



Høgskulen på Vestlandet

Norsk 3, emne 4 - Masteroppgave

MGUNO550-0-2024-VÅR2-FLOWassign

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.: 112

Informasjon fra deltaker

Antall ord *: 21978

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: 17
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

«Trur du draugen tok båten vår?»

Ein analyse av danning, natur og kulturhistorie i
dataspelet *Draugen* (2019)

«Do you think draugen took our boat?»

An analysis of formation, nature and cultural history in
the video game *Draugen* (2019)

Jonas Are Mehl

Masteroppgåve i norsk GLU 5-10 (MGUNO550)

Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolking

Fakultet for lærarutdanning, kultur og idrett (FLKI)

Rettleiar: Ahmed Khateeb

15.05.2024

Forord

Så var det endeleg dags å takke for dei fem gode åra eg har haldt til på Høgskulen på Vestlandet. Det er sannleg ein surrealistisk følelse eg sit med, men eg ser fram mot ein ny og spennande kvardag.

Eg ønskjer å takke studiegjengen min. Eg set uendeleg stor pris på samtaler om alt mellom himmel og jord. Eg skal ta vare på minna.

Ei takk til Ahmed er også på sin plass. Takk for alle gode tips. Tilbakemeldingane dine har vore motiverande.

Samandrag

I denne oppgåva undersøker eg korleis dataspølet *Draugen* (2019) inviterer til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie, og korleis dataspølet kan virke dannande. Eg har nytta meg av litterær analyse som metode for å identifisere kva element i spølet som inviterer til refleksjon. I tillegg har eg brukt «Natur-i-kultur»-matrisa for å diskutere kva haldningar ovanfor naturen desse refleksjonane uttrykker. Eg har nyansert analysen av spølet med teori om korleis draugen er forstått i norsk forteljartradisjon for å peike på kulturhistoriske refleksjonar. For å plassere dataspølet i litteraturforskningens periferiar analyserer eg den narrative strukturen med utgangspunkt i Espen Aarseths narrative spelmodell.

Eg har funne at spølet inviterer til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie på fleire måtar. Spesielt er dataspølets interaksjonsmoglegheiter sentrale. Gjennom å interagere med spelverda i *Draugen* opnar spelutviklarane for sanseintrykk som kan påverke refleksjonane ovanfor miljøet. Eit anna narrativt element i spølet som inviterer til refleksjon er dialogen mellom karakterane i spølet og dialogvala spelaren kan velje mellom. Det tredje elementet som er spesielt sentralt for å invitere til refleksjonar er handlingane som skjer, og som driv narrativet i spølet framover. Eg har funne, i dialog med Natkul-matrisa, at *Draugen* inviterer til feirande refleksjonar av den norske naturen frå både antroposentriske og økosentriske posisjonar. Sjølv om spølet i størst grad verker å feire naturen inviterer det også til problematiserande refleksjonar i form av farar i naturen, spesielt frå ein antroposentrisk posisjon.

I dialog med estetisk og litterær danningsteori, Nussbaums teori om den narrative førestillingsevne, og Rosenblatts transaksjonsteori viser eg at danningspotensialet i *Draugen* er fleirsidig. For det første bidreg spølet til sjølvrefleksjon og forståing gjennom etiske spørsmål, og kan lære spelaren å handtere det ukjente og uventa. Det er også eit danningspotensial i å kunne avkode det som er nødvendig for å forstå eit slikt dataspø, noko som forsterkar lesarposisjonen og fortolkingskompetansen til spelaren. Utover dette gir spølet eit meir nyansert natur- og miljøsyn og innsikt i den norske kulturhistoria.

Abstract

In this thesis, I examine how the video game *Draugen* (2019) invites to reflections on Norwegian nature and cultural history, and how the game can foster personal development. I have used literary analysis as a method to identify which elements of the game encourage reflection. Additionally, I have used the "Nature-in-Culture" matrix to discuss the attitudes toward nature expressed in these reflections. I have nuanced the analysis of the game with theory on how the draug is understood in Norwegian storytelling-tradition to highlight cultural-historical reflections. To contextualize the video game within the peripheries of literary research, I analyze the narrative structure based on Espen Aarseth's ludo-narrative model for games.

I have found that the game invites to reflections on Norwegian nature and cultural history in several ways. Particularly, the game's interactive possibilities are central. By interacting with the game world in *Draugen*, the developers provide sensory experiences that can influence reflections on the environment. Another narrative element in the game that encourages reflection is the dialogue between the characters in the game and the dialogue choices the player is presented with. The third element that is important for inviting to reflections is the actions that occur and drive the narrative forward. In dialogue with the Nature-in-Culture matrix, I have found that *Draugen* invites to celebratory reflections of Norwegian nature from both anthropocentric and ecocentric positions. Although the game primarily seems to celebrate nature, it also invites to problematizing reflections in the form of dangers in nature, especially from an anthropocentric position.

In dialogue with aesthetic and literary formational theory, Nussbaum's theory of narrative imagination, and Rosenblatt's transactional theory, I demonstrate that the potential for personal development in *Draugen* is multifaceted. Firstly, the game contributes to self-reflection and understanding through ethical questions, it can also teach the player to handle the unknown and unexpected. There is also a potential for personal development in being able to decode what is necessary to understand such a video game, which reinforces the reader's position and the interpretation competence of the player. Moreover, the game can also contribute to a more nuanced view of nature and the environment and give insight into the Norwegian cultural history.

Innhald

| | |
|---|----|
| 1. Introduksjon | 7 |
| 1.1 Oppgåvas relevans og bakgrunn | 7 |
| 1.2 Problemstilling | 9 |
| 1.3 Tidlegare forskning | 10 |
| 1.3.2 Forsking på <i>Draugen</i> (2019) | 10 |
| 1.3.3 Forsking på danning i litteratur. | 11 |
| 1.3.4 Forsking på dataspel med økokritisk blick | 11 |
| 1.3 Materialet | 12 |
| 1.3.1 Val av materiale..... | 12 |
| 1.3.2 Om materialet | 12 |
| 1.3.3 Handlingsreferat..... | 13 |
| 1.4 Lesar eller spelar? | 15 |
| 2. Teori | 16 |
| 2.1 Dataspel | 16 |
| 2.1.1 Interaktivitet..... | 16 |
| 2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur..... | 17 |
| 2.1.3 Narratologi vs Ludologi | 17 |
| 2.1.4 Narrativ struktur i dataspel | 18 |
| 2.1.5 Narrativ teori - Aarseths narrative spelmodell..... | 20 |
| 2.2 Økokritikk | 23 |
| 2.2.1 Nat-Kul matrisa | 24 |
| 2.2.2 Økokritikk og kristendom | 25 |
| 2.2.3 Natur og miljø i dataspel | 26 |
| 2.3 Kultur..... | 27 |
| 2.3.1 Kystkultur | 28 |
| 2.3.2 <i>Draugen</i> | 29 |
| 2.3.3 <i>Draugen</i> og andre mytiske karakterar i dataspel | 33 |
| 2.4 Danning | 33 |
| 2.4.1 Estetisk danning | 34 |
| 2.4.2 Danning i den gotiske og fantastiske forteljinga | 37 |
| 3. Metode | 39 |
| 3.1 Litterær analyse av dataspel | 39 |
| 3.1.2 Hermeneutikk | 40 |
| 3.2 Eiga speling og bruk av Youtube..... | 40 |
| 3.3 Oppgåvas validitet og reliabilitet..... | 41 |

| | |
|---|----|
| 4. Analyse | 43 |
| 4.1 Spelets form | 43 |
| 4.1.2 Samhandlingamoglegheita [Tegn] | 45 |
| 4.2 Narrativ struktur | 47 |
| 4.2.1 Verda | 48 |
| 4.2.2 Objekt | 50 |
| 4.2.3 Karakterar | 55 |
| 4.2.4 Hendingar | 58 |
| 5. Danningspotensialet i <i>Draugen</i> | 63 |
| 5.1 Spelarens/lesarens opplevingar | 63 |
| 5.2 Lesarens/spelarens kunnskapar (lesarposisjon) | 64 |
| 5.3 Litteraturens innhald | 65 |
| 6. Avslutning | 66 |
| 7. Vidare forskning | 68 |
| 8. Kjelder | 69 |
| Vedlegg 1 | 74 |
| Vedlegg 2 | 75 |

1. Introduksjon

1.1 Oppgåvas relevans og bakgrunn

Tal frå Medietilsynet (2022) viser at 76% av barn i alderen 9-18 år spelar dataspel i ei eller anna form. Erfaringar med digitale tekster utanfrå skulen kan invitere barn til å kople det erfaringsnære kvardagsspråket til det meir abstrakte logiske språket ein møter i skulen (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 174). Altså kan læringssituasjonen i skulen påverkast positivt av digitale tekster. Digitale tekster kan blant anna vere dataspel. Dataspel kan på same måte som anna litteratur blant anna belyse «kultur og samfunnsforhold for drøfting og refleksjon i klasserommet» (Skaug et al., 2020, s. 90). Eg meiner at dataspel appellerer i stor grad til dagens elevar fordi det er noko dei er kjent med. Faktumet at mange barn spelar dataspel på fritida, er i seg sjølv eit argument for å undersøke relevansen i undervisinga nærare. Eg har ei førestilling om at på grunn av ei stor interesse for dataspel, vil kjennskap til desse opne dører for relasjonsbygging. I grunnlaget for oppgåva mi ligger dermed ei formeining om at dataspel kan stille sterkt i litteraturundervisinga.

For å styrke dataspel sin plass i undervisinga vil eg sjå på kva læreplanen seier om lesing, dataspel og digitale ferdigheiter. Formålsparagrafen i overordna del av læreplanen trekker fram den utforskande eleven og peiker på moglegheita eleven skal ha til å utvikle engasjement og utforskartrøng (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 4). Dataspel kan vere eit godt medium til å variere arenaen eleven utforskar og skapar noko på. I læreplanen i norsk ser vi at ei rekke tekst og sjangrar skal knytast til kulturhistorisk kontekst, men også til elevens eiga samtid (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Gjennom norskfaget skal elevane «lese tekster for å oppleve, bli engasjert, undre seg, og få innsikt i andre menneskjers tankar og livsvilkår» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Elevane skal i tillegg reflektere over sentrale verdiar og moralske spørsmål, og få respekt for menneskeverdet og naturen (s. 2).

Saman med skriving, rekning og munnlege og digitale ferdigheiter er lesing ein av dei fem grunnleggjande ferdigheitene som elevar skal tileigne seg i skulen. Norsk har eit særleg ansvar i leseopplæringa, det inneber lesing på papir og digitalt (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 4). Dataspel gjer seg gjeldande i norskfaget gjennom det utvida tekstomgrepet. Dette omgrepet handlar om lesing og oppleving av tekstar som kombinerer ulike uttrykksformer (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Sjølv om læreplanen i norsk ikkje refererer direkte til dataspel, er det referert til at elevane skal lese samansette tekster som kan innehalde skrift, bilete, teikningar, tal og andre uttrykksformer (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 4-5).

I rammeverket for grunnleggjande ferdigheiter i skulen står det at den digitale utviklinga har endra premissa for dei grunnleggjande ferdigheitene. Utviklinga har gjort digitale ferdigheiter til ein naturleg del av grunnlaget for læring på tvers av emne (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 3). Digitale læremiddel hjelper med å tilpasse lærestoff og oppgåver, og gjev eit større repertoar av undervisningsmetodar (Utdanningsdirektoratet, 2021, s. 28). «Å bruke og forstå» er eit av ferdigheitsområda innan digitale ferdigheiter. Dette handlar om å bruke og navigere digitale ressursar. Digitale ressursar kan blant anna vere digitalt utstyr eller programvare (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 3) Nokon argument for å bruke dataspel i undervisinga er i følgje Skaug et al (2020, s. 27) at det gjev spelaren meistringsfølelse gjennom handlefriheit. Spelaren blir ein medskapar av forteljinga i spelet, dette kan auke innlevinga og gje gode moglegheiter for å identifisere seg med andre menneskjer og deira livsverd. Vi får også moglegheita til å nyansere undervisinga på ein anna måte enn med andre læremiddel og metodar. Læremiddel, som er ein viktig del av læringssituasjonen, er definert som samansette tekstar som nyttar seg av mange modalitetar for å kommunisere best mogleg med lesaren, og som inviterer til å bruke fleire sansar der det er mogleg. Det er dermed interessant for lærarar å rette den didaktiske lupa mot dataspel.

Ein artikkel som har inspirert prosjektet mitt er artikkelen til Lykke Guanio-Uluru (2022) «The Reader as Player: Exploring the Notion of Aesthetic and Efferent Gaming» I artikkelen undersøker Guanio-Uluru korleis forholdet mellom spelaren (lesaren) og spelet (litteraturen) påverkar opplevinga av spelet. Her er estetisk- og efferent lesing foreslått som to måtar å tilnærme seg dataspel på. Ho kjem fram til at spelning av spel kan samanliknast med lesing av bøker eller å sjå ein film. Medan den efferente funksjonen i spel gjer at spelaren kan tileigne seg informasjon eller oppnå eit mål. Artikkelen konkluderer med at spel kan skape ulike opplevingar som igjen kan forskast på ulike måtar. Korleis spel påverkar tankegang og følelsar hjå spelaren, er noko ein kan få innsikt i ved å undersøkje spel på forskjellige måtar. Det er dette oppgåva mi tar sikte på å bidra med då eg undersøker korleis *Draugen* inviterer til refleksjon over norsk natur- og kulturhistorie.

På same måte som nokon kan oppleve «å gå seg vill» eller «drøyme seg vekk» i ei bok, trur eg å lese dataspel som litteratur kan ha stort potensial til sanseintrykk på grunn av samspelet mellom dei visuelle og auditive modalitetane. Med eit stort potensial for sanseintrykk vil det også vere moglegheiter for refleksjon. Derfor har eg valt å analysere dataspellet *Draugen* (2019) av Red Thread Games. Hovudårsaka til at eg har valt dette spelet, er at det består av eit realistisk skildra norsk naturmiljø. Eg har ei personleg glede og respekt for naturen, som

inngår i mitt ontologiske grunnsyn, og finn spørsmålet om menneskets rolle i den interessant. I tillegg til å skildre realistisk norsk natur, er spelet foreslått av Univesitetet i Stavanger (2023, s. 62) som eit egna spel i klasserommet basert på skjønnlitteratur, språkmedvit, kultur og norsk historie. Utanom naturen, fanga også namnet «Draugen» oppmerksomheita mi. Dette vekka ei forventning om at spelet som ved første augekast ser nasjonalromantisk ut, har noko skjult under overflata. Draugen er ein nifs og ubehageleg karakter frå norske myter og segn frå kysten av Norge. Myter og segn har opphavelig vore munnlege forteljingar, og er sentrale i mange kulturar. Kan *Draugen* fungere som kulturberande og vidareutviklande av forteljingane om draugen? Er det samanheng mellom den idylliske norske naturen og draug-karakteren? Alt dette var spørsmål eg undra meg over.

Eg undra også på om bruken av dataspel i litteraturundervisinga har potensial til å fremje refleksjonar og verdiar som kan ha betydning for oss som menneskjer, og om desse kan virke dannande – altså om vi kan overføre verdiar frå dataspellet til verkelegheita og bli forma av dei. «I ei tid der økologiske spørsmål har vore konsekvent innramma i tråd med krise og moralsk plikt, tilbyr spel ein potensielt mindre skremmande, mindre openlyst didaktisk måte å oppmuntre folk til å vurdere miljøproblem og løysningar på dei» (Chang, 2013, s. 1, mi omsetjing). Kan dataspel appellere til bevisstheit rundt vår forståing av- og forhold til naturen? Dette er spørsmåla som ligg til grunn for utforminga av denne masteroppgåva.

1.2 Problemstilling

På bakgrunn av mi personlege interesse for naturen og dataspels potensial for kulturbæring, litterære opplevingar og danningspotensial har eg utarbeida følgjande problemstilling:

Korleis inviterer dataspellet Draugen (2019) til refleksjon over framstillinga av norsk natur og kulturhistorie?

Eg har ei narrativ tilnærming til dataspellet for å forstå det som ei forteljing. For å forstå samanhengen draugen som segnkarakter har til oppgåva, spør eg derfor:

1. Korleis er draugen som segnkarakter gjeldande i dataspellets narrativ?

Ettersom naturen også er viktig i oppgåva, og for å svare på korleis dataspellet inviterer til refleksjon over denne, stiller eg følgjande spørsmål:

2. Korleis kjem naturen til uttrykk i *Draugen*?

Til slutt har eg utforma eit spørsmål for å finne ut kva dataspel har å by på ovanfor spelaren med tanke på tileigning av ferdigheiter, verdiar, haldningar og/eller perspektiv som hjelper med navigasjon og engasjement i samfunnet:

3. Kva er danningspotensialet i *Draugen*?

1.3 Tidlegare forskning

Dataspel er eit relativt nytt forskingsfelt, og har dermed ikkje lange forskingstradisjonar. Det at digitale media er ein relativt ny uttrykksform, medfører også at det ikkje finnes mange velprøvde analysemodellar frå dataspel (Guanio-Uluru, 2020, s. 82). Spelforskning blir også ofte gjort av forskarar med andre primære kompetanseområde som nyttar tilnærmingar frå andre forskingsfelt. Sjølv om dataspel som forskingsfelt er relativt nytt, veks det stadig med åra. Sjølv om det riktig nok ikkje finnes mange velprøvde analysemodellar for dataspel tar eg i denne oppgåva for meg Aarseths narrative spelmodell, som er prøvd ut ein del gonger og eignar seg godt. Som vi skal sjå i dette kapitlet er dataspel også ein utprøvd arena for forskning med økokritisk blikk, men før det vil eg ta for meg tidlegare forskning på *Draugen* som dataspel, og danningspotensial i litteraturen.

1.3.2 Forsking på *Draugen* (2019)

Tidlegare forskning som inkluderer *Draugen* (2019) er *Ord har konsekvenser: Betydningen av dialogvalg i spillnovellene Firewatch og Draugen* av Erlend Eide (2022). I oppgåva undersøker og samanliknar Eide det verbaltekstlege innhaldet i dialogvala i dei to spela og kva betydning dei ulike vala kan ha. Eide fann at ulike dialogval i *Draugen* bidreg til å endre konklusjonen på forteljinga som har fleire variantar. Nokon val leiar også til dialogsekvensar som påverkar kva ein lærer om karakterane og rammeforteljinga i spelet. Dette er relevant å vere klar over når ein skal analysere korleis eit spel inviterer til refleksjonar, ettersom ulike dialogar kan føre til ulike refleksjonar. Nokon andre som også har forska på *Draugen* er Silje Mjelde Håvarstien og Hanna Torkelsen Sævareid i oppgåva «*Du forstår ikke hvor sinnssykt dypt dette spillet er!*» *Bruk av leseforståelsesstrategier og tolkning av dataspillet Draugen* (2022). Her undersøkte Håvarstein og Sævareid kva lesestrategiar elevar på 9.trinn nyttar seg av i lesing av *Draugen* og korleis dei tolkar spelet i fellesskap. Dei fann at elevane tok i bruk leseforståingsstrategiar meint for skrivne tekstar også i lesing av dataspel, og kombinerte desse strategiane for å auke eiga leseforståinga. Dei hevder også at strategiane er like viktig i lesing av dataspel som i skrivne tekster. Lesestrategiane som var brukte er

hukommelsesstrategiar, organiseringsstrategiar, elaboreringsstrategiar og overvåkingsstrategiar i tillegg til utropsstrategi – som går ut på å uttrykke seg verbalt i samarbeid med andre for å finne svar på eit felles problem eller utfordring. Dermed blei fellesskapet viktig i tolkinga av *Draugen*.

1.3.3 Forsking på danning i litteratur.

Gro Ulland (2016) utforskar i «Litteratsamtalens danningspotensial» i ei skjønnlitterær barnebok. Undersøkinga viser at den teksten oppfordrar til refleksjon omkring kva ein har eigarskap til. Samtalen som følger, inviterer elevane til å uttrykke egne meningar og følgeleg gi dem en stemme i fellesskapet. Denne dynamikken mellom tekst og samtale skaper en læringskontekst som oppmuntrar til kritisk tenking, refleksjon og deltaking. Sjølv om artikkelen ikkje handlar om dataspel, viser den likevel at litteratur kan ha eit danningspotensial. Igjen virker fellesskapet viktig for utbytte som kan framkome.

Anna forskning relevant for natur og danning i litteratur er *Barnelitterære landskapskonstruksjoner: Økokritiske lesninger av tre dannelsesfortellinger* av Ahmed Khateeb (2022). Khateeb undersøker framstillingar av natur og barndom i tre norske barnebøker og belyser dette med blant anna økokritikk og danningsteori. Han nyttar seg av Natkul-matrisa for å diskutere korleis landskapskonstruksjonar kan lesast som økokritiske dannelseslandskap for karakterane i barnebøkene. Khateeb tek riktig nok for seg framstillinga av danninga til karakterane internt i dei litterære verka, medan eg undersøker det eksterne dannelsespotensialet til mitt materiale.

1.3.4 Forsking på dataspel med økokritisk blikk

Tidlegare forskning som har inspirert prosjektet mitt er Kjell Svarstad Lier si masteroppgåve «*Stedet er ikke det samme lenger...*»*, *En økokritisk analyse av spillkarakterers forhold til dyr, planter og naturmiljøer i det samiske dataspillet Skábma – Snowfall* (2023). I denne oppgåva undersøker Lier kva forhold karakterane i spelet har til dyr, planter og naturmiljø i dataspel. Dette belyser han gjennom Aarseths narrative spelmodell, som også er brukt til å belyse problemstillinga og forskingsspørsmåla i mi eiga oppgåve. Lier viser korleis ein kan gå fram for å gjere analyse av dataspel i lys av økokritikk.

«*Playing Nature: The Virtual Ecology of Game Environments*» av Alenda Y. Chang (2013) tek blant anna sikte på å dataspels rolle i å utforske miljøutfordringar og auke bevisstheita om globale miljøproblem. Mange spel har i følgje Chang (2013 s. 1-2) evna til å påverke våre oppfatningar og handtering av visse situasjonar. Det å studere spel gjennom ei miljølinse

tilbyr fleire metodiske transektar for spel og utvidar diskusjonen rundt spel til å inkludere miljøforskarar, historikarar, lærarar og aktivistar.

Det eksisterer altså forskning på danning, spesielt innanfor barnelitteratur. Det er også forska på økokritikk og den narrative og ludiske oppbygginga av dataspel. Oppgåva mi tek derimot sikte på å belyse korleis eit dataspel kan fungere dannande i dialog med natur og kulturhistorie. Eg håper derfor at denne oppgåva kan bidra til nye perspektiv til den litteraturteoretiske forskinga på dataspel, og bruken av dataspel i didaktiske samanhengar.

