

Hvordan forske på religion og dataspill?

En metodeveileder med Spirit of the North som eksempel

Av Jane Skjoldli
og Kine Elandria Bjørnsdatter Haugmåne

Hvordan kan man forske på religion og dataspill? Intensjonen med denne artikkelen er å lage en metodeveileder på norsk til én fremgangsmåte blant mange mulige. Eksempelet som brukes er Spirit of the North (Infuse Studio, 2020), hvor man spiller en rødrevfigur som ledes av en reveåndsfigur i å gjenopprette nordlyset og bringe magiske staver til døde mennesker, og derved lege et brutt forhold mellom mennesker, dyr og natur i etterkant av et vulkanutbrudd og sivilisasjonssammenbrudd. Ved å dele opp forskningsprosessen i forskjellige faser og lede leseren gjennom disse viser teksten hvordan forskning på religion og dataspill kan se ut. Aktuelle forskningsspørsmål løftes frem, samt metodevalg, notering, koding, resultatbeskrivelse og hvordan resultater kan settes inn i en større forskningssammenheng.

Nøkkelord: religionsvitenskap, metodologi, religion og dataspill, religion og dyr, religion og natur

JANE SKJOLDLI (f. 1985), førsteamanuensis, Universitetet i Stavanger, Hulda Garborgs Hus, 4021 Stavanger, og Høgskulen på Vestlandet, Inndalsveien 28, 5063 Bergen,
E-post: jane.skjoldli@hvl.no

KINE ELANDRIA BJØRNSDATTER HAUGMÅNE (f. 1989), gjenstandskonservator, Bymuseet i Bergen, Dreggsallmenningen 3, 5003 Bergen,
E-post: kinhau@bymuseet.no

INNLEDNING

Teksten du har foran deg har ikke som formål å besvare eller diskutere forskningsspørsmål, men å imøtekomme et behov for metodeveiledning som ble kommunisert i en dialog med lærere under førsteforfatters foredrag ved Holbergprisen i skolen i november 2022. Ved slutten av foredraget ble deltakerne spurt om hvorvidt det var behov for en metodeveileder for elevforskning på videospill. Responsen var et tydelig «ja». I forkant var det forberedt en Mentimeter-undersøkelse om hva lærerne ønsket seg i en slik metodeveileder. Undersøkelsen (se «Appendiks») resulterte i en rekke spørsmål, fra håndtering av referanser og rettigheter til forhåndsformulerte problemstillinger. En gjenganger var imidlertid ønsker om en «konkret» steg-for-steg-veileder. Denne teksten er et forsøk på et svar.

Førsteforfatter og andreforfatter fant en mulighet til å skrive frem en slik i forbindelse med en forskningsrelatert case-studie av dataspillet *Spirit of the North* (Infuse Studio, 2020), i løpet av forskningsprosjektet *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past* (2020–2024). Prosjektet er finansiert av Norges Forskningsråd og handler om resepsjon av vikinger og norrøn fortid i vår tid. En av arbeids-pakkene handler om norrøninspirert elektronisk mediert populærkultur (musikk, film, TV-serier og dataspill). Selv om vi kom frem til at *Spirit of the North* i liten grad kan sies å være norrøninspirert, kunne case-studien gi et utgangspunkt for metodeveilederen.

Fremgangsmåten vi skriver om her er bare én blant mange mulige, og kombinerer den ellers utbredte feltarbeidsmetoden *deltakende observasjon* med *intervallspilling*. I tillegg til selve spillet består materialet vårt av notater som ble nedtegnet underveis. Metodekombinasjonen kan benyttes i mange andre sammenhenger også – ikke bare i studier av elektroniske medier. Om man ikke har midler til innkjøp av dataspill-utstyr er videoopptak av spill (*Let's plays*) på YouTube og andre videoplattformer et godt alternativ.

For at eksemplene vi benytter skal gi mening vil vi først beskrive *Spirit of the North* og påpeke noen sentrale tema og mekanismer. Deretter tar vi for oss fire faser i forskningsprosessen. For å gjøre gjennomgangen så ryddig som mulig forklarer vi også stadienes funksjon og innhold. Til slutt viser vi konkrete eksempler på resultater vi fikk. Eksemplene vi gir, er ment å være illustrerende, ikke uttømmende.

