



Universitetet
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

BACHELOROPPGAVE

Studieprogram: Lektorutdanning trinn 8.–13.

Vårsemesteret, 2023

Forfatter: Lene Louise Madsen

Veileder: Hadle Oftedal Andersen

Tittel på bacheloroppgaven: Videospill som litteratur – *Embracelet* som dannelsesroman

Engelsk tittel: Videogames as literature – *Embracelet* as a bildungsroman

Emneord: Videospill, *Embracelet*,
Dannelsesroman, Narrativ

Antall ord: 8387 (7588 eks.
innholdsfortegnelse, fotnoter og litteraturliste)

Antall vedlegg/annet: 12

Stavanger, 15. mai 2023

Videospill som litteratur



Figur 1: Forsidebilde av Hermod, Karoline og Jesper. Hentet 5. mai fra Statped.no:
<https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/embracelet/>

Embracelet som dannelsesroman

Innholdsfortegnelse

1. Introduksjon	4
1.1 Problemstilling.....	4
2. Videospill som narrativ tekst.....	5
2.1 Problematisering av narrative videospill.....	6
2.2 Den ludo-narrative analysemodellen.....	7
2.3 Narrativ og storyworld i videospill	8
3. <i>Embracelet</i> som narrativt videospill.....	8
3.1 <i>Embracelet</i> i den ludo-narrative analysemodellen	9
3.1.1 Verden	10
3.1.2 Objekter.....	11
3.1.3 Agenter	12
3.1.4 Hendelser	12
3.2 <i>Embracelet</i> som fremtidig narrativ og storyworld	13
3.3 Er <i>Embracelet</i> et narrativt videospill?	13
4. Dannelsesromanen.....	14
4.1 Dannelsesroman for barn og unge voksne.....	15
4.2 Den skeive dannelsesromanen.....	15
5. Trekk fra dannelsesromanen i <i>Embracelet</i>	16
5.1 Den store reisen	16
5.2 Jesper sin selvrealisering	17
5.3 Fellestrekk med dannelsesromanen for barn og unge voksne	18
5.4 Fellestrekk med den skeive dannelsesromanen	18
5.5 <i>Embracelet</i> sin struktur	20
5.6 Lyd i <i>Embracelet</i>	20
6. <i>Embracelet</i> som videreutvikling av dannelsesromanen.....	21
7. Oppsummering og konklusjon.....	23
Litteraturliste.....	24
Vedlegg.....	26

1. Introduksjon

Å regne videospill som litteratur er nytt, og dette skaper rom for debatt i litteraturvitenskapen. En slik debatt handler om hvorvidt videospill skal kunne sees på fra et narrativt perspektiv, noe Espen Aarseth tar opp i den nå klassiske artikkelen «A Narrative Theory of Games» (2012). Aarseth mener ikke at alle videospill med nødvendighet er narrativer, men at noen med fordel kan sees på med et narrativt perspektiv. Slik argumenterer Aarseth for likheten mellom narrative videospill og andre typer narrativer:

The difference between games and narratives is not clear-cut. However, games and stories seem to share a number of elements, namely a world, its agents, objects and events. It is crucial to note that these elements are also the cognitive building blocks of human reality, as well as of mediated representations of the same. It is thus fruitful to give priority to neither games nor stories, but rather to base the model in the primary reality that spawned both, and that they both are part of, in somewhat different ways.

(Aarseth, 2012, s. 2)

En slik innfallsvinkel åpner for mulighetene til å analysere narrative videospill på samme måte som andre multimodale tekster, ved å ta tak i likhetene i hvordan narrativet er bygd opp. Videospill åpner for en ny og mer kompleks måte å skape et narrativ på, ofte med flere elementer å analysere og tolke enn i andre multimodale tekster. Dette skaper muligheter for å utvikle synet på litteratur, og kanskje også for å utvide både tradisjonelle analyseverktøy og sjangerkrav. En slik åpen og utforskende tilnærming vil være sentral for denne bacheloroppgaven.

1.1 Problemstilling

Jeg vil i første omgang ta for meg videospillet *Embracelet* (2020) av Mattis Folkestad, og analysere det som en narrativ tekst. I den sammenheng vil jeg se nærmere på de ulike narrative elementene, i tillegg til å analysere graden av narrativ i *Embracelet*. Til dette vil jeg sette *Embracelet* inn i Espen Aarseth sin ludo-narrative analysemodell, og bruke den til å kommentere funnene videre i analysen.

Videre vil jeg peke på likheter mellom de narrative trekkene i *Embracelet* og trekk fra dannelsesromanen som sjanger, samt se på i hvilken grad videospillet kan sies å høre til eller stille seg i dialog med sjangeren. Spesielt vil jeg ha fokus på de unike affordansene videospill har, og hvordan disse står i dialog med *Embracelet* sine trekk fra dannelsesromanen. I den forbindelse vil jeg nærmere undersøke de trekkene fra *Embracelet* sitt innhold og struktur som i størst grad passer med dannelsesromanen. Basert på de foregående analysene vil jeg til slutt ta stilling til hvordan *Embracelet* videreutvikler dannelsesromanen.

2. Videospill som narrativ tekst

Litterære videospill er digitale, multimodale tekster som kombinerer både ludiske¹ og narrative aspekter (Ensslin, 2014, s. 1). De ludiske elementene refererer til elementer som hører hjemme i ludologien, som her refererer til studiet av videospill. Ludiske aspekter i videospill innebærer i utgangspunktet tre ulike elementer: Formelle spillmekanismer (gameplay²), uformelle spillmekanismer og de sosiale rammene som skapes rundt spillet. (Ensslin, 2014, s. 8) De formelle spillmekanismene består av strukturene og reglene som benyttes for å oppnå et endelig mål, mens de uformelle spillmekanismene er alt man kan gjøre i et spill som ikke direkte bidrar til det endelige målet for spillet. Et eksempel på dette kan være å bruke ressurser til kun å bygge hus i *Minecraft* (2011), uten at det bidrar til å nå målet om å nå Ender City ved å slå Ender Dragon³. De sosiale rammene rundt spillet refererer til den lekne tonen som oppstår blant spillerne når de har det gøy. De litterære elementene refererer på sin side til litteraturvitenskapelige elementer, som for eksempel trekk fra narratologi. Begrepet narrative videospill refererer til videospill som har et narrativ, og er laget for å fortelle en historie. (Aarseth, 2012, s. 2) Å omtale videospill som narrative impliserer at videospill kan omtales og analyseres som litteratur, og dette er noe denne oppgaven vil problematisere videre.

¹ «Ludology is an ambiguous term in game studies and game research in general. It can refer to (1) the study of games in general, or (2) to a particular approach to game research, or (3) to a movement active in the years 1998–2001» (Aarseth et al., 2014, s. 185)

² Selv om gameplay henger tett sammen med game design, refererer det her til spillmekanismene som gjør at spilleren sin input interagerer med videospillet. Begrepene gameplay og game design er nærmere forklart i kapittel tre *Controllers* og kapittel elleve *Game design* i boken *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Murphy & Rouse et al., 2014, kap. 3 & 11)

³ Selv om *Minecraft* er et «Sandbox»-spill uten egentlig mål, er det generelt akseptert at spillet er slått når spilleren har slått Ender Dragon. (*Minecraft* wiki, u.å.)