1.3 Materialet

1.3.1 Val av materiale

Det første og viktigaste kravet til materiale var – som nemnt innleiingsvis – eit ønske om at natur- og landskapsutforminga kom realistisk til uttrykk. Det var også eit kriterium at naturen var visuelt utforma slik som – eller tilnærma slik den er i Norge, fordi det då er lettare å knyte den til den norske kulturen. Eg har også eit inntrykk av at meir realistiske naturuttrykk jo større overføringsverdi kan det estetiske ha til verkelegheita, og auke bevisstheita vår rundt naturlandskap. Det tredje kravet var at det måtte være mogleg å gjere oppgåva relevant til norskfaget og læreplanen. Under skisseringa av prosjektet blei eg tipsa av ein faglærer ved Høgskulen på Vestlandet at *Draugen* (2019) var eit potensielt analyseobjekt.

1.3.2 Om materialet

Draugen (2019) er utvikla av det norske spelselskapet Red Thread Games «med et oppdrag om å lage spill med sjel for spillere som elsker historier» (Red Thread Games). Spelet blei utgitt til PC 29. mai 2019 med åtte ulike val av undertekster, blant anna norsk, tysk, fransk og russisk, men sjølve dialogen skjer på engelsk. Handlinga finn stad i den fiktive norske kystbyen Graavik i oktober 1923. Protagonisten er Charles Edward Harden som kjem frå Hanover, Massachusetts til Graavik på leit etter den sakna søstera si Elizabeth (Betty). Med seg på reisa blir han følgt av karakteren Alice (Lissie), som er ei jente med nær relasjon til Edward. Gjennom brev til Anna Fretland – som er bebuar i Graavik – har Edward og Lissie blitt invitert til å leite etter Elizabeth. Handlinga er delt inn i seks kapittel, der kvart kapittel representerer ein dag i kystlandsbyen. Spelet kan plasserast i spelnovelle eller vandresimulator-sjangeren. Den sistnemnte sjangeren er kjenneteikna av at den er narrativt rik og har få interaktive element (Skaug et al., 2020, s. 93). I desse spela er vandring i det spelbare rommet sentralt, dei er korte og dei byr ikkje på utfordrande spelmekanikk. I følgje

Upton (2015, s. 273) er desse spela enkle og meistre, og som resultat av dette kan spelaren fokusere på- og reflektere over det hen opplever. Sjølv om *Draugen* har få interaktive element, er desse framleis sentrale for oppgåva. I følgjande del gir eg eit kort handlingsreferat av kvart kapittel i spelet for å lettare kunne referere til sentrale handlingar seinare i oppgåva.

1.3.3 Handlingsreferat

Kapittel 1.

Edward og Lissie kjem til Graavik i oktober via robåt. Kystlandsbyen er tilsynelatande tom ved ankomst av dei to amerikanarane. Dei finn likevel fram til huset til vertsfamilien, som består av Anna Fretland, Johan Fretland og dottera Ruth. Edward avdekkar at Johan dreiv eit gruveselskap med brørne sine Fredrik og Arne. Sistnemnte omkom ei gruveulykke for 20 år sidan. Ulykka førte til at selskapet blei nedlagt, gruva stengte og splid mellom Johan og Fredrik. Mot slutten av kapittelet høyrer Edward romstering, og glimtar ein menneskeliknande skikkelse utanfor vertshuset. I håp om at det kan være søstera Elizabeth, følgjer han etter skikkelsen ned til kaien. Skikkelsen slepp unna i natta og Edward oppdagar at robåten er vekke.

Kapittel 2.

Kapittel to startar med at Edward og Lissie leitar etter teikn til liv i landsbyen. Edward oppdagar eit usendt brev som fortel om ei forbanning og barsedød i Graavik. Oppgåva faller derfor på protagonistane å komme til botnars i mysteriet. Vidare oppdagar dei eit togspor og ei gruvevogn som står att frå gruvedrifta. Dei oppdagar også at tauet som robåten var knytt til ved kaien er uskadd. Ved daglegvareforhandlaren finn Edward spor etter Elizabeth i form av hatten hennar takkavære ei ramn. Han finn fleire spor av søstera i form av klesplagg som han set på ein mannekeng i vertshuset. Dei finn også ut at Ruth (dottera til Anna og Johan) omkom ved å falle utanfor ei klippe. Ved nærare undersøking av klippa oppdagar også ein mann som har hengt seg sjølv i eit tre. Kva som har skjedd med dei forsvunne landsbyebuarane blir no hovudfokuset til Lissie, medan Edward ser på det som hindringar i jakta på søstera.

Kapittel 3.

Kapittelet startar på soverommet til Ruth. Gjennom funn av ei rekke teikningar lærer vi at Ruth oppdaga ein vikingskatt i den nedlagte gruva. Edward finn ei bok om draugen, og ei teikning av draugen og vikingskatten med ordet «forbandelse» på. Han finn også sjølve vikingskatten. Før dei får reflektert over kvifor ein vikingskatt er på rommet til ei lita jente,

byrjar kyrkjeklokka å ringe. Ved kyrkja oppdagar dei begravelsesprotokollen. Her finn dei namna til ei rekkje landsbybebuarar, blant anna vertsfamilien, og ei ikkje namngitt kvinne. Edward mistenker at denne kvinna er Elizabeth, og i panikktilstand grev han opp ei umerka grav. Det viser seg å ikkje være Elizabeth, og Lissie uttrykker avsky ovanfor Edward. Kapittelet kulminerer med at Lissie kaster seg sjølv utfor taket på vertshuset. Ein engel besøker Edward og fortel han at han er åleine.

Kapittel 4.

Heile kapittelet utspeler seg i vertshuset. Gjennom dialog med engelen og Lissie – som har vore ei innbilling heile spelet – får vi vete at foreldra til Edward tok liva sine. Edward vandrar rundt i vertshuset i ein manisk sinnstilstand ufokusert på kvifor han kom til Graavik til å byrje med. Han klandrar seg sjølv for at foreldra er død, og engelen i lag med Lissie presser han til bristepunktet. Han finn eit spor etter Elizabeth i form av jakka hennar, og hentar igjen fokuset på kva han er nøydt å gjere.

Kapittel 5.

Ei ramn romsterer på eit soverom som Edward ikkje har opna tidlegare. På soverommet oppdagar han den avdøde Anna Fretland. Spor frå ramna, og i form av brev leier Edward til Fredrik Fretland sin gard. I ein safe finn Edward dokument som fortel oss at etter gruva stengte gjekk det dårleg med avlingar i Graavik, og innbyggjarane meinte dei var forbanna. Edward går vidare til gruva der han oppdagar brosjen til søstera akkurat i det ramna får gruva til å kollapse. Edward slepp unna gruva i det han høyrer stemma til søstera frå vertshuset. Ved vertshuset trur Edward at mannekengen er søstera, og det blir klart at Edward førestiller seg ei verd der søstera framleis er i live. Engelen og Lissie dukkar opp igjen – no med ein vennlegare tone – og informerer oss om at Elizabeth omkom i ei drukkingsulykke for 30 år sidan, og at Edward fekk skulda frå foreldra. Årsaka til at han stadig finn spor av søstera, men aldri klarer å finne ho, er fordi han ikkje klarer å gje slepp på ho.

Kapittel 6/Dag 6.

Edward og Lissie sit seg på klippa som Ruth døydd ved. Edward blir oppfordra til å gje slepp på søstera og konkluderer med at det var overnaturlige krefter som fekk han til Graavik for å minnast landsbybebuarane slik at dei ikkje blir gløymd. Han og Lissie reflekterer over alt som har skjedd. Båten kjem tilbake på mystisk vis, og spelet avsluttar med at Edward reflekterer over den fine naturen, og han og Lissie ror ut fjorden.

1.4 Lesar eller spelar?

Eit dilemma som oppstår når ein diskuterer dataspel i det litteraturteoretiske rammeverket er om ein skal bruke *lesar* eller *spelar* om den som opplever dataspelet. Forteljinga som *Draugen* byr på fungerer som ei drivkraft i spelet. Lesaren av denne forteljinga er dermed essensiell i framgangen av spelet, likevel er det nødvendig med handlingar utover å berre lese forteljinga. Ein må altså spele spelet samtidig som ein les det. Her er det mogleg at den som speler er meir opptatt av spelmekanismane og oppnå framgang til fordel for å forstå kva som egentleg skjer i spelet. Eg tenkjer at ein spelar kan lese eit dataspel, men ikkje omvendt. For at det ikkje skal oppstå forvirring omkring dei to omgrepa vel eg å omteikne dei som speler (og les) eit dataspel for *spelar* vidare i oppgåva.

2. Teori

2.1 Dataspel

Til grunn for mi oppfatning av dataspel legg eg Eilertsen et al., (2023) sin definisjon: «dataspill er spill og andre interaktive opplevelser som spilles ved hjelp av elektronisk utstyr. Spillene er programmer som kjøres på en datamaskin, enten i form av en personlig datamaskin, en dedikert spillkonsoll eller en mobiltelefon». Noko som skil dataspel frå andre medier er unike moglegheiter for blant anna interaktivitet og historieforteljing (Skaug et al., 2020, s. 15). Som nemnt har eg ei narrativ tilnærming, og skal sjå nærare på korleis ein kan ha ei slik tilnærming til dataspel, men først ser eg nærare på interaktiviteten som skil dataspel ut frå andre medium.

Noko anna som er spesielt med dataspel er at dei kan spele på fleire modalitetar enn for eksempel bok-mediet. Ettersom dette ikkje er ein estetisk analyse, tek eg ikkje grundig for meg estetisk teori, likevel vil eg kort nemne nokre modalitetar som er relevant for problemstillinga. I *Draugen* er modalitetane gjeldande i form av verbaltekst og musikk, men også levande bilete. Levande bilete realiserer meining om romleg plassering. Dei levande bileta har moglegheit til å vise detaljar og bevegelsar som i høg grad er meiningsskapande (Maagerø & Tønnesen, 2014, s. 37).

2.1.1 Interaktivitet

«Interaktiv betyr ganske enkelt et samspill mellom noe eller noen, som for eksempel et menneske og brukergrensesnittet i en datamaskin» (Skaug et al., 2020, s. 15). Interaktivitet er i samspel med handlefriheit, innleving og historieforteljing sentralt i å skilje dataspel frå andre media og kulturuttrykk (Skaug et al., 2020, s. 15). Når spelarens input forårsakar ei endring på skjermen, kallar Ryan (2004, s. 329) dette for ei interaktiv handling. Input er spelarens manipulasjon av brukargrensesnittet gjennom bruk av for eksempel datamus, tastatur eller kontroll, som gjer det mogleg å påverke eller endre utfallet av det som skjer i dataspellet (Thorhauge, 2005, s. 208). Brukargrensesnitt er definert som grafisk, tekstleg og motorisk samhandling mellom spelaren og programvara (også kalla skjerm,). Egenfeldt-Nielsen (et al., 2013, s. 224) påstår at eit spel er nøydt å vere interaktivt, og at dette er den største styrken til dataspel. Auditive element kan forandre seg i tråd med spelarens bevegelsar og avgjersler – og spelet kan lønne eller straffe spelaren – avhengig av val og strategiar. Dette er eit eksempel på korleis dataspel er interaktive på andre måtar enn for eksempel film. Dette

har med det ergodiske litteraturomgrepet å gjere, som er eit omgrep eg vil gjere nærare greie for.

2.1.2 Kybertekst og ergodisk litteratur

For å plassere dataspel i litteraturens periferi nyttar eg kybertekstomgrepet. Espen Aarseth introduserer omgrepet i boka *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Det er brukt om tekster som involverer datamaskinelle prosessar i produksjonen av dei tekstdelane som til ei kvar tid er tilgjengeleg i ei lesing av digital litteratur. Digital litteratur er ein del av det Aarseth (1997, s. 1) kallar ergodisk litteratur. Dette er litteratur der lesaren må gjere fysisk arbeid utover det å bla om ei side i ei bok, altså må lesaren involvere seg på fysisk-mekaniske måtar i tillegg til å lese. For eksempel bruker ein gjerne datamus og tastatur som reiskap i gjennomføringa av eit dataspel. I mange dataspel må også spelaren blant anna ta avgjersler som får betydning for korleis historia utviklar seg og kva som kjem fram på skjermen.

Dataspel går dermed inn som ein underkategori i kybertekstomgrepet. I tillegg til datamaskinelle prosessar involverer kybertekst altså at lesaren må utføre handlingar utover sjølve leseprosessen. Korleis *Draugen* kan forståast som ein kybertekst kjem eg tilbake til.

Kybertekst er bygga opp av mindre element kalla tekstoner og skriptoner (Aarseth, 1997, s. 62). Tekstoner er informasjonsrekkjer i form av kode, altså tekst som gir informasjon til datamaskinen, men ikkje nødvendigvis gjer meining for det blotte auge. Skriptoner er kombinasjonen av tekstoner som avgjer kva sekvens av bilete spelaren får sjå på skjermen, dette kallar Aarseth for brukargrensesnittet (user interface). Skriptonene bestemmer kva spelaren får sjå, men skriptonene sjølv er ikkje nødvendigvis synlege. Ein lesar kybertekst på andre måtar enn ein lineær tekst. I tillegg til å tolke teksten sjølv, opnar kybertekst for fleire vegval i større grad opp for utforsking i teksten (Aarseth, 1997, s. 64). Kva val spelaren tek, er med i kalkuleringa til skriptonet og avgjer kva delar av teksten som blir tilgjengeleg. På denne måten kan dataspel forståast som ein type tekst. Når det gjelder *Draugen* skal vi sjå at spelaren kan velje mellom interaksjonsmoglegheiter og dialogval som er med i kalkuleringa av informasjonen hen får frå spelet.

2.1.3 Narratologi vs Ludologi

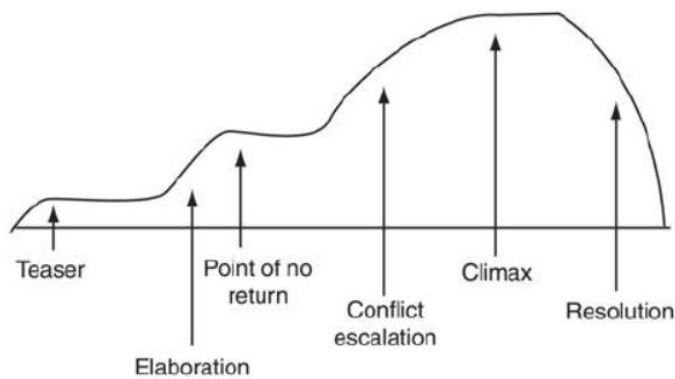
I dataspel som forskingsfelt er omgrepa narratologi og ludologi sentrale. I takt med aukande forskning på feltet har også debatten om kva retning forskinga skal ta vakse fram. Ludologi er studien av spel, handlinga i spel, spelaren og kulturen rundt spelet, medan narratologi er studien av korleis forteljingar er bygga opp (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, s. 214). Ludologi fokuserer også i større grad på forskning spelets struktur til fordel for forskning på spelets

narrativ eller estetikk. Mange dataspel innehar karakterar, hendingar, ei verd og ei forteljing som går frå ei starttilstand til ei endetilstand, desse er grunnleggjande komponentar i det narrative (Ryan, 2006, s. 182). På bakgrunn av dette vil det vere mogleg å anvende metodar frå litteraturteori i forskinga på det narrative i dataspel. På motsatt side av debatten finn vi ludologane, som i følge Ryan (2006, s. 184) tar sikte på å utvikle teoretiske tilnærmingar til den ludiske dimensjonen av dataspel med fokus på 'gameplay'. Omgrepet gameplay er eit tvetydig omgrep som viser til den heilskaplege spelopplevinga og spelets evne til å halde på spelarens oppmerksomheit (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, s. 286). Narrativet fungerer som ein «rekvisitt» i dataspel, men er viktig for opplevinga og stimulering av fantasien. Derfor nyttar mange dataspel filmsekvensar (eller levande bilete, som vi skal sjå i *Draugen*) der spelaren ikkje har moglegheit til å interagere med spelet (Ryan, 2006, s. 117).

«Så langt gjøres spillforskning ofte av forskere med andre primære kompetanseområder, som benytter tilnærminger fra egne forskingsfelt» (Guanio-Uluru, 2020, s. 82) Eksempelvis studerer etnografer spelaren, filmforskarar studerer spelet, kommunikasjonsforskarar studerer samhandlinga mellom spelarane (Egenfeldt-Nielsen 2013, s. 8). I påfølgjande del av oppgåva gjer eg greie for narrativ teori i dataspel, som er viktig for analysen av *Draugen*.

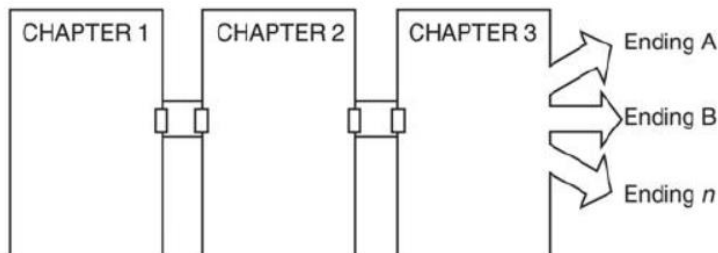
2.1.4 Narrativ struktur i dataspel

Ein lineær narrativ spenningskurve er ein modell som ein kan kjenne igjen frå tradisjonell fiksjon. Tradisjonelle narrativ er enkelt kronologisk forma med ei spenningskurve kjenneteikna av ei byrjing, eit vendepunkt, klimaks og løysing. Ein slik modell fungerer ikkje i dataspel ettersom narrativ i dataspel skil seg frå tradisjonelle narrativ. Årsaka til dette er i følge Egenfeldt-Nielsen et.al (2013, s. 205): «if we applied the same model to a video game, we could not allow the player to do anything, as any deviation or delay would ruin our carefully planned emotional curve». Vi kan sei at det er to aktørar i konstruksjonen av narrativet i dataspel: spelaren og speldesignaren. Den klassisk-lineære modellen tilbyr mindre friheit til å utforske delar av spelverda, ettersom spelarens utforsking ville øydelagt spenningskurven.



Figur 1: «A model of classical, linear fiction» (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2013, s. 205).

Speldesignarar vel derfor ein anna modell i konstruksjon av narrativ meir tilpassa interaktiv fiksjon. Modellen for interaktiv fiksjon tilbyr større handlingsfriheit til spelaren og har ingen kontinuerleg kurve. «The player has to solve puzzles (or find objects, win battles or talk to non-playing characters) within each chapter; usually there is some flexibility as to the order of the tasks, offering a small sense of freedom» (Egenfeldt-Nielsen, 2013, s. 206). Modellen har altså som mål å få spelaren til å bevege seg gjennom spelet og skape eit narrativ, samtidig som spelet er interessant:



Figur 2: «A model of interactive fiction» (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2013, s. 206)

I modellen illustrert i figur 2, er ikkje narrativet ein kontinuerleg kurve, men derimot oppdelt i kapittel der spelaren må løyse oppgåver i kvart kapittel for å avansere i spelet. Kvart kapittel fungerer kumulativt og inneheld klimaks eller løysningar til spelet. Denne strukturen er blant dei dominerande narrative strukturane i dataspel (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2013, s. 206).

Kapitla er på denne måten ei slags forteljing kvar for seg, og byggjer på kvarandre for å utgjere heile forteljinga i spelet. Jesper Juul (2005, s. 72-73) kallar dette for progresjonsspel (games of progression). Det er spel som krev at spelaren handlar i ei spesifikk rekkefølge for å kome til endinga av spelet. I nokre spel kan endinga variere basert på handlingane spelaren vel mellom tidlegare i spelet. I analysedelen undersøker eg korleis ein kan karakterisere *Draugen* som eit progresjonsspel.

2.1.5 Narrativ teori - Aarseths narrative spillmodell

Espen Aarseth presenterer i *A narrative theory of games* frå 2012 ein modell for analyse av narrativ i dataspel. Denne modellen er brukt til spelteoretiske tilnærmingar som fokuserer på interaksjon med spelverda og korleis den påverkar historieforteljinga. «Modellen tar høyde for at digitale spill har andre fortellerressurser enn dem som er utviklet i den papirbaserte litteraturen, og beskriver spillet som objekt ved å undersøke hvordan det er bygget opp rent formmessig» (Guanio-Uluru, 2020, s. 83). Modellen deler spelets narrative element inn i fire overordna dimensjoner: verda, objekt, agentar og hendingar. Aarseth (2012, s. 130) hevdar at alle spel og forteljingar er bygga opp av desse elementa, men at dei er konfigurert på ulike måtar. Elementa kan plasserast på ein «narrativ-ludisk» akse. Jo nærare eit element er plassert den ludiske polen på denne aksen, jo meir kontroll har lesaren/spelaren over handlinga i spelet. Jo nærare eit element er plassert den narrative polen, jo meir kontroll har forfattaren/spelutviklaren (Aarseth, 2012, s. 130-133).

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

Figur 3: Aarseths narrative spillmodell (Aarseth, 2012, s. 132).

Dei ulike elementa er relevante å sjå på for å finne ut korleis spelet oppbygd narrativt og ludisk, og hjelper med svare på korleis det narrative kan bidra til ei heilskapleg oppleving for spelaren som igjen kan bidra til refleksjon. Modellen tilbyr også eit vokabular som er nytting i analyse av dataspel. Derfor er det naturleg å gjere greie for dei ulike elementa og kategoriane av modellen i påfølgjande del av oppgåva. For å ha vokabularet på norsk er elementa og kategoriane i modellen oversett.

2.1.5.1 Verda

Ifølgje Aarseth (2012, s. 131) byggjer fiksjonsverda på fantasi, medan spelverda har ein objektiv eksistens, sjølv om den berre eksisterer via datamaskineri. I samanheng med modellen sin, skil altså Aarseth mellom fiksjonsverda og spillverda. Ei spelverd kan ha to typar rom: det ludiske- og det ekstra-ludiske rommet. Det ludiske rommet er rekna som «the arena of gameplay» (s. 131), medan det ekstra-ludiske er «(...) the surrounding non-playable space (...) static scenery» (s.131). Altså er det ludiske rommet den delen av spelverda spelaren kan bevege seg i, medan det ekstra-ludiske rommet er delane av spelverda som er utilgjengeleg for spelaren. Videre identifiserer han fem ludiske landskapsstrukturar som modellen består av. Desse landskapsstrukturane er: enkeltrom, lineært rom, labyrint med fleire banar, nav (eit sentralt rom spelaren beveger seg ut i frå og vender tilbake til) og opent landskap (oversett av Guanio-Uluru, 2023, s. 67). Aarseth legg i tillegg ein sjettedel landskapsstruktur heilt opp mot den narrative polen, som han kallar «utilgjengeleg». I landskapsstrukturane nærast den narrative polen, har spelaren mindre rom til å utforske, og det er dermed enklare med narrativ framgang. I forhold til *Draugen* skal vi sjå at spelet er nærare den ludiske polen, men er subjekt for det Klevjer (2008, s. 186) kallar for *rigging* og *trigging*. Dette er brukt om spel med opne ludiske rom, men som i nokon tilfelle krev at spelaren løyser ulike oppdrag for å kome seg vidare, eller for å opne nye rom som tidlegare har vore ekstra-ludiske. *Rigging* og *trigging* inngår i omgrepet *aktiv simulering* som handlar om at spelets verden har mekanismar eller samanhengar som liknar verda ein kjenner frå før (Klevjer, 2008, s. 186).

