



Universitetet  
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

## MASTEROPPGAVE

**Studieprogram:** Lektorprogrammet

Vårsemesteret, 2021

Åpen

**Forfatter:** Mathias Tendrius Almo

(signatur forfatter)

**Veileder:** Alexandre Dessingué

**Tittel på masteroppgaven:**

Sekiro: Shadows Die Twice. En undersøkelse av representeringen av historisk utvikling i Sengoku-perioden i videospill

**Engelsk tittel:**

Sekiro: Shadows Die Twice. A study on the representation of historical development of the Sengoku period in video games

**Emneord:**

Videospill      Japans historie  
Historiebruk      Sekiro: Shadows Die Twice  
Sengoku-perioden

Antall sider: 113

+ vedlegg/annet: 0

Stavanger, 18.05.2021

# Sammendrag

Denne studien undersøker hvordan spillet Sekiro: Shadows Die Twice uttrykker og representerer historisk utvikling i Sengoku-perioden av Japans historie. Undersøkelser av Japans historie i videospill har i lengre tid blitt underrepresentert til fordel for den europeiske historien. Årsaksforklaringer til dette kan være mangfoldige, men denne studien er en begynnelse på arbeidet med å rette fokus mot de mer underrepresenterte narrativ.

For å organisere arbeidet med Sekiro bruker studien metoden kalt HGR-Rammeverket, et verktøy for undersøkelser av relasjonen mellom videospill og historie. Dette bistår i organiseringen av undersøkelsene og gir en lettfattelig oversikt over historien i Sekiro. Studien tar også avstand fra rammeverket ved å se på årsaksforklaringer for hvorfor historien fremstilles slik den gjør. Sekiro drøftes opp mot både historiedidaktiske og semiotiske teorier.

Funnene i studien peker mot at et ekstremt fokus på krig og konflikt dominerer spillet og i tur den historiske representeringen. Funnene peker også mot at historiske elementer hentes og implementeres i spillet basert på om de passer eller ikke. Funnene indikerer at historien blir brukt fleksibelt til å tilpasses et rigid spillsystem, ikke motsatt. Spillsjangeren og Japans litterære tradisjoner kan ilegges en del av forklaringen på dette.

Satt sammen gir studien grobunn for ytterligere undersøkelser rundt representeringen av Japans historie i videospill. Undersøkelsene tilbyr et innblikk på prioriteringer i prosessen av å skape videospill og hvilke valg som er tatt i implementeringen av historie.

# Abstract

This study research how the video game Sekiro: Shadows Die Twice expresses and represents historical development in the Sengoku era of Japanese history. Studies on Japanese history in videogames has for a long time been underrepresented compared to studies of European history in videogames. Reasons for this could be many, but this study is the beginning of the work of focusing on the more underrepresented narratives.

To aid in organizing the work with Sekiro this study uses the method called The HGR-Framework, a tool for investigating the relation between videogames and history. This aids in organizing the research and supplies an easy to understand overview of history in Sekiro. The study also distances itself from the framework by looking at explanations on why history is represented the way it is. Sekiro is being put up against history didactic and semiotic theories.

The findings in this study point towards there being an extreme focus on war and conflict in the game and that this also impacts the historical representation. The findings also points to the selection of historical elements, and how they are implemented in the game, is being based on whether they fit or not. The findings indicate that history is being used flexibly in order to best conform to the rigid game structure, rather than the game structure being modified to best fit history. Both the game genre and Japanese literary traditions could explain some of this prioritization.

Put together the study provides fertile ground for further research into the representation of Japanese history in video games. The research offer an insight into the priorities in the process of creating video games and what choices is being made in the implementation of history.

# Forord

Å sette et endelig punktum på dette arbeidet føles vemodig. Samtidig som det er veldig godt å være ferdig gjøres det med et tungt hjerte. Denne oppgaven signaliserer slutten på fem års universitetsutdanning og en 18 år lang skolegang. Jeg går en arbeidshverdag i møte som skiller seg drastisk fra den hverdagen jeg har vært kjent med fra ung alder. Dette er både spennende og skremmende. Likevel er jeg sikker på at den faglige styrken utdanningen min har gitt vil bistå i å gjøre denne overgangen lettere.

I den forbindelse ønsker jeg å først takke Universitet i Stavanger for å drive et studie med en generell høy grad av kvalitet. De har, gjennom mine fem år, jobbet hardt for å fremme og utvikle den faglige kompetansen til studentene. Dette arbeidet verdsettes! Jeg ønsker å rette en takk til min familie, mest nevneverdig mine foreldre som har stått ved min side gjennom hele min oppvekst og alltid støttet meg i mine påfunn.

Jeg ønsker også å takke min bedre halvdel, Hilde. Hun har gjennom alle mine fem år i Stavanger stått ved min side og vært et lyspunkt i en periodevis traurig hverdag. Og spesielt takker jeg for at hun har hjulpet meg med å finlese oppgaven og luke ut språklige småfeil, det har vært til stor hjelp!

Avslutningsvis ønsker også å takke min veileder, Alexandre Dessingué, for gode og konstruktive tilbakemeldinger og informative veiledninger. Uten din hjelp ville nok oppgaven sett ganske ulik ut, og jeg er sikker på at dine bidrag har styrket dette studiet, takk!

Granåsen, 16. Mai 2021

## Contents

1. Innledning .....	1
1.1 Problemstilling og forskningsspørsmål .....	4
1.2 Tidligere forskning .....	7
1.3 Oppgavens relevans .....	12
2. Teori .....	16
2.1 Historiebruk .....	16
2.2 Begreper .....	19
3. Metode .....	24
3.1 Semiotikk .....	24
3.2 HGR-Rammeverk .....	29
3.2.1 Prosesser for historisk diskurs .....	30
3.2.2 Oversetting av historie til spill .....	32
3.2.3 Sammensetting .....	36
3.3 Sengoku Jidai .....	37
3.4 Empiri .....	40
4. Analyse .....	47
4.1 Setting .....	48
4.2 Modellering .....	54
4.3 Representering .....	60
4.4 Oppsummering .....	69
5. Drøfting .....	73
5.1 Drøfting av funn .....	73
5.1.1 Historisk periode: Fremstilling og valg .....	74
5.1.2 Tidsaspekt .....	79
5.1.3 Systemer for, og simulering av, utvikling .....	83
5.1.4 Forskningsspørsmål .....	87
5.2 Bruk av Metode .....	89
5.2.1 Organisering og <i>kompartmentalisering</i> .....	89
5.2.2 Semiotikk og kompetanse .....	92
5.2.3 Rekapitulering .....	93
6. Avslutning .....	96
6.1 Konklusjon .....	96
6.2 Veien videre .....	98
Litteraturliste .....	100

Digitale medier.....	105
Empiri.....	107

## 1. Innledning

Japans historiske bilde preges av sterke personligheter, mangesidige konflikter og parallelle sosialpolitiske prosesser. Dette resulterte i en stadig endring i eierskapet av landmasser og et dynamisk skiftende maktforhold. Denne ustabile politiske situasjonen, og de stadige endringene av landområder er nøkkelfaktorer i det som kjennetegner Sengoku-perioden.<sup>1</sup> Denne perioden i Japans historie har i senere tid blitt mye representert i media som henter inspirasjon fra, eller som baserer seg på, Japans historie, kultur og samfunn. Fra sent 1980-tallet til nå, tidlig i det 21. århundret, har vi sett en oppblussing i fremstillinger av japansk kultur i vestlig media<sup>2</sup>. Dessuten ser vi at stadig mer av japanskproduserte medier og produkter når, og lykkes, i det vestlige samfunnet. For å nevne noen eksempler på dette kan en trekke frem kjente navn fra selskaper som har sin opprinnelse i Japan, deriblant Nintendo, Sony, Toyota, Mitsubishi med mer. Japan har også gjort seg gjeldende i andre samfunnsområder enn bare produksjon og distribusjon av varer og teknologi. Japan er også representert i forretningsbransjen med flere multinasjonale selskaper som ligger høyt i rangeringen over de mest profitable selskapene i verden i 2020 i følge Forbes' liste<sup>3</sup>.

Denne økningen av representering av Japan i den vestlige verden har gjort seg spesielt gjeldende i spillindustrien. De siste årene har vi sett et økende antall japanskproduserte spill bli sluppet i det vestlige markedet. Dette gjelder både fra spillutviklere basert i Japan og spillserier som i lengre tid har vært utgitt utelukkende på det asiatiske markedet. For eksempel ble spillet *Phantasy Star Online 2*<sup>4</sup> sluppet på Microsoft Windows og Xbox One den 27. Mai 2020, nesten åtte år etter dets opprinnelige utgivelse den 4. Juli 2012<sup>5</sup>. Vi har også sett suksessen av spill som helt eller delvis baserer seg på asiatiske omgivelser. Her kan

---

<sup>1</sup> Hartley, V. & Connelie, T. (2020). *Japan in chaos: Sengoku Period*. United Nations Society.

<sup>2</sup> Hinton, P. (2014). *Representation or misrepresentation?: British media and Japanese popular culture*. Neccus-ejms.org. Publisert 12. Juni 2014. Hentet 2.2.2021. <https://neccus-ejms.org/representation-misrepresentation-british-media-japanese-popular-culture/>

<sup>3</sup> Forbes. (2020) *Global 2000: The World's Largest Public Companies*. Forbes.com. Publisert 13.5.2020. Hentet 11.2.2021. <https://www.forbes.com/global2000/#5ce95cbf335d>

<sup>4</sup> *Phantasy Star Online 2*. (2012). [Videospill]. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation Vita). Online R&D. Sega.

<sup>5</sup> Yoshihara, T. (2019). *E3 2020: Announcing Phantasy Star Online 2, Coming soon to Xbox One*. News.Xbox.com. Publisert 9.6.2019. Hentet 11.2.2021 <https://news.xbox.com/en-us/2019/06/09/e3-2019-announcing-phantasy-star-online-2-coming-soon-to-xbox-one/>

begge spillene i spillserien *Nioh* nevnes, men også spillet *Ghost of Tsushima*<sup>6</sup> som var en prisvinnende tittel fra 2020.

Spillet denne oppgaven setter sitt fokus på ble produsert av den japanske utvikleren «FromSoftware» som har sitt hovedkontor i Tokyo, Japan og som er publisert av det japanske selskapet «Bandai Namco». Spillutvikleren ble etablert 1. November 1986, men i årene fra etableringen frem til utgivelsen av sitt første spill i 1994 fokuserte selskapet på å utvikle programvare til bruk i forretningsammenheng. Utviklerens første spill fikk navnet *King's Field* og ble sluppet som en lanseringstittel for den da nye spillmaskinen PlayStation. Dette spillet nådde aldri det vestlige markedet, men året etter fikk det en oppfølger som ble sluppet i vesten med samme navn som sin forgjenger. Oppfølgeren fikk navnet *King's Field 2* i Japan. I perioden frem til 2009 slapp spillutvikleren en rekke spill som fant sitt eget audiens og oppnådde varierende grad av suksess. Mest merkelige spill i denne perioden er spill fra seriene *Tenchu* og *Armored Core*. I 2009 slapp FromSoftware, i samarbeid med Sony Interactive Entertainment, spillet *Demon's Souls*, dette spillet ble gitt ut eksklusivt til PlayStation 3. Spillet markerte starten på det vi i dag, uoffisielt, kjenner som *Soulsborne* serien. Dette er en spillserie som helt eller delvis slekter på hverandre og som spillmekanisk deler mange likhetstrekk. Spillene i denne serien er ikke nødvendigvis direkte oppfølgere av hverandre, men felles for alle spillene i serien er at de ble skapt av den nåværende presidenten av FromSoftware; Hidetaka Miyazaki.<sup>7</sup>

FromSoftware er kjent for å hente inspirasjon fra ulike kilder og bygge unike verdener som knytter sterke bånd til den opprinnelige inspirasjonskilden. Dette ser vi for eksempel i det tidligere nevnte spillet *Demon's Souls*, likt som i *Dark Souls*, som henter inspirasjon fra middelalderens Europa. *Bloodborne* er et annet spill fra utvikleren som henter inspirasjon fra Viktoriatiden i England. Frem til utgivelsen av FromSoftwares nyeste spill, *Sekiro: Shadows Die Twice* (heretter referert til som *Sekiro*), har denne inspirasjonen hovedsakelig

---

<sup>6</sup> "Ghost of Tsushima". (2020) [Videospill]. (PlayStation 4). Sucker Punch Productions. Sony Interactive Entertainment

<sup>7</sup> FromSoftware. "Company". Fromsoftware.jp. Ukjent publiseringsdato. Hentet 11.2.2021. [https://www.fromsoftware.jp/ww/company\\_history.html](https://www.fromsoftware.jp/ww/company_history.html)



lagt grunnlaget for den visuelle verdenen en traverserer uten å tilby noen spesiell historisk kontekst. Her skiller FromSoftwares nyeste spill seg ut betraktelig sammenlignet med tidligere titler utgitt av utvikleren. I spillet Sekiro har FromSoftware hentet inspirasjon fra Sengoku-perioden i Japan som spenner seg fra ca. 1467-1568<sup>8</sup>. Her møter vi en spillverden som i mye større grad enn tidligere har latt seg påvirke av ikke bare den originale inspirasjonskilden, men også ulike kulturelle uttrykk og historiske hendelser. Sekiro er for øvrig også det første spillet fra utvikleren som plasserer seg selv i en historisk tidsramme. Mens de tidligere spilltitlene fra FromSoftware har foregått i en verden som aldri plasseres i sammenheng med den vi lever i, plasserer Sekiro seg selv i en historisk ramme som del av åpningsfilmen til spillet.<sup>9</sup>

I møte med et spill som er skapt av japanske utviklere og som omhandler japansk kultur og historie kan det oppstå en rekke spennende fortolkninger av innholdet i spillet. Spesielt sant blir dette dersom en ser på hvor forskjellige de ulike kulturelle normene og uttrykksformene er i vestlige land, sammenlignet med asiatiske. Kombiner dette med det faktum at det i nyere tid har blitt et langt større fokus på, og aksept for, japansk kultur og historie i vestlig media. Med dette tatt i betraktning blir det spesielt interessant å se på hva som da skjer når japansk kultur og media møter den vestlige verden. Det er blitt gjort en rekke studier som har vist at ulike kulturer tolker samme beskjed ulikt. Som et eksempel på dette fenomenet kan det trekkes frem en undersøkelse utført av Elihu Katz og Tamar Liebes allerede i 1984 i forbindelse med TV-programmet *Dallas*<sup>10</sup>. I studien viser de hvordan personer fra ulike kulturell bakgrunn tolker og forstår den Amerikanske TV-serien *Dallas* forskjellig, gjerne i tråd med de kulturelle uttrykkene de er familiære med. Undersøkelsen peker på at man tilnærmer seg ulike media med utgangspunkt i de kulturelle normene man er kjent med. Dette resulterer ofte i at mennesker med ulike kulturell bakgrunn tolker og oppfatter medier på ulike måter. Vi kan derfor koble dette opp mot hvordan vi i dag forholder oss til japansk kultur og representering, også i møte med disse uttrykkene i videospill. Basert på dette blir det derfor også naturlig å tidlig peke på at denne oppgavens fremstilling og drøfting av

---

<sup>8</sup> Cartwright, M. (2019). "Sengoku period". Ancient.eu. Publisert 28.06.2019. Hentet 2.3.2021 [https://www.ancient.eu/Sengoku\\_Period/](https://www.ancient.eu/Sengoku_Period/)

<sup>9</sup> Mer om spillet i delkapittel «3.4 Empiri»

<sup>10</sup> Katz, E. & Liebes, T. (1984). "Once Upon a Time, in Dallas." InterMedia. 12(3) 28-32.

Japans historiske representasjon i Sekiro tar utgangspunkt i min kulturelle bakgrunn, men også min forståelse av spillet. Min bakgrunn vil, uavhengig av forsøk på å unngå, tre inn i mitt arbeid med spillet. For å motvirke denne påvirkningen, så langt det lar seg gjøre, vil jeg forsøke å ta utgangspunkt i tidligere forskning og metode som er blitt brukt i lignende fremstillinger. Med dette som formål er det også viktig å påpeke den potensielle problemstillingen rundt dette tidlig i oppgaven. Likevel, problematikk rundt dette gjøres for øvrig relevant også i tidligere akademisk arbeid. Min forståelse av spillet og drøfting rundt historisk representasjon preges av hvordan jeg forholder meg til spillets narrativ og øvrige elementer. Likevel er det viktig å huske at selv om subjektet trenger inn i arbeidet, kan dette også skape en form for akademisk vitenskapelig verdi. Denne oppgaven vil gi et innblikk i hvordan en person med vestlige røtter og kulturell forståelse møter det historiske i Sekiro. Dette skaper grobunn for videre analyser og fortolkninger. Dessuten kan det være interessant å undersøke hvordan spillene oppfattes i ulike kulturer og tradisjoner. Derfor vil arbeidet i denne oppgaven, tross subjektiv påvirkning, kunne tilby akademisk vitenskapelig verdi.

### 1.1 Problemstilling og forskningsspørsmål

For å belyse presenterte aspekter formuleres problemstilling som følger:

"På hvilken måte uttrykker Sekiros sentrale områder og systemer den historiske utviklingen av Japan i Sengoku-perioden?"

I denne problemstillingen forstås Sekiros sentrale områder som området i spillet kalt *Ashina Castle*. Dette er området som befinner seg i hjertet av landområdet kalt Ashina.<sup>11</sup> Det er her spillet fremmer en historisk utvikling tydelig. De andre områdene i spillet fungerer på så måte som distraksjoner fra den utviklingen landområdet gjennomgår. Fokus for dette studiet legges derfor på dette området i spillet. Videospill er av natur multimodale og dette medfører at en må ta for seg en rekke måter det historiske kan formidles på. Med dette i tankene tar oppgaven også sikte på å utforske hvordan enkelte spillsystemer fremmer representeringen av utviklingsperspektivet i spillet. På dette viset sikrer man at man ikke utelukker en eller flere av de ulike representasjonene av historisk utvikling fra drøftingen i

---

<sup>11</sup> Ashina og Ashina Castle presenteres i dybde i delkapittel «3.4 Empiri».

oppgaven. Begrepet «uttrykk» fungerer som en ikke-begrensede terminologi som åpner for flere fremgangsmåter. Ved å ikke legge føringer for å undersøke hvorvidt utvikling representeres gjennom spilllets visuelle, narrative eller hørbare elementer spesifikt holdes alle dører åpne. Igjen, dette er gjort for å yte respekt til videospilletts multimodale fortellermetode. Dessuten åpner problemstillingen også for utforskning av ikke bare å se på hvordan perioden fremstilles, men også hvordan utvikleren har behandlet og påvirket representeringen. I så tilfelle kan en se på hvilke elementer som hentes, og eventuelt ikke hentes. Man får også sett på hvordan disse fremstilles og hva som påvirker denne fremstillingsprosessen. I hvilke tilfeller har maskinvaren satt restriksjoner for hva som fremstilles? Når er det spillutviklernes egne tanker og idealer som påvirker det historiske? Problemstillingen åpner for at en kan fremme et komparativt synspunkt mellom de historiske elementene i spillet og den virkelige verden, uten at en beveger seg utenfor de rammene den formulerer. Det legges til rette for sammenligning mellom de offisielle historiske narrativ og spilllets narrativ. Her kan en trekke paralleller og påpeke sammenhenger mellom historisk utvikling i spillet og i den virkelige verden. Med endemål å danne forståelse for hvordan den historiske utviklingen til Japan i Sengoku-perioden uttrykkes i Sekiro blir det viktig å se på *hva* som uttrykkes, men også *hvordan* og *hvorfor*. I arbeidet med problemstillingen blir det derfor også viktig å formulere forskningsspørsmål som tar for seg de ulike aspektene av begrepet «uttrykker» mer spesifikt. For å bistå arbeidet med denne problemstillingen blir det derfor også formulert tre forskningsspørsmål som skal gjøre arbeidet med å ta for seg de ulike elementene i spillet mer organisert og spesifikt. Disse er som følger:

1. Hvordan representeres historisk utvikling i Sekiro?
2. Hvorfor er de historiske elementene fremstilt slik de er i spillet?
3. På hvilken måte støtter *Spilludikken*<sup>12</sup> opp under den historiske formidlingen?

---

<sup>12</sup> En neologisme derivert fra det latine «ludus» som oversettes til «lek/spill». Begrepet er en norsk oversettelse av det engelske *gameplay*. Mer om dette i delkapittel «2.2 Begreper».

Når en ser på forskningsspørsmål 1 forstås det slik at en må tydeliggjøre de ulike formidlingsmetodene spilllets historiske kontekst uttrykkes i, og hvordan dette fremstilles på sanselige måter. Dette gjelder for eksempel de ulike narrativ som oppstår, måtte det være tekstuert, visuelt eller på annet vis. Spesielt sentralt er begrepet *hvordan*, her blir en forklaring på det faktiske etterspurt. Hva er det som er representert og på hvilken måte kommer dette til uttrykk i spillet? Dette forskningsspørsmålet vil i store trekk utforskes i analysedel av oppgaven og besvares i etterkant av den.

Forskningsspørsmål 2 stiller spørsmål rundt motivasjonene for hvorfor elementene i forskningsspørsmål 1 fremstilles på det viset de gjør. Fokus legges her på begrepet *hvorfor*, for å undersøke motivasjonen bak fremstillinger. Forskningsspørsmål 2 bygger videre på de elementene som forskningsspørsmål 1 henter, og stiller kritiske spørsmål rundt fremstillingen av disse elementene. Derfor er det også i møte med dette forskningsspørsmålet interessant å se på hvilke elementer fra den historiske perioden som uteblir og bakgrunn for dette. Skyldes dette noen spesifikk motivasjon fra spillutvikleren? Påvirkes spilllets fremstillinger av de nåværende begrensningene i maskinvare? Dette er eksempler på spørsmål som vil kunne bygge opp under forklaringer i forskningsspørsmål 2. Dette forskningsspørsmålet vil derfor hovedsakelig besvares i drøftingsdel. Det er her man ser på spørsmålet om *hvorfor*, fremfor *hvordan*.

Forskningsspørsmål 3 tar sikte på å anerkjenne videospills unike narrative skildringsmetoder. Videospill skiller seg fra andre litterære formidlingsmetoder ved at det lar konsumenten kontrollere og påvirke de narrativ som skapes. Da kan en stille spørsmålet «Hva skjer så med formidlingen av det historiske?» Dette forskningsspørsmålet tar sikte på å forklare og tydeliggjøre hvilke muligheter og eventuelle begrensninger som oppstår i møte med formidling i form av videospill. Dette forskningsspørsmålet vil besvares delvis i analysedel og delvis i drøftingsdel av oppgaven.

Sammensatt vil disse forskningsspørsmålene bygge opp under og forsterke oppgavens evne til å ta for seg problemstillingen på en god og strukturelt ryddig måte. Men selv om forskningsspørsmålene sies å besvares i ulike deler av teksten er det viktig å påpeke at de ikke utelukkende representeres i de deler der de gjør seg mest relevante.

## 1.2 Tidligere forskning

Historisk representasjon i videospill har vært mye i fokus de siste årene. Majoriteten av arbeid som siteres og anvendes i spillstudier i dag ble i stor grad skrevet etter William Uricchios kapittel utgitt i «*Handbook of Computer Games Studies*» som ble sluppet i 2005.<sup>13</sup> Dette markerer også et naturlig startpunkt for dette delkapittelet. Delkapittelet vil fokusere på de mest sentrale trekkene i forskningsarbeidet med å analysere historisk representasjon i videospill. Dette gjelder altså tidligere forskning som står sentral i avklaringen på hvordan videospill representerer historie. Litteraturen fremlagt her vil derfor ikke omtale Japans historie spesifikt, men vil likevel gi et nødvendig bakteppe for de sentrale bevegelsene i fagfeltet og sette denne oppgaven inn i en større kontekst.

I forbindelse med historiske spillstudier er William Uricchios kapittel titulert «*Simulation, History and Computer Games*» i boka «*Handbook of Computer Game Studies*» fra 2005<sup>14</sup> ansett som sentralt for fagfeltets arbeid. Selv om han ikke var den første som omtalte historie i form av videospill er det få som kan ilegges samme tyngde. I kapittelet utforsker Uricchio videospill på sine egne premisser og som en egen formidlingsform. Dette bryter med tidligere arbeid som ofte tok for seg det enkelte videospillets historiske representering eller så på nyttigheten i andre settinger, for eksempel undervisning.<sup>15</sup> Uricchios verk kan derfor aneeses som et paradigmeskifte i fagfeltet. Begrepet historiske spillstudier er den norske oversettelsen av samlebegrepet myntet av Adam Chapman i 2016. Chapman definerer begrepet som følgende "the study of those games that in some way represent the

---

<sup>13</sup> Uricchio, W. (2005). "Simulation, History, and Computer Game". I "Handbook of Computer Games Studies". Redigert av Raessens, J. & Goldstein, J. Cambridge, MA: MIT Press. 327–338.

<sup>14</sup> Ibid. 327–338.

<sup>15</sup> Chapman, A. Foka, A. & Westin, J. (2017). "Introduction: what is historical game studies?". Rethinking History Vol. 21:3. 358. Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>

past or relate to discourses about it”<sup>16</sup>. Begrepet historiske spillstudier er altså betegnelsen på fagfeltet som er dedikert til forskningen på videospill som i ulik grad inneholder representasjoner av fortiden, eller kan knyttes til diskursen rundt den.

Historiske spillstudier har slitt med mye av den samme omdømmeproblematikken som filmstudier gjorde. Det er derfor ikke så uvanlig at man ser de samme argumentene som ble brukt for å legitimere filmmediet som kilde for genuin historisk relevans i diskursen om videospill som historisk formidler. En av de viktigste personene i paradigmeskiftet for filmstudier er Robert A. Rosenstone, som i løpet av sin karriere har skrevet flere bøker som drøfter filmmediets evne til å formidle historisk kunnskap. En av de viktigste verkene i forbindelse med denne kampen er boken «*History on film/film on history*» som opprinnelig ble utgitt i 2006 og gjenutgitt i 2018<sup>17</sup>. I dette verket argumenterer Rosenstone for at det å utelate film fra diskusjonen om fortiden er det samme som å ignorere et viktig hjelpemiddel i søken om å forstå historiske hendelser. Boken undersøker hvilken del av historien historiefilmer avbilder og hvordan den formidles. Dette demonstrerer behovet for kunnskap om hvordan en skal *lese* dette mediet og forstå den visuelle verdenen. Et av bokens primære bidrag til fagfeltet er at den fremmer beretninger for hvordan man effektivt kan analysere historiefilmer. Dette faller likevel utenfor rammene til denne oppgaven, da Sekiro er et videospill og andre aspekter må inngå i analysen av dette.

Selv om filmmediet og spillmediet unektelig bærer mange likhetstrekk, er det feilaktig å påtvinge Rosenstones analytiske fremstilling av film i arbeidet med å analysere spill. Målet med denne oppgaven å ta for seg spillmediet på sine egne premisser, ikke i forhold til andre mediers analytiske fremgangsmåter. Derfor ansees de bidrag som er fremmet i kampen for aksept av filmmediet som historisk formidler i Rosenstones bok som mest relevante for denne oppgaven. Kanskje viktigst av alt som fremmes i boken er derfor argumentet som føres innledningsvis. Rosenstone påpeker de to sentrale likhetstrekkene mellom

---

<sup>16</sup> Chapman, A. (2016). “*Digital games as history : How videogames represent the past and offer access to historical practice*”. (Vol. 7, Routledge advances in game studies). New York: Routledge. 16.

<sup>17</sup> Rosenstone, R. A. (2018). “*History on film/film on history*”. (Third ed., History: concepts, theories and practice). London: Routledge. 1.

historiefilmer og historiebøker; de forholder seg til fortiden på et eller annet vis, og begge deltar i utgreiing om det ikke-eksiterende og fiktive<sup>18</sup>. Tankene som fremmes her ansees som et direkte motargument til holdningene om at filmmediet er for opptatt av å underholde til å behandle historien med den objektive fremstillingen som etterstrebes. Likevel argumenteres det for at målet om en objektiv fremstilling er utenfor rekkevidde, uavhengig av hvilken formidler som anvendes i et arbeid. Målsetningen blir dermed å etterstrebe dette så langt det lar seg gjøre, samtidig som en anerkjenner de eventuelle subjektive innslagene i sitt arbeid. Denne tankegangen er langt mer forenlig med de relativt nyskapede digitale mediene. Rosenstone argumenterer for at filmer opererer under samme målsetning som bøker og annen skriftlig litteratur: appell til et større publikum med formål å øke salg. Derfor mener Rosenstone at å avvise filmmediet som historisk formidler, men fremheve bøker og annen skriftlig litteratur blir feilaktig. Argumentet fremmet her ringer sant for historiske videospill og bidrar til å forsvare også dette mediets posisjon i historiefeltet.

Til tross for en rekke likhetstrekk mellom filmmediet og spillmediet, er det også noen hovedtrekk som skiller disse betraktelig. Der man i en film inntar en rolle som tilskuer, gir videospill agentur til å påvirke det som foregår rundt seg. I film følger man en progresjon, et narrativ, filmskaperen har lagt opp. I videospill skaper man sin egen progresjon, narrativ, som forholder seg til de rammene spillutviklerne har skapt. Skillet her er at man i spill gis agentur til å påvirke det narrativ som skapes, mens man i film er tvunget til å observere et allerede skapt narrativ. Dette fenomenet har fått navnet *ludonarrativ*<sup>19</sup>. Kombinerer man begrepet ludonarrativ med begrepet Espen J. Aarseth først fremmet i sin doktoravhandling i 1996, *Ergodisk narrativ*, får man en relativt enkel forklaring på hva som gjør videospill unikt. Ergodisk narrativ beskriver paradigmeskiftet mellom vanlig "lineær" litteratur som bøker og lignende, til spill. Aarseth forklarer at begrepet ergodisk narrativ baserer seg på en ikke-triviell innsats fra leseren for å tillate traversering av teksten. Kort fortalt beskriver begrepet videospilletts interaktive natur.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Ibid. 1-2.

<sup>19</sup> Dette begrepet utdypes i delkapittel «2.2 Begreper»

<sup>20</sup> Dette begrepet utdypes i delkapittel «2.2 Begreper»

I arbeidet med videospill som historisk formidler er Adam Chapmans tidligere nevnte bok mye brukt etter sin utgivelse i 2016<sup>21</sup>. Boken gir en god oversikt og forklarer enkelte måter historie forholder seg til historie på, men fremmer også enkelte metoder for analysing av det enkelte videospill som historisk formidler. Boken ansees som en naturlig fortsettelse på arbeidet i Chapmans doktoravhandling levert ved University of Hull i 2013.<sup>22</sup> Boken presenterer flere aspekter ved implementering av historie i videospill. Mest sentralt for denne oppgaven fremmes Chapmans beretninger om videospilletts forhold til tid og narrativ.<sup>23</sup> Først og fremst beskriver Chapman dissonansen i forholdet mellom tid avlagt av spilleren og tidsfremdriften i spillet. I forklaringen om spill narrativ beskriver Chapman hvordan videospilletts narrativ ofte skiller seg fra andre medier og hvordan det anvendes til å formidle historie på ulik måte og i varierende grad. Chapmans bok er en begynnelse på arbeidet med å utforske, ikke bare hvordan videospill formidler historie, men også hvilken type fremstillinger som oppstår.

Et annet verk som har forsøkt å forklare og vise til hvordan historie representeres i videospill er boka «*Playing with the past: Digital games and the simulation of history*» utgitt i 2013.<sup>24</sup> En av forfatterne av denne boken, Andrew B. R. Elliott, har tidligere drøftet hvordan filmer presenterer middelalderen.<sup>25</sup> Argumentet fremmet i den forbindelse var at for filmer som omtaler historie er ikke historisk presisjon en like viktig del av representeringen som historisk *autentisitet*. Dette forklares med at en film trenger ikke appellere til historien slik den var, men heller appellere til historien slik mottakerne tror at den var. Dette argumentet dras inn i «*Playing with the past: Digital games and the simulation of history*» boken som reflekterer samme tankegang. Boken presenterer en oversikt over hvordan fortiden er blitt behandlet gjennom historien. Senere forklarer boken en ny måte man kan se på, og enda

---

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Chapman, A. (2013). "The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form". (Doktoravhandling). University of Hull. Hull, England.

<sup>23</sup> Disse aspektene inngår i arbeidet med «4. Analyse» og «5. Drøfting». Derfor utdypes dette ytterligere i disse kapitlene.

<sup>24</sup> Kapell, M.W. & Elliott, A.B.R (2013). "Playing with the past: Digital games and the simulation of history". New York: Bloomsbury academic.

<sup>25</sup> Elliott, A.B.R (2011). "Remaking the Middle Ages: The methods of cinema and history in portraying the medieval world". Jefferson, N.C: McFarland



viktigere enn det, oppleve og samhandle med fortiden gjennom videospill. Samtidig fremmes det metodikk i hvordan vi kan studere denne nye formen for historieformidler. Boken knyttes sterkt opp mot videospill som tilhører sjangeren simulering. Dette medfølger at majoriteten av dets beretninger faller utenfor rammene til oppgaven på bakgrunn av Sekiros sjanger.