2.1 Problematisering av narrative videospill

I kjølvannet av mer avanserte og sammensatte videospill, oppstod det debatt om hvorvidt videospill kan regnes som historier.⁴ Espen Aarseth tar for seg debatten i «A narrative theory of games» (2012), som stiller spørsmål til hvordan ludologi og narratologi kan stå i relasjon til hverandre i videospill. Debatten stod grovt sett mellom ludologistene og narratologene, der ludologistene kritiserte hvordan narratologene brukte begrep som «historie» og «narrativ» i forbindelse med analyse av videospill. (Aarseth, 2012, s. 2) Ludologistene ønsket også å trekke frem viktigheten av samhandling mellom spillmekanismer og skrift i videospill. Kritikken til ludologistene kom i utgangspunktet av at de mente fagbegrep fra narratologien ble brukt på en avgrensende måte på videospill, som feilet i å analysere videospill i sin helhet. Med andre ord er det ikke mangel av narrativ i videospill som er kritisert av ludologistene, men heller mangelen av korrekt teori som også omfatter narrative videospill sine spillmekanismer. (Aarseth, 2012, s. 2)

Espen Aarseth stiller seg kritisk til å skille narrative og ludiske aspekter fra hverandre i videospill, når de to aspektene har så uklare grenser mellom hverandre.⁵ Videospill kan for eksempel være tekstbasert, med bruk av skrift eller tegn for å oppnå det ludiske aspektet (Som for eksempel i en gåte). (Aarseth & Möring, 2020, s. 6) På samme måte kan en tekst inneholde ludiske elementer, som for eksempel i bokserien *Grøsserne*⁶ fra 1990-tallet. I bøkene leser man et narrativ som flere ganger gir leseren valg mellom å gå til ulike sider, for så å kunne fortsette historien på valgfri måte. Disse uklare grensene er med andre ord ikke unike for videospillformatet, men gjelder også i mer tradisjonelle teksttyper. Basert på dette er Aarseth sitt svar til debatten at utfordringen ikke ligger i om videospill med narrative elementer kan bli sett på som narrativer, men at den tradisjonelle, narratologiske teorien ikke omfavner multimodaliteten til videospill på en tilstrekkelig måte. Aarseth mener at videospill med uklare grenser mellom ludiske og narrative aspekter krever en ny og utvidet teori, som først og fremst ser på relasjonen mellom de ludiske og narrative aspektene.

⁴ Debatten(e) er nærmere omtalt i kapittel 58 *Narratology* av boken *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Arsenault et al., 2014, kap. 58)

⁵ Gonzalo Frasca stiller seg i kapittel ti *Simulation versus Narrative* av boken *The Video Game Theory Reader* kritisk til blant annet Aarseth sin teori om narrative elementer i videospill, og mener at det er uheldig å se på videospill som historiefortellende. (Frasca et al., 2004, kap. 10)

⁶ Originaltittel: *Goosebumps*

The question of whether games can succeed as a narrative medium does hinge on the question of whether games can be considered narrative at all, but answering it is not a job for theory, but rather for (future) criticism and, above all, creative innovation.

(Aarseth, 2012, s. 2)

2.2 Den ludo-narrative analysemodellen

I den nevnte artikkelen presenterer Aarseth sin ludo-narrative modell. Modellen er ment som et verktøy for å analysere narrative videospill, som både tar hensyn til spillmekaniske og narrative aspekter. Modellens største styrke er at den belyser sammenhengen mellom de ludologiske og narratologiske aspektene i videospill (se figur nedenfor).

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

Modellen består av fire loddrette kolonner, som tar for seg fire sentrale ontiske⁷ elementer i videospill: Verden, objekter, agenter og hendelser. Loddrett er de ontiske elementene ordnet etter hvor de havner på en ludo-narrativ akse, med den narrative ytterpolen øverst og den ludiske ytterpolen nederst. Denne inndelingen gjør at man kan ta for seg de ontiske elementene i videospill hver for seg, og ta stilling til i hvor stor grad de er narrative eller

⁷ «The term ontology may refer to the general study of being and existence, or a particular theory of being and existence[...]» (Aarseth et al., 2014, s. 484)

ludiske. Siden videospillet *Pac-man* (1980) er et ikke-narrativt videospill vil det i hovedsak havne nederst på den ludo-narrative polen, mens for eksempel det nærmest spillefilmaktige videospillet *Half-life* (1998) vil havne øverst.

2.3 Narrativ og storyworld i videospill

Storyworld er et nyere begrep som brukes i narratologien til å beskrive narrativer på tvers av medier, og har et større fokus på leserens opplevelse av teksten. En forståelse av begrepet storyworld er at det er den «verdenen» som simuleres i hjernen i møte med tekster. Basert på informasjonen i teksten kan leseren få en forståelse av om teksten for eksempel er fiksjon eller fakta eller hvilke konvensjoner teksten forholder seg til, og denne forståelsen av teksten vil være en av mange versjoner som fins i det mentale hos leserne av teksten. (Ryan & Thon, 2014, s. 34) To viktige kriterier for å skape storyworld er sted og tid: Personene og objektene i teksten må eksistere i et gitt rom, og en forståelse av hvordan hendelsene foregår i tid må komme frem av narrativet (Ryan & Thon, 2014, s. 36-37). Basert på dette skaper videospill storyworld gjennom blant annet mellomsekvenser, lyd og dialoger mellom personene i spillet, samt direkte reaksjon på spiller sin innputt.

Fremtidige narrativer⁸ er narrativer som forteller historier som kan gå flere ulike veier, og som presenterer leseren for minst ett såkalt «veiskille»⁹. Dette gjør at flere ulike versjoner av historien til enhver tid eksisterer, men leseren følger kun en av dem (Domsch, 2013, s. 2). Videre krever denne forståelsen av narrativ leseren til å koble sammen minst to hendelser, i tillegg til dannelse av en storyworld. Dette skifter fokuset fra hvordan narrativet tar form, til hva som kan være narrativ for leseren. (Domsch, 2013, s. 2) Fordi videospill både retter seg mer mot leseren og mulighet til å tilby flere veivalg i historien, egner denne forståelsen av narrativ seg spesielt godt til videospill.

3. *Embracelet* som narrativt videospill

Embracelet (2020) er et videospill utviklet av den norske spillutvikleren Mattis Folkestad under navnet Machineboy, og kan spilles på Nintendo Switch og på PC via dataspillplattformen *Steam*. Spillet hører til i sjangeren eventyr, med pek-og-klikk-sekvenser,

⁸ Engelsk: Future narratives (Domsch, 2013, s. 1)

⁹ Engelsk: Node (Domsch, 2013, s. 1)

hjernetrim og tekst hovedsakelig i form av dialoger. For ordens skyld nevner jeg at jeg valgte å spille *Embracelet* på Nintendo Switch.

I *Embracelet* spiller man som 17 år gamle Jesper, som bor sammen med moren sin i Oslo. Spillet starter med at Jesper får et magisk armbånd fra den syke bestefaren sin, og Jesper reiser til den oppdiktede, nordnorske øyen Slepp¹⁰ for å utforske detaljene rundt armbåndet. På Slepp går spillet inn i en friere fase, hvor spilleren til en viss grad selv kan velge hva som skal gjøres og i hvilken rekkefølge. Etter hvert blir Jesper kjent med sine nye venner Hermod og Kristine, som spilleren også kan velge å la Jesper innlede et romantisk forhold til. En viktig spillmekanisme i *Embracelet* er at spilleren hele tiden blir presentert for valg, der utkommet av disse påvirker hvilken retning videospillet tar.¹¹ Dette gjør blant annet at *Embracelet* har tre ulike slutter som kan oppnås: En med romantisk interesse i Hermod, en med romantisk interesse i Kristine og en der de tre fortsetter som venner.¹² Fordi *Embracelet* fremstår som et historiefortellende videospill, har jeg valgt å se nærmere på hvordan de narrative trekkene er utviklet.

