger av virkeligheten (2007, s. 29). Noen eksempler på et dataspill der spillmekanikkene formidler et bestemt budskap eller verdier blir tatt opp i spillpedagogenes podcast (Spillpedagogene, 2020). Et Eksempel som blir tatt opp i denne podcasten er *The Sims 4* (Maxis, 2014). I denne podcsten blir det tatt opp at alle karakterene i dette spillet kan gå med alle typer klær, og ha alle typer frisyre uavhengig av kjønn. Det blir også tatt opp at spilleren kan velge om karakterene kan bli gravid eller ikke, uansett hvilke kjønn de er (Spillpedagogene, 2020, 37:00). Ved at spillmekanikkene åpner opp for dette formidler spillutvikleren et bestemt perspektiv til spilleren om hvordan verdenen er, noe som kan bidra til å normalisere dette perspektivet.

2.2.6 Operasjonell literacy

Den siste formen for spill-literacy som ble tatt opp av spillpedagogene er operasjonell literacy. I boken *Spillpedagogikk: dataspill i undervisningen* (2020) beskrives operasjonell literacy som de evnene og ferdighetene som kreves for å spille dataspillet (skaug et al., 2020, s. 30). I motsetning til kritisk og kulturell literacy som fokuserer på mange eksterne faktorer, vektlegger den operasjonelle formen for literacy spillerens spill-mekaniske ferdigheter. Hvilke ferdigheter spilleren trenger for å betjene dataspillet kan for eksempel være reaksjonstid, koordinasjonsferdigheter og erfaring med det fysiske brukergrensesnittet (se 2.3.4 Brukergrensesnitt). I tillegg til dette kan vi finne paralleller mellom spillpedagogenes «operasjonell literacy» og Zimmermans «spill som system». Som nevnt tidligere mener Zimmerman at en kyndig leser av dataspill må kunne forstå regelsystemet spillet er bygd opp av (2009, s. 26). For at spilleren skal kunne navigere rundt i spillverdenen er det nødvendig å ha en viss forståelse for reglene spillet følger.

2.2.7 Estetisk literacy

Som nevnt tidligere argumenterer Guanio-Uluru (2022a) for at estetisk literacy er en sentral del av spill-literacy. I 2022 ga Guanio-Uluru ut en artikkel med navnet *Spilleestetikk. Om lyd og*

musikk i dataspill (2022b). I denne artikkelen beskriver Guanio-Uluru spilleestetikk på denne måten:

Når jeg her forstår spilleestetikk som den sanselige erfaringen dataspillet som form gjør mulig, tar jeg høyde for at sentrale formtrekk ved spill varierer med spillsjanger, og for at spillere vektlegger audiovisuelle og kinestetiske trekk ved spillopplevelsen forskjellig. Definisjonen bygger på en vid forståelse av estetikk som knyttet til «vår sanselige måte å være i verden på» og tar hensyn til formtrekk som er særegne for dataspill (Guanio-Uluru, 2022b, s. 269).

Siden dataspill er en form for multimodal litteratur, vil de ha en rekke forskjellige måter å påvirke spillerens opplevelse av spillet. Hvordan spillet påvirker spilleren går ut på hvordan spillets semiotiske materiale er satt sammen. Eksempler på hvilke former for semiotisk materiale dataspill kan bruke er farger, lyd, musikk, typografi, tekstur og grafikk. Dette er en form for semiotisk materiale som brukes innen en rekke forskjellige medium. Farger og typografi finner vi for eksempel i både bildebøker og reklameplakater. Musikk og tekstur er eksempler på semiotisk materiale vi ofte finner i film og videoer. Som vi så i del 2.1 (digital litteratur), så har dataspill kvaliteter som gjør at de skiller seg fra annen multimodal litteratur. Disse kvalitetene stammer fra det interaktive aspektet ved dataspill, som krever en form for samhandling mellom spill og spiller. Denne samhandlingen mellom spill og spiller kan på mange måter bidra til å påvirke hvordan spilleren opplever materialet.

Guanio-Uluru (2022a) beskriver estetisk literacy som evnen til å vurdere og analysere de estetiske elementene vi finner i dataspill, og forstå hvordan spillutvikleren bruker disse elementene til å skape en bestemt følelse hos spilleren (Guanio-Uluru, 2022a, s. 348). Slik jeg tolker denne forklaringen innebærer det at spilleren må kunne både forstå spillutviklerens valg av semiotisk materiale som vi finner generelt mye av i diverse multimodal litteratur, men også forstå hvordan spillutviklerne benytter elementer som er eksklusivt for dataspill. Elementer som er mer eksklusivt for dataspill kan for eksempel være brukergrensesnitt, sekvenser og ikke spillbare karakterer (NPC). Å være lesekyndig innen estetikk og dataspill vil si at spilleren må ha en viss forståelse rundt hvordan spillutvikleren bruker det semiotiske materialet for å «skape og forme spillerens erfaringsbane» (Guanio-Uluru, 2022a, s. 348. Min oversettelse). Når det kommer til analysen av *Celeste* tenker jeg det vil være relevant å se på

hvordan spillet bruker sitt semiotiske materiale for å skape en bestemt opplevelse for spilleren, og se litt nærmere på hvordan elementene som er mer eksklusivt for spill påvirker historien. Noen former for semiotisk materiale jeg mener vil være viktig for analysen av *Celeste*, er farger og musikk.

2.2.7.1 Farger

Farger blir ofte brukt i en rekke forskjellige medium, for eksempel kunst, film, dataspill, reklamevideoer og reklameplakater. Ifølge Per Ledin og David Machin vil vanligvis folk som utsettes for et semiotisk materiale reagere ulikt utfra hvilke farger som brukes (Ledin & Machin, 2007, s. 87).

Generally, if we asked the people around us about these colour differences, they might say that one is more “calming”, “soft”, or “pretty”. They might say the camp webpage is more “fun”, “Childish” and “energetic”. The Rambo poster might be described as “gritty”. But those adjectives tell us more about the effect of those colours rather than about what we are seeing (Ledin & Machin, 2007, s. 87).

Folk vil vanligvis holde visse assosiasjoner til bestemte farger, noe som påvirkes av fargens semiotiske potensial. Mer presist, hva bestemte farger assosieres med i dagens samfunn, og hva de historisk har blitt brukt til. Ifølge Ledin og Machin ligger det symbolsk betydninger i både forskjellige nyanser av farger, og i fargenes «metning (*saturatin*)» og «klarhet (*purity*)» (Ledin & Machin, 2007, s. 87).

Farger kan kommunisere på mange forskjellige måter. Som nevnt bygger fargenes kommunikasjonsmåte på hva folk forbinder dem med. Vi ser for eksempel at rødt ofte brukes på varselskilt, trafikklys og lignende. På grunn av dette vil rødt ofte assosieres med stop eller fare i denne typen kontekst. Rødt brukes også ofte når vi farger hjerter, og kan derfor i andre kontekster representere kjærlighet. En annen måte farger kan kommunisere er ved å direkte kommunisere en ide eller identitet. Ifølge Ledin og Machin kan for eksempel farger brukes på kart eller lignende for å kommunisere at noe er vann, eller at noe annet er en skog (Ledin & Machin, 2007, s. 89). Ledin og Machin nevner også at farger kan assosieres med bestemte merker, og brukes som en måte til å formidle ens identitet (Ledin & Machin, 2007, s. 89). En

tredje måte farger kan brukes som kommunikasjonsmiddel er gjennom å skape koherens. Farger kan brukes for å vise om noe hører sammen. Ved at deler av reklameplakater eller karakterer og objekter i dataspill har samme eller lignende farge, kan dette formidle til mottakeren at disse hører sammen. Dette vil være relevant å se nærmere på når jeg skal analysere *Celeste*. Dataspill er et audio-visuelt medium, og bruker ofte farger for å enten formidle informasjon til spilleren, eller bruker farger som en komponent for å påvirke spillerens opplevelse.

2.4.7.2 Lyd og musikk

Bruken av musikk i dataspill har mange likheter til hvordan den brukes innen filmvitenskapen, for eksempel kan musikk og lyder være både stemningsskapende og meningsbærende (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Både i film og spill ser vi også at lyd og musikk kan brukes som ledemotiver for å skape en helhet mellom de semiotiske materialene (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Til tross for likhetene mellom musikken i film og dataspill, finner vi også en rekke områder der de skiller seg fra hverandre. Forskjellen mellom musikken i film og dataspill stammer hovedsakelig fra dataspillenes interaktive natur. «Lyd og musikk i spill har også flere av disse funksjonene, men er bygget opp på andre måter, ettersom lyd og musikk i spill i tillegg må fungere i henhold til spillerens (ulike) innputt i spillsystemet» (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Spillerne av dataspill kan ha svært ulik operasjonell literacy, noe som skaper variasjon i hvor raskt spillerne kommer seg videre i spillet. Dataspill vil også ofte gi spilleren stor grad av frihet til å bestemme selv hvordan de vil bevege seg fremover. Et eksempel på dette finner vi i artikkelen «The reader as player: Exploring the notion of aesthetic and efferent gaming» (Guanio-Uluru, 2022a). I denne artikkelen knytter Guanio-Uluru dataspill til Louise Rosenblatts begreper om estetisk og efferent lesing. Her kommer det frem at spillere av dataspill ofte vil kunne skifte mellom den estetiske og den efferente formen for lesing. Efferent lesing innebærer å lese en tekst med mål om å innhente noe bestemt informasjon (Guanio-Uluru, 2022a, s.345), i motsetning til den estetiske måten å lese på som hovedsakelig prioriterer selve opplevelsen av lesingen (Guanio-Uluru, 2022a, s.345). En spiller som selektivt prøver å innhente informasjon som kan lede til fremgang i spillet vil vanligvis bevege seg raskere fremover enn en spiller som tar seg god tid og nyter opplevelsen spillet har å by på. På grunn av både variasjon i spillernes ferdigheter og friheten de har i forhold til hvordan de vil spille

kan skape stor variasjon i tiden hver enkelt spiller bruker på en bestemt del av spillet. «Non-linearity is one of the primary distinctions between video games and the more linear world of film and television, in which the playback is typically fixed» (Collins, 2008, referert i Guanio-Uluru, 2022b, s. 270). På grunn av det kan vi si at musikken i dataspill realiseres sekvensielt hver gang de gjennomføres (Guanio-Uluru, 2022b, s.270).

Karen Collins skiller mellom to forskjellige typer lyd vi finner i dataspill, disse er *interaktiv* og *adaptiv* lyd (Collins, 2008, referert i Guanio-Uluru, 2022b, s. 270). Interaktiv lyd refererer til de lydene som oppstår som en direkte reaksjon på spillerens inntutt (Guanio-Uluru, 2022b, s. 270). Denne formen for lyd i dataspill kommer for eksempel ofte fra spillerkarakteren hver gang spilleren kommer med en inntutt. Guanio-Uluru viser til det originale *Mario Bros* (Nintendo, 1983) spillet som et eksempel på hvordan interaktiv lyd brukes i dataspill. I *Mario Bros* (1983) vil Mario lage en distinkt lyd hver gang spiller gir inntutt til at Mario skal hoppe (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Adaptiv lyd refererer til lydene i dataspill som formidler en endring i ulike parametere i spillet, for eksempel spillerkarakterens helsenivå (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Både interaktiv og adaptiv lyd kan sies å være en semiotisk ressurs som kan formidle viktig informasjon til spilleren av det dataspillet. Guanio-Uluru beskriver forskjellen på interaktiv og adaptiv lyd på denne måten. «Adaptiv lyd gir spilleren informasjon om hvordan hen «ligger an» i spillet, mens interaktiv lyd auditivt bekrefter for spilleren at spillsystemet reagerer på spillerens inntutt» (Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Collins refererer til adaptiv og interaktiv lyd sammen som «dynamisk lyd (*dynamic audio*)» (Collins, 2008, Referert i Guanio-Uluru, 2022b, s. 270), og dette er noe av det jeg vil undersøke i analysen av *Celeste*.

2.3 Semiotikk

Ettersom Zagal (2008) og Guanio-Uluru (2022a) argumenterer for at spill-kyndighet innebærer å være i stand til å dekonstruere og forstå de forskjellige komponentene spill er bygd opp av, tenker jeg det vil være relevant å se nærmere på de semiotiske tegnene som blir brukt i dataspill. Begrepet semiotikk omtales ofte som læren om tegn, og refererer til hvordan vi tilskriver mening til ulike tegn (Baker, 2022). Et vanlig eksempel på tegn som er gitt mening er språk. I boken *Introducing Social Semiotics* refererer lingvisten Theo Van Leeuwen til lingvisten Michael Hallidays forklaring på grammatikk for å forklare hva semiotikk er.

In this book I extend this idea to the `grammar` of other semiotic modes, and define semiotic resources as the action and artefacts we use to communicate, whether they are produced physiologically – with our vocal apparatus; with the muscles we use to create facial expressions and gestures, etc. – or by means of technologies – with pen, ink and paper; with computer hardware and software; with fabrics, scissors, and sewing machines, etc (Leeuwen, 2005, S. 3).

Van Leeuwen påpeker at «tegn» er sentralt innen semiotikken, og legger frem et bredt og omfattende perspektiv på hva tegn er: “Almost everything we do or make can be done or made in different ways and therefore allows, at least in principle, the articulation of different social and cultural meanings” (Leeuwen, 2005, s. 4). Denne forklaringen på semiotikk lar oss se betydningen av tegn brukt i multimodal litteratur og kyberlitteratur. Når vi skal analysere må vi være klar over hvilke betydninger de forskjellige tegnene kan ha i praksis. Ifølge Van Leeuwen har semiotiske ressurser et «actual semiotic potential». Det faktiske semiotiske potensialet innebærer hva ulike tegn har blitt brukt til, hva de ofte brukes til nå og hva de potensielt kan brukes som i fremtiden (Leeuwen, 2005, s. 4). Semiotiske tegn brukes i bestemte sosiale situasjoner, og disse situasjonene vil kunne endre seg over tid. Van Leeuwens forklaring på det faktiske semiotiske potensialet (2005, s. 4) har mange likheter til hva Ledin og Machins (2007) sa om betydningsinnholdet i forskjellige farger. Som Ledin og Machin tok opp (2007) vil farger ha en bestemt betydning basert på assosiasjonene folk har til dem, og betydningen vi får fra fargene vil også kunne påvirkes av konteksten de brukes i.

Den bestemte tiden eller sosiale konteksten de semiotiske tegnene brukes i kan ifølge Leeuwen ha enten regler eller praksiser som vanligvis benyttes (Leeuwen, 2005, s. 4). Bruken av disse tegnene vil utvikle seg med kulturen og teknologien. Et eksempel på hvordan utvikling av teknologi og kultur kan påvirke de semiotiske tegnene som brukes, er dataspill. Introduksjonen av dataspill introduserte en form for semiotiske tegn som var helt unikt for dette mediet, noe vi vil snakke mer om når jeg tar opp *Brukergrensesnitt* og teori fra Kristine Jørgensen.

2.3.1 Multimodal kommunikasjon

Dataspill regnes for å være en form for multimodal litteratur, noe som er en form for litteratur som bruker flere forskjellige modaliteter. I boken *Introduction to multimodal analysis* (2007) refererer Ledin og Machin til Kress og Van Leeuwen (2001) som argumenterer for at måten vi kommuniserer gjennom ulike medium forandres, og har blitt mer visuell (Kress og Van Leeuwen, 2001, referert i Ledin, & Machin, 2007, s. 21). Her tar Ledin og Machin opp at de semiotiske tegnene tidligere har vært holdt isolert fra hverandre. Med andre ord kan vi si at «monomodality» var den dominerende måten å formidle informasjon på. Nå i moderne tid ser vi en endring i dette. Informasjonsformidlingen vår tar oftere i bruk flere forskjellige modaliteter (Ledin & Machin, 2007 s. 21). Vi ser en endring i mye av litteraturen som brukes i skolen, og reklameblader bruker en mer multimodal form for å formidle budskapet sitt (Ledin & Machin, 2007, s. 21). Det er også slik at bildebøker ikke lenger bare er vanlig for de yngste barna, men brukes videre i ungdomsskolen. Dette kan tyde på at det nå blir mer verdsatt å kunne tolke forskjellige former for semiotiske tegn, ikke bare skriftspråk.

I boken *Introduction to Multimodal Analysis* (2007) diskuterer Ledin og Machin også de forskjellige valgmuligheter og betydningen av valgene vi gjør i multimodal litteratur. I likhet med Van Leeuwen mener Ledin og Machin at semiotiske tegn bærer med seg ulike betydninger, utfra den sosiale konteksten de blir brukt i. Ledin og Machin tar opp en rekke forskjellige eksempler på hvordan ulike semiotiske tegn skaper forskjellige assosiasjoner og betydninger i multimodal litteratur. Eksempler Ledin og Machin tar opp er semiotiske tegn som skriftfont og flagg. Ledin og Machin bruker reklamer fra firmaer for plastisk kirurgi som eksempel på hvordan skriftfonten kan være et meningsbærende semiotisk tegn (Ledin & Machin, 2007, s. 15). Her tar Ledin og Machin opp at en tynnere font i reklamen vil bringe med seg en annen assosiasjon enn en tykk font. Det andre eksemplet Ledin og Machin tar opp er flagg. Flagg er et semiotisk tegn som kan ha en rekke forskjellige assosiasjoner utfra hvilken kontekst flagget brukes i. Ledin og Machin bruker det britiske Union Jack flagget som eksempel.

a flag like the British Union Jack might connote unity and strength to some. A person might display it in their garden or on their T-shirt, to connote a nation that had a large, proud empire, which had a favorable outcome in two large-scale wars in the twentieth

century. Of course, to others the same Union Jack might instead connote to racism and intolerance as its use is often associated with far-right groups or at least with conservative views of nationhood and retrospective imagined national pride rather than a more open-minded cosmopolitanism and internationalism (Ledin, & Machin, 2007, s. 19).

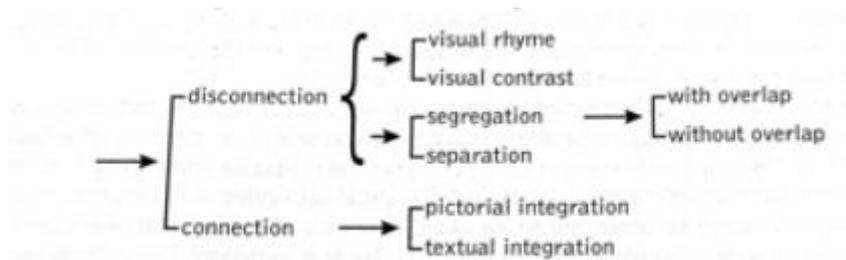
Her ser vi at det semiotiske tegnet (i dette tilfellet Union Jack flagget) kan ha ulike betydning utfra konteksten det blir brukt i, og mottakerens sosiale bakgrunn. På grunn av dette er det viktig å være klar over det faktiske semiotiske potensialet til semiotiske tegn når vi analyserer eller lager multimodal litteratur. Et symbol som vil være viktig i denne oppgaven er speil, noe jeg vil gå nærmere innpå i analysen. I tillegg til det semiotiske potensialet forskjellige tegn har, kan det også ses i sammenheng med kulturell literacy. Kunnskap rundt hvordan forskjellige tegn brukes i ulike kulturer vil kunne påvirke hvordan de semiotiske tegnene tolkes. I tillegg til å kunne holde ulik betydning utfra leserens kulturelle bakgrunn og kunnskap, vil det semiotiske materialet også ha ulike styrker og svakheter. I boken *Literacy in the new media age* (2003) introduserer Gunther Kress begrepet «funksjonell spesialisering (*functional specialisation*)». Begrepet funksjonell spesialisering viser til at ulike modaliteter (noe som også inkluderer det semiotiske materialet) har ulike styrker og svakheter (Kress, 2003, s. 46). Dette betyr at noen modaliteter for eksempel egner seg bedre til å gi et detaljert bilde av hvordan omgivelsene i en historie ser ut, mens andre kan fungere bedre til å beskrive hva en karakter i historien tenker. Over tid vil brukerne av de ulike modalitetene finne ut hvilke informasjon de egner seg godt til å formidle, og videre vil de nye styrkene utgjøre modalitetes funksjonelle spesialisering (Kress, 2003, s. 46).

2.3.2 Samarbeid mellom ulike modaliteter

Siden multimodal litteratur, som dataspill, jobber med en rekke forskjellige modaliteter, vil det være naturlig å la de forskjellige modalitetene stå for den informasjonsformidlingen de egner seg best til. Denne fordelingen av oppgaver kaller Kress (2003) og Bjorvand (2020) for «funksjonell belastning» (*functional load*). Ifølge Kress vil ofte en modalitet ta seg av en større del av informasjonsformidlingen enn andre modaliteter, i disse tilfellene vil det være en forskjell i de forskjellige modalitetenes funksjonelle belastning (Kress, 2003, s. 46). Kress tar

opp skolebøker som eksempel på hvordan funksjonell belastning kan fordeles. Ifølge Kress har skriftspråk tidligere vært den dominerende modaliteten i skolebøker, men i moderne tid har dette forholdet endret seg (Kress, 2003, s. 46). Det vil variere litt utfra hvilke fag/domene skoleboken tilhører, men Kress mener mye av den funksjonelle belastningen nå bæres av andre modaliteter – for eksempel bilde. Fordelingen av den funksjonelle belastningen skaper en form for samspill mellom de ulike modalitetene. Ifølge Bjorvand kan vi skille mellom to forskjellige måter de ulike modalitetene kan samarbeide på, disse metodene er *funksjonell spesialisering* og *multimodal redundans* (Bjorvand, 2020, s. 163). Kategorien funksjonell spesialisering bygger på det Kress sa om funksjonell spesialisering. Denne kategorien går ut på at de ulike modalitetene har ulike styrker og svakheter, og på grunn av dette vil de ulike modalitetene eksklusivt formidle informasjon som samsvarer med dens styrker (Bjorvand, 2020, s. 163). På grunn av dette vil de forskjellige modalitetene formidle forskjellig informasjon (Bjorvand, 2020, s. 163). Innen kategorien multimodal redundans vil imidlertid de forskjellige modalitetene formidle den samme informasjonen, bare på ulike måter (Bjorvand, 2020, s. 163).

Theo Van Leeuwen (2005) tar opp en annen måte de ulike modalitetene kan samhandle på. Her introduserer Van Leeuwen en modell han kaller *System network diagram: the framing of text and illustrations in magazine advertisement* (figur 3). Det er viktig å merke seg at denne modellen tar for seg modalitetene vi finner i reklame blader (bilde og tekst). Jeg tenker fortsatt denne modellen vil være relevant for analysen av *Celeste*, siden både bilde og tekst er fremtredende modaliteter i dette spillet.