DATASPILLET *SPIRIT OF THE NORTH*

Spirit of the North (2020) er laget av spillutviklerselskapet Infuse Studio i Raleigh i North Carolina. Avataren man spiller er en rødrev som må dra fra en snøkledd slette til toppen av en vulkan det fortsatt ryker av etter et vulkanutbrudd. Man reiser gjennom huler, undersøker ødelagte hus i en forlatt by og finner levninger av mennesker som er redusert til kappekledd skjeletter – alt til et melankolsk lydbilde. Tidlig i spillet får man se bilder som ligner hulemalerier, i en rekkefølge som gjør at det kan tolkes som en fortelling: Et lykkelig folk bodde ved foten av en vulkan. De tilbad en revegud, som tok vare på dem. Nordlyset var revegudens frie fart over himmelen. En dag ble reveguden borte – og nordlyset likedan. Da brøt vulkanen ut. Byen ble ødelagt, og mange mennesker omkom. Reveguden forble borte, og menneskene vendte seg bort i sorg og fortvilelse. I spillets nåtid er byen forlatt, men vulkanen fortsetter å spre røde og svarte substanser, som står mellom rødreven og målet.

Tidlig i spillet finner man levninger av mennesker hvor bare skjelett og klær ligger igjen. Skjelettet er kledd i en kappe, og spilleren får i oppgave å finne en stav til det. Om rødreven finner staven og legger den ved skjelettet, stiger en neonblå, gjennomsiktig menneskefigur opp av skjelettet, setter håndflatene sammen og bukker ærbødig før den stiger oppover et lite stykke og forsvinner.

Rødreven får også hjelp av en gjennomiktig, lysende, neonblå revefigur – en reveånd – som går foran rødreven og viser frem hulemaleriene. Underveis får rødreven tilgang til nye evner. Det skjer ved at den gjennomiktige reven smelter sammen med rødreven. Slik får rødreven ekstraordinære krefter: Den kan hoppe lengre og komme seg gjennom stengsler som ellers er ugjennomtrengelige. Rødreven får også selv mulighet til å hjelpe andre, oftest i form av flere skjeletter man skal finne en stav til. Rødreven fjerner også tjukke, svarte slimbelegg og farlige, røde krystaller fra spillverdenens virtuelle biosfære. Begge hindre svekker rødrevens evner og motorikk.

Spredt i spillverdenen finner man revestatuer. Én står i et stort hulrom hvor menneskenes tilbedelse av reveguden er avbildet. Gjennom spillverdenen viser reveånden vei til toppen av vulkanen. Der står to revestatuer nær hverandre, så vidt adskilt. Spillet slutter ved at revestatuene forenes. Da blir den røde skyen fra vulkanen forvandlet til nordlys. Begge revene løper nå sammen på himmelen. Deres ferd skaper mer og mer nordlys. Slik tar spillet slutt.

Spillet vektlegger ledet utforskning av en virtuell verden, problemløsning og en fremtredende fortelling. Sjangermessig innehar spillet eventyr-, oppgaveløsnings- og plattformelementer. Voldselementer er nesten helt fraværende i spillet, men det kan til tider være emosjonelt krevende, og aldersgrensen er satt til sju år (Steam, 2020). Bruken av visuelle fortellingsvirkemidler innebærer et stort, men ikke ubegrenset, tolkningsrom. Blant annet kan man argumentere for at økokritikk, klimaendringer, naturvern, antroposentrisme og biosentrisme blir tematisert, men som vi skal se, kan man også argumentere for at religion spiller en viktig rolle: Gjennomiktige hjelpefigurer, evne til å fly, og at spillerens kontroll bytter mellom forskjellige avatarkropper er eksempler på nokså vanlige dataspilltroper som kan analyseres religionsvitenskapelig. Fortellingen formidles visuelt, ikke verbalt, noe som kan øke tilgjengelighetsgrad for elever med lesevansker.