2.1.5.2 Objekt

Objekt (også forstått som gjenstandar) i dataspel kan ifølgje Aarseth (2012, s. 132) kategoriserast ut i frå kor stor makt spelaren har til å forme dei. Han deler objekt inn i: a) statiske, ikkje-interaktive objekt, b) statiske objekt som er brukbare, c) ødeleggbare objekt, d) objekt som kan endrast, e) objekt som kan produserast, og f) objekt som spelaren kan finne opp. Nokon spel kan innehalde alle kategoriane, og dei fleste inneheld meir enn ein. Desse er viktige for narrativet i spelet fordi: «a game which allows great player freedom in creating or modifying objects will at the same time not be able to afford strong narrative control» (Aarseth, 2012, s. 132). Altså vil det vere nødvendig for narrativet med begrensa kontroll over objekt i dataspel. Kristina Aga Haugom (2019, s. 56-57) foreslår ein ekstra kategori til spillmodellen kalla «statisk-interaktive objekt». Dette er objekt det er mogleg å interagere med, men som ikkje har noko funksjon utover å innehalde potensielt nytting informasjon.

2.1.5.3 Karakterar

Karakterane i dataspel kan i følgje Aarseth (2012, s. 132) kategoriserast basert på djupna og i kva grad spelaren kan forme/ kontrollere dei. Karakterane deles inn i tre kategoriar: a) djupe karakterar, b) grunne karakterar og c) bots. Djupe karakterar er individuelle med egne namn, personlegdom og spelar ei stor rolle i spelets narrativ. Grunne karakterar er karakterar med egne namn og utsjånad, men liten grad av personlegdom, og spelar ei middels stor rolle i spelets narrativ. «Bots» er omteika som robotar av Aarseth, har ikkje individuell personlegdom, og spelar ei lita rolle i spelets narrativ. Eg vil likevel påpeike at alle karakterane spelar ei rolle i narrativet, sjølv om grada varierer. «As with objects, the same game can contain a mix of these categories, and again the level malleability determines the authorial affordance of the game» (Aarseth, 2012, s. 132). På same måte som med objekt, kan altså dataspel innehalde ei blanding av desse karakter-kategoriane, og i kva grad spelaren kan forme og påverke dei får noko å seie for narrativet.

2.1.5.4 Hendingar

Det siste elementet i modellen til Aarseth er det han kallar hendingar. Han nyttar seg av omgrepa «narrative kjerner» og «narrative satellittar». Det er desse som lar oss kjenne att ein bestemt historie. Dersom vi fjernar ei narrativ kjerne frå ein historie, er det ikkje lenger den same historia (Aarseth, s. 2012, s. 131). Aarseth viser til at dersom ulven ikkje er Rødhette og bestemora – er det ikkje lenger historia om Rødhette og ulven (s. 131). Satellittar er derimot hendingar som kan erstattast eller fjernast utan at forteljinga ikkje er til å kjenne igjen. Eksempelvis kan ein kjenne igjen forteljinga om Rødhette og ulven uavhengig om Rødhette stopper i skogen for å plukke blomar eller ikkje (s. 131).

Hendingar i spel blir i spelmodellen kategorisert ut i frå kva grad kjernar og/eller satellittar er tilstades i spelet. Desse kategoriane er a) fullt plottet, b) dynamiske satellittar/spelbar historie, c) dynamiske kjernar og d) ingen kjernar (reint spel). Som eksempel på reine spel nemnar Aarseth sjakk som eit spel der narrativet ikkje har noko å seie (Aarseth, 2012, s. 131).

Analysen min er strukturert etter Aarseths narrative spelmodell. Modellen gir ikkje berre eit godt utgangspunkt for å svare på korleis draugen gjer seg gjeldande i spelets narrativ, men også for å etablere korleis spelet inviterer til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie. For å undersøkje korleis naturen kjem til uttrykk – og etablere eit omgrepsapparat relevant for dette i litteratur – vil eg i følgjande del gjere greie for økokritikk.

2.2 Økokritikk

Økokritikk er definert av Cheryll Glotfelty (1996, s. xvii) som studiet av forholdet mellom litteratur og det fysiske miljøet. Økokritikarar spør gjerne «kva rolle spelar den fysiske settinga i handlinga i denne romanen?» og «korleis påverkar metaforar om landskapet måten vi behandlar det på?» (s. xix). Spesielt relevant for denne oppgåva er det grunnleggjande premisset at menneskeleg kultur og det fysiske verda er gjensidig påverka av kvarandre. Økokritikken tek altså blant anna for seg samankoplingane mellom natur og kultur, spesielt i dei kulturelle uttrykka språk og litteratur (xix). Økokritikk er også definert av Pippa Marland som:

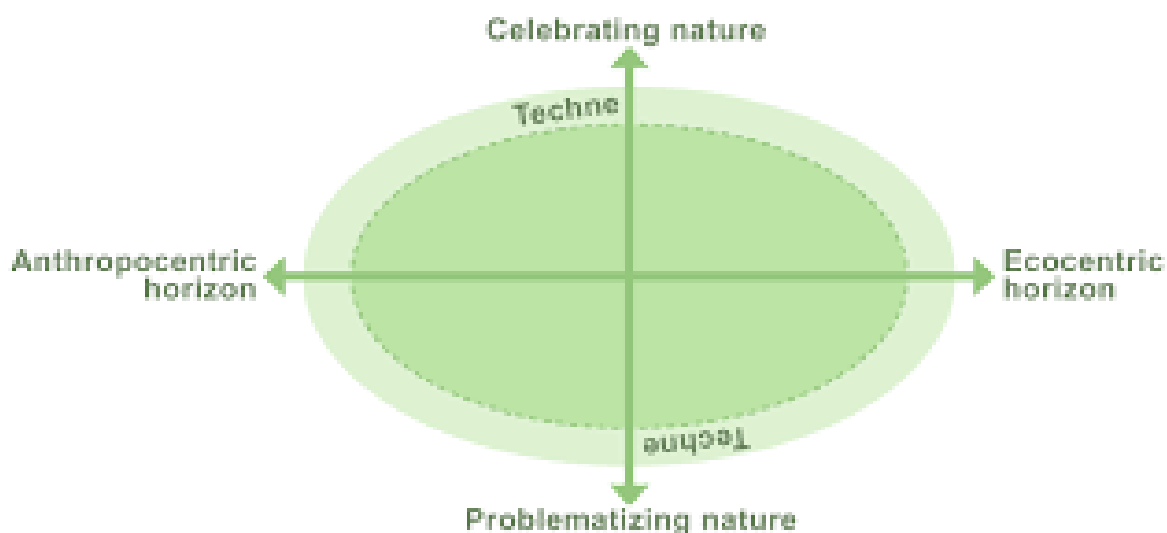
«(...) an umbrella term for a range of critical approaches that explore the representation in literature (and other cultural forms) of the relationship between the human and the non-human, largely from the perspective of anxieties around humanity's destructive impact on the biosphere» (Marland, 2013, s. 846).

Økokritikken tar altså sikte på å analysere korleis natur og økosystem er portrettert i litteraturen, og kva haldningar og handlingar mennesket gjer som påverkar den. Økokritiske analyser utforskar derfor gjerne spenninga mellom menneskets dominans over naturen og behovet for å beskytte miljøet for komande generasjonar. Som resultat av eit aukande fokus på miljøbevisstheit på 1960- og 70-talet vaks økokritikk fram som eit litteraturteoretisk felt (Marland, 2013, s. 847) og i dag kan det tenkast at økokritikk stiller like sterkt som andre forskingsfelt.

Innanfor økokritisk forskning sikta mot nordisk litteratur og relasjonen mellom menneskjer og natur finn vi forskargruppa «Nature in Children's Literature and Culture» (NaChiLitCul). Denne gruppa blei etablert ved Høgskulen på Vestlandet i 2013 etter ein identifisert mangel på økokritisk refleksjon i undervisningspraksis i nordisk og norsk litteratur (Goga et al., 2023, s. 1432, mi omsetjing). Medan det i 2013 var eit fåtal bidrag til forskning på relasjonen mellom menneskjer og natur i nordisk litteratur har fokuset på dette auka etter stiftinga av NaChiLitCul. Forskargruppa presenterte i *Ecocritical Perspectives on Children's Text and Cultures: Nordic Dialogues* (Goga et al., 2018) eit konseptuelt verktøy dei har utvikla kalla «Natur-i-kultur»-matrisa (Natkul-matrisa). Matrisa er anvendt i økokritiske analysar og fungerer som eit metodisk verktøy i analyse-kapittelet mitt. Ettersom denne oppgåva undersøker korleis *Draugen* inviterer til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie, tek eg dermed sikte på å bidra til forskinga på menneske-natur forholdet i den nordiske litteraturen.

2.2.1 Nat-Kul matrisa

Nat-Kul matrisa er eit verktøy som legg til rette for analyse, samanlikning og tverrfagleg og internasjonal diskusjon av tekster som omfattar barnelitteratur og kulturar (Goga et al., 2018, s. 12, mi omsetjing). Matrisa bidreg altså med å gjere det lettare å analysere, samanlikne og diskutere tekster på tvers av fagområde. Den er meint for å fange opp ulike posisjonar i måten naturen blir framstilt på i materialet (Birkeland, 2016, s. 3). Eg vil midlertidig påpeike at *Draugen* i større grad kan kvalifiserast som ungdomslitteratur enn barnelitteratur. Likevel vil eg påstå at matrisa kan fungere som eit diskusjonsverktøy.



Figur 4: «NatKul-matrisa» (Goga et al., 2018, s. 12).

Verktøyet er utforma som eit koordinatsystem som gjer det mogleg å diskutere kulturelle uttrykk ut i frå ein vertikal akse som strekk seg frå «celebrating nature» til «problematizing nature», og ein horisontal akse som strekk seg frå ein antroposentrisk horisont til ein økosentrisk horisont (Goga et al., 2018, s. 12). Det handlar altså om tekstens framstilling av natur er ein feirande posisjon eller om den er problematiserande, og i kva grad den er sentrert rundt menneske eller naturen. I det naturfeirande aspektet av modellen er det snakk om ein type litteratur som hyller naturen, og «barnet» i kombinasjon med naturen er eit symbol på friheit og sjølvstendigheit (Birkeland, 2016, s. 3). Det problematiserende aspektet av modellen tek omsyn til dei eskalerande miljøutfordringane og det aukande engasjementet i økokritisk barnelitteratur som viser ei kritisk og problematiserande bevisstheit til naturen (Goga et al., s. 13, mi omsetjing). Den problematiserende posisjonen kjem til uttrykk gjennom natur og klimakrisa, eller at naturen blir sett på som skremmande og farleg i møte med menneske.

Den horisontale aksen skil mellom ein antroposentrisk- og ein økosentrisk posisjon. Goga et al (2018, s. 13) forstår antroposentrisme som «menneskesentrert», der alt rundt kun er betrakta som instrumentelt verdifullt for mennesket. Eg har same oppfatning om omgrepet som Khateeb (2022, s. 57) som skriv at naturen først og fremst får verdi i antroposentrismen dersom mennesket oppfattar den som verdifull. Eit økokritisk omgrep som kan knytast til antroposentrismen er «cornucopia». Cornucopia er ein tankemåte som handlar om at «(...) the dynamism of capitalist economies will generate solutions to environmental problems as they arise, and that increases in population eventually produce the wealth needed to pay for environmental improvements» (Garrard, 2012, s. 19). På denne måten er naturen sett på som ei kjelde til uavgrensa ressursar som mennesket kan ta og ta av, og tanken om at mennesket ikkje treng å redusere forbruket sitt er sentral. I *Draugen* skal vi sjå korleis førestillingar om cornucopia bidreg til å forme haldningane i Graavik i forhold til omverda, og kva refleksjonar dette kan skape hos spelaren.

Økosentrisme understrekar derimot verdien av det samanhengande økologiske systemet som mennesket er ein del av (Goga et al., 2018, s. 13). Spørsmålet om ein tekst er antroposentrisk eller økosentrisk avhenger av om mennesket eller naturen er i fokus. Aksane i koordinatsystemet skil korleis natursynet er avhengig av korleis mennesket føreheld seg til naturen. I tillegg til den vertikale og horisontale aksen, er matrisa omringa av «techne»-dimensjonen som «poengterer at alle menneskeskapte naturfremstillingar er kulturelle bearbeidingar. Det er kulturens naturfortolkingar litteratur og andre kulturelle ytringar gir oss tilgang til, og ikke natur direkte» (Khateeb, 2022, s. 30). NaChiLit-gruppa har i tillegg til å analysere litteratur i lys av økokritikk også brukt matrisa for å analysere eit bredt spekter av natur og miljø, som for eksempel å analysere naturoppfatningane barn uttrykker under utandørs aktivitet og den kulturelle diskursen implisitt i ein moderne barne-tv serie (Goga et al., 2018, s. 13).

I analysedelen min bruker eg Natkul-matrisa som diskusjonsverktøy. Den er eit godt verktøy å diskutere opp mot forskingsspørsmålet om korleis naturen kjem til uttrykk i *Draugen*, som igjen bidreg til å svare på problemstillinga. I forhold til økokritikk vil eg presentere kort nokon økoteologiske posisjonar, som er relevant for kva refleksjonar vi kan gjere oss i møte med dataspelet.

2.2.2 Økokritikk og kristendom

Korleis folk stiller seg til økologi avhenger av korleis dei oppfattar seg sjølv i relasjon til ting rundt seg. Menneskeleg økologi er djupt betinga i trua på menneskeleg natur og skjebne – det

vil sei av religion (White, 1967, s. 1203, mi omsetjing). Mennesket i antikken trudde at kvart tre, bekk og ås hadde si eiga skytsånd. Skulle ein hogge eit tre, utvinne naturressursar eller demme ein bekk, var det viktig å berolige åndene. Då kristendommen kom, var ikkje trua på andre ånder enn Gud like i fokus og gjorde det mogleg å utnytte naturen med likegyldighet til naturlandskapselementa. Det er ein teologisk posisjon innanfor kristendommen at Gud skapte verda for mennesket å bruke (White, 1967, s. 1203). Kristendommen har med dette spelt ei sentral rolle i utviklinga av den økologiske krisa, meiner White. Her kan ein knyte parallellar mellom kristendommen og antroposentrisme og cornucopia.

I kristendommen finn vi også forvaltarmotivet. Dette er eit økoteologisk konsept som handlar om menneskets rolle som forvaltar av jorda (skaparverket) og naturressursane. Mennesket har ikkje berre rettigheter over naturen, men også ei forplikting til å utøve omsorg, respekt og berekraftig forvaltning av miljøet (Tomren, 2020, s. 318). Forvaltarmotivet oppfordrar altså til handlingar som fremmer bevaring av det økologiske, berekraftig ressursbruk og bevaring av biologisk mangfald.

2.2.3 Natur og miljø i dataspel

Naturmiljø i dataspel er det Chang (2013, s. 8) forstår som spelmiljø (in-game environments). Ho påstår at alle spel i ei viss grad har eit spelmiljø og kritiserer spel for å blant anna redusere miljøet til å berre være bakgrunnslandskap. Dette inkluderer alle element frå naturen, for eksempel atmosfæren og klimaet til landsformer (fjell, dalar, elver osv) og plante- og dyreliv som i stor grad er det som utgjør naturmiljø i denne oppgåva. Ho meiner eit miljø i det ekstraludiske rommet (jamfør Aarseths narrative spelmodell) kan vere visuelt tiltalende, men at det ikkje oppfyller potensialet ei gjennomspeling kan ha (s. 8-9). Ut i frå dette kan det ekstraludiske rommet likevel ha eit potensiale for transaksjon mellom spelet og spelaren. Eit anna feiltrinn i følgje Chang er at dataspel ikkje nyttar seg av regional spesifitet og generiske scener, noko som kan gjere spelaren desorientert og føle handlinga finn stad kor som helst (Chang, 2013, s. 9). I *Draugen* finner vi samhandling med naturmiljøet i form av både dialog og cutscenes. Desse blir objekt i analysen min. Desse er ikkje berre relevant for korleis *Draugen* inviterer til refleksjon over framstillinga av norsk natur, men det norske naturlandskapet står også sterkt i den norske kulturhistoria som spesielt uttrykt i Nasjonalromantikken nasjonsbygging og bygginga av «den norske folkeånd» på 1830-talet (Hauge, 1995, s. 266).

Lawrence Buell skildrar fire kriterer som gjer ein tekst miljøorientert (1995, s. 8-9).

Kriteriane går ut på at miljøet i teksten ikkje berre fungerer som bakgrunn, men som del av

forteljinga, interessa til menneskjer er ikkje dei einaste i teksten, menneskjer har eit ansvar ovanfor naturen og miljøet i teksten ikkje er statisk, men i forandring. Dataspel har i følgje Chang, (2013, s. 18) moglegheit til å knyte forandringar i spelmiljøet til spelarens handlingar eller mangel på handlingar. Dataspel har derfor eit godt potensiale for å bli forstått som miljøorientert, samt å invitere til refleksjon omkring miljøet. I analysedelen skal vi sjå at dei høge fjella og den djupe fjorden vi finn i det ekstra-ludiske rommet i draugen gjer at vi kan plassere dataspelet med regional spesifisitet, altså geografisk spesifisere kvar handlinga i spelet finn stad. I kva grad det er miljøorientert ser eg også nærare på i analysedelen av oppgåva.

2.3 Kultur

Kultur kan oppfattast på to ulike måtar. Den første måten å forstå kultur på er det tradisjonelle/sektororienterte kulturomgrepet. Det tradisjonelle kulturomgrepet omfattar formar for uttrykk som musikk, litteratur og kunst og kan forståast som «en sektor for kommunikasjon basert på særegne tradisjoner eller sjangre for artistisk utfoldelse (kunst)» (Schackt, 2009, s. 7). Med andre ord ser det tradisjonelle kulturomgrepet på kultur som ein egen sektor (kultursektor) i samfunnet. Eit interessant moment innanfor det tradisjonelle kulturomgrepet er at det eksisterer eit hierarkisk skilje mellom høgstatus- og lågstatussjangrar, altså kva status dei ulike sjangrane har. Kor skiljet mellom dei går er det derimot ulike meiningar om (Schackt, 2009, s. 8) Medan tradisjonelle kulturelle sjangrar som musikk og skriven litteratur har hatt lang tid på å sette eit preg på den norske kulturen, er dataspel eit relativt nytt kulturuttrykk. Kor denne nye sjangeren passar inn i det hierarkiske skiljet er interessant. Det same er statusskiljet mellom dei ulike forteljingane frå den munnlege sjangeren i Norge. Forteljingane om draugen er ikkje like kjent som for eksempel De tre bukkene Bruse eller Askeladden. Dette er det nok logiske grunnar for ettersom forteljingane om draugen på langt nær ikkje passar like godt i barnehagen og på barneskulen som for eksempel De tre bukkene Bruse.

Den andre måten å forstå kultur på er gjennom det utvida kulturomgrepet. Det utvida kulturomgrepet er førestillinga om at det følgjer ein heil kultur med kvart folk. Dette omfattar alle aspekt av menneskeleg åtferd og uttrykksformer som ikkje berre er biologisk forankra. For eksempel er «den norske kulturen» brukt om ein leve- og veremåte som er sett på som distinkt og karakteristisk for nordmenn (Schackt, 2009, s. 8). Denne forståinga av

kulturomgrepet er også kalla aspektdefinisjon av Asheim (1994, s. 118), han trekk blant anna fram kystkultur som eit aspekt av den kulturelle veremåten. Vi antar at det eksisterer typiske tankemønster, uttrykksformer og åtferdsmønster hos nordmenn. Her er kulturomgrepet utvida til å romme meir enn for eksempel kunst og litteratur, men også ei breiare rekke fenomen og uttrykksformer som påverkar og blir forma av menneskeleg åtferd, samfunn og samspel (Schackt, 2009, s. 8). På denne måten blir allereie eksisterande måtar å førestille seg menneskets plass i naturen ein del av kulturomgrepet. Slike førestillingar ligg til grunn for moderne miljøvern (Garrard, 2012, s. 2). Menneskets plass i naturen vil i det utvida kulturomgrepet i forhold til nordmenn vere gjensidig. Ser ein til nasjonalromantikken som litterær epoke var naturen ei kjelde til nasjonal stoltheit og inspirasjon. Forfattarar og kunstnarar illustrerte ofte naturscenar og landskap som symboliserte nasjonen (Hauge, 1995, s. 266). På denne måten er naturen sentral i den norske kulturen. Medan vi i stor grad assosierer naturen med noko positivt, har for eksempel kystlandsbyars nærskap til havet ført til førestillingar om ei rekkje mytiske skapningar med ulik grad av velmeinande hensikter. Naturen har altså påverka nordmenn, men eit tydeleg eksempel der nordmenn påverkar naturen er gjennom agrikulturen, som er eit anna karakteristisk trekk for nordmenn. Medan agrikultur primært refererer til dyrking av avlingar og husdyrhold på land, kan omgrepet utvidast til å romme alle former for matproduksjon og ressursutnytting inkludert fiskeing. Nordmenn har tilpassa seg dei utfordrande naturforholda som inkluderer bratte fjell, djupe fjordar og varierende klima. I tillegg har den lange kysten vært attraktiv for fiskeverksamheit både frå eit subsistensøkonomisk- og marknadsøkonomisk perspektiv.

2.3.1 Kystkultur

Omgrepet «kystkultur» dekker generelt sett tida fram mot første halvdel av 1900-talet. Skjergardar, djupe fjordar og dalføre er blant dei topografiske rammevilkåra som har bidrege til å forme den norske kystkulturen. Bratte fjellsider har gjort storfehold og landbrukverksamheit utfordrande. Medan gardsbruk var viktig for sjølvforsyning var havressursar, spesielt fisk, viktig for bytehandel og kommersielt bruk. Kysten betydde også ein lettvent transportveg av varer. «I sentrum av verdensbildet, eller i sentrum av folkloren, finner vi havet, fisken og båten. Vi møter spesialiserte hav-uyrer, som draugen (...) havhesten, marmælen, fiskekraken og sjøormen» (Batrein, 1992, s. 224). Kystkulturen blir prega av desse mytiske vesena som resultat av samhandlinga med havet. Eventyr var i følge Svein Molaug (1985, s. 49-50) til underhaldning, medan segn var til forklaring av merkelege ting sjøfolk opplevde langs kysten. «Det må ha vært en merkelig rik natur kystboen hadde

omkring seg, for den var fylt med mystikk og overnaturlige vesener og makter» (s. 49-50). Myter er spesielt utbredt langs kysten av Norge som resultat av at fjella var brukt til å navigere etter, og det var lettare å huske fjella når det var forteljingar knytt til dei. For eksempel Torghatten, Hestemannen og Lekamøya (s. 50). Det er også her at den moderne forståinga av draugen har vakse fram.

