



# 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.:** 115

### Informasjon fra deltaker

**Antall ord \*:** 20153

#### 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:** 4  
**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



# MASTEROPPGÅVE

Å arbeide med estetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* opp mot kompetansemål i litteratur for 10.trinn.

Working with an Aesthetic Analysis of the Short Story Game *Milkmaid Of The Milky Way* in Relation to Competency Aims in Literature for Grade 10.

## Victoria Hufthammer

Masteroppgåve i norsk GLU 5-10 (MGUNO550)

Fakultet for lærarutdanning, kultur og idrett

Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolking

Rettleiar: Lykke Harmony Alara Guanio-Uluru

15. mai 2024

## Samandrag

I denne oppgåva undersøker eg korleis ein speleestetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kan gje bidrag til å utvikle litterær kompetanse på 10.trinn. Dataspel har i dei seinare åra fått ein stor plass i barn og unge sin kvardag. Eg vil derfor undersøke om bruk av spelnovelle i undervisninga kan vere med på å nå utvalde kompetansemål i litteratur. Målet er å undersøke korleis arbeid med spelnovella kan bidra til at elevane kan nå utvalde kompetansemål frå læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. Eg vil også vise til konkrete måtar ein kan arbeide med spelnovella på, og knytte forslaga til undervisning opp mot kompetansemåla i LK20.

For å undersøke problemstillinga mi, har eg valt å nytte meg av ein kvalitativ metode der eg utfører ei estetisk analyse av spelnovella. Den estetiske analysen tek utgangspunkt i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* av Mattis Folkestad (2018), og inneheld tolkingar av karakterutvikling, framstilling av verda, musikk og lyd, og korleis ulike objekt og hendingar verkar inn på spelaren. Materialet vert attgjeve ved hjelp av gjennomspeling frå to ulike YouTube-kanalar. For å skildre estetiske og narrative element frå spelet, nyttar eg meg av teori frå blant anna Espen Aarseth (2012), Simon Egenfeldt-Nielsen et. al (2020) og Lykke Guanio-Uluru (2022). Det vert også supplert med hermeneutisk teori for å skildre tolkingsprosessen.

I den estetiske analysen vert det gjort fleire hovudfunn. Eitt av desse er hovudkarakteren Ruth si utvikling, der ein ser ei stor endring frå ei einsam budeie på ein seter til ei modig heltinne på eit romskip med utanomjordiske skapningar. Eitt anna funn er korleis spelaren kan utføre oppdrag ved hjelp av lyriske gåter, lydeffektar, musikk og objekt. Dette er utgangspunktet for diskusjonen rundt dei utvalde kompetansemåla og korleis ein kan arbeide med spelnovella i undervisninga. Avslutningsvis vert det også foreslått vidare forskning på feltet.

## Abstract

In this study, I investigate how a game-aesthetic analysis of the short story game *Milkmaid Of The Milky Way* can contribute to developing literary competence in 10<sup>th</sup> grade. Video games have gained significant prominence in the daily lives of children and adolescents in recent years. Therefore, I aim to investigate whether the use of short story games in education can help achieve selected literacy competence goals. The objective is to examine how interacting with the short story game can help students achieve selected competence aims from the curriculum for Kunnskapsløftet 2020. I will also propose concrete ways to work with the short story game and link these teaching suggestions to the competence aims in LK20.

To investigate my research question, I have chosen to employ a qualitative method involving an aesthetic analysis of the short story game. The aesthetic analysis is based on the short story game *Milkmaid Of The Milky Way* by Mattis Folkestad (2018). The aesthetic analysis includes interpretations of character development, world portrayal, music and sound, and how various objects and events affect the player. The material is presented through gameplay footage from two different YouTube channels. To describe aesthetic and narrative elements from the game, I use theory from, among others, Espen Aarseth (2012), Simon Egenfeldt-Nielsen et.al. (2020) and Lykke Guanio-Uluru (2022). Hermeneutic theory is also used to describe the interpretation process.

Several main findings emerge from the aesthetic analysis. One of these is the main character Ruth's development, where there is a significant change from a lonely milkmaid on a mountain pasture to a courageous heroine on a spaceship. Another finding is how the player can complete missions using lyrical riddles, sound effects, music, and objects. This forms the basis for discussing the selected competence aims and how to work with the short story game in teaching. Finally, further research on the subject is also suggested.

## Forord

Fem år med lærarutdanning er ferdig, og eg vil takke venner og familie for god støtte gjennom studieløp og masterskriving. Eg har hatt nokre fine år på både skule og fritid, og er takksam for alle som har vore ein del av det.

Det er mange eg vil takke, men min rettleiar Lykke Guanio-Uluru fortener ei spesiell takk. Eg har alltid vore glad i spel, men spelstudiar var noko heilt annleis enn å berre spele eit spel. Tusen takk for god rettleiing når eg har sete fast og ikkje klart å skrive meir. Du har vore ei enorm støtte med gode og hjelpsame kommentarar på utkasta mine, og har gjeve meg gode tips til korleis oppgåva kan bli betre. Du har vore ein fantastisk rettleiar! Tusen takk.

Eg vil også takke alle som har lest gjennom teksten min, og som har gjeve meg gode tilbakemeldingar undervegs. Eg set pris på kvar og ein av dykk! Takk til Kristine som har lese korrektur og kome med gode innspel. Takk til medstudentane mine på skriveseminara som har sett seg inn i mitt fagfelt for å gje gode tilbakemeldingar undervegs – det har vore til god hjelp!

*Victoria Hufthammer*

Bergen, mai 2024

# Innholdsliste

<b>1. INNLEIING .....</b>	<b>1</b>
1.1 Bakgrunn for oppgåva .....	1
1.2 Problemstilling og forskingsspørsmål .....	2
1.3 Omgrepsavklaring .....	2
1.4 Materiale .....	3
1.4.1 Spelnovelle som sjanger .....	3
1.4.2 <i>Milkmaid Of The Milky Way</i> .....	4
1.4.3 Kompetansemåla i LK20 .....	5
1.5 Tidlegare forskning .....	6
1.6 Struktur på oppgåva .....	8
<b>2.0 TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kva er digital litteratur? .....	8
2.1.1 Kybertekst .....	9
2.2 Aarseth sin narrative spelmodell .....	10
2.2.1 Verda .....	11
2.2.2 Objekt .....	12
2.2.3 Karakterar .....	12
2.2.4 Hendingar .....	13
2.3 Spelestetikk .....	13
2.3.1 Gameplay .....	14
2.3.2 Musikk og lyd .....	15
2.3.3 Grafikk .....	16
2.3.4 Spelopplevinga .....	19
2.4 Litterære sjangerkoplingar .....	20
2.4.1 Science fiction .....	20
2.4.2 Nasjonalromantikken .....	21
2.4.3 Lyrikk og lyrikdidaktikk .....	21
2.5 Hermeneutikk .....	23
2.6 Konstruktivistisk læringsteori .....	24
<b>3.0 METODE .....</b>	<b>24</b>
3.1 Kvalitativ metode .....	24
3.2 Eigen gjennomspeling .....	25
3.3 Bruke YouTube-videoar .....	25
3.4 Den lærarfaglege analysen .....	26
<b>4.0 ANALYSE .....</b>	<b>27</b>
4.1 Introduksjon .....	27
4.1.1 Handling .....	27
4.1.2 Grafikk og romleg struktur .....	28
4.1.3 Lyrikk .....	29
4.2 Arbeid på setra .....	31
4.2.1 Den nasjonalromantiske setra .....	31

4.2.2 Arbeidsoppgåver på setra .....	32
4.2.3 Hovudkarakteren Ruth .....	33
4.2.4 Objekt .....	34
4.2.5 Musikk og lyd .....	34
4.3 <i>Lykke og dei andre kyrne forsvinn</i> .....	36
4.3.1 Nasjonalromantisk science fiction .....	36
4.3.2 «Hvor var min venn, hvor var Lykke?» .....	36
4.3.3 Karakterane Ruth og Lykke .....	37
4.3.4 Musikk og lyd .....	38
4.4 <i>Livet på romskipet</i> .....	38
4.4.1 Romskipet .....	38
4.4.2 Oppdrag i romskipet .....	39
4.4.3 Ruth og dronning Amrita .....	40
4.4.4 Objekt .....	42
4.4.5 Musikk og lyd .....	42
4.5 <i>Forteljinga</i> .....	43
<b>5.0 DISKUSJON</b> .....	<b>44</b>
5.1 <i>Den lærarfaglege analysen</i> .....	45
5.2 <i>Relevans for litteraturundervisninga på 10.trinn</i> .....	46
5.2.1 Kompetansemål knytt til undervisninga .....	46
5.2.2 Spelnovella i undervisninga .....	48
5.3 <i>Moglegheiter og utfordringar ved implementering av spelnoveller</i> .....	50
5.3.1 Moglegheiter .....	50
5.3.2 Utfordringar .....	51
<b>6.0 KONKLUSJON</b> .....	<b>52</b>
<b>7.0 AVSLUTNING</b> .....	<b>52</b>
7.1 <i>Vidare forskning på feltet</i> .....	53
<b>8.0 LITTERATURLISTE</b> .....	<b>55</b>



# 1. INNLEIING

## 1.1 Bakgrunn for oppgåva

Dataspel er i dag blitt ein stor del av barn og unge sitt liv. Ifølge Medietilsynets undersøking *Barn og medier (2022)* spelar tre av fire 9-18-åringar ei eller anna form for dataspel, anten det er på mobil, datamaskin eller spelkonsoll (Medietilsynet, 2022). Dette er ein stor del av elevane, og eg meiner derfor at skular og lærarar bør utfordre seg sjølv på å få inn meir dataspel i undervisninga. Gjennom å spele dataspel kan elevane blant anna utvikle problemløysingsevner, noko eg ser på som ein viktig faktor i fleire fag og i elevane sin kvardag. Problemløysingsevnene vert sett på prøve i spel ved at elevane må løyse oppgåver for å kome vidare. Integrering av digitale medium og spelbasert læring kan også vere komponentar som er med på å fremje kreativitet, kritisk tenking og digitale ferdigheiter blant elevane. Elevane vert utfordra på digitale ferdigheiter ved å spele digitale spel, og oppleve å måtte ta val undervegs som kan bidra til at elevane må tenke over handlingar dei gjer. Opne spel, som til dømes Minecraft, vil gje elevane moglegheita til kreativ utfolding i form av kreative byggverk.

Målet med denne oppgåva er å vise korleis ein kan bruke spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* som bidrag til å nå kompetansemåla i litteratur på 10.trinn. Eg vil knytte spelnovella til tre ulike kompetansemål frå kunnskapsløftet LK20, og drøfte korleis arbeid med spelnovella kan brukast for å nå desse kompetansemåla i norsk. Eg ynskjer også å opplyse andre pedagogar og lærarar om spelnovelle som eit undervisningsverktøy. Lærarar har for lite kompetanse innan spelpedagogikk, noko som gjer at det er vanskeleg å setje i gong med bruk av spel i undervisninga. Digitale plattformar er ei relativt ny uttrykksform, og det er derfor lite forskning på pedagogisk arbeid med spelnoveller. Skulane har stort sett følgd etter den digitale utviklinga vi har i samfunnet, men kan framleis utvikle seg meir. Stadig fleire læringsressursar som vert brukt i skulen er på digitale plattformar, og dei fleste skular opererer med Chromebooks eller nettbrett.

I dagens teknologiske og digitale samfunn vert det stadig viktigare å utforske nye metodar og verktøy for å engasjere elevane. I min pedagogiske praksis er eg oppteken av å variere

undervisninga for å treffe flest mogleg i undervisninga. Ein møter ofte umotiverte elevar i skulen. Desse elevane kan kanskje ha nytte av å lære gjennom ei spelnovelle framfor tradisjonell lesing av noveller. Dei fleste elevane nyttar seg av spel på fritida, og det kan derfor vere meir motiverande å sjå noko visuelt på ein skjerm framfor å lese tekst i ei bok. Elevar som spelar mykje på fritida, kan også få ei kjensle av å bli teken på alvor ved at ein inkluderer spel i undervisninga. Samstundes tenkjer eg at det er viktig å helde på dei tradisjonelle novellene og den tradisjonelle boka. Eg tenkjer at spelnoveller kan vere eit supplement til dei tradisjonelle novellene, og at elevane dermed kan få eit breiare perspektiv på sjangeren. Elevane vil gjennom spelnoveller utfordre problemløysingevnene sine ved å lese mellom linjene, og dette er noko ein kan overføre til lesing av tradisjonelle noveller.

## 1.2 Problemstilling og forskingsspørsmål

Med bakgrunn i at fleire elevar har ei stor interesse for dataspel, ynskjer eg å finne ut korleis arbeid med spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kan bidra til å nå utvalde kompetansemål i norsk på 10.trinn.

Problemstillinga mi er:

«Korleis kan ein spelestetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* gje bidrag til å utvikle litterær kompetanse på 10.trinn?»

For å svare på denne problemstillinga, har eg vidare delt den inn i fire ulike forskingsspørsmål.

- Kva for narrative og estetiske trekk kjem fram i ein analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*?
- På kva for måte kan spelnoveller vere relevant i litteraturundervisninga på 10.trinn ut frå utvalde kompetansemål frå LK20?
- Kva for moglegheiter og utfordringar kan oppstå ved implementering av spelnoveller som undervisningsressurs i litteraturundervisninga?

## 1.3 Omgrepsavklaring

I denne oppgåva kjem eg til å bruke omgrepa spelnovelle, dataspel, spel og videospel. Omgrepet *spelnovelle* vil nyttast i samanhengar der eg skriv om den valte spelnovella

*Milkmaid Of The Milky Way*, samt når eg refererer til spelnovelle som sjanger. *Dataspel*, *videospel* og *spel* vil bli brukt som synonym til kvarandre for å få ein variasjon i oppgåva.

## 1.4 Materiale

### 1.4.1 Spelnovelle som sjanger

Det finst fleire typar spel, men i mi oppgåve har eg velt å ha fokus på narrative spel. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca skriv at adventure games, altså eventyrspel, vert kjenneteikna ved at det krev djup tenking og stor tolmod hos spelaren (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s.56). Dei hevdar vidare at i eit eventyrspel er spelaren representert av ein individuell karakter som er involvert i eit mysterium eller utforsking, og står ovanfor ulike gåter (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 56). Gåteløysing, utforsking og mysterium er noko ein møter ved gjennomspeling av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*.

Dei aller fleste har høyrd om sjangeren novelle opp gjennom åra i skulen. Sjangeren *spelnovelle* er ein ganske ny sjanger i norskfaget, og er ofte eigna for litterære analyser. Ei spelnovelle følgjer oppbygginga til ei klassisk novelle med eit plott, ei spenningskurve og ein overraskande slutt (Statped, 2020). Spelnovellene inneheld ofte karakterar som utviklar seg og løyser problem undervegs i forteljinga. Dei interaktive forteljingane er kjend for å vere korte historiedrivne spel som ikkje krev stor spelkyndigheit (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 93).

Spelnoveller har i liten grad poengsystem som lønner dei gode og erfarne spelarane. Spelnovellene er til gjengjeld narrativt rike der ein får inntrykk i form av tekst, bilete, lydeffektar og musikk. Desse komponentane får spelarane til å ta del i ei oppleving og ei historie (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 93). Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen hevdar at historia blir tydeleg gjennom utforsking og nysgjerrigheit omkring spelområdet, artefaktane og karakterane som ein møter på vegen. Dei seier vidare at det er mogleg å raskt skimte gjennom ei novelle og fange opp dei viktigaste elementa, men dei mest essensielle detaljane blir tydelegare gjennom nøye lesing (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 93).

Spelpedagogar meiner at spelnoveller er godt eigna i klasserommet då dei er korte, noko som gjev moglegheiter for etterarbeid med diskusjonar, tolkingar og forståing av spelnovella (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 95). Ifølge Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen kan spelnoveller leie elevane inn i ei anna måte å lese på, og gjer at dei kan oppnå kulturelle opplevingar på nye måtar. Dei påpeiker vidare at ved arbeid med spelnoveller, kan elevane fremje sin kompetanse i generell litteratur, samt bidra til rikare kulturopplevingar når dei spelar dataspel på fritida (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 96).

Ifølge Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen (2020) ynskjer ein at elevar skal forme sine egne tolkingar og hypotesar når dei skal arbeide med litterære analyser. I arbeid med tradisjonelle noveller kan dette vere ei utfordring for mange elevar (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 96). Nærlesing av ein tekst, og det å bruke teksten til å underbygge eigen analyse kan vere krevjande. Ved at elevane får nærlese eit dataspel, kan elevane bli meir bevisste på kva dei skal leite etter når dei skal tolke tradisjonelle noveller (Hamm, 2019). Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen hevdar at spelnoveller kan gjere elevane meir bevisste på kva dei eigentleg gjer når dei nærles ein tekst (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 96). Handlinga i spelnoveller vert formidla gjennom både tekst, bilete, lyd og interaksjon. Når elevane skal analysere ei spelnovelle, vil skjermbilete og skjermvideo tilseie sitat frå ei novelle. Spelpedagogar erfarer at prosessen med å innhente og tyde desse skjermbildene har latt seg overføre til seinare arbeid med anna litteratur (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 96).

#### 1.4.2 *Milkmaid Of The Milky Way*

I oppgåva vil eg bruke spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, og finne ut korleis speleestetisk analyse av denne spelnovella kan bidra til å nå kompetansemåla i litteratur på 10.trinn. *Milkmaid Of The Milky Way* er ei norsk spelnovelle som er gjendikta på både fransk og engelsk. Grunnen til at eg har valt nettopp denne spelnovella, er at teksten er skriven på norsk. Dette ser eg på som ein stor fordel når ein har som ynskje å bruke den i norskundervisninga. Spelnovella er blant anna kjend for å ha ein sjarmerande pikselgrafikk, stemningsfull musikk, og at den er skriven på rim (Folkestad, 2017). Spelet vert skildra som ein nasjonalromantisk science fiction der ein som spelar vert teke med tilbake til Vestlandet på 1920-talet. Her møter ein den unge budeia Ruth. Ho bur i ei bygd på Vestlandet i Noreg

der ho passar på kyrne sine. Spelnovella er inspirert av norske folkeseign og myter (Folkestad, 2017).

Handlinga i novella går ut på at budeia Ruth skal styre setra si på Vestlandet. Her må spelaren hjelpe Ruth med å blant anna lage fløyte, hente ved og mjølke kyr. Ein dag då Ruth skulle sjå etter kyrne sine i fjøset, legg ho merke til at dei er borte. Spelaren må hjelpe Ruth med å finne kyrne. Det viser seg at kyrne er teken av utanomjordiske skapningar som skal bruke kyrne til ofring for å redde dei utanomjordiske mjølkebeista. Gjennom oppgåveløysing skal spelaren hjelpe Ruth med å overvinne dronninga på romskipet til dei utanomjordiske skapningane.