FORSKNINGSFASER

Vi skiller her mellom fem ulike forskningsfaser: (1) forberedelsesfasen, (2) datainnsamlingsfasen, (3) dataorganiseringsfasen, (4) analysefasen, og (5) presentasjonsfasen. Da det finnes mange gode veiledere som gir råd om hvordan man bør gå frem for å presentere studie- og forskningsresultater, velger vi å konsentrere oss om de fire første fasene. Som andre typologier er også denne et forsøk på å skape oversikt i en kaotisk virkelighet. Kategoriene er ikke vanntett adskilte, men glir over i hverandre. Forskningsprosesser kan oppleves som rotete, særlig om man forventer en ryddig rekkefølge. Ofte hopper man mellom ulike faser fordi elementer i de ulike fasene påvirker hverandre. Hva man hopper fra og til – og når – avhenger av hvor man begynner, og hva man er opptatt av. I vår inndeling vil deltakende observasjon og intervallspilling være mest aktuelle i datainnsamlings-

fasen. Denne fasen kan imidlertid også brukes til pilotstudier i forberedelsesfasen til større prosjekter. I større prosjekter kan man på sin side ha flere innsamlingsfaser og analysefaser. Nettopp i en presentasjonsfase kan man oppleve å komme frem til formuleringer som setter resultater i et nytt lys.

Forberedelsesfasen

I forberedelsesfasen lager man et *forskningsdesign*. Når man har noe klarhet i hva man ønsker å finne ut, hvorfor det er faglig interessant å finne det ut, hvilke(t) forskningsfelt man kommer i kontakt med, om og i hvilken utstrekning det finnes forskning på temaet fra før – og hva den sier – kan man vende seg til praktiske spørsmål: Hvor mange skal være involvert? Hvordan skal *jeg* eller *vi* gjennomføre denne studien, og hvor lang tid har man til rådighet?

Forskningsetikk og personvern

Gjennom hele prosessen er det nødvendig å være bevisst på hvilke forskningsetiske hensyn som må tas. Her er retningslinjene til De nasjonale forskningsetiske komiteene (2021) et viktig verktøy. Dersom man forsker på spillere snarere enn på et spillprodukt, vil personvernproblematikk bli relevant, for da har man en eller flere respondenter og det kan hende man innsamler personopplysninger som betraktes som sensitive. Det vi presenterer her, derimot, er spillinteraksjon hvor de involverte selv er en del av forskningsprosessen. Da blir ikke personvern aktualisert på samme måte. Det betyr ikke at temaet *forskningsetikk* kan legges til side, for forskningsetikk er langt mer enn personvern. Etikken blir relevant på andre måter, som streben etter analytisk objektivitet og systematikk, rimelige tolkninger, åpenhet om usikkerhet, villighet til å synliggjøre funn som ikke ble slik man forventet, og ikke minst gjennom hvor godt man opprettholder selvrefleksivitet og kritisk distanse til materialet man analyserer.

Analytisk distanse: Bør man studere egne favoritter?

Her finnes det en særlig felle for oss som allerede er glade i dataspill: Vi har våre favoritter – dataspill vi kjenner ekstra begeistring for. Begeistring er en viktig drivkraft, men vi kan ikke la den gjøre oss blinde for spillselskapers makt og innflytelse, eller hindre oss i å se kritisk på spillene og markedsføringen av dem, utviklerselskapene og deres selvpresentasjon. Som ellers når vi studerer noe vi er involverte i selv, som aktivt engasjement i religiøse eller politiske sammenhenger, eller for andre relevante grupperinger, krever spillforskning også at vi bruker tid på å distansere oss fra personlige preferanser, og inntar et analytisk og kritisk perspektiv. Dette kan være krevende, for det involverer metarefleksjon, som det tar tid å utvikle. Man kan øve på dette på forskjellige måter, for eksempel ved å skrive ned hvilke forventninger man har, hvilke følelsesmessige erfaringer man

har hatt med spillet, og hvordan man ser for seg at ens egen begeistring for spillet kan skape blindflekker i analysen, for deretter å ettergå disse systematisk og vie dem ekstra oppmerksomhet når man leser gjennom og redigerer teksten.