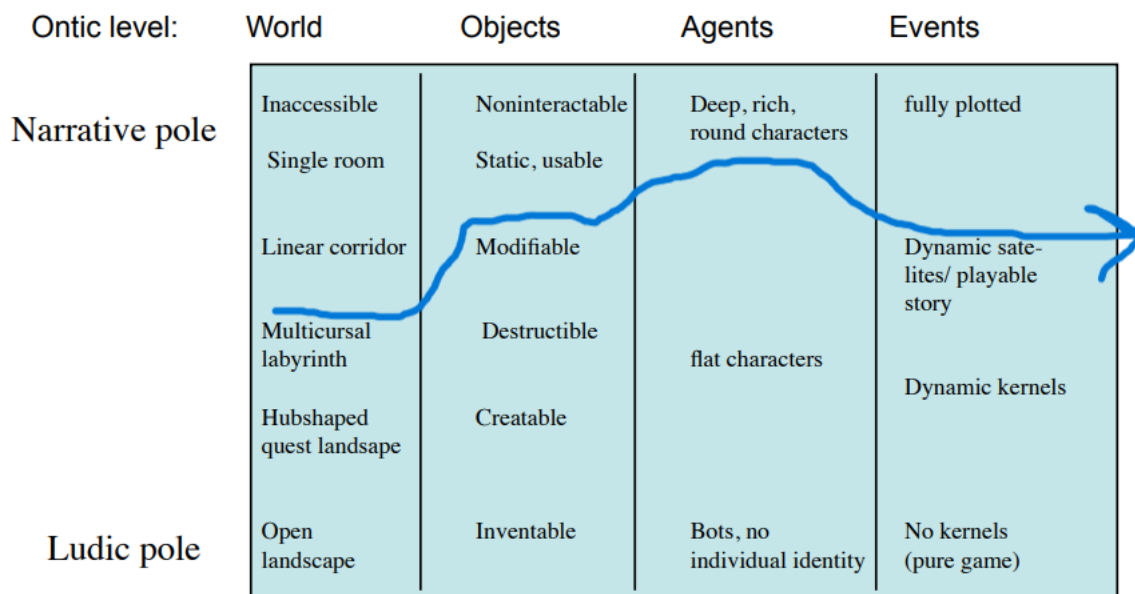
3.1 *Embracelet* i den ludo-narrative analysemodellen

Jeg har brukt Aarseth sin ludo-narrative analysemodell som utgangspunkt for en analyse av *Embracelet* som et narrativt videospill. I den sammenheng har jeg satt *Embracelet* inn i modellen slik jeg tolker videospillet, og vil i det følgende gå nærmere inn på nivåene for de fire ontiske elementene jeg har valgt.

¹⁰ Det fiktive navnet Slepp kan være et ordspill på at det er her Jesper «sleppes fri».

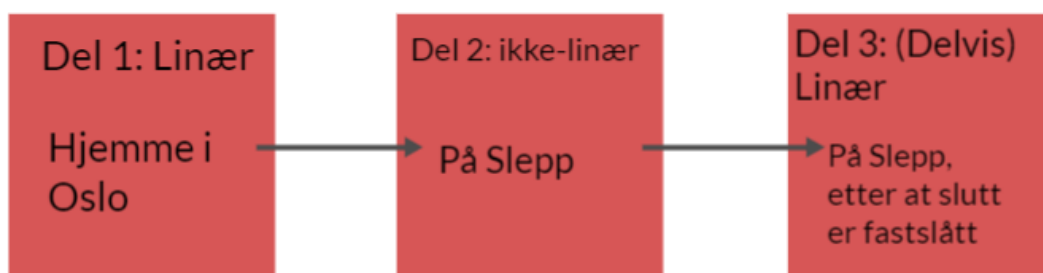
¹¹ Figur 12

¹² De tre sluttene er omtalt i en digital gjennomgang av spillet i tråden *Embracelet written walkthrough, ending and achievement guide* på Steamcommunity.com (Csontzuzo, 2020)



3.1.1 Verden

Det ontiske nivået for verden i *Embracelet* er ifølge den ludo-narrative modellen graden av frihet og linearitet¹³ i videospillet. Det er utfordrende å velge ontisk nivå for verdenen i *Embracelet*, på grunn av videospillets kompliserte struktur. Det ontiske nivået for verdenen endres i løpet av videospillet, og kan variere helt fra «Single room»¹⁴ til «Hubshaped quest landscape»¹⁵. For å tydeliggjøre *Embracelet* sin struktur har jeg laget følgende modell:



Som det kommer frem av modellen kan *Embracelet* grovt sett deles inn i tre deler: Del en og tre er mer eller mindre lineære, og har en verden som havner en plass mellom «Multicursal

¹³ «Linær» referer her til et videospill som har satte kjerner og dynamiske satellitter (Aarseth, 2012, s. 2).

¹⁴ Når den spillbare verdenen kun består av ett «rom», uten å kunne gå fritt ut eller inn av rommet.

¹⁵ Når den spillbare verdenen består av en relativt fri verden med flere mulige veier, men med et knutepunkt i midten som alle veiene fører tilbake til. Typisk får spilleren flere oppdrag her (Engelsk: quests).

labyrinth»¹⁶ og «Linear corridor»¹⁷, hovedsakelig avhengig om Jesper befinner seg innendørs eller utendørs. I tillegg finnes der også innslag av hele scener som hører til kategorien «Single room», som for eksempel i den gjentakende «labyrintscenen»¹⁸. Scenen forekommer to ganger i spillet, og begge gangene indikerer spillet at scenen foregår i en drøm eller i en form for hallusinasjon. I «labyrintscenen» kan ikke Jesper gå noen andre steder enn dette ene rommet, helt til han finner veien ut av labyrinten. Da denne scenen skiller seg ut som en av de få som foregår i en «Single room»-verden, forsterker dette forståelsen av at scenen kun foregår i Jesper sitt sinn. Del to skiller seg fra del en og del tre, da den kan plasseres mellom «Multicursal labyrinth» og «Hubshaped quest landscape», og starter når Jesper ankommer øyen Slepp. Selv om verdenen fortsatt er linær i den forstand at spilleren må ta visse valg for å komme videre i handlingen, har spilleren også mange valgfrie oppgaver i denne delen av spillet. Å skille denne delen ut fra de to andre delene av *Embracelet* kan også tenkes å være et bevisst valg, da dette forsterker inntrykket av friheten og alle mulighetene som åpner seg opp på Slepp.

3.1.2 Objekter

Den ludo-narrative modellen vurderer det ontiske nivået for objekter ut ifra graden av interaksjon med dem, der størst grad vil være å kunne finne opp egne objekter. I *Embracelet* er mange objekter mulige å interagere med, for eksempel kan man få vite mer om noen objekter ved å klikke på dem. Dette gjelder likevel ikke alle, og det er spillet selv som setter begrensinger på hva spilleren kan interagere med eller ikke. De fleste objektene i *Embracelet* er ikke mulige å endre eller ødelegge, med mindre de hører til i et gitt oppdrag. Ett eksempel på dette er når Jesper kan velge å reparere et ødelagt monument på Slepp.¹⁹ I forbindelse med bruk av det magiske armbåndet kan man også ødelegge eller endre noen objekter, som for eksempel når Jesper må ødelegge et sikkerhetskamera for å komme inn en port²⁰. Fordi det magiske armbåndet gjør at Jesper kan endre eller ødelegge flere objekt enn ellers i spillet, forsterker dette inntrykket av armbåndets kraft. På grunn av at ikke alle objekter kan

¹⁶ Når den spillbare verdenen er linær, men der veiene forgrener seg i flere, parallelle veier. Spilleren kan (eller må) derfor velge selv hvilken vei den ønsker å følge.

¹⁷ Når den spillbare verdenen er linær, og det bare er mulig å følge en vei fremover (som å gå i en korridor).

¹⁸ Figur 2

¹⁹ Figur 3

²⁰ Figur 4

gjøres like mye med, har jeg plassert objektene i *Embracelet* mellom «Static, usable» og «Modifiable».