I sin Masteroppgave levert i 2019 ser Truls Clausen Waage på hvordan den første verdenskrig spillifiseres i FPS-Spill og hva dette betyr for spillernes historiebevissthet.<sup>26</sup> Oppgaven er en komparativ case-studie som analyserer et utvalg videospill som samsvarer med en rekke kriterier. Konklusjonen til dette studiet var at spillene spillifiserte første verdenskrig på så forskjellige måter at det er vanskelig å etablere en felles norm for spillifiseringen. Videre peke Waage mot at dette også påvirker spillenes effekt på spillerens historiebevissthet på ulike måter. Dette understreker igjen vanskeligheten bak å etablere en absolutt norm for hvordan videospill omtaler historien. Studien peker mot at å etablere generelle normer og trender for representeringen av historie i videospill, og i forlengelsen av dette hva det betyr for spilleren, er vanskelig. Dette nødvendiggjør kvalitative undersøkelser i det enkelte videospillet likt med undersøkelser av generelle tendenser på tvers av setting, sjanger, narrative modeller med mer.

Dette kapittelet har i stor grad fokusert på artikler og verk som omtaler historie i videospill generelt, ikke verk som knytter dette opp mot Japans historie. Bakgrunn for dette er at det er blitt utført svært lite arbeid i forbindelse med formidling av Japans historie i videospill eller øvrig media. Det er vanskelig å peke på en årsaksforklaring bak dette men det kan skyldes at andre videospill overskygger interesseområdet. Vi ser også at det er en overrepresentering på videospill som omtaler mer vestlig-orientert historie. I forbindelse med sin bok «*Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*» tilbyr forfatteren, Jeremiah McCall, en oversikt over historiske videospill man kan bruke som

---

<sup>26</sup> Waage, T. C. (2019). "Spillifiseringen av den første verdenskrig i FPS-spill, og hva det kan bety for spillerens historiebevissthet". (Masteroppgave). Universitetet i Stavanger. Stavanger.

midler for undervisning av historie hvorav ingen er situerte i Japan.<sup>27</sup> Dette vitner mot en generell nedprioritering av undersøkelser om videospills representering av Japan historie. Dette kan også potensielt forklares i at flere akademikere som publiserer arbeid av historisk representering i videospill på engelsk typisk er fra vestlige land. Det vil derfor være naturlig at disse foretrekker å undersøke videospill som omtaler en historie de har mer kjennskap til, den vestlige.

### 1.3 Oppgavens relevans

Som forklart i tidligere forskningskapittel har videospill i lengre tid slitt med samme omdømmeproblematikk som filmstudier gjorde. Hovedsakelig er mediet blitt kritisert av representanter fra mer tradisjonelle former for akademisk arbeid for å være for slepphendt i håndteringen av historie. Det er også blitt argumentert at filmer, og i fortsettelsen av dette videospill, er for motiverte av å appellere og underholde til å kunne formidle historisk relevans godt nok. Dette medfører at fagfeltet inntar en typisk defensiv posisjon for å forsvare sin relevans. I *“Introduction: what is historical game studies?”* forklarer forfatterne samme fenomen og peker videre på at typisk argument for å rettferdiggjøre fagdisiplinen er å peke på den massive oppslukningen videospill har i dagens samfunn. Dette gjennom å fremlegge statistikker på hvor mange mennesker som spiller og hvor mye penger spillindustrien henter inn.<sup>28</sup> Denne oppgaven vil, i likhet med artikkelen til Chapman et al., tar en mer offensiv tilnærming for å forsvare sin relevans. Det vil her legges frem eksempler på hvorfor den typiske svartmalingen av videospill er feilaktig presentert, men også forklaringer på hvordan videospill kan bidra i fagfeltet. Dette innebærer at oppgaven opererer under antakelsen om at ethvert formidlingsmedium som inneholder fremstillinger av fortiden kan tilegne konsumenten noe form for kunnskap. Denne antagelsen står sentralt i forsvaret av alt arbeid med historiske studier, ikke bare historiske spillstudier.

---

<sup>27</sup> McCall, J. (2011). *“Gaming the past : Using video games to teach secondary history”*. New York: Routledge. 136-172

<sup>28</sup> Chapman, A. Et al. (2017). 359.

I en artikkel som drøfter de helsemessige fordelene ved spilling viser forfatterne Gareth Schott & Darrin Hodgetts at videospill i lengre tid er blitt møtt med mye kritikk. Artikkelen peker på at akademisk forskning typisk reflekterer tendenser i populærkulturen og dernest assosierer nye medieteknologier med negative forbindelser<sup>29</sup>. Her går forfatterne målrettet inn for å utfordre denne typiske tankegangen. De belyser at forskning som bygger på denne antagelsen ofte ser bort fra det sosiale aspektet av videospill. De påpeker også at videospill har en påvist terapeutisk og rehabiliterende effekt på de som benytter seg av teknologien. Mye tidligere forskning har pekt på at videospill er en stor støttespiller til økningen av fedme i befolkningen, noe som står i kontrast til de positive ringvirkningene. Videospill har også fått skyld i utløsningen av epileptiske anfall og utvikling av kronisk utmattelse. Forfatterne peker på at i gjennomgangen av denne forskningen ser de en generell tendens til å legge for mye tillit til datert forskning og et overdrevent fokus på gruppen med overflødig bruk av videospill.<sup>30</sup>

Selv om den nevnte artikkelen hovedsakelig fokuserer på de fysiske helsegevinstene til spillerne, berører den også de kognitive utviklingsprosessene videospill bidrar til å utvikle. Men, de helsemessige gevinstene av videospill står ikke i fokus i denne oppgaven. Likevel, artikkelen har vært et nyttig verktøy i å vise til skiftet av holdninger i møte med videospill. Videospill har i større grad fått mer aksept i samfunnet enn tidligere i skrivende stund. Dette poenget illustreres også godt i at bemanningsbyrået *Manpower*<sup>31</sup> og fungerende leder for ungdomsavdelingen i *NAV Bergen vest*<sup>32</sup> i nyere tid har oppfordret unge til å føre opp spillerfaring på CV-en. Dette peker mot en økende grad av aksept for videospill samfunnsmessig. Videospill er tidligere blitt redusert til noe barn gjør som hobby, ikke noe som kan bidra til individuell utvikling. Nyere bevegelser peker på en motreaksjon på denne antakelsen, et oppgjør med tidligere fordommer.

---

<sup>29</sup> Schott, G. & Hodgetts, D. (2006). "Health and Digital Gaming: The benefits of a Community of Practice". *Journal of Health Psychology* 11(2). 310.

<sup>30</sup> Ibid. s. 310

<sup>31</sup> Thanem, T. (2018). "Ber unge føre opp dataspill på CV-en". VG.no. Publisert 3.9.2018. Hentet 12.2.2021. <https://www.vg.no/nyheter/innenriks/i/9mAPnp/ber-unge-foere-opp-dataspill-paa-cv-en>

<sup>32</sup> Mossing, J.B. & Røkenes, S.S. (2020). "Gaming ga Daniel (22) fast jobb: – Å bygge PC er som å leke med legoklosser". NRK.no. Publisert 18.12.2020. Hentet 12.2.2021. <https://www.nrk.no/vestland/nav-mener-gaming-pa-cv-en-okker-jobbmulighetene-1.15291510>

På bakgrunn av denne utviklingen blir spørsmålet rundt hvilket faglig utbytte man kan få av spilling mer sentralt enn tidligere. Spesielt viktig er dette i forhold til historiefaget da historiske settinger ofte fungerer som inspirasjonskilde til mange videospill.

Årsaksforklaringer på dette er mangfoldige og utdypende, likevel kan en argumentere for at fordelene ved å benytte historiske settinger er mange. Ved å benytte allerede kjente omgivelser vil arbeidet til spillutviklerne bli betraktelig lettere, da de historiske rammene spillene plasseres i er allerede godt definert. Det kan også pekes på at ved å benytte historiske settinger bringer man en allerede kjent verden inn i hendene på spillerne. Det blir derfor også lettere å engasjere forbrukerne da de ofte er kjent med deler av innholdet i forkant av spillingen. Ved å gi spilleren agentur over et allerede kjent landskap vil en skape en solid plattform for ytterligere faglig fordypning. For mange representerer videospill første kontaktpunkt med historiske fremstillinger. Dette nødvendiggjør at en ser på i hvilken grad historien representeres i videospill og på hvilke måter historien formidles.

Det å skaffe seg et innblikk i hvordan historien anvendes og oppfattes i offentligheten er et viktig arbeid i å se på hvordan historien har utviklet seg over tid. Historiefaget, i likhet med alle øvrige sosiale aspekter, er i konstant endring. Det å ha et godt innblikk i hvordan historie brukes og oppfattes i samtiden vil derfor være nyttig verktøy i å bekjempe vrangforestillinger og misrepresentasjoner.<sup>33</sup> Det sosiale samspillet anvender historiefaget på daglig basis og i forskjellige settinger. Historie har bidratt til å legitimere politiske dynastier, etablere nye styreformers, appellere til krig og fred med mye mer. Historien har mange bruksområder som alle anvender læren på en egen distinkt måte for best å bygge opp under egne motivasjoner. Siden denne oppgaven behandler historie i videospill vil fokuset ligge på dette. Likevel, arbeidet med å gjennomskue hvordan historie brukes er viktig for å bekjempe eventuell misbruk.

---

<sup>33</sup> Kommer tilbake til dette aspektet i kapittel «2. Teori».

Denne oppgaven skal se på hvordan videospillet Sekiro bruker Japans historie. Som forklart i tidligere forskningskapittel er det en skrikende mangel på studier som undersøker bruken av Japans historie i videospill. De fleste spillstudier tilgjengelige i den vestlige verden undersøker bruken av historie i forbindelse med videospill som utspilles i en vestlig kultur eller setting. Derfor er det også nødvendig å anerkjenne videospill som baserer seg på en type historie de fleste vestlige ikke nødvendigvis er like kjent med. Siden videospill for mange representerer første kontaktpunkt med historie vil det være spesielt nødvendig siden Japans historie ikke er mye i fokus i vesten i det daglige livet. Det er også her denne oppgaven vil kunne tilby verdifull innsikt. Den tar sikte på å forklare hvordan spillet Sekiro uttrykker utvikling i den historiske perioden spillet avbilder. Målet er å tydeliggjøre hvordan spillet avbilder historie og hvorfor dette er gjort. Dette innebærer at oppgaven ikke vil måle det faglige utbyttet, men heller tydeliggjøre hvordan det historiske kommer til uttrykk i spillet. Hvorvidt denne fremstillingen er historisk presis vil ikke nødvendigvis være i fokus her. Mediet representeres på sine egne premisser og svakheter vil ikke bli gransket. Dette betyr at fremfor å stille spørsmål rundt hvor presise fremstillingene er vil det heller settes fokus på hvorfor det eventuelt spriker fra det presise. Dette vil kunne gi innblikk i hvordan historien brukes i spillet og i fortsettelsen av dette tilby en mer dekkende forståelse for hvordan videospill anvender historie generelt.

## 2. Teori

For å danne et best mulig teoretisk bakteppe for oppgaven har den teori som fremkommer i dette kapittelet blitt tilbakeholdt fra delkapittelet om tidligere forskning. Dette for å vie den teori som står sentralt for denne oppgaven et eget kapittel som gir rom for grundig presentasjon og gjennomgang. Oppgavens metode baserer seg på aspekter og konsepter som fremmes i fagdisiplinene historiebruk og semiotikk<sup>34</sup>. Dette kapittelet vil derfor vie oppmerksomhet mot historiebruk og de sentrale teoriene i fagdisiplinen. Gjennomgang av semiotikk spares til metode. Dette fordi semiotikkens kunnskaper og disipliner ikke inntreffer i oppgaven før i etterkant av gjennomgang av metode. Dessuten er denne oppgaven et historisk arbeid, derfor vil historiebruken forstås som mer sentral for oppgaven. Kapittelet vil også presentere de begreper som forstås som sentrale for oppgaven og som anvendes mye. Enkelte begreper har noe av den samme betydningen uten at de nødvendigvis er synonyme. Derfor blir det viktig å gjennomgå enkelte begreper grundig slik at forvirring ikke oppstår.

### 2.1 Historiebruk

Dette studiet tar utgangspunkt i forståelsen av begrepet historiebruk som fremkommer i boka «*Innføring i historiebruk*» skrevet av Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen utgitt i 2012<sup>35</sup>. Her forklares det at det primære målet til historiebruken er å ta for seg historien på et metaplan. Med dette menes at det ikke er fakta om fortiden eller vitenskapelige resultater som er det tilsiktede i fagfeltet, men bruken og anvendelsen av disse fakta fremstår som det sentrale fokusområdet. Oppfatninger fra fortiden vies der nest ikke mye fokus, men nåtidens oppfatninger av disse oppfatningene undersøkes. Historiebruken tar med andre ord sikte på å undersøke hvordan nåtidsmennesket forholder seg til historie. Dette betyr at utgangspunktet til studier som ser på historiebruk ligger i nåtid. Historiebruk er altså et fagfelt som baserer seg på nåtiden og tar sikte på å beskrive hvordan historien anvendes i ulike situasjoner, og hva dette resulterer i. Derfor knyttes begrepet historiebevissthet sterkt opp mot historiebruk. Utvikling av historiebevissthet kan derfor sies å være resultatet av en

---

<sup>34</sup> Dette beskrives mer detaljert i kapittel «3. Metode»

<sup>35</sup> Bøe, J.B. & Knutsen, K. (2012). «*Innføring i historiebruk*». Kristiansand: Cappelen Damm Høyskoleforl.

rekke eksempler på historiebruk. Med dette menes at vår historiebevissthet formes på bakgrunn av de typene historiebruk vi møter i livet vårt. Begrepet omtaler hvordan vi ser på sammenhengen mellom fortid, nåtid og fremtid. Sammenhengen her består av både et *erfaringsrom* og en *forventningshorisont*, hvor erfaringsrommet beskriver de fortellinger og minner som kommer fra vårt opphav. Forventningshorisonten, som springer ut av erfaringsrommet, gir retningslinjer for hvor vi vil og hva vår ønskede utvikling er<sup>36</sup>. Kort kan dette oppsummeres i at fortidens erfaringer påvirker vår forståelse av nåtiden og våre forventninger til fremtiden. På så måte kommer også hukommelse og glemsel i sentrum; hva folk *velger* å huske og hva som blir glemt påvirker også historiebruken. Bøe og Knutsen (2012) beskriver dette med å peke på at håp og frykt i samtiden skaper en forventningshorisont som påvirker måten man organiserer forholdet mellom hukommelse og glemsel.<sup>37</sup> Hva som fyller erfaringsrommet henger også sammen med det man husker og det som blir glemt. Dette er en prosess som foregår i samtiden, men nåtidens historiske fremstillinger bygger på det fortidens menneske fremhevet og hvordan nåtidens menneske tolker disse erfaringene. Derfor har man base for å fremme argumentet om at historiefaget omtaler det samtidsmennesket anså som verdt å huske, men også hvordan nåtidens menneske oppfatter det skrevne. Denne prosessen bærer også mange likhetstrekk med den prosessen en spillutvikler gjennomgår i bestemmelsen av hvilke fakta som skal representeres i spillet og på hvilken måte. Det er likevel viktig å påpeke at selv denne prosessen tar utgangspunkt i det som allerede eksisterer av historisk informasjon.

Historiebruk er et begrep med en vid definisjon som omfavner en rekke fenomen og disipliner innad i fagfeltet. På så måte bør man se på historiebruk i forhold til de ulike tema som drøftes. Ikke alle disse temaer gjør seg gjeldende for dette studiet, i alle fall ikke i like stor grad, så av hensyn til oppgavens omfang presenteres kun de temaer som ansees som sentrale. I spillet kommer temaet kjent som opplevelsesindustrien tydelig frem. Dette kjennetegnes med bruk av fortiden som bryter med en historiefaglig forståelse på en eller flere måter, eller viser overdreven oppmerksomhet til enkelte sider ved fortiden. I Sekiro

---

<sup>36</sup> Aronsson, P. (2004). "*Historiebruk: Att använda det förflutna*". Lund: Studentlitteratur. 70-72

<sup>37</sup> Bøe, J.B. & Knutsen, K. (2012). 16

gjør dette seg spesielt gjeldende ved et overdrevent fokus på krigsbildet<sup>38</sup>. Videre er det vanlig å skille mellom ulike måter en kan benytte seg av det historiske på. De mest relevante bruksområdene for historien i Sekiro er det som kalles *underholdende historiebruk* og *ikke-bruk* av historien. Underholdende historiebruk gjelder for mye av populærkulturen og er typisk historiebruk for underholdningsindustrien. Innledningsvis i oppgaven ble det vist til den økende aksepten av fremstillinger av japansk kultur og historie i massemedia. Sengoku-perioden skiller seg ofte ut som spesielt grunnlag for historisk situerte medier.<sup>39</sup> Videospill har som primært fokus å underholde, og dette reflekterer også hvordan historien brukes. Men, vi ser også en annen form for historiebruk i spillet, nemlig ikke-bruk. Dette begrepet omtaler det at handlinger, synspunkter eller bakgrunnen til visse personer eller folkegrupper systematisk blir utelatt i fremstillingen. For eksempel ser vi denne formen for historiebruk i Sekiro ved at sivilbefolkning ikke representeres. Dette gjelder både i form av at det ikke er noen sivilbefolkning fysisk tilstede i spillets verden, men også at det aldri refereres til eller snakkes om noen form for sivil befolkning eller sivil liv. Spillet preges av et ensartet fokus på krig, militær, politikk etc. Hverdagslivet er ikke avbildet i særlig grad. Dette forklares og drøftes mer utdypende senere i oppgaven.<sup>40</sup>

Knytter man de aspektene av historiebruk tidligere beskrevet opp mot historiske spillstudier ser vi at et par sentrale spørsmål fremtrer. I sitt arbeid med å se på hvordan spill forholder seg til historie formulerte Kapell og Elliott<sup>41</sup> følgende spørsmål som de mest sentrale i arbeidet med slike undersøkelser:

1. *Hva menes med historie?* Hvilken type historie?
2. *Hva menes med spill?* Kan spill bli behandlet som en og samme i forhold til historie? Differensierer spill på historisk tilnærming, eller behandler alle spill historien likt?
3. *Hva med intensjoner?* Før vi vurderer om spill kan lære historie, bør vi først se på om spillet prøver å gjøre det i første omgang

---

<sup>38</sup> Dette kommer tydeligere frem i Analysekapittel og Drøftingskapittel. Her vies dette faktum mer oppmerksomhet, både i form av beredning om *hvordan* men også i drøfting av *hvorfor* dette fokuset oppstår.

<sup>39</sup> Tidligere presentert i kapittel «1. Innledning». Se også Hinton, P. (2014). Hentet 4.4.2021. <https://necsus-ejms.org/representation-misrepresentation-british-media-japanese-popular-culture/>

<sup>40</sup> Kommer tilbake til dette i kapitlene «4. Analyse» og «5. Drøfting».

<sup>41</sup> Kapell, M.W. & Elliott, A. (2013). 4



Disse spørsmålene forstås på så måte som forutsetningen for at spillstudier skal, eller bør, finne sted. Disse spørsmålene bygger på det kanskje mest siterte utsagnet i historiografien; E.H. Carrs sammenligning mellom en historikers forhold til historieskriving, og en fiskehandlers forhold til fisk<sup>42</sup>. Her mener de at for å svare på spørsmålene over er man først nødt til å se på hvilke historiske fakta som velges ut dernest se på hvilken måte de representeres<sup>43</sup>. Disse spørsmålene reflekteres også i denne oppgavens forskningsspørsmål, hvor de to første spørsmålene reflekterer disse tankene.

Dersom man ser på spørsmålene nevnt ovenfor er det også viktig å huske at en total historisk representasjon er umulig. Videospill må derfor adoptere et bestemt synspunkt for sin representasjon. Et sett med betydningsfulle elementer for videospillet representasjon av det historiske velges ut. I kombinasjon med dette dannes et nett med dynamiske faktorer som tar sikte på å bygge opp under den historiske representasjonen i videospillet. Målet for arbeidet med historisk representasjon i videospill er å realisere en effekt av historisk sannsynlighet og realisme. Dette forstås ikke som et resultatet av en presis representasjon av fortiden, men en representasjon som fremstår som autentisk for samtidsmennesket. Prioriteten ligger altså ikke i å fremstille de historiske elementene så de samsvarer med de offisielle historiske narrativ i størst grad, men heller imøtekomme samtidsmenneskets forventninger knyttet til den historiske representasjonen. Resonneringen her gjenspeiler de tankene som fremkommer i Kelly (2004)<sup>44</sup> og Elliott (2011)<sup>45</sup>. Det blir derfor viktig å skape narrativ og fremstillinger som står til stil med samtidsmenneskets tidligere forståelse, og forventninger, av det historiske som fremstilles.

## 2.2 Begreper

I dette delkapittelet vil begreper som er sentrale for oppgaven avklares. Dette er viktig fordi det vil både gi et innblikk i hvilke begreper som ansees som sentrale, men vil også tilby nødvendige avklaringer rundt anvendelse av sentrale begreper som fremkommer i

---

<sup>42</sup> Carr, E.H. (1961). *“What is History?”*. New York: Vintage Books. 9

<sup>43</sup> Kapell, M.W. & Elliott, A. (2013). 5

<sup>44</sup> Kelly, A.K. (2004). *“Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism”*. Perspicuitas. Publisert 2.6.2004. Hentet 18.2.2021. [http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly\\_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf](http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf)

<sup>45</sup> Elliott, A. (2011). Kap. 9

oppgaven. Enkelte begreper kan være ukjente mens andre har blitt brukt på forskjellige måter i tidligere arbeid. Det blir derfor også viktig å tilby en beretning om hvordan disse begrepene blir tolket og anvendt i denne oppgaven slik at eventuelle misforståelser eller feiltolkninger begrenses.

## Ludonarrativ

Begrepet ludonarrativ brukes i denne oppgaven slik det fremmes i boken «*digital games as history*» av Adam Chapman. Begrepet anvendes i denne oppgaven fordi det er et virkemiddel i å anerkjenne videospillets interaktive natur. Spill skiller seg fra andre medier i at det gir leseren agentur over dets fortelling og det blir derfor også viktig å reflektere dette i arbeid med historiske spill. Det er ikke nok å se på hvordan spillet avbilder historie og hvorfor, men man må også se på hvordan spilleren kan påvirke den historiske formidlingen for å få en bedre forståelse for hvordan historie formidles via mediet som undersøkes. *Ludonarrativ* fremmes i kombinasjon med begrepet *framing narrative* og beskriver en mulig tilnærming til arbeid med historisk representasjon i spill. Begrepene bringer en klar forklaring på hvilke aspekter som påvirker narrativ i historisk situerte spill. Her beskrives begrepet *framing narrative* som narrative segmenter som forblir uendret av spillets gang. Ludonarrativet blir derfor fortellingen som skapes av spilleren gjennom spillingen.<sup>46</sup> Kort fortalt kan vi anse *framing narrative* som de rammene spilleren er gitt av spillutvikleren. Dette begrepet spisses opp mot den forhåndsbestemte narrative progresjonen i spillet. Dersom man spiller gjennom et spill flere ganger vil *framing narrative* forbli det samme på de ulike gjennomgangene, forutsagt at man ikke modifierer spillet. En av de mest typiske eksemplene på *framing narrative* er *cutscenes*, filmsekvenser, i spillene.<sup>47</sup> Disse er scener som er upåvirkelige av spilleren og forblir dermed uendret uavhengig av antall gjennomganger av spillet. Ludonarrativet vil derimot bli påvirket ikke bare av den historiske fortellingen, men også de valg du som spiller tar fortløpende i spillet og vil derfor kunne variere mellom hver gang man spiller. Altså, dersom man spiller gjennom samme oppdrag to ganger vil oppdraget begge gangene fremstå slik det ble designet av spillutvikleren, *framing*

---

<sup>46</sup> Chapman, A. (2016). 119

<sup>47</sup> Ibid. 121

narrative. Likevel kan spilleren selv velge hvordan den ønsker å løse oppdraget og derfor skape forskjellige narrativ på hvordan oppdraget blir gjennomført, ludonarrativ. Chapman presiserer at begrepet ludonarrativ kan forstås som bestående av både de elementer som kan kombineres for å skape et narrativ, *lexia*, sammen med de regler og rammer som begrenser og bestemmer kombinasjonen av disse *lexia*, *framing controls*. Likt med dette inntreer også spillerens agentur over spillet i begrepet.<sup>48</sup> Begrepet forstås derfor som beskrivende av disse tre begrensende faktorene, de elementene som kan bidra til å skape narrativ (*lexia*), begrensninger rundt kombinasjonen av disse elementene (*framing controls*) og spillerens agentur over sammensetningen av *lexia*.

Parallelt med dette fremmer Chapman det han kaller *Game Narrative Categories*. Dette beskrives som tre hovedkategorier om hvordan historiske spill balanserer forholdet mellom *framing narrative* og de tre elementene som inngår i ludonarrativet. Disse hovedkategoriene, kalt *Deterministic Story Structures*, *Open-Ontological Story Structures* & *Open Story Structures*, beskriver et forhold som beveger seg fra spill med sterkt *framing narrative* til spill med svakt *framing narrative*.<sup>49</sup> Uten å gå for mye inn i dette vil et sterkere *framing narrative* i større grad begrense spillerens ludonarrativ enn et spill med svakere *framing narrative*. Jo mer agentur en spiller blir gitt over spillets progresjon og narrativ, jo mer eventualiteter er man nødt til å medregne i den historiske formidlingen. Dette er likevel ikke en indikasjon på hvorvidt et spill formidler historie i stor/liten grad eller på god/dårlig måte da dette også påvirkes av andre aspekter enn spillets narrativ.

## Cybertekst & ergodisk narrativ

Begrepet *ergodisk narrativ* fremmes for første gang i 1997 i sammenknytning til begrepet *cybertekst*<sup>50</sup> av Espen J. Aarseth i boken «*Cybertext: Perspectives on ergodic literature*»<sup>51</sup>. Begrepet *cybertekst* fokuserer på den mekaniske organiseringen av teksten samtidig som

---

<sup>48</sup> Ibid. 122-123

<sup>49</sup> Ibid. 127-131

<sup>50</sup> Egne oversettelser av begrepene *Ergodic narrative* og *Cybertext*.

<sup>51</sup> Aarseth, E.J. (1997). «*Cybertext : Perspectives on ergodic literature*». Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press. 1

det sentrerer fokuset på forbrukeren av teksten som en mer integrert figur enn tidligere. Begrepet omtaler de tekstene som tradisjonelt ikke har eksistert, tekster hvor «leseren» erstattes med en «bruker». Dette gjelder for eksempel litteratur som hypertekst (lenker), videospill eller *multi-user dungeons*, tekstbaserte spill. Aarseth forklarer at en leser, uavhengig av engasjement, er maktesløs i den narrative utfoldelsen. Han sammenligner leseren med en togpassasjer, passasjeren kan studere og fortolke landskapet som skifter forbi, han kan hvile øynene når det passer ham. Passasjeren kan til og med trykke nødbremsen og forlate toget, men han kan ikke nyte brukerens influens. Passasjeren kan ikke traversere togsjennene i en annen retning. Aarseth beskriver det som følger: "The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent"<sup>52</sup>.

Ergodisk narrativ bygger videre på begrepet cybertekst og beskriver en cybertekstuell prosess som indikerer en *semiotisk sekvens*<sup>53</sup> hvor konseptet av *lesing* ikke strekker til. Aarseth forklarer at det ergodiske narrativ forutsetter en ikke-triviell innsats fra brukeren for å tillate traversering av teksten. Dette impliserer eksistensen av et *nonergodisk narrativ*, et narrativ som ikke stiller forutsetninger til underbeviste handlinger fra leserens side, sett bort i fra enkle øyebevegelser og sporadisk bytting av side<sup>54</sup>. Ergodisk narrativ fremstår ved første øyekast som synonymt med begrepet ludonarrativ. Dette er likevel ikke helt treffende da det ergodiske narrativet også beskriver andre tekster enn kun videospill, men viktigere integrerer begrepet brukeren i større grad. Ludonarrativ er det narrativ som skapes i spillet på bakgrunn av de valg en tar som spiller, mens ergodisk narrativ er det narrativ som skapes hos brukeren i hvordan den oppfatter, tolker og forholder seg til det som blir vist i spillet. Der ludonarrativ adresserer videospillet interaktive natur bygger det ergodiske narrativ videre på dette med å også innlemme hvordan dette forstås hos individet. En god måte å illustrere dette på er ved samarbeidsbaserte videospill der to personer samhandler for å bringe spillet videre. Ludonarrativ fremstår i spillet og påvirkes av begge spillernes valg mens det ergodiske narrativ skapes på bakgrunn av den semiotiske prosessen til den enkelte spilleren. I likhet med ludonarrativ vil begrepet ergodisk narrativ bidra til å adressere og

---

<sup>52</sup> Ibid. 4

<sup>53</sup> Begrepet semiotikk og teoriene bak begrepet presenteres og utforskes i delkapittel «3.1 Semiotikk».

<sup>54</sup> Ibid. 1-2

anerkjenne videospilletts interaktivitet. Begrepet vil også være et godt hjelpemiddel i å beskrive hvorfor historieformidlingen som forekommer i spillet denne oppgaven studerer kan oppfattes ulikt hos den enkelte spilleren.

## Spilludikk

Begrepet spilludikk er et egenmyntet begrep som forstås som en oversettelse av det engelske ordet *gameplay*. Begrepet har røtter i den latine «*ludus*» som oversettes til lek eller spill på norsk. Bakgrunnen for neologismen begrunnes i mangelen på et norsk ord som fanger betydningen til det engelske begrepet *gameplay*. Spilludikk kan knyttes opp mot begrepet ludonarrativ og kan sies å være den grunnleggende forutsetningen for kreasjonen av et ludonarrativ, selve spillingen. Spilludikk betegner de handlinger, valg og prioriteringer spilleren foretar seg i spillet, men også de systemer som begrenser og muliggjør disse valgene. I denne oppgaven skal begrepet forstås som en henvising til de systemer som definerer rammer til og begrenser spillerens kreasjon av et ludonarrativ. Sekiro gir spilleren en generell liten grad av påvirkningskraft mot utfoldelsen av spillets narrativ. I denne oppgaven blir det derfor viktigere å se på hvordan spillets systemer legger til rette for formidlingen av en historisk utvikling i spillet. Mot denne oppgaven begrenses derfor begrepet til en betegnelse av disse systemene, ikke de valg, handlinger eller prioriteringer spilleren foretar seg da det er få eksempler på dette i spillet. De få tilfellene spilleren gis valgmuligheter medfører dette en generelt lav grad av påvirkning på spillets øvre narrativ. Det er likevel viktig å påpeke at begrepet i andre tilfeller kan brukes til å forklare ytterligere faktorer som ikke nødvendigvis representeres i denne oppgaven.

### 3. Metode

Dette kapittelet dedikeres til gjennomgang av hvordan denne studien organiserer analysen av Sekiro. Innledningsvis i kapittelet vil begrepet Semiotikk og dets relevans til oppgaven presenteres. Videre vil oppgavens analytiske verktøy gjennomgå og forklares. Dette verktøyet danner grunnlaget for hvordan spillet skal tilnærmes i analyse, noe som videre påvirker hvordan funnene i analysen drøftes opp mot hverandre. I etterkant av denne gjennomgangen vil kapittelet tilby en generell oversikt over bevegelsene i Sengoku-perioden i Japans historie, dette fordi Sekiro omtaler perioden. Avslutningsvis vil oppgavens empiriske utvalg presenteres. Sekiro er et omfattende spill med mange elementer som muliggjør et bredt utvalg historiske fortolkninger. Det å gi en komplett, utfyllende forklaring på den historiske representasjonen er en nærmest umulig oppgave. Dette nødvendiggjør en klar og tydelig definering og begrensnig av oppgavens omfang. Også dette kommer tydeligere frem i den respektive delen av Metodekapittelet.

#### 3.1 Semiotikk

Som nevnt tidligere i oppgaven baserer oppgavens metode seg på å utforske krysningspunktet mellom ulike elementer ved historisk diskurs og semiotikk. Semiotikk skal i forhold til dette hjelpe med å adressere viktigheten av historiens betydning. Det er bare gjennom fortolkninger av fortiden det er mulig å utvelge og oversette historiske fakta til digitale videospill. Fagfeltets primære fokus er språk og språkutvikling, men likevel benyttes semiotikkens lære i den metodiske tilnærmingen til oppgaven. Derfor er det naturlig å forklare de teoriene oppgaven bygger på i en ikke-semiotisk setting. Likt som dette anvendes de teorier som springer ut fra fagfeltet også på en ikke-semiotisk måte. Semiotikkens innslag i oppgaven er viktig for å forklare ikke bare hvordan det historiske representeres, men også om prosessen bak de representasjonene som fremstår. Fagfeltets teorier vil kunne benyttes til å bygge opp under en forklaring på hvorfor enkelte historiske fakta fremtrer på det viset de gjør i spillet. Videre legger den metodiske tilnærmingen i oppgaven til rette for at en kan foreta seg forklaringene i en stegvis prosess. Igjen bidrar dette til at en kan se på hvorfor de historiske fakta fremstilles i spillet på det viset de gjør. Semiotikk som fagfelt opplevde mot slutten av 1960-tallet og gjennom hele 70-tallet en økning i anvendelse, både som metode eller tilnærming i andre akademiske kretser, men

også som fagdisiplin i sin egen rett. Som et resultat av dette fikk mange akademiske papirer utgitt i dette tidsrommet som integrerte semiotikk på noe vis et abnormt stort fokus i akademiske kretser.<sup>55</sup> I forhold til semiotikkens relevans i historiske studier er dette også blitt argumentert for tidligere. I en artikkel titulert «*What has history to do with semiotic?*» utgitt i 1985 argumenterer forfatteren, Brooke Williams, for at det er viktig å anse semiotikk som et springbrett for historisk formidling<sup>56</sup>. Historie formidles, som mye annet, gjennom muntlig og skriftlig språk, ikke bare kommunikativt, men også som et virkemiddel for modellering<sup>57</sup> av vår verden.<sup>58</sup> Enklere forklart argumenterer Williams for at historiefeltet benytter språket til å bygge og forklare modeller av en nå utilgjengelig fortid. Det blir i forbindelse med dette viktig å ha kjennskap til hvordan språket kan benyttes for å konstruere slike fremstillinger.