2.3.2 Draugen

Draugen har same namn som det overnaturlege vesenet som framkommer i segn og forteljingar frå langs kysten av Norge. Ei skikkeleg forståing for kven draugen er og korleis han tradisjonelt er framstilt i norsk kultur vil i stor grad hjelpe med å svare på korleis han som segnkarakter gjer seg gjeldande i spelets narrativ. Draugen er ein mytisk skikkelse frå spesielt nordnorsk kulturarv og overtru. «Ordet draug kommer frå norrønt. Det betegner den døde uansett om det er snakk om en fredelig død, eller ein død som går om igjen» (Omdal, 2010, s. 115). Originalt har skikkelsen altså lite med havet å gjere. Svale Solheim skriv at «i eldre tid vart draug brukt om attergangar reint allment, og kjent over heile landet» (1972, s. 43). Hans utgangspunkt er den gamalnorske betydninga av ordet «draugr», samanhaldt med middelalderlitteraturens bruk av omgrepet, - betydninga er todelt 1) ein død person i ei grav eller gravhaug og 2) døde som går igjen – gjengangarar. Denne siste betydninga, meiner Solheim var den rådande draugtradisjonen før brytinga mellom opplysingstida og romantikken. Eg ser på denne definisjonen som «den gamle» forståinga av draugen. Ei interessant kopling som lar oss trekkje linjer mellom denne gamle forståinga er den norrøne guden Odin. I følgje Holtsmark (1970, s. 127) blei Odin kalla «draugars herre». «Han hadde to ramnar som han hadde lært å tale. Dei flaug vide omkring og sa han alt som hende. Dette vart han mykje vis av» (s. 127). På denne måten hadde ramnar ei spesiell betydning og blei sett på som eit symbol på visdom, kunnskap og Odins nærvær i den norrøne mytologien.

Skoglund et al (1992, s. 62) foreslår «sjødraugen» som ei meir passende nemning for slik vi kjenner draugen i dag, og meiner han først dukkar opp i topografisk litteratur på slutten av 1700-talet. Draugen som fantes i førkristen tid var ein annan enn slik han er forstått i dag. Denne nyare forståinga av draugen er prega av kristendom og heidendom i større grad enn den gamle forståinga. Nokon som supplerer denne forståinga er Molaug (1985, s. 68): «Draugen er tenkt som en gjenganger, en fisker som er omkommet på sjøen. De døde som gikk igjen var farlige, og draugen var ute på vondt. Han beskrives som en fisker med skinnstakk, skinnhatt og vanlig utstyr (...) Han seilte alltid alene i en halv båt». Draugen blir altså sett på som gjengangarar etter uidentifiserte menneskje som har omkome på sjøen, helst

under fiske, og som følgeleg ikkje har blitt gravlagt i via jord på en kyrkjegard (Hauan, 1995, s. 50). Liknande skildring finn vi hos den amerikanske antropologen Robert Paine. Han skriv i *Night Village and the Coming of Men of the Word* (1994) om korleis det overnaturlige blir brukt som forklaringsmodell på mykje av det som skjer i ein kystlandsby i Nord-Norge.

Skildringa til Paine er relevant for korleis draugen kjem til uttrykk i *Draugen*:

Ein menneskeliknande figur i oljehyre, sjøstøvlar og sydvest med ein tangvase på hovudet. Omkome på sjøen. Draugen oppheld seg i utkanten av bygda, i flomålet mellom solnedgang og soloppgang. Den leiar bygdefolket til tankar om dødelegheit og om bygda som ei øy av liv med strender der det påtrengande, truande og uhyggelege kan skylje i land (Paine, 1994, s. 348, mi omsetjing).

Draugen er altså etablert som menneskeliknande og har overnaturlige evnar. At han oppheld seg i flomålet mellom solnedgang og soloppgang betyr at «opptrer» på natta. Spesielt er det i periodane med dårleg sikt og uvær med fare for kollsegling og død vi finn den overnaturlige figuren mest aktiv (Hauan, 1995, s. 58). At draugen er tanggrodd var noko som skapte overtru og ekstra skrekk: «Det var ingen som ville ha ballast av tanggrodde steiner i båten» (Molaug, 1985, s. 69). Det er dette eg legg til grunn for mi forståing av draugen som segnkarakter.

Solheim (1972, s. 44) hevdar at draug-tradisjonen stort sett høyrer heime innanfor eit område frå Trøndelag og Nordmøre i sør, og nordover til og med Finnmark. Med «draug-tradisjon» meiner Solheim førestillinga av draugen som skikkelse i segn og forteljingar. Dette hevder også Hauan (1995, s. 49) som knyt draugtradisjonen til hav, kyst og fjordstrøk. Draugen er altså etablert som eit nordleg fenomen i tillegg til eit kyst/havfenomen. Det har også vore ei allmenn tru at folk som har «kome av dage» på ein uvanleg og uhyggeleg måte, eller har noko uoppgjort med livet ikkje får fred etter døden, men går att. Spesielt dei som ikkje blir via i kristen jord (Hauan, 1995, s. 50). Her ser vi igjen ein forbindelse mellom draugen og kristendommen. Denne forbindelsen er vidare forankra hos (Blix, 1965, s. 48) i eventyret om «Dauengan på Røst» der draugen er antagonist i kamp mot kristne gravlagd på ein kyrkjegard. Draugen viser seg som eit resultat av at «kallen og kjerringa» i eventyret går bak ryggen til resten av folka på Røst for å fiske sild. Det kan virke som at grådighet, som ein av dødssyndene, er det som tilkallar draugen. I eventyret om «Sølvet i stokken» blir vi fortalt om ei skikk blant sjøfolk å leggje dei som omkom på seilas og eigendelane deira i ein trestokk og la trestokken drive i land. Den som fann trestokken skulle få eigendelane som belønning for å gravleggje den døde i kristen jord. Protagonisten i forteljinga tek derimot belønninga utan å

gravleggje den døde, og blir heimsøkt (Blix, 1965, s. 46-48). Draugen i desse forteljingane verker å ha den hensikt å skremme dei levande til å gjere det som ville være moralsk riktig i samhøve med til kryste verdiar, og hindre dei i å synde.

Draugen er altså beskrive som ein menneskeliknande figur med oljehyre, sjøstøvlar og sydvest med ein tangvase på hovudet. Han er ond og det er ikkje ønskeleg å møte på han. Kristendommen har påverka førestillinga av draugen. Han er også mest aktiv i flomålet mellom solnedgang og soloppgang (altså når det er mørkt). Reint typografisk finn vi ikkje draugen i storbyar, men på sjøen eller i bygder i nær relasjon til sjøen.

2.3.2.1 Draugen som tankereiskap

Hauan (1995, s. 53) stiller spørsmål ved om førestillingar om draugen er eit tankereiskap brukt av folk til å forklare og legitimere sin omverden, og det som skjer i den. Ho skildrar eit høgt antall dødsfall til sjøs på midten av 1800-talet grunna fiskeyrket. «Det uforutsigbare hasardiøse som dette yrket har ved seg har nok gitt grobotn for tankar om farlege krefter i omgjevnaden» (s. 54). Ho meiner altså at draugen kan vere eit forestillingselement som ein måte for folk å forklare alle dødsfall som skjedde på havet. Skoglund et al (1992, s. 33) har same oppfatning av den mytiske skapningen: «Draugen grodde fram av en hard virkelighet der det var god grobunn for drøm og fantasi – og gjerne det vi i dag kaller overtru». Dei meiner at mykje av den overtrua som oppstår, veks fram fordi folk har bruk for den. Den harde verkelegheita sjøfolk og fiskarar møtte gjorde at draugen faktisk var viktig i det daglege strevet for å overleve den «stadig ulike kampen med elementene» (s. 25). Det er gjerne vanskeleg å førestille seg korleis det var å opphalde seg i dei små kystsamfunna der folk i stort tal omkom på havet, men det er her vi finn draugen mest aktiv. Draugen fungerer på den måten som ei beretning om fiskerikulturens forhold til det uforklarlege, ukontrollerbare og uforutsigbare i den naturen dei var avhengig av og levde tett innpå (Hauan, 1995, s. 58). Dette går i tråd med Omdal (2010, s. 116) som meiner at «draugen er eit eksempel på tilkortkommenhet ved forklaringsmodellane i den opplyste verda». Ho meiner (den nye) draugen er eit resultat av ei bryting mellom realismen og det fantastiske på slutten av 1800-talet. «Det at man rundt århundresskiftet blir opptatt av å skildre karakterens indre, gjør at fantastiske elementer i litteratur fra denne epoken ofte kan forklares som projisering av psykologiske fenomener» (Omdal, 2010, s. 106). Ho tolkar draugen som ein fantastisk karakter som blir brukt til å gje nye perspektiv på mennesket og tilværelsen på 1800-talet. Den psykologiske realismens fokus på menneskets indre i tråd med romantikkens vektlegging av det overnaturlige gir med dette plass til karakterar som draugen.

2.3.2.2 Draugen som forvarslar

I mange forteljingar om draugen, varslar han om dårleg vær og/eller død. «Han tutet stygt når det var ventende uvær eller når nokon skulle omkomme på sjøen. Dei uhyggelige ropene hans hørtes på kvelden når det var mørkt» (Sørhaug, 1969, s. 453). I «sjølik og varsel» (Blix, 1965, s. 57-58) høyrer mannen romstering i naustet, og konkluderer med at det er draugen som vil varsle om noko. Dagen etter omkom 11 mann i storm. Blix har eit anna eksempel i forteljinga der kona til ein fiskar høyrer lydar utanfor. Ei veke etterpå kjem mannen heim i ei kiste, og kona får vite at han omkom for ei veke sia. Ho konkluderer med at det var draugen som romsterte utanfor og signaliserte mannens dødsfall (Blix, 1965, s. 58-59). I forteljinga «om å kappseile med draugen» står det at: «Låg årene i båten snudd att fram, så var det draugen som hadde gjort det. Og då skulle dei ikkje bry seg med å ro dagen etter» (Hauan, 1995, s. 49). I forteljinga ser protagonisten Jens på tuklinga med båten som plagsamt, og skyt draugen med ei pil. Dagen etter er det berre med hjelp av magi at han klarer å segle frå Draugen som no var ute etter han. Draugen driv altså med roping, skriking, «tuting», romstering og tukling med båtar, desse ser eg på som typiske kjenneteikn på oppførselen til draugen som eventyrmonster. Dette er vidare forankra i Molaug, 1985, s. 69): «Draugen skrek stygt og når han skrek, varslet det uvær. Det hendte folk så draugen på et nes som het Spirodden. Når han skrek, spådde han uvær». Kva hensikt draugen har med å varsle menneske om uvær og ulykker er ikkje sikkert, men folk frå forteljingane set ikkje pris på å bli besøkt av draugen. Likevel kan det tolkast som at draugen i ikkje berre handlar ut i frå ondskap, men i nokon tilfeller ut av sympati:

«(...) draugen varslar at et uvær er på gang. Enten med sitt blotte nærvær eller gjennom sine dødsrop i uartikulerte eller reint verbale former. Det het seg at draugen varslar i det samme været han selv omkom i, og at han ikke unner andre den same grusomme skjebne som han sjøl fikk (Skoglund et al., s. 66, 1992).

Det å høyre skrik til sjøs var rekna som eit fenomen mange sjøfolk opplevde. Klagande og uhyggelege skrik indikerte altså draug-aktivitet. Draugen var, som resultat av hundrevis av omkomne til sjøs kvar årt, ei bitter verkelegheit, eit varslingsssystem og ei åtvaring. Dette var fordi han representerte mennesket som låg i djupet og fekk sand i munn, tangstein til pute og tare til liksvøp (Skoglund et al., 1992, s. 25).

2.3.3 Draugen og andre mytiske karakterar i dataspel

Det er ikkje berre i myter, segn og *Draugen* åleine at draugen som karakter trer fram. Han har fått ei gjenoppblomstring i popularitet gjennom dataspel. Forståinga av både land-draug og sjø-draug er brukt som inspirasjon i mange spel i fantasy- og eventyrsjangeren. Dataspel får på denne måten ei viktig rolle som formidlar og utviklar av spesielt desse sjangrane. Dette kan belyst med for eksempel *World of Warcraft* (2004) som har nådd ut til fleire millionar spelarar. Her finn ein orker, alvar og andre mytiske skapningar som har røter i ulike kulturar. Å inkludere mytiske skapningar i spel fungerer som kulturelle referansar. Draugen kjem ofte til uttrykk i dataspel i form av ein tilbakevendende fiende og «støttande antagonist». Referert til som «draugr» eller «draugir» og framtrer som ein NPC (non-playable-character). Han er å finne i populære spel som *The Elder Scrolls* (2011), *Valheim* (2021), *The Witcher* (2011) og *God of War* (2022). Han er framstilt som eit gjenoppstått skjelett, ofte med magiske evner, og er fiendtleg mot protagonisten i spela. Sjeldan finn ein draugen som ein karakter med gode hensikter, men dette er opp for tolking, noko eg kjem tilbake til.

2.4 Danning

Danning er eit omgrep nytta om prosessen der ein person tileignar seg kunnskap, ferdigheiter, verdiar og utviklar seg personleg, sosialt og kulturelt. Danning involverer læring gjennom erfaringar, samhandling med andre og refleksjon. Spesielt i skulen er danning eit grunnleggjande prinsipp. Omgrepet er gjennomgåande integrert i overordna del av læreplanen: «Danning skjer når elevene får kunnskap om og innsikt i natur og miljø, språk og historie, samfunn og arbeidsliv, kunst og kultur, og religion og livssyn» (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 10). Danning kan skje i ulike kontekstar, blant anna i møte med litteratur – som er i fokus i denne oppgåva – og gjeld i alle aspekt av livet utover det reint akademiske:

«Et dannet menneske er et som er individuelt formet av historien, kulturen og omgivelsene, og som har bygget seg en intellektuell, kulturell og kommunikativ ballast stabil nok til at han eller hun kan delta ytrende, konstruktivt og kritisk, ikke bare i det litterære fagfeltet, men i en hvilken som helst deloffentlighet som er avhengig av skriftlige, muntlige og multimediale ytringer» (Michelsen, 2020, s. 96).

Det er altså ulike aspekt ved danning. For det første skildrar Michelsen eit individ forma av historia, kulturen og omgjevnadane, eller snarare historia og kulturen i omgjevnadane

(samfunnet) til menneskje. For det andre har dette individet bygga seg ei intellektuell, kulturell og kommunikatív ballast som kan nyttast til å delta i samfunnet. Dette betyr med andre ord at for å kunne delta ytrande, konstruktívt og kritisk i samfunnet må ein først vere individuelt danna. Kva ballast ein som spelar *Draugen* kan bygge seg, kjem eg tilbake til i diskusjonsdelen.

Danning i møte med litteratur fordrar eit skilje mellom den *teksteksterne lesaren*, og eit *tekstinternt perspektiv*. Den teksteksterne lesaren har moglegheita til å oppleve- reflektere over- og gå i dialog med litteraturen, det er på denne arenaen at danning skjer. Det tekstinterne perspektivet undersøker derimot danningspotensialet med fokus på korleis karakterane i litteraturen har ei personleg utvikling. For å svare på kva danningspotensialet i *Draugen* er, blir i størst grad belyst i møte med den teksteksterne lesaren. Likevel undergår hovudkarakteren i *Draugen* ei danningstrekk som også er interessant å undersøkje. Tanken om at danning kan skje i møte med litteratur er ein interessant litteraturdidaktisk tanke. Den litterære danningstanken er relevant for lærarar og lærarstudentar, spesielt i språkfag som norsk og engelsk, og det er ei av lærarens viktigaste oppgåver å velje ut litteratur og utforske kva element av innhaldet som kan bidra til danning (Klafki, 2000, s. 143). Dei ulike aspekta ved danning er likevel relevant på tvers av alle fagområde og fungerer i lag med- og utover skulens rammer.

2.4.1 Estetisk danning

Ein av måtane danning kan skje i møte med litteratur er gjennom estetisk danning. Dette er eit sentralt aspekt når vi snakkar om litterær oppleving. «Det vi kaller estetisk danning er det som skjer gjennom en kontinuerlig veksling mellom litteraturens innhold, leserens kunnskaper og leserens opplevinger i møte med tekst (Kallestad & Røskeland, 2020a, s. 14). Eg vil følgjande ta for meg desse tre kategoriane som estetisk danning skjer i kontinuerleg veksling mellom, og belyse denne vekslinga med Martha Nussbaums teori om den narrative forestillingsemne og Louise Rosenblatts transaksjonsteori.

Litteraturens innhald er ofte mangfaldig og kan omfatte eit breitt spekter av tema. Eksempel på innhald i dataspel er spelverda, objekt, karakterar og hendingar. Altså blir innhaldet i *Draugen* i stor grad presentert i analysen gjennom Aarseths narrative spelmodell. Innhaldet i litteratur varierer og kan oppfordre til refleksjonar rundt for eksempel kultur, samfunn, historie og menneskeleg eksistens. Det varierer også avhengig av element som tematikk, forfattarens intensjon, historisk og kulturell kontekst.

Korleis lesaren opplever litteraturen (lesarens opplevingar) er med på å påverke korleis den blir oppfatta og tolka. Dette handlar om litteraturens danningspotensial, og ein viser ofte til Martha Nussbaums teori om den narrative forestillingsemne i tråd med estetisk danning. Den narrative forestillingsemna handlar om at ein lesar har evna til å førestille seg det som skjer i litteraturen. Vi har moglegheit ut i frå det vi les til å sette oss inn i situasjonen til karakterane vi les om. Denne teorien handlar om å sympatisere og skape ei medkjensle med karakterane. Lesaren skal kunne ta desse kjenslene og utøve dei ovanfor samfunnet i den verkelege verda. Forestillingsemna vår er bygd på egne erfaringar. Det er lettare å førestille seg, og føle medkjensle med ein karakter dersom ein kan relatere til den (Nussbaum, 2016, s. 29). Forestillingemna kan også ha effekt sjølv om lesaren ikkje kan relatere til karakteren i teksten som resultat av at karakterens livssituasjon er veldig verkelegheitsfjern for lesaren (s. 34). Nussbaum skildrar vidare eit politisk potensial i litteraturen, som handlar om den same ballasta Michelsen meiner eit danna individ må ha:

Litteraturens politiske potensial er at den kan føre oss inn i et annet menneskes liv mens vi samtidig fortsetter å være oss selv: Slik avdekker den likheter, men også dyptgripende forskjeller mellom meg selv og den andres liv og tanker, og gjør dem forståelige, eller i det minste litt lettere å begripe (Nussbaum, 2016, s. 56).

Oppgåva har som hensikt å finne ut korleis dataspelet *Draugen* inviterer til refleksjonar over framstillinga av norsk natur og kulturhistorie. Den narrative forestillingsemne kan opne for akkurat slike refleksjonar gjennom innsikt i korleis det er for karakterane Edward og Lissie å opphalde seg i Graavik og oppleve dei hendingane som skjer i spelet.

Ein anna måte *Draugen* kan invitere til refleksjonar er gjennom Louise Rosenblatts transaksjonsteori. Rosenblatt meiner det skjer ein transaksjon i møtet mellom ein lesar (spelar) og tekst. Teksten som blir lest, blir tolka ut i frå det gitte tidspunktet, den sosiale samanhengen eller den kulturelle konteksten den er i. Med utgangspunkt i dette kjem vi fram til lesarposisjonen:

«It happens during a coming-together, a compenetration, of a reader and a text. The reader brings to the text his past experience and present personality. Under the magnetism of the ordered symbols of the text, he marshals his resources and crystallizes out from the stuff of memory, thought, and feeling of a new order, a new experience, which he sees as the poem (Rosenblatt, 1994, s. 12)

Transaksjon er altså i dette tilfellet eit omgrep brukt for å omtale meininga lesaren tilfører teksten og *vice versa*. Gjennom lesing dannar lesaren seg meiningar og tolkingar om teksten ut i frå lesarposisjonen sin. Lesarens erfaring startar visse kognitive prosessar som koplaster saman med den litterære teksten.

Lesarens kunnskapar og erfaringar (experience) i møte med litteratur er eit breitt spekter avhengig av fleire faktorar. Desse faktorane inkluderer utdanningsnivå, kulturell bakgrunn, personlege erfaringar og tidlegare eksponering for litteratur. Spesielt kan lesarar med brei erfaring innanfor litteratur trekke på sin kunnskap om sjangrar, tema og forfattarar for å plassere tekstar i ein større litterær kontekst og identifisere grep gjort av forfattaren. Alt dette inngår i lesarposisjonen. Rimmereide (2020, s. 135) påpeiker at «lesaren er medskapar av ein tekst, fordi lesaren bringer inn eigne erfaringar, forståingar og persepsjoner av teksten». Korleis ein tolkar *Draugen* i gjennomspeling vil derfor vere prega av lesarposisjonen til spelaren. Spelarar med varierende kjennskap til draugen frå forteljartradisjonen vil ha ulike lesarposisjonar, og av den grunn kunne tolke spelet ulikt. Spelarar vil også vere opptatt av natur- og kulturuttrykk i ulik grad, og reflektere ulikt over desse. Lesarposisjonar gir likevel moglegheit til å innta – for eksempel – ein økokritisk, psykoanalytisk eller postkolonialitisk lesarposisjon. Då fokuserer ein med utgangspunkt i posisjonen sin på element i teksten ein ikkje fokuserer på i andre posisjonar. Det er dette Rosenblatt (1995, s. 32) i lesarresponsteorien kallar *effeient lesar*. Ein slik lesar har som mål å søkje etter bestemte opplysingar eller fakta når ein lesar litteraturens innhald (s. 33).

2.4.1.1 Estetisk erfaring

Rimmereide (2020, s. 132) belyser omgrepet «estetisk erfaring». Ho forstår omgrepet som «en aktiv handling og er dialogisk i sin grunnform». I forholdet mellom kunstobjekt, for eksempel en skjønnlitterær bildebok og mottakar av kunsten, går det for seg en dialog. Kunstobjektet i masteroppgåvas samanheng er *Draugen*, medan mottakaren er den som spelar. Så i forholdet mellom *Draugen* og spelaren skjer det altså ein dialog. Denne dialogen har betydning for opplevingar og erfaringane mottakaren gjer seg i møte med ein tekst, og desse opplevingane og erfaringane kan vere estetiske (Rimmereide, 2020, s. 132). Denne estetiske erfaringa består av ein hermeneutisk fortolkingssprosess som vekslar mellom heilheit, del og tilbake til heilheit. Det er ein iterativ prosess. I skapinga av kunst er mottakaren like viktig som kunstnaren (Rimmereide, 2020, s. 132). Rimmereide overfører dette til litteraturen og påstår at lesarens tolking av ein tekst er erfaringsbasert, og betinga av både teksten og lesarens subjektive tolking (s. 133). Bjørlo & Scwebs (2020, s. 150) forstår

estetisk erfaring som «meningsskapende, sanselige og dannende prosesser i møte med kunst og kultur». Det er ei liknande forståing eg legg til grunn i denne masteroppgåva. Korleis går då *Draugen* i dialog med spelaren?

2.4.2 Danning i den gotiske og fantastiske forteljinga

I likskap med estetisk danning handlar litterær danning om litteraturens danningspotensial. Per Arne Michelsen (2020) skriv om litterær danning i den gotiske og fantastiske forteljinga. Definisjonen av gotisk litteratur som Michelsen nyttar seg av rommar blant anna at «den rasjonelle beskrivelsen av verden forstyrres av noe irrasjonelt, skremmende og uforklarlig, som ikke skal klargjøres, men som skal være til stede nettopp som en rest av fryktingytende skrekk og uro» (s. 106). Vidare rommar den at «Gotiske fortellinger er bestemt av ein negativ estetikk der uorden, mørke, avsky, terror, barbari, irrasjonalitet og overtru mikses saman og gir et dystert teikna bilde av verda» Botting (2014). Gotiske forteljingar kan lesast som eit forsøk på å utfordre og forstyrre samtida, For å utfordre tanken om en etablert orden eller rasjonalitet (Michelsen, 2020, s. 107) og eventuelt framkalle ettertanke omkring det som ofte blir sett på som sjølv sagt.