3.1.3 Agenter

Ut ifra den ludo-narrative modellen vil man regne personene i *Embracelet* som agenter, og det ontiske nivået av agentene refererer til hvor runde og komplekse personene fremstår. Generelt sett kan man si at flere personer i spillet er runde, og spesielt hovedpersonen Jesper har flere personlighetstrekk. Ikke bare blir spilleren kjent med Jesper gjennom å få informasjon fra objekter og samtaler, men også gjennom de mulighetene Jesper får nå han må ta et valg om hva han skal si eller gjøre i en viss situasjon. Videre er Jesper rund i den forstand at han ikke alltid gjør alt rett eller feil, og at han har moralske og etiske indre konflikter. Et eksempel på dette er når Jesper må velge om han skal være enig med Hermod eller Karoline i samtalen om oljeleting på Slepp.²¹ Da kan Jesper velge å enten si seg enig med en av dem, eller å svare et mer nøytralt svar som ikke «velger side». Hermod, Karoline, moren og bestefaren til Jesper er også runde personer, med flere interesser og sammensatte personligheter. Når personene i spillet som bor på Slepp snakker står også teksten skrevet på nordnorsk dialekt, noe som forsterker inntrykket av at personene er varierte og levende. Samtidig fremstår for eksempel mannskapet på oljebåten som flate, uten noe annet enn «onde intensjoner»²², som er grunnen til at jeg har plassert *Embracelet* nesten helt opp til «Deep, rich, round characters» på modellen.

3.1.4 Hendelser

I den ludo-narrative modellen handler det ontiske nivået for hendelsene om hvordan «kernels» og «satelites» i videospillet er, som jeg oversetter til kjerner og satellitter.²³ Kjerner refererer til kjernehendelser (Hendelser som må inkluderes for at historien skal være den samme) og satellitter til sidehendelser (Hendelser som ikke må inkluderes for at historien skal være den samme). Et videospill uten kjerner vil si et videospill helt uten narrativ, altså et rent ludisk spill. Et videospill med fullstendig satte kjerner og satellitter vil derimot ha et fullstendig plot. (Aarseth, 2012, side 4). Jeg har valgt å plassere *Embracelet* på «Dynamic satelites/playable story», fordi videospillet i stor grad har valgfrie sidehendelser.

²¹ Figur 5

²² Figur 6

²³ Teorien om satellitter og kjerner har Aarseth lånt fra Seymour Chatman, som nevnt i sin bok *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and film* (1978)

Et eksempel på dynamiske satellitter er å velge å besøke Hermod eller Kristine, noe som i sin tur vil påvirke spillets slutt.²⁴ At Jesper reiser hjem til Oslo etter en uke på Slepp kan man si er en kjernehendelse i *Embracelet*, men om han reiser hjem med Hermod, Karoline eller alene er en satellitt. En annen kjernehendelse i *Embracelet* kan sies å være at Jesper blir utfordret sosialt på øyen Slepp, men det er ifølge spillet «uviktig» hvilket av tre utfall dette får. Kjernene er med andre ord satt i *Embracelet*, mens satellittene er dynamiske.

3.2 *Embracelet* som fremtidig narrativ og storyworld

For å avgjøre om *Embracelet* er et narrativt videospill, bør man først undersøke om spillet skaper storyworld. Spillet fremstiller objektene og personene sine visuelt, og gir derfor en tydelig fremstilling av rom. Tiden i spillet kommer frem ved direkte tilbakemelding på spillers input, samt gjennom mellomsekvenser og skille mellom natt og dag. Lyd, tekst og farger skaper inntrykk av hvordan verdenen og personene endrer seg etter hvert som at sted og tid endres, og av dette kan man si at *Embracelet* kan skape storyworld.

Videre kan man stille seg spørsmålet om dette plasserer *Embracelet* i kategorien fremtidige narrativer. *Embracelet* tilbyr spilleren flere «veiskiller» i historien sin, og tre hovedhistorier (i tillegg til mange variasjoner av disse) eksisterer samtidig selv om spilleren kun velger å følge en av dem. Spillet har også fokus på spillerens opplevelse av narrativitet, da spilleren har mye makt rundt å styre narrativet selv. Av dette kan man si at *Embracelet* passer godt med definisjonen av fremtidige narrativer, som går på tvers av medier.

3.3 Er *Embracelet* et narrativt videospill?

Jeg vil først se på hva min plassering av *Embracelet* i den ludo-narrative modellen sier om narrativitet i spillet. Agenter er den viktigste dimensjonen for å avgjøre om et videospill er narrativt eller ikke, og videospill som har runde og dype personer vil derfor fremstå som ludo-narrative (Aarseth, 2012, s. 4). Jeg har plassert *Embracelet* et stykke opp på den narrative polen når det gjelder dimensjonen agenter, noe som indikerer at *Embracelet* har avgjørende, narrative trekk. Samtidig har jeg plassert spillet rundt midten av den narrative polen for dimensjonene verden og objekter, som nærmere adresserer spillmekanismer (Aarseth, 2012, s. 4). Av dette kan man si at *Embracelet* både har sentrale ludiske og narrative trekk. Det er viktig å poengtere at klassifiseringene i den ludo-narrative modellen

²⁴ Figur 7

ikke er absolutte, og at det finnes unntak. Et videospill med en linær verden og rike personer må ikke nødvendigvis være mer narrativt enn ett annet videospill, men det gjør det enklere å skape et narrativ i videospillet. (Aarseth, 2012, s. 5)

Selv om *Embracelet* definitivt har sentrale, narrative trekk, åpner spørsmålet i overskriften av avsnittet for diskusjon. Spillet passer godt med forståelsen av framtidig narrativ, hovedsakelig på grunn av at denne definisjonen spenner over flere medier enn den tradisjonelle forståelsen av narrativ. Som Aarseth konkluderer med i «A Narrative Theory of Games» (2012) trenger man en teori og forståelse av narrativ som også ivaretar ludiske elementer hos videospill, siden den tradisjonelle forståelsen av narrativ ikke strekker til i enkelte medier. For å synliggjøre relasjonen mellom ludiske og narrative elementer ønsker jeg å plassere de narrative elementene i *Embracelet* i forhold til en litterær tradisjon for narrativer, nemlig dannelsesromanen.

4. Dannelsesromanen

Dannelsesromanen som sjanger vokste først frem i Tyskland tidlig på 1800-tallet, og derfor blir ofte det tyske ordet «Bildungsroman» brukt også på engelsk. Uttrykket «Bildungsroman» ble først brukt offentlig i 1819. (Morgenstern & Boes, 2009, s. 647) Mange vil trekke frem klassikere som *Great Expectations* (1861) av Charles Dickens og *The invisible man* (1897) av H.G. Wells som eksempler på klassiske dannelsesromaner, fordi de begge har trekk som regnes som typiske for sjangeren. (Thamarana, 2015, s. 23) Motiver som går igjen i dannelsesromanen er identitet, oppvekst, utdanning, kjærlighet og å finne meningen med livet. I tillegg står ofte «en stor reise» sentralt i dannelsesromanen, der hovedpersonen forlater hjemmet sitt for å finne sitt potensial som menneske. Dette innebærer at hovedpersonen går gjennom en endring, der den gjennom en rekke prøvelser utvikler seg som person. Klassisk reiser hovedpersonen fra et mindre, mer landlig sted til en større by, der det faller naturlig at hovedpersonen møter nye mennesker, miljø og utfordringer. Etter dannelsesreisen står hovedpersonen igjen med en tydelig forandring, for eksempel at den er gått fra ungdom til voksen. (Thamarana, 2015, s. 24) Etter hvert som sjangeren har utviklet seg har nye undersjangere sprunget ut fra dannelsesromanen, og i det følgende vil jeg gå nærmere inn på to av disse som jeg finner særlig relevante for min analyse.