Semiotikk er betegnelsen på læren av tegn og tegnbrukende adferd. Læren ble definert som «Studiet av tegnenes liv i samfunnet» av en av dens grunnleggere, den sveitsiske lingvisten Ferdinand de Saussure<sup>59</sup>. Begrepet ble brukt på lignende måte av John Locke på 1600-tallet, men begrepets opprinnelse kan spores tilbake til antikkens tenking gjennom de kjente filosofene. Likevel ble ikke feltet etablert som et tverrvitenskapelig analyseverktøy før den amerikanske filosofen Charles Sanders Peirce beskrev feltet. Selv om vi i dag omtaler fagfeltet som «semiotikk» var det lenge normalt å skille mellom *semiotikk* og *semiologi*. Den primære forskjellen mellom disse begrepene var at *semiotikk* baserte seg på Peirce-tradisjonen, mens *semiologi* baserte seg på Saussure-tradisjonen. Skillet mellom de to tradisjonene er at Saussure arbeider ut fra en binær modell, mens Peirce arbeider ut fra en triadisk modell.<sup>60</sup> Den binære modellen ser på den semiotiske prosessen som bestående av to basiselementer, mens den triadiske modellen ser på den semiotiske prosessen som resultatet av tre basiselementer<sup>61</sup>.

---

<sup>55</sup> Boyko, T. (2017). "Reading Uspenskij: Soviet 'semiotics of history' in the West". Sign Systems Studies. 45(3-4). 385.

<sup>56</sup> Williams, B. (1985). "What has history to do with semiotic?". Semiotica 54 (3/4). 268

<sup>57</sup> Modellering utdypes i delkapittel «3.2.1.2 Modellering»

<sup>58</sup> Boyko, T. (2017). 387

<sup>59</sup> Svendsen, L.F.H. (2009) "Semiotikk". SNL.no. Publisert 15.2.2009. Hentet 21.2.2021. <https://snl.no/semiotikk>

<sup>60</sup> Ibid. Hentet 21.2.2021

<sup>61</sup> Einarsen, H.P. (2017). "Lyden av Grønland". Norsk Museumstidsskrift, 3. 6-19.

Saussure-tradisjon har vært mest innflytelsesrik på fagfeltet og forklarer at et tegn består av to basiselementer; lydbilde/materiale og begrep/mening. Forbindelsen mellom disse to elementene er arbitrær og det er ingen naturlig binding mellom de. Dette kan forklares ved at de lyder som utgjør ordet ikke bidrar til meningen av innholdet til ordet. *Språkssystemet* kan forstås som en forhandler mellom de to basiselementene og på så måte ilegges språkssystemet mening og betydning i samhandlingen av forholdet mellom de to elementene. Tegnene får ikke mening gjennom noe materielt, men ved å stilles i kontrast til andre tegn. Eksempelvis betyr ikke rødt lys *stopp* på grunn av noen naturlig forbindelse mellom de, den eksisterer ikke. Rødt lys betyr *stopp* fordi grønt lys betyr *kjør* og gult lys betyr *vent*. Tegnene betyr noe fordi de er forskjellige fra andre, mens språkssystemet mening består i relasjonen mellom disse forskjellige. Ut ifra denne forklaringen kan vi konkludere med at Saussure primært fokuserte på Semiotikk som et fagfelt som omtaler språkssystemet og dets utvikling. Selv om dette er interessant i egen form faller dette noe utenfor fokusområdet til denne oppgaven. Pierce-tradisjonen legger derimot grunnlaget for den tverrvitenskapelige analytiske tilnærmingen denne oppgaven henter. Dette legger til rette for analyse av visuelle formidlinger i større grad en Saussure tradisjonen.

Mens Saussure-tradisjonens primære fokus ligger i språkssystemer legger Pierce-tradisjonen et større fokus på symbolikk. Pierce-tradisjonen inndeler den semiotiske prosessen i tre basiselementer; *Tegnet*, *Objektet* og *Interpretant*. Tegnet betegner det som betyr noe «annet» (tenk symboler, ord og andre visuelle betegnelsesmidler). Objektet betegner det tegnet står for, måtte det være et abstrakt konsept eller en fysisk gjenstand. Interpretant betegner effekten mottaker får ved å bringe tegnet og objektet sammen. En semiotisk analyse innebærer altså å definere tegnet og objektet samt se på hva som er effekten og for hvem<sup>62</sup>. For at det skal være en semiotisk prosess kreves det at tegnet leder til en effekt, eller en fortolkning hos et individ. Denne fremstillingen har også hatt mest betydning for analysen av visuelle medier da den er mer anvendelige i forbindelse med analyse av de

---

<sup>62</sup> Turino, T. (1999). "Signs of Imagination, Identity, and Experience: A Peircian Semiotic Theory for Music". *Ethnomusicology*, 43(2), 222-223.



semiotiske prosessene i visuelle medier. Dette forklares i det at hans konstruksjon av *trikonomier* illegger en større betydning på visuelle likheter enn Saussures-tradisjonen gjorde. Trikonomiene tar sikte på å analysere og klassifisere relasjonene mellom tegnet, objektet og interpretanten.<sup>63</sup> Det kommer også her frem at tegnet som basiselement ikke avgrenses til det språklige men også symboler og totem. Det tas nå utgangspunkt i en japansk *torii* for å forklare dette. I denne sammenhengen forstås tegnet som den fysiske

konstruksjonen, objektet blir det toriien symboliserer, altså en overgang fra det daglige til det hellige. Interpretant blir da de følelsene denne forbindelsen vekker hos det enkelte individ. En torii er et religiøst symbol som for mange signaliserer hellighet, ro, lykke, tilhørighet med mer. Den semiotiske prosessen pågår fra det øyeblikket man ser figuren, til en kobler hva den betyr/står for og avsluttes når effekten hos den

enkelte realiseres. Dette kan være noe forvirrende siden basiselementet objekt ikke nødvendigvis betegner noe fysisk eller det vi i dagliglivet forbinder med ordet «objekt» samtidig som basiselementet tegn ofte omtaler den fysiske representasjonen av objektet. Pierces tegnteori søker å forstå hvordan folk er forbundet med og forholder seg til verden gjennom å skape og tolke tegn.<sup>64</sup> Måten en fortolker de ulike tegnene på avhenger av den enkeltes sosiokulturelle bakgrunn, men også våre erfaringer og forståelse av nåtiden. Dette kan sammenlignes med erfaringsrommet og forventningshorisonten forklart i forbindelse med begrepet historiebevissthet. Denne forståelsen av tegn kan også være en del av forklaringen på hvorfor personer med ulik kulturell bakgrunn tolker diverse medier ulikt, som påvist i studiet av Katz & Liebes.<sup>65</sup> En forståelse på de kognitive prosessene som pågår i en semiotisk prosess kan styrke forklaringen på hvordan historie skapes og oppfattes. Derfor blir det viktig å ta høyde for de teoriene i Semiotikken i denne oppgaven som bistår i vårt søken for å forstå hvordan Sengoku-perioden kommer til uttrykk i videospillet Sekiro og hvorfor det fremstilles slik det gjør. Dette reflekteres i metodedel som integrerer lingvisten



Figur 1 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Eksempel på en torii

<sup>63</sup> Einarsen, H.P. (2017). Underkapittel «Indeks, symbol og ikoner».

<sup>64</sup> Ibid. Underkapittel «Lyd og semiotikk».

<sup>65</sup> Katz, E. & Liebes, T. (1984). 28-32

Boris Uspenskij's teori om semiotikkens anvendelse i arbeidet med kollektiv historie og representering i digitale medier.

Boris Uspenskij's teori benytter læren i semiotikken til å se på kollektiv historie og representering i digitale medier. Hans forklaringer springer ut fra Pierce-tradisjonen i fagfeltet. Uspenskij argumenterer for at man kan tilnærme seg det digitale mediet og den historiske fremstillingen likt som med en semiotisk prosess. Uspenskij mener at man i arbeidet med analyse av historisk representasjon i digitale medier blir nødt til å se på tre ulike former for semiotisk *oversettelse*; en perspektiv, en digital og en ludisk oversettelse. Han forklarer at fortiden kan metaforisk ansees som et språk vi bare delvis forstår, men som ikke er helt fremmed. Dette «språket» må derfor oversettes til «nåtidens språk» som er forståelig, ikke bare for historikere og akademia, men samfunnet for øvrig. Likt som alle oversettelser innebærer denne oversettelsen også en deforming av det opprinnelige budskapet for å kunne tilpasses «nåtidens språk». Når fortiden oversettes til fremtiden vil sistnevntes ideologier og verdisystemer tre inn i fremstillingen av fortiden. Dette forklarer hvorfor den første oversettelsesprosessen kalles en perspektiv oversettelse. Denne oversettelsen forklares som overgangen mellom primære kilder; arkeologiske gjenstander, minnesmemoarer og lignende, til skriftlige kilder i nåtiden som omtaler de historiske funn. Den digitale oversettelsen indikerer overgangen fra skriftlige og ikke-skriftlige medier til språket i den digitale audiovisuelle representeringen. Den siste oversettelsen, ludisk oversettelse, fokuserer på siste ledd i den komplette oversettelsen; overgangen til videospill.<sup>6667</sup> Disse oversettelsesprosessene kommer veldig tydelig frem i metode og HGR-Rammeverket som oppgaven tar utgangspunkt i for analysen av spillet<sup>68.69</sup>

Disse prosessene kan sammenlignes med argumenteringen Williams bruker for å forsvare semiotikkens posisjon i historiefaget, som tidligere forklart. Williams mener historiefaget

---

<sup>66</sup> Alle oversettelsesprosessene utdypes ytterligere om i delkapittel «3.2.2 *Oversetting av historie til spill*».

<sup>67</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). "The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games" *Gamevironments* 5. 156-204.

<sup>68</sup> Beretning om dette følger i delkapittel «3.2 HGR-Rammeverk».

<sup>69</sup> Oversettelsene er norske oversettelser av begrepene «perspectival translation», «digital translation» & «ludic translation».

benytter språket til å konstruere en modell av en nå utilgjengelig fortid og forklare sammenhenger i denne modellen. I dette arbeidet trer nåtiden inn i den modellerte fremstillingen av fortiden<sup>70</sup>. Uspenskij forklarer likt at historien skaper beskrivelser av fortiden og mener også at språket de formidles med påvirker disse fremstillingene. Uspenskij's oversettelsesteori reflekterer også det som er blitt sagt om de prosesser som inngår i fortolkningen av tegn. I alle stadiene av den komplette oversettelsen inngår en semiotisk prosess for å forstå og dermed viderefordre den opprinnelige meningen. Kombinert resulterer disse oversettelsene i en nokså påvirket fremstilling av fortiden. Disse oversettelsesprosessene foregår også parallelt og samhandler med hverandre. Derfor er det fordelaktig å se på disse oversettelsene hver for seg, men også kombinert. Dette styrker vår forståelse av fortiden og hvordan den fremstilles.

### 3.2 HGR-Rammeverk

Oppgaven baserer seg på den formen for analyse som forekommer i artikkelen «*The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History on Digital Games*».<sup>71</sup> Artikkelen fremmer et verktøy i historisk analyse av videospill som er i stand til å ta hensyn til alle lagene og prosessene nødvendig for å omforme historie til videospill. Som artikkelforfatterne, Vincenzo Cassone og Mattia Thibault, selv forklarer bruker flere spillutviklere elementer, hendelser, figurer og fortellinger fra menneskets historie for å bygge sammenhengende og interessante settinger i spillene sine.<sup>72</sup> Historisk situerte spill beveger seg forbi representering av historien med å forsøke å reprodusere nyanser i forholdet mellom hendelser, årsaker og konsekvenser. Derfor blir det viktig i analyse av videospill som historisk formidler å anerkjenne dette ved å se på de ulike stadiene historien gjennomgår i transformasjonen fra primærkilde til en spillbar verden. HGR(*History Game Relation*)-Rammeverket tar derfor utgangspunkt i tre prosesser som er nødvendige for å skape historisk diskurs og tre oversettelser<sup>73</sup> som fortiden gjennomgår i sin ferd fra primærkilde til videospill. HGR-Rammeverket tillater en å se på krysningspunktene mellom

---

<sup>70</sup> Williams, B. (1985). 268

<sup>71</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 156-204.

<sup>72</sup> Ibid. 156.

<sup>73</sup> Dette omtaler den perspektive, digitale og ludiske oversettelsen som ble presentert i delkapittel «3.1 Semiotikk».

disse elementene og utforske hvordan stoffet representeres og hvorfor. Verktøyet tar ikke sikte på å evaluere den historiske nøyaktigheten av de elementene som er implementert i spillet.<sup>74</sup> Rammeverket er primært formulert med studenter av historie i spill i tankene, men kan også anvendes av spillutviklere og øvrige historikere. Historisk representasjon i videospill fremtrer på bakgrunn av en fortolkning av fortiden. Derfor bidrar semiotikkens innslag i oppgaven på å adressere viktigheten av historiens betydning. Semiotikk undersøker hvordan mening skapes og hvordan det kommuniseres i spillet.

### 3.2.1 Prosesser for historisk diskurs

Forholdet mellom videospill og historie går dypt og foregår på en rekke nivåer. Videospill er et relativt ungt media samtidig som det tar for seg en av de eldste fagdisiplinene vi kjenner til. Historie som begrep omtaler ikke bare en serie med fortidige hendelser, men også fagdisiplinen som tar til sikte å rekonstruere hendelsene. Denne forvirringen forverres med det faktum at begrepet historie i enkelte språk, Norsk inkludert, omtaler fortellinger. På bakgrunn av denne språklige «rariteten» blir det viktig å påpeke at en i møte med historiske spill må ta avstand fra å begrense historie til representeringen av fortidige hendelser. Fortiden er forbi og vi har ingen måte å opprettholde en direkte kontakt med den. Rekonstrueringen av fortiden er og vil derfor alltid forbli en fortolkning av de fragmentene vi sitter igjen med, uavhengig av hvor mangelfulle eller komplette de måtte være. Historie er derfor et produkt av historiografi, som benytter ulike modeller og tilnærmingstaktikker for å rekonstruere fortiden. Som en konsekvens av denne realiteten vil historie og dens modeller og forklaringer aldri være nøytrale.

På bakgrunn av mangelen av nøytralitet i historiefeltet adapterer verktøyet en relativt abstrakt definisjon av historisk diskurs. Hvis vi ser på historie som fagdisiplin tar vi derfor utgangspunkt i at det er en aktivitet som involverer:

1. Utvalg av historiske elementer - *Setting*
2. Konstruksjon og utforming av sammenhenger mellom elementene utvalgt - *Modellering*

---

<sup>74</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 156-157

### 3. Sammensetting av perspektiv gjennom en rekonstruksjon - *Representering*

Disse tre punktene avspeiler tidligere arbeid av blant annet Jorge Lozano<sup>75</sup> og, på tross av dens abstrakte håndtering av historie som fagdisiplin, tillater oss å se på ulike teorier bak historisk rekonstruksjon. Flere historiske rekonstruksjoner omtaler disse punktene, på tross av at de gjerne legger mer vekt på kun en av disse punktene. Ved å implementere disse punktene i analysen kan man se på tre ulike prosedyrer for representering av historie i videospill.

#### 3.2.1.1 *Setting*

Gjennom utviklingen av et videospill må det bestemmes hvilke elementer som skal representeres i spillet. Fortiden fungerer her som en setting for spillet hvor ulike faktorer implementeres i spillet, dette kan være hendelser, personer, plasser, situasjoner og mye mer. Der enkelte spill kun utnytter enkelte visuelle elementer, f.eks. bygninger, bekledning, kunst etc. bygger andre spill gjerne komplekse representasjoner av spillverdener. Derfor skiller det mellom ulike nivåer av historisk representering. Først stadfestes en tidsramme hvor spørsmålene hvor og når besvares. Durasjonen av tidsrammen inngår også i dette stadiet. Deretter bestemmes det et utvalg av elementer på makro nivå som representeres i spillet. Dette forstås som overspennende sosiale aspekter som handel, politikk, hverdagsliv og krig med mer. Avslutningsvis trekkes et utvalg av detaljer ved spesifikke elementer. Bekledning, våpen, teknologi, kunst og figurer er alle eksempler på detaljer som kan representeres, uten at dette er en utfyllende liste.

#### 3.2.1.2 *Modellering*

Videospill er en simulering. De utformer et forhold og simulerer interaksjoner mellom de historiske elementene og dynamikkene utvalgt til å være en del av spillet. Derfor kan vi si at videospill skaper en modell. Der enkelte modeller gjør et poeng ut av å tydeliggjøre forskjellen mellom spillets dynamikk og den historiske settingen, forsøker andre å reprodusere de ulike nivåene i forholdet mellom de historiske elementene som kommer

---

<sup>75</sup> Lozano, J. (1987). *“El discurso historico”*. Madrid: Alianza.

<sup>76</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 159

frem i spillet på troverdig vis. Ulik grad av historisk presisjon og kompleksitet kommer til uttrykk gjennom den simulerte dynamikken i ulike spill. Enkelte spill integrerer et begrenset utvalg historiske elementer i spillet og gjør et poeng av å distansere seg fra opprinnelsen til disse elementene. Andre spill integrerer ulike elementer og fremstiller en komplisert algoritme med formål å simulere en mer presis historisk utvikling. Likevel er også denne formen for representering fiksjon.

### 3.2.1.3 Representering

Videospill adapterer ulike former for visuelle og tekstuelle narrativ. Spilletts narrativ utvelger et synspunkt og basert på dette fremhever de elementene som står til stil med dette, samtidig som andre elementer underrepresenteres eller bortfaller i sin helhet. Dette utvalget påvirkes av de historiske elementene som fremstilles, men også spilllets sjanger og øvrige aspekter ved historien og utviklingen av spillet. For eksempel typisk for *RPG* (Role Playing Games) og *eventyrspill*<sup>77</sup> er at de adapterer synspunktet til en bestemt figur. Strategispill og simuleringer, på den andre siden, plasserer ofte spilleren i en *gudeaktig*<sup>78</sup> posisjon.

### 3.2.2 Oversetting av historie til spill

Punktene over innlemmer noen av måtene historie kan implementeres og representeres i videospill. Punktene fokuserer på prosessen bak konstruksjonen av det historiske som implementeres i spillet, men forklarer lite om hvordan denne transformasjonen foregår. Det er derfor ikke nok å se på disse punktene i en analyse av hvordan historie fremtrer i videospill. Det blir også nødvendig å ta for seg hvordan historien oversettes fra historiebøker til en spillbar verden. For å adressere dette innhenter HGR-Rammeverket Uspenskijs beretninger om den semiotiske prosessen av kollektiv representasjon av historie.<sup>79</sup> De tre formene for oversettelse blir derfor den perspektive hvor fortiden bringes inn i nåtiden, den digitale hvor dette inntreer i den digitale verden og den ludiske

---

<sup>77</sup> Oversettelse av "Adventure games".

<sup>78</sup> Oversettelse av "god-like". Betydning henter til en kvasi-allvitende diegetisk spiller med påvirkningskraft.

<sup>79</sup> Dette er forklart tidligere, avslutningsvis i delkapittel «3.1 Semiotikk».

oversettelsen, som forklarer hvordan dette skaper et spillbart system. De tre oversettelsene foregår parallelt med hverandre og er i konstant samhandling.

### 3.2.2.1 Perspektiv

Den perspektive oversettelsen betegner den prosessen stoffet gjennomgår i sin ferd fra fortiden til nåtiden. I delkapittel «3.1. Semiotikk» ble det forklart at fortiden kan forstås metaforisk som ett språk vi delvis forstår. I prosessen av å oversette dette noenlunde kjente språket inn i nåtiden oppstår noen utfordringer. Oversettelse av fortiden medfører et noe forskjøvet syn på fortiden, da noe av nåtidens verdssystemer og ideologier projiseres inn i forståelsen av fortiden. Dette forklarer også hvorfor denne oversettelsesprosessen kalles den *perspektive* da det betegner en endring i perspektiv fra fortid til nåtid. I videospill kommer dette frem i valg av tidsramme, periodens viktighet i nåtiden, hvilke elementer man velger ut fra tidsperioden. Dette er alle faktorer som påvirkes av hvordan nåtiden projiseres inn i fortiden. Blant annet ser vi at de moderne trendene påvirker valg av setting til historiske spill i stor grad, både når det gjelder geografisk område og tidsalder. For eksempel er det et bredt utvalg av videospill som representerer verdenskrigene og middelalderens Europa.<sup>80</sup>

Også visuelle elementer påvirkes i denne oversettelsen. Visuelle elementer som klær, bygninger, våpen med mer kan fremstå som en blanding mellom primærkildene og det moderne inntrykket og forståelse av dette. Spesielt tydelig blir dette i de tilfelle primærkildenes beretninger ikke strekker til og spillutviklerne gir seg selv kreativ frihet til å bygge broer mellom materialet som er tilgjengelig. Det primære målet bak visuell representasjon av fortiden blir derfor å opprettholde en sammenheng og konsistens med formål å oppnå troverdighet.

---

<sup>80</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 163

### 3.2.2.2 Digital

Den digitale oversettelsen indikerer overgangen fra litterære medier, bøker, artikler med mer, og non-litterære medier som arkeologiske figurer og artefakter til en digital audiovisuell fremstilling. Den grafiske motoren til spillet forutsetter for eksempel at alle teksturer, lyder, bilder og elementer som representeres bringes inn som digitale objekter. Typisk for denne prosessen er at alle visuelle modeller fremstilles som todimensjonale figurer som grafikkmotoren leser av og «bøyer» slik at de fremstår tredimensjonale i spillet.<sup>81</sup> Dette betyr at de elementene som fremstilles deriveres til en serie modulære elementer for å fungere digitalt. Maskinvare og andre ressurser fungerer derfor begrensende på denne prosessen og det innebærer også en del simplifikasjoner. Blant annet ser vi i flere spill at de benytter samme type *ressurser*<sup>82</sup> gjennomgående i spillet. Det er ofte et begrenset antall variasjoner med søppelbøtter i de spillene det er naturlig at disse forekommer. Folkemengder og ikke-spillbare figurer deler for eksempel ofte på et bestemt antall maler, eller figurer, som tilpasses og benyttes for å bygge illusjonen av befolkningstetthet. Dette ser vi for eksempel i at flere personer i samme spill har likt ansikt, lik bekledning, like bevegelsesanimasjoner og mye mer. Etter hvert som maskinvaren og programvaren til spillene blir mer avansert vil disse simuleringene fremstå som mer realistiske, men vi har fortsatt langt igjen å gå dersom man skal oppnå en komplett sannsynlighet. Dette betyr at alle digitale representasjoner av fortiden til en hver tid begrenses av samtidens teknologiske muligheter.

### 3.2.2.3 Ludisk

Den ludiske oversettelsen fokuserer på mediet videospill. Videospill har sitt eget sett med regler og enhver ludisk representasjon av fortiden må derfor bli formet i henhold til de reglene og dynamikkene som videospill som medium bringer. Spillets regler og dynamikker oppfordrer ikke nødvendigvis til historisk presisjon eller sannsynlighet og kan i enkelte tilfeller bidra til å hindre dette. Videospill skaper modeller av fortiden, modeller som regjeres av et sett med regler spilleren forholder seg til. Siden fortiden er kompleks blir det viktig i ludiske oversettelser å simplifisere representasjonen slik at spillerne blir bundet til

---

<sup>81</sup> Begrepet *fremstår* benyttes her for å peke mot det faktum at på tross av at enkelte spill foregår i tredimensjonale verdener fremstår de ovenfor spillerne som todimensjonale på en skjerm.

<sup>82</sup> Oversatt fra det engelske ordet *assets*. Beskriver et utvalg elementer som benyttes gjennomgående i spillet.



grenser som sikrer en historisk sannsynlighet spillutvikleren tar sikte på å oppnå. En simulering kan ikke kalles et videospill dersom det ikke gjør rom for en spiller. Spilleren må bli gitt agentur over verdenen og spillet må anerkjenne og integrere spillerens handlinger i sitt eget system. Her oppstår et spenningsforhold mellom det faktum at historiske elementer integreres i spillsystemet, samtidig som den historiske prosessen, likt som den digitale representasjonen, transformeres i spillsystemet. Det forutsettes også at det opprettholdes en sammenheng mellom representasjon og spillsystem, men også hvordan man balanserer de ulike reglene i spillsystemet med hverandre.<sup>83</sup> For eksempel bør man unngå å bringe moderne skytevåpen inn i spill som omhandler antikkens Roma.

En representasjon kapabel til å anerkjenne alle de ulike aspektene av virkeligheten er umulig. På den ene siden ville en slik representasjon stille forutsetninger om at man har en perfekt forståelse av fortiden og årsaksforklaringer. På den andre siden ville det også stille forutsetninger om at en evner å videreføre denne forståelsen og integrere den i et system som kan beskrive og simulere fortiden i sin totalitet. Videospill tar derfor utgangspunkt i et spesifikt perspektiv, eller fortelling, innhenter en serie med betydningsfulle elementer og bestemmer en serie med dynamikker for å realisere en effekt av sannsynlighet. Opplevd historisk realisme blir på så måte ikke produktet av en presis representasjon av fortiden, men en representering som fremstår som autentisk for den moderne spilleren.<sup>84</sup> Den ludiske oversettelsen bringer også en av de største utfordringene ved historisk simulering på bordet. Forholdet mellom spillerens agentur over spillets elementer og de interaktive dynamiske modellene til spillet resulterer i potensialet til å skape kontrafaktisk historie. Dette er historie som utforsker et eller flere hypotetiske eventualiteter med forutsetning av at en historisk hendelse fikk et annet utfall enn det gjorde.<sup>85</sup> Dette utfordrer spillutviklerne til å skille mellom urealiserte historiske muligheter og historiske umuligheter. En overfladisk ludisk oversettelse vil derfor risikere å transformere ekstremt usannsynlige hendelser til

---

<sup>83</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 165

<sup>84</sup> Repetisjon av tidligere resonnement fra delkapittel «2.1 Historiebruk».

<sup>85</sup> Tranøy, K.E. (2009). "Kontrafaktisk utsagn (logikk)". SNL.no. Publisert 14.2.2009. Hentet 14.3.2021. [https://snl.no/kontrafaktisk\\_utsagn\\_-\\_logikk](https://snl.no/kontrafaktisk_utsagn_-_logikk)

fullstendig mulige utfall eller, i motsatt ende av skalaen, gjøre historiske realiteter umulig å gjenskape i spillet.

### 3.2.3 Sammensetting

HGR-Rammeverket tillater utforskning av krysningspunktene mellom prosesser for historisk diskurs og oversetting av historie i spill. Dette er et verktøy som skal bistå i å belyse de samtidige prosessene og oversettelsene med formål å fremheve interaksjoner og de ulike løsningene adaptert av det enkelte spillet. Sammensatt organiseres faktorene i en tabell. Her er elementene ved historisk diskurs representert loddrett, mens de semiotiske oversettelsene i vannrett retning. Ved å se på krysningspunktet mellom disse to hovedelementene vil en lettere kunne ta for seg hva som er representert, hvorfor akkurat dette representeres og se på prosessen bak oversettelse fra primærkilde til et videospill. Dette er informasjon som bistår i forklaringer om hvorfor det historiske fremstilles på det viset det gjør i spillet. Utformingen av denne tabellen følger under.<sup>8687</sup>

<b>HGR-Rammeverket</b>	<b>Perspektiv</b>	<b>Digital</b>	<b>Ludisk</b>
	<b>oversettelse</b>	<b>oversettelse</b>	<b>oversettelse</b>
<b>Setting</b> (Valg av elementer og setting basert på:)	Samtidens trender og påvirkning fra andre medier	Begrensninger i maskinvare og potensiale i programvare	De elementer tilhørende tidsalderen som lar seg implementeres i det gitte mediet. Også de elementer som lar seg fremstille innen spillets sjanger
<b>Modellering</b> (Konstruering av relasjoner og)	Teorier rundt historisk utvikling. Spillets dynamikk og	Begrensninger og egenskaper i historisk spillmotor	Basiselementer av spillet, spillerens innflytelse og

<sup>86</sup> Figuren er en adaptert oversettelse av den engelsk figuren som forekommer i Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 168.

<sup>87</sup> Ytterligere beretning om krysspunktene uspesifisert av spill utforskes i Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 168-173

<i>dynamikk i simuleringen i forhold til:)</i>	historisk representering påvirkes av nåtidens forståelse av fortiden. Interaksjon mellom historiske elementer fremstilles i nåtidens perspektiv av fremtiden	(spillifiserte historiske dynamikker)	sjangerens dynamikk. Elementer av spillbarhet
<b>Representering</b> <i>(Opprettelse av representasjoner og fortellinger basert på:)</i>	Typiske perspektiver fra suksessfulle fremstillinger i andre medier (f.eks. Film, Litteratur)	Hvis maskinvare begrenser hva som kan bli vist, vil programvare tillate bruk av cybertekstuelle elementer, som f.eks. ergodiske strukturer og ikke-lineær progresjon. Bruk av annen media (tekst, bilde, tegneserie, filmsnutter)	Spillsjangeres typiske perspektiver. Fokus på kontrollerbare elementer.

### 3.3 Sengoku Jidai

Japans middelalder er, ifølge de fleste historikere, ansett å strekke seg fra 1185-1603.<sup>88</sup> Typisk for perioden er tilsidesettingen av aristokrater som den mektigste sosialgruppen i landet til fordel for samuraier, krigsherrer. Keiseren og topledere for Buddhismen, den ledende religiøse institusjonen i landet, ble også berørt av makttap i denne perioden. Inndeling i et føydalt samfunn med herrer og vasaller i kombinasjon med etableringen av sosiale klasser basert på profesjon kjennetegner også perioden. Japan ble utsatt for lange

<sup>88</sup> Cartwright, M. (2019). "Medieval Japan". Ancient.eu. Publisert 19.7.2019. Hentet 4.3.2021. [https://www.ancient.eu/Medieval\\_Japan/](https://www.ancient.eu/Medieval_Japan/)

perioder med borgerkrig siden krigsherrer og *Daimyo*<sup>8990</sup> kjempet for dominans og den sentrale regjeringen slet med å forene landet på grunn av det utfordrende politiske landskapet. Mens det politiske landskapet stagnerte og forble utfordrende opplevde landet likevel en utvikling i landbruk og handel samtidig som kunsten florerte. Tidsperioden inndeling baseres på hvilken *shogun*<sup>9192</sup> som hadde kontroll over landet. Siden tittelen springer ut fra keiseren var det viktig for den sittende shogunen å beholde keiseren for å legitimere egen posisjon i landet, selv om keiseren i all realitet var uten makt. Spesielt viktig for denne oppgaven er Muromachi-perioden som ansees å strekke seg fra 1333-1573. Denne perioden ble introdusert med relokaliseringen av landets shogunkapital fra dagens Tokyo, til dagens Kyoto.<sup>93</sup> Muromachi skiller seg ut i en ellers ustabil middelalder som spesielt utfordrende. Selv om borgerkriger og ustabilitet hadde preget Japan siden slutten av 1100-tallet fremstår Muromachi-perioden som spesielt ustabil. I løpet av dette tidsrommet fremstår de sentrale trekkene ved Japans middelalder i sin absolutte form. I denne perioden ble det ekstremt viktig å utarbeide gode forsvarsverk noe som akselererte utbyggingen av slott og fort.<sup>94</sup> Muromachi-perioden innledes ved Ashikaga shogunatet overtakelse av det sentrale styremakten i Japan. Ashikaga holdt relativt god kontroll på de sentrale landområdene i Japan mens de ytre provinsene var delvis uavhengige av det sentrale styret. Lokale Daimyo eller krigsherrer nøyte en relativt stor styringsrett i de ulike provinsene de hadde makt i. Statlige tjenestemenn begynte også å få vansker med å innhente skattene de lokale maktene skyldte staten siden de ikke hadde frykt for regjeringens eventuelle reprimander.<sup>95</sup> Lovens makt ble opprettholdt til en viss grad, men typisk i perioden var makt overtakelsers tendens til å trumfe loven. De mektigere samuraiene absorberte landområdene til sine mindre mektige rivaler. De lokale maktsetene

---

<sup>89</sup> En betegnelse på de største og mektigste landeierne i Japan fra ca. 900-tallet til midten av 1800-tallet. Begrepet er en sammensetning av de japanske ordene som betyr *stor* og *privat eiendom*.

<sup>90</sup> Britannica Academic. (1998). "*Daimyo*". Academic.eb.com. Publisert 20.7.2021. Hentet 13.3.2021 <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/daimyo/28560>

<sup>91</sup> Begrepet shogun ble først brukt under Heian-perioden i Japans historie og beskriver en militær leder som er blitt utnevnt av keiseren som den definitive militære kommandøren i landet. Direkte oversatt fra Japansk betyr ordet «barbar-bekjempende general».