Michelsen nyttar seg vidare av Todorovs definisjon på fantastisk litteratur:

Det fantastiske fordrer at tre betingelser oppfylles. For det første må teksten tvinge leseren til å betrakte karakterenes verden som en verden av levande mennesker og til å vakle mellom en naturlig og overnaturlig forklaring på de beskrevne hendelser. For det andre kan en slik tvil også oppleves av en av bokens karakterer; slik blir leserrollen så å si betrodd til en karakter, og samtidig blir tvilen representert, den blir et av temaene for verket; hvis det snakk om en naiv lesing, identifiserer leseren seg med karakteren. Til slutt er det avgjerande at lesaren inntar ei bestemt haldning overfor teksten: Han vil avvise så vel den allegoriske som den «poetiske» fortolkningen (Todorov, 1975, s. 37-38).

Som vi skal sjå er det noko irrasjonelt, skremmende og uforklarleg som forstyrrar den naturskjønne verda i *Draugen*. Jo fleire kapittel ein spelar gjennom av *Draugen* blir det også teikna eit meir dystert bilete av Graavik enn det ein i utgangspunktet opplever i byrjinga. I forhold til dei tre vilkåra skildra av Todorov, oppfyller *Draugen* klart den første. Verda som Edward og Lissie finner seg i er etter alt å tolke som ein realistisk skildra norsk kystlandsby på 1920-talet. Forklaringa på kva som har skjedd med landsbybebruarane som karakterane i spelet synsar seg fram til varierer derimot mellom naturlege årsaker, draugen, ein forbannelse

og frostkjemper som bur i fjella. Det andre vilkåret er oppfylt gjennom Edward som forteljarinstans. I takt med spelets framgang forverrar sinnstilstanden til Edward i den grad at spelaren sjølv kan begynne å tvile på om det rundt hen i spelet er verkeleg. I ei naiv lesing av *Draugen* vil spelaren til ei viss grad kunne identifisere seg med Edward og rettferdiggjere handlingane hans, fram til vendepunktet i kapittel fire då Edward graver opp den umerka grava. Denne handlinga blir sett på som makaber og sjokkerande av Lissie, og spelaren sjølv kan føle anger over å interagere med grava. Det siste vilkåret tyder på at lesaren ikkje skal avfeie fantastiske element i forteljinga som noko dei ikkje er, eller som berre er til stades for kunsterisk effekt. Michelsen (2020, s. 108) peiker på at det spesielle med fantastisk litteratur er at det skal vere igjen ei tvil eller noko uforklarleg, som skal vekke undring, frykt, forvirring eller noko tilsvarande hos lesaren. Som vi skal sjå i analysedelen av oppgåva er tolkinga av draugen avhengig av allegorisk så vel som poetisk tolking.

3. Metode

I denne oppgåva analyserer eg eit dataspel. Speltekstar er i følgje Guanio-Uluru (2020, s. 82): «semiotisk komplekse fordi de sammenstiller virkemidler fra mange ulike fortellermedier, og man kan derfor tenke seg mange mulige analysetilnærminger». I denne masteroppgåva ser eg på dataspel som litteratur, nærare bestemt ei forteljing, og har derfor ei litterær analysetilnærming. Aarseths narrative spelmodell (2012) fungerer som ein metodologisk modell for å analysere *Draugen* som ei forteljing. I tillegg nyttar eg Natkul-matrisa for å diskutere kva haldningar ovanfor naturen som er uttrykt i spelet, som igjen bidreg til refleksjonar rundt den. For å sjå korleis draugen gjer seg gjeldande i spelets narrativ har eg valt ut hendingar frå spelet, og les desse nærare med utgangspunkt i den nye forståinga av draugen i norske segn og forteljingar. Eg diskuterer også dannelsingspotensialet i *Draugen* ut i frå Michelsen (2020, s. 96) i kva grad det kan bidra med å byggje ei intellektuell, kulturell og kommunikativ ballast stabil nok, og i lys av kategoriane: «litteraturens innhold, leserens kunnskaper og leserens opplevinger» frå Kallestad & Røskeland (2020, s. 14).

3.1 Litterær analyse av dataspel

Eg har tidlegare sett korleis dataspel kan oppfattast som litteratur, og vi kan derfor sei at vi kan gjere ein litterær analyse av dataspel. «I den litterære analysen undersøker forskeren elementer som litterære virkemidler, struktur, motvier og tema i litterære tekster og anvender fagbegreper som presiserer og utdyper» (Kallestad & Røskeland, 2020b, s. 47). Påstandar om kva ein tekst betyr, må alltid sannsynleggjerast gjennom ein analyse, eller gjennomgang av korleis verket er bygga opp. Fortolkingar må underbyggast ved å hente fram, sitere og diskutere sentrale passasjar frå teksten. (Gullestad, 2017, s. 47). Materialet blir altså undersøkt ved å hente fram slike passasjar frå spelet, for å kunne forklare og forstå det betre. Teori om forståinga av draugen frå norsk kultur, Aarseths narrative spelmodell og Natkul-matrisa gir eit omgrepsapparat som kan nyttast i analyse av korleis *Draugen* inviterer til refleksjon over framstillinga av norsk natur og kulturhistorie. I analysen min viser eg spesielt til dialog, hendingar og samhandlingsmoglegheiter i spelet. Gjennom å vise til slike eksemplar frå spelet, vil eg kunne foreta tolkingar som er grunngjevne.

Ein grundig litterær analyse impliserer nærlesing (Kallestad & Røskeland, 2020b, s. 48). Nærlesing som metode inkluderer å tolke tekstens delelement for å finne ei heilskapleg tolking av teksten. Dette gjer eg gjennom fortolking og forståing som vil sei å ta heilskapen

frå kvarandre og peike på visse delar av den, før eg bygger den opp til ein ny heilheit (Harstad, 2020, s. 31). Analysen min har altså fokus på teksten, og er derfor tekstorientert, men tolkar den også i relasjon til kontekst. Det vil sei at ein undersøker korleis teksten står i samspel med samfunn og kultur, og fungerer dermed både tekstintern, men også tekstekstern der ein undersøker forholdet mellom litteraturen og konteksten den står i (Kallestad & Røskeland, 2020b, s. 45). Analysen eg føretek er både tekstintern og tekstekstern fordi eg undersøker både forhold som framkommer i spelet, men også korleis spelet står i samspel med spesielt norsk kultur. Det er også gjennom analyse av spelet i lys av estetisk danning og danning i den gotiske og fantastiske forteljinga at eg kjem fram til danningspotensialet. Eg måler altså danningspotensialet ut i frå kva grad *Draugen* skaper ei veksling mellom litteraturens innhald, lesarens kunnskapar og lesarens opplevingar (som er kategoriane eg strukturerer refleksjonane over danningspotensialet etter) i møte med spelet og korleis dette møtet har moglegheit til å skape ei intellektuell, kulturell og kommunikativ ballast stabil nok til å kunne delta ytrande, konstruktivt og kritisk til det litterære fagfeltet og samfunnet for øvrig.

3.1.2 Hermeneutikk

Ein analyse impliserer ei fortolking. Harstad (2020, s. 32) oversett *hermeneutikk* med *fortolkingslære*. Fortolking er søken etter forståing og er noko vi gjer uavhengig om det er av tekster eller verden elles (s. 32). Gadamer meiner forståingsprosessen er ein dialog med teksten, og at spørsmål og svar i teksten skaper nye spørsmål og omtaler dette som den hermeneutiske sirkel. Sjølv om forskaren ser seg ferdig, stopper ikkje forståingsprosessen (s. 33) Den hermeneutiske sirkel (også kalla spiral) handlar om samspelet mellom heilheit og del. Enkeltelement i teksten utgjer delen, medan teksten er heilheita. Forståinga av litteratur er altså i kontinuerleg endring og kan alltid bli forstått på ein ny måte.

Teorien om narrativ spelteori, økokritikk og forståinga av draugen fungerer som eit grunnlag for å forstå og tolke spelet. Dette er avgjerande for forståingsprosessen fordi vi må komme oss inn i og forholde oss aktivt til vår eiga forskning (Harstad, 2020, s. 33).

3.2 Eiga speling og bruk av Youtube

Lesing av eit dataspel skjer ved å spele gjennom det. Eg har sjølv spelt gjennom *Draugen* to gonger, med ulikt fokus kvar gong. I første gjennomspeling var fokuset på det mekaniske, skildringa av naturmiljøet i spelet, kva estetiske element ein kan finne og kva effekt desse

hadde. Dette innebar utforsking av alt det ludisk tilgjengelege rommet i spelet. Skildringa av naturmiljøet blei samla inn i form av skjermbilete. Det var openbart at karakterane i spelet refererte mykje til natur og kultur i indre og ytre dialog. Eg noterte meg all dialog (indre og ytre) som eg meinte var relevant (sjå vedlegg 2). Eg noterte også samhandlingsmoglegheiter som spesielt satt fokus på naturen i spelet.

Til analysen har eg i tillegg nytta gjennomspelingsvideo frå YouTube, også kalla «walkthrough», frå kanalen «Lacry». Lacry (2019) er ein YouTube kanal som tilsynelatande berre legg ut gjennomspelingsvideoar der han fullfører spel utan å kommentere dei. Kanalen har 113 000 abonnentar og har lasta opp 1400 videoar (pr. 5 mars, 2024).

Gjennomspelingsvideoen av *Draugen* blei lagt ut 30. mai 2019 og varer i 2 timer, 12 minutt og 49 sekund. Årsaka til bruk av YouTube er at det er lettare å analysere hendingar nærare ettersom ein kan pause, spole fram og tilbake det innhaldet som gjer seg kjent i brukargrensesnittet, noko som ikkje er mogleg i eiga gjennomspeling. Det er også mogleg å referere til hendingar frå spelet på ein hensiktsmessig måte, slik at tolkingar i analysen kan etterprøvast. I analysekapittelet bruker eg derfor tidsgeving i parentes for å referere til YouTube-videoen til Lacry. Ei svakheit med ein slik video i forhold til ein kybertekst som *Draugen* er at det er dialogval og ikkje-ludiske (valfrie) samhandlingsmoglegheiter den som spelar ikkje nødvendigvis utforskar, og desse risikerer derfor å utebli frå analysen. Dialogar og samhandlingsmoglegheiter som kan bidra til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie kan derfor ikkje ha kome fram i gjennomspelingane. Ei anna utfordring eg møter på er i samhøve til referering. I mine eigne gjennomspelingar har teksten i brukargrensesnittet vore på norsk, medan den er engelsk i Lacry sin video. For ordens skyld vil eg derfor nytte meg av den norske teksten der eg bruker skjermbilete eg har teke sjølv, medan i referansar til YouTube-videoen nyttar eg den engelske teksten.

3.3 Oppgåvas validitet og reliabilitet

Det tek cirka tre timer å spele gjennom *Draugen*. Skal ein derimot undersøkje heile det ludiske rommet og fullføre det 100% vil det ta opp mot fem timer eller meir. Sjølv narrative har fleire lag, og heile rammeforteljinga vil vere ukjent dersom ein ikkje utforskar spelverda. Å observere spelet gjennom mi eiga speling har lagt eit bredt grunnlag for å analysere mine eigne observasjonar. Å bruke YouTube-videoen til Lacry (2019) bidreg til å utfylle analysen av spelet, og gir derfor eit større grunnlag for analysen min. Ettersom Lacry ikkje viser

ansiktet sitt eller kommenterer YouTube-videoen, har ikkje det påverka den subjektive tolkinga mi av spelet. Lacry har derimot ikkje fullført spelet 100%, det har eg ikkje gjort sjølv heller, og kan derfor ikkje slå fast at innsamlinga av materiale er fullstendig. Eigenskapar med kybertekster gjer at informasjon kan gjerast utilgjengeleg undervegs, og eg kan dermed ikkje utelukke at det er element i spelet eg kan ha gått glipp av. Likevel vil eg påstå at materialet eg har samla inn gjennom eiga speling og YouTube er tilstrekkeleg dekkande for å gje ein god analyse av spelet. Dialogane og monologane eg har transkribert er berre frå YouTube-videoen, som vil sei at det er berre dialogen og monologen som kjem fram her som er subjekt i min analyse. Dette betyr at det er potensielt meir dialog som kan vere relevant, dersom ein tek andre val enn Lacry. Som nemnt viser eg til tidsgjevingar i YouTube-videoen slik at analysen kan etterprøvast. Ein risiko med dette er at videoen kan slettes frå YouTube, som vil føre til at det ikkje blir like lett å etterprøve denne oppgåva.

Tolkinga av spelet gjer eg med grunnlag i det teoretiske rammeverket for oppgåva, og ut i frå mi eiga erfaring. Her er openbart stort sannsyn for at ein person med andre erfaringar enn meg vil kunne tolke spelet annleis, og mine tolkingar er berre éin måte tolke spelet på. Av innhaldet i spelet har eg gjort eit utval basert på i kva grad dei har relevans for å svare på problemstillinga. Dette inkluderer hendingar, dialog, monolog og andre element i spelet.

4. Analyse

I følgjande kapittel gjer eg ein analyse av dataspellet *Draugen*. Første del fokuserer på elementa som bidreg til spelets form og oppleving, meir spesifikt korleis spelet er bygd opp og fungerer. Analysen etter dette er strukturert etter kategoriane i Aarseths narrative spelmodell. Integrert i analysen av kategoriane hentar eg også fram, siterer og diskuterer moment relevant for problemstillinga. Analysen av korleis spelet kan invitere til refleksjonar, og kva desse refleksjonane er, er altså integrert i analysen av den narrative strukturen der det er hensiktsmessig.

4.1 Spelets form

For å kunne samhandle med *Draugen* 2019 sitt brukargrensesnitt på datamaskin er det nødvendig med tastatur, datamus og ein skjerm. Spelaren kan flytte Edward framover, bakover, til høgre eller til venstre med hjelp av tastane 'w', 'a', 's' og 'd'. I tillegg kan ein bevege skjermutsnittet 360° med hjelp av datamusa. Skjermutsnittet er i all hovudsak førstepersonsperspektiv. Enkelte objekt av spelverda er på avstand markert med ein kvit sirkel, som indikerer at det kan interagerast med. Dette er mogleg å gjere dersom ein beveger seg så nær sirkelen at handlingsalternativet gjer seg til kjenne i brukargrensesnittet, og ein trykkjer på høgre musetast: eksempel 'SE' (ut eit vindauga) eller 'BANK' på ei dør. I tillegg kan spelaren interagere med Lizzie og velje mellom ulike dialogval ved å trykke på dei. Nokon objekt og dialogmoglegheiter er ikkje nødvendig å interagere med for å gjere framgang i spelet, men kan likevel gje oss fleire spor eller hint til å forstå forteljinga. Det er spesielt gjennom interaksjonsmoglegheitene, dialogen og monologen at *Draugen* inviterer til refleksjon over norsk natur og kulturhistorie.



Skjermbilete 1: Kvit sirkel på dørhandtaket indikerer interaksjonsmoglegheit/handlingsalternativ. Frå *Draugen* av Red thread games, 2019.



Skjermbilete 2: Handlingsalternativet gjer seg til kjenne i brukargrensesnittet. Frå *Draugen* av Red thread games, 2019.

Tasten 'f' lar spelaren rope på Lizzie, noko som vil indikere for spelaren kvar ho oppheld seg. Dette er ein sentral mekanikk i som ofte er nødvendig å ta i bruk for å markere eller hinte om korleis ein kjem seg vidare i spelet. Ved å trykke på 'j' tasten kan spelaren opne og bla i dagboka til Edward. Dagboka fungerer som eit arkiv og leietrådene ein interagerer med i løpet av spelet hamnar her slik at ein kan sjå tilbake på dei. 'e' tasten lar oss zoome inn og forstørre skjermutsnittet, noko som er nyttig i gjennomspelinga, og for å avsløre detaljar i det

omringande naturlandskapet. Ved å holde inne 'shift' tasten vil den spelarstyrte karakteren springe. Alle desse måtane å bruke tastatur og datamus på går inn under det Aarseth (1997, s. 1) kallar for ikkje-triviell arbeidsinnsats som er nødvendig for å gjennomføre spelet, og vi kan derfor kategorisere *Draugen* som ergodisk litteratur.

4.1.2 Samhandlingamoglegheita [Tegn]

Samhandlingsmoglegheitene i spelet er sentrale for å invitere spelaren til refleksjonar.

Spesielt inviterer samhandlingsmoglegheita [Tegn] til refleksjonar over den norske naturen.

Nyttar spelaren seg av denne funksjonen vil Edward sette seg ned å teikne.



Skjermbilete 3: Samhandlingsmoglegheita [Tegn]. Frå *Draugen* av Red Thread Games 2019.

Dette utløyser filmatiske framstillingar av naturen i Graavik frå ulike kameravinklar, som kan sjåast i Lacry (2019, 29:49-30:39). Vidare i oppgåva blir YouTube-videoen til Lacry berre referert til med tidsgjeving i parantes. Det er totalt ni slike samhandlingsmoglegheiter i spelet. Alle gir ulike filmatiske framstillingar. Interaksjonane i kvar samhandlingsmoglegheit utløyser eit tredjepersonsperspektiv. Dei framstiller Edward og naturen frå vinklar vi ikkje ser elles i spelet. Lacry (2019) utforskar berre to av desse i si gjennomspeling. Sjølv har eg utforska fem, og konkluderer med at alle er interessante, men refleksjonane dei inviterer til er stort sett dei same. I nokon tilfelle av samhandlingsmoglegheita kan vi observere det ludiske rommet medan synspunktet er posisjonert i det ekstra-ludiske rommet. Dette kan opplevast som spennande ettersom vi føler det er meir rom i naturen å utforske enn det som faktisk er tilgjengeleg for spelaren. I scenane observerer Edward naturlandskapet for å teikne det i

journalen sin. Dette gir oss eit inntrykk av kva forhold protagonisten har til naturen, nemleg eit fredeleg, respektfullt og nærmast beundrande forhold. Ved å ta i bruk den narrative forestillingsemna si kan spelaren ha same oppleving. Musikken som spelar skapar også ei harmonisk stemning, og gjer samhandlinga multimodal.



Skjermbilete 4: Edward teiknar naturen rundt seg. Frå *Draugen* av Red thread games, 2019.

I skjermbilete 4 tek Edward liten plass i brukargrensesnittet. Derimot er trea i framgrunnen og fjella i bakgrunnen framståande. Dette gir følelsen av at mennesket er lite og ubetydeleg i forhold til naturens enorme skala. Mennesket fungerer meir som ein observatør eller statist i møte med naturen. Spelet tek på denne måten ein feirande posisjon ovanfor den norske naturen, og inviterer til økosentriske refleksjonar der naturen er sentral til fordel for mennesket. Dersom ein derimot snur på perspektivet, kan ein sjå på skjermbiletet som antroposentrisk. Sjølv om mennesket er lite i møte med naturen, kan ein tolke skjermbiletet som at naturen er til for mennesket å observere, sanse og oppleve. Gjennom dei rolege kamerabevegelsane, og bevegelsane til Edward, som uttrykt gjennom det levande biletet i kombinasjon med musikken som modalitet representerer Tegn-samhandlingsmoglegheita ein feirande posisjon til naturen.

Fargane som dei ulike årstidene byr på, vitnar også om eit invitasjonspotensiale i naturen. I *Draugen* kjem Edward og Lissie til Graavik i oktober. Det er gjerne på denne tida av året at trea er på sitt mest fargerike, med blader som går frå grønt til rødt, gult og oransje. Ein slik

variasjon i fargar kjenneteiknar naturlandskapet på denne tida av året. Som ein kan sjå i skjermbilete 4 er dette tilfellet i spelet. Haustfargane har ein eigen estetikk som skil seg frå vårens friske grønfargar eller sommarens lyse fargar. Dette kan lage ein varm og innbydande atmosfære og engasjere spelaren både kognitivt og estetisk. Igjen kan vi påstå at spelet inntar ein feirande posisjon til naturen. Samtidig kan fargane ha ein slags melankolsk undertone ettersom dei vitnar om at naturen forbereder seg på vinteren. Fargane markerer gjerne ein overgang frå eit frodig og livleg naturlandskap til eit meir nedtona og dvale-aktig eitt. Med snøen i fjella som ein indikasjon på vinter og kulde er hausten også ein markør for overgangen til kjøligare temperatur etter sommaren.

Dei bratte fjella oppfyller også dei typografiske rammevilkåra som har bidrege til å forme den nordnorske kystkulturen. Fjella er i det ekstra-ludiske rommet og opnar for ein transaksjon mellom spelet og spelaren, sjølv om dei er «reduert» til å være bakgrunnslandskap i spelmiljøet. *Draugen* unngår, med å integrere bratte fjell og dalar i spelmiljøet, feiltrinnet skildra av Chang, 2013, s. 9) om å ikkje nytte seg av regional spesifitet. I forhold til aktiv simulering skjer handlinga i ein norsk kystlandsby. For norske spelarar kan det vere lett å kjenne att den norske naturen i Graavik. Parateksten og dialogen tidleg i spelet forankrar kor vi er, men det er likevel ei rekkje ting å peike på for å påstå at vi er i ein norsk fjord. For eksempel er fjellandskapet med høge topper, skarpe tinder og djupe dalar eit karakteristisk trekk. Landsskapet i samansetjing med framkomsten av vegetasjonen i spelmiljøet – for eksempel bjørketrær – er ein god indikasjon på kor vi er. Eg vil argumentere for at spelmiljøet ikkje er generisk, ettersom det realistiske designet er noko spelaren gjerne hugsar.

4.2 Narrativ struktur

I følgjande del ser eg på spelets narrative struktur, og analyserer deretter spelets struktur med utgangspunkt i Aarseths narrative spelmodell. Eg fokuserer også på korleis spelet inviterer til refleksjonar rundt natur og kulturhistorie og korleis det gotiske og fantastiske kjem til uttrykk.

I *Draugen* har spelaren relativt mykje rom å utforske fritt. Det at spelaren kan avvike frå forteljinga med for eksempel å gå rundt å studere naturlandskapet gjer at spenninga i narrativet blir avbrott. Narrativet kan av den grunn ikkje konstruerast etter den tradisjonelle spenningskurva. Derimot kan vi nytte modellen for interaktiv fiksjon (sjå figur 2). *Draugen* er delt inn i fem kapittel som fungerer kumulativt. Kvart kapittel er bygd opp slik at det er

handlingar og oppgåver som må utførast av spelaren for å komme seg vidare. *Draugen* skil seg frå nokon typar vandresimulator-spel, som for eksempel Red Dead Redemption 2 (2018), gjennom at det berre er «hovudoppdraget» spelaren utfører, og hen har ikkje moglegheit til å utføre sideoppdrag. Det er ingen oppdragslogg spelaren kan sjå til, likevel blir det gjentatte gongar gjort klart gjennom dialogen i spelet kva hovudoppgåva er, nemleg å finne søstera til hovudkarakteren. Gjennom anna dialog blir det også hinta til, eller eksplisitt forklart kva handlingar vi må gjere. I nokon tilfelle skjønner spelaren sjølv kva hen må gjere. Eit eksempel på dette er når Edward får auge på hatten til søstera gjennom butikkvindauga, spelaren veit allereie at døra er låst, det er derfor naturleg å forsøkje og kome seg inn i butikken gjennom eit av vindauga. Måten oppgåveløysinga er strukturert på, altså med kapittel og oppdragsløysing gjer at spelet kan karakteriserast som eit progresjonsspel.