#### 1.4.3 Kompetansemåla i LK20

Ein skal ikkje bruke dataspel i undervisninga berre fordi det er kjekt. Det vi gjer i skulen skal vere rotfesta i den til ei kvar tid gjeldande læreplanen. I oppgåva vil delar av kunnskapsdepartementet sin læreplan LK20 nyttast aktivt, og eg vil rette meg inn mot kompetansemåla i norsk etter 10.trinn. Kompetansemåla er formulerte for å hjelpe lærarar til å reflektere rundt viktige aspekt med norskfaget, og dei ferdigheitene elevane skal utvikle. Etter analysen av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vil eg drøfte korleis spelet er relevant for det elevane skal lære i norskfaget. Gjennom å drøfte dei ulike kompetansemåla opp mot analysen, kan eg vise korleis tolkingsarbeid med spelet kan vere ei kjelde til læring og utvikling i norskfaget.

Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen (2020) uttrykkjer at skulen som ein offentleg institusjon har ein unik moglegheit til å opne opp for innsyn i mangfaldet ein finn i dataspel (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 74). Når ein vel ut dataspel og lagar undervisningsopplegg, er det viktig at læreplan og kompetansemål er styrande faktorar. Under faget sin relevans og sentrale verdiar står det at norskfaget er sentralt for kulturforståing, kommunikasjon, danning og identitetsutvikling. Faget skal også gje elevane tilgang til kulturelle tekstar, ulike sjangrar og språkleg mangfald som skal gjere at dei utviklar kritisk tenking, kommunikasjon og læring (Utdanningsdirektoratet, 2020).

Djupnelæring er ein viktig del av fagfornyinga. Utdanningsdirektoratet skriv på sine nettsider at djupnelæring er «å lære noko så godt at du forstår samanhengar og kan bruke det du har lært i nye situasjonar» (Utdanningsdirektoratet, 2019). Elevane kan blant anna oppnå djupnelæring ved å bruke det dei har lært om noveller til å analysere spelnoveller. Dei aller fleste kjenner til den tradisjonelle novellesjangeren, men spelnoveller er ein relativt ny sjanger som få kjenner til. Ved å setje søkelys på sjangeren spelnoveller, kan det bidra til at elevane får eit breiare perspektiv på novellesjangeren, og lærer meir om dataspel.

Når eg skal drøfte korleis arbeid med *Milkmaid Of The Milky Way* kan bidra for å nå kompetansemål i norskfaget etter 10.trinn, har eg teke utgangspunkt i desse utvalde kompetansemåla frå LK20. Eleven skal kunne:

«Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

«Lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler»

«Uttrykke seg i ulike sjangre og eksperimentere med sjangre på kreative måter»

(Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9)

Dei tre kompetansemåla er valt ut frå kva eg tenkjer er relevant til denne oppgåva frå læreplanen i norsk etter 10.trinn. Eg vil mot slutten av oppgåva drøfte i kva grad arbeid med *Milkmaid Of The Milky Way* kan bidra til å nå desse måla.

### 1.5 Tidlegare forskning

I dei seinare åra har det vorte forska meir og meir på bruk av dataspel i undervisninga, og det kjem stadig meir forskning. Ifølge Utdanningsdirektoratet (2017), viser tidlegare forskning om dataspel blant anna få bevis for målbare, positive samanhengar mellom dataspel og læring i fag. Det forskinga har vist er at korleis læraren koplær fagstoff og dataspel saman er avgjerande for elevane sitt utbytte (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 19).

Erlend Eide (2022) utforskar i si masteroppgåve korleis verbaltekstleg innhald i ulike dialogval verkar inn på spelforteljninga og spelaren si tolking av samanhengar og karakterar i spelnoveller. For å undersøke dette har Eide gjort ei komparativ tekstanalyse av spela «Firewatch» og «Draugen». Funna viser at nokon dialogsekvensar verkar inn på kva ein lærer om karakteren i spelet. Avslutningsvis kjem Eide med forslag til korleis spelnoveller kan nyttast i skulen og litteraturundervisninga. Oppgåva til Eide tek utgangspunkt i spelnoveller, noko mi masteroppgåve også undersøker.

Hanne Alterhaug (2023) publiserte artikkelen «Innflytelse, utforsking og spenning: Ungdomsskoleelevers erfaringer med estetiske uttrykksformer i undervisning.».

Utgangspunktet for artikkelen var at stadig fleire ungdommar opplever undervisninga som lite relevant og lite stimulerande. Denne forskingsartikkelen utforska korleis ungdomsskuleelevar sine erfaringar med estetiske uttrykksformer i undervisninga kan bli forstått i lys av kunnskap om ungdomskultur. Resultata viser at det kreative, fleksible og uventa elementet ved estetiske uttrykksformer gjev elevane meir innflytelse og spenning i undervisninga. Alterhaug hevder at dersom ein koplar undervisninga til ungdommen sine interesser, kan skulen bidra til ein meir relevant læringsoppleving. Ved at eg i mi masteroppgåve tek utgangspunkt i ei spelnovelle og gjer ein estetisk analyse av denne, vil forskinga om å treffe ungdommen og deira interesser kunne knytast opp mot mi oppgåve.

Jonathan Ostenson (2013) gjennomførte ein studie der han undersøkte korleis han kunne få elevar til å utforske krafta og potensiale ved historieforteljning på ein kritisk måte. Målet var derimot ikkje å undersøke elevane sin motivasjon eller å bringe ungdommen sine interesser inn i undervisninga, slik som Alterhaug (2023), men han opplevde at dette skjedde automatisk gjennom utforsking av spelet. Ostenson brukte historiedrivne spel i undervisninga for at elevane skulle få eit innblikk i korleis ei forteljning kunne bli fortalt gjennom eit spelmedium. I forskinga si viser han til korleis spel kan nyttast i undervisninga, samt kva for spørsmål ein kan arbeide med både undervegs og etter gjennomspeling. Denne forskingsartikkelen er relevant for min studie der eg undersøker korleis ein kan arbeide med spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* for å utvikle litterær kompetanse i norsk etter 10.trinn.

## 1.6 Struktur på oppgåva

I kapittel 2.0 vil eg vise til det teoretiske rammeverket som skal brukast i studiet. Teoridelen vil eg dele opp i seks delar. Den første delen skal vere ein introduksjon til digital litteratur og kybertekst. Den andre delen skal ta for seg Aarseth sin narrative spelmodell. Den tredje delen skal ha spelestetikk som overordna tema, der eg går nærare inn på gameplay, musikk og lyd, grafikk og spelopplevinga. I den fjerde teoridelen vil eg trekkje litterære sjangerkoplingar til science fiction, nasjonalromantikken og lyrikk. Dei to siste kapitla vil innehalde hermeneutikk og den konstruktivistiske læringsteorien. I kapittel 3.0 vil eg vidare forklare det metodiske arbeidet som ligg til grunn for analysen. I kapittel 4.0 vil eg presentere analysen der eg ser på narrative- og estetiske element, samt korleis samspelet mellom spelaren og spelnovella er. Funna frå analysen vil i kapittel 5.0 bli drøfta opp mot dei utvalde kompetansemåla i norsk frå LK20, etter 10.trinn, samt funna frå analysen. I kapittel 6.0 kjem mine konkluderande refleksjonar i høve til problemstillinga og forskingsspørsmåla for oppgåva. Avslutningsvis kjem eg med nokre synspunkt og tankar for vidare forskning innanfor fagfeltet studien byggjer på.

## 2.0 TEORI

I dette kapittelet vil eg leggje fram det teoretiske rammeverket for oppgåva mi. Ulike sentrale omgrep og teoriar innan spelforskning vert introdusert og forklart. Kapittelet er delt inn i seks ulike delar. Først vil eg gjere reie for kva digital litteratur er for noko, samt seie noko om omgrepet kybertekst. I andre del vil eg gå nærare inn på Aarseth sin narrative spelmodell. Med grunnlag i at eg skal utføre ei estetisk analyse i oppgåva mi, har eg i tredje del valt ut nokre estetiske element eg vil undersøke nærare. I fjerde del vil eg greie ut om det eg tenkjer utgjer dei litterære sjangerkoplingane i spelnovella, som science fiction, nasjonalromantikk og lyrikk. I dei to siste delane vil eg leggje fram teori om hermeneutikk og den konstruktivistiske læringsteorien.

### 2.1 Kva er digital litteratur?

Litteratur kjem frå det latinske ordet *litteratura*, og tyder bokstavskrift (Rustad, 2012, s.15). Omgrepet seier ingenting om kva for eit medium teksten skal distribuerast gjennom, men vektlegg at litteratur er ein skriftleg framstilling. Det finst fleire døme på sjantrar der

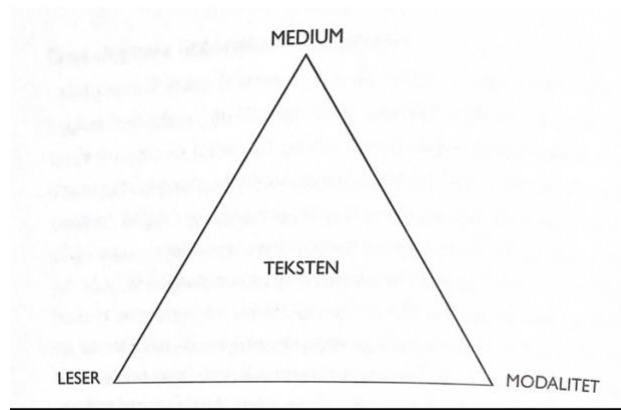


forfattere kombinerer skrift med andre modalitetar som bilete, musikk og rørsle. Dette er til dømes biletbøker, skodespel, fotoromanar og teikneseriar (Rustad, 2012, s. 16). Rustad baserer seg på Espen Aarseth sin definisjon, og han definerer digital litteratur som ein del av det han kallar *ergodisk litteratur*, som vil seie ein type litteratur der lesaren må gjere eit fysisk arbeid utover det å bla om ei side i ei bok (Rustad, 2012, s. 16). Rustad skriv vidare at i desse litterære tekstane er det eit krav at lesaren gjer ikkje-trivielle handlingar for at dei skal kunne lese teksten. Dei ikkje-trivielle handlingane som vert framheva, er knytt til at lesaren må ta slutningar som får ei tyding for korleis historia utviklar seg og kva som kjem fram på skjermen (Rustad, 2012, s. 16). Dette kan vi sjå i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, der spelaren må gjere eit fysisk arbeid for å utføre dei ikkje-trivielle handlingane. Spelaren må flytte karakteren i ulike retningar, samt løyse oppgåver for å kunne skape ei framdrift i historia.

### 2.1.1 Kybertekst

Aarseth brukar omgrepet kybertekst for å skildre digitale tekstar der mediet spelar ei rolle i konfigureringa av teksten som visast på skjermen. Kybertekstar er ifølge Hans Kristian Rustad tekstar der innhaldet delvis er generert av ei datamaskin, og der den litterære teksten er eit resultat av datamaskina si moglegheit til å utføre ein serie av operasjonar ved hjelp av algoritmar (Rustad, 2012, s. 59). Dette vil seie at teksten som visast på skjermen i ei eller anna grad er bestemt av datamaskina si utveljing av tekstelement.

Rustad skriv at kybertekst omfattar tekstar som involverer datamaskinelle prosessar i produksjonen av dei tekstdelane som til ei kvar tid er tilgjengeleg i ei lesing (Rustad, 2012, s. 59). Konsekvensen av dette er ifølge Aarseth at teksten kjem i eit samspel med tre instansar. Han viser til ein kommunikasjonsmodell der eit teknisk medium, som ei datamaskin, spelar ei aktiv rolle i kommunikasjonen. Teksten er plassert i sentrum, omringa av ein lesar, ein eller fleire modalitetar og eit medium (Rustad, 2012, s. 60). Korleis teksten vil arte seg, vil vere avhengig av korleis desse tre komponentane samhandlar, og kvar for ein av dei som dominerer i teksten.



**Figur 1:** Aarseth sin kybertekstuelle kommunikasjonsmodell (Rustad, 2012, s. 60)

Mediet seier noko om kva for format teksten er i, og i denne oppgåva er mediet eit dataspel. Mediet legg altså rammer for korleis teksten vert presentert, samt korleis opplevinga vert for lesaren. Lesaren er den som mottok og tolkar teksten. I denne oppgåva vil lesaren vere synonym med spelaren, og spelaren sine handlingar vil vere utslagsgivande for forståinga av spelet. Modalitet er dei ulike måtane teksten kan bli uttrykt på, og kan til dømes vere narrative, auditive eller visuelle element som gjer at spelaren får ei heilskapleg oppleving. Aarseth (1997) skriv i boka «Cybertext» at «The boundaries between these three elements are not clear but fluid and transgressive, and each part can be defined only in terms of the other two» (s. 21). Dette vil seie at dei tre elementa ikkje har tydelege grenser, men at dei heller flyt saman og kryssar over kvarandre, og at kvar einskild del kan bli forstått i forhold til dei to andre delane. Teksten utgjer dermed summen av alle elementa, og er det som lesaren oppfattar og tolkar.

Aarseth sin kybertekstuelle kommunikasjonsmodell legg som nemnd vekt på korleis komponentar i digitale tekster fungerer saman. I mi oppgåve vil denne modellen vere relevant for å kunne forstå spelnovelle som sjanger, og korleis lesaren kan påverke ulike handlingar i spelnovella.

## 2.2 Aarseth sin narrative spelmodell

For å analysere spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, vil eg nytte meg av Aarseth sin narrative spelmodell. Aarseth sin spelmodell skildrar spel som eit felt mellom to polar, ein narrativ pol og ein ludisk pol (Guanio-Uluru, 2020, s. 84). Desse polane skildrar det forteljande og det spelbare i eit spel. Eit spel der forteljinga er viktig, vil ligge nærare den

narrative polen, mens eit spel som legg vekt på regelstyrt måloppnåing og spelferdigheiter, vil ligge nærare den ludiske polen. Denne modellen seier noko om kor stor rolle spelaren har i utforminga av spelet, og er ei hjelp til å peike på og drøfte samanhengen mellom narrative og ludiske komponentar i digitale spel (Guanio-Uluru, 2020, s. 85).

I den narrative spelmodellen trekk Aarseth fram fire dimensjonar han meiner finst i alle dataspel og alle forteljingar (Aarseth, 2012, s. 130). Aarseth (2012) påpeiker at spel og historier deler ei rekkje element, nemleg ei verd, verdas agentar, objekt og hendingar (Aarseth, 2012, s. 131). Kvart spel inneheld desse fire elementa, men samanhengen mellom dei vert konfigurert ulikt.

### 2.2.1 Verda

Aarseth definerer spelverda som fysiske eller pseudo-fysiske strukturar (Aarseth, 2012, s.131). Spelverder er virtuelle strukturar som er «tydeleg avgrensa, og som kan skildrast ved hjelp av geometri eller topologi» (2012, s. 131, mi oversetting). Spelverder skil seg frå fiksjonsverder, i til dømes bokmediet ved at dei er konkrete, utforskande og vert erfart direkte av ein spelar (Aarseth, 2012, s. 131). Fiksjonsverder i bøker er avhengig av lesaren sin fantasi for å konkretiserast, og kan realiserast på mange forskjellige måtar, avhengig av kven som les teksten eller ser for seg verda (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth skil også mellom ludisk og ekstra-ludisk rom. Ifølge Aarseth består det ludiske rommet av smale banar eller korridorar omgitt av statisk natur (Aarseth, 2012, s. 131). Det ekstra-ludiske rommet er ifølge Aarseth eit rom som ikkje er spelbar, og gjer at spelaren ikkje kan bevege karakteren i rommet (Aarseth, 2012, s. 131). Både ludisk og ekstra-ludisk rom er noko vi kan kjenne att i store delar av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*.

Måten spelverda vert utforma på, og kva for romlege strukturar som nyttast, har stor effekt på korleis spelaren vil oppfatta forteljarstrukturen i spelet (Aarseth, 2012, s. 130). I den narrative spelmodellen skil Aarseth (2012) mellom fem ulike typar romlege strukturar i dataspel. Desse fem strukturane er eit enkeltrom, ein lineær korridor, ein hub-struktur, multikursal struktur og ei open verd. Spelverder som er utforma som eit enkeltrom, har som kjenneteikn at heile rommet kontinuerleg vert vist på skjermen (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth (2012) viser vidare til spel som har utforming som ein lineær korridor, der spelaren

vert leia gjennom ei fastlagt rute utan moglegheit for avstikkarar. Dersom dataspellet har ein hub-struktur, vil spelet ha eitt sentralt rom eller ein base. Frå denne basen kan spelaren ta avstikkarar til andre delar av spelet, men må alltid vende tilbake til basen for å utforske andre delar av spelet (Aarseth, 2012, s. 131). Aarseth trekk vidare fram den multikursale verda. Ei multikursal verd vil seie at spelaren kan velje mellom fleire ruter eller banar (Aarseth, 2012, s. 131). Den siste romlege strukturen Aarseth (2012) trekk fram, er den opne verda. Her står spelaren fritt til å utforske verda utan å bli ført mot ei bestemt retning. Aarseth påpeiker at dei fem strukturane ikkje er lukka kategoriar, og at spel kan bestå av kombinasjonar av desse fem romlege strukturane.

### 2.2.2 Objekt

Objekt kan kome til uttrykk på ulike måtar i spel, og Aarseth (2012) skil mellom desse objekttypane ut frå korleis dei ulike objekta opptrer i spelverda. Dette handlar om kor stor friheit spelaren har i samhandling med objekta i spelet (Aarseth, 2012, s. 131). Ein type objekt er statiske objekt. Desse objekta kan ein ikkje samhandle med, og dei fungerer som kulissar og miljøskapande element (Aarseth, 2012, s. 131). Modifiserbare objekt er gjenstandar i dataspel som kan endrast og modifiserast etter spelaren sine behov og ynskjer (Aarseth, 2012, s. 132). Destruerbare objekt er objekt som kan øydeleggast, og kan til dømes vere reiskapar som vert øydelagt undervegs i spelet (Aarseth, 2012, s. 132). Den siste typen objekt vert kalla for spelaroppfunne objekt. Dette er objekt som spelaren sjølv må skape og finne opp på eiga hand (Aarseth, 2012, s. 132).

### 2.2.3 Karakterar

Karakterar i dataspel er aktørane som høyrer til i spelverda. Karakterane i dataspel kan klassifiserast ut frå om dei er djupe eller grunne, og ut frå formbarheit og potensiale for spelarkontroll (Aarseth, 2012, s. 132). Spelkarakterar kan ifølge Aarseth (2012) kategoriserast i tre ulike hovudtypar. Den første typen karakter vert kalla for bots. Dette er karakterar utan ein individuell karakter, og har derfor ikkje namn eller personlegdom (Aarseth, 2012, s. 132). Aarseth (2012) viser vidare til grunne karakterar. Dette er karakterar som har eit namn, ei utsjånad, men få individuelle personlegdomstrekk. Den siste typen karakterar som ligg nærast den narrative polen, vert kalla for djupe karakterar (Aarseth, 2012, s. 132). Desse karakterane har eige namn, utsjånad og individuell personlegdom. Dei djupe karakterane

vert rekna som meir interessante karakterar der spelaren kan bli kjend med dei, samt samhandle med karakterane (Aarseth, 2012, s. 132). Vidare kategoriserer Aarseth (2012) karakterane etter om dei er flate eller runde. Dei flate karakterane har den same oppførselen gjennom heile forteljinga, uavhengig av kva som skjer undervegs i forteljinga. Dei runde karakterane kan i motsetnad til flate karakterar endre og utvikle seg undervegs i forteljinga (Aarseth, 2012, s. 132).