Figur 3: System network diagram: the framing of text and illustrations in magazine advertisement. Hentet fra «Introducing social semiotics» av Theo Van Leeuwen. 2005. (s. 13)

I figur 3 viser Van Leeuwen hvordan modalitetene tekst og bilde kan implementeres sammen. Det første skillet Van Leeuwen gjør er å se om modalitetene ligger under kategorien tilkoblet (*connection*) eller frakoblet (*disconnection*). Dersom den grafiske designeren velger å bruke frakoblet-metoden vil det være et skille mellom de ulike modalitetene (Leeuwen, 2005, s. 7). Dette skillet kan skje på ulike måter, for eksempel ved bruk av innramming eller kontraster (Leeuwen, 2005, s. 7). Om reklameplakaten ligger under kategorien «tilkoblet», vil det si at de forskjellige modalitetene er visuelt knyttet til hverandre (Leeuwen, 2005, s. 7). Ifølge Van Leeuwen kan disse modalitetene knyttes til hverandre gjennom fravær av frakoblingsenheter, gjennom vektorer eller gjennom bruk av lignende eller komplementære farger (Leeuwen, 2005, s. 7).

Dersom den grafiske designeren velger holde de forskjellige modalitetene adskilt fra hverandre så har de en rekke forskjellige metoder å velge mellom. Van Leeuwen kategoriserer de forskjellige alternativene som segregering (*segregation*), separasjon (*separation*), visuelt rim (*visual rhyme*) og visuell kontrast (*visual contrast*). Van Leeuwen beskriver segregering som “two or more elements occupy entirely different territories, and this indicates that they should be seen as belonging to different orders” (Leeuwen, 2005, s. 13). Denne metoden brukes vanligvis for å skape et tydelig skille mellom de ulike modalitetene. En annen måte å skille modalitetene på ifølge Van Leeuwen er separasjon. Separasjon refererer til et skille hvor den grafiske designeren skaper et tomrom. Van Leeuwen refererer til dette tomrommet som «buffer zone» eller «no mans land», noe som skiller teksten og bildet fra hverandre (Leeuwen, 2005, s. 12). De siste metodene for å skille modalitetene tekst og bilde er «visuelt rim» og «visuell kontrast». Om grafiske designere bruker visuelle rim til å skille modalitetene fra hverandre vil vanligvis området med bildet og område med tekst skilles fra hverandre ved å

bruke ulike, men komplementære farger (Leeuwen, 2005, s. 12). Visuelle kontraster fungerer på lignende måte som visuelle rim, hovedforskjellen er at visuelle kontraster skiller domenene fra hverandre ved å bruke farger som står i kontrast til hverandre (Leeuwen, 2005, s. 12).

Som vi har vært innpå har vi mange forskjellige måter vi kan skille tekst og bildemodaliteten fra hverandre. Vi kan også se fra figur 3 at det er et alternativ som ikke innebærer å skille modalitetene fra hverandre. Som nevnt tidligere går kategorien «tilkoblet» ut på hvordan tekst og bilde kan brukes i samme område. Om tilfellet er at tekst og bilde okkuperer det samme området, skiller Van Leeuwen (2005) mellom to forskjellige måter dette kan skje på. Disse to metodene der tekst og bilde er i samme område refererer vi til som billedlig integrasjon (*pictorial integratin*) og tekstlig integrasjon (*textual integration*) (Leeuwen, 2005, s. 13). I disse tilfellene vil enten bildet være den dominerende modaliteten, og teksten er tatt inn på bildets domene. Det andre alternativet er at teksten er den dominerende modaliteten, og bildet er overført til tekstens område. Dataspill er en form for multimodal litteratur, og i *Celeste* brukes begge modalitetene som Van Leeuwen tok opp i modellen sin (figur 3). På grunn av dette vil det være relevant i analysen å se hvilken metode som brukes i *Celeste*.

2.3.4 Brukergrensesnitt

En veldig vanlig måte dataspill bruker de semiotiske tegnene og semiotiske resursene på, er gjennom spilllets virtuelle brukergrensesnitt (*User interface, UI*). Brukergrensesnittet er den delen av dataspillet som åpner for samhandling mellom spill og spiller (Jørgensen, 2012). Vi skiller gjerne mellom to ulike former for brukergrensesnitt: det fysiske og det virtuelle brukergrensesnitt (Jørgensen, 2012). Det fysiske brukergrensesnittet refererer til hvilken maskinvare du spiller på, og hvilken form for kontroller du bruker for å samhandle med spillet. Det virtuelle brukergrensesnittet handler om ulike teknikker spillutviklerne bruker for å formidle informasjon til spilleren (Jørgensen, 2012). Både det fysiske og virtuelle brukergrensesnittet er sentrale for å gi spilleren en bestemt følelse eller opplevelse, og for å gi spilleren nødvendig informasjon og legge til rette for spillerens innlevelse. Selv om det fysiske brukergrensesnittet er en viktig del av dataspill, som også kan påvirke spillerens opplevelse av de ulike spillene, vil jeg i denne oppgaven ikke gå nærmere inn på det. Det er mulig å argumentere for at det fysiske brukergrensesnittet vil ligge under Zagals tredje punkt

om hva det vil si å være en kyndig leser av dataspill (se 2.2.3 Forskjellige former for spill-literacy), men jeg mener det er andre former for literacy som vil være viktigere å prioritere for analysen av *Celeste*.

2.3.4.1 Det virtuelle brukergrensesnittet

Det virtuelle brukergrensesnittet skiller seg fra det fysiske ved at det består av visuelle og auditive programvarefunksjoner (Jørgensen, 2012). Tidligere har ofte det virtuelle grensesnittet blitt sammenlignet med «en dør» eller «et vindu». Alexander Galloway argumenterer for at det virtuelle brukergrensesnittet heller bør sammenlignes med en «terskel» Ettersom det virtuelle brukergrensesnittet er en form for relasjonseffekt som skaper sammenheng mellom det han kaller «ukombinerbare domener (*uncombinable domains*)» (Galloway, 2008, Sitert i Jørgensen, 2012). På grunn av dette mener Galloway at det virtuelle brukergrensesnittet ikke bør ses på som egenskaper som er like i alle spill, men heller som en rekke forskjellige teknikker spillutvikleren kan bruke for å kommunisere den nødvendige informasjonen til spilleren for å la dem samhandle med spillverdenen. (Galloway, 2008, Referert i Jørgensen, 2012). Måten denne informasjonen formidles til spilleren kommer vanligvis frem gjennom spesifikke valg spillutvikleren har gjort med det semiotiske materialet. I en studie av brukergrensesnitt i førstepersons skytespill (FPS) gjort av Fagerholt og Lorentzon (2009) forstår de for eksempel blodflekker på skjermen og silhuetter rundt lagkamerater som brukergrensesnitt (Fagerholt og Lorentzon, 2009, sitert i Jørgensen, 2012). Blodflekker på skjermen oppstår når spillerkarakteren blir truffet i en rekke forskjellige FPS-spill, for eksempel *Killzone 2* (Guerrilla Games, 2009). Blodfleckene på skjermen opererer i disse spillene som et visuelt virkemiddel som viser spillerkarakterens helsenivå (Jørgensen, 2012). På lignende vis fungerer silhuetten rundt lagkameratene i *Left 4 dead* (Valve South, 2008) som et estetisk virkemiddel, men denne gangen for å orientere spilleren om hvor lagkameratene er (Fagerholt og Lorentzon, 2009, Sitert i Jørgensen, 2012).

Ett annet eksempel på hvordan det virtuelle brukergrensesnittet kan informere og veilede spilleren er valg av farger. I mange dataspill vil objekter i spillverdenen som spilleren kan samhandle med farges på en måte som gjør at den skiller seg fra bakgrunnen, og på denne måten gir spilleren informasjon om hva som er relevant for

spillerens fremgang og hva som ikke er relevant (Jørgensen, 2012, Min oversettelse).

I mange tilfeller vil det virtuelle brukergrensesnittet være en del av selve spillverdenen, og samtidig kommunisere viktig informasjon over til spilleren (Jørgensen, 2012). Dette vil være relevant for min oppgave siden *Celeste* bruker en rekke forskjellige måter for å formidle informasjon til spilleren, og det vil derfor være nyttig å ha litt bakgrunnskunnskap om hvordan spill kan formidler denne informasjonen.

2.4 Oppsummering av teori

I teoridelen har jeg tatt for meg hva digital litteratur innebærer, og hva som er unikt for denne typen litteratur. Jeg har tatt opp hvordan lesar, medium og modalitet alle er sentrale aspekter av digital litteratur og kybertekst, og vil påvirke spillerens opplevelse av teksten. Jeg var også innpå hva det vil si om et dataspill ligger nærmere den narrative eller ludiske polen av Aarseths narrative spill-modell. Ettersom literacy og spill-literacy er en sentral del av oppgaven min, har jeg vært gjennom hva disse begrepene innebærer. I tillegg til å ta opp betydningen av literacy og spill-literacy, har jeg sett nærmere på hvile ferdigheter ulike forskere mener er nødvendig for å kunne regnes som en kyndig lesar av dataspill. Til slutt tok jeg opp teori rundt semiotikk og det virtuelle brukergrensesnittet for å få tilgang til et vokabular som kan hjelpe meg å forklare alle de mindre komponentene dataspill er bygd opp av. I neste del av oppgaven vil jeg gå innpå hvilke metode jeg skal bruke, og hvordan jeg vil gjennomføre analysen.

3. Metode

For å kunne besvare forskningsspørsmålene og problemstillingen min har jeg spilt gjennom *Celeste* flere ganger. Ved første gjennomspilling prøvde jeg å vektlegge estetisk spilling (se 2.1.1 Lesar, medium og modalitet). Etter første gjennomspilling, når jeg hadde tilegnet meg mer kunnskap om historiens handling, gjorde jeg noen flere gjennomspillinger med et mer analytisk blikk på spillet. Jeg har til sammen brukt 78 timer på alle gjennomspillinger av *Celeste* (fordelt mellom PC og Nintendo switch). Videre har jeg valgt å gjøre en kvalitativ spill-

analyse av *Celeste* i lys av de forskjellige formene for literacy som ble tatt opp i teoridelen. En kvalitativ analyse vil i denne oppgaven gi meg ett godt innblikk i hvordan spillet er bygd opp, og hvilke ferdigheter som vil være relevant for akkurat dette spillet. Mange av de forskjellige formene for spill-literacy jeg tok opp i teoridelen er relevant for flere eller alle kapitlene i *Celeste*. I disse tilfellene tar jeg det bare opp i delene der jeg mener de er mest relevant eller bringer noe nytt til samtalen. Jeg har valgt å bruke skjermbilder og youtube-videoer for å gi visuell støtte når jeg tar opp viktige eksempler. Bruk av youtube-videoer vil også være nyttig for å vise hvordan andre spillere enn meg selv reagerer på de forskjellige hendelsene og gameplay sekvensene i *Celeste*.

3.1 Spill-analyse

Som nevnt i teoridelen så krever dataspill et bredt mangfold av ulike typer literacy, og de ulike typene av lesekyndighet kan gi spilleren ulikt utbytte utfra hvilke former for literacy som vektlegges. Jeg vil i denne analysen se nærmere på hvilke typer literacy det er behov for når man spiller *Celeste*. Dette vil innebære å se nærmere på hvordan dette spillet bruker ulike komponenter til å bygge opp en helhetlig opplevelse, hvordan spillets regelsystem er strukturert, hvilke spill-mekaniske ferdigheter som kreves, hvordan spillet fremstiller forskjellige kulturer, hvordan spillet kan ses i sammenheng med kulturen det oppsto i, hvordan spillet legger til rette for kritisk tenkning hos elevene og hvordan spillet avviker eller bygger videre på sjangerens normer. I tillegg til å se på de forskjellige formene for literacy spilleren trenger for å få best mulig utbytte av *Celeste*, vil jeg også ta opp de viktigste momentene i narrativet fra *Celeste*. Grunnen til at jeg også har valgt å diskutere spillets narrativ er fordi jeg da kan diskutere om *Celeste*'s spillmekanikker komplementerer eller går imot spillets fortelling.

I denne analysen vil jeg også referere til Van Leeuwens modell *System network diagram: the framing of text and illustrations in magazine advertisement* (figur 3) og begreper fra Aarseths artikkel «A narrative theory of games» (2012). Grunnen til at jeg valgte å ta med Van Leeuwens modell, er fordi *Celeste* bruker både tekst og bildemodaliteter, og denne modellen gir meg begreper jeg kan bruke for å forklare de forskjellige måtene modalitetene brukes på. På lignende måte gir Aarseths artikkel (2012) meg vokabularet jeg trenger for å diskutere sentrale komponenter i dataspill, og hvordan disse komponentene brukes i *Celeste*.

3.2 Henvisning til materialet

Fordi dataspill er ergodisk litteratur, og ikke har sidetall, kan det være vanskelig å vise nøyaktig hvor i spillet du refererer til. På grunn av den interaktive siden ved dataspill kan vi heller ikke referere til nøyaktig tidspunkt, som vi kan i modaliteter som film. Dataspill krever interaksjon mellom spiller og spill, og hvor rask fremgangen i spillet er kan påvirkes av mange forskjellige faktorer. Dette skaper utfordringer når jeg vil vise til en bestemt hendelse i spillet. *Celeste* er delt opp i ni kapitler, syv kapitler som inneholder spillets hovednarrativet, og to kapitler som viser hvordan det går med karakterene et år etter hovedhandlingen (kapittel 9 ble gitt ut et år etter resten av spillet). I denne oppgaven vil jeg referere til kapitlet jeg er i når jeg refererer til materialet, og gjøre mitt beste på å beskrive hendelsene. Når jeg analyserer bruk av estetiske virkemidler i materialet vil jeg også bruke skjermbilder fra spillet som visuell støtte.

3.3 Youtube

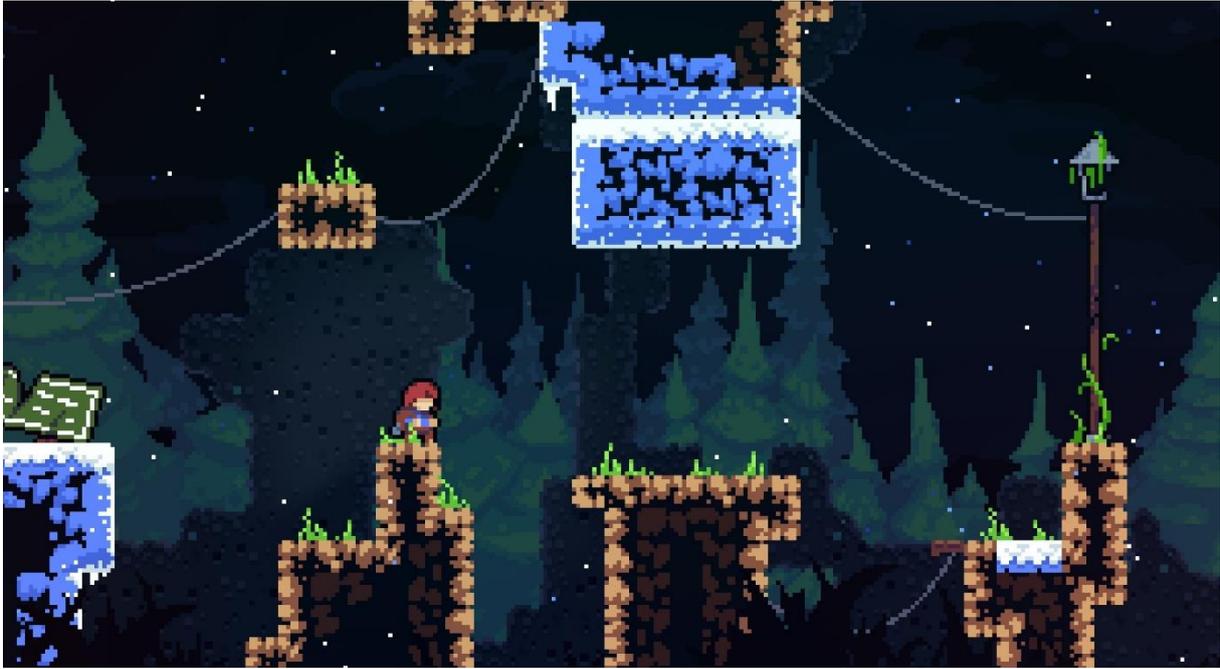
I tillegg til å referere til kapitel og bruke skjermbilder som visuell støtte, vil jeg se på to forskjellige spillvideoer (*playthroughs*) av *Celeste*. Grunnen til at jeg vil bruke youtube videoer i analysen min er fordi jeg vil få et innblikk inn i hvordan andre enn meg selv reagerer på hendelsene i *Celeste*. Ved å bruke spillvideoer av *Celeste* vil det også bli lettere å referere nøyaktig til bestemte deler av dette dataspillet. Spillvideoer på youtube viser til en eller flere videoer hvor en eller flere individer spiller et dataspill fra start til slutt. Den første youtube kanalen jeg valgte å bruke i analysen er en kanal med navnet «GameFace». Dette er en youtube kanal med ca. 24.000 følgere. «GameFace» kanalen drives av en gruppe venner, og driver hovedsakelig med spillvideoer av diverse indie-spill og AAA-spill. Den neste youtube kanalen jeg vil bruke i analysen er en kanal med navnet «Living Sun». Denne kanalen drives av en enkeltperson, og har ca. 18.000 følgere. «Living Sun» fokuserer hovedsakelig på spillvideoer av dataspill med narrativt fokus. Begge youtube-kanalene som jeg har nevnt her spiller gjennom dataspillene på kanalen uten noe forkunnskap, eller med minimal forkunnskap om spillene de viser på kanalene sine. Alle representantene fra de utvalgte youtube kanalene er engelsktalende. «Living Sun» drives av en mann, «GameFace» har derimot en lett blanding av menn og kvinner som spiller dataspillene på kanalen.

4. Analyse

I denne delen vil jeg med utgangspunkt i teoriene og påstandene fra teoridelen om hva som kreves for å være kyndig leser av dataspill, gjøre en analyse av dataspillet *Celeste*. Analysen vil struktureres etter kapitlene *Celeste* er delt inn i. Jeg vil først analysere spillets prolog, og videre analysere kapittel 1 til 7. Jeg har valgt å ikke analysere kapittel 8 og 9, siden de ikke direkte er en del av narrativet som blir fortalt i kapittel 1 til 7, men heller eksisterer for å vise spillerne hvordan det gikk med karakterene noen år etter historiens avslutning. Ettersom Zagal mener en kyndig leser av dataspill må kunne dekonstruere og forstå spillet, mener jeg det er viktig å se nærmere på det semiotiske materialet og spill-mekanikkene *Celeste* er bygget opp av (Zagal, 2008. s. 34). I tillegg vil jeg se nærmere på behovet for spillpedagogenes former for literacy, og om de kan påvirke spillopplevelsen og brukes i undervisningen.

4.1 Prolog

Spillets prolog åpner med en mørkeblå skjerm og snø som faller ned. Midt på skjermen kommer det opp «This is it, Madeline.», «Just Breathe.» Og «Why are you so nervous?» Etter dette blir spilleren introdusert for den spillbare karakteren i *Celeste*. I *Celeste* spiller du gjennom hele spillet (med ett unntak jeg vil komme tilbake til senere) som den kvinnelige protagonisten Madeline. Madeline er en 21 år gammel kvinne med rødt hår. Ettersom hun er den eneste karakteren som er her kan vi anta at det var hun som sa replikkene fra spillets åpning. Den spillbare karakteren starter i et område omgitt av natur, og litt snø. Vi ser også noe som ser ut til å være et ødelagt skilt. Spillet åpner med rolig musikk, som bidrar i å bygge stemningen i spillet. I spillets første område kreves det at spilleren utfører en sekvens av enkle hopp, og på ett tidspunkt vil en stor blokk med is falle mot spilleren. Om spilleren ikke klarer å unngå blokken av is, vil spilleren måtte starte området på nytt og utføre sekvensen av hopp en gang til.



Figur 4. Skjerm bilde 1. Det første område i Celeste. Fra Celeste, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 02. Mars 2024.

Ser vi på isblokken kan vi merke oss at isen representeres av fargene lyseblå, sort og hvitt, i motsetning til fjellgrunnen som representeres av fargene brunt, sort og grønt. Vi kan se her at delene av is og delene med fjell er svært like, om vi ser bort fra fargene. Istappen som henger ved siden av isblokken har også svært lik fasong som gresset vi finner på fjellgrunnen. Som nevnt tidligere mener Ledin og Machin at farger kan brukes til å formidle identitet (Ledin & Machin, 2007, s. 89). På grunn av dette kan vi si at farger her er nøkkelen til å vise hva de forskjellige delene av nivå-designet representerer. Vi kan også merke oss at hvitfargen mot toppen av isblokken skaper et skille mellom isblokken og resten av isen på fjellet. Det er også et hakk som går innover, som viser spilleren hvor hjørnet på isblokken går fra å bevege seg horisontalt til vertikalt. Her brukes fargene som visuelle virkemidler som formidler viktig informasjon til spilleren. Første gang spilleren navigerer seg gjennom dette området vil spilleren vanligvis bli overasket idet isblokken faller, dette ser vi for eksempel i GameFace (Gameface, 2021a, 02:55) og Living Sun (Living Sun, 2022a, 01:00) sine spillvideoer (*playthrough*) av *Celeste*. Denne første isblokken fungerer som en skriptet hendelse som spilleren ikke kan unngå. Denne skriptede hendelsen kan ses på som et læringsredskap der spillutvikleren vil lære spilleren om dataspillets spillmekanikker. Senere i spillet vil spilleren møte på lignende isblokker i mer krevende omgivelser, men på grunn av denne hendelsen vil

spilleren være bedre rustet til å oppdage denne typen farer.