4.2.1 Verda

Aarseth (2012) deler spelverda inn i det ludiske og ekstra-ludiske rommet. Altså det rommet i spelet der spelaren kan bevege seg rundt, og rommet som berre er observerbart for spelaren. Landsskapsstrukturen i *Draugen* varierer mellom nav, altså eit sentralt rom spelaren beveger seg ut i frå og vender tilbake til, og lineært rom. I spelet fungerer vertshuset som det sentrale rommet som spelaren beveger seg til og frå. I det ludiske rommet kan ein altså bevege seg relativt/delvis fritt, fram til ein møter på spelets romlege avgrensingar. Desse avgrensingane eksisterer for det meste i form av sjø, gjerder, bygg og fjell (spelkarakteren blir hindra av ein usynleg vegg dersom hen forsøker å bevege seg ut i sjø eller utfor ei klippe). Det er i det ludiske rommet at spelaren gjer framgang i narrativet/spelet. Dei fleste bygg i det spelbare rommet er ekstra-ludiske i starten og krev at spelaren gjer framgang i spelets narrativ for å bli ludiske (rigging og triggering). Eksempel på dette er vertshuset, butikken og kyrkja. Spelaren beveger seg innom desse bygga i tur og orden basert på informasjon hen får frå spelet – i form av tips på skjermen, indre eller ytre dialog frå spelkarakteren, eller at spelaren trekk slutningar sjølv. Det er for eksempel ei naturleg slutning å trekkje at når ein har gjort oppdrag/undersøkt i vertshuset og butikken, er det mest sannsynleg i retning kyrkja at narrativet vil lede (fordi det ikkje er løyst oppdrag her enda). Dermed ser ein seg ferdig med butikken når det kjem til oppdragsløysing, likevel blir ikkje butikken ekstra-ludisk og er det mogleg å returnere utan at det har noko å seie for narrativet. Kartet over områda er relevant for landsskapsstrukturen, og er tilgjengeleg med ‘j’ tasten etter kvart som romma blir «låst opp».



Skjermbilete 5: Kart over oppdragslandskapet (nav) i spelets verden. Frå *Draugen* av Red thread games, 2019.

Dersom spelaren ikkje veit kor hen skal gå eller kva hen skal gjere, er tasten 'f' tilgjengeleg for å gje hint. Hinta blir då utløyst i form av ekstern dialog med Lizzie, eller intern dialog hos Edward. I forhold til landsskapsstrukturen i spelet er det som nemnt i størst grad eit nav, men endrar seg til lineær korridor i nokon tilfelle. Eksempel på dette er i kapittel 3. Narrativet krev på dette punktet i spelet at spelkarakteren går opp trappa til overetasjen i vertshuset, som tidlegare har vore ekstra-ludisk. Trappa blir her eit lineært rom, som i spelmodellen til Aarseth er plassert nærare den narrative polen. Spelaren har i dette lineære rommet berre moglegheit å bevege seg fram eller tilbake, ikkje fritt rundt.

Eit anna eksempel der landsskapsstrukturen endrar seg til lineært rom er i kapittel 2 der Edward og Lissie klatrar ved klippa der Ruth omkom. Ved å stå i det ludiske rommet å interagere med klippa får dette Edward til å klatre, utan moglegheit til å klatre ned igjen (47:37-47:56). Det einaste valet er då å følgje stien vidare opp. Dette er gjort av spelutviklaren for å få spelaren til å oppdage den hengte mannen ved enden av stien, som påverkar narrativet og opplevinga av spelet ettersom det kan skape følelsen av noko irrasjonelt, skremmande og uforklarleg.



Skjermbilete 6: Den hengte mannen. Henta frå Lacry (2019). Tidsgjeving 52:48.

4.2.2 Objekt

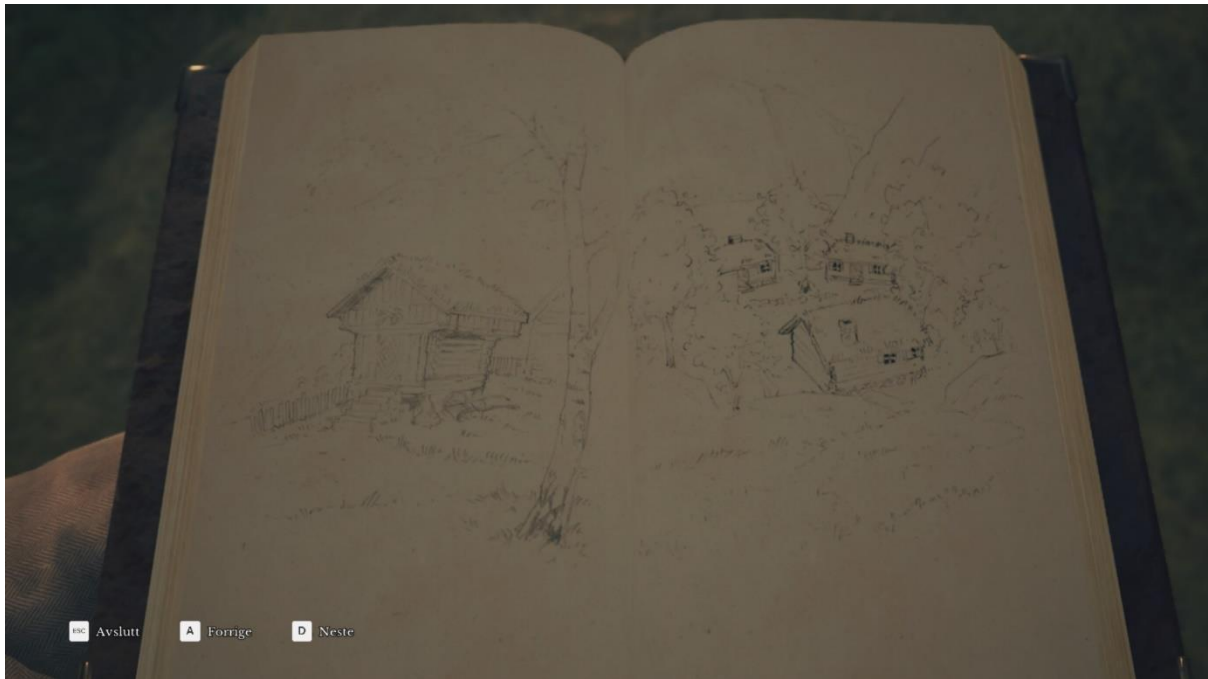
I *Draugen* er det ingen objekt spelaren fritt kan bruke, øydelegge, endre, produsere eller finne opp. Friheita spelaren har til å påverke gjenstandane i spelet utover det spelutviklaren har tenkt er difor ikkje til stades. Spelaren har derimot moglegheita til å interagere med ei rekke statiske gjenstandar, som for eksempel bøker, piano og spor etter Elizabeth. Denne dimensjonen av spelmodellen er derfor plassert nærme den narrative polen. Spelutviklaren har i dette stor narrativ kontroll over objekta spelaren kan interagere med. Det er likevel interaksjonsmoglegheiter der spelaren kan skape noko:



Skjermbilete 7: Interaksjonsmoglegheit med pianoet gjer at spelaren kan spele kjenningsmelodien 'Draugen Waltz'. Frå Draugen av Red thread games, 2019.

Eksempelvis kan spelaren skape kjenningsmelodien til *Draugen* ved å interagere med pianoet i vertshuset. Det er ikkje ludisk naudsynt å interagere med pianoet, men fungerer som ein «hidden feature» eller eit «easter-egg» som refererer til funksjonar, innhald eller element skjult i spelet av utviklaren. Utanom desse objekta med skjulte funksjonar, eksisterer det også objekt med stor narrativ betydning. I følgjande del ser eg nærare på eit slikt objekt, som er relevante i analysen av korleis spelet inviterer til refleksjonar rundt natur og kulturhistorie.

Det er også mogleg å skape teikningar. Som nemnt gjennom samhandlingsmoglegheita [Tegn] vil dei motiva Edward observerer vises i dagboka hans etterpå.

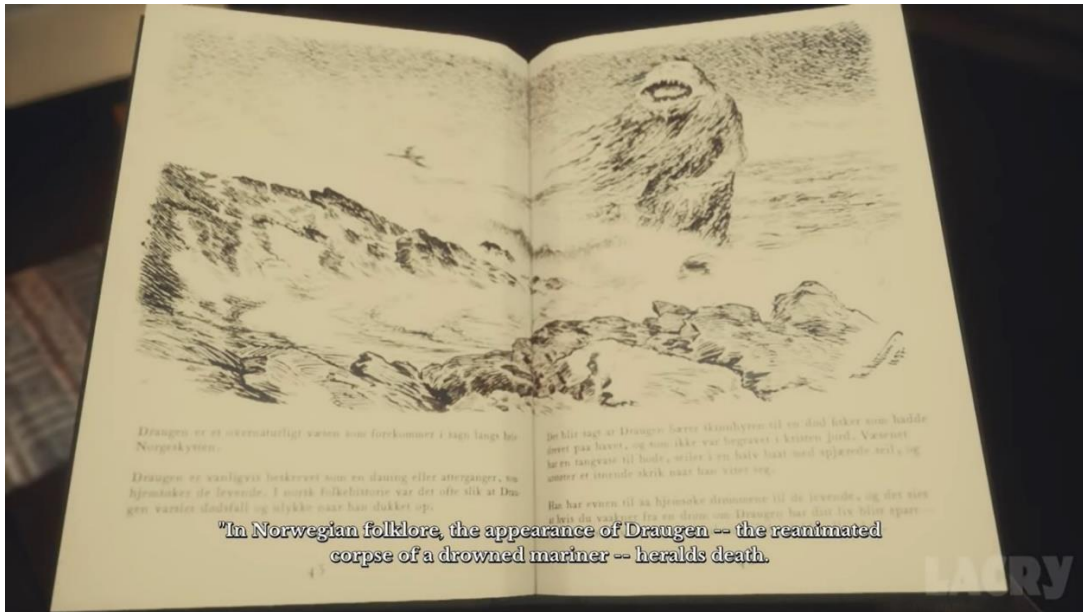


Skjermbilete 8: Motiv frå naturen illustrert i dagboka til Edward. Frå *Draugen* av Red Thread Games 2019.

Desse teikningane, på same måte som samhandlingsmoglegheita [Tegn] er ikkje ludisk naudsynt, men for kvar gong spelaren nyttar seg av den, kjem det hint om å trykkje på 'j'-tasta for å sjå på teikningane. Rekkefølga spelaren vel å interagere med [Tegn]-funksjonen avgjer også rekkefølga teikningane vises i dagboka. Kva intensjon Edward har med å teikne naturen er uklar. Likevel uttrykker faktumet at han teiknar naturen i dagboka si eit ønskje om å ivareta den. Teikningane kan fungere som ei kjelde til inspirasjon i det daglege livet i ein storby som Boston, og i forlenginga av dette vere ei måte å oppretthalde forbindelsen til naturen når ein ikkje er i nærleiken av den. Dei kan også fungere som ei påminning til Edward om at det er ønskeleg å ta vare på naturen. Gjennom denne skaparmoglegheita kan vi derfor påstå at *Draugen* inviterer til feirande refleksjonar over norsk natur.

4.2.2.1 Biletboka om draugen og vikingskatten på rommet til Ruth

Biletboka om draugen og vikingskatten er statisk-interaktive objekt spelaren kan interagere med på rommet til Ruth i vertshuset. Dette kan sjåast på som ei hending, men for ordens skyld plasserer eg det i denne delen av oppgåva. Eg har valt ut Edward sitt funn- og lesing av biletboka i tillegg til funnet av teikninga av draugen og vikingskatten 1:03:58- som subjekt for nærlesing. Ved å interagere med biletboka blir spelaren presentert eit oppslag i biletboka der hen kan sjå *Sjøtrollet* av Theodor Kittelsen (1887) i brukargrensesnittet.



Skjermbilete 9: Boka på rommet til Ruth. Henta frå Lacry (2019) Tidsgjeving 1:04:24.

Under illustrasjonen står det verbaltekst på norsk. Denne oversett Edward fortløpande til engelsk etterfulgt av ein kommentar frå Lissie:

Edward: «In norwegian folklore, the appearance of Draugen – the reanimated corpse of a drowned mariner – heralds death. Draugen haunts the black seas in a shattered boat. The beast has a man’s body and wears a sou’wester-- --but instead of a head, there is a tangled seaweed, and the revenant’s chilling cry freezes mortal blood to ice. Draugen has the power to enter the dreams of the living. If you awake from such a dream, you have been spared, though someone close to you—»

Lissie: «Do you think Draugen took our boat? Maybe he’s out there, on the fjord, waiting for nightfall so he can return to shore and—»

Edward: «No»

(1:03:58-1:05:28)

Denne hendinga er ei triviell hending, som spelaren ikkje er nøydd å utføre. Dersom spelaren derimot vel å utføre hendinga får hen ei djupare forståing av rammeforteljinga i spelet. Spelaren får ei skildring av draugen som overnaturlig vesen i norsk forteljartradisjon. Denne skildringa er viktig for vidare fortolking av spelet. Som vi ser stemmer skildringa overeins med skildringa til Paine som forstod draugen som ein menneskeliknande figur med sydvest og tangvase på hovudet. I tillegg er Molaugs forståing at han tek seg fram i halv båt presentert.

I tillegg til biletboka finn spelaren også ei teikning som Ruth har laga av Draugen og vikingskatten med verbalteksten «forbandelsen» (1:05:59). Dette er ei handling som er ludisk nødvendig for å fortsette med narrativet i spelet og draugen. Det at Ruth har oppslaget av draugen og teikninga på rommet sitt, kombinert med Lissie sin merknad om at draugen kanskje venter ute på fjorden, legg til eit lag med mystikk til atmosfæren i spelet og er narrativt meningsfulle hendingar.



Skjermbilete 10: Teikninga som Ruth har laga av Draugen og vikingskatten. Henta frå Lacry (2019. Tidsgjeving 1:06:03.

På same måte som draugen kan ha vore eit tankereiskap, som påpeikt i teorikapittelet, for å legitimere omverda på 1800-talet kan Ruth ha brukt han som eit tankereiskap for å legitimere si omverd i Graavik. Lissie gjer det same sjølv om det er med ein humoristisk tone. Realiteten av Ruth si omverd var at gruvedrifta som berika kystlandsbyen stengte ned for 20 år sidan. Etter dette led kystlandsbyen av dårlege avlingar og livdyrdød. Landsbybebuarane skulda på gruvedrifta, og meinte det kvilte ei forbanning på dei. Dette førte til ulykke, misnøye og anklagingar. Skal vi tru Paine (1994, s. 348) så leder draugen bygdefolket til tankar om dødelegheit og om bygda som ei øy av liv med strender der det inntrengande, truande og uhyggelege kan skylje i land. Med utgangspunkt i denne informasjonen om draugen, og biletboka på rommet hennar, kan vi dedusere at Ruth skulda på draugen for å stå bak forbanninga over Graavik. Lissie, som har opplevd at båten på mystisk vis forsvinn i natta, og no er i ein kystlandsby der innbyggjarane tilsynelatande har blitt gale og døydd, ser også på

draugen som ei mogleg forklaring på situasjonen ho står i. Det er mogleg å sjå på det som at draugen enten forårsakar all galskapen, eller er eit reiskap for å forstå den. Spelaren får ved å interagere med dette objektet direkte formilda den moderne oppfatninga av draugen. At han framkommer gjennom biletboka og teikninga som objekt som er nyttige og påkrevd for handlinga, betyr at dei fungerer som eksempel på korleis draugen som segnkarakter gjer seg gjeldande i spelets narrativ.

4.2.3 Karakterar

I *Draugen* er dei mest sentrale karakterane Edward og Lissie. Desse kan vi kategorisere som djupe karakterar. Tar vi Edward som eksempel, er han karakteren heile narrativet er bygga rundt, og som spelar størst rolle i det. Han har i tillegg eige namn og personlegdom. Spelaren har også i ei viss grad moglegheit til å forme Edward. Han startar som ein vitenskapsmann og realist, men nokon av dialogvala lar spelaren gjere Edward til ein som trur overnaturlige orsakar står bak hendingane som utspeler seg. Lissie kan også karakteriserast som ein djup karakter fordi ho har eige namn og spelar ei stor rolle i narrativet. Anna Fretland som vi møter mot slutten av spelet, er ein grunn karakter ettersom ho i liten grad spelar ei rolle i narrativet utover rammeforteljinga. Den hengte mannen og dama i den ukjente grava kan omteiknast enten som grunne karakterar eller bots. Dette fordi dei ikkje har eigne namn, lita rolle i narrativet, men dei har individuelle utsjånadar.

Dialogen og dialogvala mellom karakterane er eit element i spelet som inviterer til refleksjonar rundt norsk natur og kulturforståing. Dette kjem til uttrykk i dialogvalet på (24:55). Her kan spelaren velje dialogen «[Cold]: The sun is out but he feels the chill to his bones. Winter approaches». Denne dialogen gir spelaren innsikt i det som er sansbart med karakteranes opphald i Graavik. Denne endringa i været gir ein følelse av forventning til den komande vinteren.

Eit anna dialogval som inviterer til refleksjon over natur finn vi på (24:48). I denne scena har Lissie klatra opp i eit tre for å sjå etter liv i kystlandsbyen. Ho seier: «Such a beautiful day. You could bottle this air and sell it in Boston, it's frankly medicinal». Uttrykket «ein kan flaske denne lufta og selje den i Boston» (min oversettelse) tyder på ei kontrast mellom den friske lufta i Norge og ein etterspurnad etter betre luftkvalitet i Boston. Dette kan vere ein biletleig måte å understreke helsefordelane med rein luft, og korleis den kan vere verdsett i områder med dårlegare luftkvalitet. Fleire faktorar kan vere årsak til forskjell i luftkvalitet. Graavik, som er realistisk skildra frå 1920-talet, har nok hatt mindre luftforureining og industrialisering samanlikna med eit urbant område som Boston. Boston på 1920-talet var

nok tettare bebygd enn Graavik. Som storby kan Boston også ha opplevd meir utslepp frå industrielle prosessar samanlikna med Graavik som berre har ei gruve. Ein spelar vil ikkje kunne kjenne luftkvaliteten som spelkarakterane opplever. Likevel inviterer denne samanlikninga av lufta i Boston til refleksjon rundt ei negativ effekt av tettbygging og industrialisering. Denne dialogen kan vi plassere nære den økosentriske horisonten fordi vi får skildra ei negativ påverking på naturmiljøet forårsaka av industrialisering, altså menneskets inngrep i naturen.

I dialogvalet på (33:57) undersøker Edward tauet båten var knytt i før den forsvann. Her kan spelaren velje [Current]: The fjord, Edward knows, can be treacherous, Currents steal lives. Why not boats? Den sterke straumen indikerer altså eit faremoment i fjorden. Skjønnheten og idyllen i den norske naturen kan gje ein trygg følelse. Likevel er det krefter i sving som kan ta liv. Dette har parallellar til tanken om korleis menneska på 1800-talet forstod omverda si, som kan ha vore grobotn for framstillinga om draugen. Det kan tenkast at naturen var sett på som så fin, at den einaste rettferdigginginga av fara og dødsfall til sjøs var at overnaturlige krefter – altså draugen – stod bak. Her uttrykker spelet ein problematiserande posisjon ovanfor naturen.

Kort tid etter dette finn vi dialog der spelet inviterer til tankar om cornucopia:

Lissie: How about we don't go back to Hanover and stay here instead.

Edward: And how would I survive?

Lissie: Hunt. Harvest. Forage. People have survived here for centuries, why can't we?

Edward: I wouldn't even know where to begin.

Lissie: I could learn I'd start with the goats. Goats can be eaten. And milked. Probably not in that order.

(35:38-36:02).

Ved å antyde at dei kan overleve ved å jakte, hauste og sanke mat og peike på at mennesket har overlevd der i århundrer, resonnerer Lissies syn på ressursane i naturen med tanken om cornucopia. Ideen om at naturen har ei overflod av ressursar stor nok til å oppretthalde livet understrekar den antroposentriske cornucopiske tankemåten.

Ein dialog som er interessant å sjå på i forhold til natur og kristendom kjem når Edward les på eit skilt ved kyrkja:

Edward: God is not here -

Lissie: Well, of course he isn't. You won't find God in a church. God is the wind in the trees, the grass between your toes, the brook that runs through—

Edward: That's nature, not «god».

(1:11:59-1:12:14)

Dialogen opnar for ei rekke refleksjonar rundt forholdet mellom Gud og naturen, samt ulike oppfatningar av guddommelegheit. Lissie verker å ha ei meir naturbasert forståing av gudommelegheit, der Gud ikkje nødvendigvis er avgrensa til kyrkjias fire vegger, men heller er til stades i naturmiljøet rundt oss. Lissie skapar i denne dialogen refleksjonar over forvaltarmotivet. Naturen blir sett på i lys eit panteistisk trussyn der Gud blir identifisert som naturen sjølv. Eit panteistisk syn kan fremme ein auka følelse av ansvar og respekt for naturen, ettersom den blir sett på som heilag og guddommeleg. Dette kan igjen føre til ei meir berekraftig tilnærming til miljøvern og bevaring av naturressursar. Det guddommelege nærværet opnar også for ei mystisk og åndeleg oppfatning av naturen. Dette kan igjen føre til undring, ærefrykt og takknemlegheit ovanfor naturen. Dette kan også påverke oppfatninga vi har av nærværet til draugen i spelet. Er han ein del av det panteistiske, eller er det uheilage krefter som driv det overnaturlige vesenet? Dette opnar for refleksjonar rundt kampen mellom det gode og onde i naturen. Ideen om at Gud er til stades i vinden, graset og bekken som renner gjennom naturen, utfordrar også tradisjonelle førestillingar om at Gud er fjern og utilgjengeleg. Dialogen inviterer dermed til ei meir intim forståing av guddommeleg nærvære.

Dialogen forsterkar også Edward si vitskaplege oppfatning av livet. Ved å hevde at Lissie beskriver naturen, ikkje Gud, kan dialogen peike på ei utfordring av religiøs autoritet til fordel for institusjonell lære. Dialogen kan på denne måten oppmuntre til refleksjonar som rører ved dei ontologiske oppfatningane våre om korleis verda blei skapt og kva verdi vi legg i naturen rundt oss.