#### 2.2.4 Hendingar

Satellittar og kjerner er to sentrale omgrep i modellen som brukast for å skildre hendingsgangen i eit dataspel. Desse omgrepa kjem frå Seymour Chatman som meiner at narrative hendingar ikkje berre har ein logisk samanheng, men også ein hierarkisk logikk (Chatman, 1978, s. 53). Ei kjerne er det som får oss til å kjenne att ei forteljing (Aarseth, 2012, s. 131). Ifølge Chatman (1978) vil den narrative logikken bli øydelagt, og forteljinga ikkje vere den same dersom ein tek bort kjerna. Satellittar har ikkje same verknad på sjølve forteljinga som kjerner. Ein satellitt vil ifølge Aarseth kunne fjernast utan at forteljinga vert ugjenkjenneleg (Aarseth, 2012, s. 131). Chatman (1978) hevdar at dersom ein tek bort satellittane, vil forteljinga bli redusert estetisk. Funksjonen til satellittane er å fylle inn, utdjupe og fullføre kjerner (Chatman, 1978, s. 54). Dette estetiske tek Aarseth sin spelmodell lite omsyn til. Satellittane kan ha ein vesentleg verknad på korleis ei forteljing vert formidla, og derfor definere sjølve diskursen i forteljinga, meir enn sjølve innhaldet i historia (Aarseth, 2012, s. 131).

Aarseth sin narrative spelmodell gjev eit rammeverk for å analysere spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*. Den narrative spelmodellen vil vere til hjelp når ein skal forstå dei narrative elementa i spelnovella, som til dømes oppbygginga av forteljinga og korleis karakteren og plottet utviklar seg.

#### 2.3 Speleestetikk

Ordet estetikk er knytt til «vår sanseselege måte å vere i verda på» (Guanio-Uluru, 2022, s. 269). Omgrepet speleestetikk kan seiast å vere den estetiske dimensjonen av videospel, som vil seie dei kunstnariske og visuelle elementa som påverkar opplevinga av spelet. Guanio-

Uluru (2022) forstår omgrepet speleestetikk som den sanselige erfaringa dataspellet som form gjer mogleg (Guanio-Uluru, 2022, s. 256). Guanio-Uluru viser til Tronstad (2012) som påpeiker at spelopplevingar er avhengig av ein bestemt kombinasjon av fleire modi, som lyd, bilete, animasjon, narrativ og spelmekanikk. Dette regelsystemet vert ifølge Tronstad framheva som ein viktig komponent for speleestetikk (Tronstad, 2012, s. 224, henta frå Guanio-Uluru, 2022, s. 268). Eg vil sjå nærare på omgrepet *gameplay*, kva for funksjon musikk og lyd har i dataspel, samt korleis grafikken spelar inn på spelaren si speloppleving.

### 2.3.1 *Gameplay*

Omgrepet *gameplay* vert ofte brukt i spelsamanheng, men har fleire ulike definisjonar. Guanio-Uluru skriv i sin artikkel at omgrepet generelt vert brukt for å skildre den unike måten enkeltspelarar samhandlar med dataspel på, og at omgrepet er naudsynt i speleestetikken på grunn av at dataspellet berre kan realiserast gjennom innputt frå ein spelar (Guanio-Uluru, 2022, s. 265). Kva for moglegheiter som opnar seg eller vert realisert i kvar enkelt gjennomspeling, er ifølge Guanio-Uluru avhengig av spelaren sine val og ferdigheiter (Guanio-Uluru, 2022, s. 265). Guanio-Uluru trekk fram Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca sin definisjon på *gameplay*, der *gameplay* vert skildra som det speldynamiske og «The game dynamics emerging from the interplay between rules and game geography» (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2020, s. 126, henta frå Guanio-Uluru, 2022, s. 266). Guanio-Uluru påpeiker at visuelle og verbale representasjonar av rom er eit viktig trekk ved spel i alle sjangrar, noko som gjer denne definisjonen meir inkluderande for alle typar spel (Guanio-Uluru, 2022, s. 266). Det er denne definisjonen av *gameplay* eg vil nytte meg av i mi oppgåve.

Her kan ein vidare kople på Aarseth (2012) sin spelmodell der han skildrar hendingar, karakterar, objekt og verda. Desse fire elementa er til saman med på å skape ein heilskap i spel, og dermed spelet sin *gameplay*. Verda vert ein viktig del for det visuelle i spelet, og karakterar, objekt og hendingar er med på å definere reglar for kva for handlingar som kan gjennomførast. *Gameplay*funksjonar kan inkludere alle dei ulike handlingane ein kan få hovudkarakteren til å gjere, som å skyte, hoppe, springe, symje og bruk av handverk (Rouse, 2016). Komponentane som utgjer ei gjevande oppleving som gjer at spelaren vil utforske spelet meir og meir vert definert som *gameplay* (Oxland, 2004, s. 7).

### 2.3.2 Musikk og lyd

Lyd og musikk er estetiske trekk ved dataspel som kan påverke spelaren sin grad av innleving i spelet (Guanio-Uluru, 2022, s. 269). Guanio-Uluru (2022) trekk fram døme frå filmvitskapen der:

«...det er kjend at lyd og musikk har ulike estetiske funksjonar som kan verke stemnings- og meiningsskapande, blant anna ved å binde saman ulike klipp og scener, og gjennom bruk av ledemotiv for å skape ein heilskap».

(Guanio-Uluru, 2022, s.270, oversett til nynorsk).

Guanio-Uluru påpeiker at lyd og musikk i dataspel også har desse funksjonane, men at dei er bygde opp på andre måtar, sidan lyd og musikk i spel i tillegg må fungere i samsvar med ulike innputt frå spelarane i spelsystemet (Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Karen Collins peikar på at dataspelet si interaktive form skapar utfordringar for lyddesign, og ikkje minst når det gjeld musikk: «Non-linearity is one of the primary distinctions between video games and the more linear world of film and television, in which the playback is typically fixed» (Collins, 2008, s. 4, referert i Guanio-Uluru, 2022, s. 270). På same måte som andre trekk ved spelopplevinga, er lyd og musikk i dataspel ikkje «ferdige», men blir realiserte sekvensielt ved kvar einskild gjennomspeling for kvar enkelt spelar (Guanio-Uluru, 2022, s. 270).

Ifølge Guanio-Uluru skil Karen Collins mellom to typar lyd, interaktiv- og adaptiv lyd.

Interaktiv lyd vert definert som lydhendingar som kjem som ein reaksjon på direkte innputt frå spelaren (Collins, 2008, s. 4, henta frå Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Dette kan til dømes vere dersom spelaren får karakteren til å hoppe eller springe. Adaptiv lyd markerer endringar i ulike parameterar i spelet. Dette kan til dømes vere spelscore eller opptent spelvaluta (Collins, 2008, s. 4, henta frå Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Adaptiv lyd seier derfor noko om korleis ein ligg an i spelet, mens interaktiv lyd auditivt stadfestar for spelaren at spelsystemet reagerer på spelaren sine innputt (Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Både adaptiv og interaktiv lyd kan vere med på å motivere spelaren til å utføre enkelte spelhandlingar. Til saman utgjer interaktiv og adaptiv lyd det Collins kallar for dynamisk lyd (Collins, 2008, s. 4, henta frå Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Lyden kan vere med på å gjere spelopplevingar meir realistiske med å blant anna vise lydleg til verkelege fenomen (Guanio-Uluru, 2022, s. 270).

Teori om musikk og lyd vil vere sentral i min analyse der eg skal undersøke dei ulike estetiske elementa. Musikk og lyd er estetiske element som vil ha ein verknad på korleis spelaren opplever ulike fasar i spelet. Ved å ha med teori om musikk og lyd, vil eg lettare kunne skildre dei ulike lydane ved hjelp av fagomgrep.

### 2.3.3 Grafikk

Som speldesignar må ein ta ulike val ut ifrå korleis ein vil at spelet skal fungere, altså spelet sin gameplay. Speldesignarar må også bestemme korleis ein vil at den grafiske framstillinga skal vere. Skal grafikken ha ei tilnærming som liknar ein teiknefilm eller ei tilnærming som liknar røynda? Dette er eit av fleire val ein speldesignar må ta. I tillegg til den visuelle framstillinga, må ein ta val når det til dømes gjeld perspektiv og dimensjonar. Egenfeldt-Nielsen et. al. (2020) viser til ein figur som viser kva for ulike val ein speldesignar må ta. Eg vil sjå nærare på desse ulike komponentane i speldesign.

<b>Perspective</b>	First person		Third person	
<b>Dimensions</b>	Two		Three	
<b>Space type</b>	Torus	Abstract	Free	
<b>Off-screen Space</b>	Dynamic		Static	None
<b>Scroll</b>	Vertical	Horizontal	Free	None
<b>Exploration</b>	Forced		Free	None

**Figur 2:** *Basical graphical/spatial game characteristics. (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 131).*

Med unntak av tekstbaserte spel og abstrakte puslespel, brukar alle videospel anten eit første- eller tredjepersonsperspektiv, eller ei veksling mellom dei to perspektiva. I tillegg kan spel også bruke anten eit isometrisk perspektiv som kan sjå ut som ei arkitektskisse av ein bygning, eller ovanfrå-ned-perspektivet, kjend som fugleperspektiv (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2020, s. 131). I førsteperspektiv vil ein oppleve spelet frå karakteren sitt synspunkt, og det er som at spelaren sjølv opplever handlinga. I tredjepersonsperspektiv kan spelaren sjå alt rundt karakteren, noko som gjev ein større kontroll. Spelaren vil sjå alt hen kontrollerer, som



kan vere ein karakter, eit køyretøy eller ei gruppe med soldatar (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 131). Ifølge Egenfeldt-Nielsen et. al (2020), vil spel kunne fungere like godt uavhengig av kva for perspektiv som vert brukt.

I hovudsak er all datagrafikk anten todimensjonal eller tredimensjonal. Todimensjonal grafikk kan, ifølge Egenfeldt-Nielsen et. al. (2020) samanliknast med maleri eller teikningar. Dei kan vere laga i dataapplikasjonar som Adobe Photoshop som er designa for teikning og behandling av bilete. Element i 2D-bileter kan bestå av anten vektorgrafikk eller punktgrafikk (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2020, s. 134). Egenfeldt-Nielsen et.al. hevder at vektorgrafikk er geometriske modellar der ein kan snu, vri, rotere og endre storleik utan tap av kvalitet. Punktgrafikk derimot, er rektangulære kart med fargepunkt (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 134). Kvart einskild fargepunkt (piksel) har ein fargeverdi, og når tusenvis eller millionar av desse individuelle pikslane vert gruppert saman, skapar dei eit bilete (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2020, s. 134). Punktgrafikk vert brukt til å overføre fotografi frå eit digitalt kamera til dataskjermen og kan ikkje endre storleik utan at det går ut over kvaliteten på grafikken (Egenfeldt-Nielsen et.al., 2020, s. 134).

Spelutviklarar ynskjer å gje oss som brukarar gode opplevingar, og vil dermed presentere spela med eit design som vi kan ha glede av (Kluge, 2021, s. 71). Pikselgrafikk er eit av dei store kjenneteikna til spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, noko som tilfører spelnovella eit gamalmodig uttrykk. I pikselgrafikk er ein einskild piksel den minste byggeklossen av det skjermen viser. Dette vil seie at bileta og animasjonane vert danna av blokker i ulike fargar (Keo, 2017, s. 16). Pikselgrafikk vart ofte brukt frå 1970-1990 talet, og vi ser at teknikken kjem tilbake i dei moderne spela som *Minecraft* (2011) og *Milkmaid Of The Milky Way* (2018). Dei nyare spela kan derfor vere med på å skape ein nostalgi hos fleire av brukarane.



**Figur 3:** Piskelgrafikken i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*.

Egenfeldt-Nielsen et. al. (2020) skildrar det dei kallar «space type» med tre ulike former for romlege kategoriar. Desse kategoriane vert kalla *torus*, *abstract* og *free*. Torus kan seiast å vere ein spelkonstruksjon der spelet går i ein sirkel, eller loop. Her vil spelaren komme tilbake på startpunktet dersom ein beveger objektet langt nok bort. I dei seinare åra har denne typen spel vorte laga i mindre grad, og spelarar ynskjer ei meir realistisk tilnærming til spela (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 136). I ein abstrakt spelkonstruksjon vil ein kunne bevege seg meir fritt i spelrommet, men ein har framleis ikkje tilgang til heile spelrommet (Egenfeldt-Nielsen et. al., 2020, s. 136). Dette kan vi sjå i *Milkmaid Of The Milky Way*. Vi kan bevege karakteren Ruth der det er markert med ein lysare farge på bakken, mens resten av spelrommet er eit visuelt element som ein ikkje kan nytte seg av spelmessig. Den siste kategorien er *free*. Her vil ein kunne bevege karakteren over alt i spelrommet, og det finst ingen ende eller reglar i spelet. *Minecraft* (2011) er eit døme på eit spel der ein på ein kreativ måte kan utforske heile spelrommet utan nokon form for reglar.

Egenfeldt-Nielsen et. al. (2020) viser også til *Off-screen space*. *Off-screen space* vil seie at handlinga går føre seg sjølv om den ikkje er synleg for spelaren. Dette gjer at ein får ei oppleving av eit større univers utanfor det som er synleg (Egenfeldt-Nielsen et. al. 2020, s. 137). I til dømes *Milkmaid Of The Milky Way* kan vi høyre at det skjer noko utanfor huset til Ruth, men vi ser det ikkje visuelt på skjermen. Ruth har i denne situasjonen mista den eine kua si, men spelaren får ikkje sjå kvar kua har forsvunne.

Den todimensjonale pikselgrafikken inneheld ulike fargepaletter, noko som kan vere med å bidra til ei større innleving for spelaren. Paul Omar Lervåg (2023) diskuterer viktigheita av innleving i dataspel i si masteroppgåve. Han meiner at denne innlevinga er avhengig av kvalitetane ved modalitetane og deira forhold til spelmekanikkane, reglane og prosessane i spelet (Lervåg, 2023, s.41). Lervåg viser til Kress og van Leeuwen der dei kallar kvalitetane ved modalitetane for modalitetsmarkørar (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 160, referert i Lervåg, 2023, s. 41). Desse modalitetane handlar om korleis ulike kvalitetar ved ein modalitet styrker eller svekker truverda til det som vert formidla. Ifølgje Lervåg startar Kress og van Leeuwen med å presentere fargemetning som ein skala frå full fargemetning til ingen fargar. Deretter presenterer dei fargedifferensiering, ein skala frå eit maksimalt utval av fargar til einsfarga. Vidare viser dei til fargemodulasjon, som er ein skala frå rike fargenyansar til ingen fargenyansar (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 160, referert i Lervåg, 2023, s. 41). Ifølgje Kress og van Leeuwen, kan eit svart-kvitt bilete vere like truverdige som eit bilete med fargar når målet er å skape ein fotorealistisk representasjon av røynda (Kress & Leeuwen, 2006, s. 162, referert i Lervåg, 2023, s. 42). Dette utfordrar idear om at fargar automatisk gjer eit bilete meir realistisk. Eit bilete med lite til ingen fargemetning kan gje eit like nøyaktig og realistisk bilete av røynda som eit fargebilete.

#### 2.3.4 Spelopplevinga

Å erfare noko refererer vanlegvis til å registrere eit objekt, ein tanke eller ei kjensle gjennom sansane eller sinnet. Ei speloppleving handlar ifølgje Salen og Zimmerman (2004) om den heilskaplege opplevinga av eit spel, der spelaren engasjerer seg kjenslemessig og sanseleg i spelet si utfalding. I tillegg kan det å erfare noko ifølgje Salen og Zimmermann også innebere ei aktiv deltaking i ei hending eller ein aktivitet som fører til kunnskap eller ferdigheiter (Salen & Zimmerman, 2004, s. 314). Spelopplevinga er satt saman av spelaren sine kjensler, tankar, sansingar og evne til å skape mening når ein spelar. Spelopplevinga oppstår derfor ikkje direkte på grunn av nokre bestemte element i spelet, men oppstår gjennom unik interaksjon mellom spel og spelar (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 2). Ein kan derfor seie at det å oppleve noko vert ein deltakande og individuell prosess. Graden av sanseleg innleving kan variere frå spelar til spelar, og estetiske trekk som lyd og musikk kan vere med på å påverke i kva for grad spelaren lever seg inn i spelet (Guanio-Uluru, 2022, s. 269).

Dersom ein tek utgangspunkt i Aarseth sitt omgrep kybertekst, kan dataspelet ifølge Guanio-Uluru (2022) bli forstått som eit regelbasert system som krev brukaren sin performative innsats for å bli realisert. Ifølge Guanio-Uluru kan denne forståinga i eit estetisk perspektiv framstå som utilstrekkeleg, då den seier lite om kva for type opplevingar som oppstår i eit møte mellom spelsystemet og spelaren, og kva som gjer ei speloppleving god eller dårleg for spelaren (Guanio-Uluru, 2022, s. 260).

## 2.4 Litterære sjangerkoplingar

Spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vert kategorisert som ein nasjonalromantisk science fiction. Eg vil derfor gå nærare inn på science fiction som sjanger, samt sjå nærare på nasjonalromantikken som litterær epoke. Eit av kjenneteikna til spelnovella, er at den er skriven på rim, som vil seie at all kommunikasjon i spelnovella vert formidla gjennom rim. For å kunne drøfte desse aspekta opp mot dei utvalde kompetansemåla i diskusjonsdelen, ser eg det som viktig å vise til teori om både science fiction, nasjonalromantikk og lyrikk.

### 2.4.1 Science fiction

Det ein populært kallar science fiction i dag har dei siste åra blitt meir populær, men som akademisk litterær sjanger har den lenge vore ein relativt marginal sjanger (Suvin, 2016, s. 15). I artikkelen *Science Fiction Studies* skriv Darko Suvin at det er irrelevant å forsøke å finne ein spesifikk definisjon på kva science fiction er. Han skriv at å definere science fiction er ei utfordring, då ein må finne balansen mellom å vere for snever og ekskludere verk som fell innanfor grensene av sjangeren, og å vere for vid og dermed miste nytteverdi (Suvin, 1979).

Det er likevel fleire som har prøvd å finne definisjonar av kva som skil science fiction frå annan fiksjon. Carl Freedman tek opp det same problemet som Suvin i *Critical theory and science fiction* frå 2000. Han startar med å presentere eigenskapar som finst i science fiction-narrativ, men samstundes påpeikar han at desse eigenskapane også kan seiast å eksistere i tekstar som ikkje høyrer til sjangeren: «...it may be difficult to see just where the argument will stop. It may even begin to appear that ultimately all fiction – perhaps even including realism itself – will be found to be science fiction. » (Freedman, 2000, s. 16).