<sup>92</sup> Nolen, J. L. (2010). "*Shogun*". Academic.eb.com. Opplastet 11.2.2010. Hentet 13.3.2021 <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/shogun/473311>

<sup>93</sup> Cartwright, M. (2019). Hentet 4.3.2021. [https://www.ancient.eu/Medieval\\_Japan/](https://www.ancient.eu/Medieval_Japan/)

<sup>94</sup> Cartwright, M. (2019). "*Muromachi Period*". Ancient.eu. Publisert 21.6.2019. Hentet 4.3.2021. [https://www.ancient.eu/Muromachi\\_Period/](https://www.ancient.eu/Muromachi_Period/)

<sup>95</sup> Cartwright, M. (2019). Hentet 11.3.2021. [https://www.ancient.eu/Sengoku\\_Period/](https://www.ancient.eu/Sengoku_Period/)

gikk i arv forutsagt at ikke ambisiøse underdanige kommandører utfordret maktovertakelsen av den sittende samuraiens arving. En konsekvens av disse bevegelsene var at Japan ble et lappeteppes av en rekke selvstyrte enheter sentrert rundt hvert enkel fort og/eller befestede herskapshus.

De siste 100 årene i Muromachi-perioden ble gitt tilnavnet Sengoku Jidai i Japan, Sengoku-perioden på norsk. Dette begrepet betegner perioden i Japans historie i de hundre årene mellom 1467-1568 og ble introdusert av Ōnin krigen.<sup>96</sup> Ōnin krigen førte til sammenbruddet av føydalismen i Japan under Ashikaga Shogunatet som etablerte seg i begynnelsen av Sengoku Jidai. Perioden avsluttes med reetableringen av føydalismen som politisk system med Tokugawa shogunatet under Tokugawa Ieyasu ved roret.<sup>97</sup> Spesielt preges Sengoku Jidai av en rekke Sengoku Daimyo, en gruppe militære offiserer som i perioder holdt små, men bestyrkede fort direkte på egne landområder. Typisk for denne gruppen daimyo var at de fremmet fortbebyggelse og utbygging av sterke forsvarsverk. Det var også normalt at hver daimyo kontrollerte noe form for privat paramilitær som de brukte for å bekjempe nærliggende daimyo for å overta landområdene deres. I denne perioden ble begrepet brukt langt mer slepphendt enn tidligere, noe som førte til at en rekke landeiere ble omtalt på så måte. Sengoku-perioden er blitt viet en del mer oppmerksomhet de siste tre årene, spesielt i skriving av biografier.<sup>98</sup> Lu Chen, som omtaler dette fenomenet, argumenterer for at dette skyldes det faktum at det gamle systemet for fordeling av statsmakt mellom de tre sentrale samfunnsgruppene; rettsstolen (aristokrater), kloster (munke) og shogunat (Samurai) i Japan kollapset ved inngangen av Ōnin krigen.<sup>99</sup> Kollapsen førte til mye politisk uro og bragte frem muligheter for maktsøkende Daimyoer. I perioden fremover kjempet samuraier for kontroll over Japan uten at noen klarte å etablere noen form for absolutt kontroll. Perioden oppsummeres kort av et dikt skrevet anonymt rundt 1500-tallet:

---

<sup>96</sup> Ibid. Hentet 4.3.2021.

<sup>97</sup> Chen, L. (2020). "Retelling the History of the Sengoku Period and the Era Name System: The Year in Japan". Honolulu: Biography 43(1). 109. Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1353/bio.2020.0017>

<sup>98</sup> Ibid. 110.

<sup>99</sup> Ibid. 110-111

A bird with  
One body but  
Two beaks,  
Pecking itself  
To death.<sup>100</sup>

Dette reflekteres også i periodens navn, hvor Sengoku kan oversettes til «land i krig».<sup>101</sup> Tre japanske generaler har fått æren av å forene Japan innen slutten av Sengoku-perioden; Oda Nobunaga (1535-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Mens Nobunaga kjempet og forente halve Japan fullførte Hideyoshi jobben og samtidig sendte samuraiklassen til Korea for å kjempe for kontroll over landet. Hideyoshis motivasjon bak militært engasjementet i Korea er omdiskutert, men en stående teori er at det hovedsakelig handlet om å holde den farlige samuraiklassen opptatt med krig annensteds samtidig som han etablerte absolutt kontroll over Japan. Ieyasu sikret politisk stabilitet i den noe turbulente perioden etter Hideyoshis død og sørget for at makten over landet gikk i hans arv, en tradisjon som ble opprettholdt helt frem til 1867.<sup>102</sup>

### 3.4 Empiri

Dette delkapittelet vil fokusere på å definere og avgrense det empiriske utvalget til oppgaven. Sekiro er et spill som henter inspirasjoner fra det historiske men også andre sosiale aspekter som ikke nødvendigvis inngår som naturlige aspekter for denne oppgavens fokus. Resultatet er et produkt som representerer og skildrer en rekke faktorer noe som øker behovet for en tydelig definering og avgrensning av oppgavens empiri. Ikke bare representerer spillet elementer slik de beskrives i historisk forskning, men det tar også inspirasjon fra religiøse aspekter og folkefortellinger som har påvirket, og blitt påvirket av, historien. En helhetlig analyse av alle disse faktorene vil resultere i en unektelig kompleks sammensetning men også forståelse av alle faktorer. Produktet av en slik sammenstilling vil

---

<sup>100</sup> Henshall, K. (2014). *Historical Dictionary of Japan to 1945*. Plymouth: Scarecrow Press. 274

<sup>101</sup> Clements, J. (2017). *A brief history of Japan : Samurai, shogun and zen : The extraordinary story of the land of the rising sun*. Tokyo: Tuttle Publishing. 138

<sup>102</sup> Ibid. 140-144

være langt mer utfyllende og avansert enn det denne oppgaven fordrer. Dette fordi det ikke bare stiller forutsetninger om at analytikeren har en utdypende kunnskap og forståelse av et fortidig samfunn og dens påvirkninger, men også at en evner å stille disse opp mot en analyse av representasjon i videospill. For å komme til bunns i en slik analyse blir man i så fall nødt til å ta utgangspunkt i en rekke analytiske fremgangsmåter og innfallsvinkler. Selv med alt dette vil en ikke ha noen garantier for at man får en helhetlig forståelse av spillets representasjoner av alle faktorer. Tydelig avgrensning av oppgavens omfang er derfor nødvendig.

Først og fremst, analysen tar utgangspunkt i eksempler på tre prosesser bak historisk diskurs og ser på hvordan disse implementeres i spillet. En naturlig avgrensning er derfor å se på de elementer man klarer å peke mot en fysisk, håndfast, konkret historisk relevans med. Sekiro tilbyr rikelig med elementer, narrativ og figurer som lar seg inspirere fra mytiske, religiøse og samtidssosiale aspekter. Inspirasjoner og avbildninger i spillet som hentes fra folkefortellinger, gammel japansk mytologi med mer uteblir likevel fra analysen i denne oppgaven. Argumenter kan fremmes for at disse elementene er av historisk relevans på bakgrunn av at de i stor grad påvirket kulturen den historiske perioden utspilte seg i. Men, elementene faller innenfor rammene i *kulturhistorien* hvor følgende beretning tar utgangspunkt i Kjeldstadli's definisjon av begrepet.<sup>103</sup> Her bygger kulturhistorie på en definisjon av kultur som noe som angår et bevissthetsforhold: Begreper, normer, verdier og emosjoner. Kulturen er noe sosialt, en mening delt av flere og den innebærer et tidsperspektiv. Det er implikasjoner av bestandighet i begrepet, det er noe som er blitt overlevert over tid. Kulturen har en viss helhetlig sammenheng, den knytter samfunnet sammen. Avslutningsvis dannes kultur gjennom kommunikasjon, både verbal og non-verbal. Kulturhistorie beskriver derfor de mentalitetene som ikke er individuelle, men delt av et større samfunn. Her dannes en forståelse av kulturhistorie og at den omfatter alle sider av menneskelig bevissthet og meningsproduksjon. Selv om disse punktene er av relevans til tidsperioden spillet utfolder seg i, uteblir de i representering fra spillet. Sosiale institusjoner og sivilbefolkning eksisterer ikke i den verden spillet plasserer spilleren i og omtales kun i

---

<sup>103</sup> Kjeldstadli, K. (1999). "Fortida er ikke hva den en gang var : En innføring i historiefaget" (2. utg. 8 oppl.). Oslo: Universitetsforlaget. 85-88

indirekte forstand. Årsaker til denne utelatelsen er trolig mangfoldige og verdig en diskusjon i seg selv. Likevel fokuserer denne oppgaven på de faktorer som faktisk representeres i spillet, ikke de som uteblir. Derfor ansees en ekskludering av disse faktorene fra analyse i oppgaven som en nødvendig begrensning.

I boken «*Innføring i historiebruk*» forklarer Bøe & Knutsen at det er vanlig å skille mellom to former for historieskriving; *populærhistorie* og *faghistorie*.<sup>104</sup> Skillet mellom de to formene er ikke absolutt og kan tidvis være vanskelig å finne. Likevel ser vi at populærhistorien motiveres av det alminnelige folkets interesse rundt fortellinger av fortiden. Det primære formålet er å underholde, og det historisk holdbare kan derfor variere mye. Faghistorien setter fokus på å finne sannheter om fortiden. Absolutte sannheter om fortiden er uoppnåelige, men faghistorien forsøker å tilnærme seg sannhetene så godt som mulig. Årsaksforklaringer, utfoldelse og konsekvenser fokuseres på i faghistorien. Men, faghistorien søker også etter mening. Faghistorien forsøker å skape en sammenhengende syntese av elementer som gir mening i forhold til hverandre. Der populærhistorien skiller ut enkelte elementer for representering og fremvisning forsøker faghistorien å innlemme *alle* elementer og gjenskape de i en fremstilling som gir mening. De kulturhistoriske fremstillingene i spillet som mytiske, kulturelle og sosiale aspekter bygger på populærhistoriske fremstillinger. Siden denne oppgaven er et argument for faghistorien fokuseres det dermed på de aspekter og elementer som hentes fra faghistoriske fremstillinger og hvordan disse brukes i spillet.

---

<sup>104</sup> Bøe, J.B. & Knutsen, K. (2012). 11-13



Sekiro plasserer seg selv mot slutten av Sengoku-perioden jf. Åpningsfilmen til spillet.<sup>105</sup> Som vi kjenner til fra tidligere beretninger kjennetegnes perioden som en ekstremt blodig og krigers periode i landet historie med nær konstant borgerkrig, sosial omveltning og politiske intriger. I spillet blir spilleren plassert i midten av en blodig krig mellom to fraksjoner: *Ashinaklanen*: en gruppe innfødte som beskytter landområdet *Ashina*, og *Interior Ministry*: et nasjonalt styrt organ som forsøker å ta kontroll over alle landområder i Japan. Spilleren kontrollerer en figur som eksisterer så vidt innenfor grensene til denne konflikten. Denne figuren, kalt *Wolf*, er blitt gitt i oppdrag å beskytte den gudommelige arving til Japan, *Kuro*, med sitt liv. Kuro har spesielle krefter som gir han selv, og de han måtte velge å dele dem med, udødelighet. Lederen for Ashinaklanen, *Genichiro Ashina*, forsøker å få Kuro til å dele sine krefter med ham for å bistå i sin krigsinnsats mot fraksjonen Interior Ministry. Kuro på sin side anser disse kreftene som en forbannelse og gir sin beskytter, *Wolf*, som oppdrag å bli kvitt kreftene sine. Wolfs,

og i forlengelsen av dette spillerens, oppdrag fungerer utenfor den historiske konteksten. Derfor vies ikke dette narrativ særlig oppmerksomhet i oppgaven. Feiden rundt landområdet Ashina som foregår mellom



Figur 2 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Wolf (v) og Kuro (h)

Ashinaklanen og Interior

Ministry vies mer oppmerksomhet i denne oppgaven. Dette fordi konfliktens utvikling og utfall reflekterer den historiske utviklingen i Sengoku-perioden.

Krigen mellom Ashinaklanen og Interior Ministry fungerer som et framing narrative til spillet, pågående i bakgrunn da spilleren aldri engasjerer i, eller bevitner, noe av krigsutføringen direkte. Spilleren tvinges til å forholde seg til denne krigen i ettetid av at

---

<sup>105</sup> Boss Fight Database. (2019). "Sekiro: Shadows Die Twice – Opening Cinematic" [Videoklipp]. Youtube.com. Publisert 21.3.2019. Hentet 16.3.2021. [https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QjtQ&ab\\_channel=BossFightDatabase](https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QjtQ&ab_channel=BossFightDatabase)

krigshandlingene har utspilt seg. Likevel er dette av relevans til oppgaven da krigssettingen innebærer en endring i tidligere kjent landskap etterhvert som krigen utspiller seg. Tidligere besøkte områder endres i takt med at krigen eskaleres, noe som gjenspeiler krigens progresjon. I løpet av spillet vil det skje en omfattende endring i tidligere besøkte områder totalt to ganger. Spillet avbilder det sentrale området Ashina Castle før, under og



Figur 3 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Ashina Castle(v) ved første besøk

etter krigshandlingene. Siden spillet parallelliseres en krig endres den historiske representasjonen fortløpende og kanskje mest tydelig er dette i fiendetyper og våpenteknologi som endres for å bedre reflektere en tidsprogresjon. Analysen av spillet retter fokus på dette området i spillet og progresjonen som representeres. Progresjon brukes her som beskrivende for både spillets progresjon og den historiske progresjonen spillet illustrerer. Dette fordi den historiske progresjonen gjenspeiles best her da dette området avbilder et områdes påvirkning av krigen over tid. Ashina Castle fungerer altså som et symbol på resten av landområdene i spillet, men også øvrige områder i Japan. Det er i dette området historiens narrativ kommer skikkelig til syne i spillet uten å være begrenset til enkeltelementer fungerende som inspirasjoner. Man kan kalle dette området for spillets historiske argument, siden det er her historiens narrativ reflekteres best i Sekiro. Analysen begrenses også derfor til dette området da øvrige områder fungerer som en fortsettelse på den utviklingen som finner sted i dette området. Utdypende analyse av samtlige områder i Sekiro vil derfor gi i en unødig langdryg og oppstykket inndeling av empiri og store sprik mellom de elementer som representerer historie. Dette fremstår som en naturlig avgrensning for å tillate mer fordypende dykk i et utvalg av elementer, til fordel for en generell beretning om dem.

Videre skal analysen se på enkelte systemer for fortelling og simulering av progresjon. Videospill setter rammer for spilleren som en må forholde seg til for å komme seg videre i

spillet. Dersom spilleren ikke imøtekommer enkelte sjekkpunkt vil spillets progresjon stanse opp, og i forlengelsen av dette, representering av historisk progresjon. Det er derfor også viktig å se på de systemer som implementeres for å kontrollere fremgangen i spillet, da dette kan gi indikasjon på hvordan historien brukes. Med systemer menes de prosesser som sikrer utvikling av spilleren typisk tolket som, men ikke nødvendigvis avgrenset til, level systemer<sup>106</sup>, fiendemodeller og teknologiske fremskritt. Sekiro bruker også ergodiske strukturer for å tilby kontekst i spillet. Eksempel på dette er gjenstandsbeskrivelser som ofte brukes for å forklare bruk og/eller tilby tilleggsinformasjon som ikke ellers er tilgjengelig i spillet. Typisk her er at det gir ekstra informasjon som ikke er nødvendig for forståelsen av spillet, men som forklarer fenomen, gir informasjon om Ashinas fortid eller tilbyr beretninger om fiktive figurers liv. I enkelte tilfeller inntreffer gjenstandsbeskrivelsen i oppgaven, men dette begrenses til de gjenstandsbeskrivelsene som gir beretninger om faghistoriske forklaringer. Med dette menes at gjenstandsbeskrivelser som tilbyr historisk informasjon om det fiktive Ashinaområdet eller historie til fiktive figurer uteblir da det ikke tilbyr informasjon som knyttes mot den faghistoriske representeringen til spillet.

For å oppsummere empiri er det historisk progresjon som står i fokus for oppgaven. Spillet skildrer og representerer en utvikling av Sengoku-perioden, det er denne som skal undersøkes. Elementer som kan knyttes opp mot kulturhistorie eller som primært inspireres av populærhistoriske fremstillinger uteblir fra oppgaven. Systemer som bidrar til representeringen av historisk utvikling vil granskes og enkelte ergodiske strukturer som gjenstandsbeskrivelser inkluderes dersom de tilbyr informasjon som er av faghistorisk relevans. Fagfeltet historiebruk forholder seg hovedsakelig til nåtiden og hvordan historien brukes i en samtidssetting. Derfor vil det være et poeng å se på hvilke samtidsaspekter som påvirker utvalg av historiske elementer og representering av historie i Sekiro. Med dette formål blir det lite poeng i å granske og undersøke hvorvidt de historiske representeringene er sannferdige i forhold til historien. Med dette menes at avvik fra historisk korrekte fremstillinger av arkitektur, rustning/kostymer, våpen og lignende uteblir fra drøfting om hvordan Sekiro bruker historie. En dypere undersøkelse rundt dette fordrer en oppgave som

---

<sup>106</sup> Dette forklares ytterligere i delkapittel «4.2 Modellering».

knytter nærmere bånd med fagdisiplinen historie, ikke historiebruk. Oppgaven henter fremstillinger, elementer og systemer som kan kobles inn mot hvordan Sekiro bruker historien for å skildre historisk utvikling i sin egen verden. Dette bærer en forklaring om at utvikling og progresjon er oppgavens fokus, og de element fra spillet som skildrer dette.

## 4. Analyse

Dette kapitlet dedikeres til analyse av det empiriske utvalget til oppgaven. Her skal HGR-Rammeverket benyttes for å analysere og fremstille en oversikt over den historiske representasjonen i Sekiro. Det som fremkommer i dette kapitlet vil danne grunnlaget for de funn som skal drøftes i kapittel «5. *Drøfting*». Tolkninger og drøfting vil derfor i stor grad utbli i dette kapitlet, til fordel for å representeres i eget kapittel påtenkt drøfting senere. En konsekvens av dette er at analysen potensielt fremstår noe påståelig, bastant og lite nyansert. Dette gjøres likevel for å opprettholde et ensartet fokus på analysering av de ulike elementene i spillet. HGR-Rammeverket er et analytisk verktøy som organiserer historisk representering i spill. Drøfting springer ut fra de funnene som fremmes i analysen med formål å nyansere og forklare representasjon av historisk progresjon i spillet. Et poeng er derfor å opprettholde en helhetlig analyse uavbrutt av diskusjon og drøfting. Dette betyr også at enkelte aspekter som ikke passer inn i HGR-Rammeverket ikke presenteres i analysekapittel, men reserveres til drøftingskapittel, fordi analysen knytter sterke bånd til metode. Drøftingskapittel vil på så måte være en fortsettelse på analysekapittel. Bakgrunn for denne fremstillingen er at HGR-Rammeverket tilbyr tydelig organisering av historisk representering i videospill. Derfor, det å vike fra denne metoden bekjempe det primære formålet med å benytte den i analyse av Sekiro.<sup>107</sup>

Hovedfokus i dette kapitlet er å tilby en oversikt over *hvilke* historiske representasjoner som kommer til syne i Sekiro, dette gjenkjennes som forskningsspørsmål 1. HGR-Rammeverket kan leses både horisontalt og vertikalt, men man kan også kun velge å se på enkelte, begrensede deler av rammeverket.<sup>108</sup> Denne analysen av Sekiro vil forholde seg til tabellen i horisontal retning. Dette betyr at analysen starter med å ta for seg ulike årsaksforklaringer rundt valg av setting hvor de ulike oversettelsesprosessene vil belyses i fritekst. Analysen vil så ta for seg modellering på samme måte og avslutningsvis representering. Funnene vil så organiseres og bli integrert i tabellen tidligere presentert.

---

<sup>107</sup> Bakgrunn for dette valget forklares og utforskes ytterligere i delkapittel «5.2 *Bruk av Metode*».

<sup>108</sup> Med dette menes elementene i tabellen presentert i delkapittel «3.2.3 *Sammensetting*»

## 4.1 Setting

Sekiros valg av setting er på ingen måte nyskapende. Sengoku-perioden har vært en mye avbildet tidsperiode i populærkulturen lenge før Sekiro ble sluppet i 2019. Eksemplene på dette er mange og ikke nødvendigvis begrenset til spillverden. Likevel vil jeg peke mot det faktum at spillserien Civilization brukte figurer fra Sengoku-perioden som Japans ledere i de første fem utgivelsene av spillet. I de fire første utgivelsene i spillserien ledet Tokugawa Ieyasu den japanske nasjonen i spillet.<sup>109</sup><sup>110</sup><sup>111</sup><sup>112</sup> I spillseriens femte installasjon ble Tokugawa byttet ut med en annen viktig skikkelse fra Sengoku-perioden, Oda Nobunaga.<sup>113</sup> Det er ikke før i Civilization VI, som ble utgitt i 2016, at spilleren møter en japansk leder som ikke hentes fra Sengoku-perioden.<sup>114</sup> Dette faktum illustreres også i spillet *Nioh*<sup>115</sup> som trekker inspirasjon fra tidsperioden og brakte utgiveren, Koei Tecmo, rekordsalg på det vestlige markedet.<sup>116</sup> På en nettside drevet av utenriksdepartementet til den japanske regjeringen ble det i 2012 utgitt en artikkel som forklarer at Sengoku-periodens generaler i nyere tid har inspirert interesse hos befolkningen, spesielt hos den yngre generasjonen.<sup>117</sup> Artikkelen peker mot en revitalisering av interessen om tidsperioden og gjentar beskrivelsene presentert tidligere i oppgaven med skildringer av en periode plaget med konstant krigføring. Artikkelen fremstiller også generalene i denne tidsalderen som modige, men også dyktige strateger og ledere.

---

<sup>109</sup> "Sid Meyer's Civilization". (1991) [Videospill.] (Microsoft Windows, Atari ST, PlayStation). MicroPose, MPS Labs, Microplay Software. MicroPose, Hasbro Interactive, Koei Tecmo, Asmik Ace, Microplay Software

<sup>110</sup> "Sid Meyer's Civilization II". (1996) [Videospill.] (Microsoft Windows, Classic Mac OS, PlayStation). MicroPose, Varcon. MicroPose, Activision

<sup>111</sup> "Sid Meyer's Civilization III". (2001) [Videospill.] (Microsoft Windows, Classic Mac OS). Fireaxis Games, Aspyr, MacSoft, Westlake Interactive. Infogrames, MacSoft

<sup>112</sup> "Sid Meyer's Civilization IV". (2005) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X). Fireaxis Games. 2K Games, Aspyr

<sup>113</sup> "Sid Meyer's Civilization V". (2010) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X, Linux). Fireaxis Games. 2K Games, Aspyr

<sup>114</sup> "Sid Meyer's Civilization VI". (2016) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X, Classic Mac OS, Linux, Android, IOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4). Fireaxis Games. 2K Games

<sup>115</sup> "Nioh". (2017) [Videospill]. (PlayStation 4, Microsoft Windows). Team Ninja, Kou Shibusawa. Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo

<sup>116</sup> Arif, S. (2017). "Nioh is the most successful game Koei Tecmo has ever published in the west". VG247.com. Publisert 30.3.2017. Hentet 21.3.2021. <https://www.vg247.com/2017/03/30/nioh-is-the-most-successful-game-koei-tecmo-has-ever-published-in-the-west/>

<sup>117</sup> Trends in Japan. (2012). "Sengoku Busho now the rage: Armored Generals as Modern-day Heroes". Web-japan.org. Publisert Mars 2012. Hentet 21.3.2021. [https://web-japan.org/trends/11\\_culture/pop120301.html](https://web-japan.org/trends/11_culture/pop120301.html)

I Sekiro møter vi et fiktivt landområde i Japan som i lengre tid har vært plaget av krig og ustabilitet. Ashinaklanen tok kontroll over landområdet kalt Ashina omtrent 20 år i forkant av spillets primære handlingsrom og har siden kjempet mot utenforstående krefter for å beholde kontrollen. Ashina er sagt å

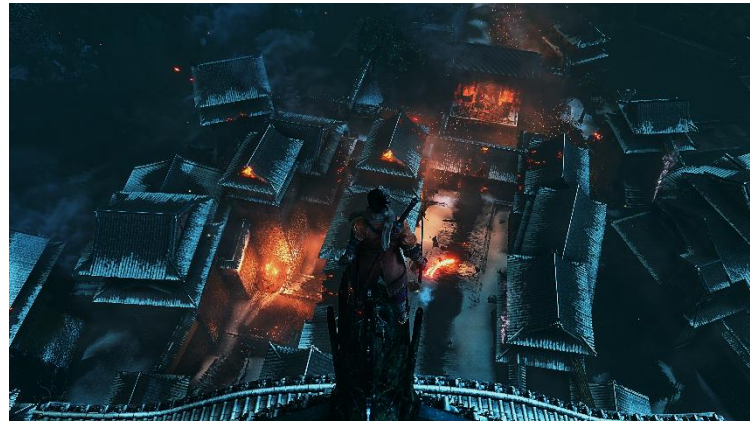


Figur 4 - Skjermbilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Kart av Ashina og de omkransende fjellformasjonene. Ashina castle i hjertet av Ashina er sirklet i rødt

ligge i fjellsidene i Japan og er derfor også en av de siste gjenstående landområdene i landet den sentrale regjeringen ikke har tatt kontroll over. Det historiske rammeverket til spillet hentes fra Sengoku-perioden og Sekiro posisjonerer seg mot slutten av perioden. Tidsperioden har tydelig påvirket et bredt utvalg av elementene som er valgt ut for å representeres i spillet. På makronivå ser vi at elementer fra Sengoku-perioden som representeres i spillet preges av de moderne fremstillingene av perioden. Elementer som konflikt, militær og krigføring preger spillets narrative utfoldelse. Utvalg av elementer på mikronivå påvirkes av dette da bygninger, våpen, teknologi og figurer i spillet alle reflekterer det militære fokuset til Sekiro. Med et fåtall unntak representerer bebyggelsen i Sekiro militære fort, forsvarsverk og slott. Det samme gjelder bekledning og teknologi som alle reflekterer krigssettingen til spillet. Elementer som sivilbefolkning, hverdagslivet, sosiale institusjoner og industrivirksomhet uteblir i stor grad fra spillet, både på makro- og mikronivå. På så måte kan en argumentere for at spillet reflekterer de moderne fremstillingene av tidsperioden, kanskje til en litt vel ekstrem grad. I et intervju med «PlayStation Blog» forklarte spillets regissør, Hidetaka Miyazaki, at setting ble valgt på bakgrunn av at historien tilbydde en verden og sammenheng av elementer som best passet det spillet utvikleren ønsket å lage.<sup>118</sup> Spillets fokus på krig forklares på så måte i historiske beretninger, selv om det ikke nødvendigvis er fullstendig representativt for hvordan det var.

<sup>118</sup> Massongill, J. (2018). "Interview: Miyazaki on the Limbs and Lore of Sekiro: Shadows Die Twice". Blog.PlayStation.com. Publisert 17.7.2018. Hentet 21.3.2021. <https://blog.playstation.com/2018/07/13/interview-miyazaki-on-the-limbs-and-lore-of-sekiro-shadows-die-twice/>

Sengoku-perioden avsluttes ved reintroduksjonen av det føydale samfunnssystemet i Japan og gjenforeningen av alle landets områder under et sentralstyrt organ.<sup>119</sup> For de som har kjennskap til den historiske progresjonen vil slutt punktet til Sekiro være forutsigbart så snart en gjøres kjent med den historiske settingen i spillet. Spillet skildrer et narrativ som reflekterer sluttfasene av progresjonen i den historiske perioden. Dersom vi tar utgangspunkt i de visuelle elementene ved den historiske representasjonen ser vi en beskrivelse av landområder før, under og etter krigshandlingers preg på området. Dette illustreres kanskje tydeligst i Ashinaområdets primære fort Ashina Castle, et storslagent forsvarsverk som drar tydelig inspirasjon fra de mange slott og fort som ble oppreist under Sengoku-perioden i Japan<sup>120</sup>. Første gang Wolf traverserer slottet, er det tungt forsvart av en mengde fiender og står uberørt av krigen som enda ikke har nådd Ashinas hjerte. Denne fremstillingen endres i takt med at krigen i spillet utarter seg. Det blir tydelig at Ashinas styrker er i ferd med å tape krigen allerede første gang Ashina Castle gjennomgår en serie med endringer. Denne gangen har fiendestyrkene tatt kontroll over slottet og beveger seg fritt i Ashinas primære forsvarsverk. Wolf, spillefiguren, traverserer slottet litt friere enn tidligere, men tvinges iblant til å inngå kampsekvenser med representanter fra begge sidene av den pågående krigen. Det mest åpenbare tegnet på Ashinas tapende krigsinnsats blir tydelig ved slottets andre, og siste, forandring. Her fremstilles Ashina Castle som nedbrent, og store deler er ødelagt. Det tidligere sterke Ashina Castle fremstår her som en nedbrutt skygge av sitt tidligere jeg og Wolf beveger seg mer eller mindre uhindret gjennom slottsplassen.



*Figur 5 - Skjermbilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Ashina Castle ved tredje besøk. Deler av slottet står i fyr og det er åpen kamp i slottsområdet*

<sup>119</sup> Som forklart i delkapittel «3.3 Sengoku Jidai»

<sup>120</sup> Dette nevnt i delkapittel «3.3 Sengoku Jidai»



Utviklingen av Ashinas primære forsvarsverk, fra sterkt til nedbrutt, reflekteres også i øvrige elementer i spillet. Fiendetyperne endres etterhvert som Interior Ministry inntar mer og mer av Ashina. Vi ser også en økning i mengden lik som ligger rundt slottsområdet.



*Figur 6 - Skjermbilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Interior Ministry soldat (v.) i kamp med Ashina soldat (h.) Ser man på livsmåleren til soldatene er det tydelig at Interior Ministry soldaten vinner overlegent. Wolf beveger seg fritt siden de er i kamp med hverandre*

Dette kombineres med at Interior Ministrys styrker får en mer åpenlys tilstedeværelse i slottet. Da de tidligere har sendt spioner og operert ut i fra skyggene for å innfiltrere Ashina er Interior Ministry langt mer synlige i området mot slutten av spillet. Soldater fra Ashinas styrker erstattes med patruljer fra Interior Ministrys styrker, samtidig som Ashinas patruljer ligger død like ved. Ashinas patruljer går fra å være en tydelig begrensning for Wolfs traversering av Ashina Castle til ikke å være i stand til å stoppe ham i å bevege seg fritt. Mot slutten av spillet ligger store deler av Ashinas militære styrker døde og de få som gjenstår er mer eller mindre nedkjørt.

For styrkene som patruljerer Ashina Castle ved ulike tidspunkt i spillet er repetisjon og gjenbruk deskriptive stikkord. Spillmotoren opererer ut ifra et begrenset sett med fiendemodeller. Resultatet av dette er en generell begrenset grad av visuell variasjon i fiender gjennomgående i spillet. Et sett med soldater er mer eller mindre identiske i utseende. Selv om kostymet til militære styrker er identiske også i virkeligheten vil det alltid være andre variabler som skiller hver enkelt soldat fra hverandre. Dette gjelder blant annet kroppsbygning, vekt, høyde og utseendemessige variasjoner som hårfarge, øyenfarge, ansiktssymmetri med mer. Variasjoner av denne typen kommer ikke tydelig frem i spillet.

Spillefiguren, Wolf, er en *Shinobi*<sup>121122</sup> og forholder seg derfor gjerne til skyggene og foretrekker en stille tilnærming til enhver situasjon. Begrepet shinobi spores tilbake til fjellsidene av Japan for over 800 år siden og beskriver praktikanter av *Ninjutsu*, en form for kampsport. En Shinobi tjente ofte som militære spioner og var godt trent i kunsten å forholdte seg skjult. Selv om kampsporten som senere myntet begrepet Ninja ikke ble introdusert før Edo-perioden i Japans historie (1603-1868), var deres tjenester benyttet i Sengoku-perioden, da også som militære spioner.<sup>123</sup> For å best utføre sitt arbeid var deres virkelige identitet ofte skjult og de brukte egne våpen som komplimenterte deres foretrukne taktikk av en stille, skjult tilnærming til konflikt.<sup>124</sup> Spillet legger til rette for denne formen tilnærming gjennom en rekke systemer som oppfordrer spillerne til å søke en mer stille, forsiktig tilnærming til den gitte situasjonen. Blant annet kommer dette til syne ved at kampmekanikken i spillet er nokså avansert og fungerer best når en er kontrollert og går til angrep på fiender enkeltvis, fremfor i grupper. Det er fort gjort å bli overrumplet når en stiller seg i en situasjon som fordrer at man kjemper mot et flertall fiender. Historisk sett er en Shinobi ansett som en spesialsoldat og at de opererte ut fra skyggene, heller enn å delta i krigen direkte, er ikke utypisk.

Et annet aspekt som gjenspeiler den teknologiske utviklingen er de ulike gjenstandene og råvarene spilleren finner strødd rundt slottsområdet og som man plukker opp fra drepte fiender. Spilleren bruker her råvarer og gjenstander for å forbedre en av sine viktigste verktøy, en protetisk arm utstyrt med et bredt utvalg innretninger. Interior Ministry har tilgang på langt bedre våpen enn Ashinas styrker på grunn av en mer avansert teknologi. Dette tilgjengeliggjør også mer avanserte råvarer for Wolf, som bruker disse også til å oppgradere eget utstyr for å bedre stå imot de andre styrkenes teknologiske overtak. I spillet forklares dette med at europeere, hovedsakelig portugisere, introduserte de sentrale områdene i Japan til avansert våpenteknologi da de kom for å drive handel med japanerne.