Spelet inviterer også til sanseintrykk gjennom å bruke musikk i kombinasjon med monolog frå Edward: «The wind and the ocean are like music. (Inhales deeply) The air really is invigorating» (2:06:56-2:07:15). Vi høyrer roleg pianomusikk, samt sjøen og vinden på avstand. Ved å samanlikne vinden og havet med musikk, kan dette indikere ein feirande posisjon av naturen. Edward uttrykker ein følelse av undring og beundring for naturens lyder og bevegelsar. Ved å inhalere djupt og uttrykke at lufta er oppfriskande, kan dette indikere ei oppleving av øyeblikkeleg nærvær og forankring i augneblikket. Det tyder også på at Edward opplev ein slags fornyelse og energi som kjem frå å vere i naturen, og følelsen av at naturen

har ei helbredande og oppkvikkande effekt på kroppen. Med tanke på at dette er i slutten av spelet, får vi inntrykket av at vi har oppnådd noko og det verkar som at løna Edward får etter hendingane i spelet, er moglegheita til å verkeleg sette pris på omgjevnadane. Vi kan sei at dette er ei emosjonell ballast Edward har tileigna seg. Utalen hans kan også indikere ei forbinding med naturen og ein følelse av å vere ein del av den. Samla sett kan setninga reflektere ei djup forbindelse med naturen, ei oppleving av skjønnheit og harmoni, og ein følelse av fornying og vitalitet som kjem frå å vere til stades i øyeblikket og å vere i kontakt med dei naturlege elementa.

Ein anna karakter eg har lyst å trekkje fram er ramnen vi ser og høyrer for første gang på (18:10). Dette er ramnen som indikerer kor spelaren skal gå og fungerer som vegvisar. Ved fleire anledningar blir narrativet i spelet påverka av denne ramnen. Ramnen kan karakteriserast som ein «Bot» ettersom den ikkje har ei individuell personlegdom, og spelar ei lita rolle i narrativet. Likevel fungerer den som ein vegvisar for spelaren, som for eksempel i denne hendinga der lyden av ramnen skapar ein kvit sirkel som indikerer ei samhandlingsmoglegheit lenger framme i det ludiske rommet (18:10). Vi ser ramnen igjen i kapittel 2. Etter ei rekkje samhandlingsmoglegheiter utanfor butikken blir ramnen aktivert som indikator på kor spelaren må gå for å interagere med spelet for at narrativet skal fortsette framover (37:08). I byrjinga av kapittel 5 (1:36:49) vaknar Edward av lydar som kjem frå eit soverom i vertshuset, som tidelgare har vore ekstra-ludisk, men fordi lydar no kjem frå rommet, blir moglegheita til å bryte inn døra tilgjengeleg. Det viser seg at det er ramnen som står for lydane, og flyr ut det opne vindauga når Edward kjem seg inn i rommet. Vi møter ramnen igjen i det den forårsakar at gruva kollapsar ytterlegare i det Edward er i ferd med å avdekke hemmelegheitene i den (1:52:40). Kollapsen fører til at Edward må flykte gruva. Dette kan, med kjennskap til Odin sine to kråker, indikere eit nærvær av den norrøne guden, og refleksjonar om at det er han som står for draug-aktiviteten. Dette forutset derimot at vi har kjennskap til den gamle måten å forstå draugen på.

4.2.4 Hendingar

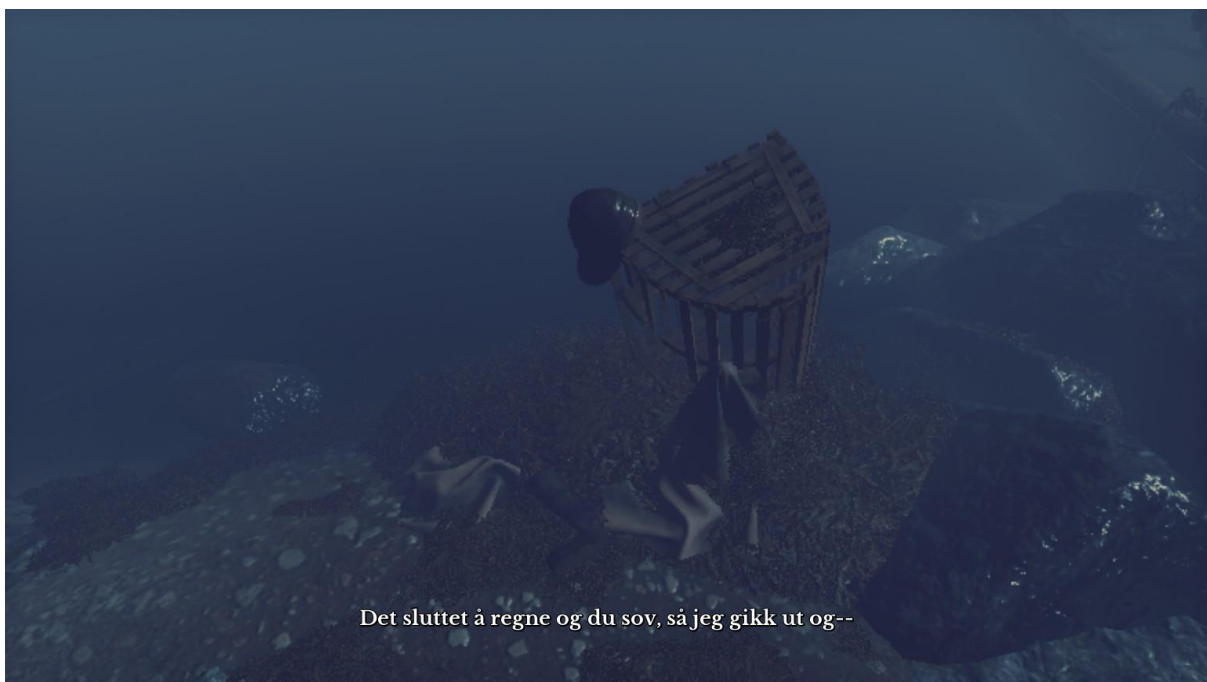
Vi finn ei rekkje hendingar i spelet av ulik relevans for spelets narrativ, men mange er likevel relevant for korleis spelet inviterer til refleksjon over framstillinga av natur og kulturhistorie. Eg kjem i første del med eksempel på kjernehendingsar relevant for spelets narrativ. Eg undersøker deretter hendinga der båten til Edward og Lissie forsvinn, med utgangspunkt i førestillinga om draugen som forvarslar.

Eksempel på ei kjernehendning relevant for spelets narrativ finn vi på (3:41-4:44). Her blir spelaren låst i ein scene utan kontroll over Edward. Han les eit brev han har fått frå Anna Fretland. Brevet er synleg og leseleg for spelaren i skjermutsnittet. Spelutviklaren «tvinger» med dette spelaren til å høyre gjennom lesinga av brevet og skapar ei viss forventning til kva som skal møte oss i spelverda. Utan denne hendinga er mykje av rammeforteljinga vekke, og spelaren har ikkje dei same forventningane til kva hen kjem til å finne i Graavik. Det er desse forventningane som skapar ein mystisk atmosfære i spelet då det viser seg at det vi blir presentert med innleiingsvis fell i grus. Eit anna eksempel på ei narrativ kjerne finn vi i kapittel tre. Her graver Edward opp grava han mistenker at søstera Betty ligger i (1:22:50-1:27:10). Denne sentrale hendinga markerer starten på klimakset i kapittelet, og fungerer som eit irreversibelt kontrollpunkt i spelet. Forholdet mellom spelkarakteren Edward og Lissie endrar seg. Det same gjer måten spelaren opplever karakteren hen sjølv spelar som. Moglegheita til å bruke 'f' tasta til å kalle på Lissie forsvinn resten av spelet. Framstillinga av Lissie har betydning ved at ho blir framstilt som «god», og i kulmineringa av kapittelet har spelaren oppretta ei slags avsky for Edward. Narrativet ville ikkje vere til å kjenne att dersom denne hendinga var fjerna frå spelet. Etersom forteljinga i *Draugen* er samansett av fleire kjernar og satellittar kan spelet kategoriserast som eit lineært spel med dynamiske satellittar ut i frå Aarseths narrative spelmodell. Dette er fordi spelet har eit tydeleg narrativ, men det tilbyr også ei viss ludisk kontroll til spelaren. Etersom rammeforteljinga blir tilføya med satellittar og ludiske element, bidreg også dette til forståinga av spelets kjerneforteljing.

Båten som forsvinn med utgangspunkt i draugen som forvarslar

I denne delen av analysen tek eg for meg ei kjernehendning som er sentral for korleis draugen gjer seg gjeldande i spelets narrativ. Det å sjå på den moderne forståinga av draugen knytt opp mot hendingar i spelet gir oss moglegheit til å sjå samanhengen mellom den mystiske skikkelsen, spelets narrativ og draugens innverknad på spelaropplevinga. Hendinga eg no skal analysere krev kjennskap til den moderne måten å forstå draugen på. Som vist i teoridelen om draugen varslar han i mange forteljingar om uvær, ulykker og død. Måten det framkommer at det overnaturlige vesenet varslar på er enten ved å rope, romstere eller å tukle med båtar. I tillegg til at vi i følgje Hauan (1995, s. 58) finn den overnaturlige figuren mest aktiv i periodane med dårleg sikt og uvær. Draugen er også forankra i kystområdet. Med utgangspunkt i dette vel eg å sjå nærare på hendinga der båten til Edward og Lissie på mystisk vis forsvinn (17:02-21:30).

Hendinga startar på natta med ein menneskeliknande skikkelse som romsterer utanfor vertshuset. Edward følger etter romsteringa gjennom tåkelagt mørke ned til kaien, der han oppdagar ein forlatt sydvest og ei regnjakke på ei gammal krabbeteine omringa av tangvase. Like etter dette dukkar Lissie opp og merkar at båten, som skulle ha ligge der, er vekke. Verken Edward eller Lissie kan forklare kvifor båten er forsvunne, då det viser seg at tauet båten var knytt i, er uskadd. Her kan vi trekke fleire parallellar til draugen. Spelkarakteren forfølgjer altså ein romsterande menneskeliknande skikkelse gjennom ei tåkelagt natt, oppdagar ein sydvest, regnjakke og tangvase som skapar parallellar til Paine (1994) si draugskildring, i tillegg til at båten deira er tukla med.



Skjermbilete 11: Krabbeteina med sydvest omringa av tangvase. Frå Draugen av Red thread games, 2019.

Dersom vi har kjennskap til skildringa av draugen og rolla han spelar som forvarslar i norske segn og forteljingar, kan vi tolke det som at draugen står bak det som utspeler seg i denne handlinga. Det verkar som at draugen har lyst å lede Edward ned til kaien for å vise at båten er vekke, i staden for å la han finne det ut dagen etterpå. Det er då naturleg å spørje kva det er han prøver å varsle om. Det er ikkje uvær i nokon av dei påfølgjande kapitla, så det er ikkje dette draugen varslar om. Det kan vere ei varsling om Edwards sinnelag som stadig forverrast, eller konsekvensane av fikseringa på å finne søstera i staden for å ta omsyn til Lissie. Desse forkunnskapane om draugen vil gjere gjennomspelinga annleis ettersom ein utan tidlegare kjennskap til draugen ikkje vil oppfatte han som ein del av atmosfæren i spelet. Uavhengig om ein tolkar denne hendinga som at draugen er ute på ferde, blir framleis

atmosfæren meir uhyggeleg og skummel. Det er noko uforklarleg, skremmande og urovekkande med ein ukjent karakter som romsterer og følger med på deg i mørket. Det er dermed noko irrasjonelt som forstyrrar opphaldet til Edward og Lissie i Graavik. Dette er konstant til stades gjennom spelet, og kven karakteren i natta var eller kva som faktisk skjedde med båten blir aldri forklart. Hendinga bidreg derfor også til at vi kan sjå på *Draugen* som ei gotisk forteljing.

I kapittel 6 kjem båten tilbake, tilsynelatande av seg sjølv. Lissie kjem då med kommentaren «Draugen got tired of sailing around in it and brought it back to us» (2:04:51). Noko som er med på å forankre draugen i spelets narrativ, og er eit eksempel på korleis han kjem til uttrykk gjennom dialogen i spelet. Det er også igjen eit eksempel på korleis draugen blir brukt som forklaringsmodell på noko uforklarleg.

Eit utval hendingar og dialogval som bidreg til refleksjonar over naturen

Draugen kan invitere til problematiserande refleksjonar rundt fare i naturen. Naturen kan opplevast som farleg på grunn av dei ukontrollerbare og uføreseielege elementa i den. Mennesket er på mange måtar underlagt naturkreftene, noko som kan forsterke følelsen av sårbarheit og hjelpeløyse i møte med naturen. Dette kjem til uttrykk fleire stadar i spelet. Allereie i opningsscena der Edward og Lissie ror ute på fjorden nyttar spelskaparane seg av den narrative makta si til å utløyse lydar av lyn og torebrak (2:30-2:45). Dette skapar ei følelse av at det hastar å kome seg i land. Spelkaraterane (som er menneske) blir på denne måten framstilt som små, sårbare og hjelpelause, spesielt ettersom dei er i ein robåt langt i frå trygg dekning. Dei er ansikt til ansikt med ei naturkraft dei ikkje har kontroll over, dette kan føre til ein forsterka følelse av ærefrykt, audmjukskap og respekt for naturen. Såleis kan vi sjå ei problematiserande naturforståing frå ein økosentrist horisont ettersom menneska ikkje har mykje å stille med i møte med naturen. Ved ankomst i Graavik merker Edward at bakken er gjørmete, og at Lissie må vere forsiktig slik at ho ikkje sklir (3:36). Dette er noko Edward sjølv gjer seinare i spelet når han følger etter den mystiske skikkelsen (19:09-19:30). Spelaren mister i dette tilfellet kontroll over spelkarakteren, på same måte som eit menneske i verkelegheita ville mista kontroll over bevegelsane sine. Denne mangelen på kontroll kan skape frustrasjon og auka følelsen av fare. Ved dialogvalet [Cold] eller [Fall]: «She's always climb big trees, rocks and buildings, and it never fails to worry him» (24:55). Dersom spelaren vel [Fall] seier Edward: «We're far from any doctor, I don't want you to hurt yourself». Her kjem synet Edward har på mennesket sitt forhold til natur til uttrykk. Han har bekymra haldningar ovanfor ulykkene som kan skje med han sjølv og Lissie. Dette er eksempel på ei

problematiserende naturframstilling, men frå eit antroposentrisk perspektiv. I dialogvalet på (33:57) undersøkkjer Edward tauet båten var knytt i før den forsvann. Her kan spelaren velje [Current]: The fjord, Edward knows, can be treacherous, Currents steal lives. Why not boats? Den sterke straumen indikerer eit faremoment i fjorden. Skjønnheten og idyllen i den norske naturen kan gje ein trygg følelse. Likevel er det krefter i sving som kan ta liv. Dette har parallellar til tanken om korleis menneska på 1800-talet forstod omverda si. Det kan tenkast at naturen var sett på som så fin, at den einaste rettferdigginginga av faren og dødsfall til sjøs var at overnaturlege krefter (altså draugen) stod bak.

Vi blir introdusert for gruvedrifta i Graavik gjennom avisutskrifter Edward finn i vertshuset (13:00). Gjennom avisutskrifter avdekkjer Edward at Graavik blei ramma av ei gruveulykke i 1902. Mina kollapsa og tok livet av tre arbeidarar, inkludert Arne Fretland. Dette førte til at gruva blei stengt. I tillegg kollapsar gruva på nytt når Edward er i den (1:52:51-1:53:26). Dette kan medføre refleksjonar rundt risikoen for farlege arbeidsforhold og alvorlege ulykker industrialisering og utvinning av mineral og metall kan føre med seg. Her kjem også tanken om cornucopia til syne. Gruvedrifta er sett på som ein ressurs for landsbyen. Gruvearbeidarane tek derimot utvinninga av jernmalm så langt at menneskeliv har gått tapt. Gruva blir med dette oppfatta som eit farleg og risikofyllt rom for spelkarakteren å opphalde seg i. Vidare bidreg funnet av vikingskatten på rommet til Ruth (1:06:33) til fleire refleksjonar rundt gruvedrifta. Ruth fann vikingskatten i gruva, og trudde den hørte til draugen som stod bak forbanningen over kystlandsbyen. Dette synleggjer førestillinga om trua på at det er mogleg å ta for mykje av naturen.

5. Danningspotensialet i *Draugen*

Danning, som nemnt i teorikapittelet, er brukt om prosessen der ein person tileignar seg kunnskap, ferdigheiter, verdiar og utviklar seg personleg, sosialt og kulturelt. Eit danna menneske er som i følgje Michelsen, (2020, s. 96): individuelt forma av historia, kulturen og omgjevnadane, og har bygga seg ei intellektuell, kulturell og kommunikativ ballast stabil nok til å delta i det litterære fagfeltet, og samfunnet forøvrig. Korleis bidreg då *Draugen* til historia, kulturen og omgjevnadane i Norge, og kva intellektuell, kulturell og kommunikativ ballast kan spelaren byggje seg? Dataspel er litteratur, og kan derfor vere estetisk dannande. Den estetiske danninga skjer som nemnt i følgje Kallestad & Røskeland (2020a, s. 14) gjennom kontinuerleg veksling mellom litteraturens innhald, lesarens kunnskapar og lesarens opplevingar i møte med tekst. I det følgjande skal eg drøfte kva danningspotensialet i *Draugen* kan vere ut i frå spelarens opplevingar, kunnskapar og dataspelets innhald og kva ballast relevant for danning spelaren kan sitje igjen med.

5.1 Spelarens/lesarens opplevingar

Estetisk danning skjer som nemnt gjennom kontinuerleg veksling av blant anna spelarens opplevingar. Spelaren kan oppleve *Draugen* gjennom den narrative forestillingsemna. Det er mogleg å førestille seg inn i situasjonen til Edward. Han er som kjent reist til Norge for å finne den bortkomne søstera si. Hendelsesforløpet i *Draugen* er prega av ei rekkje hendingar, som spelaren opplever frå Edward sitt perspektiv. Hendingane er ofte utløyst av at spelaren vel å interagere med spelet. Interaksjonane får Edward til å handle, og handlingane hans blir på ein måte ei forlenging av spelarens handlingar. Sjølv om mange av desse handlingane er ludisk nødvendige får likevel spelaren følelsen av eit slags eigarskap til handlingane. Eg vil derfor påstå at spelaren på denne måten kan førestille seg å oppleve det som skjer i meir realistisk grad enn skriven litteratur.

Blant desse handlingane opplever spelaren mellom anna å vere med på den irrasjonelle og dystre handlinga av å vanære ei grav. Spelaren opplever også skremmande og uhyggelege hendingar i form av gruva som kollapsar, og den hengte mannen i treet. I tillegg opplever ein at noko uforklarleg har skjedd med landsbybebuarane og den urovekkande instansen med båten som forsvinn. Alt dette er forstyringsmoment som etter kvart skapar eit dystert bilete av verda, som står i kontrast med den naturskjønne verda ein opplever i byrjinga i spelet. Vi kan derfor kategorisere *Draugen* som gotisk litteratur. Ei gotisk forteljing kan som nemnt

lesast som eit forsøk på å utfordre tanken om ein etablert orden og eventuelt framkalle ettertanke omkring det som ofte blir sett på som sjølv sagt (Michelsen, 2020, s. 107).

Det er noko uforklarleg, skremmande og urovekkande med ein ukjent karakter som romsterer og følger med på deg i mørket. Det er dermed noko irrasjonelt som forstyrrar opphaldet til Edward og Lissie i Graavik. Dette er konstant til stades gjennom spelet, og kven karakteren i natta var eller kva som faktisk skjedde med båten blir aldri forklart. Hendinga bidreg derfor også til at vi kan sjå på *Draugen* som ei fantastisk forteljing. Det er derfor eit danningspotensial i *Draugen* at spelaren førestiller seg det skremmande, ukjente og mystiske som skal utforde lesarens forståelse av verda og menneskets natur, og utforske dette på ein måte som kan føre til djupare sjølvrefleksjon og forståing. I tillegg ligger det danningspotensial i å lære seg å handtere det ukjente og uventa, som *Draugen* kan bidra med gjennom den narrative førestillingsemna.

5.2 Lesarens/spelarens kunnskapar (lesarposisjon)

Lesarens kunnskapar er den andre kategorien estetisk danning skjer i samhandling med. Som nemnt kan lesarar med brei erfaring innanfor litteratur trekke på sin kunnskap om sjangrar, tema og forfattarar for å plassere tekstar i ein større litterær kontekst og identifisere grep gjort av forfattaren (sjå 2.4.1.1). All tidlegare kunnskap utgjer spelarens lesarposisjon. Når ein spelar gjennom *Draugen* vil derfor spelarar tolke den ulikt, nettopp fordi transaksjonen mellom spelarar og spel er ulik ettersom ulike spelarar har ulike kunnskapar og erfaringar (jf transaksjonsteorien). Veit ein for eksempel ingenting om den nye måten å forstå draugen på: at han tuklar og romsterer med båtar, og er mest aktiv i periodane med dårleg sikt og uvær, eller Robert Paines skilding av ein menneskeliknande figur med sydvest og tangvase på hovudet, vil ein ikkje like klart peike på draugen i spelets narrativ. Går ein derimot inn i spelet frå ein lesarposisjon med fokus på å identifisere korleis draugen som segnkarakter kjem til uttrykk, slik som eg har gjort, vil ein gjerne tolke fram ting ein elles ikkje ville gjort. Det kan virke som at spelutviklarane har tatt forbehold om at ikkje alle har like stor kjennskap til draugen ut i frå biletboka på rommet til Ruth, som fungerer som ein slags kjapp introduksjon til det overnaturlige vesenet. Slik er funnet av denne biletboka viktig for den kulturelle ballasta spelaren kan bygge seg gjennom å lære om draugen som ein del av kystkulturen i Norge.

I tillegg vil eg påstå at det er eit danningspotensiale å hente i å tolke hendingar frå spelet ut i frå bestemte lesarposisjonar. Dette potensialet ligg i å utvikle evna til å tolke allegoriske element: dersom kunnskapen om framstillinga av draugen blir integrert i den hermeneutiske sirkelen, vil fortolkingsprosessen av dataspelet bestå av fleire nyansar som igjen utvidar forståingshorisonten. Slik kan *Draugen* bidra til auka kunnskap om litteratur og gje fortolkingskompetanse som er ei intellektuell og kommunikativ ballast hensiktsmessig å ha i deltaking i litterære fagfelt så vel som samfunnet for øvrig.

5.3 Litteraturens innhald

Den tredje kategorien skildra av Kallestad & Røskeland (2020a) som estetisk danning skjer i samhandling med er litteraturens innhald. Innhaldet i *Draugen* er mangfaldig og variert, men vi kan i korte trekk sei det består av ei verd, gjenstandar, karakterar og hendingar. Likevel består det også av menneskelege erfaringar (frykt, sorg, avsky) og tematikk og indre konflikt (isolasjon, død, forsoning, overtru). Gjennom å plassere spelaren i ein realistisk skildra norsk kystlandsby på 1920-talet gir dette historisk og kulturell innsikt. Innhaldet i spelet kan også fungere som ei påminning om at naturen, sjølv om den er enorm og vakker, framleis kan vere farleg og krevje liv. Spelet gir på denne måten innsikt i historia frå kystbygdene og kystkulturen der eit høgt antal folk omkom til sjøs, men også ei auka respekt for naturen og omgjevnadane rundt seg. På denne måten er det eit danningspotensiale i at spelaren blir påverka av både historia, kulturen i tillegg til omgjevnadane.