I boka gjev Suvin ei oversikt over det han meiner er dei viktigaste sjangertrekka for science fiction. Suvin nyttar blant anna omgrepet *novum* når han gjer greie for science fiction: «Science fiction is distinguished by the narrative dominance or hegemony of a fictional «novum» (novelty, innovation) validated by cognitive logic.» (Suvin, 2016). *Novum* kan seiast å vere ein skilnad eller ulikheit mellom den fiksjonelle verda og dei empiriske observasjonane, som er den ekte verda vi har ei tilnærming til. *Novum* kan til dømes vere invasjonar av romvesen eller reise i tid og rom. Dette er noko vi kan kjenne att i *Milkmaid Of The Milky Way* der budeia Ruth sine kyr vert kidnappa av eit romskip.

#### 2.4.2 Nasjonalromantikken

Nasjonalromantikken var ein kulturhistorisk periode på 1800-talet, og vert sett på som ein nasjonal retning av romantikken (Vold, 2022). På denne tida var det ei aukande interesse for folkekulturen i fleire land, blant anna Noreg. Etter at Noreg i 1814 vart lausriven frå Danmark, vart det viktig å skape ein norsk nasjonal identitet ved å utvikle ein felles nasjonalkultur. Den norske nasjonalkulturen vart definert gjennom det norske bondesamfunnet, då det gjennom tidene hadde utvikla eit rikt utval av tradisjonar med blant anna folkedikting. Folkediktinga var eit viktig uttrykk for karakteren til kvar einskild nasjon, og hadde dermed ein nasjonsbyggande funksjon (Vold, 2022).

Vold (2022) trekker fram tre ulike særtrekk som var viktige for den nasjonalromantiske tenkemåten. Det første særtrekket var den nære og djupe kontakten mellom den norske bonden og den norske naturen. Vidare trekker ho fram framstillinga av dei spesielt norske karaktereigenskapane, noko ein kan sjå tydeleg hos Ruth i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*. Ho kan oppfattast som ei hardtarbeidande og beskjeden budeie. Ei budeie sine oppgåver var å mjølke kyr, og deretter foredle mjølka til smør eller ost. På Vestlandet var det vanleg å ha få kyr, og til gjengjeld hjelpe til med gardsarbeid (Dybdahl, 2021). Dette er noko vi kan kjenne att i Ruth si rolle som budeie på setra.

#### 2.4.3 Lyrikk og lyrikdidaktikk

I boka *Lese lyrikk* av Per Thomas Andersen (2022), gjer han uttrykk for at ein definisjon av sjangeren ikkje vil kunne fungere over eit så mangfaldig kulturelt fenomen som lyrikk (Andersen, 2022, s. 18). Han påpeiker vidare at ein finn lyrikk i mange ulike tradisjonar og

kulturar, og det vil difor vere vanskeleg å samle alle desse tradisjonane med få sjangerteikn til ein felles definisjon (Andersen, 2022, s. 18). Ein viktig rytmisk faktor i lyriske tekstar er klanglege gjentakingar i form av enderim, allitterasjonar og assonansar. Det vanlegaste er enderim som vert nytta i lyriske sjangrar og versedrama (Andersen, 2022, s. 78). Eit kjend element for spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, er at ho er skriven på rim, nærare sagt enderim. Det finst fleire typar enderimsstrukturar som parrim: aabb, kryssrim: abab, kiastisk rim: abba, tiraderim: aaa, sekvensrim: abcabc og balladerim: 0a0a (ingen rim i første verselinje) (Andersen, 2022, s. 79). Rytme og klang er verkemiddel ein kjenner att frå musikken. Gjennom tidene har også forfattarar teken i bruk rim og rytme i dikta sine (Federl, 2018). Rytme i ein tekst er regelmessige vekslingar mellom tunge og lette stavingar (Federl, 2018). Gjennom rim og rytme vert det ein samanheng i teksten ved at klang og takt vert gjenteke. Rim og rytme i dikt er ein estetisk effekt som vil kunne gje lesaren ei kjensle av at diktet er musikalsk.

Lyrikkundervisning kan gå føre seg på ulike måtar, og som lærar vil ein gjere det ein kan for at elevane skal bli engasjerte. Maria Cogni og Karen Langvik presenterte i 2019 eit undervisningsopplegg om lyrikk der dikta var utgangspunkt for samtalar og eksistensielle spørsmål (Kalleberg, 2019). Eit døme på dette var «Kva vil det seie å vere einsam?». I slike samtalar vert fokuset retta mot sjølve innhaldet i diktet, framfor historisk epoke og diktanalyse med språklege verkemiddel. Denne måten å undervise i lyrikk kan knytast opp mot det tverrfaglege temaet folkehelse og livsmeistring, der det blant anna blir sagt at det tverrfaglege temaet skal utvikle elevane si evne til å uttrykke seg skriftleg og munnleg (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 3). Vidare står det at «Dette gir elevane grunnlag for å kunne gi uttrykk for egne følelser, tanker og erfaringer, noe som er viktig for å håndtere relasjonar og delta i sosialt fellesskap.» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 3). Munnlege samtalar om lyrikk kan derfor vere nyttig for elevane si faglege og personlege utvikling.

Tolking og nærlesing av dikt er relevant for eksamen, og er derfor noko fleire lærarar legg vekt på i lyrikkundervisninga. Hild Bakka (2020) skildrar dikt som gåter, og at dei kan gje oss ei kjensle av ei gåte som er umogleg å løyse. Ho skriv vidare at nærlesing av dikt kan opne for nye innsikter, og ein utvida oppleving av diktet (Bakka, 2020). Når vi tolkar eit dikt tek vi utgangspunkt i korleis vi sjølv les diktet, og set deretter ord på korleis vi opplevde teksten.

Bakka påpeiker at dikt kan tolkast på ulike måtar, men at ein må undersøke diktet nøye og på ulike måtar for å kome fram til ei haldbar tolking (Bakka, 2020).

## 2.5 Hermeneutikk

Nils Gilje (2019) hevdar at hermeneutikk dreier seg om tolking eller interpretasjon (Gilje, 2019, s. 11). Gilje skriv vidare at tolking i hermeneutisk forstand er eit forsøk på å gjere noko forståeleg som er uklart eller uforståeleg, og tolkingsarbeidet skal vidare avdekke ein underliggjande samanheng eller ei djupare meining (Gilje, 2019, s. 11). I mi oppgåve er tolkingsarbeid sentralt i arbeid med analysen. Eg fortolkar spelnovella, og gjer meg opp ei meining om korleis dei ulike delane heng saman til å bli ein heilskap.

Hans-Georg Gadamer var den fremste talsmannen innanfor den filosofiske hermeneutikken frå 1960-åra og fram til han døydde på tidleg 2000-talet (Gilje, 2019, s. 175). Gadamer braut med forståinga frå tidlegare om at hermeneutikk var ein målretta metode og framgangsmåte. Gadamer meinte derimot at ein aldri kunne møte noko utan før-forståing, og at ein tolkingsprosess var ein kontinuerleg veksling av forståing mellom del og heilskap (Gilje, 2019, s. 175). Ifølge Gilje meiner Gadamer at når ein forstår noko, så vil forståinga bevege seg i ei sirkelrørsle mellom del og heilskap, og vi kan derfor snakke om den *hermeneutiske sirkel* eller den *hermeneutiske spiral* (Gilje, 2019, s. 175).

Gilje (2019) viser til Gadamer si tolking av den hermeneutiske sirkelen (Gilje, 2019, s. 155-158). Ifølge Gadamer startar ein alltid med ei før-forståing der ein har med seg ei forståing av noko inn i tolkingsarbeidet (Gilje, 2019, s. 155). Fordommar er også ein del av denne før-forståinga. Eg vil til dømes ha ei meining om spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* etter å lese om spelnovella fyrste gong. Dette er fordommar som eg tek med meg inn i tolkingsarbeidet. Det neste Gadamer trekk fram i den hermeneutiske sirkelen, er forståing knytt til ein indre samanheng mellom delar og heilskapar (Gilje, 2019, s. 157). I mi gjennomspeling av *Milkmaid Of The Milky Way* vil eg ta med meg fordommane, og etter kvart kome så nære teksten at eg dannar ei forståing av innhaldet. Denne forståinga gjer at eg kan knytte dei ulike delane saman, og sjå heilskapen i spelet. I den hermeneutiske sirkel vil fortolkinga derfor til ei kvar tid vere eit møte mellom mennesket og det ein oppfattar.

## 2.6 Konstruktivistisk læringsteori

Ein av dei sterkaste strømingane i læringsteori og praksis dei siste 30 åra har vore den konstruktivistiske læringsteorien (Kluge, 2021, s. 37). Hovudideen i perspektivet er at kognitive strukturar vert danna som eit resultat av læringsprosessar. For å få til desse prosessane, kan ikkje kunnskapen kun formidlast gjennom lærebøker og lærarar, men ein må sjølv vere aktiv for å danne dei nye kunnskapsstrukturane (Kluge, 2021, s. 37). I spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vil elevane vere svært aktive i historia gjennom problemløysing. Eg har derfor med denne teorien for å kunne nytte den til seinare arbeid i diskusjonsdelen der eg blant anna skal kople spelnovella opp mot didaktikk og kompetansemål.

Kluge (2021) hevder at vi konstruerer vår eigen kunnskap gjennom å løyse problem og å skaffe oss erfaringar om samanhengar. Innafor det konstruktivistiske perspektivet vil casebasert eller problembasert læring ofte vere hovudmodellen (Kluge, 2021, s. 38). Tre omgrep som er sentrale i konstruktivismen er skjema, assimilering og akkommodering. Skjema er dei mentale strukturane vi organiserer kunnskapen vår i (Kluge, 2021, s. 38). Assimilering er den mentale forståingsprosessen som går føre seg når ein tek opp ny kunnskap i ein eksisterande kognitiv struktur (Kluge, 2021, s. 38). Akkommodering er ein meir omfattande prosess. Kunnskapen som oppstår gjennom akkommodering, må byggjast som heilt nye strukturar, for den kan ikkje bli integrert i dei eksisterande tankemønsterane eit individ alt har (Kluge, 2021, s. 38).

## 3.0 METODE

### 3.1 Kvalitativ metode

Kvalitativ tilnærming er ein vitskapleg metode som skildrar korleis forskaren går fram for å svare på vitskaplege problemstillingar (Ringdal, 2018, s. 273). Høgheim (2020) skildrar kvalitativ forskning som ein prosess der ein må samle inn rik og detaljert informasjon for å fange det ein ikkje har klare rammer for å forstå før ein undersøker det (Høgheim, 2020, s. 129). Ei kvalitativ analyse vil gjere at ein får ei heilskapleg forståing av spelet ved å utforske aspekt i spelnovella, då blant anna narrativ struktur og estetiske element på ein grundig, kontekstuell og meningsfull måte.



I denne oppgåva vil eg gjennomføre ei estetisk spelanalyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*. Eg vil blant anna finne ut kva for estetiske trekk som kjem til syne i spelnovella ved å utføre ein speleestetisk analyse av spelnovella. Ved å utføre ei kvalitativ analyse av spelnovella, vil eg kunne utforske dei estetiske elementa i spelnovella på eit djupare plan. I ein analyse vil ein studere grundig for å skildre, forklare og forstå ein tekst (Kallestad & Røskeland, 2020, s. 47). Å analysere tyder ifølgje Kallestad og Røskeland (2020) at ein må plukke frå kvarandre ein heilskap, og i mitt tilfelle ei spelnovelle. Denne undersøkinga skal bidra til å forstå den heilskapelege teksten betre, samt gje oss eit utfyllande bilete av samanhengen teksten står i. I min estetiske spelanalyse vil eg sjå på korleis det estetiske kan verke inn i forteljinga. Her vil eg sjå grundigare på korleis omgjevnader, objekt, karakterar og hendingar er med på å utforme spelopplevinga som ein heilskap.

### 3.2 Eigen gjennomspeling

Analysen og drøftinga i denne oppgåva er basert på eigen speling av *Milkmaid Of The Milky Way*. Eg ser det som viktig å spele gjennom spelet på eigenhand for å oppleve spelet som ein heilskap. Eg har dermed ei oppleving av spelet si atmosfære, gameplay, og korleis forteljinga vert formidla. Under gjennomspelinga fekk eg oppleve korleis historia og dei interaktive elementa i spelnovella er meint å fungere saman. Ved å spele gjennom spelet sjølv, fekk eg moglegheit til å ta eigne val og lage eigne tolkingar. Spelnoveller har ofte interaktive element som påverkar handlinga og narrativet. Ved å oppleve desse vala direkte, kunne eg lettare forstå korleis dei påverkar gongen i spelet. Å spele sjølv gjer derfor forskinga mi ein større validitet. Eg kan støtte funn med eigne opplevingar og observasjonar i spelet, noko som kan styrke argumenta mine.

### 3.3 Bruke YouTube-videoar

For å finne ut av problemstillinga og forskingsspørsmåla har eg nytta meg av YouTube-videoar der andre spelar gjennom spelet, ein såkalla *walkthrough* der ein legg ut opptak av eigen gjennomspeling. Dette er gunstig for både meg og lesar av oppgåva. Eg har kunna spola tilbake til viktige eller interessante delar av spelnovella, og lesaren kan spole for å finne konkrete handlingar eg refererer til. Dersom ein skal spele sjølv kan ein setje seg fast på ulike punkt, men ved å referere til konkrete videoar, kan ein vise til tidspunkt i videoen.

Videoane eg viser til, høyrer til YouTube-kontoen til Targenoor (2018). Han har 957 abonnentar per 27. mars 2024, og har publisert 340 videoar på kanalen sin. Dei aller fleste videoane hans består av gjennomspelningar der han spelar seg gjennom spelet mens han pratar undervegs. Hovudgrunnen til at eg nettopp har valt Targenoor, er at han har spelt gjennom den norske versjonen av spelet. Den norske versjonen vil vere mitt utgangspunkt i denne oppgåva, då eg siktar mot korleis ein kan arbeide med spelet i norskfaget på ungdomstrinnet. Ein svakheit med å bruke Targenoor sine videoar, er at han ikkje har videoar ute av at han fullfører spelet. Det ligg førebels ingen andre norske gjennomspelningar ute på YouTube, så eg vil derfor bruke dei siste 13 minutta av ein engelsk gjennomspeling for å kunne referere til heile spelnovella. YouTube-kontoen til denne videoen heiter Father (2017). Father si gjennomspeling er ei gjennomspeling utan kommentarar undervegs, noko som står i kontrast til Targenoor sine videoar.

### 3.4 Den lærarfaglege analysen

I diskusjonsdelen vil eg blant anna nytte meg av Ylva Frøyd og Kristian Lødemel Sandberg sin artikkel «Litterær eller lærarfagleg analyse?» der dei undersøker skilnadane mellom litterær analyse og lærarfagleg analyse. Dei argumenterer blant anna med at dei to analysemåtene utfyller kvarandre, og at dei begge er like viktige (Frøyd & Sandberg, 2023, s. 41). Frøyd og Sandberg hevdar at ein som norsklærer treng litterær kompetanse utvikla gjennom arbeid med litterære analysar for å gjennomføre ein lærarfagleg analyse (Frøyd & Sandberg, 2023, s. 41). Magne Drangeid hevder at ein lærarfagleg analyse er ei form for målretta analyse der læraren ser på teksten sitt potensiale som eit estetisk læremiddel (Drangeid, 2014, s. 88). Dette gjer ein ved at ein vekslar mellom tekstlesing og teori, tekst og kontekst, og nærlesing og overblikk (Drangereid, 2014, s. 88).

Eg som norsklærer må derfor ha ein grunnleggande kompetanse for å analysere litterære tekstar grundig. Som norsklærer må ein ikkje berre kunne analysere tekstane sjølv, men ein må også kunne rettleie elevane gjennom liknande analyser. Frøyd og Sandberg påpeiker at den lærarfaglege analysen vil kunne føre til ei undervisning som kan gje støtte til elevane gjennom deira eigen tolkingsprosess, slik at dei kan utvikle tolkingskompetansen sin (Frøyd & Sandberg, 2023, s. 41). Drangeid skildrar det same, ved at ein gjennom ei lærarfagleg analyse kan gjere vegen gjennom lesinga lettare for elevane, og at ein som lærar vil kunne leggje til

rette for innleving, forståing og refleksjon av teksten (Drangeid, 2014, s. 88). Det vil derfor vere nyttig for meg som lærar å gjere ei estetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, slik at eg kan støtte elevane i deira tolkingsarbeid med spelnovella. Eg vil gjennom ein spelanalyse kunne trekke fram djupare element frå spelnovella som ein ikkje legg merke til ved første gjennomspeling, og kan ta utgangspunkt i dei djupe elementa i ein klassesamtale. I diskusjonsdelen vil den lærarfaglege analysen gjelde der eg drøftar bruken av spelet i klasserommet, og elevane sine behov for støtte og rettleiing undervegs.

## 4.0 ANALYSE

I starten av analysedelen vil eg undersøke grafikk, romleg struktur og lyrikken som er brukt i spelnovella. Desse komponentane er gjennomgåande i heile spelet, og eg vel derfor å introdusere dei i starten utan at dei er knytt til eit bestemt kapittel frå historia. Eg vil også gje eit kort handlingsreferat frå spelet, og knytte det opp mot den tradisjonelle novellesjangeren. Vidare i analysedelen har eg valt å dele inn kapitla etter spelet sin kronologiske framgang. Eg har derfor teke utgangspunkt i det Aarseth (2012) kallar for kjernar. Kjernane er dei store elementa i ei forteljing som får oss til å kjenne att ei forteljing. I *Milkmaid Of The Milky Way* har eg valt ut arbeid på setra, kyrne forsvinn, og livet på romskipet. Desse tre hendingane vil kunne skildrast som dei store linjene i spelnovella, og som spelarar vil kunne kjenne att ved ei gjenfortelling av historia. Til slutt vil eg undersøke om forteljinga ligg mot den narrative eller ludiske polen.

### 4.1 Introduksjon

I den første delen av analysen vil eg gå nærare inn på fellestrekk for heile forteljinga. Her vil eg først vise til handlinga i spelnovella for å gje ei oversikt. Deretter vil eg sjå nærare på grafikken og den romlege strukturen i spelnovella. Til slutt vil eg vise til det store kjenneteiknet for spelnovella, nemleg lyrikken i formidlinga av teksten i spelet.

#### 4.1.1 Handling

Forteljinga vert formidla i ei kronologisk rekkjefølge der vi i starten møter budeia Ruth som styrer ei seter åleine. Ho står sjølv for alt av dyrestell, reperasjonar, matlaging og leveransar av animalske produkt. Kyrne hennar er derfor ei viktig kjelde til både mat og inntekt.