I religionsvitenskap, som er førsteforfatters disiplin, er slike verktøy svært nyttige når det gjelder å distansere seg fra grupperinger man kanskje ellers opplever tilhørighet til. Samtidig fordrer forskningsetikken ofte at vi forblir redelige overfor personene og materialet som inngår i forskningsarbeidet vårt, og ikke tolker dem feilaktig, men streber etter å belyse forskjellige vinkler og nyanser. Også når vi forsker på grupper med makt og innflytelse, for eksempel religiøse ledere og elitegrupper, er distansering og nyansering viktige verktøy. Man kan argumentere for at spillutviklerselskap har roller som ligner religiøse lederes roller: De har betydelig makt til å definere de forestilte verdenene man beveger seg i, og reglene som formgir dem.

I denne sammenhengen kan distansering innebære at vi forholder oss kritiske til at Infuse Games markedsfører *Spirit of the North* som et spill som er «inspirert av de spektakulære og mystiske landskapene på Island», der man «spiller som en vanlig rødrev» med en «fortelling som sammenflettes med Nordlysets vokter, en kvinnelig ånderev» (Steam, 2023, forfatterens oversettelse). Selv om tekstens hovedfunksjon er markedsføring, er det også en tekst som gjør krav på formidlings- og tolkningsrom som angår islendinger fordi spillutviklerselskapet påberoper seg inspirasjon fra islandsk natur. Ved å bruke ord, symboler, figurer og fortellinger med religiøse konnotasjoner – og gi dem billedlig og lydmessig form – gjør de også krav på kulturell definisjonsmakt. Ved å synliggjøre nettopp slik makt i studie- eller forskningsteksten man skriver, kan man øke sin analytiske distanse. Gjør man slike øvelser i forberedelsesfasen, får man begynt med å skape analytisk distanse allerede før man formulerer en problemstilling.

Formulering av problemstilling og studie-/ forskningsspørsmål

Her kan man formulere en problemstilling på følgende måte: *Vi vil finne ut om og eventuelt hvordan dataspillet Spirit of the North bruker religiøse elementer.* Setningen tydeliggjør både materiale og innfallsvinkel. Et nøkkelbegrep her er *religiøse elementer* og formuleringen innebærer at disse skal identifiseres. For å kunne gjøre det må vi vite hva *religiøse elementer* er i denne sammenhengen. Da trenger vi en arbeidsdefinisjon for begrepet *religiøse elementer*. Uten en definisjon kan vi ikke legitimere identifiseringen, og dermed ikke klassifiseringen, men ender opp i en fallgrube med subjektive idiosynkrasier – det som gjerne kalles *synsing*.

Arbeidsdefinisjonens hensikt er å sikre et første nivå av systematikk og å styrke vår streben etter objektivitet. I denne sammenhengen skal vi bruke følgende arbeidsdefinisjon: *Religiøse elementer* er elementer som assosieres med *religion*, og

religion forstår vi som «interaksjon med kulturelt postulerte overmenneskelige vesener» (Spiro, 2004 [1966], s. 96), hvor *virtuell postulasjon* utgjør én blant mange former for postulasjon. Som alle andre religionsdefinisjoner kan den problematiseres og kritiseres – dens fokus på visse elementer går på bekostning av andre elementer som kunne vært interessante å se på. Den fungerer imidlertid helt greit til formålet – ikke som et verktøy til finpussing, men til å gjøre utvalg av elementer som man ønsker å fokusere på i spillet. Mot slutten av forberedelsesfasen bør man ha svar på følgende spørsmål:

- a) Hva ønsker jeg/vi å finne ut? (studiespørsmål/forskningsspørsmål)
- b) Hvorfor er det faglig interessant å finne det ut? (forskningsmotivasjon)
- c) Hvilke forskningsmetoder egner seg til å finne ut dette? (metodevalg)

Svar på a) kan være:

- i) Vi vil finne ut hvilke religiøse elementer som finnes i *Spirit of the North* og hvordan disse blir brukt i spillet.
- ii) Vi vil finne ut hvordan spillet fremstiller forholdet mellom dyr, mennesker og natur.
- iii) Vi vil finne ut hvordan spilleren reagerer på forskjellige hendelser i spillet.