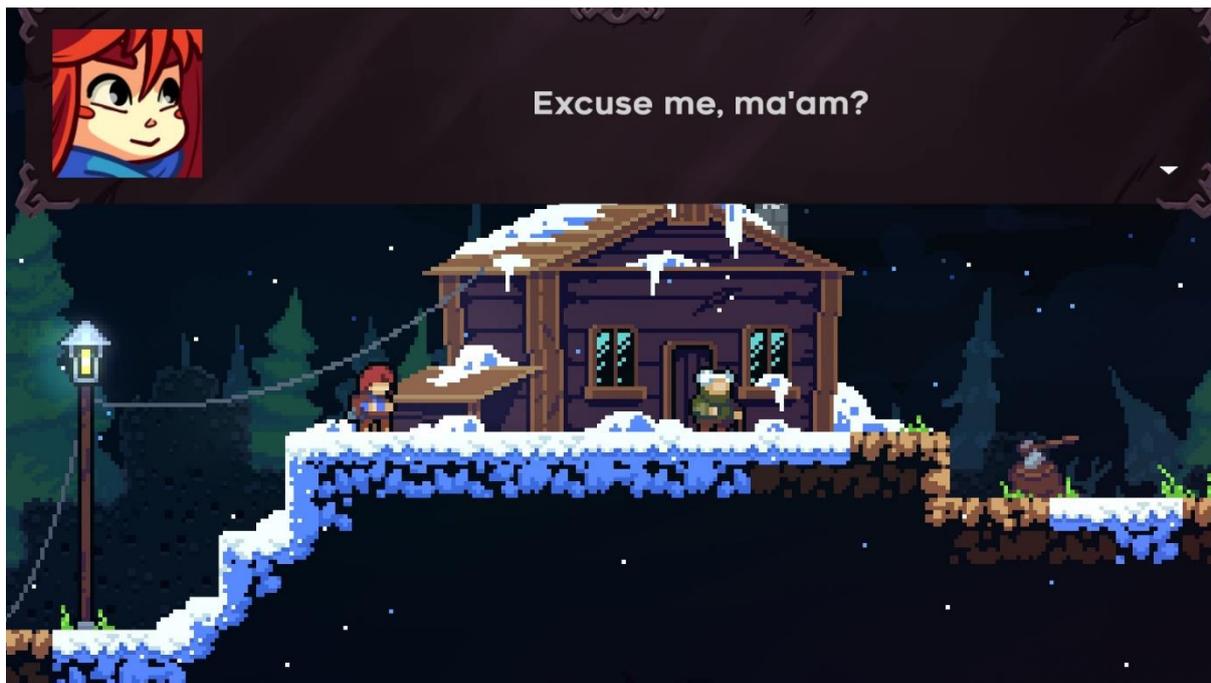
Figur 5. Skjerm bilde 2: Det virtuelle brukergrensesnittet i Celeste. Fra Celeste, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 02. Mars 2024.

Videre vil spilleren finne et område der spillerkarakteren ikke kan hoppe høyt nok til å komme videre. Her vil det lande en fugl med en snakkeboble over hodet. Dette fungerer som en del av spillets virtuelle brukergrensesnitt. Som jeg nevnte i teoridelen om det virtuelle brukergrensesnittet så er det en rekke forskjellige virkemidler spillutvikleren bruker for å formidle viktig informasjon til spilleren. Vi ser fra denne delen av *Celeste* at spillutviklerne her bruker en ganske direkte måte å formidle informasjon på. En litt mer diskrete måte å formidle informasjon på er skillett mellom farger i det Espen Aarseth kaller «det ludiske området» og «det ekstra-ludiske området» (2012). Det ludiske området består her av alle plattformene som spilleren kan gå, klatre eller hoppe på. Med andre ord omfatter det ludiske rommet alt spilleren kan samhandle med. På den andre siden har vi det ekstra-ludiske området, dette er i *Celeste* spillets bakgrunn. I tillegg til at bakgrunns-kunsten er plassert bak objektene i det ludiske området, ser vi også en sterk kontrast i fargene som blir brukt. Fargene fra det ludiske området bruker klare skarpe farger, i motsetning til bakgrunns-kunsten som bruker mørkeblått, mørkegrønt og grått. De klare fargene på plattformene spillerkarakteren kan

samhandle med fungerer her som et virkemiddel fra spillutviklerens side som formidler informasjon til spilleren om hva hen kan samhandle med, og er dermed en del av det virtuelle brukergrensesnittet.

Fra figur 5 ser vi også at nivå-designet (*level-design*) igjen brukes som et læringsredskap. Struktureringen av plattformene sørger for at spilleren må ta i bruk spillmekanikken spillet introduserer for å komme videre. Madelines hopp gir ikke spillerkarakteren nok høyde til å nå toppen av neste plattform, og hindrer dermed spillerens progresjon frem til spilleren har lært seg å bruke spillmekanikken. I dette tilfellet introduseres spilleren for «klatre mekanikken». Om spillerkarakteren står ved siden av eller hopper på en vegg og holder inne klatreknappen (RT for Nintendo Switch eller Z på PC) vil spillerkarakteren holde seg fast i veggen. Når spillerkarakteren holder seg fast i veggen kan spilleren gi et nytt inntutt, for eksempel ved å bruke pil opp eller ned, for å få spillerkarakteren til å klatre i en bestemt retning. *Celeste* bruker en stamina-måler for å avgjøre hvor lenge spillerkarakteren kan klatre på diverse vegger og objekter. Staminaen starter på 110, og vil sakte, men sikkert bevege seg nedover mot null (Game Maker's Toolkit, 2019, Tid: 6:45). Når staminaen når null, vil Madeline miste grepet, og falle ned til nærmeste plattform (om det er noe plattform å lande på). Noen sekunder før Madeline går tom for stamina, vil hun begynne å blinke rødt. Dette skiftet til rød blinking fungerer som et estetisk virkemiddel som formidler informasjon til spilleren om hva som snart kommer til å skje. Hvor raskt stamina-måleren går tom, avgjøres av hvor mye spillerkarakteren beveger seg under klatringen. Om ønskelig kan spilleren stoppe delvis oppe på en vegg for å tenke over hva neste trinn er, uten at spillet vil straffe spilleren for dette med å bruke all staminaen. Denne stamina-måleren jeg refererer til er en programmert grense og en del av spillets regelsystem. Stamina-måleren er usynlig for spilleren, og er kun brukt i spillet til å bestemme hvor lenge spillerkarakteren kan holde seg på vegger.

Etter at spilleren har lært seg å bruke klatre mekanikken og navigert seg gjennom alle utfordringene området har å by på, vil spilleren møte en ny karakter. Den nye karakteren refereres vanligvis til som enten «granny» eller «old lady» i spillet. I kapittel 9 får vi et hint om hva navnet hennes er, utenom det må vi gå på *Celeste* sin fan wiki for å finne navnet hennes. På grunn av dette vil jeg bare referere til henne som «Besta» i denne analysen.



Figur 6. Skjerm bilde 3: Madeline & Besta. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 2. Mars 2024.

Besta er først hjelpsom og forteller Madeline hvor hun må gå for å finne fjellstien opp Celeste Mountain, men etter hvert får Madeline følelsen av at Besta gjør narr av henne. Etter at Madeline forteller Besta om hendelsen med isblokken tidligere i samme kapittel, begynner Besta å le av henne, og forteller henne at reisen opp fjellet kanskje ikke er noe for henne. Vi ser fra figur 6 at informasjonen som formidles gjennom modaliteten tekst, er segregert innen en egen tekstboks. På grunn av dette skillet mellom modalitetene kan vi si at *Celeste* bruker frakobling-metoden fra Van Leeuwens modell (figur 3). Ettersom tekstboksen skaper et fullstendig skille mellom tekstens og bildets domene, vil dialogen i *Celeste* ligge under kategorien «segregering». Vi kan også merke oss at dialogene i *Celeste* deles inn i tre deler. Vi har bilde-delen som viser oss spillverdenen og tekstboksen som formidler spillets dialog. I tillegg til disse to adskilte domene har vi også et tredje, et bilde av karakteren som snakker i tekstboksen. Siden *Celeste* bruker piksel-grafikk, gir det oss ikke et detaljert innblikk i hvordan karakterene ser ut. Her bidrar den tredje delen til å gi spilleren et tydeligere bilde av karakterenes utseende. Slik jeg ser dette, er det to forskjellige måter å tolke karakterbildet og tekstboksen på. Enten kan vi si at spillutviklerne bruker segregering-metoden til å skape tre ulike domener, som hver formidler ulik informasjon. Den andre måten vi kan tolke dette samarbeidet mellom modalitetene på er ved å bruke Van Leeuwens begrep «tilkobling». Bildet

som skildrer karakterene er integrert inn på tekst modalitetens domene, og kan derfor ses på som «tekstuell integrasjon» (se 2.3.2 Samarbeid mellom ulike modaliteter).

Uansett hvilket perspektiv vi har på hvordan modalitetene tekst og bilde settes sammen, kan vi si en ting sikkert, og det er at de forskjellige modalitetene formidler ulik informasjon. Som nevnt tidligere egner bildedelen som er bygd opp av piksel-grafikk seg dårlig til å formidle nøyaktige beskrivelser av karakterenes utseende og ansiktstrekk. Tekst-modaliteten har andre begrensninger. Tekst kan gi spilleren en generell beskrivelse, men er mer avhengig av spillerens tolkning og forestillingsevne. Den visuelle fremstillingen av karakterene fungerer derimot godt til å skildre karakterenes utseende, og vise hva karakterene føler gjennom ansiktsuttrykkene de viser. Bildedelen som bruker piksel-grafikk brukes heller av spillutviklerne til å gi spilleren et mer overordnet blikk over omgivelsene. Siden piksel-grafikk bildedelen og karakter-portrettene formidler informasjonen om karakterene og omgivelser, frigjør det teksten til å fokusere på dialogen mellom karakterene og viktige narrative momenter. Som nevnt i teoridelen, innebærer Kress' begrep «funksjonell spesialisering», at de forskjellige modalitetene har ulike styrker (Kress, 2003, s. 46). Og vi ser her at de forskjellige modalitetene har sin dedikerte informasjon de har ansvar for å formidle, utfra hva deres funksjonelle spesialisering er. Siden fordeling av formidlingsansvar i dialogsituasjoner fra *Celeste* for det meste bruker denne struktureringen, vil jeg for å unngå å gjenta meg selv, ikke snakke like mye om dette i analyse av senere kapitler. Det eneste unntaket er kapittel 6, som bygger videre på hvordan spillet formidler dialog, og derfor fortjener en nærmere analyse.

Mot slutten av samtalen mellom Madeline og Besta, kommer Besta med en advarsel:

Besta: But you should know, Celeste Mountain is a strange place. You might see things. Things you ain't ready to see.

I denne delen brukes dialogen til å hinte til spilleren om hva som kommer til å skje videre i historien. Vi ser også at noen av ordene i tekstboksen markeres med farger, mer spesifikt «Mountain» og «Celeste Mountain». Dette blir mye brukt i senere kapitler, og jeg vil derfor komme tilbake til dette senere. Etter Bestas advarsel om Celeste Mountain, begynner hun å le igjen. I dette tilfellet integreres teksten inn på bildets område. På lignende måte som tegneserier bruker ord utenfor snakkebobler for å representere lyder, settes ord inn på bildets område her for å representere lydeffekter. Dette går inn under det Silje Warberg kaller

«onomatopoeia». Warberg beskriver onomatopoeia som «lydmalende tekst som er grafisk utformet på en slik måte at den også rent visuelt formidler noe om lyden som beskrives» (Warberg, 2018, s. 224).

Etter samtalen med Besta skal Madeline gå over en enorm steinbro for å nå fjellstien. Underveis starter broen å kollapse. Dette er igjen en skriptet hendelse, og spilleren har ikke nok tid til å nå den andre enden før hele broen faller sammen. Idet broen begynner å falle vil musikken i spillet skifte til en mer intens musikk, og dermed brukes den som en semiotisk resurs som formidler viktig informasjon til spilleren. Denne musikken vil mest sannsynlig gi spilleren følelsen av hastverk, og hjelper derfor med å formidle til spilleren at hen må komme seg over til andre siden av broen så fort som mulig. I tillegg til å være stemningsskapende, kan musikken her ses som spillets respons på spillerens handling. Når spillerkarakteren nærmer seg enden av broen, vil fuglen fra tidligere lande på andre siden. Her brukes en tekst-boks igjen til å forklare hvordan spilleren skal bruke en ny spill-mekanikk. Denne nye mekanikken er «dash» evnen. Spillerkarakterens dash refererer til et raskt byks i den retningen spilleren holder piltasten eller joysticken i. Dette raske bykset tar bort spillerens kontroll i en veldig kort periode, etter at det er brukt er det ingen vei tilbake. Når dash-egenskapen er brukt, kan ikke spilleren bruke den på nytt før Madeline har landet på en plattform (med noen få unntak). Når spilleren bruker dash-egenskapen, vil også Madelines hår endre farge. Dette fungerer som et visuelt virkemiddel som spillutvikleren bruker for å formidle informasjon til spilleren. Før spilleren har brukt dash-egenskapen, er spillerkarakterens hår rødt. Idet spilleren velger å bruke dash-evnen, vil Madelines hår gå fra rødt til blått frem til spillerkarakteren lander på en ny plattform. Dette kan også sies å være en del av spillets virtuelle brukergrensesnitt, ettersom endringen i farge formidler viktig informasjon om spillets dash-evne til spilleren. Ved å endre spillerkarakterens hårfarge, hjelper spillutvikleren spilleren med å holde kontroll på når hen kan, og når hen ikke kan bruke denne evnen. I tillegg til å endre farge på håret til spillerkarakteren, har dash-evnen en distinkt lyd. Denne typen lyd ligger under det Collins refererer til som interaktiv lyd, det vil si en form for lyd som er en direkte konsekvens av spillerens handling (Collins, 2008, Referert i Guanio-Uluru, 2022b, s. 270). Denne formen for lyd kan for eksempel være et redskap som informerer spilleren om at dash-evnen blir brukt. Her kan vi se at spillutviklerne igjen bruker en skriptet hendelse som et læringsredskap for å lære spilleren noe som er viktig for spillet. Denne hendelsen vil stoppe spillerens fremgang

frem til spilleren klarer å trykke på «dash» knappen (Y på Nintendo Switch eller X på PC). Vi kan også se noen likheter mellom den skriptede hendelsen ved broen og isblokken tidligere dette kapitlet. Utseende på broen er veldig likt noen plattformer spilleren vil stå ovenfor senere i spillet, både innen farge og mønstre. I likhet med hvordan isblokken kan ruste spilleren til farer spilleren vil møte senere, vil denne broen gjøre det samme ved å forberede spilleren på de knuselige plattformene spilleren vil møte før eller senere. Både fuglen som forklarer spillmekanikker, og spillverdenens visuelle design og likhetstrekk er en del av spillverdenen som karakterene er en del av. På grunn a dette kan vi si at spillets virtuelle brukergrensesnitt er blitt flettet sammen med spillets narrativ og spillverden. Disse valgene spillutvikleren har gjort vil kunne ha en positiv effekt på spillerens innlevelse, ettersom ingen eksterne tekstbokser eller lignende verktøy brukes for å formidle informasjonen.

Når det kommer til leseferdigheter elevene vil trenge for å få best mulig opplevelse av spillet, ser vi at bare i prologen er det behov for en rekke forskjellige former for literacy. De fleste ludisk-dominerte delene av kapitelet brukes som læringsmomenter for spillere, og vil på grunn av dette ha relativt lave krav til spillerens operasjonelle literacy. Vi ser også at spillet, på grunn av modaliteten «tekst», krever en viss grad av tradisjonell literacy for å få med seg historien som blir fortalt. Til slutt tenker jeg Zagals påstand om at en kyndig leser av dataspill må kunne dekonstruere og forstå oppbygningen av dataspill (2008. s. 34) vil være relevant for dette kapitelet. Gjennom analysen ser vi at spillutviklerne på flere tidspunkter har gjort beviste valg både gjennom nivå-designets struktur, og gjennom valg av diverse semiotiske materiale for å formidle informasjon til spilleren eller skape en bestemt følelse hos spilleren. Som vi så innledningsvis, i undersøkelsen til Zagal og Bruckman (2007), er den sistnevnte formen for literacy mindre vanlig å finne hos lesere av dataspill. Undersøkelsen viste oss at studentene vanligvis prioriterte forståelse rundt det Zimmerman kaller «spill som system» (2009) og spillpedagogenes operasjonelle literacy (2020), men hadde lite forståelse rundt komponentene dataspillene er bygd opp av. Analyse av spill som *Celeste* kan bidra til å øve opp denne formen for literacy.

4.2 Kapittel 1: Forsaken City

Kapittel 1 handler om Madelines reise gjennom en forlatt by ved foten av fjellet. Dette kapitelet domineres av ludiske elementer. Spilleren har kontroll over Madeline gjennom hele kapitelet (med et unntak jeg vil komme tilbake til senere). Kapittelet åpner med munter musikk som brukes for å gi spilleren rett følelse eller holdning til å legge ut på eventyret mot toppen av fjellet. Vi ser utfra hvordan spillmekanikkene og nivå-designet i *Celeste* er strukturert at det henter mye inspirasjon fra de klassiske Super Mario spillene, for eksempel *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), *Super Mario Bros 2* (Nintendo, 1988), *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988) og *Super Mario World* (Nintendo, 1990). Spilleren i *Celeste* har tilgang til noen få enkle spillmekanikker. I likhet med de klassiske Mario-spillene jeg nevnte, har Madeline mulighet til å bevege seg mot høyre og venstre, samt muligheten til å utføre et hopp. I tillegg til disse mekanikkene vi finner i Mario spillene, finner vi eksempler på spillmekanikker som er mer unike for *Celeste*. Eksempler på de mer unike spill-mekanikkene vi finner i *Celeste* er dash-mekanikken og klatre-mekanikken.

Behovet for disse to spill-mekanikkene kommer fra måten spillnivåene er strukturert. Sammenlignet med utformingen i de klassiske Mario-spillene, ser vi at *Celeste* i mye større grad benytter seg av vertikalitet i nivå-designet. Vi kan tenke oss at den mer vertikale utformingen i *Celeste* oppsto på grunn av spilllets narrativ. I motsetning til de klassiske Mario-spillene, som benytter seg av en rekke forskjellige geografiske områder, skjer hele handlingen i *Celeste* på fjellet som Madeline skal klatre opp. Denne vertikaliteten kommer spesielt tydelig frem i kapittel 1.

Hvert kapittel er delt inn i en rekke forskjellige områder, der hvert område krever at spilleren utfører en sekvens av handlinger for å nå neste område. Når spillerkarakteren når et nytt område, fungerer det som et stoppested (det vil si at spilleren starter der igjen om spilleren mislykkes på en av sekvensene). I likhet med noen av de tidligere plattformspillene, for eksempel *Space panic* og *Donkey Kong*, vil spilleren i dette kapittelet vanligvis være i stand til å se hele spillområdet på skjermen uten å måtte bevege på spillerkarakteren. Det er noen få tilfeller i kapittel 1 der dette ikke er tilfellet, i disse tilfellene vil spillet begynne å bla (*scrolle*) bortover med spillerkarakteren. Egenfeldt-Nielsen et al beskriver å bla i dataspill som en gradvis avdekking av spillområdet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 139). Dette kan skje enten

vertikalt eller horisontalt, og området som vises vil vanligvis være sentrert på spillerkarakteren (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, s. 139). Vi kan se at det begynte å bli vanligere å bruke denne spill-funksjonen i plattformspill etter at *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983) ble gitt ut. Her kan vi se at *Celeste* bruker en blanding av to forskjellige typer nivå design. I de fleste områdene vil hele spillområdet vises på skjermen, som i de gamle plattformspillene. Men i noen få tilfeller er spillområdet for stort til at dette er mulig, *Celeste* må derfor endre hvordan områdene vises. Vi kan også merke oss at i de fleste områdene i kapittel 1 vil spillerkarakteren starte nede i venstre hjørne, og veien videre til neste område er ofte oppe i høyre hjørne. Dette kan delvis begrunnes gjennom normene i plattformspill, der spilleren vanligvis starter på venstre side og går mot høyre. Vi kan også som nevnt tidligere argumentere for at spillets narrativ bidrar til å forme kapittelets struktur. Siden målet er å nå toppen av et fjell, gir det mening at spilleren ofte vil bevege seg oppover. Siden Zagal mener en kyndig leser av dataspill må kunne se spill i sammenheng med andre spill, innen eller utenfor bestemte sjangre, vil det videre være relevant å se på oppbygningen av kapittel 1. (Zagal, 2008. s. 34).

Som nevnt i teoridelen deler Aarseth spill-objekter inn i forskjellige kategorier utfra objektenes formbarhet. (2012). Jeg mener de fleste objektene i *Celeste* vil ligge under det Aarseth kaller statiske objekter eller statiske samhandlingsbare objekter. At objektene er statiske og samhandlingsbare innebærer at spilleren ikke kan endre disse objektene, men hen kan bruke dem. Vi kan også argumentere for at noen av objektene kan ligge under det Aarseth kaller ødeleggende (*destructible*) objekter, for eksempel broen fra prologen og steinplattformene jeg tar opp senere i kapittel 1. Både broen og steinplattformene vil begge ødelegges når spillerkarakteren går på dem. Til tross for dette vil jeg argumentere for at de ligger nærmere statiske samhandlingsbare objekter, ettersom spilleren vanligvis ikke har noe annet valg enn å ødelegge dem. Ettersom spilleren ikke har noe valg er muligheten spilleren har til å påvirke eller forme objektene etter egne ønsker fortsatt relativt lav, og dermed har objektet lav grad av formbarhet. Som vi så fra teoridelen, vil objektene plasseres i tabellen (figur 2) utfra objektenes formbarhet og grad av spiller-påvirkning.

I denne oppgaven har jeg valgt å dele objektene spilleren kan samhandle med inn i tre forskjellige kategorier, Jeg har bestemt meg for å kalle disse forskjellige typene objekter for *samleobjekter* (objekter spillerkarakteren kan samhandle med, men som har lite eller ingen påvirkning på spillets mekanikker eller narrativ), *spill-mekaniske objekter* (objekter

spillerkarakteren kan samhandle med, som også påvirker spilllets spill-mekanikker) og *narrative-objekter* (objekter spillerkarakteren kan samhandle med, som brukes for å drive spilllets narrativ videre). I kapittel 1 finner vi to av disse objekt-typene, samleobjekter og spillmekaniske objekter. De mest fremtredende samleobjektene vi finner i kapittel 1 (og i resten av kapitlene for den del), er jordbær og flyvende jordbær. Jordbærene er spredt rundt i de forskjellige kapitlene, og vil enten være gjemt eller fungerer som en belønning for spillere som velger vanskeligere veier for å nå målet. De flyvende jordbærene fungerer nesten på samme måte. Hovedforskjellen er at det er spesifikke regler for hvordan spilleren må gå frem for å klare å fange dem. Reglene spilleren må følge for å fange de flyvende jordbærene innebærer at spilleren må navigere hele området frem til jordbæret uten å bruke dash-egenskapen. Om spilleren prøver å bruke dash-egenskapen, vil de flyvende jordbærene forsvinne etter et par sekunder. Disse samleobjektene har lite effekt på resten av spillet, og kan derfor kategoriseres som en narrativ satellitt. Den eneste effekten jordbærene har er at antall jordbær spilleren finner påvirker et bilde spilleren får i slutten av spillet. Bildet har mer eller mindre ingen påvirkning på narrativet som blir fortalt, men fungerer på en måte som en respons fra spillet utfra valgene spilleren har gjort. Det fungerer som en belønning for spillere som har valgt å utfordre seg selv. Et eksempel på hvordan jordbærene plasseres i nivå-designet ser vi i GameFace sin gjennomspilling av kapittel 1 (GameFace, 2021a, 07:00). Her ser vi at spilleren kan prøve å hoppe ned for å få tak i et jordbær før hen velger å gå videre til neste område. Ved å forsøke å nå jordbæret, risikerer spilleren også å falle på piggene lengre nede, noe som fører til at spillet responderer ved å sende spillerkarakteren tilbake til starten av området. Vi ser at den spillmekaniske presisjonen som kreves for å få tak i jordbæret er mye høyere enn hva som kreves gjennom resten av området, med andre ord kan vi si at det krever høyere grad av operasjonell literacy.