Spelnovella har ei spenningskurve som liknar ei klassisk novelle. Etter kvart merkar ho at det skjer underlege ting på setra. Utstyr på setra forsvinn litt etter litt. Ruth leiter blant anna etter bøtta ho brukar til å mjølke kyrne, og finn den til slutt langs stien mot fjellet. Til slutt forsvinn kyrne. Ruth hoppar ombord i romskipet til dei utanomjordiske skapningane som har stole frå setra hennar. Her møter ho dronninga av skipet, dronning Amrita, og vert fortalt at kyrne hennar er viktige for at mjølkebeista på skipet ikkje skal døy ut. Mjølkebeista er prega av høg alder, og dronning Amrita vil bruke Ruth sine kyr til å gjere mjølkebeista unge igjen. Ruth innser kjapt at dronning Amrita er vondsinna. Amrita steler den unge alderen til Ruth, og Ruth ender opp med å bli ei gammal dame. Frå dette tidspunktet i spelet flatar spenningskurva ut. Ruth møter fleire bebuarar på skipet, og ein får inntrykk av at dei mislikar dronninga dei arbeider for. Ruth vil hjelpe bebuarane, samt redde kyrne sine frå ofringa. Dersom ho vil stoppe dronninga, må ho stele den magiske staven hennar. Ruth får til slutt tak i staven, men dronning Amrita tek den tilbake. Frå dette punktet i forteljinga, får vi ei stigande spenningskurve. Forteljinga avsluttar i ein kamp mellom Ruth og dronninga, der Ruth brukar ulike objekt ho har samla undervegs til å prøve å stoppe dronninga. I likskap med klassiske noveller, vil spelaren oppleve ein overraskande slutt i spelnovella. I siste sekund kjem kua til Ruth, Lykke, og reddar Ruth frå dronninga. Lykke ofrar seg sjølv for Ruth, og overlever ikkje kampen mot dronninga. Ruth vert derimot sett på som ein helt av bebuarane på skipet, som no er kvitt dronninga. Forteljinga sluttar med at Ruth vel å leve vidare på skipet, og vinkar farvel til det gamle livet på Vestlandet i 1924.

#### 4.1.2 Grafikk og romleg struktur

Den visuelle framsyninga av spelnovella er prega av ein todimensjonal pikselgrafikk. Ved at speldesignaren tek dette valet, vil spelnovella få ei lite realistisk tilnærming. Spelnovella har ei fargerik framstilling, noko som mange generelt oppfattar som meir realistisk enn om spelet hadde hatt ei svart-kvit framstilling. Sjølv om spelet har mange fargar, vil pikselgrafikken gjere at den verkar lite realistisk. Den lite realistiske grafikken kan spegle det narrative innhaldet i spelnovella med innslag av utanomjordiske skapningar og romskip. Todimensjonal grafikk og pikselgrafikk er kjend for å vere eldre grafikkmetodar, og kan derfor gje spelaren ei kjensle av at spelet er laga for fleire tiår sidan. Speldesignar har dermed oppnådd ei kjensle av at spelet tek ein tilbake i tid. Effekten med å få ei kjensle av å reise tilbake i tid, står i stil med sjølve

forteljinga der ein først startar på ei seter i 1924, for å deretter reise i eit framtidretta romskip.

Aarseth skil, som tidlegare nemnd, mellom fem ulike typar romlege strukturar i dataspel. I spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vert ein leia gjennom ei slags fastlagt rute, noko som liknar den romlege strukturen som Aarseth kallar for ein lineær korridor. I ein lineær korridor vil ikkje spelaren ha moglegheit til å ta avstikkarar. I *Milkmaid Of The Milky Way* er spelaren til ein viss grad bunden til forteljinga, men kan utføre einskilde oppgåver i ubestemte rekkjefølger. Dette er heller små oppgåver som i det store og heile bilete ikkje verkar inn på sjølve forteljinga. Samstundes kan ein også seie at spelet har preg av å vere ei open verd der ein står fritt til å utforske verda utan å bli ført mot ei bestemt retning. Ein vil stort sett kunne bevege seg fritt i dei ulike delane av spelet, og ein vert ikkje direkte ført til ein ny retning i spelet. Ein vil kunne bevege seg fritt på både setra og inne i romskipet utan å bli direkte ført til konkrete punkt. Spelnovella kan derfor kategoriserast som ein blanding av lineær korridor og ei open verd ved at progresjonen i spelet er lineær, mens spelaren kan bevege karakteren i ei ope verd.

#### 4.1.3 Lyrikk

Lyrikken i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vil kunne oppfattast som eit estetisk element grunna korleis enderima, klangen og rytmen verkar inn på spelopplevinga. I spelnovella vil ein raskt leggje merke til at teksten som vert kommunisert i spelet er skriven på rim. Spelnovella startar med «Oppe i en fjord, langs en smal sti, et sted på Vestlandet, nitten tjueni» (Targenoor, 2018, Ep.1, 0:45). Her oppfattar vi allereie klangen i enderima «sti» og «tjueni». Vidare får vi informasjon om at «Dette er en historie fra Kalvekant, om en budeie og dyrene hennes som forsvant» (Targenoor, 2018, Ep.1, 0:50). Her grip vi fatt i dei to enderima «Kalvekant» og «forsvant». Ut ifrå det vi ser i dei fire første linjene i spelnovella, kan novella seiast å nytte seg av enderimmønsteret parrim, nærare sagt enderimstrukturen aabb. Enderimstrukturen aabb vil seie at det siste ordet i to linjer rimar. Dette er eit mønster som går att i heile spelet så lenge det vert kommunisert noko til spelaren. Enderima vil også kunne bidra til ei humoristisk stemning i einskilde samanhengar. Ruth seier blant anna «Det var godt å se dyrene kose seg, heldigvis var de ikke blitt til kjøttdeig.» (Targenoor, 2018, Ep.4,

2:38). Her vil vi få eit inntrykk av at Ruth er letta for å sjå att kyrne, og enderima «seg» og «kjøttdeig» bidreg til eit humoristisk preg på hendinga.

Det er derimot ikkje berre teksten som vert kommunisert som ein undertekst som er skriven på rim. I boka i menyen vil ein kunne finne hint til kva ein skal gjere vidare for å løyse naudsynte oppgåver. Denne boka er også skriven på rim: «Husk å smøre trege dører når du pip og gneltring hører. Hvis de sitter fast og du ikke kommer inn, gi dem noen spark og et par tunge trinn» (Targenoor, 2018, Ep.2, 9:38). Her vil vi sjå det same mønsteret som vert brukt i resten av kommunikasjonen i spelet. Boka i menyen er også prega av enderimmønsteret aabb. Med dette kan ein konkludere med at all kommunikasjon som går føre seg i spelnovella er skriven på rim, nærare sagt enderim. Grunna spelet sin kommunikasjon via lyrikk, vil spelaren i større grad bli utfordra på å lese mellom linjene. Hild Bakka (2020) hevder at nærlesing av dikt kan opne for nye innsikter, og ei utvida oppleving av diktet.

Når vi tolkar eit dikt tek vi utgangspunkt i korleis vi sjølv les diktet, og set deretter ord på korleis vi opplevde teksten. Boka som ligg tilgjengeleg i menyen i spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, er til dømes noko ein må tolke for å fullføre oppdrag.

Ost (Mors oppskrift)

Den ferske melka må separeres,  
spar på fløten, melka må i gryta plasseres.

Kok opp, tilsett eddik og salt

sånn at mysen skiller seg,

men det er ikke alt:

Nå kommer den viktigste delen,

du må røre kontinuerlig i kjelen!

(Targenoor, 2018, ep.2, 9:56)

Ei av oppgåvene i spelnovella er å lage ost. Boka som ligg i spelmenyen er ei støtte som kan vere til hjelp undervegs. I dette tilfellet må spelaren lese kvar verselinje nøye for å finne ut korleis ein skal lage osten. I den første verselinja får ein informasjon om at ein treng mjølk for å lage osten, og deretter separere mjølka. Vidare må spelaren leggje den separerte mjølka i

kjelen, samt tilsetje eddik og salt. Det er ikkje sikkert at spelaren har alle desse ingrediensane tilgjengeleg, og ein må derfor finne alternativ til einskilde ingrediensar. I dette tilfellet vert eddik og salt bytta ut med sitron og ein saltstein.

## 4.2 Arbeid på setra

Vi møter budeia Ruth som utfører arbeidsoppgåver på ei seter i Noreg, nærare bestemt på Vestlandet. Ruth står ovanfor mange oppgåver, som blant anna å levere meieriprodukt til ein sendegut frå bygda. Det skjer underlege ting på setra hennar, og ho finn stadig nye reiskapar på plassar dei ikkje skal vere. Som spelar må ein hjelpe Ruth med både matproduksjon, dyrestell og å leite etter utstyr som har forsvunne.

### 4.2.1 Den nasjonalromantiske setra

I starten av spelnovella vil vi oppleve ein bakgrunn med fjell og fjordar, noko som kan trekkje oss tilbake til nasjonalromantikken. Fjella er ein stor del av det vi ser i bakgrunnen, og har ein effekt med å framheve den norske naturen. Vestlandet er kjend for dei høge fjella og dei djupe dalane, noko spelnovella får fram gjennom naturen i bakgrunnen. Denne bakgrunnen er stort sett utilgjengeleg for spelaren, og ein kan nytte seg av det eine fjellet for å tørke ved i vinden på toppen. Dette eine fjellet har derfor ein direkte effekt, og gjer at spelaren kan utføre naudsynte oppgåver for å kome seg vidare i spelet. Ein kan derimot ikkje samhandle med dei andre fjella, men dei er framleis med på å skape ein heilskap i spelnovella. Fjella er derfor det Aarseth (2012) kallar for eit ekstra-ludisk, eller ikkje-ludisk rom. Det ludiske rommet er resten av rommet der Ruth kan bevege seg og gjere oppgåver. Her finn vi blant anna smale stiar og statisk natur.

Vi vert kjend med hovudkarakteren Ruth frå eit tredjepersonsperspektiv. Dette gjer at ein har god oversikt over dei ulike områda i spelet, og ein har til ei kvar tid god oversikt over kva som skjer rundt karakteren. Spelaren har derfor ein større kontroll over det som går føre seg, i motsetnad til eit førstepersonsperspektiv der ein ser ut frå karakteren sine auger. På grunn av det oversiktlege tredjepersonsperspektivet, vil vi blant anna få ei oversikt over alle bygningar på setra. Setra består av eit hovudhus, samt eit fjøs til kyrne. Både fjøset og hovudhuset er viktig for drifta på setra, samt for å visuelt vise at Ruth er busett på ei seter.

Egenfeldt-Nielsen et.al. (2020) nyttar seg av eit omgrep han kallar off-screen space. Dette tyder at det skjer ting i spelverda som spelaren ikkje kan sjå. I spelnovella vil vi blant anna høyre lydar utanfor hovudhuset på setra mens Ruth søv. Her vil ein då oppleve at det er ei verd utanfor det konkrete vi kan sjå, og spelverda kan derfor oppfattast som større enn det den er. Spelaren vil også oppleve effekten av off-screen space når gjenstandar på setra forsvinn litt etter litt. Her er det også noko som skjer utan at spelaren visuelt får det med seg.

#### 4.2.2 Arbeidsoppgåver på setra

I *Milkmaid Of The Milky Way* må spelaren hjelpe Ruth med å drive setra. Her får spelaren små hint gjennom det Ruth seier «Det var mye å gjøre, jeg hadde ingen tid å sløse. Jeg kunne høre utålmodige lyder i fra fjøset» (Targenoor, 2018, ep.1, 1:45). Her får spelaren hint om at ein bør gå ut i fjøset for å mjølke kyrne. Dersom spelaren treng meir støtte, kan ein gå inn i boka som ligg tilgjengeleg i menyen for å få meir informasjon. Boka er til hjelp gjennom heile spelet, og seier noko om kva spelaren skal gjere for å kome vidare. Samstundes seier ikkje boka kva ein konkret skal gjere, og spelaren må derfor tolke teksten for å løyse oppgåva. Denne boka viser blant anna oppskrift på korleis ein skal lage smør.

##### Smør

Kjerna må være full av fløte,  
kun hardt arbeid får vekk det bløte.  
Kinn smøret til det er tjukt og hardt,  
konsistensen skal være fast, det er klart.  
Hold smøret kjølig, det smelter lett  
og blir til uspiselig smørefett.  
(Targenoor, 2018, ep.1, 2:49)

Her må spelaren lese mellom linjene for å finne ut korleis ein skal lage smøret. Det første hintet ein får, er fløyte. Spelaren må derfor finne ut korleis han skal få tak i fløyte. Deretter skal spelaren tømme fløyten i kjerna, og kinne smøret til det er tjukt og hardt. Spelaren må då finne kjerna, og helle fløyten over i kjerna.



Spelnovella startar med enkle oppgåver som å mjølke kyr, hente ved, lage smør og ost. Spelaren vert i desse tilfella utfordra på problem- og oppgåveløysing. Det kan vere ei utfordring å finne ut korleis ein blant anna skal tørke veden. Spelaren får beskjed om at «Veden dryppet, den fortsatte å renne. Den måtte tørke før den kunne brenne» (Targenoor, 2018, Ep.1, 10:03). I dette, som ved mange andre tilfelle, vert spelaren utfordra på problemløysing. Ein må finne ut korleis ein skal tørke veden for å lage ost. Seinare når Ruth beveger seg opp mot det største fjellet får vi opplyst «Blomstene jeg hadde lagt her var tørre som løv, sterk vind og luft hadde tørket dem til støv» (Targenoor, 2018, Ep.1, 12:36). Dersom spelaren ser samanhengen mellom veden og fjellet, vil ein løyse problemet med å leggje veden til tørk på fjelltoppen. Her er også tolking sentralt for å kome vidare.

#### 4.2.3 Hovudkarakteren Ruth

Aarseth (2012) skildrar grunne karakterar som dei karakterane som har eit namn, ein utsjånad, men få individuelle personlegdomstrekk. Dei djupe karakterane liknar dei grunne, men har meir personlegdom (Aarseth, 2012, s.132). I spelnovella vert vi kjend med Ruth sin personlegdom, og vi følgjer ho gjennom arbeidsoppgåver og samtalar med andre. Ruth har eit namn, ein utsjånad og ein personlegdom. Personlegdomen får vi eit inntrykk av gjennom det ho seier, samt korleis ho opptrer på setra. Ruth kan derfor kategoriserast som ein djup karakter. Både grunne og djupe karakterar har ein klar samanheng med runde og flate karakterar. Dei flate karakterane held seg på same måte gjennom heile forteljinga, mens dei runde karakterane endrar og utviklar seg gjennom forteljinga (Aarseth, 2012, s. 132). Eg vil seinare i analysen vise til Ruth si utvikling, og undersøke om ho kan kategoriserast som ein flat eller rund karakter.

Ruth vert sett på som hovudkarakteren i spelet, då spelaren styrer Ruth rundt for å løyse dei ulike oppgåvene i spelet. I starten av spelnovella kan Ruth bli skildra som ei pliktoppfyllande budeie som arbeider hardt for å gjere sitt beste når det kjem til dyrestell og drift på setra. Ho oppfyller pliktene med å ta seg av kyrne, samstundes som ho utfører oppgåver på setra. Ho er mykje åleine på setra, og kyrne er det einaste selskapet ho har. Ein kan derfor tenkje seg til at ho kan kjenne seg einsam på setra. Tida hennar går med til å utføre daglege plikter, samt levere sjølvproduserte matvarer til kjøparar i byen. Dei sjølvproduserte varane kan verke som eit viktig ledd for å kome i kontakt med andre menneske. Ho får besøk av sendeguten Erlend

når han skal hente dei sjølvproduserte matvarene hennar for å selje dei vidare. Erlend er ein gut vi ikkje vert godt kjend med, då han berre viser seg ein gong i forteljinga. Erlend kan bli kategorisert som ein grunn karakter. Dette er ein karakter som har eit namn, ei utsjånad, men få individuelle personlegdomstrekk (Aarseth, 2012, s. 132). Erlend kan vidare bli kategorisert som ein flat karakter grunna ein uendra oppførsel den eine gongen vi ser han på setra.

#### 4.2.4 Objekt

I spelnovella oppdagar ein stadig nye objekt. Det gjeld både statiske og modifiserbare objekt. Eit statisk objekt vi finn på setra, er stubben langs stien. Denne stubben er uendra gjennom spelet sin gong, og har fast plassering. Stubben vil heller ikkje verke inn på spelet sin handling, anna enn at ein spiker er festa i den. Spikaren vil i dette tilfellet vere eit modifiserbart objekt. Spikaren kan fjernast frå stubben, og har ein funksjon i spelet sin handling. Spelaren kan få Ruth til å fjerne spikaren og bruke den til handtak på separeringsmaskina heime i hovudhuset. Eit anna statisk objekt er treet i bakgården. Dette treet står på same plass, og spelaren kan ikkje endre på treet. På treet derimot, heng det ein sitron. Denne sitronen vert eit destruerbart objekt som vert fjerna i det spelaren puttast den i gryta for å lage ost.

Sleiva vert eit viktig objekt på setra. Spelaren får den med seg gjennom store delar av arbeidet på garden. Den vert brukt for å fjerne spikaren på stubben, samt for å hente ned sitronen frå treet. Sleiva vert eit modifiserbart objekt som kan verke inn på spelaren sine handlingar. Spelaren får oppbevare sleiva i ein meny nedst på skjermen gjennom alt som skjer på setra, noko som vert viktig seinare i forteljinga.

#### 4.2.5 Musikk og lyd

Karen Collins skil som tidlegare nemnd mellom interaktiv lyd og adaptiv lyd (Collins, 2008, s. 4, referert i Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Interaktiv lyd er lydendingar som kjem ved direkte innputt frå spelaren. Dersom ein som spelar flytter pila til den staden ein vil at Ruth skal gå, kan ein høyre låge lydar av skritt. Dersom ein dobbeltklikkar på pila, vil vi høyre at Ruth spring. Vi høyrer ein svak lyd av skritt mens Ruth går eller spring oppover mot fjella i spelnovella (Targenoor, 2018, Ep.1, 11:11). Desse lydane kan gjere at spelet verkar meir

realistisk. Ein veit at karakteren er i rørsle, noko ein vil kunne høyre gjennom den interaktive lyden frå spelet. Ein annan interaktiv lyd, er lyden av at Ruth kjerner smør (Targenoor, Ep.1, 9:07). Her vil vi høyre lydar frå aktiviteten Ruth utfører, noko som gjer at aktiviteten kan oppfattast som meir realistisk.

Den andre typen lyd vi møter i spelnovella, er adaptiv lyd. Dette skildrar Collins (2008) som lyd som markerer endringar i ulike parameterar i spelet. Dette kan til dømes vere spelscore eller opptent spelvaluta (Collins, 2008, s. 4, referert i Guanio-Uluru, 2022, s. 270). Adaptiv lyd seier derfor noko om korleis ein ligg an i spelet. I *Milkmaid Of The Milky Way* får vi blant anna ei stadfesting på at vi gjer noko riktig ved at det kjem ein «plingelyd». Denne lyden kjem når Ruth samlar objekt som ho kan bruke seinare i spelet, eller dersom ein har klart eit oppdrag. Vi høyrer blant anna lyden når Ruth hentar mjølkebøtta på fjellet (Targenoor, 2018, Ep.1, 4:05). Lyden vil signalisere at ho har samla inn riktig objekt, og at objektet kan brukast i oppdraget hennar med å mjølke kyrne. Når Ruth går inn i fjøset for å mjølke kyrne, vil plingelyden oppstå på ny ettersom ho klarte oppdraget med å mjølke kyrne (Targenoor, 2018, Ep.1, 4:55). Plingelyden møter vi att gjennom heile spelnovella, og er eit positivt signal for at ein er på rett veg.