Svar på b) kan være:

- i) Spillet kan anses som et eksempel på digitalt mediert nysjamanisme.
- ii) Spillet kan anses som et eksempel på religion og populærkultur.
- iii) Spillet kan anses som et eksempel på virtualisert religion.

Alle disse tre kan være med på å gjøre akkurat *Spirit of the North* faglig interessant, men det må også følges opp ved at man skriver frem relevante eksisterende forskningsresultater innenfor henholdsvis «digitalt mediert nysjamanisme», «religion og populærkultur» eller «virtualisert religion». Merk at man allerede her foretar noen valg når det gjelder retning og tolkning. Faglig motivasjon handler ikke om forskerens subjektive vurderinger om hvor «gøy» eller «bra» spillet er – det hører til den mer folkelige sjangeren *spillanmeldelse*. Vi vil heller vite hvordan man eventuelt kan forske på spillet og hva eventuell forskning på spillet kan bidra med til forskningssamtaler som allerede pågår, eller som man kanskje mener burde pågå. For å rettfærdiggjøre en studie av *Spirit of the North* kan det være fristende å skrive at spillet ikke er forsket på fra før. Det finnes imidlertid svært mange dataspill som ennå ikke er forsket på. Det er derfor ikke en god begrunnelse for valg av spill.

Svar på c) kan være:

- i) Intervallspilling
- ii) Deltakende observasjon
- iii) Spørreskjema eller intervju

Man kan velge en eller flere av disse, eller andre metoder. Fordelen med å bruke flere metoder er at man får samlet inn flere typer materiale. Med flere typer materiale kan vi bygge kunnskap om et spill og spilleren/ spillerne fra flere forskjellige perspektiver. Med flere perspektiver kan vi lære mer og styrke vår streben etter objektivitet i studiet av spillverdenen og spillinteraksjonen(e). Alle tre metodene kan inngå i det vi her velger å kalle *virtuelt feltarbeid*, som, i likhet med feltarbeid ellers, er mer en type forskningssituasjon hvor man kan bruke flere forskningsmetoder, snarere enn én enkelt forskningsmetode.

I arbeidet med *Spirit of the North* kan vi operere med følgende svar på de tre spørsmålene vi stilte tidligere (merk at svar på det første er et nytt spørsmål!):

a) Hvordan brukes religiøse elementer i *Spirit of the North*?

b) Dataspill er interessant fordi det utgjør en betydelig del av en populærkultur som engasjerer spillere i alle aldre, men særlig unge og unge voksne, og fordi det er et medium som i seg selv er transmedialt og polyestetisk. Spillet er *religionsvitenskapelig* relevant fordi det kan sies å inneholde religiøse elementer, noe som lar det inngå i en større forskningssamtale om religion, dataspill og populærkultur. I skrivende stund finnes det heller ikke forskning hvor dette spillet inngår som materiale.

c) Siden *Spirit of the North* har en virtuell verden hvor man skal ta seg frem ved å finne måter å overkomme hindringer på, og denne verdenen lar seg utforske med en viss grad av frihet, kan virtuelt feltarbeid egne seg. Deltakende observasjon gir mulighet til å samle inn data om fremgangen i spillet, men også om spillerens uttrykk og opplevelser i møte med spillfortellingen, spillverdenen og dens utfordringer. Vi bruker også intervallspilling, hvor vi snakker underveis om det som skjer i spillprosessen.

Datainnsamlingsfasen

Før man velger metode, bør man ikke bare sette seg inn i de ulike metodenes styrker og svakheter, men også i hvordan de praktisk kan utøves. Kanskje særlig i datainnsamlingsfasen kan det oppstå behov for å omformulere forsknings-spørsmål for å gjøre dem tydeligere. Det er et tegn på fremgang fordi det gjerne

indikerer at man lærer å bruke et begrepsapparat på det spesifikke materialet man har foran seg.