Et eksempel på et flyvende jordbær ser vi også i samme video av GameFace (2021a, 07:37). Her prøver spilleren å bruke dash-evnen, og på grunn av dette forsvinner jordbæret. For å få tak i det flyvende jordbæret må spilleren her bruke steinplattformene på siden for å komme seg opp til jordbæret. I dette området kan vi også se to skilt som ser ut til å være plassert i det ludiske området. Fargene som brukes på disse skiltene er mye lysere og har høyere grad av metning enn de som brukes på bakgrunns-kunsten i det ekstra-ludiske området. Her ser vi at kontrasten i fargene fører til at skiltene fremheves. Symbolene på disse skiltene kan tolkes

som forbud mot å bruke dash-evnen oppover, og kan dermed fungere som en diskre måte å formidle informasjon på. Denne måten å formidle informasjon på brukes mange ganger i løpet av kapittel 1. Ser vi for eksempel på GameFace sin video igjen (2021a, 17:00) kan vi se et rødt og gult skilt, hvor bildet på skiltet ser ut til å representere et steinras. Når spillerkarakteren hopper opp på plattformene, vil de falle nedover. En kyndig leser vil her kunne forstå hvorfor spillutviklerne har valgt de aktuelle fargene på det ludiske området og det ekstra-ludiske området.

I tillegg til jordbærene som er spredt utover de forskjellige områdene i kapitlene, finner vi også to former til for samleobjekter. Disse er B-side kassetter og krystall-hjerter. Begge disse objektene låser opp nye deler av spillet. I tilfellet med B-side kassetene får spilleren tilgang til en vanskeligere versjon av kapitlene, og krystallhertene gir spilleren tilgang til kapittel 8 og 9. Begge disse objektene er vanligvis mye bedre gjemt enn jordbærene, og krever høyere grad av operasjonell literacy. I tilfellet med krystall-hjertene vil det i tillegg kreve litt tenking utenfor boksen fra spillerens side.

De siste objektene vi finner i kapittel 1 er to forskjellige former for spill-mekaniske objekter. Disse objektene er grønne krystaller og bevegelige plattformer. De grønne krystallene er et spill-mekanisk objekt som vi finner i de fleste kapitlene. Disse krystallene tilbakestillers spillerens dash-evne når spilleren samhandler med dem. Dette lar spillutviklerne legge til rette for sekvenser der spillerkarakteren må bevege seg over lengre avstander uten å lande på trygge plattformer. De bevegelige plattformene er plattformer som raskt skytes ut i en bestemt retning når spillerkarakteren rører dem, og går rolig tilbake til startposisjonen etter det. Mesteparten av kapittel 1 er strukturert rundt dette objektet. De bevegelige plattformene vil også kunne påvirke spillerkarakterens spill-mekanikker. Om spilleren prøver å bruke hopp-mekanikken i det øyeblikket de bevegelige plattformene stopper opp, vil spillerkarakteren bruke momentumet fra plattformen til å drastisk øke lengden på hoppet. Jeg tenker at spill-mekanikkene i *Celeste* er relativt enkle, men måten spillmekanikkene kan påvirke hverandre eller påvirkes av de spill-mekaniske objektene på gir spillet en viss kompleksitet. Et av de beste eksemplene på dette er de bevegelige plattformene vi nettopp har snakket om. Disse plattformene har stor påvirkning på spillerkarakterens hopplengde og fart. Vi kan finne eksempler på dette i GameFace (2021a, 07:15) sin spillvideo av kapittel 1. Her prøver spilleren å hoppe av plattformen før den har stoppet helt opp, og spillerkarakteren blir på grunn av

dette kastet i piggene. Området fra dette tidspunktet i videoen er første gang de bevegelige plattformene blir brukt, og de er plassert der for å lære spilleren hvordan momentumet fra plattformene påvirker spillerkarakteren.

Litt senere i GameFace sin video (2021a, 08:30), ser vi at de bevegelige plattformene blir brukt på nytt. Her har spillutviklerne også plassert et jordbær oppe mot venstre hjørne. Om spillerkarakteren skal klare å nå dette jordbæret, må spilleren bruke farten fra den bevegelige plattformen. Her kan vi anta at spillutvikleren har valgt å plassere jordbæret akkurat der for å oppfordre spilleren til å bruke spill-mekanikken de bevegelige plattformene åpner opp for. Vi kan se at både spilleren fra GameFace (2021a, 08:30), og Living Sun (2022a, 06:30) går for å få tak i dette jordbæret. GameFace bruker her lenger tid på å forstå hvordan momentumet kan brukes for å nå jordbæret, noe som kan tyde på forskjell i spillernes operasjonelle literacy. Disse hendelsene er fortsatt tidlig i kapittelet, og har fortsatt relativt trygge omgivelser. I dette området har spilleren fortsatt mulighet til å ombestemme seg midt i hoppet, og kan snu dersom det er ønskelig. Senere i kapittel 1 ser vi samme spillmekanikk blir tatt i bruk på nytt, men denne gangen er det mye større krav til spilleren i å være presis når hen tar i bruk denne spillmekanikken (GameFace, 2021a, 21:17). I dette tilfellet brukes spillmekanikken også i mindre trygge omgivelser. Om spilleren ikke bruker spillmekanikken rett, vil spillerkarakteren falle utenfor det trygge spillområdet.

Som vi så tidligere i analysen av kapittel 1, oppdaget vi at skiltene som er plassert i det ludiske området hadde en viktig rolle innen spillets informasjonsformidling. Bakgrunns-kunsten i det ekstra-ludiske området kan også ses som en viktig informasjonsformidler, men informasjonen bakgrunns-kunsten formidler til spilleren skiller seg litt fra den i det ludiske området. I bakgrunnen ser vi mange gamle bygninger, skilt, plakater og andre objekter vi ofte finner i byer. Noen eksempler på dette finner vi for eksempel i Living Sun sin gjennomspilling av kapittel 1 (Living Sun, 2022a, 13:40). Her ser vi noe som ser ut til å være en stor reklameplakat som reklamerer for en klokke. Et annet eksempel på dette ser vi i GameFace sin gjennomspilling (2021a, 17:00). Her ser vi en stor reklameplakat med bilde av en kvinne på en strand, og med teksten «Are you beach ready?» (Extremely Ok Games, 2018, kapittel 1). Denne plakaten dukker ikke opp i Living Sun sin gjennomspilling av kapitelet på grunn av at han gikk en annen retning i et tidligere forgreningspunkt. I dette kapitelet brukes bakgrunns-kunsten til å formidle hvor handlingen finner sted og som en form for verdensbygging.

Bakgrunns-kunsten brukes for å skape illusjonen av at denne byen på et tidspunkt var bebodd, fremfor bare et nivå i et dataspill. Vi ser at fargene i det ekstra-ludiske området er duse, eller har det Ledin og Machin kaller svak metning. Ledin og Machin beskriver «metning» som intense eller svake versjoner av samme farge (2007, s. 99). Som jeg raskt tok opp i analysen av *Celests* prolog skiller fargene i det ekstra-ludiske området seg fra det ludiske området ved å bruke mørke farger, sammenlignet med de lyse fargene i det ludiske området. I tillegg til at fargene som brukes i bakgrunns-kunsten vanligvis er mye mørkere enn fargene i det ludiske området, ser vi også at metningen på de mørke fargene er relativt svake. Kontrasten i hvor lys/mørk og sterk/svak fargene er, bidrar til å formidle hvilke objekter som vil være relevant for spilleren. Denne kontrasten kan også føre til at objektene i det ekstra-ludiske området lett kan bli oversett. De mørke og svake fargene vil ikke fange spillerens oppmerksomhet på samme måte som fargene fra det ludiske området. Dette vil være spesielt relevant om vi tenker tilbake til Guanio-Uluru sin forklaring på estetisk og efferent spilling (se 2.2.1 Leser, medium og modalitet). Om spilleren av *Celeste* hovedsakelig bruker den efferente måten å spille på (fokuserer på innhenting av informasjon relevant for spillerens fremgang), vil ikke nødvendigvis spilleren oppdage alle tiltakene spillutviklerne tar for å bygge opp spillerens innlevelse.

Som nevnt tidligere er kapittel 1 ludisk dominert, og spilleren vil ha kontroll gjennom mesteparten av kapitlet. Det er et unntak til dette. Dette er ved møtet mellom Madeline og Theo. Om spilleren bestemmer seg for å utforske områdene utenfor hovedveien mot målet, er det mulig at spillerkarakteren finner Theo. Om spilleren velger å starte en samtale med Theo, vil spilleren hverken kunne kontrollere spillerkarakteren eller påvirke samtaleemnene i samtalen. Denne samtalen kan fungere som en introduksjon til Theo. Jeg vil klassifisere denne delen av kapittel 1 som en narrativ satellitt. Om spilleren velger å ikke snakke med Theo (eller eventuelt ikke finner ham), vil det ikke ha noe betydelig effekt på historien som blir fortalt. Kapittel 3 er første gang spilleren ikke kan unngå å snakke med Theo, så jeg vil gå mer inn på hvordan disse samtalene påvirker historien når vi kommer så langt.

Kapittel 1 avsluttes med at Madeline ankommer et steinmonument dedikert til dem som ikke overlevde reisen opp fjellet. Der bestemmer spillerkarakteren seg for å tenne et bål, og hvile litt. Ved å plassere steinmonumentet her, bidrar det med å formidle til spilleren hvor farlig reisen opp fjellet faktisk er. Til slutt får spilleren sett et bilde av hva som skjer i slutten av

kapitelet (i dette tilfellet Madeline som hviler ved siden av et bål). Disse bildene som kommer opp i slutten av kapitlene bruker lignende kunststil som karakterportrettene jeg nevnte i analysen av prologen, og brukes her til å formidle informasjon til spilleren om hvordan karakterene og omgivelsene ser ut. I tillegg til dette kan vi si at disse bildene bidrar til å formidle til spilleren hva som skjer mellom kapitlene. De har derfor en narrativ funksjon.

Til tross for vektleggingen av ludiske elementer i dette kapitelet, ser vi at det fortsatt vil være relevant med en rekke forskjellige former for literacy. Den første og mest åpenbare er operasjonell literacy. Kapittel 1 setter stort fokus på å la spilleren ta i bruk spillmekanikkene som ble introdusert i spillets prolog. I tillegg ser vi at kapitelet bygger videre på spillmekanikkene ved å introdusere noen spill-mekaniske objekter. For å bruke disse mekanikkene trengs det en viss grad av operasjonell-literacy, selv om det fortsatt er tidlig i spillet, og kravet til operasjonell-literacy fortsatt er relativt lavt. I tillegg til dette ser vi at det fortsatt er relevant å undersøke hvilke former for semiotiske ressurser og materiale som brukes til å formidle informasjon til spilleren, og gi spilleren en bestemt estetisk opplevelse. På grunn av dette trenger spilleren en viss grad av estetisk literacy i dette kapitlet.

4.3 Kapittel 2: Old Site

Kapittel 2 åpner på samme sted som kapittel 1 avsluttet, men spilleren vil raskt oppdage at noe er annerledes. Flammen fra bålet Madeline tente sist kapittel er nå blitt grønn. I tillegg ser vi noe som ligner på stjerner falle ned fra himmelen. Om spilleren går tilbake til steinmonumenter, vil hen oppdage at det ikke lenger er mulig å tyde hva som står der. Den oppmuntrende musikken fra kapittel 1 er også forsvunnet, og blitt erstattet av en musikk som fremkaller assosiasjoner til mystikk. Her ser vi at spillutviklerne tar i bruk en rekke forskjellige estetiske virkemidler for å skape en bestemt stemning eller følelse hos spilleren.

Til å begynne med vil spilleren bevege seg mot noe som ser ut til å være gamle ruiner. Om spilleren prøver å gå ut på den andre siden av ruinene, vil hen raskt oppdage at veien ut er stengt. Inne i ruinene ser vi et hull ned i bakken. Vanligvis vil det å falle utfor det spillbare området føre til at spilleren må starte på nytt, men det er ikke tilfellet her. For å informere spilleren om at det er trygt å hoppe ned der, bruker spillutviklerne et lys fra hullet for å

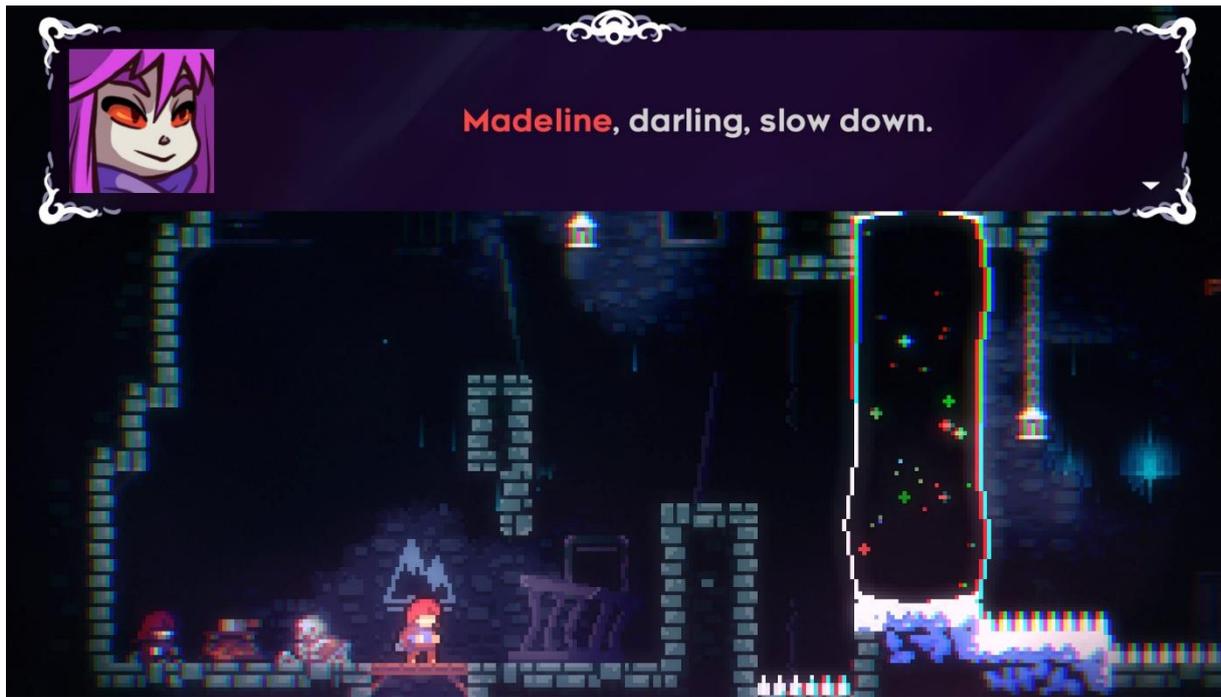
formidle til spilleren hvor veien videre er. Etter å ha hoppet ned i hullet, er spillerens neste mål å utforske ruinene. Nivå-designet i ruinene har ganske åpen struktur. Det er ikke en klar vei fremover, det er heller lagt opp til at spilleren skal utforske forskjellige områder. I de fleste områdene finner vi noen mørke blokker, disse kan spilleren ikke samhandle med ennå. I tillegg til disse mørke blokkene ser vi at piggene fra kapittel 1 er tilbake. Etter at spilleren har utforsket ruinene en stund, vil hen sannsynligvis komme over et gammelt speil. Dette er første gang i *Celeste* at vi finner et av objektene jeg kategoriserte som *narrative objekter*. For å komme videre i kapitlet må spillerkarakteren samhandle med dette speilet. Når spillerkarakteren ser seg i speilet, vil hun legge merke til at det er en mørkere versjon av henne som ser tilbake. Speilbildet hennes har lilla hår, mørk lilla farge på genseren og røde øyne. Etter kort tid vil speilet knuse, og Madelines dobbeltgjenger er fri. Her vil det være relevant for spilleren å ha litt kunnskap rundt speilets faktiske semiotiske potensiale. Som jeg nevnte i teoridelen, forklarer Van Leeuwen det faktiske semiotiske potensialet som hva diverse tegn har blitt brukt til, ofte brukes til nå og hva det mulig kan brukes til i fremtiden (2005, s. 4). Her vil forkunnskap rundt hva et speil kan symbolisere bidra til å hjelpe spilleren i å tolke handlingen i scenen som fremkommer. Speil kan ha en rekke forskjellige betydninger, men i dette spillet tror jeg det er ment å symbolisere noe ved spillerkarakterens personlighet eller mentale tilstand. I artikkelen «Symbolism of mirror as the first step of individuation and self-awareness» (2018) tar Yeo Reum Lee opp at speil i mange østlige kulturer har blitt brukt som et symbol for å belyse ens indre, og vise hvem du virkelig er (Lee, 2018, s. 50). I tillegg til denne forklaringen tar Lee opp at speil også kan symbolisere deler av virkeligheten. For å vise dette viser Lee til *snødronningen* av Hans Christian Andersen. I dette eventyret får karakteren Kai et glasskår fra et magisk speil i øyet, og som resultat av dette er han bare i stand til å se det stygge i verden (Lee, 2018, s. 52). Min tolkning av hva Madelines speilbilde representerer her er knyttet til sveitsiske psykiateren Carl Gustav Jungs konsept om egoet (*the ego*) og skyggen (*the shadow*). James Graham Johnston (2023) beskriver egoet som en subjektiv identitet, en form for sosial maske. Dette kan ses på som den ideelle versjonen av en person, og vil være den delen vi viser for andre folk (Johnston, C. G, 2023). Skyggen representerer derimot alt ved en person som hen ikke aksepterer, og vil prøve å undertrykke (Johnston, C. G, 2023). Johnston beskriver forholdet mellom egoet og skyggen som et dynamisk forhold hvor en persons forsøk i å undertrykke skyggen, vil gi skyggen mer kontroll over en persons liv (2023). Hvordan dette henger sammen med symbolikken i speil og Madelines speilbilde vil jeg komme tilbake til

senere i analysen.

Etter at speilet knuser, vil det skje en endring i de mørke blokkene. Nå ser vi noe som ser ut som stjerner i forskjellige farger flyter rundt i dem, og spillerkarakteren kan nå samhandle med dem. De mørke blokkene åpner nå for nye måter for spilleren å bruke spill-mekanikkene på. Ved å bruke dash-evnen på de mørke blokkene, vil spillerkarakteren fly gjennom dem i en rett linje. Spilleren kan også bruke hopp-evnen etter å fly gjennom den mørke blokken, da vil spillerens hopplengde øke drastisk. Faren med å bruke denne spill-mekanikken er at spillerkarakteren vil dø og bli sendt tilbake til starten av område om hun treffer en vegg rett etter å ha flydd gjennom en av disse blokkene. Disse mørke blokkene og spill-mekanikkene knyttet til dem, er hva resten av kapittel 2 er strukturert rundt.

Etter hendelsen ved speilet, kan vi også merke oss at det skjer en endring i kapitelets musikk. Som jeg nevnte tidligere startet kapitelet med en rolig musikk som jeg først assosierte med mystikk. Etter speilet knuser skjer det en endring i denne musikken. Musikken beholder mange av de samme mønstrene som vi fant i den tidligere versjonen, men tempoet i musikken øker. I tillegg kan vi høre at nye instrumenter (eller virtuelle instrumenter) er blitt inkludert i musikken. Denne endringen i musikken kan knyttes til det Collins kaller adaptiv lyd. Som nevnt tidligere refererer Collins til adaptiv lyd som lydene i dataspill som formidler en endring i ulike parametere i spillet (Collins, 2008, referert i Guanio-Uluru, 2022b, s.270). Som vi ser i Living Sun sin gjennomspilling av kapittel 2, ser vi tydelig at det skjer en endring i ruinene idet speilet knuser (Living Sun, 2022a). Denne endringen formidles også i spillets musikk, gjennom adaptiv lyd.

På dette tidspunktet er spillerens mål å komme seg tilbake til der kapitelet startet. Etter at de mørke blokkene ble aktivert, har spilleren mulighet til å klatre høyere opp i ruinene. Dette blir ikke tydelig formidlet til spilleren. Det er opp til spilleren å finne ut hvor veien videre er. Dette kan gi spilleren følelsen av å være på en oppdagelsesferd, fremfor å bli ledet gjennom et lineært kapittel. Etter at spilleren har klatret oppover ruinene, vil Madeline igjen møte speilbildet sitt.



Figur 7. Skjerm bilde 4: Old Site. Fra Celeste, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 07. Mars 2024.

Før Madeline møter speilbildet sitt igjen, vil musikken stoppe helt opp, og de eneste lydeffektene som er igjen kommer fra spillerkarakteren idet hun beveger seg oppover. Dette bidrar til å formidle til spilleren at noe stort kommer til å skje hvert øyeblikk. Når Madeline møter speilbildet sitt igjen, vil spilleren raskt se en kontrast i fargene deres. Ser vi på billeddelen med pikselgrafikk, ser vi at speilbildet har en mørk lilla farge på håret og klærne sine. Det vi ser i karakterportrettet er relativt likt. Håret ser ut til ha en mørk rosa eller lilla farge, og øynene har en tydelig rødfarge. Dette står sterkt i kontrast til fargene brukt i Madelines design. Madelines design bruker en lys brun og blåfarge på klærne, og en lys rødfarge på håret. Her kan vi se tydelig at Madelines karakter er bygget opp av lysere farger enn det vi finner på speilbildet. I boken *Introduction to Multimodal Analysis* (2007) skriver Ledin og Machin:

The same metaphorical association can be found in language where truth is associated with light, lies with darkness. God has also often been associated with light and dark with evil. Bright can be associated with moods such as happy and dark with depression and sadness (Ledin & Machin, 2007, s. 98).