Spelet ber også preg av auditiv tilbakemelding. Spelaren vil få små hint om kva ein skal gjere ved å lytte til lydane i spelet. I starten av spelnovella, vil vi høyre lyden av kyr som rautar i fjøset (Targenoor, 2018, Ep.1, 01:40). Desse lydane er ofte eit teikn på at kyrne har eit behov for noko, og spelaren må derfor føre Ruth bort til fjøset for å sjå etter kyrne. Den auditive tilbakemeldinga vil gje spelaren ein respons på handlingane ein gjer, samt gje hint om kva ein burde gjere vidare.

I starten av spelet vert vi møtt med dyster bakgrunnsmusikk. Vi høyrer blant anna lyden av torevær og regn (Targenoor, 2018, Ep.1, 0:35). Dette får oss til å tenkje at noko kjem til å skje, og vil vere eit frampeik til kva som kjem til å skje seinare i forteljinga. Lydane vert brått endra til lyst pianospel, og fortset som lyden av lyse strengeinstrumenta. Musikken kan minne oss om eventyr grunna dei lyse tonane, samt den draumande stemninga. Under drifta på setra vil bakgrunnsmusikken helde fram med å bere preg av den draumande og romantiske stemninga. Norske folkeeventyr var ein stor del av det nasjonalromantiske, og i spelnovella vil

ein kjenne att den draumande musikken som ein ofte assosierer med dei norske folkeeventyra.

#### 4.3 Lykke og dei andre kyrne forsvinn

Kyrne til Ruth forsvinn, og spelaren må hjelpe ho med å få kyrne tilbake. Eg vil først knytte spelnovella til sjangeren nasjonalromantisk science fiction, samt vise til kva som kjenneteiknar sjangeren. Deretter vil eg undersøke ulike oppdrag frå denne delen av spelnovella, og utforske dei to karakterane Lykke og Ruth. Avslutningsvis vil eg vise til korleis musikk og lyd kan verke inn i spelet.

##### 4.3.1 Nasjonalromantisk science fiction

Vi oppheld oss framleis på setra med den same nasjonalromantiske naturen. Når mørket senkar seg, vil vi også få auge på nordlyset i bakgrunnen. Nordlys er kjend for å vere eit kjenneteikn for Noreg og Norden, og presenterer derfor godt det nasjonalromantiske ved spelnovella. Fjella og dei djupe dalane er uendra, men plutseleg dukkar det opp eit romskip. Her endrar omgjevnadane seg frå Vestlandsk idyll på setra til preg frå science fiction. Darko Suvin (2016) nyttar omgrepet novum når han gjer greie for kva som kjenneteiknar science fiction, og nemner at novum er ein ulikheit mellom den fiksjonelle verda og dei empiriske observasjonane. Ruth oppheld seg i det vi kan kalle den ekte verda som vi har ei tilnærming til. Når romskipet dukkar opp på setra, er dette noko som skil seg ut frå den ekte verda, og invasjonen av dei utanomjordiske skapningane vert derfor novum i spelnovella. Romskipet gjev ei endring i omgjevnadane, og vi går frå å vere på ei seter i 1924 til å få inn eit romskip som kan symbolisere framtida. På dette punktet i spelet kan ikkje spelaren samhandle med romskipet, og ein får berre sjå romskipet frå avstand.

##### 4.3.2 «Hvor var min venn, hvor var Lykke?»

Fleire av gjenstandane på garden har forsvunne, og på dette tidspunktet i spelet har kua Lykke også forsvunne. «Frykten vokste, umulig å undertrykke! Hvor var min venn, hvor var Lykke?» (Targenoor, 2018, Ep.2, 15:34). Ruth må finne Lykke, og på vegen vil spelaren leggje merke til eit lys bak eit fjell. Saltsteinen lyser, og spelaren vil automatisk tenkje at Lykke oppheld seg der grunna det sterke lyset i mørket. Spelaren vil fort finne ut at Lykke ikkje er der, men finn bjølla hennar. Dette vert eit viktig objekt å ta med vidare. Dersom spelaren

trykkjer Ruth vidare, vil ein kunne sjå Lykke i innsjøen som ligg på fjellet. Her må spelaren løyse oppdraget med å få Lykke opp frå sjøen. «Lykke var fanget i vannet så kaldt! Å få henne ut var det som gjaldt!» (Targenoor, 2018, Ep.3, 1:03). Ruth prøver å rope, men innser at det ikkje nyttar. På dette tidspunktet må spelaren prøve å nytte seg av ulike objekt for å finne ut kva som verkar. Løysinga er å nytte seg av Lykke si bjølle som vart funnen ved saltsteinen, og spelaren må slå denne mot metallstolpen på brygga. Bjølla vert eit modifierbart objekt fordi den vert påverka av spelaren sine handlingar. Spelaren nyttar bjølla til å slå den mot ein metallstolpe slik at den lagar lyd. Denne handlinga gjer at kua Lykkje kjem seg tilbake på trygg jord, og får tilbake bjølla si. Dette kan vere ein utfordrande del i spelet der ein kan kjenne på eit stress for å få opp kua frå vatnet, samstundes som ein skal finne ei løysing for å redde ho.

#### 4.3.3 Karakterane Ruth og Lykke

Ruth er, som tidlegare nemnd, ei pliktoppfyllande budeie som gjer alt ho kan for å styre drifta på setra. Då kyrne forsvann, fekk vi eit nytt inntrykk av Ruth. Ho viste at ho hadde ein stor kjærleik for dyra sine, og ville gjere alt ho kunne for å få dei tilbake til setra. Ruth viser ei ny side ved seg sjølv der ho er modig, og kan oppfattast som modig når ho går ut i mørket på natta for å finne Lykke. Ho kan også oppfattast modig i større grad når ho hoppar ombord i det utanomjordiske romskipet for å finne alle kyrne. Ruth hoppar ut i noko som er svært framand samanlikna med det vanlege livet hennar på setra.

Lykke er ein karakter som får ei større rolle i denne delen av spelnovella. Allereie i starten av spelnovella får vi eit inntrykk av at Lykke er viktig for Ruth. «Fra hun var kalv, visste jeg at lykke var klok. Hun kunne lese meg som en åpen bok.» (Targenoor, 2018, Ep.1, 2:15). Ruth har hatt denne kua i lang tid, og vi kan frå dette sitatet merke oss at dei har eit tett band. Lykke er også den einaste kua som skil seg ut visuelt. Ho er kvit og svart i fargane, mens dei andre kyrne er brune. Frå starten av kan ein derfor tenkje seg at Lykke er spesiell. Lykke er den einaste kua med bjølle, og kan seiast å vere leiaren av flokken. Ein kan tenkje seg at ho derfor er svært viktig for Ruth og dei tre andre kyrne: «Frykten vokste, umulig å undertrykke! Hvor var min venn, hvor var Lykke?» (Targenoor, 2018, Ep.2, 15:36).

#### 4.3.4 Musikk og lyd

Også i denne delen av spelnovella vil vi høyre lydar som går under kategorien interaktiv lyd. Eit døme på dette er når Ruth slår Lykke si bjølle mot metallstolpen på brygga for å få Lykke til å symje inn til land (Targenoor, Ep.3, 2:22). Spelaren får Ruth til å utføre ei handling som resulterer i ein interaktiv lyd frå Lykke si bjølle.

Bakgrunnsmusikken vert etter kvart meir dyster når dei utanomjordiske skapningane tek kua Lykke bort frå dei andre kyrne. Når Ruth kjem ut frå fjøset, skiftar bakgrunnsmusikken frå ein dyster versjon av strenginstrumenta, til å få inn preg av utanomjordiske lydar (Targenoor, 2018, Ep.2, 15:40). Når Ruth finn kua Lykke i fjellvatnet, vil bakgrunnsmusikken opplevast som ein hurtigare spenningsmusikk (Targenoor, 2018, Ep.3, 0:59). Den hurtige spenningsmusikken kan gjere at spelaren opplever spenninga på eit djupare nivå ved å gjere spelopplevinga meir engasjerande og gripande. Spelaren vil også oppleve at spenningsmusikken indikerer fare eller trussel. Dei utanomjordiske skapningane tek kyrne, noko som er ein trussel for Ruth og drifta på setra. Dei hurtige trommeslaga og høge tonane kjem tilbake når alle kyrne til Ruth forsvinn og ho skal hoppe ombord i romskipet for å redde kyrne sine (Targenoor, 2018, Ep.3, 5:50). Dette punktet i spelnovella kan indikere at Ruth er i fare ved å hoppe frå klippa og ombord i skipet. Området kan oppfattast som truande, og dei hurtige trommeslaga vil varsle spelaren på at noko er på veg til å skje - både kyrne og Ruth kan vere i stor fare.

### 4.4 Livet på romskipet

Ruth er komen ombord på romskipet, og ho kjem i kontakt med fleire karakterar. I denne delen vil eg først undersøke omgjevnadane i romskipet, og kva for oppdrag som må løysast i skipet. Deretter vil eg sjå nærare på forholdet mellom karakterane Ruth og dronning Amrita. Vidare vil eg skrive kort om nokre ulike objekt på romskipet, og avslutningsvis vil eg undersøke korleis musikk og lyd verkar i spelet.

#### 4.4.1 Romskipet

I det utanomjordiske skipet står omgjevnadane i kontrast til den norske naturen på Vestlandet. I staden for fjell og fjord, vert ein møtt med metall der ein kan få ei kjensle av

industri og produksjon. Skipet er fylt med ulike rom der spelaren kan bevege seg fritt. Desse romma består av eit kjøkken, ein mekanikarkjellar, eit bibliotek, eit tekstilrom, eit beite, og fleire andre tekniske rom utforma i metall. I skipet får ein eit inntrykk av moderne oppfinningar og strukturar. Ein finn ein flygande slede, maskiner som steler alderdom, samt eit eiga beite til kyrne. På beitet til mjølkebeista er det både gras og innsjø, noko som i grunn ikkje høyrer heime på eit romskip.

#### 4.4.2 Oppdrag i romskipet

Når Ruth er komen om bord på romskipet og skal kome seg inn i sjølve skipet, kan spelet oppfattast som spesielt utfordrande: «Kunne jeg gå til den platen der borte? Med dampen i veien så fikk jeg ikke gjort det» (Targenoor, 2018, ep.3, 7:17). På dette tidspunktet i spelet har Ruth få reiskapar å hjelpe seg med, og spelaren vert spesielt utfordra til å lese mellom linjene for å løyse oppgåva. Oppgåveløysinga i på dette stadiet i spelet kan vere spesielt utfordrande å løyse. Ein må aktivt nytte seg av boka i menyen, leite etter nye objekt ein kan bruke, samt prøve ut dei ulike objekta.

Inne i romskipet kan det også opplevast som utfordrande å løyse oppdraga. Ruth sin karakterutvikling vert også noko annleis når ho endrar kroppsfasong, og dermed ikkje kan gjennomføre alle oppgåvene. Dronninga steler alderdomen til Ruth, noko som fører til at spelaren vert hindra frå å bevege seg rundt på skipet. Spelaren må finne ut korleis han kan få Ruth sin alderdom tilbake. Ruth kjem i kontakt med syerska på skipet, og spør «Vet du hvordan jeg kunne blitt ung igjen? Kanskje jeg kunne bytte år med noen yngre menn?» (Targenoor, 2018, Ep.4, 9:29). Dersom spelaren er observant vil ein kunne sjå ein liten gut dukke opp bak all tekstilen, og det er denne guten ein må låne alder av for å kome seg vidare. For å utføre dei ulike oppgåvene på skipet, krev det at ein har gode problemløysingsevner. I denne delen av spelet kan flyten og tempoet variere då elevane har ulik kunnskap om spel og evne til å løyse problem.

Ruth skal hjelpe mekanikar Vis med å reparere sleden ein brukar for å gjete kyrne, og ein må derfor undersøke ulike rom i skipet for å finne delar for mekanikaren. Det kan vere utfordrande for spelaren å finne dei ulike delane, samt forstå i kva for rekkjefølge ein skal gjere oppgåvene. Oppdraget med å hjelpe mekanikar Vis kan kategoriserast som ein satellitt.

Dette er mindre hendingar, som ifølge Aarseth, kan fjernast utan at forteljinga vert ugjenkjenneleg (Aarseth, 2012, s. 131). Satellittar er små hendingar som ikkje er naudsynt for å fullføre spelet, men som tilfører spelet ein heilskap og variasjon.

Ein kjerne i spelet vil vere oppdraget til Ruth om å stele den magiske staven til dronning Amrita. Ein kjerne er, som tidlegare nemnd, noko som utgjer ein stor del av handlinga i forteljinga. Hovudoppdraget til Ruth på skipet er å få tak i staven, og det er mange element som skal på plass før Ruth kan få tak i staven. Ho må blant anna kome seg inn på dronninga sitt rom gjennom røyr i taket. Desse røyra er utforma som ein labyrint, og det krev gode spelferdigheiter hos spelaren for å kome gjennom røyra. Deretter må ho låne ei kanna hos mekanikar Vis. Han er ikkje så glad i å dele på verktøyet sitt, så Ruth må gjere han tenester før ho får låne kanna. Ruth må deretter få tak i gift, slik at ho kan gjere dronninga medvitslaus. For å ta staven, må Ruth finne eit tau som ho kan bruke for å frakte staven ut av rommet til dronninga. Alle desse små elementa må til for å fullføre eitt stort oppdrag. Oppdraget krev at spelaren må arbeide for å finne nye løysingar og alternativ dersom ein sit fast. Det kan vere utfordrande å setje alle dei små elementa saman til å fullføre det store oppdraget, men dersom ein prøver og feilar vil det til slutt løyse seg.

Ein er ikkje ferdig med å bli utfordra på problemløysingsevner etter at ein har kapra staven. Ikkje lenge etter at Ruth har stole staven, tek dronning Amrita den tilbake og er no klar for å ta hemn. Dronninga lyfter Ruth opp, og Ruth må no prøve å stoppe tannhjulet med dei reiskapane ho har tilgjengeleg (Father, 2017, 1:20:49). Spelaren får to val, anten nekte eller be om å ikkje bli angripen. Dersom spelaren vel å nekte, vil dronninga føre Ruth opp mot nokre røyr. Her må spelaren velje riktig objekt for å øydeleggje desse. Dersom spelaren vel å be om å ikkje bli angripen, vil Ruth bli ført opp til tannhjula. Spelaren må også her velje riktig gjenstand for å stoppe tannhjula. Her må spelaren prøve og feile for å finne ei løysing.

#### 4.4.3 Ruth og dronning Amrita

Undervegs i gjennomspelinga kan Ruth bli oppfatta som den modige heltinna. Ho gjer alt for å få tilbake kyrne sine, og går derfor ombord i romskipet til dei utanomjordiske skapningane. Ho møter fleire bebuarar på skipet som ikkje er nøgd med dronninga si leiing. Den vesle guten på skipet er ein av dei som gjer uttrykk for misnøye: «Når jeg er voksen skal jeg



forandre alt! Vi skal nekte å gjøre det dronningen har befalt!» (Targenoor, 2018, Ep.4, 16:50). Ruth bit seg også merke i at det ikkje er godt å bu på skipet: «Dette stedet var så stort og magisk! Men folket her hadde det så tragisk.» (Targenoor, 2018, Ep.5, 17:28). Det var ikkje så enkelt å få tilbake kyrne som Ruth hadde trudd, og ho møter på fleire hinder undervegs. Dronninga er den største hindringa, og Ruth må få tak i staven hennar, slik at ho kan redde både kyrne og skapningane på skipet. Dette klarar ho med hjelp frå den trufaste kua Lykke, og det vert i slutten av spelnovella arrangert ei hyllest for Ruth og hennar bidrag til romskipet. Ruth vert sett på som ei heltinne av bebruarane på skipet.

Som tidlegare nemnt, stel dronninga alderen til Ruth. Spelaren vil på dette stadiet i spelet slite med å fullføre alle oppgåvene grunna Ruth sin høge alder og kroppslege forandring. Kroppen vert tyngre, og Ruth kan blant anna ikkje bevege seg opp i portalen til øvste del i skipet. Spelaren sine val og handlingar vert dermed påverka av Ruth si utvikling, og ein kan ikkje fullføre alle oppdraga før ein har løyst problemet med alderdomen. Samstundes kan spelaren oppleve ei kjensle av ansvar og konsekvensar for handlingane ein gjer, noko som er med på å forme sjølve forteljinga.

Den vesle guten på skipet har ei birolle i spelet, men er framleis ein karakter som verkar inn på handlinga. Når Ruth er i ein sårbar posisjon med høg alder, vil guten hjelpe ho med å få tilbake alderen ved å ofre eigen alder. Guten er gåvmild, og gjev litt av sin unge alder til Ruth, slik at ho får tilbake sin kroppslege funksjon. Guten vert til ein mann, og Ruth kan fortsetje med å løyse oppgåvene på skipet utan at alderen og kroppen er til hinder. Den vesle guten gjer ho ei stor teneste, som Ruth gjengjeld mot slutten av forteljinga ved å gje han tilbake alderen.

Utviklinga til Ruth med å gå frå ei pliktoppfyllande seterjente til å bli ei heltinne på det utanomjordiske romskipet seier noko om kva for karakter ho kan kategoriserast som. Ho vert ikkje berre den modige heltinna, men byttar ut livet på setra til fordel for å permanent busette seg i romskipet. Ruth hadde i utgangspunktet ein intensjon om å redde kyrne sine, men etter kvart som ho vart kjend med dei utanomjordiske skapningane på skipet, ville ho redde dei frå den vondsinna dronninga. Dette kan tyde på at Ruth har empati for bebruarane, og viser personlegdom gjennom handlingane sine. Ein kan også argumentere med den

kroppslege endringa som Ruth gjekk gjennom då ho vart forheksa av dronninga sin stav. Denne endringa var ikkje permanent, men prega store delar av Ruth si tid på skipet. Ruth kan seiast å vere ein rund karakter grunna utviklinga hennar i spelet. Ho går frå å vere ei pliktoppfyllande budeie heime på setra på Vestlandet, til å utforske eit nytt univers.

Grunna Ruth si utvikling, vil spelnovella få ein variasjon. Ruth utviklar nye ferdigheiter og ein vil kunne sjå at Ruth blir modigare undervegs i forteljinga. Som spelar vil ein følge Ruth si utvikling frå den pliktoppfyllande budeia til den modige heltinna som går ombord i romskipet. Spelaren kan også bli motivert til å finne ut kva som skjer vidare med Ruth. Ein vil heile tida lengte etter svar og løysingar på problema i forteljinga. Kva skjer vidare med Ruth? Vert ho gammal for alltid? Dette er spørsmål ein som spelar vil spørje seg undervegs i spelnovella. Ruth si utvikling gjennom spelet kan gjere at spelaren kjenner seg meir investert i hendingane, samt får ein emosjonell tilknytning til karakteren og forteljinga.

#### 4.4.4 Objekt

Inne i romskipet er det mange ulike oppgåver som skal løysast, og dermed mange objekt ein kan samle inn for å løyse desse oppgåvene. Objekt ein samlar inn på skipet, er stort sett modifiserte objekt som verkar inn på handlinga i spelet. Nokre av desse objekta er ei nål, ei bønne, ei sprøyteflaske og ein skrutrekkar. Desse objekta vert nyttig for å løyse både store og små oppgåver på skipet. Det er også ein del statiske objekt på skipet, som verkar inn på totalinntrykket til omgjevnadane. Dei statiske objekta, som blant anna dei store garnnøsta til sydamene, vert eit statisk objekt som spelaren ikkje har moglegheit til å samhandle med. Samstundes er dei med på å vise at rommet nyttast til tekstilproduksjon, og den vesle guten på skipet nyttar nøsta til å gøyme seg.