---

<sup>121</sup> En ninja, også kalt Shinobi, er en person trent i gammel Japansk kampsport spesifikt ansatt for spionasje og attentater.

<sup>122</sup> Merriam-Webster Dictionary. (2021). "*Ninja*". Merriam-Webster.com. Sist oppdatert 17.3.2021. Hentet 23.3.2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ninja>

<sup>123</sup> Cartwright, M. (2019). "*Ninja*". Ancient.eu. Publisert 3.6.2019. Hentet 23.3.2021.

<https://www.ancient.eu/Ninja/>

<sup>124</sup> Ibid.

Denne forklaringen bærer en historisk relevans da den samsvarer med utviklingen beskrevet i offisielle historiske narrativ.<sup>125126</sup> Også i historien ser vi at europeerne introduserte japanerne til avansert våpenteknologi i samme tidsrom som Sekiro utspiller seg i.

Utvalget av historiske elementer representert i Ashina Castle sammenfaller med valg av spillsjanger i større grad enn et ønske om å representere historien på en mer helhetlig måte. Den historiske simuleringen bærer preg av trivialisering, noe som forsterkes når en ser på det faktum at spilleren ikke får mulighet til å påvirke den historiske utviklingen i spillet. Dersom man spiller gjennom spillet flere ganger vil den historiske utviklingen forbli den samme. Spillets ekstreme fokus på krig og kamp kan derfor forklares i spillets sjanger, Action-adventure, heller enn et ønske om en historisk representering. Action-adventure er en sjanger som beskriver spill hvor elementer fra både Action- og Adventuresjangeren kombineres. Sjangeren er relativt løst definert, men i Sekiro kan man peke på elementer som; et handlingsnarrativ, bredt utvalg interaktive figurer i spillet, dialog og frihet i bevegelse som alle er typiske elementer for Adventurespill. Actionsjangeren representeres i spillets avanserte kampsystem, som stiller forventninger til spillerens reaktive evne for å ta seg videre i spillet og spillets fokus på actionscener.

Sekiros setting viderefører perspektivet av Sengoku-perioden som ekstrempreget av krig. Fremstillingen i Sekiro og valget av tidsramme er uten tvil sterkt påvirket av nåtidens forståelse av Sengoku-perioden. Sekiro fremmer et lite nyansert bilde på tidsalderen og den totale ødeleggelsen som fremstår er ikke nødvendigvis representativt for alle aspekter ved samfunnet på den tiden. Selv om tidsperioden i stor grad var preget av krig og ustabilitet, var det utvikling i andre aspekter ved samfunnet som blant annet jordbruk, handel, teknologi og kunst som gjorde store fremskritt i perioden<sup>127</sup>. Teknologiens fremskritt representeres forøvrig i spillet, men dette er også fra et krigsperspektiv og begrenses til representering av våpenteknologi og militær anvendelse. Relativt lite visuell variasjon i

---

<sup>125</sup> Victoria and Albert Museum. "Japan's encounter with Europe, 1573-1853". Ukjent publiseringsdato. Hentet 19.3.2021. <https://www.vam.ac.uk/articles/japans-encounter-with-europe-1573-1853>

<sup>126</sup> Dette aspektet presenteres også i delkapittel «4.3 Representering».

<sup>127</sup> Tidligere forklart i delkapittel «3.3 Sengoku Jidai»

fiendemodeller er også en tydelig begrensning for den historiske formidlingen i spillet. Dette er ikke en ukjent problemstilling ved historiske videospill og kan avskrives ved at utseende på soldater er av liten relevans for historiens overordnede utvikling. Likevel bidrar mangelen på variasjon til å skape en feilslått avskjedigelse av individets betydning for den historiske utviklingen. Dette menes å påpeke det faktum at det ikke er irrelevant hvilke individer som deltar i krig i samtiden da ringvirkninger av ens eventuelle bortgang påvirker historiens videre utvikling, så sant som konsekvensen av disse ringvirkningene vil forbli ukjent. Vi ser også at de elementene som integreres i spillet preges av spillsjangeren og tidsperioden. Soldater, militærteknologi og historiens øvre narrativ er alle eksempler på elementer fra historien som integreres i spillet.

#### 4.2 Modellering

Spillets modellering omtaler konstruksjonen av relasjoner og de dynamikker i simuleringen som preges av historisk inspirasjon. I artikkelen til Cassone og Thibault påpekes det at dersom et spill bruker historisk setting som en ren estetisk dekorasjon vil mesteparten av systemet i spillet bestemmes på bakgrunn av spilllets sjanger og dets spesifikke design.<sup>128</sup> Videre forklares det at den perspektive oversettelsen sannsynligvis vil være bestående av stereotyper og fokusere på elementer som er lette å ta ut av kontekst. Den digitale oversettelsen vil være enten ekstremt simpel eller ikke-eksisterende og spilllets progresjon vil ikke være knyttet til den historiske progresjonen. Videre vil den ludiske oversettelsen igjen preges av spillsjangeren og utviklerens valg.

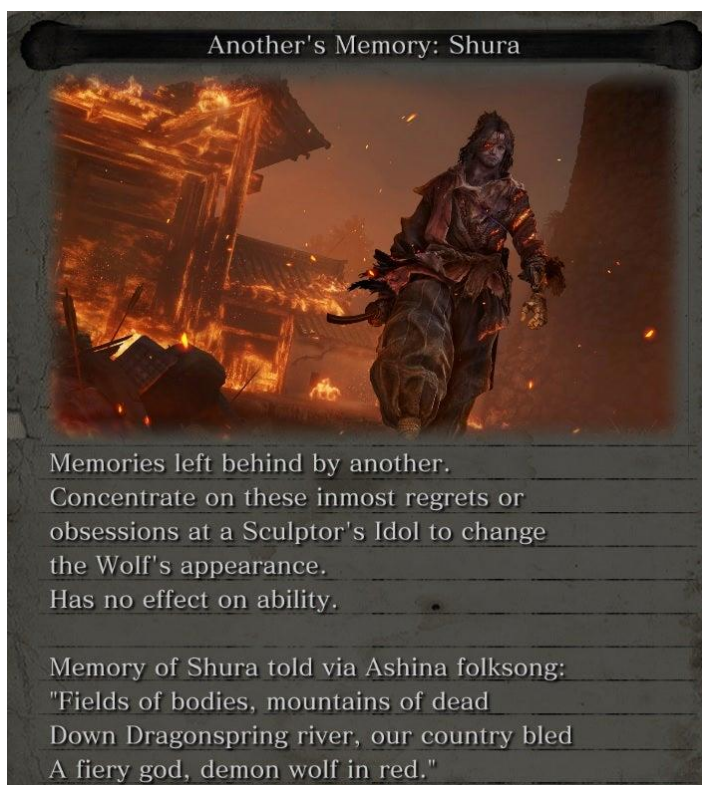
Sekiros historiske representasjon preges av denne forklaringen. Likevel er det viktig å anse forklaringen som en ekstrem polarisering hvor de fleste spill sannsynligvis organiseres ut fra et kompromiss mellom dette og motsetningen. Dette er i alle fall sant for Sekiro som påvirkes av spilllets sjanger i konstruksjonen av relasjoner og dynamikker, men den historiske perioden spillet omtaler trer også inn i de systemene spillet. I første omgang ser vi at spilllets teorier rundt historisk utvikling preges av nåtidens fremstillinger av Sengoku-perioden. I åpningsfilmen til Sekiro blir spilleren gitt en beskrivelse av et Japan som er fortært av

---

<sup>128</sup> Cassone, V.I. & Thibault, M. (2016). 169

evigvarende konflikt, hvor krigens flammer dominerte og spredte seg dypt inn i fjellssidene i landet.<sup>129</sup> Sekiro fremstiller et blodig, politisk ustabilt og militarisert Ashina totalpreget av krig, noe som fremstår som et av nøkkeltemaene i spillet. Som tidligere nevnt påvirket dette fokuset også valg av historisk tidsperiode. Det er en noenlunde begrenset simulering i fremstilling av et dynamisk samfunn. Med dette menes at de faktorer som representeres og simuleres er krig, krigsbildet og militarisme. Sosiale utviklinger hverken representeres eller drøftes av spillet i særlig grad.

Spillet følger dessuten et nokså lineært, forhåndsbestemt, narrativ. Spilleren blir ikke gitt mulighet til å påvirke den historiske utviklingen i spillet før i slutten av spillet. Det er først her man blir møtt med et valg som påvirker den videre fortellingen i spillet. Dette valget bestemmes likevel ikke direkte av spilleren, men på bakgrunn av de områdene man har besøkt, gjenstander man har samlet og de personene man har snakket med på ulike tidspunkt. Det er kun når enkelte kriterier er møtt man åpner opp for alternative avslutninger til spillet. Sekiro har totalt fire alternative sluttpunkter hvor kun et av de tre ikke bestemmes helt avslutningsvis i spillet. I denne slutten avbryter man spillet tidligere enn de andre tre, på et tidspunkt hvor man er omtrent halvveis til resterende avslutninger, til fordel for å drepe og ødelegge Ashina og resten av Japan. Forklaringen er at Wolf har blitt en *Shura*, fortært og korrumpert av alle drap han har begått. Begrepet *Shura* er inspirert fra Buddhismens *Asura* som, ifølge Oxfords ordbok



Figur 7 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Gjenstandsbeskrivelse til Another's Memory: Shura

<sup>129</sup> Boss Fight Database. (2019). Hentet 23.3.2021. [https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QitQ&ab\\_channel=BossFightDatabase](https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QitQ&ab_channel=BossFightDatabase)

om verdensreligioner, beskriver et maktsøkende og -sykt vesen som ofte mistolkes som demoner.<sup>130</sup> Sekiros Shura inneholder altså en del artistisk frihet, men inspireres opprinnelig av buddhistisk mytologi. I en av spillets ergodiske strukturer forklares det at denne avslutningen resulterer i en drapsorgie utført av Wolf og at landet blør.

De tre andre avslutningene til spillet, som kommer mye senere, inneholder i grunn bare små variasjoner i hvordan Wolf utfører sitt primære oppdrag. Dette oppdraget var å finne en måte å utrydde keiserprinsen, Kuros udødelighet før den korrumpere og ødelegger Ashina og senere, resten av Japan. I den ene avslutningen dreper Wolf Kuro slik at udødeligheten ikke spres videre, mens i den andre kureres Kuro samtidig som Wolf dreper seg selv. Den siste avslutningen beskriver et scenario hvor kilden til udødeligheten bannlyses til det riket den stammer fra. Felles for disse tre avslutningene er at de ikke påvirker den historiske utviklingen i spillet i noen grad og at udødeligheten ikke spres videre i historien. Likevel ser vi her også spillets primære historiske argument i alle fire potensielle avslutningene til Sekiro; Uavhengig av valg i spillet ender krigen og tidsperioden med død og fordervelse for det øvrige samfunnet. I Shura-avslutningen er det Wolf som står for drepingen mens de øvrige tre ikke gir noen avslutning på krigen som fortærer landet.

Et annet aspekt som forsterker dette dystre synspunktet på krig er at Sekiro ikke har en dynamisk dag/natt syklus. Etter hvert som spillets historiske narrativ skrider frem endres spillets tidspunkt for å bedre gjenspeile den forverrende situasjonen til Ashina. Ved de ulike stadiene i Ashina Castle endres også døgnets tid til å representere senere tidspunkt. I praksis betyr dette at etter hvert som Interior Ministry inntar mer av slottet endres tidspunktet, det går mot natt. Etter hvert som krigen blir tydeligere og lettere synlig i spillet, blir det en mørkere og mer dyster atmosfære i Ashina Castle. Dette forsterker synspunktet og argumentet om krigens mørkere, uhyggelige side. Dette tillater likevel Wolf å lettere traversere slottet. En Shinobi trives best i mørket og dette kan også være deler av

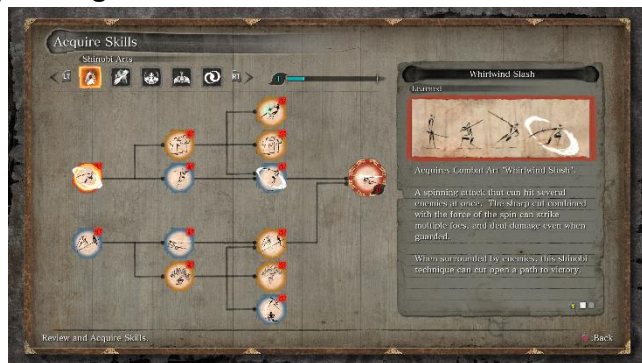
---

<sup>130</sup> Bowker, J. (2000). *"The concise Oxford dictionary of world religions"*. (Abridged and updated ed., Oxford paperback reference). Oxford: Oxford University Press. *Asura*

forklaringen på hvorfor det blir lettere for Wolf å ta seg frem i slottsområdet etter hvert som krigen forverres.

I den digitale oversettelsen til spillets konstruering av relasjoner og dynamikk pekes det mot de systemer som er satt på plass for å regulere simuleringen slik at den knyttes sterkere inn mot den historiske relevansen spillet bærer. Sekiro henter inspirasjon og springer ut fra det typiske level-baserte systemet fra RPG-spill. Davide Aversa<sup>131</sup>, forklarer dette som et system der en tar utgangspunkt i at for hver level en spiller er i, jo lengre tid tar det å nå neste.<sup>132</sup> Dette danner grunnlaget for utviklingen i Sekiro. Spilleren vil etter hvert i spillet måtte foreta seg mer og mer for å nå neste nivå/level av progresjon. En viktig distinksjon er at i Sekiro implementeres ikke dette systemet på bakgrunn av nivå eller level, men heller i de teknologier og teknikker som gjøres tilgjengelig for spilleren ved ulike tidspunkt i spillet. For å sikre at spilleren ikke utvikler seg raskere enn spillets progresjon, og i fortsettelsen av dette, den historiske progresjonen, implementeres en rekke «sjekker». Disse er kriterier som forutsettes for videre utvikling, dette systemet får derfor kallenavnet sjekk-systemet. Spilleren knyttes til et system som åpner nye ferdigheter etter hvert som en traverserer

spillets narrativ. Dette systemet kalles *ferdighetstre-systemet*, et system der man bruker en valuta kalt *ferdighetspoeng*<sup>133</sup> for å låse opp spesifikke teknikker som hjelper Wolf i spillet på ulikt vis. Ferdighetspoengene fordeles slik en selv ønsker med utgangspunkt i et utvalg av totalt fem forskjellige ferdighetstre. Fra spillets start er kun tre av de fem mulige valgene tilgjengelig, hvor man blir nødt til å lete opp de siste to ferdighetstreene i spillets områder for å få tilgang til dem. Dette betyr at en ikke nødvendigvis får tilgang til alle ferdighetstreene dersom en ikke har klart å finne dem i spillet. Ferdighetspoengene man bruker for å utvikle



Figur 8 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Eksempel på en av ferdighetstreene i Sekiro

<sup>131</sup> Ph.D. i "Computer Science and Artificial Intelligence", fra "La Sapienza" Universitet i Roma

<sup>132</sup> Aversa, D. (2018). "GameDesign Math: RPG Level-based Progression". Davideaversa.it. Publisert 3.2.2018. Hentet 23.3.2021. <https://www.davideaversa.it/blog/gamedesign-math-rpg-level-based-progression/>

<sup>133</sup> Egne oversettelser av begrepene «Skill tree» & «Skill points»

de ulike teknikkene tjenes ved å drepe fiender og beseire sterkere, farligere fiender kalt *bosses*.

Hvert ferdighetstre tillater spesialisering på en type teknikk eller teknologi. Der et ferdighetstre tar sikte på å låse opp ny teknologi eller nye måter å anvende teknologien på, tar et annet sikte på å låse opp ulike teknikker av kampsport. I løpet av spillet vil dette gjøre at en får mulighet til å eventuelt tåle flere slag, gjøre mer skade, avbøye angrep man tidligere ikke har klart og utføre angrep som en tidligere ikke hadde tilgang på. Samtidig som dette systemet introduseres knyttes det opp mot spesielle teknologier eller kampsportteknikker som stammer fra historien. For eksempel låser dette systemet, i kombinasjon med den protetiske armen til Wolf, opp tilgang og ulike anvendelser av

*Shuriken*. En Shuriken er et stykke metall som slipes i kantene slik at det gjør skade når det kastes, et typisk våpen for en Shinobi<sup>134</sup>. Den protetiske armen til Wolf er et annet eksempel på et slikt system. Dette er en fiktiv innretning som tilgjengeliggjør ulike verktøy spillerne kan anvende i tillegg til oppgraderinger av disse. Enkelte verktøy i denne innretningen

avspeiler teknologier og innretninger typiske for

Shinobiklassen i historien, tidligere nevnte Shuriken er et eksempel på dette. De ulike verktøyene kan også oppgraderes slik at de for eksempel gjør mer skade. På lik linje med ferdighetstreet kan en oppgradere den protetiske armen til Wolf og gi den nye innretninger som tillater nye angrep eller bevegelser, men også oppgradere de man allerede har tilgang på. Dette systemet kalles derfor Protetisk arm-systemet.

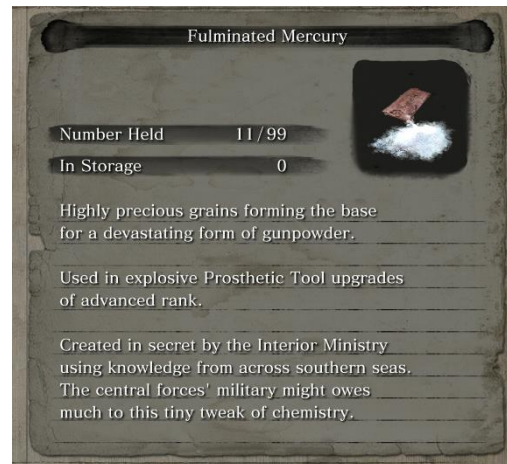


Figur 9 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019).  
Oppgraderingstreet til Protetisk arm-systemet

<sup>134</sup> Cartwright, M. (2019). Hentet. 23.3.2021 <https://www.ancient.eu/Ninja/>



Oppgraderingen av disse verktøyene krever dog råvarer og i enkelte tilfeller tegninger, eller blåkopier, av verktøyene. De tilgjengelige råvarene blir mer avanserte etter hvert som en tar seg videre i spillet. De mest avanserte råvarene finner man avslutningsvis i spillet. For eksempel finner man råvaren *Fulminated Mercury*, en nødvendighet for å bygge de mest avanserte verktøyene, først i slutten av spillet. At denne råvaren ikke er tilgjengelig før dette punktet forklares med at Interior Ministry tar det med seg når de inntar Ashina. Interior Ministry har tilgang på denne råvaren fordi de har dekonstruert de våpnene som ble brakt til dem av europeerne, noe Ashinaklanen ikke har hatt mulighet til siden de ikke har hatt noen innflytelse på landområdet. Denne forklaringen er også historisk forsvarlig. Her ser vi igjen på samme forklaring om europeernes innflytelse på Japan i tidsperioden. europeerne tok, som tidligere nevnt, med våpenteknologi som japanerne benyttet seg av i ettertid.<sup>135</sup> Sjekk-systemet tolkes i retning den digitale oversettelsen for modellering av historien i Sekiro. Samtidig kobles den historiske relevansen og beretningen om tilgjengelighet på bakgrunn av historisk utvikling som den ludiske oversettelsen i spillet.



Figur 10 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Gjenstandsbeskrivelsen til Fulminated Mercury

Sekiro modellerer tidsperioden på et vis som samsvarer godt med øvrige mediers fremstilling av samme periode. Sengoku-perioden har blitt mer fokusert på i nyere tid og ansees som totalødeleggende og nedbrytende for landet. Progresjon på andre samfunnsområder drøftes i liten grad i spillet på grunn av sitt ekstreme fokus på krig. Den historiske representasjonen fra en perspektiv oversettelse kan på så måte tolkes som en direkte kritikk av krigshandlinger og krigsinnsatser. Spilleren tvinges til å bevitne de harde realitetene ved krigsherjinger og opplever konsekvensene av disse direkte. Sekiro gir ingen

<sup>135</sup> Victoria and Albert Museum. Ukjent publiseringsdato. Hentet 23.3.2021. <https://www.vam.ac.uk/articles/japans-encounter-with-europe-1573-1853>

kontroll over den historiske utfoldelsen i spillet samtidig som krigens herjinger og ødeleggelser står som en konstant i spillet.

Sjekk-systemet passer på at Wolf ikke utvikler seg i en retning som ødelegger spillets naturlige progresjon. Systemet begrenser tilgjengelighet på teknologi, råvarer og teknikker slik at spilleren er bundet til å oppleve spillet på en måte som samsvarer med spillutviklerens visjon. Utviklingen av teknikker, teknologi og råvaretilgjengelighet sikrer en relevans mellom spillet og historien ved å kobles opp mot hverandre. Teknologier påvirkes av de typiske teknologiene i samtiden og råvaretilgjengeligheten begrunnes i historiske narrativ. Systemet implementert i spillet stammer fra en base typisk representert i RPG-spill, men også anvendt i en rekke andre spillsjangere.

#### 4.3 Representering

Når man ser på representeringen ser man på hvordan kreasjonen av representering og fortellinger baserer seg på de narrative modellene fra andre medier (Perspektiv oversettelse), hvordan maskinvaren begrenser representeringen og hvordan cybertekstuelle elementer og ikke-lineær progresjon preger spillet (Digital oversettelse). Avslutningsvis ser man på hvordan spillets sjanger påvirker representeringen og de perspektiver spill i den respektive sjangeren generelt avbilder historie (Ludisk oversettelse). Her trekkes det altså frem hvilke faktorer og elementer som påvirker hvordan Sekiro oppretter representering og fortellinger av Sengoku-perioden.

Sengoku-periodens avbildninger i Sekiro påvirkes av tidligere suksessfulle narrative modeller som har omtalt lignende tidsperiode eller kulturer. Det blir derfor naturlig å se på hvilke perspektiver filmer og bøker som skapes i eller omhandler Japan har adaptert i sine fremstillinger. Her ser man at japansk film på 60- og 70-tallet var dominert av fremstillinger om samtidens Japan. Mot 80-tallet snudde derimot denne trenden og japanske filmskapere viste ingen interesse for å utforske Japans samfunn og funksjon i en nyere, moderne verden

lengre.<sup>136</sup> Typiske perspektiver adaptert fra filmer i tidsperioden var å ta for seg enkeltpersoners historier i et moderne Japan. Filmskapere som Teshigahara Hiroshi og Imamura Shōhei skapte begge filmer som tok utgangspunkt i enkeltmenneskers tragiske historier i samtidens Japan. Denne typen fremstillinger reflekteres også i øvrige filmatiske verk fra Japan de første 30 årene etter andre verdenskrig. Tragiske avbildninger dominerer den japanske filmindustrien i disse årene, med populære filmer som omtaler prostitusjon, død, personlig tragedie, fattigdom, tap av egen identitet og mye mer.<sup>137</sup>

Mot slutten av 70-tallet og introduksjonen av 80-tallet døde dog interessen rundt den japanske filmindustrien ut. Men, likevel så industrien suksess på 80-tallet og utover, da med animerte filmer fra filmstudioer som Studio Ghibli. Dette var dog et steg bort i fra spillefilmene som lenge hadde dominert det japanske markedet i årene før studioets opprinnelse i 1985<sup>138</sup>. Filmene til Studio Ghibli vekke interesse i verdenssamfunnet fra start og den interessen har blitt opprettholdt selv den dag i dag. I 2020 ble 21 filmer fra Studio Ghibli lagt ut på strømmetjenesten Netflix. Dette var såpass storslaget at Netflix ga ut egen pressemelding i den forbindelse for å feire det nye samarbeidet mellom studioet og strømmegiganten.<sup>139</sup> Filmene til Studio Ghibli signaliserte et steg bort fra de trendene som tidligere dominerte japansk filmindustri. Med filmer som *Spirited Away*<sup>140</sup>, *My neighbor Totoro*<sup>141</sup> og *Nausicaä of the Valley of the Wind*<sup>142</sup> møter man filmverdenen som tar avstand fra tidligere fremstillinger men også hverandre. De tre nevnte filmene utspiller seg i veldig forskjellige verdener og viser ulike historier og elementer. Likevel eksiterer et par fellestrekk for filmene. Alle tre tar utgangspunkt i et individ og beskriver dets forhold til en verden ulik den virkelige. Studio Ghiblis filmer er spesielt interessante i forbindelse med Sekiro. Dette fordi Sekiro har hentet inspirasjoner og narrativ fra filmene til studioet. Blant annet møter

---

<sup>136</sup> Boscaro, A., Raveri, M., & Gatti, F. (2013). "Rethinking Japan. : Volume 1, : Literature, visual arts & linguistics" (Vol. Volume 1). Abingdon, Oxon: Routledge. 57-62

<sup>137</sup> Ibid. 57-62

<sup>138</sup> Bauer, P. (2019). "Studio Ghibli". Britannica.com. Publisert 13.9.2019. Hentet 26.3.2021.

<https://www.britannica.com/topic/Studio-Ghibli>

<sup>139</sup> Netflix (2020). "NETFLIX RELEASES 21 STUDIO GHIBLI MASTERPIECES AROUND THE WORLD". about.netflix.com. Publisert 19.1.2020. Hentet 26.3.2021. <https://about.netflix.com/en/news/netflix-releases-21-studio-ghibli-masterpieces-around-the-world>

<sup>140</sup> Miyazaki, H. (Regissør). (2001). "Spirited Away" [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli

<sup>141</sup> Miyazaki, H. (Regissør). (1988). "My Neighbor Totoro" [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli

<sup>142</sup> Miyazaki, H. (Regissør). (1984). "Nausicaä of the Valley of the Wind" [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli

man i spillet en ikke-spillbar figur med en historieutfoldelse som bærer for mange likhetstrekk med narrative i filmen *Spirited Away* til at det kan skyldes tilfeldigheter. Dette faller dog utenfor rammen til oppgaven og vil dermed ikke bli utforsket i ytterligere detalj. Denne tradisjonen beskriver likevel fellestrekk mellom filmindustrien og Sekiros fremstillinger.

Japanske mediers fokus på tragedie reflekteres også i litteraturen. Forfatterne av boken «*Rethinking Japan. : Volume 1, : Literature, visual arts & linguistics*» argumenterer for at all japansk litteratur kan sies å være dypt gjennomsyret av *tragedie*<sup>143</sup>. I den forbindelse er det viktig å påpeke at tragediebegrepet her ikke benyttes for å omtale den spesifikke bevegelsen i gresk teaterkunst, eller de verk med en trist slutt. Begrepet tragedie brukes her til å beskrive noe langt dypere enn sin populariserte betegnelse som synonym for tristhet eller ulykke. I første rekke betegner begrepet det mest grunnleggende, essensielle og altomfattende konseptet for å beskrive erfaringen av *lidelse*. I andre omgang beskriver begrepet de situasjoner som ikke ellers kan beskrives nøyaktig. Det er situasjoner som fremstår ytterlig ubeskrivelig, de situasjoner der begreper som tristhet, medlidenhet og ulykke ikke en gang begynner å beskrive dybden av situasjonen. I dette tilfellet vil ikke noe annet begrep enn tragedie beskrive den endeløse håpløsheten som reflekteres i begrepet tragedie. Tragedien kan gjøre seg gjeldene i det individuelle og trivielle såfremt som de viktige hendelsene i historien. Det er nettopp denne formen for tragedie som gjør seg gjeldende i dagbøker fra Heian Jidai (794-1185)<sup>144</sup> som «*Kagerō Nikki*» og «*Sharashina Nikki*», men også samleverk som «*Tale of Genji*».<sup>145</sup> Typisk for disse eksemplene og øvrige verk er at tragedien som utspiller seg i livene til hovedfigurene ikke utspiller seg i form av sosialt frafall. Deres tragedier er rettet innover, den er mental og emosjonell. Hovedfigurene blir sakte tvunget til å innse realiteten bak livets flyktighet. Disse eksemplene er klart bare et utdrag av alle verk tilgjengelige og ikke all litteratur peker mot den samme tematikken. Det samme gjelder for filmindustrien hvor ikke alle fokuserer på tragedier. Men vi ser likevel generelle tendenser og bevegelser i japanske medier som potensielt påvirker spillutviklerens

---

<sup>143</sup> Boscaro, A. Et al. (2013). 68-69

<sup>144</sup> Department of Asian Art, The Metropolitan Museum of Art. (2002). "Haian Period". Metmuseum.org. Publisert Oktober 2002. Hentet 26.3.2021. [https://www.metmuseum.org/toah/hd/hea/hd\\_hea.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/hea/hd_hea.htm)

<sup>145</sup> Boscaro, A. Et al. (2013). 71

fremstilling i Sekiro. Spillets ekstreme krigsfokus kan dermed potensielt forklares i dette faktum.

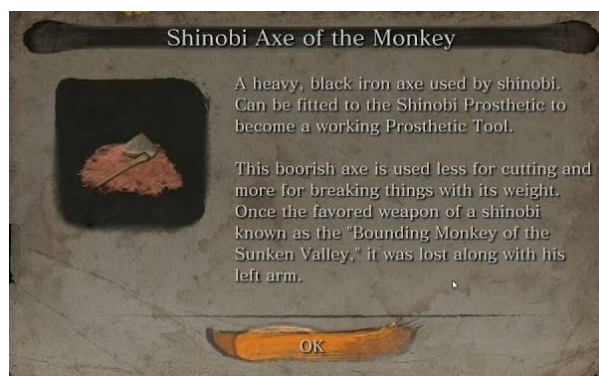
Japanske medier har over en lengre tidsperiode rettet blikket mot de mindre gledelige delene av menneskets liv på jorden. Opprettelse av representasjoner og fortellinger vil dermed også bli påvirket av dette fokuset, dette forsterkes igjen av spillets sjanger, men også valg av historisk periode. Vi ser også at spillet, som tidligere nevnt, har hentet inspirasjon og elementer fra filmene til Studio Ghibli. Dette blir ikke utforsket i dybden i denne oppgaven da det argumenteres for at dette faller utenfor rammene til oppgaven som primært fokuserer på de historiske narrativ som speiles i Sekiro. Likevel er det faktor for interesse og verdt en utforsking i seg selv, men da i egen oppgave. Japansk litteratur har også satt fokuset mot tragedier, men da i form av mer emosjonelle interne tragedier. Livskrisescenarier er gjenganger i japansk litteratur, spesielt i Heian Jidai.<sup>146</sup> Dessuten ser vi at Sekiro i likhet med flere av ovennevnte medier fremmer et narrativt perspektiv på bakgrunn av et enkeltindivids opplevelse av hendelser som foregår rundt seg. Som tidligere vist er denne formen fortellinger typiske fremstillinger, ikke bare fra Studio Ghibli, men også filmene utgitt på 60-70-tallet og litterære verk, eksempelvis, «*Tale of Genji*».

Fokus rettes nå mot hvordan spillet oppretter representasjoner og fortellinger basert på maskinvarens begrensninger. Vi ser på hvordan spillet omgår noe av denne problematikken ved å implementere ergodiske strukturer. Med dette menes de strukturer spillet benytter for å fortelle en historie, skape en representasjon, som ikke er visuell og opplevbar for spilleren. Denne formen cybertekstuelle elementer forstås som gjenstandsbeskrivelser i spillet. Sekiro har en rekke gjenstander som alle har en beskrivende indeks. Typisk for denne indeksen er at de tilbyr informasjon om hva gjenstanden er, hvordan den kan brukes og annen relevant informasjon. I enkelte tilfeller ser vi også at gjenstandsbeskrivelsen tilbyr tilleggsinformasjon som ikke ellers er tilgjengelig for spilleren. Denne informasjonen hjelper spilleren med å få en dypere forståelse for hva som foregår rundt en selv, med beskrivelser om tidligere hendelser i Ashina, viktige figurer, viktige hendelser med mer. Dette gjelder

---

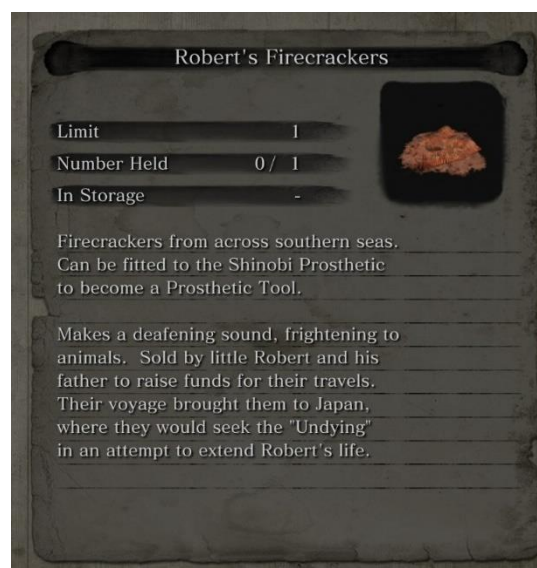
<sup>146</sup> Ibid. 73

også de teknologier som gjøres tilgjengelige for spilleren gjennom spillet. Vi ser blant annet at en av gjenstandsbeskrivelsene til de ulike innretningene til den protetiske armen til Wolf henviser til en annen Shinobi. *Shinobi Axe of the monkey* beskriver at innretningen tidligere var favorittvåpenet til en annen Shinobi.