Her ser vi at spillutviklerne allerede ved valg av farger har knyttet Madelines speilbilde til noe ondt. Det samme gjelder omgivelsene rundt speilbildet. Ser vi på figur 7 oppdager vi at

Madeline står i en av veldig få opplyste deler av området: Madelines speilbilde på den andre siden, sitter omgitt av mørke. I tillegg til å være omgitt av mørke, ser vi også at speilbildet sitter ved siden av et skjelett. Skjeletts semiotiske potensiale kan for eksempel være fare, død eller lignende. Sammen med de mørke fargene i området fra figur 7, kan vi tenke oss at disse estetiske virkemidlene er spesifikt valgt for å formidle en bestemt følelse. Her ser vi at noen få estetiske valg, kan påvirke assosiasjoner en spiller har til en bestemt karakter eller til gitte områder. I tillegg til å bruke farger til å skape assosiasjoner rundt bestemte karakterer, kan vi også se at farger brukes for å knytte karakterer sammen. Som nevnt er Madelines primære farger rødt og blått, og Madelines speilbilde er primært satt sammen av ulike nyanser av lilla. Ettersom rødt og blått blir lilla, skaper dette en form for tilknytning mellom disse karakterene.

Tidlig i samtalen blir vi introdusert for speilbildet. Speilbildet refererer til seg selv som «Part of you». I denne analysen vil jeg referere til henne som Badeline, ettersom det er navnet hun har fått i *Celeste* sin fan wiki. Badeline er tydelig negativ til Madelines forsøk på å nå toppen av fjellet. Hun prøver å forklare for Madeline at hun ikke egner seg til å være en fjellklatrer, og at hun bare bør gi opp med en gang. I denne samtalen kan vi også merke oss at noen av ordene ofte blir markert på forskjellige måter. Et eksempel på dette er hvordan «Madeline» og «Part of you» markeres med henholdsvis rødt og lilla. Dette bidrar til å knytte karakterene til assosiasjonene spilleren har til bestemte farger. I tillegg markeres enkelte ord gjennom bevegelse. Ser vi Madelines replikk «Why would Part of me look so creepy?» (Extremely Ok Games, 2018). Her beveger ordet «creepy» seg på en måte som etterligner skjelving, noe som ofte kan assosieres med frykt. Her brukes lignende effekter til å markere viktige deler av teksten, og får teksten til å fremstå mer levende.

Etter at spilleren prøver å fortsette reisen sin mot toppen av fjellet til tross for Badelines advarsel, vil Badeline bli antagonistisk og prøve å stoppe Madeline med makt. Resten av kapittelet må spillerkarakteren navigere en rekke områder, der områdene er strukturert rundt de mørke blokkene. I tillegg til dette vil Badeline konstant jakte på spillerkarakteren. Her vil musikken skifte til en mer intens musikk, for å fremheve alvorret i situasjonen. Badeline vil alltid bevege seg nøyaktig likt som Madeline, men vil ligge noen sekunder bak spillerkarakteren. Dette betyr at det er farlig for spillerkarakteren å enten stå i ro, eller bevege seg i områder der hun allerede har gått. Dette legger press på spilleren ved at spilleren ikke kan stoppe opp og planlegge på samme måte som før. Ikke lenge etter å ha rømt fra ruinene,

våkner Madeline opp igjen ved siden av bålet der kapittel 1 avsluttet, og hun innser at handlingen fra dette kapittelet var en drøm.

Som vi ser i analysen av kapittel 2, vektlegger dette kapittelet *Celests* narrativ i mye større grad enn kapittel 1. De fleste tidspunktene der spillet tar kontroll bort fra spilleren vil her ligge under det Aarseth kaller narrative kjerner. Utfra kapitelets oppbygning, kan vi tenke oss at Zimmermans tolkning av spill-literacy, og Guanio-Uluru sin forklaring på estetisk literacy vil være relevant om elever skal analysere dette kapitelet. Mer spesifikt mener jeg Zimmermans forklaring på design i dataspill. Vi ser at dette kapitelet bruker en rekke forskjellige semiotiske ressurser for å formidle narrativt relevant informasjon til spilleren. Vi ser spesielt at farger og musikk er viktige meningsbærende modaliteter i dette kapitelet. I tillegg vil det være relevant for spilleren med forkunnskap rundt semiotikk og semiotiske objekters potensiale for å tolke budskapet spillutvikleren forsøker å formidle.

4.4 Kapittel 3: Celestial Resort

I kapittel 3 av *Celeste* ankommer spillerkarakteren hotellet Celestial Resort. Allerede før Madeline ankommer hotellets inngang, introduseres spilleren for kapitelets nye trussel. Piggene fra kapittel 1 og 2 er nå erstattet med noe som ser ut til å være en levende organisme. Noen ganger vil denne organismen bevege seg rundt, andre ganger vil den stå stille. Spillutviklerne formidler til spilleren at disse organismene er farlige ved valg av farger. Denne organismen har mørke farger, vi ser at den er nesten helt sort med en mørk rød kontur. Som nevnt i analysen av kapittel 2 mener Ledin og Machin at folk vanligvis har assosiasjoner til bruk av mørke farger. Assosiasjonene til de mørke fargene vil vanligvis være til noe negativt, for eksempel ondskap. Rød farge brukes også i mange land og kulturer på fareskilt, eller som informasjonsformidling i trafikklys om at sjåfører eller gående må stoppe. På grunn av disse assosiasjonene vil spilleren vanligvis automatisk være skeptisk til denne organismen. I tillegg til dette står den sorte og røde fargen i sterk kontrast til resten av fargene som er brukt i det ludiske og ekstra-ludiske området, noe som gjør at organismen fremstår veldig tydelig for spilleren. Etter at Madeline har kommet inn på hotellet, vil ikke kontrasten i farger være like tydelig, men på det tidspunktet vil allerede den viktige informasjonen være formidlet til spilleren.

I tillegg til denne organismen er det noen få nye objekter som introduseres senere i dette kapitlet. Vi finner for eksempel vegger spilleren bare kan klatre på en gang - etter spilleren har klatret på dem vil den sorte og røde organismen dukke opp. I tillegg finner vi noen plattformer som sakte, men sikkert vil bevege seg nedover når spillerkarakteren står på dem, og som går tilbake til utgangspunktet når spillerkarakteren har gått videre. Vi kan se at objektene i kapittel 3 fungerer litt annerledes enn de fra kapittel 1 og 2. De bevegelige plattformene i kapittel 1 og de mørke blokkene fra kapittel 2 kan ses som en forlengelse av spillerkarakterens spillmekanikker, ettersom begge kan påvirke Madelines hoppelengde og fart. Spillerens navigasjon av disse viser et aspekt ved det Laughlin beskriver som særegent for lesing av digital litteratur. Som nevnt tidligere mener Laughlin at dobbelt klikk på internettikonet krever noen spesifikke motoriske ferdigheter som en leser av digital litteratur må innarbeide over tid (2015, s. 169). De bevegelige plattformene fra kapittel 1 og de mørke blokkene fra kapittel 2 krever relativt nøyaktig beregning av innputt på hoppknappen, for å få noe utbytte av momentumet. Dette er en ferdighet som må innarbeides over tid. Spillet gir derfor spilleren en rekke relativt trygge områder til å øve på disse mekanikkene. Dette er ikke tilfellet i kapittel 3. Vi finner ingen nye objekter som påvirker spillmekanikkene i noe stor grad, men det er her høyere krav til mekaniske ferdigheter og koordinasjon mellom øyne og hender hos spilleren. Kapittel 3 tar Mc Laughlins teori om koordinasjon og mekaniske ferdigheter fra leseren av digital litteratur et steg lenger. Her må spilleren utføre en rekke sekvenser der koordinasjonen mellom øyne og hender må være på plass for å komme videre i historien. En feilkalkulering eller en feil i spillerens spill-mekaniske innputt i spill-sekvensene kan føre til at spilleren blir tatt tilbake til starten av området. Med andre ord kan vi si at dette spillet krever høy grad av operasjonell literacy.

Det høye kravet til operasjonell literacy kan kanskje ses på som et problem når konteksten er bruk av dataspill i skolen, men jeg tror ikke nødvendigvis det er et stort problem i *Celeste*. I artikkelen «Fear of failing: The many meanings of difficulty in video games» (2009) diskuterer Juul hvordan vanskelighetsgraden i dataspill påvirker spillerens opplevelse av spillene. Her gjør Juul to undersøkelser der han ser på vanskelighetsgraden i dataspill, og hvordan spillene straffer spilleren dersom hen ikke lykkes. I disse undersøkelsene kom det frem at spillere som lykkes på første forsøk vanligvis kjedet seg når de spilte dataspillet. Vi ser også ut fra undersøkelsene at spillerne som mistet noen liv i gjennomspillingen før de lyktes, var mer

tilfreds med spillet, så lenge de selv tenkte at grunnen til at de ikke lyktes med en gang kom fra feil spilleren gjorde fremfor eksterne faktorer (Juul, 2009, s. 245). Juul begrunner dette funnet med at utfordringene og vanskelighetsgraden på en måte gir dataspillet ekstra innhold (2009, s. 245).

If a game being too easy is experienced as the game being shallow and uninteresting, it means that the role of failure is much more than a contrast to winning – failure pushes the player into reconsidering strategy, and failure thereby subjectively adds content to the game. The game appears deeper when the player fails; failure makes the game more strategic (Juul, 2009, s. 245).

Ut fra hva Juul sier om vanskelighetsgrad, og muligheten til å feile, kan vi anta at det høye kravet til operasjonell literacy kan ha en positiv effekt på spillerens opplevelse av *Celeste*. Ved at spilleren må trene på de spill-mekaniske ferdighetene sine og revurdere strategiene sine, gir dette spillet indirekte ekstra innhold, ved at spilleren må legge inn ekstra arbeid for å oppnå fremgang. Det høye kravet til operasjonell literacy kan også føre til følelsen av mestring hos spilleren av dataspillet. En alternativ måte vi kan tolke det høye kravet til operasjonell literacy i *Celeste* på, er ved å se på vanskelighetsgraden som et meningsbærende element i historien. Vi kan tenke oss at vanskelighetsgraden skal reflektere Madelines kamp med å bestige fjellet. Ved at spilleren utfordres med høyt krav til spillerens spill-mekaniske ferdigheter, vil det også gjøre det lettere å relatere til utfordringene Madeline kjemper med.

Til tross for det høye kravet til spill-mekaniske ferdigheter fra spilleren, så bruker spill-skaperen av *Celeste* noen bestemte virkemidler for å sikre at alle spillere som ønsker det skal få oppleve historien. Det mest fremtredende eksempelet på dette er *Celests Assist Mode*. Assist mode, eller «hjelpemodus», gir spilleren muligheten til å tilpasse spillets vanskelighetsgrad. Spilleren kan for eksempel tilpasse vanskelighetsgraden gjennom å senke hastigheten i spillet, gjøre spillerkarakteren uovervinnelig ved å sørge for at ingenting kan skade henne, eller gi spillerkarakteren uendelig med stamina til å klatre. Denne formen for hjelpemiddel kan påvirke spillerens opplevelse. Som vi diskuterte tidligere, kan selve utfordringen være et meningsbærende element i dataspill. Til tross for dette kan virkemiddel som hjelpemodus være nyttige for å passe på at alle får opplevd historien.

Etter at Madeline går inn i Celestial Resort Hotel vil spilleren finne et nytt narrativt-objekt. I

resepsjonen er det en bjelle spillerkarakteren kan samhandle med, og spilleren vil ikke ha mulighet til å nå neste område før denne handlingen er utført. Etter at Madeline ringer i resepsjonsbjellen vil spøkelset til Mr. Oshiro dukke opp. Mr. Oshiro er en ansatt på hotellet, og ser ut til å være den eneste som er igjen der. Madeline prøver å forklare at hun ikke har planer om å bli værende der, og at hun bare prøver å finne veien tilbake til fjellstien. Siden det sjeldent kommer gjester på dette hotellet, vil ikke Mr. Oshiro la Madeline dra, han insisterer heller på at hun følger ham til hotellrommet han har plukket ut for henne. Som jeg nevnte i analysen av kapittel 1 vil bakgrunns-kunsten (det ekstra-ludiske området) bidra med å formidle informasjon om det utvalgte kapitlet, dette gjelder alle kapitlene. I kapittel 3 vil vi se at også bildemodaliteten i det ludiske området og tekstmodaliteten formidler informasjon om hotellet handlingen foregår i. Mange av plattformene fra det ludiske området er bygget opp av diverse hverdagsobjekter. Dette, sammen med bakgrunnen, er ment å vise spilleren hvor rotete og i hvor dårlig stand hotellet er.

Utenom bruk av tekstboksene, kommer tekst-modaliteten frem gjennom lapper og notater gjemt rundt i kapitlet. Et eksempel på dette er en lapp skrevet av Mr. Oshiro for å informere de ansatte på Celestial Resort Hotel om at hotellet må stenge på grunn av «Omstendigheter utenfor vår kontroll» (Extremely Ok Games, 2018, kapittel 3, min oversettelse). Her ser vi at de ulike modalitetene formidler ulik informasjon utfra sin modale affordans. Tekst-modaliteten formidler hva som har skjedd i dette hotellet tidligere, noe som ville vært vanskelig å formidle like presist uten tekst-modaliteten. Bilde-modaliteten gir spilleren derimot et klart bilde av hvordan omgivelsene ser ut, noe som også bidrar til å formidle at hotellet er forlatt. I tillegg til disse to modalitetene kan vi si at spillområdet struktur bidrar til å formidle informasjon om kapitlet. Det høye kravet til operasjonell literacy og alle objektene som er farlige for spillerkarakteren vil kunne gi spilleren inntrykk av fare, noe som tradisjonelt ikke er en følelse folk har på hoteller.

Mot slutten av kapitlet vil spillerkarakteren møte Theo. Dette er første gang spilleren ikke kan unngå å møte denne karakteren. Som jeg tok opp tidligere mener jeg de to første gangene spilleren kan møte Theo er narrative satellitter siden disse møtene ikke har noe betydelig påvirkning på historien. I dette kapitlet får vi sett hvilken påvirkning det har. Ser vi for eksempel på GameFace sin gjennomspilling av *Celeste* (GameFace, 2021c, 19:10) under samtalen mellom Madeline og Theo i kapittel 3, så starter den på denne måten.

Madeline: Theo! Are you a «guest» here too?

Theo: I am so happy to see you right now. I`m all about spooky mysteries, but this is getting too real.

Madeline: Have you talked to Mr. Oshiro. I think he could really use some help.

Theo: you think. He`s a creepy old weirdo. I bet he`s cleaning out a nook to hide our bodies as we speak.

Dette er en liten del av den første samtalen der spilleren ikke kan unngå å møte Theo. Spillerne fra GameFace kanalen har snakket med Theo hver gang muligheten oppsto, altså både i kapittel 1 og 2. Tar vi utgangspunkt i en av mine gjennomspillinger, der jeg bevist har unngått Theo før denne samtalen i kapittel 3, kan vi se hvordan det påvirker samtalen.

Madeline: Oh hey, are you... a guest here?

Theo: Wow, I am so happy to see another person right now. This place seriously gives me the creeps.

Madeline: There`s definitely something strange about it. I`m Madeline, by the way.

Theo: Oh, I`m Theo. I`m all about spooky mysteries, but this is getting too real.

Madeline: Have you talked to Mr. Oshiro? I think he could really use some help.

Theo: You think? He`s a creepy old weirdo. I bet he`s cleaning out a nook to hide our bodies as we speak.

Her ser vi at om spilleren hopper over de narrative satellittene påvirker det hvordan samtalen mellom Madeline og Theo i kapittel 3 starter. Vi ser fra min gjennomspilling at Madeline og Theo er fremmed for hverandre, og samtalen reflekterer dette. Vi ser også at spillet dedikerer noen få tekstbokser hvor Theo og Madeline kan introduseres for hverandre. Til tross for dette vil samtalen rakt gå tilbake til kapittelets handling, og bli lik som samtalen vi ser fra GameFace sin video (2021c, 19:10). Dette viser oss at spillerens valg og handlinger vil ha lite eller ingen påvirkning på historien spillutviklerne prøver å fortelle.

Mot slutten av kapittelet når Madelin og Mr. Oshiro når hotellrommet Oshiro hadde plukket ut til henne, dukker den mørke versjonen av Madeline opp igjen. Denne gangen er Badeline ikke lenger bare i en drøm, men i den virkelige verden. Badeline kommer gjennom et av speilene i hotellrommet, noe som igjen viser oss hvor viktig speil som symbol er i denne historien. Badeline er ganske frekk mot Mr. Oshiro, noe som fører til at han blir antagonistisk og jager spillerkarakteren. Kapittelet avsluttes ved at Madeline så vidt unnslipper Mr. Oshiro.

Vi kan se fra dette kapittelet at spilleren vil trenge et bredt repertoar av former for spill-literacy. Spilleren vil for eksempel ha bruk for en viss grad av forståelse rundt valg av farger, symboler og nivå-design, men formen for literacy som skiller seg mest fra de tidligere kapitlene er det høye kravet til operasjonell literacy. Spilleren må utføre mange sekvenser som krever høy grad av koordinasjon mellom øyne og hender. I tillegg må spilleren ha en viss grad av spill-mekaniske ferdigheter som er spesifikke for *Celeste* for å komme seg gjennom utfordringene spillet utsetter spilleren for.

4.5 Kapittel 4: Golden Ridge

I likhet med kapittel 1 er kapittel 4 for det meste dominert av ludologiske elementer. De eneste unntakene er en samtale med Besta helt på starten av kapittelet, og en del der spillet tar kontroll bort fra spilleren helt i slutten av kapitelet. I møtet med Besta kommer hun med noen kryptiske hint om hva de overnaturlige hendelsene på fjellet er. Et eksempel på disse kryptiske hintene er «The way I see it, the Mountain can't bring out anything that isn't already in you». I tillegg til dette advarer Besta Madeline mot å «prøve å fikse» Mr. Oshiro.

Handlingen i kapittel 4 dreier seg for det meste bare om Madelines reise over en bestemt del av fjellet der snøstormer herjer. Ettersom mye av informasjonsformidlingen i dette kapittelet er veldig likt som spillets prolog og kapittel 1, vil jeg ikke bruke for mye tid på å gå inn på det. Hovedforskjellen i det virtuelle brukergrensesnittet her og i spillets prolog er en endring i valg av farger. Kapittel 4 bruker lysere farger i det ekstra-ludiske området istedenfor mørke. På grunn av dette har spillutvikleren valgt å bruke sort kontur rundt objektene som er relevant for spilleren, samt at fasongen på objektene ofte brukes til å formidle om noe er farlig eller ikke. Innen visuell grammatikk vil skarpe fasonger ofte assosieres med fare eller noe kaotisk.

Vi ser at de skarpe formene på piggene i kapittel 1 og 2 skiller seg i stor grad fra de mer firkantede formene på resten av objektene i kapitlene, det samme gjelder kapittel 4. Kontrasten i formene kan også sies å bidra til å formidle informasjon om hva som er farlig til spilleren. Trusselen i kapittel 3 skiller seg litt fra resten, ved at fargene var det meningsbærende elementet som formidlet faren til spilleren.

Det er et tidspunkt i dette kapittelet der *Celeste* bryter med normene som har blitt etablert i de tidligere kapitlene. Ser vi på GameFace sin video av kapittel 4 (2021d, 16:00) ser vi at spilleren finner en stor hvit boks. Når spillerkarakteren står på toppen av boksen og holder piltasten ned, vil spillerkarakteren bli sendt bak til delen som vanligvis regnes som det ekstra-ludiske området. Dette kan ses på som en hyllest til *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988), som hadde mer eller mindre identiske blokker med samme effekt. Her vil Zagals andre punkt om spill-literacy være relevant for spilleren. Zagals andre punkt om spill-literacy innebærer at en kyndig leser av dataspill må ha kunnskap om dataspill i sammenheng med andre spill (2008. s. 34). Siden den hvite blokken har en kunststil som ligner mer på *Super Mario Bros 3* enn *Celeste*, vil den i stor grad skille seg ut. Det at den hvite blokken skiller seg fra resten av spillets kunststil, vil kunne formidle til spilleren at det er noe spesielt med dette objektet. For at spilleren skal kunne vite hvordan hen må samhandle med denne boksen, trenger hen også kunnskap om spillet *Super Mario Bros 3*.

Dette kapittelet introduserer en rekke forskjellige nye objekter og trusler, men i denne analysen er det ikke nødvendig å gå igjennom alle, siden det ikke tilfører noe nytt til diskusjonen. De mest fremtredende spill-mekaniske objektene er de flyvende boblene som spillerkarakteren kan samhandle med. Når spillerkarakteren samhandler med disse boblene vil Madelines få dash-evne sin tilbake, etter det vil spillerkarakteren fly en kort avstand i en retning valgt av spilleren. Disse boblene blir ofte brukt sammen med den kraftige vinden som vi finner i store deler av kapittel 4. Den kraftige vinden påvirker hvor raskt spilleren kan bevege seg. Spilleren vil enten bevege seg raskere eller saktere, avhengig av om det er medvind eller motvind. Her bidrar spillets narrativ med å gi begrunnelse for spillets mekanikker. Uten forankring gjennom hvor handlingen finner sted, ville ikke nødvendigvis den kraftige vinden som spill-mekanikk gitt mening. I tillegg til boblene og vinden finner vi noen nye plattformer her som spillerkarakteren kan samhandle med, disse er skyer. Skyene fungerer omtrent som en trampoline, de lar spillerkarakteren hoppe høyere enn hun vanligvis er i stand til. I likhet

med de bevegelige blokkene i kapittel 1 og de mørke blokkene i kapittel 2, krever disse skyene relativt presis beregning for å få maksimal høyde på hoppet. Vi kan skille mellom to forskjellige typer skyer, det er hvite og rosa. De to forskjellige typene er for det meste ganske like, den eneste forskjellen mellom dem er at de rosa skyene forsvinner etter første gang spillerkarakteren hopper på dem. De hvite skyene vil derimot alltid bli værende, uansett hvor mange ganger spillerkarakteren hopper på dem. Her brukes igjen farger til å formidle hvilke regler de enkelte sky-plattformene følger. Fargene på skyene kan derfor ses på som en del av spillets virtuelle brukergrensesnitt.