Gregory Price Grieve har foreslått det han kaller *ludografisk metode* (2020), men begrepsbruken er forvirrende fordi *ludografi* allerede brukes i spillforskningen om spill-lister på samme måte som *bibliografi* brukes om litteraturlister. Grieve forsøker imidlertid med begrepet *ludografisk metode* å fange en tilnærming han tidligere har kalt etnografisk (2018), og som kanskje er mer presist beskrevet som *spilletnografi*, det vil si forsøk på å finne ut alt man kan om en spillverden ved å utforske den ned til minste detalj. Om man har tid og ressurser til å gjennomføre en slik tilnærming kan det være svært fruktbart. Religionsvitenskapelig informert feltarbeid i virtuelle verdener favner imidlertid mye bredere, og kan inkludere Kerstin Radde-Antweilers forskning på det hun kaller «virtualisering av religion» (2008), noe Robert M. Geracis *Virtually Sacred* (2014) eksemplifiserer. Det har også gitt grunnlag for Lars de Wildts *The Pop Theology of Video Games* (2021), men kan også kobles på forskningsfeltet *digital religion*. Rachel Wagners arbeid (2012, 2014) har lagt et viktig grunnlag for å koble sammen religionsvitenskapelige og spillvitenskapelige begrepsapparat (Skjoldli, 2021, s. 42).

Spørsmål om hvordan man kan forske på religion og dataspill, er mest utforsket på engelsk. *Methods for Studying Video Games and Religion* (red. Šisler, Radde-Antweiler og Zeiler, 2018) er foreløpig den fremste ressursen, men den egner seg best for masternivå og høyere. Ellers kan man, som religionsvitere ofte har gjort, se til andre disipliner for inspirasjon og metodelån, herunder digital kultur, medievitenskap og sosialantropologi. Man bør likevel være klar over at det krever arbeid å tilpasse metoder og teorier fra andre disipliner til religionsvitenskapelig forskning.

Deltakende observasjon og intervallspilling

Deltakende observasjon betyr i dette tilfellet både å spille *Spirit of the North* selv og ta notater underveis, å observere mens en annen spiller, og å samtale med hverandre underveis. I dette tilfellet ligger fokuset på innholdet i spillverdenen.

Det er lett å tenke at datainnsamlingen begynner idet man setter seg ned for å spille, men ofte starter datainnsamlingen i forkant. Dataspill er ofte gjenstand for intensiv markedsføring, og det er ofte i møte med spillreklame at spillere først stifter bekjentskap med spillet. Hos store spillutviklerselskap starter markedsføringsprosessen tidlig, gjerne årevis før man har noen lanseringsdato. Da kan det være klokt å skrive ned hvilke forventninger man har til spillet man skal studere før man setter i gang.

Sentralt i deltakende observasjon er passende notatverktøy. Man må kunne notere observasjoner fra det virtuelle feltarbeidet underveis. Førsteforfatter foretrekker å bruke penn og notatblokk, men man kan naturligvis også skrive på

datamaskin eller mobiltelefon, eller gjøre lydopptak eller videoopptak. Eventuelle videoopptak bør kunne fange opp lyd og bilde både fra spill og spillere. Her er det også klokt å gjøre notater underveis om ulike valg man tar. Slike notater kan være uvurderlige når man skal beskrive og kritisk reflektere over metodene man har brukt. Man bør også bestemme seg for om, når og i hvilken grad man vil undersøke spillets mange kontekster, eller om man utelukkende vil konsentrere seg om spillets innhold.

I arbeidet med *Spirit of the North* valgte vi å la førsteforfatter ta notater mens andreforfatter spilte. Dette tillot en semistrukturert form for observasjon med faste spilløkter på 30 minutter, avbrutt av faste samtalepunkter om det som har skjedd siden sist. Dette kaller vi *intervallspilling* og er inspirert av Liel Leibovitz' arbeid i *God in the Machine* (2013).

Andreforfatter spiller. Førsteforfatter noterer. 30 minutters intervaller.

Økt 1, intervall 1.

Kapittel 1 – Måloppnåelse: Rødrev bjeffer til sovende reveånd. Vekker opp vokterånd. *Spirit of the North*. Musikk begynner når rødrev går inn i hulen. Følger etter reveånden. Rutsjer nedover masse is. Ned og inn i hule med «Giant's Causeway» og magisk ildstein. Rødreven besvimer. Reveånden knuser steinen med bjeff. Steinras, bakken kollapser.

Kapittel 2: Rødrev skadet, halter gjennom hulen, følger etter reveånden.