4.1 Dannelsesroman for barn og unge voksne

I dannelsesromanen for barn og unge følger man typisk en ung hovedperson, som går gjennom en modning fra barn eller ungdom til voksen. Ofte innebærer handlingen at hovedpersonen blir gitt en oppgave, som krever at hovedpersonen går utenfor sin komfortsone og på denne måten utvikler seg som person. (Graham, 2018, s. 174) «Den store reisen» åpner for en ny verden med nye muligheter, som innebærer at hovedpersonen må handle selvstendig og ta egne valg. Videre blir hovedpersonen gjerne møtt med flere utfordringer på «den store reisen», og ofte fører de til at hovedpersonen knytter nye bånd eller lærer noe nytt. «Den store reisen» kan derfor omtales som en «dannelsesreise», og minner mye om de ekte utfordringene man møter i utviklingen fra barn til voksen. Fordi dannelsesromanen for barn og unge gjenskaper utfordringene rundt oppvekst, kan man si at sjangeren oppfordrer leseren til å relatere til hovedpersonen. Sett at leseren er en ung person i målgruppen for sjangeren, kan det å lese om hovedpersonens utfordringer gjøre leseren tryggere på sine egne utfordringer. På denne måten oppfordrer sjangeren til selvrefleksjon og modning ikke bare hos hovedpersonen, men også hos leseren selv. Av dette kan sjangeren sies å være en pedagogisk modell av barnets utvikling, og kan brukes med et didaktisk utgangspunkt. (Graham, 2018, s. 174)

4.2 Den skeive dannelsesromanen

Den skeive dannelsesromanen er en nyere undersjanger, som har røtter tilbake til etterkrigstiden. Man kan si at sjangeren er en forlengelse av det 20. århundrets fokus på individet, og viser konflikten mellom individets ønsker og samfunnets forventninger. Den skeive dannelsesromanen setter hovedpersonen mellom to epoker: før og etter oppdagelse av seksuell orientering. (Graham, 2018, s. 239) Med andre ord følger den skeive dannelsesromanen prosessen der hovedpersonen tillater seg å akseptere sin legning, og setter på denne måten individet opp mot de normene og strukturene som er etablerte i samfunnet. Overgangen mellom før og etter oppdagelse av seksuell orientering markerer også utviklingen til en ny person, en prosess som skjer i det innerste selvet hos hovedpersonen. På samme måte som den unge artisten eller entreprenøren var symbolsk for fremmedgjøring blant unge lesere på tidlig 1900-tallet, står en skeiv hovedperson i dag symbolsk for fremmedgjøring. (Graham, 2018, s. 263) Sjangeren setter dermed fokus på individets brudd med samfunnets forventninger, og hvordan dette oppleves for hovedpersonen. Ser man den skeive dannelsesromanen i sammenheng med

dannelsesromanen for barn og unge, kan man tenke seg at dannelsesromanen kan være med på la leseren utforske seg selv. Leseren kan da gå gjennom en egen utvikling samtidig som hovedpersonen i dannelsesromanen, og bli oppfordret til refleksjon og utforsking av egen legning.

5. Trekk fra dannelsesromanen i *Embracelet*

5.1 Den store reisen

Reisen Jesper tar fra Oslo til øyen Slepp er «den store reisen», som markerer en tydelig endring hos Jesper mellom før og etter oppholdet på Slepp. Selv om dannelsesromanen tradisjonelt omhandlet en reise fra et ruralt, landlig sted til en mer bebodd plass, er det ikke lenger uvanlig å se i barne- og ungdomsbøker at mønsteret blir snudd på.²⁵ Endringen hos Jesper kommer frem først og fremst i dialogmulighetene Jesper får i løpet av spillet, og som på flere måter endrer seg i sammenheng med hvordan Jesper endrer seg. Hjemme i Oslo er dialogmulighetene til Jesper ofte svært like, og utfallet av samtalen fører mer eller mindre til samme utfall i handlingen uansett hvilken dialogmulighet spilleren velger. Dette gir inntrykk av at Jesper føler seg låst, og at det ikke er mulig for han å bryte ut av den veien som er gitt. I tillegg til å være like er dialogmulighetene ofte høflige eller nøytrale, uten at noen spesielle karaktertrekk hos Jesper kommer fram. Ett unntak fra dette er når Jesper snakker med bestefaren sin, da han noen ganger får mulighet til å vise humor eller nysgjerrighet.²⁶ Når bestefaren til Jesper også er kledd i lyse farger i kontrast mot bakgrunnen, kan dette tolkes som at han er et lyspunkt i livet til Jesper.

På slepp får spilleren etter hvert mulighet til å velge dristigere dialogmuligheter for Jesper, som ikke alltid følger det mønsteret som er forventet av samtalen. Dette leder til mer unike utfall, og et godt eksempel på dette er når Jesper, Hermod og Karoline er på tur opp til fjellet. Da leker de en lek der de spør hverandre spørsmål for å bli bedre kjent, og dialogmulighetene der består både av nøytrale, hverdagslige spørsmål, men også mer personlige spørsmål. Spilleren kan for eksempel allerede her velge å spørre om Hermod og Kristine sin legning. Jesper fremstår også som en dypere og rundere person på Slepp, da

²⁵ For eksempel i barneboken «Ikke lov å le» (2021) av Kine Jeanette Solberg, der Kaja flytter fra byen til en liten bygd.

²⁶ Figur 12

spilleren gjennom dialogmulighetene får vite mer både om Jesper og hvordan han tenker. Dette kan tolkes som at Jesper utvikler seg til å bli en mer sammensatt person, i tillegg til at han fremstår som mer utadvendt og selvsikker etter «den store reisen».

5.2 Jesper sin selvrealisering

Man kan si at det først er på Slepp Jesper får mulighet til å realisere seg selv, noe som er kjernen av Jesper sin endring gjennom videospillet. Disse endringene formidles både gjennom tekst og estetiske valg, men også gjennom spillmekanismer. Før Jesper reiser til Slepp får spilleren lese Jesper sine tanker om at han er ensom, og at han ikke har mange venner i Oslo. Fargene på klærne og i leiligheten til han og moren er påfallende grå og triste, og ansiktet til Jesper er stort sett uttrykksløst. Moren til Jesper sier selv at hun er travel, og hun fremstår fraværende og utilgjengelig for Jesper.²⁷ Moren ønsker at Jesper skal bruke sommeren til å ta igjen skolearbeid, men spillet gir flere tegn om at Jesper er umotivert til dette. Den gjentakende «labyrintscenen»²⁸ der Jesper ser seg selv i et klasserom er en måte *Embracelet* viser forholdet Jesper har til skolen på, og hvordan morens forventninger påvirker ham. Stolene i klasserommet ser ut som en labyrint som spilleren må navigere Jesper ut av for å komme videre i spillet, noe som også kan tolkes som at Jesper føler seg fastlåst.

På Slepp er derimot Jesper kledd i en jakke med lyse og sterke farger, og han vises i flere bilder med ansiktsuttrykk.²⁹ Han møter Hermod og Kristine som han etter hvert blir godt kjent med, og det kommer eksplisitt frem at Jesper anser dem som to gode venner. Jesper opplever også mestring gjennom de ulike satellittene i *Embracelet*, som når han redder en hval, fikser et ødelagt monument og hjelper en kunstner med å gjøre ferdig en statue. Siden Jesper mister mobilen sin på vei til Slepp får heller ikke moren hans tak i ham, og han står i den forstand «fri» fra forventningene til moren. Av dette fremstår Jesper både gladere og friere på Slepp, og man kan si at han i større grad får realisere seg selv og sitt potensial.