#### 4.4.5 Musikk og lyd

Den hurtige spenningsmusikken høyrer i situasjonane der Ruth interagerer med dronning Amrita. Eit døme på dette er den intense spenningsmusikken som kjem når dronning Amrita stel alderen til Ruth (Targenoor, 2018, Ep.3, 5:23). Her aukar musikken, og spelaren vil oppfatte at noko gale er i ferd med å skje. Etter at Ruth er blitt gamal, kjem den rolege pianomusikken tilbake. I romma øvst på skipet vil bakgrunnsmusikken få inn lydar som kan minne om romvesen. Denne lyden vert forsterka og hurtigare i det Ruth snik seg gjennom

røyra og inn til dronninga sitt rom. Her vil musikken få ein taktauking, og spelaren vil kunne få ei oppleving av at rommet kan vere farleg (Targenoor, 2018, Ep.6, 1:55). Etter at Ruth har stole den magiske staven, kan ein høyre tunge skritt som nærmar seg Ruth og mekanikar Vis (Father, 2017, 1:18:16). Bakgrunnsmusikken vert høgare og hurtigare, og ein kan tenkje seg at det er dronninga som kjem. Deretter utviklar bakgrunnsmusikken eit stadig høgare tempo, noko som kan tyde på stor fare, og signaliserer at dronninga er komen for å ta hemn.

På romskipet vil ein også merke den adaptive lyden som markerer at ein har gjort noko riktig. Plingelyden kjem kvar gong spelaren gjer noko riktig, og ein får dermed ei stadfesting på at ein har utført ein del av eit oppdrag. Denne lyden kjem når dei små oppdraga er fullført, som til dømes når Ruth hentar drikke til mekanikar Vis (Targenoor, 2018, Ep.5, 8:27). Når ein høyrer plingelyden, kan ein få ein indre motivasjon til å fortsetje å løyse oppdrag for å sjå korleis forteljinga utartar seg.

Alle dei ulike auditive elementa i spelnovella bidreg saman til å skape ein atmosfære og ei stemning i spelet. Stemninga kan verke inn på spelopplevinga i form av spenning og mystikk, noko bakgrunnsmusikken i spelet er ein viktig faktor til. Ved å kombinere dei interaktive lydane, adaptive lydane og den stemningsfulle bakgrunnsmusikken, vil spelnovella verke meir realistisk og samstundes gje spelaren ein peikepinn på korleis ein ligg an i spelet. Dette kan vere med på å verke inn på at spelaren får ei engasjerande speloppleving.

#### 4.5 Forteljinga

Aarseth sin spelmodell skildrar spel som eit felt mellom to polar, ein narrativ pol og ein ludisk pol (Guanio-Uluru, 2020, s. 84). Desse polane skildrar det forteljande og det spelbare i eit spel. Eit spel der forteljinga er viktig, vil ligge nærare den narrative polen, mens eit spel som legg vekt på regelstyrt måloppnåing og krev gode spelferdigheiter vil ligge nærare den ludiske polen. *Milkmaid Of The Milky Way* kan seiast å ligge nært den narrative polen då det er sjølv forteljinga som er hovudfokuset i spelnovella. I den interaktive forteljinga utforskar spelaren historia til Ruth gjennom ulike handlingar og interaksjonar med omgjevnadane og andre karakterar. Forteljinga tillèt nokre få val og interaksjonar, men forteljinga kan seiast å ha ein lineær forteljingsstruktur med ein historie som er bestemt på førehand. Dette gjer at spelaren kan påverke einskilde handlingar og utfall, men i det store og heile vert ikkje historia

endra. Ein kan også argumentere med at spelet kan ligge litt mot den ludiske polen, då spelaren vert utfordra på nokre få oppgåver som krev spelferdigheiter, som til dømes då Ruth måtte prøvekøyre ein slede opp til ein flygande stein (Targenoor, 2018, ep.6, 15:36). Dette er ein svært liten del av historia, og spelet har få element som krev stor spelkyndigheit. Gåteløysinga kan også seiast å vere ein spelkomponent som krev at spelaren har gode spelferdigheiter. Teksten i spelnovella gjer at spelaren vert utfordra på gåteløysing, noko som krev at spelaren må ha forutsetningar til å kunne løyse oppgåvene og dermed gode spelferdigheiter. *Milkmaid Of The Milky Way* kan derfor seiast å ligge nærast den narrative polen, men samstundes litt mot den ludiske polen grunna oppgåver og gåteløysing som krev at spelaren er noko spelkyndig.

## 5.0 DISKUSJON

I dette kapittelet vil eg trekke fram dei sentrale funna i analysen min og diskutere desse opp mot forskingsspørsmåla, for å til slutt svare på problemstillinga: «Korleis kan ein spelestetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* gje bidrag til å utvikle litterær kompetanse på 10.trinn?». Eg vil også vise til litterær og lærarfagleg analyse, og kvifor det er viktig at ein som lærar kan utføre ein analyse. Eg vil vidare trekke fram dei tre utvalde kompetansemåla for å diskutere om arbeid med spelnovella kan bidra til å nå dei eller ikkje.

Mitt første forskingsspørsmål er «Kva for narrative og estetiske trekk kjem fram i ein analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*?» Dette kjem fram i den estetiske analysen av spelnovella der eg blant anna undersøker sjølve forteljinga, karakterutvikling, lyrikken i spelnovella, omgjevnader, lyd og musikk. Mitt neste forskingsspørsmål er «På kva for måte kan spelnoveller vere relevant i litteraturundervisninga på 10.trinn ut frå utvalde kompetansemål?». Dette forskingsspørsmålet undersøker eg seinare i diskusjonsdelen der eg koplur spelnovella opp mot dei utvalde kompetansemåla, samt viser korleis ein kan arbeide med spelnovella opp mot desse kompetansemåla. Det siste forskingsspørsmålet er «Kva for moglegheiter og utfordringar kan oppstå ved implementering av spelnoveller som undervisningsressurs i litteraturundervisninga?». Dette forskingsspørsmålet diskuterer eg til slutt i diskusjonsdelen.

I den estetiske analysen var det fleire hovudfunn som eg vil trekke fram i denne diskusjonsdelen. Eitt av hovudfunna var hovudkarakteren Ruth si utvikling gjennom spelet. Ho går frå å vere ei budeie på ei vestlandsk seter til å bli oppfatta som ei heltinne på eit romskip. Dette vil eg trekke fram i diskusjonen rundt korleis elevane kan kjenne seg att i det å ta vanskelege val. Eit anna funn var korleis ein kan utføre dei ulike oppdraga i samhandling med både objekt, lydeffektar og musikk. Alle dei ulike elementa utgjer spelopplevinga, og er med på å skape ein heilskap i forteljinga. Dei naturskjønne omgjevnadane på setra står i kontrast til det metallbygde romskipet, og er med på å gje spelarane ei totaloppleving. All tekst i spelnovella er skriven med enderim, noko som kan bidra til eit humoristisk preg i einskilde samanhengar. Teksten i spelnovella seier ikkje konkret kva ein kan og ikkje kan gjere, og spelarane vert derfor utfordra på å lese mellom linjene for å utføre oppdrag. Dette vil vere eit viktig element i ein analyse av spelnovella.

### 5.1 Den lærarfaglege analysen

Skaug, Husøy, Staaby og Nøsen hevdar at «Alle dataspel som formidlar ei forteljing, og som består av meir enn berre spelmeknikkar og reglar, kan tene som objekt for litterær analyse» (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 90, oversett til nynorsk). Vidare påpeiker dei at dette perspektivet på dataspel er eit kjend terreng for dei fleste språklærarar (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 90). Mine erfaringar rundt estetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* er noko annleis. Det er fleire ukjende omgrep enn det ein er vane med frå tradisjonelle litterære analysar. Dette vil seie at dersom ein er villig til å setje seg inn i ei spelnovelle, krev det at læraren må tileigne seg breiare forståing for korleis eit spel er sett saman. Eit spel har fleire ulike komponentar som verkar inn på lesaren si oppleving, som til dømes det visuelle, musikk og lydeffektar. Desse komponentane vil ein ikkje finne i dei tradisjonelle novellene, og ein må derfor oppsøke nye fagomgrep for å definere komponentane i ein analyse.

Frøjd og Sandberg hevdar at ein som norsklærer treng litterær kompetanse utvikla gjennom arbeid med litterære analysar for å gjennomføre ein lærarfagleg analyse (Frøjd & Sandberg, 2023, s. 41). Eg som norsklærer må ifølgje Frøjd og Sandberg ha ein naudsynt kompetanse innan arbeid med litterære analysar, slik at eg kan nytte denne kompetansen for å gjere ei lærarfagleg analyse. Den lærarfaglege analysen vil hjelpe meg med å danne ei djupare

forståing for teksten, i dette tilfellet ei spelnovelle, slik at eg kan rettleie elevane i arbeid med *Milkmaid Of The Milky Way*. Dette vil vere alt frå korleis ein kan kome seg vidare i spelet, til å finne relevante tema, sjangrar og verkemiddel som ein kan undersøke i undervisninga.

## 5.2 Relevans for litteraturundervisninga på 10.trinn

I litteraturundervisninga kan spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vere relevant på ulike måtar. Som tidlegare nemnd er den blant anna relevant for å utvide perspektivet på novellesjangeren, samt gje ei breiare forståing for analyse og tolking av forteljingar. Eg vil nytte meg av desse tre utvalde kompetansemåla for å undersøke om spelnovella kan vere relevant i litteraturundervisninga:

«Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

«Lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler»

«Uttrykke seg i ulike sjangre og eksperimentere med sjangre på kreative måter»

(Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9)

Gjennom arbeid med spelnovella kan elevane blant anna bli utfordra på nye måtar å analysere tekstar, samt nye måtar å finne språklege verkemiddel. Djupnelæring er ein viktig del av fagfornyinga, og utdanningsdirektoratet skriv på sine nettsider at djupnelæring er «å lære noko så godt at du forstår samanhengar og kan bruke det du har lært i nye situasjonar» (Utdanningsdirektoratet, 2019). Elevane kan blant anna oppnå djupnelæring ved å bruke det dei har lært om noveller til å analysere spelnoveller.

### 5.2.1 Kompetansemål knytt til undervisninga

Ved arbeid med spelnovella, vil ein kunne fylle delar av kompetansemåla i norsk frå LK20.

Dersom ein arbeider tett med nasjonalromantikken og spelnovella, vil ein kunne dekke delar av kompetansemålet «Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra

historisk kontekst og egen samtid» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9). Elevane kan nytte seg av analyse i arbeid med spelnovella, og då vil punktet med å tolke noveller ut frå historisk kontekst vere relevant då dei vil kunne knytte spelnovella til nasjonalromantikken. Elevane kan også tolke teksten som er skriven i novella, då den vert sett på som lyrikk. Dermed vil arbeid med det lyriske i spelnovella vere relevant for kompetansemålet. Vidare kan elevane knytte spelnovella opp mot eiga samtid ved å sjå på livssituasjonen til Ruth, og vala ho står ovanfor. Ved å diskutere vala til Ruth, kan elevane trekke koplingar til eige liv og val dei sjølv må ta. Elevane vil ikkje kunne oppfylle delen av kompetansemålet som går ut på å tolke romanar, då ein berre møter sjangrane novelle og lyrikk i spelnovella.

Kompetansemålet som inneheld at elevar skal «Lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler.» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9) er eitt av kompetansemåla eg har valt å trekke fram. Ved arbeid med spelnovella, vil delar av dette kompetansemålet kunne fyllast. Ei tradisjonell novelle vert kategorisert som skjønnlitteratur, og grunna den oppdikta forteljinga i spelnovella, vil den også kunne kategoriserast som skjønnlitteratur. Teksten i spelnovella er skriven på bokmål, noko som også går under kompetansemålet. I undervisninga vil det vere relevant å arbeide med formålet med teksten, innhaldet, sjangertrekk og verkemiddel. Elevane vert godt kjend med innhaldet i spelnovella ved å arbeide aktivt med å løyse dei ulike oppgåvene, noko som kan føre til at dei lettare legg merke til sjangertrekk og verkemiddel som kjem til syne i spelet. Grunna den lærarfaglege analysen vil eg ha eit grunnlag for å vise til ulike verkemiddel. Ut frå min faglege analyse av spelnovella, vil eg kunne gjere elevane merksam på blant anna effekten av rim, musikk, lydar og korleis teksten er bygd opp. Arbeid med spelnovella dekker ikkje delane av kompetansemålet som inneheld at elevane skal lese sakprosa i omsetjing frå samisk og andre språk.

Kompetansemålet «Uttrykke seg i ulike sjangre og eksperimentere med sjangre på kreative måter» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9) handlar om å utforske dei ulike sjangrane ein finn i norskfaget. I spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vil ein kunne arbeide med både novelle og lyrikk som sjanger, men også dataspelet som er ei ny medieform. Novellesjangeren vil ein kunne utforske på kreativt vis gjennom spelnovella, der elevane kan

utforske sjangertrekka ein finn i tradisjonelle noveller. Elevane kan blant anna undersøke ulike forteljarteknikkar, plott, tema, budskap og karakterutvikling. Den lyriske sjangeren vil også kome til syne på eit kreativt vis i spelnovella i form av humoristiske verselinjer, samt hint som krev at ein må tenkje utanfor boksen. Spelnovella formidlar informasjonen gjennom ei lyrisk framstilling der all tekst er skriven med enderim og ein musikalsk klang.

### 5.2.2 Spelnovella i undervisninga

Det kan vere lurt å starte med å stille elevane enkle spørsmål før ein startar med å spele gjennom spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* i undervisninga. Spørsmåla kan nyttast for å få elevane inn på tankar og tidlegare kunnskap som dei kan kjenne att i spelnovella. Slike spørsmål kan til dømes vere: Kva er det som kjenneteiknar norsk kultur? Korleis ser det norske landskapet ut? Kva for nokre norske folkeeventyr kjenner dykk til? Kva seier tittelen *Milkmaid Of The Milky Way* deg? Spørsmåla kan bidra til at elevane aktiverer tidlegare kunnskap som kan hjelpe dei med å tolke og forstå spelnovella betre.

Når ein skal starte med gjennomspeling av spelnovella, kan ein som lærar velje om klassen skal spele saman, spele i grupper, eller om dei skal spele ein og ein. Spelpedagogane skriv at dersom ein vel å nytte seg av heilclassespeling bør kun éin elev spele om gongen, medan resten av klassen gjev instruksar (Spillpedagogene, 2020). Spelpedagogane tipsar også om at elevane bør ta notat undervegs i forteljinga for å få med dei viktige hendingane (Spillpedagogene, 2020). Dei sentrale hendingane saman med refleksjonsspørsmål kan nyttast som eit utgangspunkt for samtale med elevane i plenum. Det kan vere utfordringar med alle tre måtane å spele gjennom spelet. Dersom elevane skal spele åleine, vil dei miste læringssamarbeidet i klassen der dei saman kan komme fram til ei løysing ved å hjelpe kvarandre. Dei vil også miste moglegheita til refleksjon med medelevar undervegs i gjennomspelinga. Dersom klassen skal spele som ei gruppe, kan ein få tilbake læringssamarbeidet, men kan miste elevar undervegs. Her vil det vere viktig med god rullering på kven som spelar, samt få dei andre elevane i gruppa til å bli engasjerte i spelet. Dersom klassen skal spele saman, kan det også bli utfordringar med å få alle elevane med. Nokre vil kanskje ikkje følge like godt med dersom det er andre som spelar, og som lærar må ein derfor vere ekstra merksam på dei som fell ut.



I undervisninga kan elevane blant anna svare på spørsmål om landskapet i spelnovella som utgangspunkt for klassesamtale om nasjonalromantikken. Elevane kan studere den norske kulturen og korleis den nasjonale identiteten i Noreg kjem til syne i spelnovella.

Nasjonalkulturen vert definert gjennom det norske bondesamfunnet, og det kan derfor vere relevant å diskutere kvifor spelnovella kan spegle det nasjonalromantiske. Noko som var svært viktig i nasjonalromantikken var kontakten mellom den norske bonden og den norske naturen (Vold, 2022). Spørsmål som går på at elevane studerer naturen i starten av spelet, kan derfor vere relevant. Elevane kan også lage ei liste med ulike objekt som er typisk for den norske kulturen og nasjonalromantikken. Ein kan kople arbeid med nasjonalromantikken opp mot kompetansemålet: «Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 9). Den historiske konteksten for spelnovella vert i dette tilfellet nasjonalromantikken, og vil derfor vere eit relevant tema for vidare arbeid med spelnovella.

Ein kan også knytte spelnovella til eiga samtid ved å diskutere valet til Ruth om å bli verande på skipet. I overordna del står det at «Opplæringen skal gi elevene et godt grunnlag for å forstå seg selv, andre og verden, og for å gjøre gode valg i livet.» (Utdanningsdirektoratet, 2017, s. 9). Her kan elevane diskutere om valet til Ruth var noko dei hadde gjort sjølv, og kvifor dei trur Ruth valde å bli verande på romskipet. Elevane vil sjølv stå ovanfor vanskelege val i framtida, og kan derfor stå ovanfor eit slikt etisk dilemma som Ruth. Spelnovella kan derfor invitere til diskusjonar og samtalar rundt etiske dilemma. Elevane kan diskutere om det viktigaste er å følgje egne draumar og ynskjer, eller om pliktene ovanfor familie og samfunn er viktigast. Ruth vel å følgje både draumar og plikter ved at dyra hennar er med på skipet. Ein kan setje seg inn i situasjonen til Ruth og tenkje seg til at det ikkje var eit enkelt val for ho. Setra hadde ho arva frå familien, og sendeguten Erlend ville ikkje kunne kjøpe meir ost og smør frå Ruth dersom ho vel bort setra til fordel for romskipet. Likevel vel Ruth å skape eit nytt liv på skipet med dei utanomjordiske skapningane. Dette valet vil kunne knytast til tematikken rundt eigen identitet, noko som også kan vere ein samtale i klasserommet. Fann Ruth sin eigen identitet på skipet? Korleis endra ho seg?

Spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kan også vere eit bidrag i lyrikkundervisninga.

Grunna den lyriske underteksten i spelnovella, vil elevane kunne kjenne att enderima som

finn stad i kvar setning i heile spelet. Ein kan utfordre elevane på å lage noko liknande, ved at dei sjølv kan skrive eit dikt med enderim. Ein annan variant kan vere at læraren vel ut ein liten del av spelet der elevane skal lage nye, passande rim. Dersom elevane vert godt kjend med rim og verkemiddel, kan det hjelpe elevane med å sjå nærare på korleis lyrikken verkar inn på forteljinga, samt korleis dei kan nærlese dei ulike verselinjene for å finne meining og hint til å løyse oppdraga. Hild Bakka (2020) skildrar dikt som gåter, og at dei kan gje oss ei kjensle av ei gåte som er umogleg å løyse. Dette er noko elevane vil leggje merke til i både gjennomspeling og arbeid med spelnovella. Elevane kan til dømes analysere teksten i spelet, og finne meininga bak orda som vert formidla til spelaren. På denne måten vil elevane øve på å løyse gåter og å formulere eigne tolkingar.