For at observasjonen skal være strukturert, må den konsekvent inneholde de samme elementene. Det som gjorde vår observasjon semistrukturert var at vi hadde noen faste elementer, men også beholdt åpenhet for spontane tema. Et spørsmål vi gjentok i alle pauser var: «Hvordan føltes det å stoppe nå?», etterfulgt av oppfølgingsspørsmål. Det lot oss inkludere spillerens opplevelser i tillegg til spillobservasjoner. Noen spill, som for eksempel spill i sjangeren Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), herunder Blizzards *World of Warcraft*, har ikke pausefunksjon. Da er intervallspilling med korte intervaller en lite egnet metode, fordi tidsbestemte spillavbrudd vil kunne sabotere spillet. I MMORPG er andre spillere også ofte avhengige av at man følger med og er engasjert over lengre tid. Et alternativ er da å ha lengre intervaller, eller å anse ett intervall for en hel spilløkt.

Notatinnslagene i neste del av teksten inneholder stikkord som «Økt 2, intervall 3.» Dette er indikasjoner som er nyttige feltnotater for å sortere hva som skjer på hvilke tidspunkt i spillet og i hvilke spilløkter. I tillegg bruker vi inndelingen med kapitler som indikasjon på hvor vi befant oss i spillet fordi det er inndelingen man finner i spillet. Inndelingen sikrer to ting: sporing og etterprøving knyttet til to fortellingsløp – *spillets* fortellingsløp og *spillernes* fortellingsløp.

Klar, ferdig, noter!

Når man skal sette i gang, må man være forberedt på at det kan være svært mye å notere, særlig i begynnelsen av spillet. Har man valgt et særskilt dataspill fordi man tenker at det involverer mange religiøse elementer, bør man også være forberedt på å få mye å skrive om i etterkant. Etter hvert normaliseres den virtuelle verdenen for spilleren, og det vil bli færre og færre nye observasjoner etter hvert som spillet skrider frem.

Her begynner observatøren å danne inntrykk av mønstre i datainnsamlingsfasen: Man kan ane konturene av fortellinger, og elementer en religionsviter kanskje vil identifisere som symboler, myter, forestillingsunivers, ritualer, materielle objekter eller språk som det kan passe å knytte til analytiske begreper man har erfaring med å bruke. Her er det viktig å være klar over hvilke teoretiske perspektiver man har med seg inn i de ulike fasene. Vi presenterer her et omriss av hvordan dette foregikk tidlig i *Spirit of the North*. Beskrivelsen kan synes kaotisk, men sammen med et skjermbilde (*Figur 1*) blir det tydeligere hva det dreier seg om, noe som viser hvor viktig skjermdumper og eventuelle videoopptak kan være.



Figur 1: Rødreven følger etter reveånden inn i hulen (andreforfatters skjermdump).

Merk også at førsteforfatter allerede har tatt i bruk termer som inviterer til religionsvitenskapelig analyse i notatene: *ånd* og *magisk*, samt kombinasjonene *reveånd*, *Spirit of the North* og *magisk ildstein*. Kun termene *spirit* og *reveånd* er gitt av spilllets egne tekster. Resten er beskrivelser som ble til i pausen, mens vi forsøkte å samtale oss frem til hva som foregikk.

Senere viste det seg at den gjennomsiktige, lysende, blå reven kan fly, men ikke flytte på ting. Den kan gå gjennom enkelte hindringer og gi rødreven nye krefter og evner som gir nye muligheter i spillet. Eksempelvis medfører evnen

Spirit Form at spilleren kan få rødreven til å sovne, og kontrollere reveånden i stedet. Da kan man utforske steder som ellers er utilgjengelige. Det viser seg at rødreven og reveånden er avhengige av hverandres evner for å komme i mål. Her er notater fra senere i spillet, hvor evnen *Spirit Dash* er ny. Den lar rødreven suse gjennom luften:

Økt 2, intervall 3.

Kapittel 5.

Ny evne: «Spirit Dash! Whoosh!» «Hvorfor ingen døde folk?» [Spiller] fant levninger etter død person. «Her! Du kan få staven!» Det er frustrerende å ikke finne de døde kroppene [å gi en stav til]. «Jeg blir litt sur av denne mangelen på døde kroppene.»