²⁷ Figur 8

²⁸ Figur 2

²⁹ Figur 5

5.3 Fellestrekk med dannelsesromanen for barn og unge voksne

Sett i lys av at Jesper er 17 år kan man tolke Jesper sin endring som at han er på vei til å bli voksen, og at oppholdet på Slepp er en del av hans dannelsesreise. Den største indikasjonen på Jesper sin overgang fra barn til voksen er uavhengigheten hans på Slepp i forhold til i Oslo. Allerede før reisen til Slepp får man vite at dette er Jesper sin første reise alene, og at moren er bekymret for hvordan han skal klare seg. Når Jesper er på Slepp er ikke moren tilgjengelig, og han får anledning til å ta selvstendige valg uten morens innblanding. Reisen til Slepp blir slik en oppfordring til Jesper om å gå ut av komfortsonen. Valgene Jesper må ta på Slepp blir også mer utfordrende enn hjemme i Oslo, og han må selv ta konsekvensene av dem. Disse konsekvensene påvirker i større eller mindre grad hvilken slutt spilleren får i *Embracelet*, og gjenspeiler hvordan livet også påvirkes av de valgene man tar. En slik sammenheng mellom valg og utfall står i sterk kontrast til hvordan *Embracelet* er før reisen til Slepp, da utfall av valg virker gitt og ikke mulig å endre. Dette kan tolkes som at Jesper på Slepp tar eierskap over livet sitt, og at det er han selv som bestemmer hvilken vei livet hans skal ta, noe som henger sammen med at han er i ferd med å bli voksen. Jesper får også flere utfordrende oppgaver i *Embracelet*, spesielt i del to av spillet. Oppgavene berører alt fra død og liv til spørsmål om bærekraft og økonomi, og inviterer dermed for refleksjon rundt disse temaene også for spilleren. Slik kan man si at *Embracelet* har et didaktisk potensial, da spillet legger opp til at spilleren kan lære og utforske utfordrende temaer sammen med Jesper, i tillegg til at den får innblikk i Jesper sine tanker og følelser.³⁰

5.4 Fellestrekk med den skeive dannelsesromanen

Embracelet sine tre slutter tar for seg to ulike utfall rundt Jesper sin seksuelle orientering, basert på hvilke valg spilleren tar. På grunnlag av det utforskende og prøvende perspektivet spillet anlegger i forhold til Jesper sin seksuelle orientering, kan man si at spillet deler mange fellestrekk med den skeive dannelsesromanen. Reisen til Slepp markerer inngangen til prosessen der Jesper utforsker sin legning, og oppholdet på Slepp presenterer situasjoner der spilleren må ta stilling til hvilken legning Jesper skal ha. Det er viktig å poengtere at bare en av de tre sluttene i *Embracelet* ender i det man kan kalle en skeiv dannelsesroman, men uansett hvilken slutt man ender med har Jesper tatt valg som krever refleksjon rundt sin

³⁰ «Narrativ lek lærer altså barn å se en menneskelignende skapning som en bolig for håp og frykt og kjærlighet og sinne, alt sammen følelser de har opplevd selv. [...] Øvelse i empati og antakelser om andres sinn fører til en viss form for samfunnsdeltakelse og en viss form for fellesskap [...]» (Nossbaum, 2016, s. 30-31)

seksuelle orientering. På denne måten kan man si at Jesper uansett gjennomgår en prosess på Slepp, da det er først på Slepp legningen hans blir nevnt i spillet. Dette kan tolkes som at Jesper ikke vet legningen sin sikkert før han kommer til Slepp, eller som at det er først på Slepp han tar det opp med andre.

Den første gangen legning blir tatt opp i *Embracelet* er når Jesper, Kristine og Hermod går i lag opp til et fjell. Jesper får mulighet til å stille Kristine og Hermod ulike spørsmål, og ett av spørsmålene Jesper kan stille er om de liker jenter eller gutter. Jesper blir også spurt om det samme, der han også må svare at han enten liker jenter eller gutter.³¹ Svaret kan likevel overstyres senere av spilleren, da det er Jesper sine valg og ikke det han sier som avgjør slutten i spillet. Når Jesper prøver å stoppe den «onde» Esmark fra å stjele armbåndet sitt³², ender han opp med å starte en eksplosjon på skipet de er på. Det er først når Jesper havner i havet etter eksplosjonen på båten at spillet «tar et valg» om hvilken slutt spillet skal få, og dette markeres ved om det er Hermod eller Kristine som løfter Jesper opp av vannet. Dette taler i det minste for en usikkerhet rundt legning hos Jesper, og oppholdet på Slepp lar dette valget modne hos han. Spillet lar derimot ikke biseksualitet være et alternativ for Jesper, da det ikke er mulig at Jesper er interessert i både Hermod og Kristine i samme slutt. Om spilleren tar valg som for eksempel viser sterkere interesse for Hermod enn for Kristine, vil dette resultere i en slutt der Hermod blir med Jesper hjem til Oslo. Dette utløser også visse scener som er unike for slutten med Hermod, for eksempel scenen der Jesper er på rommet til Hermod. Da har spilleren selv valgt at Jesper skal besøke Hermod framfor Kristine, og lukker dermed døren for scenen som er unik hos Kristine. Hos Hermod får man innblikk i hans utfordringer rundt å fortelle om legningen sin, og Jesper kan for eksempel oppfordre Hermod til å snakke om det med faren.³³ Spesielt dette er en del av *Embracelet* som minner om den skeive dannelsesromanen, da den oppfordrer til refleksjon rundt legning og det å «komme ut» ovenfor familien sin. En ung spiller av *Embracelet* kan relatere seg til Jesper sin usikkerhet rundt sin legning, men også til Hermod sin problemstilling med faren. Samtidig kan *Embracelet* starte en tankeprosess rundt hvordan man bør trå frem om man kjenner noen som har det samme problemet som Hermod³⁴. Igjen er valgbarheten for spilleren

³¹ Figur 9

³² Figur 6

³³ Figur 10

³⁴ «[...] Og ved slik å komme tett på et menneske med en annen hudfarge eller annen seksuell legning, kan vi forestille oss hvordan det er for en vi bryr oss om å ha nettopp et slikt liv.» (Nossbaum, 2016, s. 34)

viktig, da det først og fremst er innlevelsen og påvirkbarheten spilleren har som gjør at denne delen av *Embracelet* oppfordrer til didaktiske formål.

5.5 *Embracelet* sin struktur

Selve strukturen i *Embracelet* er med på å bygge opp om de narrative fellestrekkene med dannelsesromanen, først og fremst ved å kontrollere friheten til spilleren. Før reisen til Slepp er *Embracelet* linær, som vil si at kun ett utfall av historien er mulig i denne delen.

Satellittene i denne delen av spillet er også helt statiske, og Jesper ender med andre ord opp på Slepp uansett hvilke valg som blir tatt. Når Jesper ankommer Slepp går *Embracelet* fra å være linær til å være ikke-linær, og spillere står fritt til å gjøre nesten hva den vil i ønskelig rekkefølge. Med unntak av noen nøkkelscener må heller ikke spilleren gjøre alle oppgavene som blir gitt til Jesper, og satellittene er med andre ord mer dynamiske i denne delen av spillet. Dette viser et stort skille i hvordan Jesper ser verden før og etter reisen til Slepp, da verdenen på Slepp virker fri og full av muligheter i forhold til i Oslo. Slik er strukturen i *Embracelet* med på å formidle endringen av synet på verden hos Jesper, uten at det blir sagt i form av tekst.

5.6 Lyd i *Embracelet*

Lyden i *Embracelet* består både av bakgrunnsmusikk og lyder knyttet til spillmekanismene³⁵, som forsterker de narrative trekkene knyttet til dannelsesromanen. *Embracelet* har for det første flere tilfeller av «Mickey Mousing» - effekt (Guanio-Uluru, 2022, s. 272), der bakgrunnsmusikken ofte gjenspeiler humøret til Jesper. Ett eksempel på dette er den dystre musikken når Jesper skal besøke sin syke bestefar. Musikken kan også gjenspeile inspirasjon eller rastløshet hos Jesper, for eksempel ved at tempoet går opp rett etter en avgjørende scene. «Mickey Mousing» - effekten gjør at Jesper sine følelser gjennom handlingen kommer tydeligere frem, og at spilleren får innblikk i hvilke situasjoner som fremprovoserer hvilke følelser hos Jesper. Også fargebruken i *Embracelet* tydeliggjør følelsene hos Jesper, for eksempel med de mørke og dystre fargene når Jesper og moren er på kirkegården.³⁶

Videre spiller lydene i *Embracelet* en stor rolle for hvor tett på spilleren kommer både Jesper og verdenen som spillet foregår i, noe som er med på å danne en storyworld. Dette gjør at spilleren både kommer tettere på personene og handlingen, men også får en bredere

³⁵ Det personene sier i *Embracelet* står kun som tekst, og er ikke gjengitt som lyd.