Figur 11 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Gjenstandsbeskrivelsen til Shinobi Axe of the Monkey

Vi ser også at Sekiro i enkelte tilfeller inkluderer gjenstandsbeskrivelser som viser til geografiske områder. Gjenstandsbeskrivelsen til en av Wolfs andre protetiske innretninger kalt *Iron Fortress* forklarer at dens teknologi er importert fra «the far west». For det moderne publikum er det lett å tenke at dette betyr at det kommer fra det vi kjenner som vesten i dag. Likevel er det viktig å huske at spillet utspiller seg på sent 1500-tallet i Japan. På dette tidspunktet var Japan nokså avskjermet fra det virkelige «vest», dessuten stemmer ikke ornamentene og designet til viften over ens med vestlige uttrykk. Det er nærliggende å tenke at de her henviser til Kina, landet vest for Japan. Vi ser også at enkelte gjenstandsbeskrivelser viser til europeere, nærmere bestemt portugisere, og deres innflytelse på Japan. Denne fremstilles som en innflytelse på Japan i spillet, men utviklingen parallelliseres med historien. Dette ser vi blant annet i tidligere nevnte *Fulminated Mercury* som forklarer at råvaren ble skapt ved å dekonstruere teknologi fra «de sørlige hav». Det er lett å anta at de første europeerne i Japan ble kjent som *Southern Barbarians* fordi de kom til Japan via sjøveien ved å seile syd i det Indiske hav og nå Japan via sørsiden av Atlanterhavet, men det er ikke nødvendigvis riktig. Faktisk grunnes dette i at begrepet *Southern Barbarian* brukes både i



Figur 12 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Gjenstandsbeskrivelsen til Robert's Firecrackers

Japan og Kina som synonymt for alle som ikke kommer fra landet opprinnelig.<sup>147</sup> Gjenstanden *Robert's firecrackers* beskriver at denne teknologien kom fra de sørlige hav. Begge disse gjenstandsbeskrivelsene forklarer at skytevåpenteknologien vi ser i spillet er importert fra Southern Barbarians, noe som stemmer godt over ens med den historiske utviklingen i Japan i lys av *Nanban-handelen*<sup>148, 149, 150</sup>

Maskinvaren stiller også begrensninger for hva som kan bli representert i spillet. Dette kommer til uttrykk gjennom begrensninger på hva som kan bli fremstilt på skjermen og i spillet. Dette begrenses av den maskinvaren vi har tilgjengelig i dag, hvor den største begrensende faktoren er den gjennomsnittlige maskinvaren til forbrukerbasen. Med dette menes at de fleste spill lages slik at de er mulige å bruke på maskinvaren folk flest har. Dersom en lager et spill som utfordrer selv de mest avanserte maskinene vi kjenner til i dag vil ikke spillet appellere til en vid forbrukerbase. I 1965 fremmet Gordon Moore, grunnleggeren av Intel, læresetningen som i ettertid fikk kallenavnet *Moore's Law*. I korte trekk beskriver denne at kraften i maskinvaren ville fra året 1965 og utover ville øke eksponentielt med en reell fordobling i antall transistorer omtrent hvert andre år<sup>151</sup>. En økning i antall transistorer i maskinvaren vil øke prosessorkraften til den respektive maskinvaren, men en fordobling i antallet transistorer betyr ikke nødvendigvis at prosessorkraften i maskinvaren dobles. Likevel gir læresetningen en håndgripelig forklaring på hvordan maskinvare utvikler seg.

Dette betyr også at hva som er mulig å representere i spill fra år til år stadig vil utvikle seg og legge til rette for mer og mer avanserte representasjoner. Det som tidligere har begrenset representeringsmulighetene til spill vil ikke nødvendigvis begrense representeringen nå til

---

<sup>147</sup> Department of Decorative Arts, Kyoto National Museum. (1993). *"The Story of the Southern-Barbarian Lacquerware"*. Kyohaku.go.jp. Skrevet 9.1.1993, ukjent publiseringsdato. Hentet 28.3.2021. <https://www.kyohaku.go.jp/eng/dictio/shikki/nanban.html>

<sup>148</sup> Nanban-handelen er navnet på perioden mellom det 16. og 17. århundre der europeerne, hovedsakelig portugisere, handlet med japanerne.

<sup>149</sup> Lidin, O.G. (2002). *"Tanegashima: The Arrival of Europe in Japan"*. København: NIAS Press. 3-6

<sup>150</sup> Oka, M. (2018). *"The Nanban and Shuinsen Trade in Sixteenth and Seventeenth-Century Japan"*. Global History and New Polycentric Approaches. Tilgjengelig via [https://doi.org/10.1007/978-981-10-4053-5\\_8](https://doi.org/10.1007/978-981-10-4053-5_8)

<sup>151</sup> Roser, M. & Ritchie, H. (2013). *"Technological Progress"*. OurWorldInData.org. Publisert 2013. Hentet 28.3.2021. <https://ourworldindata.org/technological-progress>

dags. Wolf har tilgang på et bredt utvalg av teknologier som også gir store muligheter for videre utvikling senere i spillet. Vi møter også en rekke forskjellige variasjoner av fiender i spillet. Det er likevel også her vi møter en av de mer åpenbare begrensingene i maskinvaren til spillet. Selv om det er et bredt utvalg av fiendetyper er det dog lite variasjoner for representeringen av individuelle særtrekk i dem. Ved Wolfs første besøk av Ashina Castle møter han en serie av soldater fra Ashina. Alle her har lik uniform og er utseendemessig helt like. Dette er riktignok normalen i den virkelige verden da militære uniformer skal være like. Likevel blir ikke individuelle variasjoner representert i særlig grad i spillet. Å møte to fiender som er helt like, ikke bare i uniform men også høyde, vekt, ansikt, hårfarge med mer er en potensiell realitet i spillet.

I tillegg til visuelle likheter er det også et begrenset antall angrepsanimasjoner for hver fiendemodell. Dette betyr at to fiender av samme type har nøyaktig samme type angrep og likt antall variasjoner. Dette bringer en forutsigbarhet til spillet og legger til rette for at spillerne kan lære seg angrepsrepertoaret til hver fiende for å lettere kunne håndtere dem. Dette kan sies å sammenfalle godt med menneskets adaptasjonsevne hvor en lærer seg å tolke motstandere. Likevel er det sannsynligvis grunnet utfordringer for simulering av den typen dynamisk kampsituasjoner man ville møtt i den virkelige verden. Spillet simulerer ikke individuelle variasjoner i særlig grad og dette kan sies å skyldes utfordringer ved å oversette den virkelige verden til en digital plattform som opererer ut i fra et eget sett med regler og systemer.

Videre rettes fokus på de typiske perspektiver fra spillsjangeren. Det er ikke noen absolutte grenser eller klare definisjoner av spillsjangre, men det er vanlig å organisere dem etter de elementer som er mest fremtredende i spillingen. Sekiro, som tidligere forklart, faller innenfor sjangeren Action-adventure<sup>152</sup>. I Sekiro gjør dette seg tydelig i spillets fokus på et narrativ som henter mot Adventuresjangeren og kampmekanikken i spillet som samsvarer godt med Actionsjangeren. Sjangre defineres på bakgrunn av spillutviklerens målsetning, måtte det være å skremme, engasjere, glede eller annet. Basert på dette inndeles sjangrene

---

<sup>152</sup> Tidligere forklart i delkapittel «4.1 Setting»



inn i en nokså bred definisjon, men typisk for spill i Actionsjangeren er at alle inneholder en relativt høy grad av knappetrykking. Felles for de fleste Adventurespill er at fortellingen er av betydning og tar en sentral plass i spillet. Begge disse beskrivelsene passer Sekiro godt og spillet klassifiseres dermed som en blanding mellom de to sjangrene.<sup>153</sup> Andre nevneverdige spill nylig utgitt i denne sjangeren er *God of War*<sup>154</sup>, *Red Dead Redemption 2*<sup>155</sup> og *Star Wars Jedi: Fallen Order*<sup>156</sup>. En av de mer åpenbare fellestrekkene mellom alle disse spillene, dersom en har kjennskap til dem, er det adapterte synspunktet. Dette står igjen som en konstant, på tross av at verden, spillsystemer, tidsperiode og narrativ er veldig forskjellige fra hverandre i disse spillene. Spilleren knyttes til et tredjepersons nærbilde av en figur som kontinuerlig forholder seg til de rammer sjangeren fremmer. Det er varierende grad av narrativ påvirkning i sjangeren, men sammenlignet med andre spill som tar sikte på å simulere konsekvenser av valg og handling dynamisk er Action-adventuresjangeren langt mer knyttet til det forhåndsbestemte narrativ fra spillutviklerne. Dette ringer sant også i Sekiro hvor man blir gitt generelt få muligheter til å påvirke spillets narrativ, sett bort fra at en kan velge å snike seg rundt Ashina til fordel for å gå til kamp med alle fiender. Dette fordi valg av fremgangsmåte ikke påvirker spillets narrativ, kun ludonarrativ som skapes av spilleren da fokus i større grad blir å forholde seg skjult fremfor å gå til kamp. Hvilken måte spillerne har tatt seg frem til de ulike scenene i spillet er av ingen relevans for spillets videre formidling.

Liten grad av narrativ påvirkning resulterer i at spilleren inntar rollen som observatør til den historiske utfoldelsen i Sekiro, heller enn en påvirker eller deltaker. Dette betyr også at spillets narrativ legger til rette for at en skal forholde seg til krigen så *nøytralt* som mulig. Begrepet *nøytralt* markeres her med kursiv fordi dets betydning er noe komplisert, ytterligere forklaring er nødvendig. Sekiro legger til rette for at spilleren skal kunne trekke egne konklusjoner om krigen og adapterer en fortelling som ikke forklarer hva spilleren skal

---

<sup>153</sup> Rollings, A. & Morris, D. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianapolis, In: New Riders Publishing. 12

<sup>154</sup> *God of War*. (2018) [Videospill]. (PlayStation 4). Santa Monica Studios. Sony Interactive Entertainment

<sup>155</sup> *Red Dead Redemption 2*. (2018) [Videospill]. (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Stadia). Rockstar Studios. Rockstar Games

<sup>156</sup> *Star Wars Jedi: Fallen Order*. (2019) [Videospill]. (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Stadia). Respawn Entertainment. Electronic Arts

mene om den. Wolf omtaler aldri krigen som pågår i løpet av den narrative utfoldelsen og det samme gjelder øvrige personer. Sekiros antagonist, *Genichiro Ashina*, anser det som sin plikt å beskytte Ashina og er dermed villig til å gjøre det som trengs for å nå det målet. Likevel gir han selv uttrykk for at han ikke har noe ønske om å forvolde hverken Wolf eller Kuro, men anser det som en nødvendighet for å nå sitt mål. Parallelt med dette kritiseres Genichiro av sine undersåtter fordi han går for langt. Dette bygger opp under en forståelse og oppfatning av at ingen er investert i å fortsette krigen kun for konflikten skyld, men for å beskytte egne verdier. Spillet utstyres spilleren med de forklaringer som trengs for å forstå det som foregår, men inntar ingen tydelig posisjon i hvilken side av krigen som fortjener, eller burde vinne. Begrepet nøytralt brukes her for å påpeke det faktum at spillet ikke tilgjengeliggjør en åpenbar god og/eller dårlig side, men heller kritiserer begge likt. Likevel resulterer ikke dette i en direkte nøytral innstilling hos spilleren, da dette er en realistisk usannsynlighet. Uavhengig av dette fremstår forferdelighet, død og fordervelse som konstanter i formidlingen i spillet. Uansett hva en måtte mene om det og hvilket valg man tar avslutningsvis i spillet resulterer det i massedød. I Shura-avslutningen til spillet dreper man Genichiro Ashina og dermed den ene fraksjonen i krigen. Likevel ender dette også opp med død og fordervelse over landet, hvor eneste forskjell er at det nå er Wolf som står for drapene.

Generelle tendenser i filmindustrien og litterære verks påvirkning på Sekiros representering av historie forstås som den perspektive oversettelsen. Her vises det at fokuset på tragedier ikke er eksklusivt for Sekiro, men heller et kjennetegn ved japanske medier generelt. Den digitale oversettelsen setter fokus på enkelte ergodiske strukturer som tilbyr tilleggsinformasjon som ellers ikke ville blitt representert i spillet. Blant annet får spillerne forklaringer på at enkelte teknologiske fremskritt skyldes handel med europeere og gjøres ikke tilgjengelige før de sentrale maktene i Japan inntar Ashina i større grad. Maskinvaren setter også begrensinger for mangfoldig representasjon i spillets fiendemodeller. Typisk for fiendene i Sekiro er gjenbruk av samme modeller med generell liten grad av variasjon i individuelle særtrekk som ellers representeres i den virkelige verden. Dette ringer også sant for variasjon i kampmekanikken til spillet som bærer samme preg av repetisjon og gjenbruk. Sjangerens typiske perspektiver, tredjepersons nærbilde fokusert på et enkelt individs

perspektiv, organiseres til den ludiske oversettelsen av representeringen. Spilleren tvinges til å innta en rolle som observatør til den historiske utfoldelsen samtidig som den oppfordres til å gjøre opp egne meninger om konflikten ved at spillet ikke tilbyr lette syndebukker. En konstant i historiefortellingen er død, fordervelse og forferdeligheter.

#### 4.4 Oppsummering

Med utgangspunkt i analysen over kan Sekiros historiske representeringer organiseres i skjemaet som følger:

<i>HGR-Rammeverket</i>	<i>Perspektiv oversettelse</i>	<i>Digital oversettelse</i>	<i>Ludisk oversettelse</i>
<i>Setting</i>	Setting påvirkes av samtidens fremstillinger av tidsperioden. Fokus på krigsbildet og argumenterer for at krigføringen var nødvendig for Japans gjenforening under et styre	Begrensninger med maskinvare hindrer historisk formidling. Spilleren får ikke muligheten til å bevitne krigshandlinger. Man tvinges til å alltid være ett skritt bak krigsprogresjonen	Elementer integreres på bakgrunn av spillets sjanger. Krig, militær og soldater passer godt over ens med Action-adventuresjangeren. Elementene preges også av nåtidens forståelse av perioden
<i>Modellering</i>	Ekstremfokus på krig. Konsekvent, uendret fremstilling av Sengoku-perioden som totalødeleggende og nedbrytende. Samsvarer med annen media	Sjekk-systemer som ferdighetstre-systemet og protetisk arm-systemer kontrollerer progresjon og forhindrer urealistisk store fremskritt både teknisk, teknologisk og ferdighetsmessig	Ferdighetstre kobles opp mot kampsport og teknikker tilgjengelige i historien. Protetisk arm knyttes til teknologiske fremskritt. Råvaretilgjengelighet påvirkes av historiske narrativer og samsvarer med historisk utvikling.

			Systemene er typiske elementer ved spillsjangeren og kobles opp mot historisk utvikling og progresjon
<i>Representering</i>	Synsvinkel rettet mot enkeltindividet, i Sekiro på Wolf. Andre mediers fokus på tragedie gjenspeiles i Sekiro.	Ergodiske strukturer der enkelte gjenstandsbeskrivelser tilbyr historisk kontekst eller ytterligere informasjon om Ashina i spillet. Lite variasjon i fiendemodeller. Mye fellestrekk i fysikk og angrepsanimasjoner.	Tredjepersons perspektiv typisk for spillsjangeren. Nøytral tilnærming til krigen. Begrenset påvirkningskraft på spillets overspennende narrativ; selv Shura-avslutning ender i død og fordervelse

Spillets historiske representering er sterkt knyttet til og begrenset av spillets nøkkeltema. Spillet fremstiller den historiske perioden som utelukkende brutal og særs destruktiv. Politisk ustabilitet, overdreven militarisering av representasjonen og krigssekvenser er alle nøkkeltema for spillet. Sekiro preges av en begrenset simulering av et dynamisk samfunn og følger et relativt lineært narrativ med et tilsiktet, statisk, sluttpunkt. Det er ikke før siste scene i spillet spilleren blir gitt et valg som påvirker historien videre i utstrakt grad, men så snart valget tas snurrer rulleteksten og konsekvenser drøftes ikke videre. Dessuten bærer de ulike avslutningene ingen åpenbare konsekvenser for den videre historiske utviklingen som spillet ellers drøfter. Utvalget av historiske elementer bestemmes av spillsjangeren og presenteres på en måte som samsvarer med spillets overordnede tema. Representeringen av disse elementene fremmer også et synspunkt som er typisk for andre japanske medier gjennom historien. Dette har potensiale til å påvirke utvalget av elementer i spillet, som

igjen muligens påvirker representeringen i spillet. Dette bygges også opp under med det noenlunde begrensede utvalget av historiske elementer som videre understreker det militære fokuset til Sekiro. Spillet bygger systemer for simuleringen som reflekterer dens historiske forbindelse. Ferdighetstre-systemet knyttes opp mot kampsport og teknologier som gjøres tilgjengelig på ulike tidspunkt i spillet og reflekterer teknologier og teknikker som ble anvendt i Sengoku-perioden. Vi møter soldater som bærer visuelle likhetstrekk med tradisjonelle fremstillinger fra tidsperioden. Likevel anerkjenner ikke spillets motor de individuelle særtrekkene som eksisterer i den virkelige verden. Dette kan forklares i begrensninger rundt maskinvare som påvirker representeringen, uten at det nødvendigvis er eneste potensielle forklaring<sup>157</sup>. Vi ser også hvordan spillets sjanger påvirker ikke bare utvalg av elementer, men modellering og representering. Elementer utvalgt til fremvisning i spillet preges av spillsjangerens tendens til å fokusere på, og drives av, konflikt. De systemer som sikrer utvikling i spillet, typiske systemer for sjangeren, knyttes også opp mot en historisk kontekst. Ergodiske strukturer i spillet sikrer også at spilleren har muligheten til å utforske de historiske forbindelsene i spillet, måtte en selv ønske det.

I etterkant av analysen kan vi rette blikket mot forskningsspørsmålene som ble gjennomgått i oppgavens introduksjon.<sup>158</sup> Vi kan nå, delvis, svare på forskningsspørsmål 1 og 3. Ved å se på elementer beskrevet i analysen kan det trekkes konklusjoner ved at Sekiro representerer utvikling i Sengoku-perioden på et vis som preges av overdrevent fokus på krigføring og militarisme. Samfunnsaspekter som sivilbefolkning, industri, utdanning, religion med mer undertrykkes og vies ikke særlig oppmerksomhet. Dette betyr ikke at representasjoner av enkelte samfunnsaspekter ikke drøftes, det peker heller mot en trend der deres relevans reduseres til noe mindre viktig enn krigsbildet og den militære utviklingen i samfunnet på den tiden. Ser vi på forskningsspørsmål 3, som stiller spørsmål til hvordan spilludikken støtter opp under den historiske formidlingen kan vi nå peke mot at spillet gir spilleren liten påvirkningskraft over den samfunnsmessige utviklingen i spillet. Samtidig som en ikke gis agentur over det overspennende narrativ i spillet sikrer likevel spillmotorens håndtering av den tidsmessige progresjonen at en bevitner og opplever konsekvenser av hendelsene i

---

<sup>157</sup> Andre forklaringer vies oppmerksomhet i delkapittel «5.2 Drøfting av funn».

<sup>158</sup> Se delkapittel «1.1 Problemstilling og forskningsspørsmål».

Sekiro. Med dette menes at spilleren tvinges til å bevitne etterspillet av krigen samtidig som den gis begrenset mulighet til å påvirke forløpet av hendelsene. De systemene og modellene spillet bygger, støtter også opp under den historiske formidlingen. Ergodiske strukturer i spillet tilbyr tilleggsinformasjon rundt teknologier som gjøres tilgjengelige for spilleren på ulike tidspunkt. Enkelte av disse ergodiske strukturene tilbyr informasjon om den historiske relevansen til spillet, som også samsvarer med offisielle historiske narrativ.

## 5. Drøfting

Dette kapittelet vies til drøfting av oppgaven. Med dette menes ikke bare oppgavens funn, men også oppgavens valg av metode og konsekvenser for dette valget. Ved ethvert vitenskapelig arbeid finnes styrker og svakheter og oppgavens metode vil granskes i lys av dette. Ved å belyse oppgavens svakheter og peke mot tiltak som sikter på å redusere dets omfang vil en effektivt kunne adressere de mer sentrale svakhetene ved oppgaven. Først og fremst drøftes funn presentert i analyse. Bakgrunnen for at drøfting av funn vies eget kapittel, som forklart innledningsvis i analysekapittel, er for å opprettholde en sammenhengende, uavbrutt analyse. Drøftingskapittel vil så ta for seg de svakheter oppgaven har og forklare hvilke tiltak som implementeres for å redusere disse. Følgende vil oppgaven forklare hvilke styrker valg av metode bringer inn i oppgaven og forklare hvorfor metode er valgt.

### 5.1 Drøfting av funn

Innledningsvis i analysekapittel ble det argumentert for at drøfting av funn i analyse skulle reserveres til eget delkapittel i etterkant av analysen. Dette motiveres av et ønske om å opprettholde strukturen metoden legger grunnlag for. Dette er dog ikke hevet over kritikk, men å vike fra dette oppsettet ville være en fallitterklæring av metoden for oppgaven. En av metodens attraktive aspekter er organiseringsevnen og det faktum at den setter klare retningslinjer som bringer en forutsigbarhet til oppgaven. Dette bistår ikke bare i arbeidet med utforming av analyse, men bringer også en klarhet til leserne av denne oppgaven. Derfor opprettholdes dette aspektet slik at metodens primære trekkplaster bevares.<sup>159</sup> Følgende vil være drøfting av de funn som ble presentert i analyse. Her vil oppgaven distansere seg fra det opprinnelige rammeverket og utforske implikasjoner på tvers av organiseringen av aspekter slik de tidligere fremstilles. Drøftingen inndeles her i underoverskrifter basert på hovedområde for fokus i hver seksjon. Dette betyr likevel ikke at aspekter ikke utforskes på tvers av hverandre. Dette gjøres for å bevare strukturelle aspekter.

---

<sup>159</sup> Dette drøftes og forsvares i delkapittel «5.2 Bruk av Metode».

### 5.1.1 Historisk periode: Fremstilling og valg

Gjennomgående tematikk i analysekapittel var Sekiros tendens til å representere krigsaspektet ved den historiske utviklingen i Sengoku-perioden på en måte som kan sies å ha et unødig overdrevent fokus på krig. Det blir derfor viktig å se på mulige forklaringer for hvorfor spillet setter et slikt fokus på krig og konflikt som tema. Analysen presenterer en rekke potensielle forklaringer på dette uten at de drøftes i en total sammenheng eller opp mot hverandre. Dersom vi følger tabellen presentert avslutningsvis i sammendraget til analysen ser vi at krig og konflikt representeres i alle rutene ved den perspektive oversettelsen. Likt ser vi også at de gjøres gjeldende for den ludiske oversettelsen av setting og representering. Forklaringene her spriker dog litt fra hverandre. Analysen peker mot at valg av setting påvirkes av samtidens trender som har tendens til å legge mye fokus på de mange konfliktene som utspilte seg i tidsperioden. Videre forklares det at dette fokuset i tur har påvirket utvalg av elementer som fremmes, deriblant soldater, våpen og befestede forsvarsverk. Modelleringen av historien preges også av denne innflytelsen som opprettholder en fremstilling av Sengoku-perioden som totalødeleggende og nedbrytende, et narrativ som bærer mange fellestrekk med annen media. I representeringskapittelet pekes det mot japanske mediers typiske fokus på tragedier samtidig som det forklares at selv om spilleren gis noe påvirkningskraft i spillets narrativ er utfallet det samme; død og ødeleggelse av Ashina.

Der den perspektive oversettelsen av settingen til Sekiro forklarer at spillet implementerer representasjoner som samsvarer med samtidens fremstillinger vises det i modelleringen at dette ikke er begrenset til formatet videospill. Representeringskapittelet gir innsikt i at dette heller ikke har vært et utypisk fokus i japanske medier over en lengre tidsperiode. Vi kan derfor peke mot konkrete indikasjoner på at spillets krigsfokus skyldes en langvarig kulturell tradisjon av å avbilde tragedier og konflikter i Japan. Japanske medier har siden utgangen av andre verdenskrig rettet fokuset mot avbildninger av tragedier i ulike varianter.

Filmindustrien har tatt utgangspunkt i enkeltmenneskets historie og fortellinger som omhandler alvorlige tema som gjenspeiler et tragisk fokus. Videre ser vi at også bøker og øvrig litteratur har delt dette fokuset.



Her må det også pekes mot det faktum at spillutvikleren, FromSoftware, har en lang tradisjon med å formidle historier som skildrer tragiske, konfliktstyrte narrativ. Død og håpløshet er typiske temaer i alle spillene utgitt av Hidetaka Miyazaki, og Sekiro er ikke noe unntak. I spillstudioets mest populære spillserie, Dark Souls, plasseres man i en verden som er gjennomsyret av korrupsjon der menneskeheten plasseres nederst på næringskjeden. I et annet spill fra FromSoftware, Bloodborne, møter man en by og en befolkning som er korrumpert av en sykelig trang etter blod. Begge disse er eksempler på spillstudioets overordnede tragiske fremstillinger. Dessuten kan det sies at flertallet av de ikke-spillbare figurene i samtlige spill fra FromSoftware går en tragisk ende i møte.

Når en ser på valg av Sekiros setting kan det også være en verdifull innsikt å rette blikket mot spillutvikleren. I følge spilllets regissør, Hidetaka Miyazaki, ble valg av setting bestemt først og fremst av spilllets visjon<sup>160</sup>. I intervjuet forklarer Miyazaki at utvikleren valgte Sengoku-perioden på bakgrunn av at tidsperioden inneholdt elementer som bedre passet over ens med spilllets påtenkte innhold. Intervjuet peker mot at valg av setting springer ut fra spillutviklerens ønske om å avbilde Japans historie og det å ha med en Shinobi var avgjørende. Miyazaki forklarer at siden dette var den primære motivasjonen måtte de velge mellom Sengoku Jidai og Edo Jidai. Valget tatt begrunnes slik; Sengoku Jidai utspilte seg tidligere enn Edo Jidai, noe som betydde at tidsperioden brakte et mer middelaldersk preg over spillet. Miyazaki forklarer i et annet intervju, med Game Informer, at valg av setting i første omgang springer ut i fra et ønske om å avbilde japansk kultur og Shinobi-kultur. Sengoku Jidai ble i andre rekke valgt fremfor Edo Jidai hovedsakelig fordi tidsperioden var langt mer krigs- og konfliktpreget enn Edo Jidai.<sup>161</sup> Et spørsmål til oppstår i så tilfelle her, hvorfor ønsket FromSoftware å utforske Japan fremfor andre tidsperioder og/eller nasjoner? Dessuten er Sekiro en spirituell etterfølger av *Tenchu*, en annen spillserie fra FromSoftware som også utspiller seg i Japan. Koblingen mellom *Tenchu* og Sekiro bekreftes for øvrig også i Game Informers intervju med Miyazaki.<sup>162</sup> FromSoftware hadde ikke før

---

<sup>160</sup> Massongill, J. (2018). Hentet 30.3.2021.

<sup>161</sup> Milner, D. (2018). "Hidetaka Miyazaki On Sekiro: Shadows Die Twice". Gameinformer.com. Publisert 21.8.2018. Hentet 30.3.2021. <https://www.gameinformer.com/interview/2018/08/21/hidetaka-miyazaki-on-sekiro-shadows-die-twice>

<sup>162</sup> Ibid.

utgivelsen av Sekiro i 2019 gitt ut et spill som utspilte seg i Japan eller lignende setting på over ti år. Dette nevnes for å gi innblikk i mulig motivasjon rundt valg av setting. Kanskje det er nettopp her man finner den primære motivasjonen til valg av setting også. Valg av setting kan på så måte forklares i at spillutvikleren hadde et ønske om å returnere til sine «røtter», et landskap de har kjennskap til.

Videre ser vi at spillets fremstillinger også påvirkes av spillsjanger. Adventurespill bygger på et sterkt narrativ og setter fortellingen i fokus i spillet. Kombineres dette med Actionsjangeren, som stiller forutsetninger for konflikt og hurtige tastetrykk som en viktig del av spillingen, er det typisk at en konflikt gjøres til sjåfør for spillets narrativ. I den forbindelse blir det viktig å belyse en annen mulig forklaring. Kombinasjonen av Action-adventuresjangeren medfører at spillets handling knyttes sterkt opp mot en sammenhengende actionsekvens. Andre samfunnsaspekter belyses gjerne ikke i Sekiro fordi dette nødvendiggjør en pause fra handlingen i spillet for å representeres på en måte som ikke tolkes i samme retning som spillets øvre fokus; krig og konflikt.

Når Sekiro adapterer en tidsperiode hovedsakelig dominert av krig og tragedier, skapes i en kultur som har en generell tendens til å utforske tragiske historiers utfoldelse, utvikles av et spillstudio som har lang tradisjon med å legge til rette for tragiske fortellinger og baseres på en spillsjanger som også ofte drives av konflikt er det ikke spesielt rart at Sekiro har et ekstremt fokus på krig, konflikt og tragedier.

Tross spillets mål om å omtale krigssituasjoner, og at man gjennomgående i spillet plasseres i konflikter som ender med forvoldelse, avbildes aldri krigens slag i spillet, bortsett fra i åpningsscenen som fungerer som spillets framing narrative. Dette faktum står som en kontrast til Sekiros overordnede fokus. I et spill som er ekstremt fokusert på vold, krig og militær; hvorfor avbildes ikke krigsslagene? Det er potensielt flere grunner til dette og trolig skyldes det en sammensetning av en rekke faktorer. Blant annet kan en peke på det faktum at spilleren ikke gis agentur over den narrative utviklingen i spillet. Selv om en kan velge å

ikke fullføre enkelte områder og hoppe over noen sekvenser i spillet gis en ikke mulighet til å påvirke krigen som utspiller seg i bakgrunn i noen grad. Spillet er på så måte ikke en simulering av historie, spilleren påvirker ikke simuleringen og tvinges til å bevitne konsekvenser av krigshandlinger først når de er gjennomført. Dette kan forklares i spillets sjanger som skiller seg fra typiske strategispill som i ulik grad forsøker å skape et spillsystem som tillater spilleren å påvirke en historisk simulering. Siden man som spiller ikke gis mulighet til å påvirke historien kan dette være en måte å begrense ens innflytelse på. Dersom en ikke gis agentur over krigshandlingene vil en heller ikke kunne påvirke krigens resultat. Spillets unnvikelse av krigssimulering kan også være en nødvendig begrensning siden spillet ellers ikke lar spilleren påvirke handlingen og utfallet av konflikten direkte. Ved å frarøve spilleren muligheten til påvirkning av spillets narrativ vil det heller ikke være like nødvendig å legge til rette for å påvirke spillerens syn og oppfatning av konflikten i spillet. Med dette menes at siden spillet ikke lar deg påvirke det som skjer er det også lite poeng i å engasjere deg i konflikten i utstrakt grad. Dersom en ikke gis agentur over hendelsene og utfallet i spillet vil det kunne skape frustrasjon dersom hendelsene fremstilles som sentrale aspekter av spillet. Dette frarøver spilleren kontrollen man er vant til å ha i spill, og kan føre til frustrasjon fremfor engasjerende historiefortelling.

Hverdagens avskjedigelse fra spillet kan peke mot en form for historiebruk presentert i teorikapittel; ikke-bruk. Dette kommer til uttrykk i Sekiro ved at sivilbefolkning generelt sett ikke representeres. Ikke bare møter en aldri et medlem av den sivile befolkningen av Ashina, men det refereres aldri til eller snakkes om noen form for sivil befolkning eller sivilt liv heller. Normalt sett springer denne formen for historiebruk ut av politiske elitegrupper eller intellektuelles behov for å *glemme* en gitt hendelse eller periode, typisk her er for eksempel selvpålagt taushet.<sup>163</sup> Her fremtrer et naturlig spørsmål; Hvorfor finner ikke representeringen av sivilbefolkning sted? Dette trenger ikke å motiveres av et ønske om å ikke representere noe for egen vinning, men kan være en bieffekt av den ønskede formidlingen. Forklaringene kan være mangfoldige, men det er nærliggende å tenke at FromSoftware hadde samme prioriteringer med Sekiro som Ubisoft hadde da de lagde

---

<sup>163</sup> Bøe, J. B. & Knutsen, K. (2012). 18-19.

Assassin's Creed III. I et intervju med Game Informer forklarer hovedforfatteren til spillet, Corey May, at de gangene spillet spriker fra det historiske er det nesten alltid fordi det resulterer i et bedre spill.<sup>164</sup> Dette bygger opp under forklaringene presentert tidligere i drøftingen om at dersom andre aspekter belyses nødvendiggjør dette en pause fra actionscenene i spillet.

Sekiro markerer for øvrig også det første spillet i nyere tid fra FromSoftware hvor de har satt spillet i en historisk kontekst.<sup>165</sup> Det kan argumenteres for at spillutvikleren setter spillet i historisk setting fordi de ønsker å formidle noe om tidsperioden, egen kultur og/eller historie. Det kan også argumenteres for at FromSoftware setter spillet i en historisk kontekst fordi de ønsker å hente erindringer fra erfaringsrommet til spillerne for å lettere kunne engasjere. FromSoftware har et internasjonalt publikum og Sekiro er første spill fra utvikleren som ikke publiseres av selskaper basert i Japan. Dersom en anser det faktum at dette spillet er påtenkt å nå det internasjonale markedet fungerer dette som en indikasjon på at første teori er en mer sannsynlig forklaring. Det er nærliggende å argumentere for at spillet plasseres i den historiske konteksten fordi spillutviklerne ønsker å formidle Japans historie og kultur i større grad enn de har ønsket ved tidligere utgivelser.