I likhet med kapittel 3, vil dette kapittelet kreve relativt høyt nivå av spillerens operasjonelle literacy. Den varierte styrken og retningen på vinden vil føre til at spilleren må tilpasse måten hen spiller på fra område til område. På grunn av disse værforholdene må spilleren alltid kalkulere og endre måten hen går frem på. Spilleren må også finne ut hvordan de forskjellige objektene, plattformene og dash-evnen kan gjøre opp for tap av mobilitet i snøstormen.

Kapittel 4 slutter med at Madeline og Theo tar en gondol videre oppover fjellet. Underveis stopper gondolen opp, og Badeline dukker opp på toppen av gondolen. Etter denne hendelsen begynner Madeline å få panikk. Den blå himmelen med hvite skyer går nå over til en mørkerød farge, med noe som ser ut til å være enten tentakler eller sjøgress i bakgrunnen. På dette tidspunktet starter Madeline å hyperventilere. Ettersom Badeline er der når panikkanfallet starter, kan vi anta at det har en tilknytning til henne. Fargene som er valgt er veldig mørke, i likhet med fargene til Badeline. Det eneste området som ikke blir oppslukt av den mørke rødfargen er området på innsiden av gondolen. Min tolkning av hvorfor alt annet enn gondolen dekkes av den mørke fargen er at fargene brukes for å skape en klaustrofobisk følelse hos spilleren. Om mønsteret utenfor gondolen er ment å representere sjøgress kan vi si at spillet prøver å vise til følelsen av å drukne, eller følelsen av å være innestengt eller fanget under vann. Vi kan her anta at spillutviklerne prøver å få frem hva Madeline føler under panikkanfallet. Her skifter spillets musikk også til noe som passer bedre til scenen som fremkommer. I likhet med fargene mener jeg musikken som blir brukt bidrar til å fremkalle følelsen av klaustrofobi. Musikken starter forholdsvis rolig, men musikkens intensitet øker i takt med Madelines panikkanfall.

Theo prøver å roe ned Madeline, mens Madeline beskylder Theo for situasjonen de er i. Til

slutt kommer Theo på en teknikk som er ment for å hjelpe når noen har et panikkanfall. Her kan vi se deler av samtalen mellom Madeline og Theo.

Madeline: I can't breathe.

Theo: You're having a panic attack.

Madeline: Why would you think it's a good idea to ride this stupid thing?

Theo: Come on, don't take this out on me. Stay with me here. My grandpa taught me a trick for this. Close your eyes. Picture a feather floating in front of you. See it? Okay. Your breathing keeps that feather floating. Just breathe slow and steady, in and out.

Til slutt, med Theos hjelp, klarer Madeline å roe seg ned. Etter en stund begynner gondolen å virke igjen, og Madeline og Theo kommer seg trygt til den andre siden.

Vi kan se her at dette kapitlet krever en rekke forskjellige former for literacy. Ettersom kapittel 4 domineres av ludiske elementer, vil operasjonell literacy være sentralt her. Dette kravet til operasjonell literacy vil også vedvare de resterende kapitlene. Det vil i tillegg være viktig for spilleren å kunne tolke hvordan det virtuelle brukergrensesnittet formidler viktig informasjon. Mot slutten av kapitlet er literacy-behovet litt annerledes. I delen med gondolen vil det være mer relevant for spilleren å fokusere på det Guanio-Uluru (2022a) kaller estetisk literacy. Her bør spilleren være i stand til å tolke valget av semiotisk-materiale og se hvordan det påvirker spillerens opplevelse av situasjonen. Spesielt relevante former for semiotisk-materiale her er farger, musikk og mønster. Spilleren bør også være i stand til å reflektere og tolke rundt betydningen av valgene spillutvikleren har gjort opp mot spillets narrativ.

4.6 Kapittel 5: Mirror Temple

Kapittel 5 starter med en cut-scene der Madeline og Theo står utenfor et gammelt tempel høyt oppe på fjellet. Gondolen fra forrige kapittel er synlig i bakgrunnen. Theo løper straks inn for å utforske tempelet. Madeline er derimot litt usikker, og nøler når Theo løper inn. Etter hvert bestemmer hun seg for å gå inn og lete etter Theo. Vi ser raskt at dette kapitlet bygges

opp av relativt mørke farger. Plattformene i det ludiske området bruker fargene grå og sort, med en lysegrå kontur rundt plattformene. Bakgrunns-kunsten i det ekstra-ludiske området bruker grå og sorte farger, og viser søyler og statuer av monstre (noe som kan være et frempek mot hva som vil skje senere i kapittelet). Ettersom fargene i det ludiske og ekstra-ludiske området er så like, er den lysegrå konturen svært viktig for å formidle til spilleren hva hen kan samhandle med. Den største faren i første halvdel av dette kapittelet er røde krystallpigger. Ser vi bort fra fargen, er disse krystallene helt identiske med iskrystallene fra kapittel 4. På grunn av denne likheten vil spilleren automatisk være klar over at disse krystallene er farlige. Fargene brukes også til å formidle identitet her. Den lyse blåfargen på piggen og konteksten hvor vi finner dem bidrar til å formidle at piggene i kapittel 4 representerer istapper. Den røde fargen på piggene og konteksten (at vi finner dem inne i et tempel eller under jorden) bidrar til å formidle til spilleren at dette er krystaller. Om likheten mellom krystallene og istappene ikke er nok til å formidle at krystallene er farlige, vil den skarpe formen bidra med å formidle dette. Den klare rødfargen står også i sterk kontrast til det meste annet i spillområdet, og vil derfor formidle at dette objektet er relevant for spillerens gameplay.

Både musikken og strukturen på spillområdet i kapittel 5 har mange likheter med det vi så i kapittel 2. Jeg føler at musikken som brukes i første del av dette kapittelet kan assosieres med mystikk. Å utforske dette tempelet krever i mange tilfeller at spilleren beveger seg oppover eller nedover. Dette skiller seg fra strukturen i de andre kapitlene, der bevegelsen går skrått oppover eller fra venstre side til høyre side. Det eneste kapitlet som har en lignende struktur er kapittel 2, og begge disse kapitlene vektlegger utforsking. Hovedforskjellen er at i kapittel 5 er spillerkarakteren vanligvis omgitt av mørke, og krever at spilleren tar en sjanse (*leap of faith*) når hen utforsker mørket.

Dette kapitelet introduserer noen få nye objekter, disse er røde bobler, bevegelige plattformer, og knapper som åpner dører. De røde boblene fungerer ganske likt som de blå boblene som vi ble introdusert for i kapittel 4. Hovedforskjellen er at de røde boblene ikke stopper før den treffer et annet objekt, eller spilleren bruker dash-evnen for å komme seg ut av boblen. Disse boblene kan til og med bevege seg gjennom flere områder om den ikke kolliderer i noe. De bevegelige plattformene i kapittel 5 skiller seg i stor grad fra de vi finner i kapittel 1. I kapittel 5 vil ikke plattformene begynne å bevege seg når spillerkarakteren rører dem, de beveger seg først når spilleren bruker dash-evnen. Det siste nye objektet er knapper

for å åpne dører. For å aktivere disse må spilleren bruke dash-evnen på dem eller la spillerkarakteren treffe dem med en rød boble. I dette kapittelet er det ofte mer uklart hva spilleren må gjøre for å komme videre, og nivå-designet legger opp til at spilleren skal utforske tempelet. Vi kan si at nivå-designet er strukturert som en stor gåte som spilleren må løse, og dette underbygges av måten de nye spill-mekaniske objektene fungerer på.

I tillegg til de sistnevnte objektene, finner vi også lys som aktiveres når spilleren går i nærheten av dem. Vi finner to forskjellige typer lyskilder, disse er blå lys og gule lys. Youtube kanalen Daryl Talks Games (Daryl Talks Games, 2018, 02:00) påpeker at disse forskjellige lysene brukes for å skape forskjellige assosiasjoner og følelser hos spilleren. Daryl tar opp at de blå lysene vanligvis plasseres på en måte som skal vise spilleren hvor hen kan gå for å finne nye områder. De gule lysene plasseres ofte i nærheten av farlige objekter, for eksempel de røde krystallene. På grunn av dette bygger spillet opp bestemte assosiasjoner som kan være ubevisste for spilleren. Vi ser også at de gule lysene plasseres ved andre objekter i tempelet som ikke direkte er farlige. Det første eksempelet på dette er ved speilene som står rundt om i tempelet. Ut fra handlingen i spillet frem til nå (for eksempel møtet med Badeline i kapittel 2 og 3), bør spilleren være fullt klar over hvor farlige speil kan være. I tillegg til speilene, plasseres de gule lysene også ved siden av statuer av monstre vi finner i tempelet. I Daryls video forklarer han at disse virkemidlene er ment å skape en angst lignende følelse hos spilleren. Ingen trusler har vist seg ennå i tempelet, men de gule lysene rundt speilene og statuene av monstre bygger opp spillerens forventning om at noe farlig vil dukke opp (Daryl Talks Games, 2018, 04:10).

I reisen gjennom tempelet finner Madeline Theos telefon, noe som kan antyde at noe har skjedd med han. Til slutt finner hun Theo igjen, men da er han fanget inni et speil. Madeline prøver å finne en måte å redde Theo på, men ender til slutt med å selv bli fanget i speilet. Når Madeline fanges i speilet, vil både musikken og spillverdenen endres. Musikken endres til en mer angst-fremkallende musikk som har mange likheter til musikken fra gondol-scenen i kapittel 4. Til å begynne med tar spilleren kontroll over et av monstrene vi så statuer av tidligere, og målet vårt er å nå Madeline. Dette er den eneste delen i spillet der vi ikke spiller som Madeline, og det har to distinkte funksjoner. Denne endringen i spillerkarakter viser spilleren hvilke regler monstrene må følge, og det kan gi spilleren en uvel følelse ved at spilleren nå tvinges til å hjelpe monsteret som angriper Madeline. Etter denne hendelsen våkner Madeline opp i en verden som er bygget opp av farger og mønstre som har mange

likheter til det vi så under panikkanfallet. Når hun våkner er hun også omgitt av gule lys, noe som sammen med endringen i spillverdenen formidler til spilleren at spillerkarakteren er i fare. Her møter Madeline igjen Badeline. Badeline forklarer at denne verden oppsto på grunn av Madeline, og at Badeline ikke hadde noe med dette å gjøre. Når Madeline trygler den mørke versjonen av seg selv om hjelp, nekter Badeline å gjøre noe for å hjelpe.

Madeline: Please, just help me get out of here.

Badeline: Now you want me to save you?

Madeline: Why are you doing this? Just be on my side here. Please.

Badeline: Stop trying to make me feel like a monster. You really want to know why I won't help? Because you deserve this.

Etter samtalen med Badeline, må spillerkarakteren navigere seg gjennom nye farligere omgivelser på leting etter Theo. I denne verdenen har også Madeline farlige monstre som jager henne. Som vi har sett tidligere i analysen er det ganske sjeldent vi finner monstre eller antagonister som er etter Madeline (noen unntak er Badeline, de røde og sorte organismene og Mr. Oshiro). Og de tilfellene der spillerkarakteren forfølges av monstre eller antagonister, kan Madeline ikke bekjempe dem. Det samme gjelder kapittel 5. Om Madeline hopper på hodet til monstrene, vil de bare stoppe opp noen sekunder før de fortsetter å jage spillerkarakteren igjen.

Ser vi på de klassiske Super Mario Bros spillene, ser vi at mange av fiendene (for eksempel Goomba og Koopa Troopa) kan bekjempes om Mario hopper på hodene deres. Dette er ikke tilfellet i *Celeste*. Her vil det være relevant for spilleren med kritisk literacy, for å finne ut hva som er grunnen til dette. Som nevnt i teoridelen, mener Ian Bogost at de fleste spill har visse verdier som kommer frem gjennom spillets mekanikker. Også i *Celeste* kan vi tenke oss at det ligger skjulte begrunnelser eller verdier i de spill-mekaniske valgene som er gjort. Min tolkning av hvorfor spillutviklerne har valgt å frata spilleren evnen til å kjempe tilbake, er for å gi følelsen av hjelpeløshet hos spilleren. Ved å gi spilleren denne følelsen, kan det oppfordre til sympati og forståelse for folk som sliter med disse utfordringene. En annen måte å tolke det på kan være at ved å unngå bruk av vold, gir det spilleren assosiasjoner til en indre konflikt

fremfor en ytre konflikt.

Mot slutten av kapittel 5 finner Madeline Theo igjen, men han er fanget i en krystall uten noen måter å unnsnippe. Resten av kapittelet handler om at spillerkarakteren må bære med seg Theo gjennom korridorer fylt av øyne, og unngå alle monstrene som prøver å stoppe henne. Her må spilleren ta i bruk mange av de spill-mekaniske objektene som ble introdusert i første del av kapittelet for å komme videre, men her kommer også en ekstra utfordring ved at spillerkarakteren må bære med seg Theo. Kapitelet slutter med at Madeline klarer å rømme fra tempelet sammen med Theo.

I dette kapittelet tror jeg det vil være spesielt relevant for spilleren med estetisk literacy og forståelse for spill-mekanikker og semiotisk materiale som brukes for å påvirke spillerens opplevelse av spillet. Musikk, farge, nivå-design og belysning er her helt sentralt i å fremme følelsen av frykt hos spilleren, og en kyndig leser av dataspill bør kunne tolke hvordan spillutvikleren skaper denne effekten.

4.7 Kapittel 6: Reflection

Kapitel 6 starter med en samtale mellom Theo og Madeline om hva de har vært igjennom til nå. Gjennom samtalen får spilleren mer informasjon om karakterene, og hvorfor de er på dette fjellet. Madeline forteller Theo at hun har slitt med depresjon, og at hun holder på å klatre opp fjellet for å bevise for seg selv at hun kan få til noe utfordrende. Dette kan være grunnen til at hun alltid har vært så kraftig imot å gi opp. For henne er det mer som står på spill. Å gi opp vil for henne være som å akseptere at hun aldri kommer til å få til noe. Etter denne samtalen kan Badeline også begynne å gi litt mer mening. Vi kan for eksempel tolke Badeline som en del av spillerkarakteren, en del som hun selv misliker.

I kapittel 2 ser vi at Badeline ikke har troen på at Madeline er i stand til å nå toppen av fjellet, og på grunn av dette kan vi anta at hun representerer Madelines lave selvtillit. I tillegg til dette ser vi i kapittel 3 at Badeline er frekk mot Mr. Oshiro, noe som igjen kan representere en side ved Madeline som hun misliker ved seg selv. Til slutt ser vi Badeline igjen etter at spillerkarakteren ble fanget i speilet i kapittel 5. Her sier Badeline at hun ikke vil hjelpe fordi hun mener Madeline fortjener å være fanget der. Dette kan representere tanker Madeline har

om at hun fortjener alle de negative tingene som skjer i livet hennes. Alle øynene fra slutten av kapittel 5 kan også tolkes som Madelines frykt for at folk rundt henne skal dømme henne. Min tolkning av hva Badeline representerer er basert på konseptet om egoet og skyggen som jeg nevnte under analysen av kapittel 2. Jeg tenker Badeline representerer alle delene ved Madeline som hun mener ligger utenfor idealet, altså de delene Madeline misliker ved seg selv. Dette kan bidra til å forklare hvorfor Madeline og Badeline er i konstant konflikt med hverandre på reisen mot toppen av fjellet. Som vi ser her, krever *Celeste* at spilleren har en viss kunnskap rundt litterære virkemidler, noe som kan være positivt om vi planlegger å bruke spillet i litteraturundervisningen. Til nå er det mest fremtredende virkemiddelet vi har sett vært symbolikk, men vi kan også argumentere for at fjellet fungerer som allegori for hvordan det er å kjempe mot depresjon.

Theo forteller også om grunnen til at han reiste til Celeste Mountain. Han forteller Madeline at han har gått fra jobb til jobb, men aldri har funnet ut hva han vil gjøre med livet sitt. Han forteller om at han har en vellykket søster, men han klarer aldri helt å bestemme seg for hva han skal gjøre. Ut fra dette kan vi også tolke slutten av kapittel 5 fra Theos perspektiv. Øynene som dekker veggene i korridoren fra kapittel 5 kan representere frykt for at familien skal dømme ham, til tross for at familien hans har fortalt ham at han kan ta den tiden han trenger. Litt før spillets start, har Theo også mistet bestefaren sin. Grunnen til at Theo valgte å reise til dette fjellet spesifikt, var fordi bestefaren hans hadde nevnt Celeste Mountain til han tidligere. Etter denne samtalen kan vi konkludere med at de fleste karakterene som er på fjellet har sine egne utfordringer. Madeline kjemper med depresjon og panikkanfall, Theo med følelsen av å ikke finne sin plass i verden, og til slutt Mr. Oshiro som ikke klarer å gi slipp på det han hadde. Dette kan forklare hvorfor Besta advarte Madeline mot å fortsette å prøve å hjelpe Mr. Oshiro. Hun prøvde å fortelle Madeline at vi noen ganger må fokusere på våre egne problemer, fremfor å bare prøve å hjelpe alle andre. Bestas rolle i denne historien er mer som en form for mentor. Til tross for at Besta ofte fremstår som frekk, gir hun alltid Madeline råd og motivasjonen hun trenger for å fortsette.

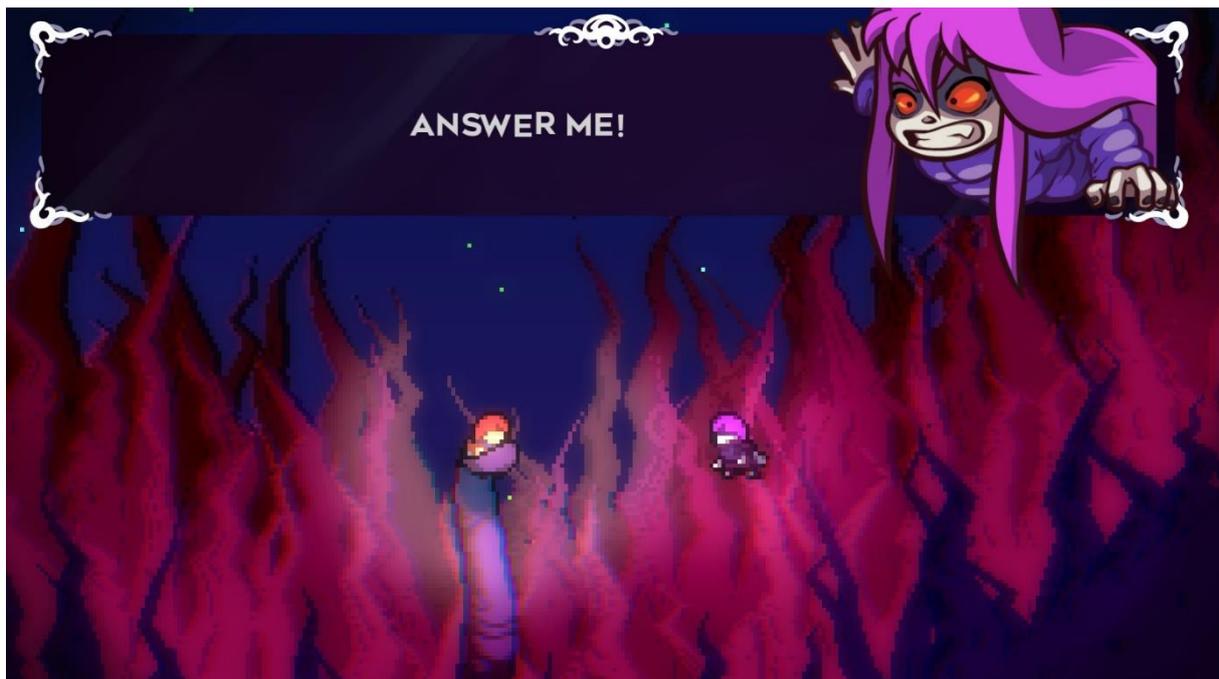
Etter samtalen med Theo legger begge seg til å sove. På dette tidspunktet endres fargene i det ludiske og ekstra-ludiske området. Det ekstra-ludiske området blir fylt av nordlys, og bålet fra det ludiske området skifter farge til grønt. Dette har mange likheter med de estetiske valgene fra kapittel 2, noe som bidrar til å formidle for spilleren at spillerkarakteren nå er i en drøm.

Her introduseres spilleren til et nytt spill-mekanisk objekt, fjæren som Theo introduserte Madeline for. Når Madeline plukker opp denne fjæren lar det henne fly gjennom luften i en kort periode. Når spillerkarakteren bruker denne mekanikken vil hun bevege seg relativt raskt, og det vil kunne være litt vanskelig for spilleren å kontrollere. Her brukes det igjen en form for adaptiv lyd. Når spillerkarakteren bruker fjæren vil det spilles en distinkt musikk, denne musikken vil vare helt frem til fjæren er deaktivert. Når fjæren nærmer seg oppbrukt, vil spillerkarakteren begynne å blinke rødt. Dette har mange likheter til når Madeline klatrer på vegger og går tom for stamina. Også her er signalet en del av spillets virtuelle brukergrensesnitt. Den røde fargen formidler til spilleren at fjæren snart er oppbrukt, og spilleren må raskt finne ut hvordan hen vil reagere på dette. Denne delen av kapitlet fungerer som en lærings situasjon for spilleren. Det er ingen trusler her, som lar spilleren vende seg til den nye spillmekanikken i trygge omgivelser. Når Madeline har flydd høyt nok, møter hun igjen Badeline.



Figur 8. Skjerm bilde 5: Reflection. Fra Celeste, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 23. Februar 2024.

I denne samtalen prøver Madeline å forklare til den mørke versjonen av seg selv at de ikke trenger hverandre lenger, og at de burde gå hver sin vei videre. Dette forslaget fra Madeline irriterer Badeline.



Figur 9. Skjermbilde 6: Madeline & Badeline. Fra *Celeste*, av *Extremely Ok Games*, 2018. Lastet opp 23. Februar 2024.