³⁶ Figur 11

romfølelse i *Embracelet*. (Mildorf & Kinzel, 2016, s. 195) Generelt er lydene i spillet dynamiske (de endres i sammenheng med handlingen), og består av interaktiv og adaptiv lyd. (Guanio-Uluru, 2022, Side 270-271) Den interaktive lyden består blant annet av lyden av fotsteg når Jesper går i gresset og dempede lyder når han havner under vann, men også av en spesiell lyd når spilleren beveger musen over på objekter som kan påvirkes av armbåndet. Den interaktive lyden er slik med på å skape en storyworld for spilleren, ved å gjøre det lettere å leve seg inn i spillets verden. Den adaptive lyden består blant annet av et unikt lydspor som spilles hver gang en handling trigger et nytt hint eller progresjon. Man kan si at lyden representerer hver gang Jesper får inspirasjon, lærer noe nytt eller endres ved å ta valg som spillet «husker». På denne måten markerer *Embracelet* hver gang Jesper tar viktige valg eller opplever viktige hendelser, som skal påvirke handlingen i spillet videre.

Fordi lyden ikke kan endre handlingen i stor grad, kan den regnes som et ludisk element i videospill. Likevel kan man si at lyd kan påvirke hvordan handlingen oppfattes, noe som lyden i *Embracelet* er et godt eksempel på. Spesielt sett i sammenheng med dannelsesromanen er lyden i spillet med på å skape et nytt lag av innsikt i Jesper sitt indre, fordi den gir spilleren hint om hva Jesper føler eller tenker. Man kan si at lyden i *Embracelet* på flere måter erstatter de tankereferatene hos Jesper som hadde kommet frem om spillet i stedet hadde vært en roman, fordi den kommuniserer så tydelig til spilleren både stemning og følelser. Slik legger også lyden opp til en sterkere relasjon mellom Jesper og spilleren, og legger dermed også opp til at spilleren lettere kan relatere seg til Jesper. Lyden er med andre ord så tett knyttet til de narrative elementene at det ikke ville vært hensiktsmessig å se på trekk fra dannelsesromanen i *Embracelet* uten å ta for seg lyden, noe som bekrefter at relasjonen mellom ludiske og narrative elementer i videospill henger tett sammen.

6. *Embracelet* som videreutvikling av dannelsesromanen

Selv om man kan peke på flere narrative trekk i *Embracelet* fra dannelsesromanen, skiller også *Embracelet* seg tydelig fra en tradisjonell dannelsesroman med sine unike spillmekanismer. En interessant tilnærming til dette er å spørre seg om spillmekanismene i *Embracelet* tilfører noe nytt til dannelsesroman-sjangeren. Sett i en større sammenheng er dette et spørsmål om narrative videospill, med både ludiske og narrative element, kan utvikle eller utvide en tradisjonell tekstsjanger.

En affordanse som er unikt for videospill er nærhet mellom spilleren og avataren³⁷. Selv om man kan føle seg tett på personene i for eksempel en bok eller i en film, vil man i få tilfeller³⁸ kunne påvirke det personene velger å gjøre. Spesielt i videospill der de narrative elementene skaper en historie rundt personene, vil denne nærheten mellom spilleren og avataren gjøre skillet mellom spilleren og hovedpersonen mindre tydelig enn i for eksempel en roman. Med andre ord kan man si at spillmekanismer har potensialet til å føre spiller og personene i videospill sammen på en måte som nærmest bryter skillet mellom spilleren og avataren. Man kan si at *Embracelet* utnytter sine spillmekanismer på en måte som hviker ut skillet mellom spiller og hovedperson, først og fremst på grunn av valgene spilleren må ta. Fordi valgene faktisk får konsekvenser i historien, og personene i *Embracelet* reagerer på det som skjer, er det ikke alltid like klart om spilleren tar valg på vegne av Jesper eller seg selv.³⁹ Når selvrealisering, identitet og utvikling står så sentralt i dannelsesromanen, er det tydelig at spillmekanismer som forsterker disse temaene også påvirker sjangeren. Ved å la spilleren selv ta valg og bestemme hva hovedpersonen skal gjøre, kan det være at også spilleren selv endres i løpet av videospillet. I en tradisjonell dannelsesroman er leseren i utgangspunktet en observatør, som skaper en storyworld mens den leser romanen. Det er da handlingen i boken som kan oppfordre til tankevirksomhet hos leseren. Narrative videospill lar derimot spilleren delta aktivt i handlingen, der både bevisstgjøring, drøfting og utvikling oppfordres til i en kontinuerlig prosess. Spesielt sett i lys av den skeive dannelsesromanen og dannelsesromanen for barn og unge voksne, oppfordrer nærheten mellom spiller og avatar til selvrefleksjon hos spilleren. Et eksempel på dette kan være at spilleren må ta et aktivt valg om å komme ut gjennom Jesper i stedet for å observere ham gjøre det, for å realisere det ene narrativet i *Embracelet*. Slik kan *Embracelet* bli en måte for spilleren å utforske sin egen seksuelle identitet på, framfor å kun lese om en person man kan identifisere seg med. Av dette kan man si at narrative videospill åpner opp for å utvide dannelsesromanen til å også inkludere spilleren selv i dannelsesreisen på en helt ny måte.

³⁷ Hovedpersonen(e) i spillet, som spilleren kan styre.

³⁸ For eksempel bokserien Grøsserne fra 1990-tallet lar leseren velge noe av handlingen.

³⁹ Figur 11

7. Oppsummering og konklusjon

Narrative videospill sin sammensatte form krever en ny og utvidet teori, som berører både de ludiske og narrative elementene på likt grunnlag. Espen Aarseth sin ludo-narrative modell er et verktøy som svarer på dette kravet, da den kombinerer analyse av ludiske og narrative elementer i videospill. Modellen gir ny og bedre innsikt i videospill da den spesielt får frem relasjonen mellom de ludiske og narrative elementene, og hvordan disse bygger på hverandre. Ved å sette *Embracelet* inn i modellen kommer det frem at det både finnes ludiske og narrative elementer i videospillet, og at de narrative elementene er så avgjørende at de må inkluderes i en analyse for å forstå helheten av videospillet.

Gjennom å analysere de narrative elementene i *Embracelet* finner man flere trekk fra sjangeren dannelsesromanen, som for eksempel hovedpersonens selvrealisering og en stor reise som markerer endring. Spesielt finner man trekk fra den for barn og unge voksne, som tar for seg den unge hovedpersonens inngang til voksenlivet. Også den skeive dannelsesromanen kommer frem gjennom Jesper sitt møte med Hermod, som innleder til refleksjon spesielt hos en ung spiller. Ludiske elementer som musikk, lyd og fargebruk styrker *Embracelet* sine trekk fra dannelsesromanen, og er et godt eksempel på hvordan relasjonen mellom ludiske og narrative elementer i videospill sammen skaper et helhetlig inntrykk.