### 5.3 Moglegheiter og utfordringar ved implementering av spelnoveller

Det kan oppstå både moglegheiter og utfordringar ved implementering av spelnoveller i skulen. Eg vil i denne delen vise til ulike moglegheiter ein får ved å implementere spelnoveller i litteraturundervisninga, samt kva for utfordringar som kan oppstå ved ein slik implementering.

#### 5.3.1 Moglegheiter

Moglegheitene er som tidlegare nemnd eit utvida perspektiv på novellesjangeren, og ein har moglegheit til å nytte spelnovella som eit element for å utføre ein analyse. Gjennom å delta i handlinga i spelnovella, vil elevane få moglegheit til å ta eigne val og sjå konsekvensane av dei. Dette kan igjen føre til ei djupare forståing av forteljinga som kan vere nyttig i ein analyse. Ved at ein nyttar seg av spelnoveller i undervisninga, kan elevane oppleve ein variasjon av sjangeren. Det er viktig at ein framleis held på dei tradisjonelle novellene, men spelnoveller kan vere eit supplement til undervisninga for å auke motivasjonen til einskilde elevar. Analyse av spelnoveller kan vere relevant for seinare analyser av tradisjonelle noveller. Spelnoveller kan også vere eit bidrag for å oppmuntre elevane til kreativitet gjennom å delta i historia og løyse dei ulike oppdraga.

Ein annan moglegheit ved implementering av spelnoveller i undervisninga, kan vere å bygge bru mellom skule og fritid. Som vist i innleiinga, spelar tre av fire 9-18 åringar ei eller anna form for dataspel på fritida (Medietilsynet, 2022). Dette er ein svært stor del av elevane på

ungdomsskulen. Desse elevane kan kjenne på både meistring og anerkjenning frå lærar ved å implementere spelnoveller i skulen. Når ein nyttar seg av spelnoveller i undervisninga, kan læraren hjelpe elevane med å overføre ferdigheitene frå speling på fritida til å blant anna bruke dei gode problemløysingsevna i skularbeid.

### 5.3.2 Utfordringar

Sjølv om det er mange moglegheiter, er det også utfordringar ved implementering av spelnoveller. Det kan blant anna vere teknologiske avgrensingar som gjer det utfordrande å setje i gong med å spele i undervisninga. Dette kan vere alt frå blokkerte tilgangar til teknologisk utstyr som ikkje har tilgang til dei rette programvarene. Dei fleste spelnoveller krev også betaling, og ein er derfor avhengig av at skulane betaler for tilgangen. Spelnovella vil også kunne ta ein del tid. Elevane løyser oppdrag i ulikt tempo, noko som vil føre til at tidsbruken for å gjennomføre spelnovella vil variere. Spelpedagogane meiner at spelnoveller vil vere godt eigna i klasseromma grunna den låge tidsbruken (Skaug, Husøy, Staaby & Nøsen, 2020, s. 95). Dette vil vere ei utfordring dersom elevane ikkje kjem seg vidare i spelet. Nokre kan også sitje fast på ulike punkt, og vil ha behov for rettleiing for å kome seg vidare. Dette krev også at læraren har spelt gjennom spelnovella på førehand, noko som kan vere tidkrevjande. Det vil vere tidkrevjande i ein hektisk kvardag, samtidig som at spelferdigheitene hos lærarar også vil vere varierende. Nokre lærarar kan også trenge opplæring i korleis ein bruker spel, og korleis ein kan rettleie elevane gjennom spelbasert læring.

Ein anna utfordring med å integrere spelnoveller i litteraturundervisninga, er gapet mellom det faglege innhaldet som skal lærast i skulen, slik det er definert av læreplanen og læreplanmåla, og innhaldet som er tilgjengeleg i spelet. Det kan vere utfordrande å finne spel som direkte støttar dei spesifikke kompetansemåla som er fastsett i læreplanen. Dette vil gjere det vanskeleg for lærarar å integrere spelnoveller i undervisninga på ein meningsfull måte. Sjølv om spelnoveller kan vere engasjerande og motiverande, er det viktig at spelnovella støtter opp under kompetansemåla i læreplanen for å bidra til elevane si faglege utvikling, og ikkje berre er underhaldning utan fagleg relevans. I dette tilfellet er det viktig at lærarar vel ut spel som kan passe med kompetansemål frå læreplanen.

## 6.0 KONKLUSJON

Med bakgrunn i at fleire elevar har ei stor interesse for dataspel, og lærarar stort sett har lite kompetanse innan sjangeren, var målet med oppgåva å finne ut korleis spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kunne bidra til å utvikle den litterære kompetansen på 10.trinn. For å svare på problemstillinga, har eg først utført ein estetisk analyse av spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*, for deretter å diskutere funna opp mot dei tre utvalde kompetansemåla frå læreplanen Kunnskapsløftet 2020. Eg har diskutert dei tre kompetansemåla i samanheng med fleire av forskingsspørsmåla for å finne ut om spelnovella kan nyttast for å utvikle litterær kompetanse på 10.trinn.

Spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kan godt nyttast i skulen for å nå delar av kompetansemåla frå læreplanen i norsk etter 10.trinn. Ein vil kunne bruke spelnovella som eit supplement til andre læringsmetodar for å nå heile kompetansemålet. Å implementere spelnoveller i skulen kan bere med seg både positive og negative sider. Det positive er at elevane vil kunne få ei større tilknytning til forteljinga ved at dei sjølv spelar gjennom forteljinga, noko som vil vere eit godt utgangspunkt for arbeid med spelet. Dersom elevane vert kjend med spelnoveller som sjanger, vil dei også kunne overføre nokon av sjangertrekka ein finn i ei tradisjonell novelle. Dette vil igjen bidra til eit større perspektiv på novellesjangeren. Dei negative sidene ved implementering av spelnoveller, er blant anna tidsbruk og vanskelege oppdrag. Ein bør også vere varsam med utveljinga av spelnoveller, og ein må velje ut riktige spelnoveller som kan passe inn i skulen. Det er derfor viktig å spele gjennom spelnovellene før ein sjølv tek dei i bruk i skulen, samt undersøke nøye om dei passar inn med kompetansemåla frå den gjeldande læreplanen.

## 7.0 AVSLUTNING

Denne oppgåva vil forhåpentlegvis gje andre lærarar og pedagogar eit innblikk i korleis spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* kan vere relevant i litteraturundervisninga på ungdomstrinnet. Samstundes vil ein få ein peikepinn når det gjeld kva for ulike element ein kan sjå nærare på i undervisningssamanheng for å nå dei ulike kompetansemåla. Her har eg trekt fram både samtalar om karakterutvikling, identitet, problemløysing,

nasjonalromantikken, samt sjangerlære om noveller og lyrikk. Spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way* vil ut frå denne oppgåva kunne fungere som eit supplement til litteraturundervisninga for å bidra til meir variasjon og kreativ læring. Samstundes vil eg påpeike at det er lite gunstig å kun nytte seg av spelnovella for å nå dei utvalde kompetansemåla. Denne spesifikke spelnovella vil kunne bidra til å nå delar av kompetansemål, men ikkje fullstendige kompetansemål.

Denne studien har også nokre svakheiter. For det første ber analysedelen av studien preg av mi eiga oppfatning og tolking av spelet i samhandling med Targenoor si gjennomspeling. Eg starta med å sjå på dei første videoane som han la ut på YouTube for å sjå nærare på korleis spelet fungerte. Dette kan ha verka inn på mi eiga gjennomspeling av spelet. Dersom eg ikkje hadde sett nokre av videoane hans først, ville eg nok fått ei heilskapleg oppleving av sjølve spelet. Eg hadde nok ikkje klart å fullføre alle oppdraga like kjapt i eiga gjennomspeling om eg ikkje hadde sett videoane hans på førehand. Dette kan svekke mi tolking av det eg ser på som ulike vanskegradar av oppdrag i analysen mi. Mi tolking av spelet er subjektiv, og andre som speler gjennom spelnovella kan ha andre opplevingar og inntrykk etter ei gjennomspeling enn det eg hadde. Analysen er derfor subjektiv, og kan opplevast ulikt hos andre. Eg har som nemnd nytta meg av Targenoor sine videoar på YouTube. På hans YouTube-kanal manglar siste del av den norske gjennomspelinga, og eg måtte derfor nytte meg av ein engelsk versjon av spelet for å referere til siste del av spelnovella. Ideelt sett hadde det vore gunstig å hatt Targenoor si gjennomspeling som referanse heile vegen for å unngå å skifte mellom to gjennomspelingar.

### 7.1 Vidare forskning på feltet

Vidare forskning på feltet kan vere å utforske korleis elevar opplever å arbeide med spelnoveller. Det ville vore interessant å utføre ei undersøking i klasserommet for å finne ut om elevane faktisk får eit læringsutbytte av å arbeide med spelnovella *Milkmaid Of The Milky Way*. Vidare ville det vore spennande å undersøke elevane sin motivasjon rundt det å bruke spelnovella som eit supplement til tradisjonelle noveller, samt om elevane opplever djupnelæring ved arbeid med både spelnoveller og tradisjonelle noveller. Det vil også vere interessant å utforske korleis lærarar faktisk bruker dataspel i undervisninga, og kva som skal til for å lukkast med dette. Dersom det kjem meir forskning på korleis ein kan lukkast med

dataspel i undervisninga, vil nok fleire etter kvart nytta seg av spelnoveller som ein ressurs i litteraturundervisninga.

## 8.0 LITTERATURLISTE

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, Raleigh, NC, USA.

Alterhaug, H. (2023). Innflytelse, utforskning og spenning: Ungdomsskoleelevers erfaringer med estetiske uttrykksformer i undervisning. Norsk tidsskrift for ungdomsforskning, 4(1), 1-18. <https://www.idunn.no/doi/10.18261/ntu.4.1.4>

Andersen, P. T. (2022). *Lese lyrikk: Innføring i diktanalyse*. Universitetsforlaget.

Bakka, H. (2020, 19.05). Å analysere og tolke dikt. Sølvberget. <https://www.solvberget.no/artikler/AA-analysere-og-tolke-dikt>

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.

Collins, K. (2008). *Game Sound: An introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press.

Drangeid, M. I. (2014). *Litterær analyse og undervisning*. Gyldendal akademisk.

Dybdahl, A. (2021, 07.11). Budeie. I *Store Norske Leksikon*. <https://snl.no/budeie>

Egenfeldt-Nielsen, S., Heide-Smith, J. & Tosca, S. (2020). *Understanding Video Games: The essential Introduction (4.utg)*. Routhledge.

Eide, E. (2022, 16.05). *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>
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* [Paperpresentasjon]. University of Tampere. Finland.  
<http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/>
- Father. (2017, 11.01). Milkmaid Of The Milky Way – Full Game Walkthrough Gameplay & Ending (No commentary Playthrough) [Video]. YouTube. Frå 1t og 17 min.  
[https://www.youtube.com/watch?v=5jV\\_bLR6WFQ&t=3272s](https://www.youtube.com/watch?v=5jV_bLR6WFQ&t=3272s)
- Federl, M. (2018, 13.12). *Rim og rytme*. NDLA. <https://ndla.no/article/5071>
- Frøjd, Y & Sandberg, K. L. (2023). Litterær eller lærarfagleg analyse?. *Norsklæraren* 4, 41-55.  
[https://static1.squarespace.com/static/5d00b418d9cad80001fc3882/t/6572e34c3237e729050b8929/1702028112810/VA\\_Fr%C3%B8jd\\_Sandberg%234.2023.pdf](https://static1.squarespace.com/static/5d00b418d9cad80001fc3882/t/6572e34c3237e729050b8929/1702028112810/VA_Fr%C3%B8jd_Sandberg%234.2023.pdf)
- Folkestad, M. (2017, 05.01). Milkmaid Of The Milky Way. Machineboy.  
[https://store.steampowered.com/app/544970/Milkmaid\\_of\\_the\\_Milky\\_Way/](https://store.steampowered.com/app/544970/Milkmaid_of_the_Milky_Way/)
- Freedman, C. (2000). *Critical theory and science fiction*. USA: Wesleyan University Press.
- Gilje, N. (2019). *Hermeneutikk som metode: ein historisk introduksjon* (2.utg). Samlaget.
- Guanio-Uluru, L. (2020). Analyse av digitale spill. I Neteland, R. & A, L.I. (Red.), *Master i norsk metodeboka 1*. (s.80-95). Universitetsforlaget.
- Guiano-Uluru, L. (2022). Spilleestetikk. Om lyd og musikk i dataspill. I K.O. Eliassen, A. Ogrundipe & Ø.Prytz (red.), *Estetiske praksiser i den digitale produksjonens tidsalder*. (s.255-287). Fagbokforlaget. DOI: <https://doi.org/10.55669/oa140507>
- Hamm, I. E. (2019). *Interactive Literacy in the EFL Classroom: Exploring the video game Gone*



Home. [Masteroppgåve, Universitetet i Bergen]. Bora UIB.

<https://bora.uib.no/handle/1956/19992>

Høgheim, S. (2020). *Masteroppgaven i GLU*. Vigmostad & Bjørke AS.

Håkonsen, S. & Tjåland, E.S. (2023, 02.06). *En kvalitativ undersøkelse om hva som må ligge til grunn i en digitalisert skole for best å utnytte spillbasert undervisning, med hovedfokus på kommersielle dataspill*. [Masteroppgåve]. Universitetet i Stavanger.

[https://uis.brage.unit.no/uis-](https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/bitstream/handle/11250/3081285/no.uis%3Ainspera%3A148118925%3A148119302.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[xmlui/bitstream/handle/11250/3081285/no.uis%3Ainspera%3A148118925%3A148119302.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/bitstream/handle/11250/3081285/no.uis%3Ainspera%3A148118925%3A148119302.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Kalleberg, K. (2019, 27.09). *Utforskende samtaler om lyrikk – et undervisningsopplegg*.

Fagsnakk. <https://www.fagsnakk.no/norsk/utforskende-samtaler-om-lyrikk-undervisningsopplegg/>

Kallestad, Å.H. & Røskeland, M. (2020). *Skjønnlitterær analyse som metode*. I Neteland, R. & A, L.I. (Red.), *Master i norsk metodeboka 1*. Universitetsforlaget.

Keo, M. (2017). *Graphical Style in Video Games*. [Bacheloroppgåve, Häme University of applied sciences].

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo\\_Mary.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo_Mary.pdf)

Kluge, A. (2021). *Læring med digital teknologi: Teorier og utviklingstrekk*.

Cappelen Damm Akademisk.

Kramer, L. (2014). *Classical Music, Virtual Bodies, Narrative Film*. I D. Neumeyer (red.),

*The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford University Press.

Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design* (2.utg.).

Routledge.

Lervåg, P. O. (2023). Dataspill som tekstkulturelt artefakt. [Masteroppgåve, Universitetet i Oslo]. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/104123>

Medietilsynet. (2022, 10.11). *Nye tall fra medietilsynet: Stadig færre jenter gamer.* <https://kommunikasjon.ntb.no/pressemelding/nye-tall-fra-medietilsynet-stadig-faerre-jenter-gamer-?publisherId=89456&releaseId=17946241>

Osterson, J. (2013). Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. *The English Journal* 102(6), 71-78. <https://www.jstor.org/stable/24484129>

Oxland, K. (2004). *Gameplay and design*. Addison -Wesley.

Ringdal, K. (2018). *Enhet og mangfold: Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode* (4.utg). Fagbokforlaget.

Rouse, M. (2016, 21.desember). *Gameplay*. Techopedia. <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>

Rustad, H.K. (2012). *Digital litteratur: En innføring*. Cappelen Damm Akademisk.

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Skaug, J.H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen* (2.utg.). Fagbokforlaget.

Spillpedagogene. (2020). «*Milkmaid Of The Milky Way*» - Norsk nasjonalromantisk sci-fi på rim. Spillpedagogbanken. <https://www.spillpedagogbanken.no/2020/12/02/milkmaid-of-the-milky-way-norsk-nasjonalromantisk-sci-fi-pa-rim/>

Statped. (2020, 18.09). Digitale spill i skolen.

<https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/spill-i-skolen/digitale-spill-i-skolen/spill-som-litteratur-og-tekstproduksjon/>

Suvin, D. (1979). The State of the art in science fiction theory: Determining and delimiting the genre. *Science Fiction Studies*, 6(17). Retrieved from Science Fiction Studies website:

<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/17/suvin17.htm>

Suvin, D. (2016). *The Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (G. Canavan Ed.). Germany: Peter Lang.

Targenoor. (2018, 12.02). *Milkmaid Of The Milky Way – episode 1 (Norsk versjon)* [Video].

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-4zfh3tnCf0>

Targenoor. (2018, 15.02). *Milkmaid Of The Milky Way – Episode 2 (Norsk versjon)* [Video].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=rApoeHeyOpM&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MIwzJal7kDTmND&index=2>

Targenoor. (2018, 18.02). *Milkmaid Of The Milky Way – Episode 3 (Norsk versjon)* [Video].

YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=dFOiv6DS\\_Uo&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MIwzJal7kDTmND&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=dFOiv6DS_Uo&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MIwzJal7kDTmND&index=3)

Targenoor. (2018, 11.03). *Milkmaid Of The Milky Way – Episode 4 (Norsk versjon)* [Video].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=gJW6AZIEvo8&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MIwzJal7kDTmND&index=4>

Targenoor. (2018, 15.03). *Milkmaid Of The Milky Way – Episode 5 (Norsk versjon)* [Video].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qkvq1a145WM&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MlwzJal7kDTmND&index=5>

Targenoor. (2018, 08.04). Milkmaid Of The Milky Way – Episode 6 (Norsk versjon) [Video].

YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ctn3vWiUEfQ&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MlwzJal7kDTmND&index=6>

Targenoor. (2018, 06.04). Milkmaid Of The Milky Way – Episode 7 (Norsk versjon) [Video].

YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=hkBjV\\_61Kkw&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MlwzJal7kDTmND&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=hkBjV_61Kkw&list=PL8dCoRn70t27MtETYN2MlwzJal7kDTmND&index=7)

Tronstad, R. (2012). For en mediespesifikk spilleestetikk. *Norsk medietidsskrift*, 19(3), 216-230.

<https://www.idunn.no/doi/10.18261/ISSN0805-9535-2012-03-03>

Utdanningsdirektoratet. (2017, 01.09). Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen. Fastsatt ved kongelig resolusjon.

Utdanningsdirektoratet. (2019, 13.03). *Dybdelæring*.

<https://www.udir.no/laring-og-trivsel/dybdelaring/>

Utdanningsdirektoratet. (2020). Læreplan i norsk (NOR01-06). Fastsett som forskrift.

Læreplanverket for kunnskapsløftet 2020.

<https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplaner-1k20/NOR01-06.pdf?lang=nob>

Vold, T. (2022, 11.04). Nasjonalromantikken. I *Store norske leksikon*.

<https://snl.no/nasjonalromantikken>