En annen forklaring for valg av setting er det faktum at utgivelsesåret til Sekiro sammenfaller med introduksjonen av en ny æra i japansk tidsregning. Japan er det eneste landet i verden som fortsatt bruker *gengō* (æra) systemet for tidsperioder<sup>166</sup>. En ny æra kan kun inngås ved abdiseringen av den nåværende keiseren og det er også derfor navnet på æraene ofte reflekterer navnet til den daværende keiseren. Den sterke forbindelsen mellom hver æra og den enkelte keiser gjør også at det er nokså vanlig å finne en del om Japans historie gjennom biografier. En biografi om den enkelte keiseren vil også omtale en god del av den historiske perioden, og det er også her en del av de historiske narrativ som omtaler Japan skapes. Dette betyr at biografier har blitt og vil fortsette å være et viktig verktøy for å

---

<sup>164</sup> GameInformer. (2012). "The historical accuracy of Assassin's Creed 3". [Videoklipp]. Publisert 9.3.2012. Hentet 29.3.2021. [https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P\\_o&ab\\_channel=GameInformer](https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P_o&ab_channel=GameInformer)

<sup>165</sup> Dette forklart i Metodekapittel under «3.3 Sengoku Jidai».

<sup>166</sup> Chen, L. (2020). 112

utforske og rekonstruere Japans historie.<sup>167</sup> I August 2016 annonserte den daværende keiseren Akihito sin intensjon om å abdisere, noe som skapte store debatter i Japan. Hovedsakelig ble det diskusjoner rundt dette da det ville vært første gang på 202 år at en keiser abdiserte. Den 1. Mai 2019 innledet Japan en ny æra, *Reiwa*.<sup>168</sup> Dette kan også forklare det økte fokuset på japansk kultur og media, men også Japans fokus på egen historie de siste årene. Kanskje spillet Sekiro reflekterer denne trenden i samfunnet? Arbeidet med spillet startet, i følge Miyazaki, kort tid etter siste innhold til Bloodborne ble utgitt. Dette ble sluppet den 24 November i 2015.<sup>169</sup> Dette tyder på at spillets utvikling startet omtrent i dette tidsrommet. Det er derfor ikke usannsynlig at denne endringen utgjør deler av forklaringen bak valg av setting.

### 5.1.2 Tidsaspekt

Tidsaspektet er også en viktig del av Sekiros historiske representering. Spesielt gjeldende for denne oppgaven er de bevegelser mot slutten av Sengoku-perioden, dette fordi det er her Sekiros handling utspiller seg. I

åpningsprologen til spillet blir det presisert at spillets handling foregår «in the closing years of the Sengoku era».<sup>170</sup> Spillet selv beskriver tidsperioden som konsumert av evigvarende konflikt. Dette avspeiler



Figur 13 - Skjermbilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019).  
Åpningsfilm

det Cartwrights artikkel i World History Encyclopedia beskriver. Her omtales Sengoku-perioden som en voldelig og turbulent periode i Japans historie hvor rivaliserende krigsherrer og Daimyo kjempet bittert for kontroll over Japan.<sup>171</sup> Sengoku-perioden bringes mot en slutt når de største Daimyo i Japan tar absolutt kontroll over hele Japan og reintroduserer det føydale systemet. Det som gjenstår på slutten av Sengoku-perioden er et

<sup>167</sup> Ibid. 111

<sup>168</sup> Ibid. 111

<sup>169</sup> Milner, D. (2018). Hentet 30.3.2021 <https://www.gameinformer.com/interview/2018/08/21/hidetaka-miyazaki-on-sekiro-shadows-die-twice>

<sup>170</sup> Se figur 13.

<sup>171</sup> Cartwright, M. (2019). Hentet 4.3.2021 [https://www.ancient.eu/Sengoku\\_Period/](https://www.ancient.eu/Sengoku_Period/)

ødelagt, fortært Japan. Kyoto, Japans hovedstad gjennom Sengoku-perioden, ble i stor grad ødelagt og destruert mot slutten av tidsperioden.<sup>172</sup>

Denne utviklingen kan sies å speiles i spillet hvor det nokså begrensede området, Ashina Castle, kan fungere som symbol for resten av landområdet, men også Japan generelt gjennom en semiotisk prosess hos den enkelte spilleren. Ashina går fra å være et fagert land med vakre scener, til å være nedbrent og preget av død og fordervelse. Wolfs første besøk av Ashina Castle i spillet foregår på dagtid, forsvarsverket står sterkt og er godt beskyttet.

Ved andre besøk går det mot kveld og på dette tidspunktet er slottets forsvarsverk og styrker betraktelig svekket. Blant annet ser vi at Interior Ministrys stryker er langt mer synlige i Ashina Castle og i enkelte tilfeller har drept Ashinas styrker. Mot slutten av spillet besøkes Ashina Castle på nattestid. Denne gang møter man et nedbrutt forsvarsverk med tilnærmet ikke-eksisterende forsvarsstyrker. Utviklingen skildret her bidrar til å understreke Ashinas forverrende posisjon i krigen mot Interior Ministry. Det blir senere på døgnet og mørkere etterhvert som krigen utarter seg og Ashinas



Figur 14 - Skjermbilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Interior Ministry soldat står over liket til Ashina soldat

endelige nederlag blir et faktum. Dette kan sies å være gjort for å understreke en dystre og mørkere utvikling. Dessuten understreker dette også den mørke og dystre fremstillingen til spillet. Ved å sammenligne denne utviklingen av Ashina med den utviklingen av Japan vi kjenner til fra historien ser man at det er tydelige koblinger mellom de to. Som nevnt kan Ashinas utvikling sies å fungere som symbolsk for den øvrige utviklingen til Japan i Sengoku Jidai. Her kan det også påpekes at det gjerne er på bakgrunn av dette den pågående krigen mellom Interior Ministry og Ashinaklanen skildres i spillet. Denne krigen kan springe ut fra et ønske om å representere utviklingen til Japan for øvrig, om det så gjøres gjennom symbolsk

---

<sup>172</sup> Stavros, M. (2016). "Kyoto: An Urban History of Japan's Premodern Capital". The Journal of Asian Studies, 75(2). Honolulu: University of Hawai'i Press. 524. Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1017/S002191181600022X>

formidling. En symbolsk formidlingen fremfor representering av resten av Japans utvikling kan forklares i spillets begrensede fokus på Ashinaområdet. Å vike fra dette for å skildre noe om utvikling av Japan vil medføre en digresjon fra spillets opprinnelige fokus og vil derfor være feilslått. Den fremstilte krigen mellom Interior Ministry og Ashinaklanen kan derfor sies å være et kompromiss mellom et ønske om å fremstille historisk utvikling av Japan i tidsperioden og å bevare spillets opprinnelige fokus.

Vi har sett hvordan spillet avbilder den historiske utviklingen, og fremmer tankegangen om at tidsperioden gjennomgående etterlot seg ødeleggelser og død. Likevel kan dette skape en feilslått oppfatning hos spilleren siden spillets handling utspiller seg over en relativt kort periode. Wolf får eksempelvis aldri en mulighet til hvile i spillet, og siden krigsprogresjonen speiles ved endring av tid er det nærliggende å anta at denne utviklingen kun foregår i løpet av en dag. Det er ikke sjeldent at et spill skaper en splittelse mellom et spills tidsprogresjon, historisk utvikling og realtid. I «*Digital Games as History*» forklarer Chapman at man kan organisere tidsmessig forbruk i tre forskjellige kategorier<sup>173</sup>:

1. Fiktiv tid – Tiden som representeres å ha passert i spillets fiktive verden
2. Spilletid – Tiden spilleren har spilt
3. Fortidstid<sup>174</sup> - Tiden slik den fremstår i historien

Ved å se på disse tre kategoriene kan en skille mellom hvordan videospill håndterer tid. For eksempel der enkelte spill tar utgangspunkt i at et minutts spilletid representerer et minutt fiktiv tid, kan andre spill velge å si at et minutt representerer et år i spillet. Selv om Sekiros spillmotor ikke er dynamisk er det underforstått at et minutt i spilletid er lik et minutt fiktiv tid. Dette er også nokså typiske tidsfremstillinger i Actionsjangeren.<sup>175</sup> Dette tidsforholdet kalles av Chapman *Ekte Tidsstruktur*<sup>176</sup> og symboliseres som følger 1:1. Tidsforholdet fremstår nokså enkelt, men det kompliseres når en tar for seg fortidstiden. Når fortidstiden inngår i kalkulasjonen vanskeliggjøres dette fordi det er en tilnærmet umulig oppgave å søke

---

<sup>173</sup> Chapman, A. (2016). 90

<sup>174</sup> Egen oversettelse av begrepet *Past Time*

<sup>175</sup> Ibid. 91

<sup>176</sup> Egen oversettelse av begrepet *Real Time Structure*

etter en fast, statisk enhet for tid her. Gjerne kan spillene representere historisk progresjon på en ujevn måte, slik at en statisk enhet i realiteten er umulig.

I Sekiro forklares det at Ashina enda ikke har fått tilgang på europeisk våpenteknologi i spillet, men at det blir medbrakt av Interior Ministry som har hatt tilgang på teknologien fra før. De første europeerne kom til Japan i 1543<sup>177</sup> og brakte med seg første eksempel på europeisk teknologi til Japan. Japanerne begynte straks å dekonstruere og etterligne denne teknologien og en japansk variant av teknologien ble brukt, trolig for første gang, i 1544.<sup>178</sup> Teknologien spredte seg deretter raskt i Japan og ble brukt mye i perioden fremover. Tokugawa Ieyasu tok ikke endelig kontroll over alle landområder i Japan før i år 1600.<sup>179</sup> Settes denne beretningen opp mot Sekiro og dets framing narrative ser vi at spillet forklarer at Ashina var en av de siste selvstendige landområdene i Japan. Dette vitner mot at spillets handling ikke utspiller seg før en gang mot slutten av 1500-tallet. Likevel har ikke Ashina fått tilgang på den nye europeiske teknologien som ble gjort tilgjengelig for landet ellers i løpet av midten av 1500-tallet. Disse to forskjellige tidsperiodene står i kontrast til hverandre. Kanskje dette vitner mot at spillets handling egentlig utspiller seg i en tidsperiode på nesten 50 år? Da er det ganske rart at figurene i spillet ikke reflekterer denne utviklingen. Samtidig kan man fremme argumenter om at fordi Ashina har vært såpass bortgjemt i fjellområdene i Japan at teknologiske fremskritt ikke har nådd frem innen rimelig tid ikke er så usannsynlig. Interior Ministry representerer Japan mens Ashina representerer et bortgjemt, selvforsynt samfunn i fjellområdene i Japan. Teknologien som kom til Japan via vannveien ville ikke nødvendigvis blitt tilgjengeliggjort for de mer bortgjemte delene av landet før de var godt etablerte i de sentrale delene. Spekulering i dette bringer dog lite innsikt, spillet tilbyr ingen tydelig indikasjon på hvor lenge teknologien har vært tilgjengelig for Interior Ministry og resten av Japan. Dette eksempelet brukes som forklaring på hvordan forholdet mellom fiktiv tid og spilletid kan fremstå relativt klart, samtidig som fortidstidens forhold til disse blir komplisert. Igjen blir det viktig å peke mot at tidsperioder og utvikling i spillet fungerer som

---

<sup>177</sup> Lidin, O. G. (2002). 1

<sup>178</sup> Ibid. 5

<sup>179</sup> History. (2009). "Tokugawa Ieyasu". History.com. Publisert 29.10.2009. Hentet 30.3.2021.  
<https://www.history.com/topics/japan/tokugawa-leyasu>



symbolske verdier på historisk utvikling, ikke en indikasjon på utviklingen direkte. Dette nødvendiggjør at spilleren tolker det i riktig retning.

### 5.1.3 Systemer for, og simulering av, utvikling

Som andre Action-adventurespill implementerer Sekiro en type level-basert system for å simulere utvikling i spillet. I analysekapittelet ble det pekt mot hvordan dette systemet kobles opp mot historisk relevante teknologier og teknikker. Eksemplifiseringen her baserte seg også i stor grad på den nye våpenteknologien som introduseres sent i spillet og hvordan dette forsvares i spillet. Senere i spillet møter man sterkere fiender som er utrustet med kraftigere våpen enn tidligere. Dette er en naturlig progresjon for videospill, spesielt i Action-adventurespill. Spillet utvikler seg i takt med at spilleren blir kraftigere og mer kapabel, en utvikling som forklares i spillet. Spillet forklarer at det er Interior Ministry som bringer med mer avanserte råvarer og våpenteknologi til Ashina, noe som forklarer tilgjengeligheten av mer avansert teknologi senere i spillet. Dette fordi Interior Ministry ikke inntar Ashina før spillets siste akt. Hva gjør så disse systemene med den historiske formidlingen til spillet? Hvordan spiller utviklingssystemene i spillet videre på det historiske aspektet og hvordan bistår det i formidlingen av det historiske? Disse spørsmålene kjenner vi igjen fra forskningsspørsmål 3 og de vil drøftes videre.

Drøftingen tar utgangspunkt i de to systemene som ble presentert tidligere i oppgaven.<sup>180</sup> Som Sjekk-systemene i Sekiro pekes det mot ferdighetstre-systemet og protetisk arm-systemet. Ferdighetstreet knyttes opp mot kampsport og ulike teknikker man kan åpne ved å bruke poeng en samler ved å drepe fiender i spillet. Disse teknikkene kalles *Ninjutsuteknikker* i spillet, noe som samsvarer med kampsporten de fleste Shinobi forbindes med.<sup>181</sup> Løst oversatt betegner begrepet en Shinobis ferdigheter og er ikke nødvendigvis begrenset til kampsport. Ninjutsuteknikker beskriver også trening i forkledning, flukt, geografi, medisin, eksplosiver og mye mer.<sup>182</sup> De delene av Ninjutsulæren som ikke betegner

---

<sup>180</sup> Tidligere presentert i delkapittel «4.2 Modellering»

<sup>181</sup> Cartwright, M. (2019). Hentet 30.3.2021 <https://www.ancient.eu/Ninja/>

<sup>182</sup> Britannica Academic. (1998). "Martial Arts". Academic.eb.com. Publisert 20.7.1998. Hentet 30.3.2021. <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/martial-art/51143>

kampsportsteknikker belyses ikke i spillet. Systemet for oppgradering av den protetiske armen bygges hovedsakelig på elementer av fiksjon, hovedsakelig for å tillate spilleren å bekjempe de overnaturlige monstrene i spillet. Likevel ser vi også her at den teknologiske utviklingen i spillet speiler utviklingen av historien. Her kan det igjen pekes mot utviklingen av våpenteknologi som akselererte i siste halvdel av 1500-tallet i Japan. Begge disse systemene eksemplifiserer implementeringen av sannsynlige forklaringer i spillet som kobles mot det historiske der det gir mening. Likevel ser vi at systemene distanserer seg fra realiteten når det trengs. Implementeringen av systemene i spillet skyldes trolig derfor ikke av et ønske om å fremme en sannsynlig historisk progresjon siden den historiske progresjonen kun forsvares i systemene til spillet der den gir mening for systemet. Det er altså systemene som regjerer, historien tilpasses systemene, ikke motsatt.

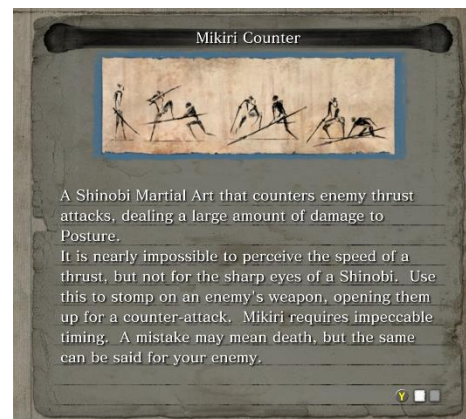
Det blir derfor naturlig å rette blikket mot spillets sjanger som den mest sannsynlige forklaringen på hvorfor disse systemene utgjør en så sentral rolle for utviklingen i spillet. Aversa presenterte det level-baserte systemet som et utsprang fra RPG-sjangeren og argumenterer for at dette systemet nå implementeres i en rekke andre spillsjangre. Systemet er ikke eneste mulige måte å implementere utvikling og progresjon i spill på, men benyttes likevel i stor grad. Aversa argumenterer for at dette skyldes at det er naturlig, direkte og legger til rette for en lineær progresjon.<sup>183</sup> Hovedsakelig benyttes det fordi det gir spilleren en direkte og håndfast persepsjon av utvikling. Samtidig kan det argumenteres for at utviklingen spilleren oppnår kun er symbolsk og teoretisk siden fiendene ofte utvikler seg i samme tempo. Det er ikke før en besøker tidligere gjennomførte områder man ser den faktiske utviklingen i form av hvor mange slag som trengs for å beseire fiender.

Systemene er ikke nødvendigvis kun implementert for å gi spilleren en oppfatning av utvikling, men kan også benyttes for å begrense hastigheten til spilleren. Dette er også grunnen til at systemene har blitt kalt sjekk-systemer i denne oppgaven. De fungerer som et visum, en sjekk, for å tillate videre traversering. Dette betyr ikke nødvendigvis at spillet som

---

<sup>183</sup> Aversa, D. (2018). Hentet 30.3.2021. <https://www.davideaversa.it/blog/gamedesign-math-rpg-level-based-progression/>

implementerer systemet gjør det rent umulig å fortsette før enkelte ferdigheter eller teknologier låses opp. Likevel vil systemene legge til rette for at det er lettere for spillere som legger inn mer tid i utviklingen å fortsette videre i spillet. I Sekiro gir ferdighetstre-systemet og det protetiske arm-systemet spilleren et bredere repertoar av verktøy og ferdigheter slik at en kan møte gamle og nye fiender på måter som tidligere ikke har vært mulig. Et eksempel på dette er ferdigheten som heter *Mikiri Counter*. Denne ferdigheten må spilleren selv velge å låse opp ved å bruke to av sine opptjente ferdighetspoeng. Ferdigheten gir spilleren en måte å kontre et typisk angrep der det tidligere ikke har vært en kontringsmulighet.



Figur 15 - Skjerm bilde fra Sekiro: Shadows Die Twice (2019). Mikiri Counter ferdigheten

Et annet aspekt av simuleringen til spillet er det relativt begrensede utvalget av fiendemodeller. Sekiro avbilder ikke et mangfold av fiender, men fremstiller heller et utvalg som er relativt likt utseendemessig. Dette vil negativt påvirke oppfatningen av historisk realisme i spillet. Sekiro stiller dermed forutsetninger om at spilleren, gjennom en semiotisk prosess, tolker fiendemodellene som symbolske fremstillinger av individer i en hær. Tas dette i betraktning vil en kunne bidra til å avlaste noe av de konsekvensene en begrenset variasjon i fiendemodeller har for realiseringen av historisk sannsynlighet hos spilleren. Likevel fungerer dette som en begrensende faktor for realiseringen av en sannsynlig representering av det historiske. Denne representasjonen kan grunnes i ulike begrensninger spillutvikleren må forholde seg til. Ikke bare gjelder dette begrensninger i maskinvare, som potensielt ikke muliggjør representering av et bredt utvalg av figurmodeller, men også spillutviklerens begrensede utvalg av tid og ressurser. Det å skape et bredere utvalg av fiender vil medføre en økonomisk merkostnad hos utvikleren fordi de blir nødt til å avse arbeidskraft for utforming av flere fiendemodeller. En annen mulig forklaring på dette er begrensninger i maskinvaren som potensielt usannsynliggjør en slik form for simulering. Simulering av krig og slag enkeltvis krever et simuleringssystem kapabelt til å medregne de mange faktorer som påvirker et slags utvikling og utfall. Denne typen simulering er blitt forsøkt gjennom en rekke simuleringsspill tidligere, med varierende grad av suksess. Dette

er et testament til moderne maskinwares evne til slike simuleringer, noe som motsier en slik forklaring. Likevel er det viktig å huske at den type spill skapes i en sjanger som designer en spillmotor der hovedfokus legges i simulering av krig og konflikt. Selv om Sekiro har et fokus på krig og konflikt springer ikke dette ut i et forsøk på simulering, men heller en fortelling skapt av spillutvikleren. Derfor er spilleren til enhver tid prisgitt spillutviklerne og begrenses av deres påtenkte fortelling. Dette peker mot at maskinvare og programvare fungerer som en betydelig begrensning på hva som kan representeres i videospill. Samfunnsaspekter som ikke knyttes direkte opp mot krig og konflikt har en tendens til å utebli fra representasjonen i Sekiro. I Sekiro tvinges en på så måte til å alltid forholde seg et skritt bak krigsprogresjonen som ellers preger verden rundt Wolf. Om ikke annet forsterker dette Wolfs nøytrale innstilling til krigen da hans primære oppdrag gjennomføres uavhengig av krigens utfall.

Likevel kan det her også være et poeng å ikke nødvendigvis bare avskrive dette som begrensninger ved den digitale oversettelsen av historiske elementer. Forsøker man å forsvare dette på bakgrunn av en perspektiv oversettelse kan en peke mot det faktum at individer og individualisering ikke er fokusområde for historisk representering. Dette argumentet forsterkes ytterligere dersom en ikke ser på enkeltindivider som direkte påvirkning på den øvre historiske utviklingen. Selv om soldater er av historisk relevans siden de utkjemper slagene spiller det relativt liten rolle om det er den ene eller andre «bonden» som utkjemper kampene på vegne av sin kommandør. Dette kan kobles opp mot en av de mer sentrale kritikkpunktene mot historiefaget som sies å tradisjonelt sett være opptatt av kollektive fortellinger og identiteter, ikke individuelle. Dette står som kontrast mot individets betydning. Klart har enkeltindivider mye å si for utviklingen av historien, spesielt når en tar for seg uforutsette konsekvenser som eksempelvis *Ripple Effect*<sup>184</sup>. Likevel har vi i nåtid liten grad av kjennskap til hvilke individer som kjempet de ulike slagene i Sengoku-perioden og hvordan dette førte utviklingen til der vi er i dag. Dette betyr at for ettertidsmennesket bærer det få observerbare konsekvenser om den ene eller andre deltar i krigshandlingen. Det å ikke ilette tid og ressurser i å skape troverdige representasjoner av individer blir på så måte et enkelt valg å ta siden individets identitet ikke er relevant for den

---

<sup>184</sup> Merriam-Webster Dictionary. (2021). "*Ripple Effect*". Merriam-Webster.com. Sist oppdatert 24.3.2021. Hentet 30.3.2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ripple%20effect>

overordnede historiske progresjonen i spillet. Spenningen mellom individualitet og kollektivitet i videospill er blitt diskutert tidligere. Blant annet ser vi dette i Emily Joy Bembenecks beskriver i kapittelet utgitt i boken «*Playing with the Past*».<sup>185</sup> Bembeneck forklarer at mangelen på individualitet i spillet *Civilization V* kan sies å skyldes ikke begrensinger rundt design, men heller utfordringer ved kulturelt mangfold og integrering i den virkelige verden. Hun forklarer at dette like godt kan springe ut fra vanskeligheter med representeringen av multikulturalisme. Disse problemstillingene elimineres når individualitet fjernes som visuell faktor til fordel for mer generiske fremstillinger. Dette kan bidra i forklaringen for hvorfor dette tilsynelatende er normalen i videospill, noe som også gjelder for Sekiro.

#### 5.1.4 Forskningsspørsmål

En av de mer interessante spenningspunktene ved analysering av videospill er at en foretar seg en analyse av et statisk produkt. Betydningen av dette tilsier at det blir vesentlig vanskeligere å svare på forskningsspørsmål 2 i oppgaven. Med dette menes at utviklingen av spillet er en dynamisk prosess hvor alle faktorer påvirker hverandre fortløpende gjennom utviklingen av spillet. Det man sitter igjen med etter spillets utgivelse er et ferdig produkt som realiserer spillutviklerens visjon. Det å analysere et sluttprodukt vil derfor ikke nødvendigvis gi den innsikten man ønsker i spørsmål som hvorfor enkelte fremstillinger oppstår. Det å se på selve utviklingen av spillet vil kunne tilby interessant innsikt i hvilke valg som er blitt foretatt underveis i arbeidet med utformingen av spillet. Likevel setter dette forutsetninger om at en har fulgt spillets utvikling fra start da denne utviklingen er utilgjengelig for nåtidsmennesket så snart den er fullført. Dette bærer interessant nok likhetstrekk med hvordan historikeren forholder seg til historien. Det vi ser er derfor en prosess som foregår i flere lag. En handling utspiller seg og blir beskrevet av samtidsmennesket basert på deres oppfatning av hendelsen. Samtidsmenneskets erfaringsrom og forventningshorisont påvirker fremstillingen om hendelsen. I andre runde har man en historiker som behandler, tolker og videreformidler det samtidsmennesket

---

<sup>185</sup> Bembeneck, E.J. (2013). "Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity" i Kapell, M.W. & Elliott, A. (2013). "Playing with the past: Digital games and the simulation of history". New York: Bloomsbury academic. 77-87

skrev. Også denne prosessen påvirkes av historikerens erfaringsrom og forventningshorisont. Denne prosessen fortsettes så med hvordan spillutviklerne forholder seg til dette materialet og de valg de foretar seg. Denne prosessen påvirkes ikke bare av de individene som behandler denne informasjonen, men også av videospillet begrensninger og muligheter for representeringen og maskinvarens begrensninger. Denne prosessen resulterer i et produkt som så oppfattes av en bruker. I sin ferd fra handling til nedskrivning, tolkning, forming og oppfatning kan mye av det opprinnelige budskapet gå tapt.

Likevel kan man i arbeidet med å forklare hvorfor Sekiro fremstiller Sengoku-perioden på det viset det gjør peke mot en rekke faktorer som potensielle påvirkninger. Spillet sjanger har stor innflytelse på den verden spilleren må forholde seg til. I Sekiro ser vi at spillsjangeren har påvirket spillets narrativ i stor grad ved å stille forutsetninger om å ha et konflikt-drevet narrativ. Videre har spillsjangeren også påvirket de systemer som sikrer og begrenser progresjon i spillet. Dette påvirker også hvordan spilludikken støtter opp under den historiske formidlingen til Sekiro. Sekiro designer et utvalg systemer som bidrar til utvikling hos spilleren og disse kobles opp mot historien der det passer. Men, vi ser også at andre mediers fremstilling har påvirket FromSoftwares fremstilling av Sengoku-perioden i Sekiro. Japanske medier har lang tradisjon i å skildre fortellinger der tragedie står i sentrum av mediets narrativ. Dette gjelder i litteratur så sant som i film, også over en lengre tidsperiode. Litterære verk som «*Tale of Genji*» står som testament til at dette er en tradisjon i den japanske kulturen, ikke en bieffekt av moderne tanker. Tidsaspektet i Sekiro er også nokså komplisert, noe som påvirker den historiske utviklingen som fremmes i spillet. Igjen ser vi at fortellingen knyttes sterkt opp mot spillsjangeren siden Sekiro adapterer typiske narrative modeller fra spill i samme sjanger.

Forskningsspørsmål 3 retter blikket mot det ludiske aspektet i fremstillingen av historie. Når en forsøker å se på hvordan spilludikken støtter opp under den historiske formidlingen i spillet blir det derfor aktuelt å rette blikket mot de systemer spillet skaper. Sjekk-systemet implementeres sannsynligvis med formål å gi spilleren et inntrykk av utvikling og å kontrollere spillets progresjon, ikke for å simulere historisk utvikling. Likevel kobles

systemene opp mot det historiske og forsvares her i de tilfellene dette lar seg gjøre. Denne historifiseringen bærer likevel preg av at de elementer fra historien som fremmes er begrenset til de som direkte samsvarer med systemet de er tiltenkt til. Dette vitner til en prioritering som tilsier at historien kobles opp mot systemene kun der det passer og at det gjøres få forsøk å tilpasse systemene til historien. For eksempel det faktum at kun kampsport aspektet av Ninjutsu implementeres i spillet vitner for denne prioriteringen. Dette vitner mot at spilludikk støtter opp under den historiske fremstillingen i oppgaven i de tilfeller historiske aspekter passer for de systemene som er tenkt implementert i spillet. Dette oppsummeres med at spilludikk støtter opp under den historiske formidlingen ved å illustrere historisk progresjon, men viker fra formidling av historie dersom det blir nødvendig.

## 5.2 Bruk av Metode

Nevnt innledningsvis er en viktig del av enhver oppgave å undersøke styrker og svakheter rundt arbeidet som er utført. I forhold til dette studiet gjøres det ved å se på metoden som ble adaptert for å bistå analysen av Sekiro. Det knyttes sterke bånd til den valgte metoden og den følges i analysekapittel, noe som medfører at metode er et viktig aspekt av denne oppgaven. Derfor blir det også viktig å ta for seg metode med et kritisk blikk for å identifisere potensielle svakheter, for så å forklare hvilke tiltak som settes for å minimere dets omfang. Dette fokuset vil ikke ene og alene kunne adressere oppgavens valg av metode. Metode velges på bakgrunn av et sett med prioriteringer og valg og bakgrunn for valg av metode og vil også fremkomme i dette kapitlet. Dette vil kunne forklare hvorfor HGR-Rammeverket velges og hvordan den bidrar til styrking av oppgaven. Dette delkapitlet tar for seg de to ovennevnte faktorene og forsvare valg av metode for denne oppgaven.

### 5.2.1 Organisering og kompartmentalisering<sup>186</sup>

Først og fremst bør metodens restriktive oppsett belyses, da den stiller strenge krav for systematisering av videospill og analyse. Samtidig som kompartmentalisering er et ypperlig

---

<sup>186</sup> Egen oversettelse av det engelske *Compartmentalizing*. Ingen norske begreper uttrykker dette presist.

redskap for organisering og systematisering av analyse bringer det noen svakheter. Mest nevneverdig her er at det begrenser ens evne til å se på en helhetlig sammenheng mellom de ulike aspektene av analysen. Kompartmentaliserings av et videospill, en dynamisk simulering, kan resultere i vanskeligheter med å anerkjenne det faktum at alle prosessene i rammeverket er både parallelle og overlappende med hverandre. Metoden legger ikke skikkelig til rette for drøfting og analysing på tvers av momentene i analysen. Dette nødvendiggjør at en i arbeidet med metoden selv velger å gjøre dette aktivt. Å ikke bryte med metode i enkelte tilfeller kan potensielt resultere i oppstyking av narrativ, misrepresentasjon og i enkelte tilfeller selvmotsettelser i analysen. Det er ikke en usannsynlighet at to aspekter i analysen kan stå i opposisjon mot hverandre. Det motsatte kan også forekomme, at to momenter sies å resultere i samme konsekvens. Begge eventualiteter er potensielle bieffekter av metodens restriktive inndeling. Dette ser vi spor av i analysen i denne oppgaven. For eksempel pekes det mot at den historiske representeringen påvirkes av fremstilling fra andre medier. Samtidig påpekes det senere at representeringen blir sterkt påvirket av spillets sjanger. Hvis en fremstiller disse punktene som absolutter vil det resultere i en feilaktig fremstilling som motsier seg selv. Hvordan kan spillets sjanger ene og alene påvirke representasjonen dersom andre medier også har påvirket spillet? Sluttproduktet av representeringen er trolig påvirket av en kombinasjon av disse aspektene, med mer til. Dersom en ikke løfter blikket underveis i analysen og belyser dette kan man fremme feilaktige forklaringer og selvmotsettelser. For å motvirke dette er det viktig at en løfter blikket underveis i analysen og ser på videospillet i en helhet. Dette for ikke å miste synet på det endelige målet; En forklaring på historisk representasjon i videospill.

Forsøk på å minimere konsekvensene av kompartmentaliserings av analysen har i denne oppgaven resultert i en rekke tiltak. Deloppsummeringer i etterkant av hver prosess for historisk diskurs i kombinasjon med avsluttende oppsummering av analyse er begge tiltak implementert for å motvirke metodens kompartmentaliserende oppsett. Oppgavens ser på metoden i vannrett orientering, dette resulterer i at prosessene for historisk diskurs presenteres hver for seg, men de ulike oversettelsene analyseres i klartekst. At prosesser for historisk diskurs holdes separat kan allikevel ansees som en svakhet. Mulig tiltak for å



motvirke dette er å også her oppløse organiseringen og analysere prosessene for historisk diskurs uavhengig av metodes oppdeling. Likevel, i forhold til dette arbeidet vurderes et slikt tiltak som forvoldende mot oppgaven heller enn styrkende. Dette fordi å oppløse analysen i så forstand signaliserer en bortgang fra metode. Oppgavens metode velges og implementeres nettopp på bakgrunn av dens klare og tydelige organisering og å ta sterk avstand fra metode vil dermed være en avskjed av metodens styrke. Her tas heller avstand fra metode i drøfting som oppløser organiseringen fra metode og tar for seg faktorene på tvers av aspekter. Analyse og drøfting blir på så måte fortsettelse av hverandre og begge blir viktige inn mot undersøkelsene i oppgaven. Analyse og drøfting fungerer som to halve av en hel og det er viktig å anerkjenne dette i arbeidet med oppgaven. De utfyller og adresserer hverandres styrker og svakheter; Der analyse følger en klar, tydelig struktur bryter drøfting med dette og adresserer faktorer som gjerne ikke passer inn i analysens struktur.