Fra figur 9 ser vi at det vakre nordlyset, som mulig kan representere ro eller lykke hos Madeline, erstattes av samme mønster som ble brukt under Madelines panikkanfall. I tillegg til dette går spillet imot normene som tidligere har blitt etablert ved at Badeline bryter ut av karakterprotrettet og går inn på teksten og pikselgrafikk bildets domene. Vi får så vidt sett noen hint om at dette er en mulighet i kapittel 2. Vi ser både på GameFace (2021b, 09:40) og Living Sun (Living Sun, 2021a, 34:00) sin gjennomspilling av *Celeste* at spillerne blir sjokkert eller overasket når håret til Badeline henger ut fra tekstboksen. Kapittel 6 er første gang spillet virkelig begynner å benytte seg av denne mekanikken. Valget av farger og bruddet i spillets normer brukes her for å gjøre spilleren urolig. I denne situasjonen prøver Madeline å bruke teknikken Theo lærte henne, men det fungerer ikke mot Badeline. Under denne scenen kreves evnen til å utføre en hermeneutisk analyse av spillet. På dette tidspunktet har spilleren tilbrakt mye tid med spillerkarakteren, og vil sannsynligvis begynne å bygge opp en forståelse av hva historien dreier seg om. Spillerens forståelse vil kunne påvirkes av mange ulike faktorer, for eksempel spillerens livserfaringer, spillerens kunnskap rundt litterære virkemidler og erfaring med lignende spill. Under denne scenen formidles informasjon til spilleren gjennom mange forskjellige modaliteter, og spilleren må konstant analysere og tilpasse sin helhetlige forståelse etter informasjonen som formidles fra ulike steder på skjermen.

Mot slutten av konfrontasjonen med Badeline blir Madeline dratt ned til bunnen av fjellet. I denne situasjonen kan vi også tenke på fjellet som en metafor for Madelines mentale tilstand. Vi fikk vite mot slutten av samtalen med Theo, at Madeline følte seg mye bedre etter å ha snakket om utfordringene sine. På dette tidspunktet brukte hun fjæren til å fly høyt opp i luften. Etter konfrontasjonen med den mørke versjonen av seg selv endte hun opp på det laveste punktet på fjellet hun har vært til nå. Etter fallet er Madeline helt knust, og klar for å gi opp. Det er ikke før hun møter Besta igjen, og får noen gode råd, at hun bestemmer seg for å gi fjellet en siste sjanse.

Dette kapittelet finner sted mot bunnen av fjellet. I motsetning til de snøfylte områdene i mange tidligere kapitler, er dette kapittelet fylt med vann og krystaller. På grunn av dette tenker jeg at kapittelets navn, «reflection», kan ha flere betydninger. På en side kan det referere til omgivelsene kapittelet finner sted i, men på den andre siden kan navnet også referere til den kommende konfrontasjonen mellom Madeline og Madelines speilbilde. Etter fallet fra fjellet lander Madeline i en liten innsjø, noe som påvirker bakgrunnsmusikken. Her kan vi merke oss at spillet bruker en form for adaptiv lyd for å formidle til spilleren at spillerkarakteren er under vann. Et eksempel på hvordan musikken endrer seg er at bakgrunnsmusikken blir mye lavere for å etterligne effekten av å høre noe under vannoverflaten. nivå-designet i dette kapittelet er strukturert rundt fjæren som ble introdusert på starten av kapittelet, pluss noen andre spill-mekaniske objekter som lar spilleren bevege seg over lange avstander. På grunn av disse spill-mekanikkene har spillutviklerne plassert farlige objekter over mesteparten av spillerområdet for å underbygge spillerens økte mobilitet. Vi kan også merke oss at vi sjeldent kan se hele spillområdet i dette kapittelet. Som nevnt i starten av analysen hadde kapittel 1 områder som hentet mye inspirasjon fra gamle plattformspill som alltid viste hele spillområdet på skjermen. Dette har blitt mindre vanlig i de senere kapitlene, ettersom områdene kapitlene er delt inn i også har blitt større. Vi ser det spesielt tydelig i kapittel 2 og 5, siden de er designet mer rundt å utforske områdene fremfor å bare komme seg videre. Det kapittelet jeg tenker at viser denne endringen best er kapittel 6. Fjæren som mye av kapittelet er designet rundt gir spilleren en drastisk økning av mobilitet og fart, noe som krever at områdene tar høyde for dette. Derfor er områdene i kapittel 6 ofte mye større enn de vi har sett tidligere, noe som krever at spillet blir bortover sammen med spillerkarakteren.

Mot slutten av kapittelet konfronterer Madeline igjen den mørke versjonen av seg selv, men denne gangen omfavner hun Badeline fremfor å prøve å dytte henne unna. Dette kan tolkes som at Madeline endelig begynner å akseptere seg selv. Madelines aksept av seg selv kommer også til uttrykk gjennom spilllets mekanikker. Det øyeblikket hun omfavner Badeline, blir de til en person. Denne hendelsen får spillerkarakterens hårfarge til å endres fra rødt til Rosa. Etter denne endringen er Madeline i stand til å bruke dash-evnen to ganger uten å lande på en plattform. Hårfargen vil også endres utfra hvor mange «dash» spilleren har tilgjengelig. Dette vil igjen fungere som en del av spilllets virtuelle brukergrensesnitt, og formidler viktig informasjon på en implisitt måte til spilleren. I tillegg til å formidle informasjon om dash-evnen, viser endringen av hårfarge til en endring som har skjedd hos spillerkarakteren. Endringen vi ser hos Madeline i dette kapittelet passer godt til hva James Graham Johnston sa om egoet og skyggen. Som Johnston nevnte i artikkelen «The Relationship of Ego & Shadow in C.G. Jung's Psychology» (2023) strid mot ens skygge føre til at skyggen får større kontroll over en persons liv. Vi så fra starten av kapittelet at Madeline avviste Badeline (skyggen), og dette første til at hun endte på det laveste punktet av fjellet. Først etter at Madeline aksepterte de sidene av seg selv som hun tidligere har prøvd å fortrenge, begynner ting å gå bedre.

4.8 Kapittel 7: The Summit

I motsetning til de tidligere kapitlene, er det veldig lite i kapittel 7 som er nytt. Det meste av objekter, farer og bakgrunns-kunst er hentet fra de tidligere kapitlene. Dette kan begrunnes gjennom spilllets narrativ. I starten av kapittel 6 falt Madeline ned til bunnen av fjellet, og hun må nå begynne å jobbe seg oppover igjen. Å bruke denne formen for struktur kan ha en rekke forskjellige effekter på spilleopplevelsen. Ved at spilleren må gå gjennom forskjellige deler, som tar i bruk elementer og spill-mekanikker fra de tidligere kapitlene, får spilleren tatt i bruk alle ferdighetene hen har opparbeidet seg gjennom spillet. Å bruke elementer fra tidligere kapitler kan også være et bevist valg av spillutviklerne for å fremheve spilleren og spillerkarakterens fremgang. Vi kan for eksempel si at Madelines utvikling kommer frem gjennom at hun før konfrontasjonen med Badeline brukte flere kapitler på å nesten nå toppen av fjellet, men etter de startet å samarbeide kommer de seg gjennom alle de forskjellige delene av fjellet på et enkelt kapittel. Ettersom kapittelet er delt inn i deler, hvor hver del tar

i bruk spillmekanikker og bakgrunnskunst fra et tidligere kapittel, vil hver enkelt del også være kortere enn det kapittelet det henter alle komponentene sine fra. Dette vil kunne forsterke følelsen av at spillerkarakteren har hatt en positiv utvikling, ved at hun nå kommer seg raskere oppover enn hva hun gjorde tidligere.

Spillerens utvikling kommer også frem gjennom nivåets struktur. Etersom spilleren har brukt alle spill-mekanikkene og spill-objektene i tidligere kapitler, trenger ikke spillutviklerne lenger å sette opp områdene som læringssituasjoner. Her er det forventet at spilleren skal kunne forstå hvordan hen bruker spillets mekanikker, kompleksiteten og kravet til operasjonell literacy i de forskjellige områdene er derfor større. I likhet med hvordan kapitelets inndeling gjør de forskjellige delene av fjellet kortere kan gi følelsen av at Madeline har hatt en positiv utvikling, kan det også ha en lignende effekt på spilleren. Om spilleren nå kommer seg raskere gjennom de forskjellige delene av fjellet, kan det gi spilleren følelsen av personlig fremgang. I dette kapittelet finner vi også et nytt spill-mekanisk objekt. Dette objektet er en lilla krystall. Når spillerkarakteren samhandler med denne krystallen, vil Badeline kaste henne høyt opp i luften. Den lilla krystallen ble først introdusert i slutten av kapittel 6, men det var ikke før kapittel 7 spillet virkelig tok i bruk denne spillmekanikken. Den lilla krystallen blir vanligvis brukt til å ta spillerkarakteren mellom de ulike delene på fjellet. I tillegg kan vi si at krystallen har en narrativ funksjon, ettersom den viser at Madeline og Badeline nå samarbeider på reisen mot toppen av fjellet. Spillet slutter med at Madeline og Badeline når toppen av fjellet.

Som vi kan se i dette vil operasjonell literacy være viktig for å komme seg gjennom siste del av spillet. Her har spilleren erfaring med de fleste spillmekanikkene fra spillet, og spillutvikleren kan derfor sette sammen mer komplekse og spill-mekanisk krevende sekvenser, noe som øker kravet til spillerens operasjonelle literacy. Vi kan også se fra analysen at det vil være relevant for spilleren å ha kunnskap om valgene spillutvikleren har gjort under konstruksjonen av nivået, spesielt lengde og repetisjon. Som jeg tok opp kan noe så enkelt som nivåets lengde og repetisjon av tidligere spill-mekanikker ha betydning for historien som blir fortalt og påvirkning på spillerens opplevelse.

4.9 Alternative tolkninger av *Celeste*

Til nå har jeg presentert min tolkning av *Celeste*. I tillegg til min tolkning av historien i *Celeste*, finner vi også en rekke andre tolkninger av spilllets handling. Et eksempel på dette finner vi i Living Sun sin spillevideo. I episode ti av Living Sun sin gjennomspilling av *Celeste* refererer han til Badeline som en form for beskyttelse for spillerkarakteren. Spilleren fra denne youtube-kanalen sammenligner Badeline med et "beskyttende skall". Han mener Badeline fungerer som en form for forsvarsmekanisme som holder folk på avstand sånn at Madeline ikke skal bli såret (Living Sun, 2022b, 10:50). Denne teorien kan forsvares gjennom flere av hendelsene fra spillet, for eksempel når Badeline er frekk mot Mr. Oshiro i kapittel 3. Det at Badeline er frekk eller antagonistisk mot folkene rundt Madeline kan tolkes som hennes måte å holde andre folk på avstand, for å unngå å bli såret. Spillet henter også til at spillerkarakteren tidligere har vært i et forhold som nå har blitt slutt, noe som kan forklare denne forsvarsmekanismen. Bruker vi denne forklaringen kan vi også si at grunnen til at Badeline prøver å stoppe Madeline fra å nå toppen av fjellet er fordi hun ikke tror Madeline kommer til å lykkes, og prøver derfor å stoppe henne før hun mislykkes.

I tillegg til min tolkning og forklaringen på historien jeg har presentert her, har det dukket opp flere diskusjoner rundt spillet og spilllets karakterer i senere tid. I artikkelen «Reflecting on *Celeste*: Abstracting Trans Representation» (McPhail, 2023) tar Kyle McPhail opp at det i 2019 – 2020 var mye diskusjon rundt Madelines identitet. En annen tolkning rundt karakteren Madeline er at hun i tillegg har utfordringer rundt kjønnsidentitet. Tar vi utgangspunkt i denne forklaringen, kan vi tenke oss at Badeline representerer følelsene og forvirringen rundt kjønn og identitet. Etter konfrontasjonen i kapittel 6 der Madeline avviste den mørke versjonen av seg selv, endte hun opp det det laveste punktet hun har vært til nå. Neste gang Madeline konfronterte Badeline, omfavnet hun henne istedenfor. Dette kan tolkes som at Madeline omfavner og aksepterer disse følelsene som hun har prøvd å fortrenge, og først etter dette begynner det å gå bedre for henne. Disse teoriene ble senere bekreftet av *Celeste*s spillutvikler. I artikkelen "Is Madeline canonically trans?" (Thorson, 2020). kommer det frem at handlingen i *Celeste* delvis er basert på følelsene spillutvikleren hadde rundt kjønn og identitet når hun lagde spillet (Thorson, 2020). Her kan vi se at mer kunnskap om ulike subkulturer og kulturell kontekst vil kunne påvirke tolkningene våre av *Celeste*, og kan derfor knyttes til kulturell literacy. Vi kan også bruke *Celeste* som utgangspunkt for å se hvordan tematikken som blir tatt

opp i dataspill har endret seg over tid. I boken *A casual revolution: Reinventing video games and their players* (2010) tar Juul opp en endring som har skjedd innen spillbransjen, der det nå er satt større fokus på å nå en bredere eller mer varierte målgrupper (Juul, 2010, s. 147). Jeg tror *Celeste* kan ses som et resultat av endringen som har skjedd i spillbransjen og spillkulturen, på grunn av dette tenker jeg det er relevant med kulturell literacy og evnen til å se spill i sammenheng med andre spill når det skal gjøres analyse av *Celeste*.

5. Diskusjon

5.1 Dataspill i undervisningssituasjoner

Som vi så i Zagal og Bruckman undersøkelse (2007), hadde de fleste studentene relativt god kunnskap om regelsystemene i forskjellige dataspill, og god kunnskap rundt begreper knyttet til dataspills semiotiske domene (se 1.2 Begrunnelse for oppgaven). Hovedutfordringen var at studentene forvekslet det å være en kyndig leser av dataspill med evnen til å spille dem (altså forståelse for reglene og spillerens operasjonelle literacy). Om dette er de eneste elementene ved dataspill studentene anerkjenner, vil de gå glipp av kunnskapen rundt den unike måten dataspill som medium forteller historier på, og hvordan ulike modaliteter og komponenter påvirker spillopplevelsen. Om *Celeste* blir brukt på 10. trinn, og elevene bare vektlegger operasjonell literacy og kunnskap om regelsystemet, vil ikke elevene få noe utbytte av de delene av spillet som er mest relevant for norsk undervisningen. Regelsystemene dataspill er bygd opp av er en viktig del av mediet «dataspill», men det er bare en liten del av det som bygger opp dette mediet.

I bokkapittelet «Dataspill som tilnærming til multimodal tekstkompetanse» (2010) viser Arne Johannes Aasen til noen undersøkelser hvor dataspill ble brukt i skolearbeid på 9. trinn. Målet her var litt annerledes enn det vi så i Zagals undersøkelse, men resultatet fra første oppgave elevene fikk var ganske likt som det Zagal konkluderte med. Målet i Aasens undersøkelse var å se på hvordan dataspill kunne bli brukt i undervisningen. Ni elever som hadde interesse for dataspill, ble valgt til å være med i denne undersøkelsen. I første oppgave skulle elevene velge et spill de likte, og skrive en kort tekst om dette spillet (Aasen, 2010, s. 262). Elevene så ut til å ha god kontroll på reglene deres utvalgte spill følger, og klarte fint å fortelle om spillets handling. Den andre oppgaven fra Aasens undersøkelse er ikke noe relevant for min oppgave,

så jeg vil ikke gå nærmere inn på den. Tredje oppgave var derimot veldig relevant. I den tredje oppgaven hadde lærerne lagd oppgaver der elevene skulle prøve å trekke tråder mellom det utvalgte spillet, kjente historier fra andre medier (for eksempel Ringenes herre, bibelen eller mytologi) og teori fra læreboken i norsk (Aasen, 2010, s. 265). Her klarte en av elevene for eksempel å finne likhetstrekk mellom *Warcraft 3 reign of chaos* (Blizzard Entertainment, 2002) og populær fiksjon som *Ringenes herre* og sjangertrekk fra eventyrsjangeren. Her ser vi at rammeverket lærerne setter rundt spillet i undervisningen er svært viktig for hvilket utbytte elevene får fra dem. I første oppgave fra Aasens undersøkelse sto elevene relativt fritt til å si hva de ville om sine utvalgte spill. I dette tilfellet var det for det meste spillets regelsystem og handling fokuset ble satt på. Først når læreren ga dem spesifikke rammer for hva de skulle gjøre, klarte elevene å finne sammenhengene mellom spillet og litteraturundervisningen. På grunn av dette mener jeg det er viktig at læreren setter klare rammer for hvordan og hvorfor spillene skal benyttes i undervisningen. Aasen så ut til å komme frem til en lignende konklusjon i sin undersøkelse. Her tar Aasen opp at bruk av dataspill i undervisningen krever at læreren hjelper elevene med å bygge opp en verktøykasse for å analysere sammensatte tekster (Aasen, 2010, s. 271), og at læreren må hjelpe elevene for at arbeidet de gjør med dataspill skal kunne overføres til andre teksttyper innen norsk faget (Aasen, 2010, s. 272).

Vi ser her at å bruke dataspill i litteraturundervisningen, krever en viss kunnskap innen noen spesifikke semiotiske domener. Det er ikke nok at elevene bare har kunnskap innen det semiotiske domenet «dataspill», eller undersjangerne vi finner innen dataspill. Elevene må også ha kunnskap innen de semiotiske domenenene vi finner i litteraturundervisningen. Her blir det lærerens jobb å hjelpe elevene med å trekke tråder mellom de semiotiske domenenene. For å hjelpe elevene med å trekke disse trådene er det også viktig at læreren har en viss grad med kunnskap innen det semiotiske domenet «dataspill». Forskjellige spill og spill-sjangre vil ofte ha begreper og konsepter vi ikke finner utenfor dette semiotiske domenet, på grunn av dette må læreren kunne forstå disse delene ved dataspill for å kunne hjelpe elevene med å se sammenhengen. Både Zagal (2007) og Aasens (2010) undersøkelse fokuserer på elever eller studenter som har en viss interesse for spill, på grunn av dette tenker jeg at vi ikke bare kan trekke dataspill inn i undervisningen og anta at elevene har all kunnskapen de trenger innen det bestemte spillet. Hvilke begreper og ferdigheter spilleren trenger vil variere fra spill til spill og sjanger til sjanger. På grunn av dette må læreren ha nok kunnskap til å forklare elevene de

viktigste konseptene innen flere semiotiske domener, og vise dem hvordan kunnskap kan trekkes fra et semiotisk domene til et annet.

5.2 *Celeste* i undervisningssituasjoner

Som vi så i analysen av *Celeste* har dette spillet mange elementer ved seg som gjør at det egner seg til bruk i skolen. Spillet tar i bruk flere forskjellige modaliteter, og vil på grunn av dette være relevant i forhold til Kunnskapsdepartementets mål om at elevene skal få oppleve tekster som tar i bruk kombinasjoner av ulike uttrykksformer (Kunnskapsdepartementet, 2019). Når elevene går på 10. trinn, må de også begynne å tenke på hva de vil gjøre videre etter skolen. Alle elevene vil ikke nødvendigvis ha et klart svar på hva de vil gjøre videre, noe som har mange likheter til Theos historie i *Celeste*. Vi ser også at *Celeste* krever et bredt utvalg av leseferdigheter for å få fullt utbytte av den digitale teksten. Jeg tenker de mest fremtredende formene for literacy dette spillet krever er det Guanio-Uluru kaller estetisk literacy (2022a) og spillpedagogenes operasjonell literacy (Skaug et al., 2020, s. 30), men det kan også gi innsikt i hvordan spillindustrien har blitt endret over tid og oppfordre til kritisk tenking. Ettersom *Celeste* setter krav til disse ferdighetene, tenker jeg også at elevene kan bruke dette spillet for å trene seg i disse formene for literacy. Hvilket utbytte elevene får fra å bruke *Celeste* i undervisningen vil i stor grad være avhengig av lærerens rammer for undervisningen, og om læreren er i stand til å hjelpe elevene med å se sammenhengen mellom spillet og fagstoffet fra skolen.

Når det kommer til hvordan *Celeste* kan brukes i undervisningen tenker jeg de beste metodene vil være helklassespilling, individuell spilling eller spilling i grupper. Hver av disse metodene har sine styrker og svakheter som vi må ta i betraktning når vi skal planlegge undervisningen rundt dem. Spillpedagogene beskriver metoden «helklassespilling» som en form for spilling der hele klassen spiller sammen. Dette kan for eksempel skje ved at læreren kobler PCen sin til en prosjektor, og får det opp på storskjerm (skaug et al., 2020, s. 155). En stor fordel med denne metoden er at den krever lite investering fra skolens side, ettersom det bare er behov for en versjon av spillet og en PC å spille det på (skaug et al., 2020, s. 155). Ved å bruke denne metoden vil ikke kravet for operasjonell literacy være et like stort problem for elevene, siden det vil være enten læreren eller eleven som melder seg frivillig som styrer spillet. Dette vil

naturligvis forutsette at læreren har høy nok grad av operasjonell literacy til å drive spillet fremover. Et problem ved å bruke denne metoden er at elevene ikke får opplevelsen av å selv spille *Celeste*. Som jeg nevnte i analysen, tar Juul (2009) opp at utfordringen eller vanskelighetsgraden i seg selv kan være et meningsbærende element i spillet. Om det ikke settes noen krav til elevene vil de ofte raskt begynne å kjede seg. Et annet punkt jeg tok opp i analysen var at i *Celeste* var ment å sette spilleren inn i hvordan Madeline følte seg på reisen mot toppen av fjellet, og ved å bruke helklassespilling tar vi bort dette aspektet av *Celeste*. På den andre siden kan det også være en fordel at de fleste elevene sitter og ser på spillet. Når elevene selv spiller dataspillene kan det fort skje at det blir lagt for stort fokus på efferent spilling, noe som kan føre til at spilleren ikke får med seg alle detaljene som spillet legger frem. På grunn av dette tenker jeg helklassespilling, kan fungere fint om målet er å for eksempel analysere det semiotiske materialet spillet er bygd opp av.

Ser vi på individuell spilling som metode for å bruke *Celeste* i undervisningen, vil elevene få den tiltenkte opplevelsen fra dataspillet. Som nevnt tidligere er det en fare for at elevene bare vektlegger å finne ut hvordan hen skal komme videre, fremfor å fokusere på opplevelsen eller analyse av spillet. Jeg tror ikke nødvendigvis dette er et stort problem, ettersom klare rammer og forventninger fra læreren om hvordan spillet skal brukes kan lede elevene i den retningen læreren ønsker. Jeg tror den største utfordringen ved å bruke denne metoden er spillets krav til operasjonell literacy. Som nevnt i analysen har *Celeste* en hjelpemodus som kan lette eller fjerne kravet for operasjonell literacy, men dette kan åpne opp for andre problemer. Det kan for eksempel få spilleren til å miste den tiltenkte opplevelsen av spillet, men om alternativet er å bruke hjelpemodusen eller ikke få opplevd spillet mener jeg å bruke hjelpemiddelet er det rette alternativet. Jeg tenker den største utfordringen er at det kan oppstå stigmatisering mot elevene som må bruke dette hjelpemiddelet. Dette er bare en antakelse, jeg har ikke noe data til å støtte denne antakelsen. Min erfaring etter å ha vært i praksis er at hjelpemidlene ofte blir gitt til alle elevene, og ofte blir alle oppfordret til å ta dem i bruk for at de som virkelig trenger dem skal være mer komfortabel med å bruke hjelpemidlene. Om alle elevene bruker hjelpemodusen vil hele klassen miste den tiltenkte opplevelsen, men alternativet kan være at elevene som trenger det føler seg stigmatisert eller nekter å bruke det. Om elevene deles inn i grupper vil ikke dette være et like stort problem lenger. I dette tilfellet kan elevene lene seg litt mer på hverandre om noen på gruppen har mye erfaring med dataspill. Og om det ikke er

tilfellet er det ikke en enkeltelev som settes i rampelyset om gruppen må bruke hjelpemodusen. På grunn av dette tenker jeg gruppearbeid vil være bedre enn individuell spilling. En annen utfordring som oppstår ved individuell spilling eller gruppespilling er at skolen trenger flere lisenser og maskiner til å spille på, noe som kan være et problem om ikke skolen har tilgang til dette.