Av dette kan man stille seg spørsmålet om de ludiske elementene i *Embracelet* tilføyer noe til dannelsesromanen, siden de henger så tett sammen med de narrative elementene. Videospillformatet til *Embracelet* krever for det første en større interaktivitet hos spilleren enn i en bok, i tillegg til at spilleren får makten til å påvirke hvilken slutt *Embracelet* har. Når skillet mellom spiller og hovedperson i historien hvikes ut, kan det bli lettere for spilleren å relatere til historien. Dette gjør at spilleren kan gå gjennom en egen dannelsesreise, samtidig som at Jesper gjør det i *Embracelet*, der spilleren må ta de samme valgene Jesper må ta. Slik kan man si at *Embracelet* utvider dannelsesromanen, der spilleren (eller leseren) står tettere på handlingen enn i for eksempel en roman.

Litteraturliste

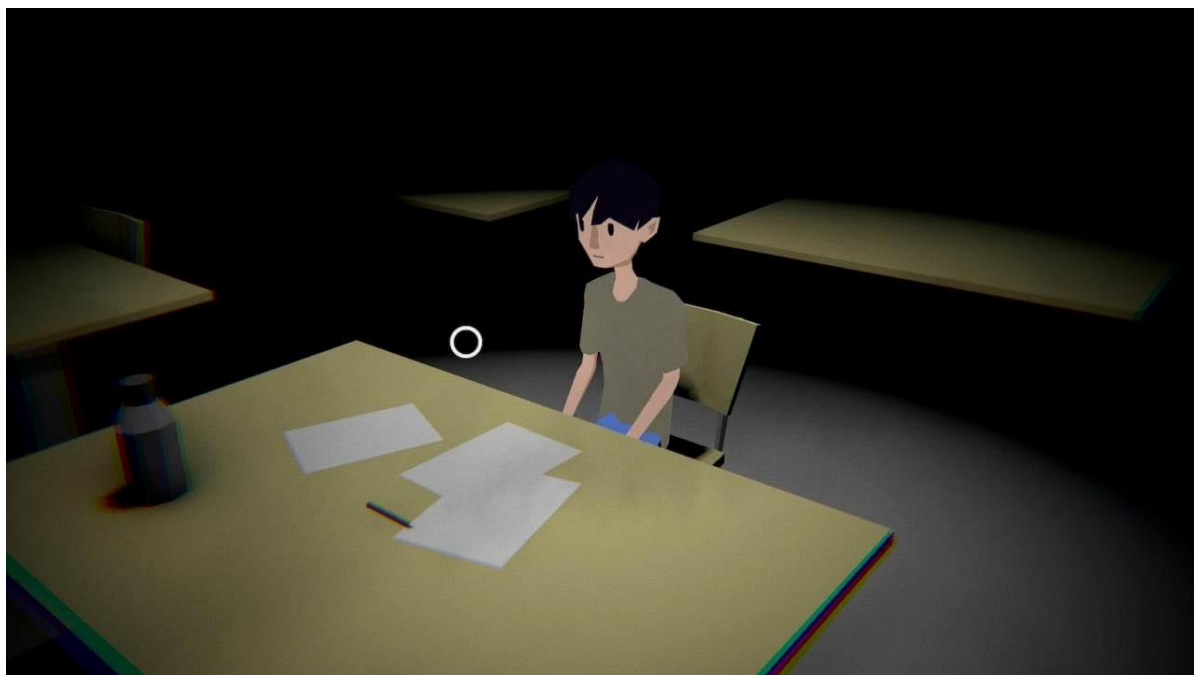
- Bernard Perron, & Mark J.P. Wolf. (2013). *The Video Game Theory Reader*. Taylor and Francis.
- Bernard Perron, & Mark J.P. Wolf. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Taylor and Francis.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Csontzuzo. (2020, 14. oktober). *Embracelet written walkthrough, ending and achievement guide*. Steamcommunity.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2257752015>
- Dickens, C. (1861). *Great expectations*. Chapman & Hall.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in Video Games*. De Gruyter, Inc.
- Eliassen, K. O., Ogundipe, A., Prytz, Øyvind, & Norsk kulturråd. (2022). *Estetiske praksiser i den digitale produksjonens tidsalder*. Fagbokforlaget.
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. MIT Press.
- Folkestad, M. (Spillutvikler). (2020). *Embracelet* [Videospill]. Machineboy AS.
- Folkestad, M. (u.å). *Embracelet*. [Bilde] Hentet 5. mai 2023 fra Statped:
<https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/embracelet/>
- Graham, S. (2018). *A history of the Bildungsroman*. Cambridge University Press.
- Kine, J.S. (2021). *Ikke lov å le*. Aschehoug & Co
- Mildorf, J. & Kinzel, T. (2016). *Audionarratology: Interfaces of sound and narrative*. Walter de Gruyter GmbH
- Minecraft wiki. *Tutorials/Complete main adventure*. Hentet 5. mai 2023:
https://minecraft.fandom.com/wiki/Tutorials/Complete_main_adventure
- Mojang studios. (2011). *Minecraft* [Videospill]

- Morgenstern, K. & Boes, T. (2009). *On the nature of the «Bildungsroman»*. MLA, 124(2), 2.
DOI: <https://www.jstor.org/stable/25614309>
- Namco. (1982). *Pac-man* [Videospill].
- Nussbaum, M. C., Engelstad, I., & Øye, A. (2016). *Litteraturens etikk: følelser og forestillingsevne*. Pax.
- Ryan, M. & Thon, J. (2014). *Storyworlds across media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Nebraska Paperback
- Stine, R.L. (1992-d.d.) *Goosebumps*. Scholastic Corporation
- Thamarana, S. (2015). *Origin and Development of Bildungsroman Novels in English Literature*. IJELLH, 3(4), 5. DOI:
<https://www.researchgate.net/publication/282876442> Origin and Development of Bildungsroman Novels in English Literature
- Valve. (1998). *Half-life* [Videospill]
- Wells, H.G. (1897). *The invisible man*. Random House.
- Aarseth, E & Möring, S. (2020) *The game itself?* FDG '20: Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games. No. 36, s. 1-8 DOI:
<https://doi.org/10.1145/3402942.3402978>
- Aarseth, E. (2012). *A narrative theory of games*. Researchgate. 4-5. DOI:
<https://www.researchgate.net/publication/254006015> A narrative theory of games

Vedlegg

Figur 1: Forsidebilde av Hermod, Karoline og Jesper. Hentet 5. mai fra Statped.no:

https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/embracelet/	2
Figur 2: Jesper er fanget i klasserommet i den gjentakende labyrintscenen	27
Figur 3: Jesper kan velge å reparere et monument	27
Figur 4: Jesper bruker armbåndet til å endre objekter på Slepp	28
Figur 5: Samtale mellom Hermod, Kristine og Jesper angående oljeleting på Slepp	28
Figur 6: Oljeletings-mannskapet fremstår som utelukkende onde	29
Figur 7: Hermod, Karoline og Jesper utenfor huset til Hermod	29
Figur 8: Moren til Jesper forteller at hun er for travel for å bli med Jesper til Slepp.	30
Figur 9: Hermod, Kristine og Jesper blir kjent på tur	30
Figur 10: På rommet til Hermod snakker Hermod ut om forholdet til faren	31
Figur 11: Jesper og moren hans på kirkegården	31
Figur 12: Spilleren får valg om hva Jesper skal si	32



Figur 2: Jesper er fanget i klasserommet i den gjentakende labyrintscenen



Figur 3: Jesper kan velge å reparere et monument



Figur 4: Jesper bruker armbåndet til å endre objekter på Slepp



Figur 5: Samtale mellom Hermod, Kristine og Jesper angående oljeleting på Slepp



Figur 6: Oljeletings-mannskapet fremstår som utelukkende onde



Figur 7: Hermod, Karoline og Jesper utenfor huset til Hermod



Figur 8: Moren til Jesper forteller at hun er for travel for å bli med Jesper til Slepp.



Figur 9: Hermod, Kristine og Jesper blir kjent på tur



Figur 10: På rommet til Hermod snakker Hermod ut om forholdet til faren



Figur 11: Jesper og moren hans på kirkegården



Figur 12: Spilleren får valg om hva Jesper skal si