Metodens, og i forlengelsen av dette oppgavens, svakhet er også dens styrke og det er her bakgrunn for valg av metode ligger. HGR-Rammeverket tilbyr en klar og tydelig organisering av analyse. Videospill er komplekse medier med overlappende narrativ og aspekter som alle har potensialet til å bistå den historiske formidlingen til spillet. I den forbindelse kan det være vanskelig å definere en fremgangsmåte for arbeidet med å analysere den historiske formidlingen i formatet. HGR-Rammeverket gir en deskriptiv oppskrift på fremgangsmåte for analyse og tilbyr en håndgripelig fremstilling av historieformidlingen til spillet. Bieffekten av dette er riktignok at elementer organiseres i egne aspekter noe som vanskeliggjør en helhetlig analyse. Likevel kan dette bekjempes med å tilby en utfyllende drøfting av øvrige aspekter. Det er også viktig med dette formål å anerkjenne at prosessene belyst i HGR-Rammeverket er dynamiske og påvirker hverandre. Tabellen fungerer som et visuelt hjelpemiddel, ikke som symbol for adskillelse og avgrensning av aspektene.<sup>187</sup>

I de tilfellene et moment i spillet kan sies å tilhøre to eller flere aspekter i metode er det ingen hindring for en slik organisering. Selvmotsigelser kan også oppstå i analysen, men

---

<sup>187</sup> Her menes tabellen presentert i delkapittel «4.4 Oppsummering».

dette er ikke nødvendigvis bieffekter som eksklusivt oppstår i arbeidet med den valgte metoden. Videospill adapterer komplekse modeller og simuleringer av historie samtidig som de påvirkes av en rekke andre faktorer. Det er derfor ingen garanti for at andre metoder for analyse av videospill ikke resulterer i selvmotsigelser. Dessuten er det også nokså usannsynlig at videospill ikke motsier seg selv i løpet av spillets gang, også på grunn av deres kompleksitet. For å redusere aspekter som står i sterke kontraster med hverandre vil det være behjelpelig å ikke foreta analysen i absolutter. Med formål å bevare en sammenhengende argumentasjon pekes det igjen mot samme eksempel som tidligere. Det er fullt mulig at spillets fremstillinger har latt seg påvirke ikke bare av spillets sjanger men også andre mediers fremstillinger. Det å presentere det ene eller andre som absolutte forklaringer blir derfor feilaktig. Dette forstås på så måte ikke som direkte kritikk mot HGR-Rammeverket, men heller kritikk mot den forskeren som eventuelt foretar seg arbeidet da det er her ansvaret legges. HGR-Rammeverket tilbyr organisering av faktorer og anerkjenner også at faktorene og prosessene er paralleller og påvirkende på hverandre.

### 5.2.2 Semiotikk og kompetanse

Her finner vi et annet aspekt ved metode og analyse. Semiotikk inntreer i metode og påvirker fremstillingene i analysen i stor grad. Semiotikk er et eget fagfelt med egne fagtradisjoner som står og har utviklet seg separert fra historiefeltet. Det å implementere et annet fagfelt for å bistå fremstillinger i eget fagfelt medbringer utfordringer. Fagfelter har utviklet seg over lengre tid og kunnskapen de formidler har blitt så spesialisert og sammensatt at det kan være en utfordring å peke mot sammenhenger. I den forbindelse forklares begrepene *flerfaglighet* og *tverrfaglighet*. I et flerfaglig samarbeid jobber de ulike faggruppene parallelt med hverandre, men med sterkt adskilte fagområder. Hvert fag bidrar til å belyse og håndtere problemstillingen, men det etableres aldri noen direkte kontakt mellom kunnskapsbasen til fagfeltene. I et tverrfaglig arbeid danner de ulike fagfeltene en syntese av kunnskapen de besitter, med mål å gjøre den felles. Dette medfører en faglig interaksjon med innhenting av tilgjengelig, relevant litteratur, ressurser og kunnskaper fra de respektive fagfeltene.<sup>188</sup> I forbindelse med HGR-Rammeverket representerer enkeltpersonen begge

---

<sup>188</sup> Helsedirektoratet. (2017). "Tverrfaglig samarbeid som grunnleggende metodikk i oppfølging av personer med behov for omfattende tjenester". Helsedirektoratet.no. Sist faglig oppdatert 17.1.2018. Hentet 29.3.2021.

fagtradisjoner og står ene og alene for utvekslingen av kunnskap. Ansvar for å opprettholde en sann tverrfaglighet, i motsetning til flerfaglighet, legges derfor på den enkelte forskeren. Hovedsakelig forutsettes det et visst kompetansenivå innen begge fagfelt for å korrekt og effektivt implementere begge fagtradisjoner i et forskningsarbeid. Trivialisering og bagatellisering av andre fagfelts tradisjoner er et potensielt utfall dersom forsiktighet ikke utøves i dette arbeidet. Tiltak for å sikre at denne fallgruven unngås er å bruke tid på å sette seg inn i det andre fagfeltet for å sikre at en forstår fagfeltet nok til å benytte kunnskapen inn mot egen fagtradisjon. Her gjelder det å utforske sentrale tekster og teorier i fagfeltet for å danne den kunnskapsbasen man bygger videre på i arbeidet.

På tross av dette ser vi at HGR-Rammeverket gjør relativt mye av arbeidet for forskeren. Med dette menes at semiotikkens innslag i oppgaven er ferdig fordøyd i oversettelsesprosessene for historie. Det stilles likevel forutsetninger rundt forståelse om dette i anvendelsen av metoden. I den forbindelse blir det viktig å påpeke at semiotikk og dens kunnskap anvendes slik at den best bistår historiefeltet og dets tradisjoner. Dette medvirker en potensiell forvrengning av fagfeltets tradisjoner, men metoden bør ikke ansees som argument i semiotikkfeltet. Metoden er skapt for anvendelse i historiefeltet og består av en symbiose mellom historiefeltets og semiotikkens kunnskaper og tradisjoner med formål å best bistå en historisk analyse i videospill. Det at semiotikkens kunnskaper formes slik at det best bistår historisk analyse medfører implikasjoner om at metoden ikke utformes som argument i semiotikkens fagfelt, men i det historiske fagfeltet. Eventuell problematikk rundt relevans mot semiotikk er ikke nødvendigvis problematisk i en historiefaglig sammenheng.

### 5.2.3 Rekapitulering

Totalt sett peker dette mot noen av kritikkpostene inn mot oppgaven og hvordan dette er blitt, og kan bekjempes. Vi ser blant annet utfordringer i kompartmentaliseringen og organiseringen av de ulike aspektene for historifiseringsprosessen til videospill i anvendelse

---

<https://www.helsedirektoratet.no/veiledere/oppfolging-av-personer-med-store-og-sammensatte-behov/strukturert-oppfolging-gjennom-tverrfaglige-team/tverrfaglig-samarbeid-som-grunnleggende-metodikk-i-oppfolging-av-personer-med-behov-for-omfattende-tjenester>

av metode. Dette minkes ved å oppløse den strikte organiseringen til metoden ved å foreta seg oversettelsesprosessene i klartekst og å tilby delkonklusjoner fortløpende som løfter blikket til oppgaven. Drøftende gjennomgang av funn i analyse kan også forstås som tiltak mot dette. Potensialet for selvmotsigelser og misrepresentasjon oppstår når en forsøker å organisere en dynamisk simulering inn mot et restriktivt, statisk, rammeverk. For å motvirke disse fallgruvene stilles det forutsetninger for drøfting. Det er i drøftingen at skillet mellom de ulike elementene presentert i analyse vil obskures. En analyse som forholder seg til metode som en absolutt fasit på fremstilling vil kunne resultere i selvmotsigelser og misrepresentasjon av videospillet som drøftes. Dette er likevel ikke en svakhet for metode, som ytrer et behov for forsiktighet i fremstillinger, men heller et testament til den eventuelle forskerens svakheter. Vi ser også utfordringer ved implementering av kunnskap fra andre fagfelt for å støtte opp under eget forskningsarbeid. På bakgrunn av metoden til oppgaven er dette en nødvendig fordypning for å motvirke trivialisering av, og å yte rettferdighet mot, andre fagfelts tradisjoner og kunnskaper.

HGR-Rammeverket organiserer tanker og konseptualiserer representeringen på en lettfattelig og organisert måte og gir et godt, oversiktlig grunnlag for ytterligere drøfting. Rammeverket er lettere å fordøye og gir en mer komplett oversikt enn en mer uorganisert analyse. Tabellen fremmet i metode tilbyr en kort oppsummering av videospillet som bidrar til at det blir lettere å anerkjenne alle aspekter likt, fremfor i klartekst hvor enkelte deler gjerne vies mer oppmerksomhet. Med dette menes at visuelt fremstår alle aspekter som likeverdige i tabellen, dette i kontrast til klartekstforklaringer som ofte drøfter enkelte forklaringer i større grad enn andre. Styrker som klar organisering, lett tilgjengelig oppsummering av analysen og strukturelle fordeler veier opp for problematikken ved kompartmentalisering. De største kritikkpostene kan i stor grad minkes ved oppklarende drøfting og utfordringer ved implementering av andre fagfelt minkes dersom en behandler kunnskapen med respekt for andre fagfelts tradisjoner. Kort forklart anvendes metode for å organisere analyse og gi oppgaven en klar, lettfattelig struktur. De negative aspekter dette medbringer adresseres og kan minkes ved drøfting og å periodevis ta avstand fra metodens struktur. Ved å implementere andre fagfelts kunnskaper og tradisjoner styrkes det historiefaglige utbyttet, selv om dette potensielt medfører en feiltolkning av semiotikkens

fagkunnskaper. Likevel ilegges ikke dette nødvendigvis særlig betydning da metode ansees som verktøy i historiefaglig sammenheng og fungerer på så måte ikke som argument i semiotikkens fagfelt.

## 6. Avslutning

I etterkant av arbeidet vil det være viktig å peke tilbake på studiens målsetning for å trekke en konklusjon på arbeidet. Dette kapittelet skal derfor ta for seg dette arbeidet. Oppgaven har formulert delkonklusjoner og oppsummeringer underveis, og avslutningsvis skal disse trekkes sammen. Kapittelet vil også forsøke å tydeliggjøre hvordan arbeidet dette studiet har startet kan fortsettes og i hvilke ulike retninger fremtidig arbeid kan tas.

### 6.1 Konklusjon

Det å trekke en konklusjon på et slikt omfattende arbeid kan være en vanskelig oppgave. Dette kompliseres ytterligere med at oppgaven ikke bare undersøker hvordan den historiske utviklingen av Japan i Sengoku-perioden kommer til uttrykk i Sekiro, men også grunner til hvorfor fremstillingen fremmes slik den gjør. Studien utforsket først spillet og hvilke historiske elementer som fremmes. Det er så blitt utforsket hva som kan ha påvirket den historiske representeringen i spillet. Oppgaven har sett på alt fra spillsjangerens typiske fremstillinger, spillutviklernes tidligere tendenser, Japans litterære tradisjon og kultur på tvers av flere medier til systemer for representering og nåtidens fokus på Japans historie. For å begynne å trekke en konklusjon blir det derfor mest oversiktlig å igjen peke på forskningsspørsmålene som ble presentert i begynnelsen av oppgaven og som har definert fremgangsmetoden for arbeidet.

Forskningsspørsmålene har spilt en viktig rolle i å avgrense og organisere arbeidet slik at en tar for seg spillet på en overkommelig måte. Forskningsspørsmål 1, som i store trekk ble utforsket i analysedel av oppgaven, peker mot et overspennende fokus på krig og konflikt. Dette er representativt for den historiske utviklingen til Japan i Sengoku-perioden slik vi kjenner den i dag, men kontraster utforskes ikke i særlig grad. Dessuten fremmer spillet et nokså ensartet fokus på det militære, fremfor å belyse mer sivile samfunnsaspekter. Sekiros historiske representering fremmer en tankegang av at et krigsforløps utfall påvirkes i stor grad av fraksjonen med mest avansert teknologi og et overtall i styrker.

I drøftingsdel av oppgaven utforskes hvilke aspekter som har kunne påvirket den historiske fremstillingen i spillet. Kapittelet forklarer hvordan Japans litterære tradisjon og kultur lenge har hatt et overspennende fokus på tragiske historier og konfliktorienterte narrativ. Det forklares også hvilke typisk tendenser Action-adventuresjangeren har, tendenser som også reflekteres i Sekiro. FromSoftware opprettholder i Sekiro en lengre tradisjon i å skildre tragiske, konfliktorienterte narrativ. Den historiske utviklingen fremlagt i spillet preges på så måte av både de typiske tendenser til spillsjangeren og spillutvikleren, men også tradisjoner i Japans litterære kultur. For å gjengi oppsummeringen fra analysedel: Når Sekiro adapterer en tidsperiode hovedsakelig dominert av krig og tragedier, skapes i en kultur som har en generell tendens til å utforske tragiske historiers utfoldelse, utvikles av et spillstudio som har lang tradisjon i å legge til rette for tragiske fortellinger og baseres på en spillsjanger som også ofte drives av konflikt kan mye av Sekiros ekstreme fokus på krig, konflikt og tragedier forklares gjennom disse påvirknings kreftene.

Roland Barthes omtalte Japan som «L'Empire des signes»<sup>189</sup>, oversatt til *tegnenes rike*, og dette kan forklare hvorfor spillets progresjon kun bør tolkes som symbolsk for den historiske utviklingen i perioden, ikke en direkte beskrivelse. Dette fungerer også som formildende faktor. At Sekiro gjerne overdriver de mer konfliktorienterte aspektene i tidsperioden den skildrer er ikke nødvendigvis noe negativt. Sekiro er en del av underholdningsindustrien og bør derfor tolkes på så måte. Underholdende historiebruk har, som tidligere forklart<sup>190</sup>, til tendens å overdrive enkelte aspekter av historien og samtidig utelate andre. Dette bør ikke forstås som en svakhet, da spillets hensikt ikke er å være noe historisk argument eller beretning. Spillet lar seg inspirere av kjente historiske narrativ og former en egen verden som klart skiller seg fra sin opprinnelige inspirasjonskilde.

Oppgavens problemstilling lyder som følger:

"På hvilken måte uttrykker Sekiros sentrale områder og systemer den historiske utviklingen av Japan i Sengoku-perioden?"

---

<sup>189</sup> Barthes, R. & Tin, M. (1996). *Japan - tegnenes rike*. (Vol. Nr 5, Litterær palimpsest). Oslo: Pax.

<sup>190</sup> Dette ble presentert i delkapittel «2.1 Historiebruk»

For å trekke alt studiet har drøftet sammen forklares det at Sekiros sentrale områder og systemer uttrykker den historiske utviklingen av Japan i Sengoku-perioden på en konfliktorientert måte. Spillet utforsker krigsaspekter i utdypende grad og henter historiske elementer som reflekterer dette fokusområdet godt. Spillet lar seg påvirke av spillutviklerens visjon, japanske skrivetradisjoner og spillsjangerens tendenser i stor grad. Det historiske adapteres til å best passe spillets systemer og narrativ. Med dette menes at spillet ikke lar seg påvirke av det historiske, men henter heller elementer fra historien der det ellers passer inn.

## 6.2 Veien videre

Denne studien baserer seg på et begrenset utvalg av alt Sekiro har å tilby. Dette grunnes i at arbeidet er første steg i retning å danne forståelse for den historiske representeringen av en tidsperiode som ikke er blitt mye utforsket i akademisk arbeid tidligere. Derfor ville det vært gunstig å utforske Sekiro i ytterligere grad. Oppgavens avgrensninger gjør at kulturhistorien og populærhistorien ikke utforskes, til fordel for faghistorien. En undersøkelse på kulturhistorie og/eller populærhistorien ville derfor vært fordelaktig for en mer helhetlig forståelse for historisk representering i Sekiro. Et annet aspekt som ikke drøftes i dette arbeidet er spillets lydspor. En undersøkelse om hvordan dette støtter opp under formidlingen av historie ville også være av interesse, men kanskje best reservert til noen med annen kompetanse enn historiefaglig.

Alternativt kan lignende undersøkelse gjennomføres på flere spill som omhandler samme tidsperiode, gjerne spill som også tilhører samme sjanger. Et eksempel her er videospillene *Nioh*<sup>191</sup> og *Nioh 2*<sup>192</sup> som begge utforsker samme tidsperiode. Å undersøke disse spillene vil for eksempel kunne gi innsikt i hvorvidt spillmediet og spillsjangeren former fremstillingene av Sengoku-perioden i Sekiro, og eventuelt i hvilken grad sammenlignet med andre

---

<sup>191</sup> “*Nioh*”. (2017) Team Ninja, Kou Shibusawa. Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo

<sup>192</sup> “*Nioh 2*”. (2020) [Videospill]. (PlayStation 4, Microsoft Windows). Team Ninja, Kou Shibusawa. Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo



aspekter. Det kan også være av interesse å undersøke historisk representering i en av de andre tidsperiodene i Japans historie, eventuelt i andre spillsjangre.

## Litteraturliste

- Aarseth, Espen J. (1997). *“Cybertext : Perspectives on ergodic literature”*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Arif, Shabana. (2017). *“Nioh is the most successful game Koei Tecmo has ever published in the west”*. VG247.com. Publisert 30.3.2017. Hentet 21.3.2021.  
<https://www.vg247.com/2017/03/30/nioh-is-the-most-successful-game-koei-tecmo-has-ever-published-in-the-west/>
- Aronsson, Peter. (2004). *“Historiebruk: Att använda det förflutna”*. Lund: Studentlitteratur.
- Aversa, Davide. (2018). *“GameDesign Math: RPG Level-based Progression”*. Davideaversa.it. Publisert 3.2.2018. Hentet 23.3.2021.  
<https://www.davideaversa.it/blog/gamedesign-math-rpg-level-based-progression/>
- Barthes, Roland. & Tin, Mikkel. (1996). *“Japan - tegnenes rike”* (Vol. Nr 5, Litterær palimpsest). Oslo: Pax.
- Bauer, Patricia. (2019). *“Studio Ghibli”*. Britannica.com. Publisert 13.9.2019. Hentet 26.3.2021. <https://www.britannica.com/topic/Studio-Ghibli>
- Bembeneck, Emily. J. (2013). *“Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity”* i Kapell, Matthew. W. & Elliott, Andrew. B.R. (2013). *“Playing with the past: Digital games and the simulation of history”*. New York: Bloomsbury Academic.
- Bøe, Jan. B. & Knutsen, Ketil. (2012). *“Innføring i historiebruk”*. Kristiansand: Cappelen Damm Høgskoleforl.
- Boscaro, Adriana. Raveri, Massimo. & Gatti, Franco. (2013). *“Rethinking Japan. : Volume 1, : Literature, visual arts & linguistics”* (Vol. Volume 1). Abingdon, Oxon: Routledge.
- Boss Fight Database. (2019). *“Sekiro: Shadows Die Twice – Opening Cinematic”* [Videoklipp]. Youtube.com. Publisert 21.3.2019. Hentet 16.3.2021.  
[https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QjtQ&ab\\_channel=BossFightDatabase](https://www.youtube.com/watch?v=9qLoh37QjtQ&ab_channel=BossFightDatabase)
- Bowker, John. (2000). *“The concise Oxford dictionary of world religions”* (Abridged and updated ed., Oxford paperback reference). Oxford: Oxford University Press.
- Boyko, Taras. (2017). *“Reading Uspenskij: Soviet ‘semiotics of history’ in the West”*. Sign Systems Studies. 45(3-4).

- Britannica Academic. (1998). "Daimyo". Academic.eb.com. Publisert 20.7.1998. Hentet 13.3.2021 <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/daimyo/28560>
- Britannica Academic. (1998). "Martial Arts". Academic.eb.com. Publisert 20.7.1998. Hentet 30.3.2021. <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/martial-art/51143>
- Carr, Edward. H. (1961). "What is History?". New York: Vintage Books.
- Cartwright, Mark. (2019). "Medieval Japan". Ancient.eu. Publisert 19.7.2019. Hentet 4.3.2021. [https://www.ancient.eu/Medieval\\_Japan/](https://www.ancient.eu/Medieval_Japan/)
- Cartwright, Mark. (2019). "Muromachi Period". Ancient.eu. Publisert 21.6.2019. Hentet 4.3.2021. [https://www.ancient.eu/Muromachi\\_Period/](https://www.ancient.eu/Muromachi_Period/)
- Cartwright, Mark. (2019). "Ninja". Ancient.eu. Publisert 3.6.2019. Hentet 23.3.2021. <https://www.ancient.eu/Ninja/>
- Cartwright, Mark. (2019). "Sengoku period". Ancient.eu. Publisert 28.06.2019. Hentet 2.3.2021. [https://www.ancient.eu/Sengoku\\_Period/](https://www.ancient.eu/Sengoku_Period/)
- Cassone, Vincenzo. I. & Thibault, Mattia. (2016). "The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games" Gamevironments 5. Tilgjengelig via <http://www.gameenvironments.uni-bremen.de>
- Chapman, Adam. (2013). "The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form". (Doktoravhandling). University of Hull. Hull, England.
- Chapman, Adam. (2016). "Digital games as history : How videogames represent the past and offer access to historical practice". New York: Routledge.
- Chapman, Adam. Foka, Anna. & Westin, Jonathan. (2017). "Introduction: what is historical game studies?". Rethinking History Vol. 21:3. Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>
- Chen, Lu. (2020). "Retelling the History of the Sengoku Period and the Era Name System: The Year in Japan". Honolulu: Biography 43(1).Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1353/bio.2020.0017>
- Clements, Jonathan. (2017). "A brief history of Japan : Samurai, shogun and zen : The extraordinary story of the land of the rising sun". Tokyo: Tuttle Publishing.

- Department of Asian Art, The Metropolitan Museum of Art. (2002). “*Haian Period*”. Metmuseum.org. Publisert Oktober 2002. Hentet 26.3.2021.  
[https://www.metmuseum.org/toah/hd/heia/hd\\_heia.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/heia/hd_heia.htm)
- Department of Decorative Arts, Kyoto National Museum. (1993). “*The Story of the Southern-Barbarian Lacquerware*”. Kyohaku.go.jp. Skrevet 9.1.1993, ukjent publiseringsdato. Hentet 28.3.2021.  
<https://www.kyohaku.go.jp/eng/dictio/shikki/nanban.html>
- Einarsen, Hans Philip. (2017). “*Lyden av Grønland*”. Norsk Museumstidsskrift, 3.
- Elliott, Andrew. B.R. (2011). “*Remaking the Middle Ages: The methods of cinema and history in portraying the medieval world*”. Jefferson, N.C: McFarland
- Forbes.com. (2020). “*Global 2000: The World’s Largest Public Companies*”. Publisert 13.5.2020. Hentet 11.2.2021. <https://www.forbes.com/global2000/#5ce95cbf335d>
- FromSoftware. “*Company*”. Fromsoftware.jp. Ukjent publiseringsdato. Hentet 11.2.2021. [https://www.fromsoftware.jp/ww/company\\_history.html](https://www.fromsoftware.jp/ww/company_history.html)
- GameInformer. (2012). “*The historical accuracy of Assassin’s Creed 3*”. [Videoklipp]. Publisert 9.3.2012. Hentet 29.3.2021.  
[https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P\\_o&ab\\_channel=GameInformer](https://www.youtube.com/watch?v=hRiiCJa1P_o&ab_channel=GameInformer)
- Hartley, Victoria. & Connelie, Thomas. (2020). “*Japan in chaos: Sengoku Period*”. United Nations Society.
- Helsedirektoratet. (2017). “*Tverrfaglig samarbeid som grunnleggende metodikk i oppfølging av personer med behov for omfattende tjenester*”. Helsedirektoratet.no Sist faglig oppdatert 17.1.2018. Hentet 29.3.2021.  
<https://www.helsedirektoratet.no/veiledere/oppfolging-av-personer-med-store-og-sammensatte-behov/strukturert-oppfolging-gjennom-tverrfaglige-team/tverrfaglig-samarbeid-som-grunnleggende-metodikk-i-oppfolging-av-personer-med-behov-for-omfattende-tjenester>
- Henshall, Kenneth. (2014). “*Historical Dictionary of Japan to 1945*”. Plymouth: Scarecrow Press.
- Hinton, Perry. (2014). “*Representation or misrepresentation?: British media and Japanese popular culture*”. Necsus-ejms.org. Publisert 12. Juni 2014. Hentet

2.2.2021. <https://necus-ejms.org/representation-misrepresentation-british-media-japanese-popular-culture/>

- History. (2009). "Tokugawa Ieyasu". History.com. Publisert 29.10.2009. Hentet 30.3.2021. <https://www.history.com/topics/japan/tokugawa-leyasu>
- Kapell, Matthew. W. & Elliott, Andrew. B.R. (2013). "Playing with the past: Digital games and the simulation of history". New York: Bloomsbury Academic.
- Katz, Elihu. & Liebes, Tamar. (1984). "Once Upon a Time, in Dallas". InterMedia 12(3).
- Kelly, A. Keith. (2004). "Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism". Perspicuitas. Publisert 2.6.2004. Hentet 18.2.2021. [http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly\\_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf](http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf)
- Kjeldstadli, Knut. (1999). "Fortida er ikke hva den en gang var : En innføring i historiefaget" (2. utg. 8 oppl.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Lidin, Olof. G. (2002). "Tanegashima: The Arrival of Europe in Japan". København: NIAS Press. 3-6
- Lozano, Jorge. (1987). "El discurso historico". Madrid: Alianza.
- Massongill, Justin. (2018). "Interview: Miyazaki on the Limbs and Lore of Sekiro: Shadows Die Twice". Blog.PlayStation.com. Publisert 17.7.2018. Hentet 21.3.2021. <https://blog.playstation.com/2018/07/13/interview-miyazaki-on-the-limbs-and-lore-of-sekiro-shadows-die-twice/>
- McCall, Jeremiah. (2011). "Gaming the past : Using video games to teach secondary history". New York: Routledge.
- Merriam-Webster Dictionary. (2021). "Ninja". Merriam-Webster.com. Sist oppdatert 17.3.2021. Hentet 23.3.2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ninja>
- Merriam-Webster Dictionary. (2021). "Ripple Effect". Merriam-Webster.com. Sist oppdatert 24.3.2021. Hentet 30.3.2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/ripple%20effect>
- Milner, David. (2018). "Hidetaka Miyazaki On Sekiro: Shadows Die Twice". Gameinformer.com. Publisert 21.8.2018. Hentet 30.3.2021.

<https://www.gameinformer.com/interview/2018/08/21/hidetaka-miyazaki-on-sekiro-shadows-die-twice>

- Mossing, Julianne. B. & Røkenes, Stian. S. (2020). "Gaming ga Daniel (22) fast jobb: – Å bygge PC er som å leke med legoklosser". NRK.no. Publisert 18.12.2020. Hentet 12.2.2021. <https://www.nrk.no/vestland/nav-mener-gaming-pa-cv-en-oker-jobbmulighetene-1.15291510>
- Netflix (2020). "NETFLIX RELEASES 21 STUDIO GHIBLI MASTERPIECES AROUND THE WORLD". about.netflix.com. Publisert 19.1.2020. Hentet 26.3.2021. <https://about.netflix.com/en/news/netflix-releases-21-studio-ghibli-masterpieces-around-the-world>
- Nolen, Jeanette. L. (2010). "Shogun". Academic.eb.com. Opplastet 11.2.2010. Hentet 13.3.2021. <https://academic.eb.com/levels/collegiate/article/shogun/473311>
- Oka, Mihoko. (2018). "The Nanban and Shuinsen Trade in Sixteenth and Seventeenth-Century Japan". Global History and New Polycentric Approaches. Tilgjengelig via [https://doi.org/10.1007/978-981-10-4053-5\\_8](https://doi.org/10.1007/978-981-10-4053-5_8)
- Rollings, Andrew. & Morris, Dave. (2004). "Game Architecture and Design: A New Edition". Indianapolis, In: New Riders Publishing.
- Rosenstone, Robert. A. (2018). "History on film/film on history". (Third ed., History: concepts, theories and practice). London: Routledge.
- Roser, Max. & Ritchie, Hannah. (2013). "Technological Progress". OurWorldInData.org. Publisert 2013. Hentet 28.3.2021. <https://ourworldindata.org/technological-progress>
- Schott, Gareth. & Hodgetts, Darrin. (2006). "Health and Digital Gaming: The benefits of a Community of Practice". Journal of Health Psychology 11(2).
- Stavros, Matthew. (2016). "Kyoto: An Urban History of Japan's Premodern Capital". The Journal of Asian Studies, 75(2). Honolulu: University of Hawai'i Press. Tilgjengelig via <https://doi.org/10.1017/S002191181600022X>
- Svendsen, Lars. F.H. (2009) "Semiotikk". SNL.no. Publisert 15.2.2009. Hentet 21.2.2021. <https://snl.no/semiotikk>

- Thanem, Toini. (2018). "Ber unge føre opp dataspill på CV-en". VG.no. Publisert 3.9.2018. Hentet 12.2.2021. <https://www.vg.no/nyheter/innenriks/i/9mAPnp/ber-unge-foere-opp-dataspill-paa-cv-en>
- Tranøy, Knut. E. (2009). "kontrafaktisk utsagn (logikk)". SNL.no. Publisert 14.2.2009. Hentet 14.3.2021. [https://snl.no/kontrafaktisk\\_utsagn\\_-\\_logikk](https://snl.no/kontrafaktisk_utsagn_-_logikk)
- Trends in Japan. (2012). "Sengoku Busho now the rage: Armored Generals as Modern-day Heroes". Web-japan.org. Publisert Mars 2012. Hentet 21.3.2021. [https://web-japan.org/trends/11\\_culture/pop120301.html](https://web-japan.org/trends/11_culture/pop120301.html)
- Turino, Thomas. (1999). "Signs of Imagination, Identity, and Experience: A Peircian Semiotic Theory for Music". Ethnomusicology, 43(2).
- Uricchio, William. (2005). "Simulation, History, and Computer Games". I "Handbook of Computer Games Studies". Redigert av Raessens, Joost. & Goldstein, Jeffrey. Cambridge, MA: MIT Press.
- Victoria and Albert Museum. "Japan's encounter with Europe, 1573-1853". Ukjent publiseringsdato. Hentet 19.3.2021. <https://www.vam.ac.uk/articles/japans-encounter-with-europe-1573-1853>
- Waage, Truls. C. (2019). "Spillifiseringen av den første verdenskrig I FPS-spill, og hva det kan bety for spillerens historiebevissthet". (Masteroppgave). Universitetet i Stavanger. Stavanger.
- Williams, Brooke. (1985). "What has history to do with semiotic?". Semiotica 54 (3/4).
- Yoshihara, Takuro. (2019). "E3 2020: Announcing Phantasy Star Online 2, Coming soon to Xbox One". News.Xbox.com. Publisert 9.6.2019. Hentet 11.2.2021. <https://news.xbox.com/en-us/2019/06/09/e3-2019-announcing-phantasy-star-online-2-coming-soon-to-xbox-one/>

## Digitale medier

- "Ghost of Tsushima". (2020) [Videospill]. (PlayStation 4). Sucker Punch Productions. Sony Interactive Entertainment

- “*God of War*”. (2018) [Videospill]. (PlayStation 4). Santa Monica Studios. Sony Interactive Entertainment
- “*Nioh 2*”. (2020) [Videospill]. (PlayStation 4, Microsoft Windows). Team Ninja, Kou Shibusawa. Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo
- “*Nioh*”. (2017) [Videospill]. (PlayStation 4, Microsoft Windows). Team Ninja, Kou Shibusawa. Sony Interactive Entertainment, Koei Tecmo
- “*Phantasy Star Online 2*”. (2012). [Videospill]. (Microsoft Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation Vita). Online R&D. Sega.
- “*Red Dead Redemption 2*”. (2018) [Videospill]. (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Stadia). Rockstar Studios. Rockstar Games
- “*Sid Meyer’s Civilization*”. (1991) [Videospill.] (Microsoft Windows, Atari ST, PlayStation). MicroPose, MPS Labs, Microplay Software. MicroPose, Hasbro Interactive, Koei Tecmo, Asmik Ace, Microplay Software
- “*Sid Meyer’s Civilization II*”. (1996) [Videospill.] (Microsoft Windows, Classic Mac OS, PlayStation). MicroPose, Varcon. MicroPose, Activision
- “*Sid Meyer’s Civilization III*”. (2001) [Videospill.] (Microsoft Windows, Classic Mac OS). Fireaxis Games, Aspyr, MacSoft, Westlake Interactive. Infogrames, MacSoft
- “*Sid Meyer’s Civilization IV*”. (2005) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X). Fireaxis Games. 2K Games, Aspyr
- “*Sid Meyer’s Civilization V*”. (2010) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X, Linux). Fireaxis Games. 2K Games, Aspyr
- “*Sid Meyer’s Civilization VI*”. (2016) [Videospill.] (Microsoft Windows, Mac OS X, Classic Mac OS, Linux, Android, IOS, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4). Fireaxis Games. 2K Games
- “*Star Wars Jedi: Fallen Order*”. (2019) [Videospill]. (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Stadia). Respawn Entertainment. Electronic Arts
- Miyazaki, Hayao. (Regissør). (1984). “*Nausicaä of the Valley of the Wind*” [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli
- Miyazaki, Hayao. (Regissør). (1988). “*My Neighbor Totoro*” [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli



- Miyazaki, Hayao. (Regissør). (2001). "*Spirited Away*" [Animasjonfilm]. Japan: Studio Ghibli

## Empiri

- "*Sekiro: Shadows Die Twice*". (2019) [Videospill]. (PlayStation 4, Xbox one, Microsoft Windows, Stadia). FromSoftware. Activision.