Som vi ser her, er det mange utfordringer vi må ta i betraktning om vi skal bruke *Celeste* i undervisningen. En annen utfordringen ved å bruke dette spillet i undervisningen er spillets lengde. Sammenlignet med mange andre plattformspill er *Celeste* relativt kort. Til tross for dette tror jeg sannsynligheten for å komme gjennom *Celeste* på en eller to undervisningstimer er relativt lav. På grunn av dette tenker jeg at læreren kan velge ut et enkelt kapittel som kunne blitt brukt i undervisningen - et kapittel som passer til undervisningens mål. Et kapittel som kan fungert fint til dette er kapittel 2 fra *Celeste*. Dette kapittelet har en rekke forskjellige karakterer og objekter med symbolsk betydning, og bruker modalitetene sine på kreative måter. På grunn av dette kunne for eksempel kapittel 2 blitt brukt for å se hvordan modalitetene i *Celeste* påvirker den helhetlige opplevelsen sammenlignet med andre former for sammensatte tekster.

6. Avslutning

Målet mitt i denne oppgaven var å finne ut hvilke former for literacy som ville være relevant når vi skal spille *Celeste*, og se nærmere på hvordan dette spillet kan benyttes i litteraturundervisningen på 10. trinn. For å finne ut av dette har jeg sett nærmere på hva som er unikt for lesing av dataspill, og hva forskjellige forskere mener ligger i begrepet spill-literacy. Ettersom flere forskere mente en kyndig leser av dataspill må kunne forstå komponentene dataspill er bygd opp av, kom jeg frem til at det også ville være nyttig å se nærmere på teori om semiotikk og semiotisk materiale. Gjennom analysen fikk jeg sett nærmere på hvilke former for literacy som var relevant for *Celeste*, og gjennom diskusjonsdelen har jeg sett nærmere på hvordan vi kan bruke *Celeste* i undervisningen. Videre vil jeg ta opp funnene mine fra analysen, og komme med en konklusjon til oppgaven.

6.1 Funn fra analysen

Gjennom analysen av *Celeste* kom jeg frem til en rekke forskjellige leseferdigheter som kan påvirke hva spilleren får ut av den digitale teksten. Formene for literacy jeg mener er viktigst for å kunne bruke *Celeste* i undervisningen er estetisk og operasjonell literacy. Spillet har relativt høye krav til spillerens operasjonelle literacy, og dette kravet må innfris før at spilleren skal kunne få oppleve hele historien (med mindre hen velger å ta i bruk hjelpemodusen). På den andre siden kan en spiller uten problemer fullføre spillet uten noen grad av estetisk literacy, men jeg mener den fortsatt vil være svært viktig. For at spillet skal kunne brukes i litteraturundervisningen – en form for undervisning hvor analyse ofte blir brukt, bør spilleren være i stand til å tolke og forstå det semiotiske materialet spillutvikleren har valgt å bruke. I tillegg til det semiotiske materialet, vil det være relevant å forstå hvorfor spillutvikleren har valgt å ta i bruk elementene fra dataspill som er mer spesifikt fra dette mediet. Dette kan for eksempel komme frem gjennom spillets interaktivitet og hvor stor grad av narrativ kontroll spillutvikleren har sammenlignet med spilleren.

I tillegg til estetisk og operasjonell literacy, finner vi noen andre former for leseferdigheter som også vil kunne være relevant. For at spilleren skal kunne operere dataspillet, er det viktig at de har kunnskap rundt reglene spillet følger. Jeg tenker at denne ferdigheten er tett knyttet til den operasjonelle formen for literacy, ettersom spilleren må ha kunnskap om spillets regler for å evne å spille *Celeste*. Vi ser også gjennom analysen at kritisk og kulturell literacy er relevant innen dette spillet, men ikke i like stor grad som estetisk og operasjonell literacy. Som jeg nevnte i analysen av kapittel 5 vil det være relevant for spilleren å kunne tenke kritisk over valgene spillutvikleren har gjort, både gjennom estetiske og spill-mekaniske valg. Spillutvikleren vil ofte ha agendaer for valgene de gjør, og det vil derfor være relevant å kunne tenke kritisk rundt valgene spillutvikleren har gjort, og diskutere dem. Vi så også i analysen at kunnskap rundt hva forskjellige semiotiske symboler kan bety i ulike kulturer vil kunne påvirke hvordan historien tolkes. Vi så også at kunnskap om ulike subkulturer og kulturell kontekst vil kunne påvirke hvordan vi tolker historien i *Celeste*.

6.2 Konklusjon

I denne oppgaven var målet å se hvilke former for literacy som kreves for å få best mulig utbytte av dataspillet *Celeste*, og se hvordan det kan brukes i litteraturundervisningen. Flere forskjellige forskere hadde ulike perspektiver på hvilke former for literacy som kreves for at en person skal kunne være en kyndig leser av dataspill. Gjennom analysen av *Celeste* kom jeg frem til at forståelse rundt hvordan semiotisk materiale kan brukes til å bygge opp en bestemt stemning hos spilleren vil være veldig relevant. Det vil også være relevant å ha kunnskap rundt hvordan dataspill som medium skiller seg fra andre former for sammensatte tekster, for eksempel gjennom spillenes interaktivitet, og hvordan spillet bruker disse unike elementene. En annen form for literacy som er viktig for spillere av *Celeste*, var operasjonell literacy. For å kunne komme gjennom spillet krever det at spilleren har en viss grad av spill-mekaniske ferdigheter. Om *Celeste* blir brukt i klasseromsundervisning kan kravet for operasjonell literacy bli redusert for elevene gjennom valg av metode. Gjennom bruk av metoder som helklassespilling kan læreren for eksempel redusere det spill-mekaniske kravet for elevene, men det vil ikke nødvendigvis si at *Celeste* er et lett spill å ta i bruk i undervisningen. Om *Celeste* skal brukes i undervisningen må fortsatt læreren ha tilstrekkelig operasjonell literacy til å navigere spillet. I tillegg til dette bør læreren ha nok kunnskap rundt plattformspills semiotiske domene for å forstå og formidle spillets ulike elementer, og for å hjelpe elevene knytte elementer fra spillet til litteraturundervisningen. På grunn av dette tenker jeg at *Celeste* ikke nødvendigvis vil være det letteste spillet å ta i bruk i undervisningen. Å bruke *Celeste* i litteraturundervisningen vil sette høye krav til læreren, men om læreren klarer å bruke spillet i undervisningen tror jeg det kan gi et godt læringsutbytte til elevene. Spillet kan for eksempel bidra til å skape variasjon i undervisningen, og bruker modalitetene sine på unike og kreative måter.

7. Referanser

7.1 Litteraturliste

Aarseth, E. J. (1994). Nonlinearity and Literary Theory. *Hyper/Text/Theory*, I G. P. Landow, 51-86. John Hopkins University Press.

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*.

The John Hopkins university press.

Aarseth, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to quest theory.

International conference on evolutionary computation. DOI:

<https://www.semanticscholar.org/paper/From-Hunt-the-Wumpus-to-EverQuest%3A-Introduction-to-Aarseth/f8069f8200a21ad3ce215c297f8c6948f3cf7b58>

Aarseth, E. J. (2012). A narrative theory of games. I *FDG '12*:

Proceedings of the international conference on the foundations of digital games, s. 129 – 133. DOI:

https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games

Aasen, J. A. (2010). Dataspill som tilnærming til multimodal tekstkompetanse.

I E. S. Tønnessen (Red), *Sammensatte tekster – Barns tekstpraksis* (s. 257 – 273). Universitetsforlaget.

Baker, C. N. (2022). Teorier om semiotikk. Hentet fra NDLA. DOI:

<https://ndla.no/subject:1:576cc40f-cc74-4418-9721-9b15ffd29cff/topic:2:d4a12e90-df5c-469a-b10b-723c074e927e/topic:65914546-a179-4bc7-8212-b42f3ce8aa6f/resource:2e71fa0b-ee13-42a5-8784-ab509ee59aa4>

Bjorvand, A. M. (2020). Bildebøker. I S. Slettan (red). *Ungdomslitteratur – ei innføring*

(2. Utgave, s. 154 - 173). Cappelen Damm Akademisk.

Blikstad-Balas, M. (2023). Literacy. Hentet fra Store Norske Leksikon. DOI:

<https://snl.no/literacy>

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*.

The MIT Press.

Carr, A & Zanetti, L. A. (2000). The Emergence of a Surrealist Movement and

it's vital 'Estrangement-effect' in Organization Studies. *Human Relations*, 53(7),
s. 891 – 921. DOI:

https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0018726700537001?casa_token=AWK1Q8_FeDgAAAAA:ezj_RC6N0tXqcJQJWi7DXROiLRbEFncgO3Rfzntji7RWLbkgIIVFBb01LYWct4rGWE8H8pCCH3Uw

Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*.

Cornell University Press.

Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of*

Video Game Music and Sound Design. The MIT Press.

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design: Reflections of a master game*

designer. McGraw Hill.

Daryl Talks Games. (2018). *How Celeste's mirror temple creates fear* [Video].

Youtube. DOI:

<https://www.youtube.com/watch?v=RyINLVewLe0&t=253s>

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, S. J. & Pajares, T. S. (2019). *Understanding video games:*

The essential introduction. Routledge.

Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. MIT Press.

Fagerholt E & Lorentzon M. (2009). *Beyond the HUD. User interfaces for increased player immersion in FPS games* [Masteroppgave]. Department of Computer Science and Engineering, Chalmers University of Technology, Gothenburg. DOI: <https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>

Galloway A. R. (2008). The unworkable interface. *New literary history*. 39(4).

Johns Hopkins University Press. DOI: <https://muse.jhu.edu/article/266178/pdf>

GameFace. (2021a). *We're climbing mount celeste blind: Let's play Celeste*

part 1 playthrough [Video]. Youtube. DOI: <https://www.youtube.com/watch?v=xaC9tsah4hs&list=PLb97y2rdgP2fdDLsmZm5lCvIPL5X1T438>

GameFace. (2021b). *It was all a dream? Let's play Celeste Nintendo Switch*

blind playthrough [Video]. Youtube. DOI: <https://www.youtube.com/watch?v=c5FiWs4BQac&list=PLb97y2rdgP2fdDLsmZm5lCvIPL5X1T438&index=2>

GameFace. (2021c). *We start chapter 3: Celestial resort: Let's play Celeste*

Nintendo Switch blind gameplay playthrough [Video]. Youtube. DOI: <https://www.youtube.com/watch?v=dQNV8GzUhjY&list=PLb97y2rdgP2fdDLsmZm5lCvIPL5X1T438&index=4>

GameFace. (2021d). *Dat mario 3 reference tho! Celeste Nintendo Switch*

blind playthrough: Chapter 4 Eye of the storm [Video]. Youtube. DOI: <https://www.youtube.com/watch?v=MU-9rGrXu-&list=PLb97y2rdgP2fdDLsmZm5lCvIPL5X1T438&index=7>

Game Maker`s Toolkit. (2019). *Why Does Celeste Feel So Good to Play?* [Video].

Youtube. DOI:

<https://www.youtube.com/watch?v=yorTG9at90g&t=414s>

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*.

Palgrave Macmillan.

Gillern, S. V. (2016). The gamer response and decision framework:

A tool for understanding video gameplay experiences. *Simulation & gaming*, 47(5), s. 666 – 683. DOI:

https://www.researchgate.net/publication/304713615_The_Gamer_Response_and_Decision_Framework_A_Tool_for_Understanding_Video_Gameplay_Experiences

Guanio – Uluru, L. (2020). Analyse av digitale spill. I Aa, L. I & Neteland, R (red).

Master i norsk: metodeboka. (s. 80 – 95). Universitetsforlaget.

Guanio – Uluru, L. (2022a). The reader as player: Exploring the Notion of Aesthetic

and Efferent Gaming. *International Research in Children's Literature*, 15(3), s. 339 – 353.

Guanio – Uluru, L (2022b). Spilleestetikk. Om lyd og musikk i dataspill.

I K. O. Eliassen, A. Ogrundipe & Ø. Prytz (red.), *Estetiske praksiser i den digitale produksjonens tidsalder*, (s. 255 – 287). Fagbokforlaget. DOI:

<https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmloi/handle/11250/3060113>

Hennig, Å. (2017). *Litterær forståelse: Innføring i litteraturredaktikk* (2. utg). Gyldendal.

Holm, A., Eilertsen, A. & Krogsæter, T. I. (2023). Dataspill. Store Norske Leksikon. DOI:

<https://snl.no/dataspill>

Johnston, J. G. (2023). *The relationship of ego & shadow in*

C.G. Jung's psychology. Medium. DOI:

<https://medium.com/@jgjohnston/the-relationship-of-ego-shadow-in-c-g-iungs-psychology-39aea31190c8>

Juul, J. (2003). *The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness.*

Digital games research conference 2003. DOI:

https://www.researchgate.net/publication/221217301_The_Game_the_Player_the_World_Looking_for_a_Heart_of_Gameness

Juul, J. (2009). *Fear of failing: The many meanings of difficulty in video games.*

I B. Perron & M. J. P. Wolf (red). *The video game theory reader 2*, (s. 237 – 252).
Routledge.

Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players.*

The MIT Press.

Jørgensen, K. (2012). *Between the Game System and the Fictional World:*

A Study of Computer Game Interfaces. Games and culture, 7(2), s. 142 – 163.

DOI:

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412012440315>

Kress, G & Van Leeuwen. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of*

Contemporary Communication. Bloombury Academic.

Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age.* Routledge.

Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – Identitet og kulturelt*

mangfold. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for kunnskapsløfte 2020. DOI:

<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.2-identitet-og-kulturelt-mangfold/?lang=nob>

Kunnskapsdepartementet. (2019). *Kjerneelementer.* Fastsatt som forskrift

ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for kunnskapsløfte 2020. DOI:
<https://www.udir.no/lk20/nor01-06/om-faget/kjerneelementer?lang=nob>

McPhail, K. (2023). Reflecting on Celeste: Abstracting trans representation.

OnlineFirst. DOI:

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/15554120231204148>

Medietilsynet. (2020). Barn og medier 2020. En kartlegging av 9-18-åringers

digitale medievaner. Medietilsynet. DOI:

[201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf](https://www.medietilsynet.no/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf)
([medietilsynet.no](https://www.medietilsynet.no))

Laughlin, T. M. (2015). *Reading and the Body: The Physical Practice of Reading*.

Palgrave Macmillan.

Lee, Y. R. (2018). Symbolism of mirrors as the first step of individuation

and self-awareness. *Journal of symbols & sandplay therapy*, 9(1), s. 45 – 61.

DOI:

https://www.researchgate.net/publication/331204555_Symbolism_of_Mirrors_as_the_First_Step_of_Individuation_and_Self-Awareness

Leeuwen, T. V. (2005). *Introducing social semiotics*. Routledge.

Ledin, P & Machin, D. (2007). *Introduction to Multimodal Analysis*

(2. Utgave). Bloomsbury Academic.

Living Sun. (2022a). *Let's play Celeste: Part 1 – forsaken city: Blind gameplay*

walkthrough [Video]. Youtube. DOI:

<https://www.youtube.com/watch?v=uPUHgNMO4OA&list=PLqn9JKUNBpmjZnF43nJDXE3KtQLi6BJMo>

Living Sun. (2022b). *Let's play Celeste: Part 10 – Reflection: Blind gameplay*

walkthrough [Video]. Youtube. DOI:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZkLnzB3mQk4&list=PLqn9JKUNBpmjZnF43nJDXE3KtQLi6BJMo&index=10>

Rosenblatt, L. M. (1994). *The reader, the text, the poem: Theory of the literary work*.

University Press.

Rustad, H. K. (2012). *Digital litteratur – en innføring*. Cappelen Damm Akademisk.

Skaug, J. H. Husøy, A. Staaby, T & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk:*

Dataspill i undervisningen. Fagbokforlaget.

Staaby, T. (2011). *“Spillsnakk” - Dataspillsamtalen som sjanger*

[Masteroppgave]. Universitetet i Bergen. DOI:

<https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/1956/4960>

Spillpedagogene. (2019). *Episode 18 – Gameplay* [audiopodcast]. Spotify

Spillpedagogene. (2020). *Spillpedagogene – Om proseduralretorikk*

[audiopodcast]. Spotify.

Thorson, M. S. (2020). *Is Madeline canonically trans?*. Maddy Makes Games. DOI:

https://www.mattmakesgames.com/articles/is_maddy_trans/index.html

Toh, W. (2018). *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*.

Routledge.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological*

processes. Harvard University Press.

Warberg, S. (2018). Grafisk litteratur. I A. S. Larsen, B. Wicklund & I. Sørensen (red.),

Norsk 5 – 10: Litteraturboka (s. 206 – 231). Universitetsforlaget.

Zagal, J. P & Bruckman, A. S. (2007). From Gamers to Scholars:

Challenges of Teaching Game Studies. *Digra '07 – Proceedings of the 2007 Digra international conference: Situated play*, s. 575 – 581. DOI:

https://www.researchgate.net/publication/252984707_From_Gamers_to_Scholars_Challenges_of_Teaching_Game_Studies

Zagal, J. P. (2008). A framework for games literacy and understanding games.

Future play '08: Proceedings of the 2008 conference on future play: Research, plays, share. 33 – 40. DOI:

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1496984.1496991>

Zimmerman, E, (2009), Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the

twenty-first century. I B. Perron & M. J. P. Wolf (red). *The Video Game Theory Reader 2* (s. 23 – 32). Routledge.

Økland T, G & Aksnes, M. (2021). Det utvidede tekstbegrepet. Hentet fra NDLA. DOI:

[Det utvidede tekstbegrepet - Kommunikasjon og kultur 1 - NDLA](#)

7.2 Ludografi

Atari. *Pong*. Arkademaskin. Atari. 1972.

Alexey Pajitnov. *Tetris*. 1984.

Blizzard Entertainment. *Warcraft 3: Reign of chaos*. Microsoft Windows.

Blizzard Entertainment. 2002.

Dice. *Battlefield 1*. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Electronic Arts.

2016.

Dontnod Entertainment. *Life is strange*. Microsoft Windows. Square Enix.

2015.

Extremely Ok Games. *Celeste*. Microsoft Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch,
PlayStation 4, Xbox One. Extremely Ok Games. 2018.

Fullbright. *Gone home*. Microsoft Windows. Fullbright. 2013.

Guerrilla Games. *Killzone 2*. PlayStation 3. Sony Computer Entertainment.
2009.

Naughty Dog. *The last of us*. PlayStation 3. Sony Computer Entertainment.
2013.

Nintendo. *Mario Bros*. Arkademaskin. Nintendo. 1983.

Nintendo R&D1. *Donkey Kong*. Arkademaskin. Nintendo. 1981.

Nintendo R&D4. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System. Nintendo.
1985.

Nintendo R&D2 & Nintendo R&D4. *Super Mario Bros 2*. Nintendo Entertainment System,
Super Nintendo Entertainment System, Game Boy Advance. Nintendo. 1988.

Nintendo R&D4. *Super Mario Bros 3*. Nintendo Entertainment System.
Nintendo. 1988.

Nintendo EAD. *Super Mario Bros World*. Super Nintendo Entertainment System.
Nintendo. 1990.

Nomada Studio. *Gris*. Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch.
Devolver Digital. 2018.

Majong Studios. *Minecraft*. Microsoft Windows. Majong Studios. 2011.

Maxis. *Spore*. Microsoft Windows, MacOS. Electronic Arts. 2008.

Maxis. *The Sims 4*. Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One.

Electronic Arts. 2014.

RedCandleGames. *Detention*. Microsoft Windows. RedCandleGames. 2017.

Red Stage Entertainment. *Skábma – Snowfall*. Microsoft Windows.

PID Games & Sunsoft. 2022.

Remedy Entertainment. *Max Payne*. Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox, MacOS,

Game Boy Advance, IOS, Android. Gathering of Developers, inc. 2001.

Riot Games. *League of legends*. Riot Games. Microsoft Windows. 2009.

Santa Monica Studio. *God of war*. PlayStation 4. Sony Interactive Entertainment.

2018.

Tarsier Studios. *Little nightmares 2*. Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4,

PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S. Bandai Namco Entertainment. 2021.

Universal Entertainment Corporation & CBS Electronics. *Space panic*. Arkademaskin.

ColecoVision, PV-1000. Universal Entertainment Corporation & Coleco. 1980.

Valve South. *Left 4 Dead*. Microsoft Windows, Xbox 360, MacOS. Valve. 2008.

7.3 Figurliste

Figur 1: Aarseths kybertekstuelle kommunikasjonsmodell. Fra *Digital litteratur: En innføring* (s. 60), av H. K. Rustad, 2012. Cappelen Damm Akademisk.

Figur 2: En grafisk gjengivelse av Aarseths narrative spillmodell. Fra *Analyse av digitale spill, i Master i norsk: Metodeboka 1* (s. 85), av L. Guanio-Uluru, 2020. Universitetsforlaget.

Figur 3: System network diagram: the framing of text and illustrations in magazine advertisement. Fra *Introducing social semiotics* (s. 13), av T. V. Leeuwen. 2004. Routledge.

Figur 4: Skjerm bilde 1. Det første område i Celeste. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 02. Mars 2024.

Figur 5: Skjerm bilde 2. Det virtuelle brukergrensesnittet i Celeste. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 02. Mars 2024.

Figur 6: Skjerm bilde 3. Madeline & Besta. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 2. Mars 2024.

Figur 7: Skjerm bilde 4. Old Site. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 07. Mars 2024.

Figur 8: Skjerm bilde 5. Reflection. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 23. Februar 2024.

Figur 9: Skjerm bilde 6. Madeline & Badeline. Fra *Celeste*, av Extremely Ok Games, 2018. Lastet opp 23. Februar 2024.