6. Avslutning

Gjennom analysen av den narrative strukturen står det klart ut element i spelet som inviterer til refleksjon over framstillinga av norsk natur og kulturhistorie. Det første elementet eg vil trekkje fram er samhandlingsmoglegheitene. Som vist kan spesielt samhandlingsmoglegheita [Tegn] invitere til ei rekkje refleksjonar om naturen frå både økosentriske, men også antroposentriske perspektiv. I desse samhandlingsmoglegheitene, og *Draugen* generelt, er naturlandskapet realistisk designa og speler på fleire modalitetar for å skape eit sanseintrykk og ein feirande posisjon til naturen. Syna karakterane har på naturen representerer også invitasjon til refleksjon.

Gjennom objekt i spelet får spelutviklarane fram draugen, og gjer han gjeldande i spelets narrativ. På same måte som den moderne forståinga av draugen kan ha vakse fram som ein forklaringsmodell for å forstå omverda på 1800-talet, kan draugen ha blitt brukt til å forklare alle dødsfalla i Graavik. Draugen er også gjort gjeldande gjennom kjernehendinga «båten som forsvinn». Her har eg tolka meg fram til, med forankring i skildringa av draugen, at det er han som handlar i hendinga. Dette er også eit eksempel på korleis draugen fungerer som forvarslar i forteljartradisjonen frå 1800-talet. Sjølv om det er uklart kva han varslar om i spelet, er det mogleg å analysere seg fram til at denne hendinga er meir enn eit grep gjort av spelutviklarane berre for å eliminere Edward og Lissies einaste transportmiddel frå narrativet. Dette bidreg til refleksjonar rundt kystkulturen i Norge der eit høgt antal dødsfall ga grobotn til myta om draugen som vaks fram som eit «spesialisert hav-uhyre», og fungerte som forklaring på merkelege ting sjøfolk opplevde langs kysten. Det er spesielt denne delen av den norske kulturhistoria at *Draugen* inviterer til refleksjon over. Andre hendingar, som for eksempel gruveulykka der Edward sjølv er i livsfare, er døme på korleis *Draugen* inviterer til refleksjonar rundt farane i naturen. Gruva representerer også konsekvensane av å ta for mykje av naturen, som kan føre til ei auka respekt for overforbruk av naturressursar.

Det siste elementet i spelet som spesielt bidreg til refleksjonar er dialog og dialogval som uttrykt gjennom karakterane i spelet. I dialogen er det reflektert både feirande, men også problematiserande og cornucopiske haldningar til naturen. Felles for desse elementa er at dei gjennom den narrative forestillingemne, kan få spelaren til å setje pris på naturen gjennom at karakterane feirar si eiga tilhøyrse til naturlandskapet dei oppheld seg i. Men også gjennom ein problematiserande posisjon få auka respekt for den. Hen kan oppleve på bli minna om at naturen er farleg og kan krevje liv, sjølv om den kan opplevast som vakker. Hen kan også

gjere seg tankar om sine eigne haldningar til naturen, om dei er økosentriske eller antroposentriske. I tillegg til dette har eg også peika på at dialogen kan invitere til refleksjonar rundt den kristne økoteologien i forhold til den norske naturen.

Utanom eit meir nyansert natur- og miljøsyn, har eg peikt på kva som er danningspotensialet i *Draugen* er. Spelet er både ei gotisk og ei fantastisk forteljing, og mykje av danningspotensialet kjem av desse sjangrane. Nokon av vala som Edward tek og eigenskapane han har, egner seg godt til etiske diskusjonar om kva som er rett og galt, og om eigenskapane er gode eller dårlege. Spelet bidreg til sjølvrefleksjon og forståing, og kan lære spelaren å handtere det ukjente og uventa, samt etisk refleksjon.

Eg har også vist at det er eit danningspotensial i å kunne avkode det som er nødvendig for å forstå eit dataspel som *Draugen*, fordi det forbetrar betydeleg evna til vidare forståing av andre tekstar. Dette heng saman med at det er eit danningspotensiale i å tolke hendingar frå spelet ut i frå ein bestemt lesarposisjon. Dersom kunnskapen om framstillinga av draugen blir integrert i den hermeneutiske sirkelen, vil fortolkingsprosessen av dataspellet bestå av fleire nyansar som igjen utvidar forståingshorisonten. Transaksjonsprosessen som er nødvendig for å forstå eit slikt dataspel, forbetrar betydeleg evna til vidare forståing av andre tekstar. Slik kan *Draugen* bidra til auka kunnskap om litteratur, ein «forsterka» lesarposisjon, og fortolkingskompetanse som alt inngår i ei intellektuell ballast hensiktsmessig å ha i deltaking i litterære fagfelt så vel som samfunnet for øvrig.

7. Vidare forskning

Dataspel som forskingsobjekt er kome for å bli, og bidreg klart til ei nyansert litteraturundervising. Eg trur forskning på den litterære samtalen rundt natur og kultur i *Draugen* kunne nyansert problemstillinga i større grad.

Utover å forske på den intellektuelle, kommunikative og kulturelle ballasten eit dataspel kan bidra med, hadde det vore interessant å forske på om det er ei fysisk ballast å hente i dataspel. Då tenkjer eg spesielt på om dataspel kan føre til raskare reaksjonar, men også med framvekst av VR-briller som krev enda meir fysisk-mekaniske interaksjonar utover bruken av datamus og tastatur som i *Draugen*. Eit omgrep eg ikkje har integrert i oppgåva mi er spel-literacy. Korleis dette omgrepet kan forståast og utvidast i takt med teknologien kan vere interessant. Kan framvekst av virtuelle verkelegheiter bidra til ei auka folkehelse der spelaren kan opparbeide seg fysisk uthald og styrke så vel som kunnskap om litteratur?

Eg gler meg til å sjå kva vending den teknologiske utviklinga tek.

8. Kjelder

- Asheim, I. (1994). Kultur. I S. O. Thorbjørnsen. (Red.), *Utfordringer og ansvar: Områdeetikk* (s. 115-144). Universitetsforlaget.
- Birkeland, T. (2016). Forhandling om natur – kultur. En økokritisk lesning av Jörg Muller og Jörg Steiners bildebok *Kaninliv* (1978). *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 7(1), 1-11. <https://www.idunn.no/doi/epdf/10.3402/blft.v7.33705>.
- Bjørlo, W. B. & Scwebs, T. (2020). Å erfare litteratur på digitale plattformer. I Å. H. Kallsestad & M. Røskeland (Red.), *Sans for danning: Estetisk vending i litteraturdidaktikken*. (s. 77-93) Universitetsforlaget.
- Blix, D. (1965). *Draugen skreik*. Universitetsforlaget.
https://www.nb.no/items/URN:NBN:no-nb_digibok_2008112500054?page=49
- Botting, F. (2014). *Gothic*. London og New York: Routledge. The New Critical Idiom.
- Bratrein, H. D. (1992). Kystkultur og kystsamfunn i Nord-Norge. *Heimen: Lokalhistorisk Tidsskrift*, 4 (92) 217-226.
- Buell, L. (1995). *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Chang, A. (2013). *Playing Nature: The Virtual Ecology of Game Environments*. [Doktorgradsavhandling, UC Berkley, USA]. eScholarship.
<https://escholarship.org/uc/item/9ch2w332>
- Danielsen, R. (2004). *Kulturbærende fortellinger, barn og skole*. J.W. Cappelens Forlag
- Dewey, J. (2008). Å gjøre en erfaring. I K. Bale & A. Bø-Rygg (Red.), *Estetisk teori. En antologi* (s. 196-213). Oslo: Universitetsforlaget.
- Eide, E. (2022). *Ord har konsekvenser: Betydningen av dialogvalg i spillnovellene Firewatch og Draugen*. [Masteroppgåve, Høgskulen på Vestlandet]. HVLOpen.
<https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/3010303>
- Eilertsen, H., Holm, A., & Krogsæter, T. (2023, 19. januar). Dataspill. I *Store Norske Leksikon*. <https://snl.no/dataspill>
- Garrard, G. (2012). *Ecocriticism*. Routledge.

- Glotfelty, C. (1996). Literary Studies in an age of environmental crisis. I C. Glotfelty & H. Fromm (Red.), *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology* (s. ix-xxxvii). University of Georgia Press.
- Goga, N., Guanio-Uluru, L., Hallås, B. O., Høisæter, S. M., Nyernes, A., & Rimmereide, H. E. (2023). *Ecocritical dialogues in teacher education. Environmental Education Research*, 29(10), 1430–1442. <https://doi.org/10.1080/13504622.2023.2213414>
- Guanio-Uluru, L. (2020). Analyse av digitale spill. I L. I. Aa & R. Neteland (Red.), *Master i norsk: Metodeboka 1* (s. 80-97). Universitetsforlaget.
- Guanio-Uluru, L. (2022). The Reader as Player: Exploring the Notion of Aesthetic and Efferent Gaming. *International Research in Children's Literature* 15 (3) 338-352. <https://doi.org/10.3366/ircl.2022.0471>
- Guanio-Uluru, L. (2023). Samhandling med, og samtaler om, naturmiljøer i dataspel. I N. Goga., L. Guanio-Uluru., K. Kleveland & H. E. Rimmereide (Red.), *Økokritiske dialoger* (s. 62-79). Universitetsforlaget.
- Gullestad, A. M. (2017). Epikk. I A. M. Gullestad, C. Hamm, J. M. Sejersted, E.T.E. Vassenden (Red), *Dei litterære sjangrande: ei innføring* (s. 27-82).
- Hauan, A. M. (1995). ... Om å kappseile med draugen. I A. M. Hauan & A. H. B. Skjelbred (Red), *Mellom sagn og virkelighet i nordnorsk tradisjon* (s. 49-60). Vett & Viten.
- Hauge, I. (1995). Poetisk Realisme og Nasjonalromantikk. I E. Beyer, I. Hauge & O. Bø (Red.), *Norges Litteraturhistorie: Frå Wergeland til Vinje*. (4. utgåve., bind 2, s. 237-430 .
- Haugom, K. A. (2019). *When ludology and Narratology meet: A comparative analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book*. [Masteroppgåve, Høgskulen på Vestlandet]. HVLOpen. <https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/2601276>
- Holtmark, A. (1970). *Norrøn mytologi: tru og mytar i viktigida*. Det norske samlaget.
- Håvarstein, S. M. & Sævareid, H. T. (2022). «Du forstår ikke hvor sinnssykt dypt dette spillet er!»: Bruk av leseforståelsesstrategier og tolkning av dataspillet Draugen [Masteroppgåve, Høgskulen på Vestlandet]. HVLOpen. <https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/3010342>

- Klafki, W. (2000). Didaktik Analysis as the Core of Preparation of Instruction. I I. Westbury, S. Hopmann & K. Riquarts (Red.), *Teaching as a reflective practice. The german tradition* (s. 139-159). New Jersey: Laurence Earlbaum Associates.
- Klevjer, R. (2008). Dataspillanalyse: reisen og kartet. I P. Larsen (Red.). *Medievitenskap: Medier – Tekstteori og tekstanalyse* (s. 183-201). Fagbokforlaget.
- Lacry (2019, 30. mai). Draugen Full Walkthrough Gameplay – No commentary (PC Longplay) [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=EpcsI6ucUOk&t=5286s&ab_channel=Lacry
- Maagerø, E. & Tønnesen, E.S. (2014). *Multimodal Tekstkompetanse*. Portal Forlag.
- Medietilsynet. (2022, 10. november). *Spillefrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra: Slik gamer barn og unge* (BARN OG MEDIER 2022, nr. 4). Medietilsynet.
https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Michelsen, P. A. (2020). Litterær faglighet og litterær danning: Om en rottefanger fra Sorø. I Å. H. Kallsestad & M. Røskeland (Red), *Sans for danning: Estetisk vending i litteraturdidaktikken* (s. 94-114). Universitetsforlaget.
- Molaug, S. (1985). *Vår gamle kystkultur 1*. Dreyers Forlag A/S
- Myrvoll, M. (2001). Fortolkning og forklaring av forestillinger om hulder og draug.
Tradisjon: Tidsskrift for folkloristikk, 31(1), 27-36.
- Nussbaum, M. C. (2016). *Litteraturens Etikk: Følelser og forestillingsevne*. Pax Forlag.
- Omdal, G. K. (2010). Grenseerfaringer: Fantastisk litteratur i Norge og omegn.
 Fagbokforlaget.
- Payne, R. (1994). Night Village and the Coming of Men of the Word: The Super-natural as a Source of Meaning among Coastal Saami. *Journal of American Folklore*.
- Rimmereide, E. R. (2020). Estetisk erfaring gjennom lesing av Shaun Tans. I Å. H. Kallsestad & M. Røskeland (Red.), *Sans for danning: Estetisk vending i litteraturdidaktikken* (s. 131-148) Universitetsforlaget.
- Rosenblatt, L. M. (1994). *The Reader, the Text, the Poem: Transactional Theory of the Literary Work*. Southern Illinois University Press.

- Rosenblatt, L. M. (1995). *Literature as Exploration*. Modern Language Association of America
- Røskeland, M. & Kallestad, Å. H. (2020a). Introduksjon: Om estetisk danning gjennom litteratur og litteraturdidaktikk. I Å. H. Kallestad & M. Røskeland (Red.), *Sans for danning: Estetisk vending i litteraturdidaktikken* (s. 13-26) Universitetsforlaget.
- Røskeland, M. & Kallestad, Å. H. (2020b). Skjønnlitterær analyse som metode. I L. I. Aa & R. Neteland (Red.), *Master i Norsk: Metodeboka 1* (s. 44-61) Universitetsforlaget.
- Ryan, M. (2004). *Narratives across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press.
- Ryan, M. (2006). *Avatars of Story*. University Press of Minnesota.
- Schackt, J. (2009). *Kulturteori: Innføring i et flerfaglig felt*. Fagbokforlaget.
- Skaftun, A. & Michelsen, P. A. (2017). *Litteraturdidaktikk*. Cappelen Damm Akademisk.
- Skaug, J. H., Husøy, A. I., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.
- Skoglund, T., Eriksen, H. K. & Westrheim, S. (1992). *Draugen: hevneren fra havet*. Cappelen
- Solheim, S. (1972). Tradisjonen om sjødraugen. *Norveg*, 15, 43.
- Sørhaug, O. K. (1969). Havets overnaturlige vesner. *Håløygminne 3*. S. 452-462.
- Thorhauge, A. M. (2005). Fra modtager til spiller. I B. K. Walter & C. Jessen (Red.), *Spilletts verden*. (s. 207-221). Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Todorov, T. (1975). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell: Cornell Paperbacks.
- Tomren, T. S. (2020). Kirken og miljølære: Hva vil kirken lære barn og unge i klimakrisen? *Kirke og kultur*, 125(4), 314-332.
- Ulland, G. (2016). Litteratursamtalens dannelsespotensial. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 2(3), s. 97-110.
- Universitetet i Stavanger (2023). *Data- og videospillveilederen: For lærere* (2. utgåve)
[Last ned: Data- og spillveileder for lærere](#).

White, L. (1967). The Historical Roots of Our Ecologic Crisis. *Science*, 155(3767), 1203–1207. <http://www.jstor.org/stable/1720120>

Vedlegg 1

Figurar:

| | |
|---|----|
| Figur 1: «A model of classical, linear fiction» (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2013, s. 205). | 19 |
| Figur 2: «A model of interactive fiction» (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2013, s. 206) | 19 |
| Figur 3: Aarseths narrative spillmodell (Aarseth, 2012, s. 132). | 20 |
| Figur 4: «NatKul-matrisa» (Goga et al., 2018, s. 12). | 24 |

Skjermbilete:

| | |
|--|----|
| Skjermbilete 1: Kvit sirkel på dørhandtaket indikerer interaksjonsmoglegheit/handlingsalternativ. Frå Draugen av Red thread games, 2019. | 44 |
| Skjermbilete 2: Handlingsalternativet gjer seg til kjenne i brukargrensesnittet. Frå Draugen av Red thread games, 2019. | 44 |
| Skjermbilete 3: Samhandlingsmoglegheita [Tegn]. Frå Draugen av Red Thread Games 2019. | 45 |
| Skjermbilete 4: Edward teiknar naturen rundt seg. Frå Draugen av Red thread games, 2019..... | 46 |
| Skjermbilete 5: Kart over oppdragslandskapet (nav) i spelets verden. Frå Draugen av Red thread games, 2019. | 49 |
| Skjermbilete 6: Den hengte mannen. Henta frå Lacry (2019). Tidsgjeving 52:48..... | 50 |
| Skjermbilete 7: Interaksjonsmoglegheit med pianoet gjer at spelaren kan spele kjenningsmelodien 'Draugen Waltz'. Frå Draugen av Red thread games, 2019. | 51 |
| Skjermbilete 8: Motiv frå naturen illustrert i dagboka til Edward. Frå Draugen av Red Thread Games 2019. | 52 |
| Skjermbilete 9: Boka på rommet til Ruth. Henta frå Lacry (2019) Tidsgjeving 1:04:24. | 53 |
| Skjermbilete 10: Teikninga som Ruth har laga av Draugen og vikingskatten. Henta frå Lacry (2019). Tidsgjeving 1:06:03. | 54 |
| Skjermbilete 11: Krabbeteina med sydvest omringa av tangvase. Frå Draugen av Red thread games, 2019. | 60 |

Vedlegg 2

(2:01-2:13) Is that it? Is that Grove-woke? It looks so peaceful. And beautiful. And so desolate, like a place built for ghosts.

(2:30-2:45) Lyd av torden, trigga av cutsenen, skapar litt skummelhet, og ei følelse av at det haster med å kome seg i land.

(3:36) Be careful, the grounds muddy, you could slip and fall (noko Edward gjer sjølv seinare)

(4:22) Did you make it to Graavik, Betty? And why did you pick this forlorn hole under the mountains?

(4:45-) Vandreseksvens med vakker klassisk musikk, som inviterer spelaren til å sjå rundt på naturen

(13:00) Edward finn avisutskrift av gruveulykka. Framandgjer gruva og gjer den skremmande.

(15:03) Whatever, it's not like you pay attention to me when Betty's around. I might just as well be a ghost. Frampeik ettersom Lissie er på ein måte eit spøkelse og eksisterer i fantasien til Edward.

(17:40) Spor i gjørma og monologen «I am not alone» (Dette er noko som går igjen Edward er redd for å vere, det står fleire plassar i parateksten også).

(18:10) Vi ser og høyrer kråka for første gang, den indikerer kor vi skal gå og fungerer som vegvisar.

(20:37) I saw her face in the window, and...and she vanished into the dark, towards the sea. (indikerer draug-aktivitet)

(22:28) Teddy come outside, it's a beautiful day.

(24:15) Lets uncover your secrets, Graavik.

(24:48) Such a beautiful day. You could bottle this air and sell it in Boston, it's frankly medicinal.

(24:55) Etterfulgt av dialogvalet: Cold: The sun is out but he feels the chill to his bones. Winter approaches.

Eller Fall: She's always climbing, trees, rocks, and buildings, and it never fails to worry him. Dersom du vel «Fall» seier Edward: «We're far from any doctor, I don't want you to hurt yourself. Noko som gir perspektiv på kor langt vekke frå sivilisasjon/byen vi er. Det gir også perspektiv på at utforsking av naturmiljø (trær, steiner) kan føre til ulykker/skade på mennesket.

(26:43) Åndeleg musikk startar når Edward kjem til eit spesifikt punkt i brevet. (estetisk)

(28:46) Well, it's a bright and beautiful day, and we have nothing better to do!

(33:57) Dialogval. Current: The fjord, Edward knows, can be treacherous. Currents steal lives. Why not boats?

(31:26) What if everyone turned into a pebble and they can't speak but they see and feel everything that happens to them?

(32:01) Where do these tracks lead? – To the mine. Where else would they go? – I don't know, a castle up in the mountains, where the frost giants live? And this is how they receive their monthly offering of meat from the villagers. Goat. I hope! (Referanse til eit anna mytisk vesen, også ein idikasjon på at naturen er stor, og rommar mykje ukjent).

(33:57) Dialogval. Current: The fjord, Edward knows, can be treacherous. Currents steal lives. Why not boats?

(33:58) So who took our boat? A ghost?

(34:19) Nytt «DRAW» samhandlingsval nede ved sjøen.

(35:38) How about we don't go back to Hanover and stay here instead. – And how would I survive? – Hunt. Harvest. Forage. People have survived here for centuries, why can't we? – I wouldn't even know where to begin. – I could learn. I'd start with the goats. Goats can be eaten. And milked. Probably not in that order.

(37:09) Kråka prøver å kome seg inn vindauga, og indikerer at det er inn der spelaren skal. (seier noko om korleis kråka fungerer som figure I spelet.

(50:32) (Lissie sit på klippe) You can see clear beyond the edge of the world. Inviterer til å sjå ut over landskapet.

(51:04) Well, if I had to go, this would be the way to do it. Soaring through the air like a bird—And landing like a rock.

(2:00:31) Such an amazing view, isn't it? And the air.

(2:02:52) If only she had wings, like a bluebird, she could have soared away on autumn winds

(2:05:30-2:05:55) What a beautiful day. Look at that, the ground finally dried up. It really is lovely here.

(2:07:33) Cutscene der dei ror ute på fjorden. No er ein i rom som var ekstra-ludisk tidlegare. Dette er på måte litt spennande? Vi får også eit nytt overblikk over fjella, og følelsen av at vi har oppnådd noko.

Kultur

(7:43) Flagg på halv mast.

49:48 Hold on, this pin. This is old. Very old. It looks like something from...from the viking era. -We are in the land of vikings- This could be a thousand years old. It does not belong on a child's doll.

1:01:15 Don't stay up late. Wake me if you hear the Fretlands arriving. -Of course. And I'll keep my eyes open for any ghosts that might want to haunt you in your sleep (ref. draugen)

1:02:33 This is her (Ruhts) room. Can you imagine? One moment, you're living a perfectly happy life. And then-- Nothing. Darkness. For ever and ever (trur ikkje på liv etter døden).

1:03:59 Draugen. -Hey, the un-dead monster from those folktales you read- What an odd book for a child to have.- I don't know, children love scary stories. This looks interesting. Read some of it to me? Please?

1:06:33 (gasps) I believe this might qualify as actual treasure! -Is that norwegian money?- Sort of. But ancient. Viking coins. -Are they valuable? -Not in terms of monetary value, but historically... They belong in a museum. -Looks like Ruth had her own private museum.

1:11:48 Why board a church up? -To keep the ghost from escaping?

1:13:52 But there was no one here. You didn't see anyone, right? -No, no one. -Ghosts, I'm telling you, it's ghosts. So what happened to the hunchback of Graavik? (intertekstualitet)

1:18:30 Jesus looks sad. -What reason would Jesus have to be happy? Don't be blasphemous. -Given that this is all fiction, blasphemy is a contradiction.

2:00:12 Lets og back to where it started. We have an appointment with a ghost

2:04:20 Could this be your book, Edward? The one you've been wanting to write? A story about people who are isolated, left behind by the world.

2:04:51 (båten kjem tilbake) Draugen got tired of sailing around in it and brought it back to us