Sitattegnene indikerer muntlige utsagn andreforfatter ytret som respons til hendelser og ikke-hendelser under spillingen, mens teksten uten sitattegn indikerer førsteforfatters notater om spillprosessen slik den så ut for den som sitter ved siden av.

Dataorganiseringsfasen

Datamaterialet kan organiseres og analyseres på mange forskjellige måter. Man kan velge en ovenfra-og-ned-tilnærming, slik vi har gjort, eller man kan velge å gå rett på materialet og forsøke å gå nedenfra-og-opp. Dersom man velger det siste, kan man følge Xenia Zeilers konvensjonelle trestegskoding (*in vivo*, aksial, og selektiv/tematisk) av kommentarer på *Let's Play*-videoer (2018). Vår fremgangsmåte er inspirert av denne, men da retningen i vår analyse går motsatt vei, skiller den seg nødvendigvis også noe fra hennes. Forskjellen gjør seg gjeldende på flere punkter, men én viktig forskjell er at vi tar utgangspunkt i religiøse begreper og ser hva som passer med dem i materialet. Dermed kan man si at vi gjør den selektive/tematiske kodingen først. Etterpå gjør vi en aksial koding, og deretter bruker vi nye selektive/tematiske former for koding igjen.

Fargelegging: Verbal koding

Koding er en samlebetegnelse for formelle måter å organisere data på. All koding innebærer tolkning, akkurat som andre analysemetoder. Likeledes kan man si at kategorisering og klassifisering av data uten formell koding kan kalles uformell koding. Formell koding kan være nyttig for å synliggjøre data og analytiske koblinger for leseren, særlig i større datamateriale.

Fargelegging er et enkelt, nyttig og mye brukt kodingsverktøy. Man bestemmer seg for hva de ulike fargene betyr, på forhånd eller underveis, eller begge deler. Fargene tilsvarer kategorier, og kategoriene kan tillegges både over- og underkategorier. Kategoriene kan organiseres og omorganiseres, og noen kategorier vil man ønske å plassere i tilknytning til flere kategorier samtidig.

Første steg er imidlertid å lese gjennom materialet man har skaffet: notatene man har skrevet, og tekstene, bildene og videoene man eventuelt har lagret. Deretter kan man lage en liste over forskjellige tema, som vil tilsvare kategorier. Hvor grensene skal gå for hver kategori er et tilbakevendende spørsmål som handler om begrepsmessig grensesetting. Her kan definisjoner være nyttige, men de er ikke alltid nødvendige, og definisjoner har også en tendens til å forskyve spørsmål om semantiske grenser til nye konsepter. Før eller senere må man begrense seg for ikke å havne for langt ut i digresjoner. Som regel er det tilstrekkelig å beskrive og begrunne begrensningene man velger.

Økt 2, intervall 3.

Kapittel 5.

Ny evne: «**Spirit Dash!** Whoosh!» «Hvorfor ingen **døde folk?**» [Spiller] fant [levninger etter] **død person**. «Her! Du kan **få staven!**» Det er frustrerende å ikke finne de **døde kroppene** [å gi en stav til]. «Jeg blir litt sur av denne mangelen på **døde kropp**er.»

Religiøse begreper

ÅND

DØD

FRELSE

SPESIELLE KREFTER

I det foregående utdraget er selektiv/tematisk fargekoding brukt for å skille ut ord og fraser. Når spillet bruker velkjente visuelle og pregnante uttrykk som kan gi assosiasjoner til religion og spiritualitet (ÅND, DØD, FRELSE), kan det være greit å begynne med en ovenfra-og-ned-tilnærming hvor man leter etter interaksjon med kulturelt postulerte overmenneskelige vesener. ÅND, DØD og FRELSE er tema som forekommer gjentatte ganger i spillet. ÅND kan brukes om spilltittelen, reveånden, menneskeånden, og kanskje flere elementer. DØD kan brukes om vulkanutbruddet, hvor mange omkom, om menneskelevningene man finner, og kanskje også om det svarte slimet og de røde krystallene. FRELSE kan være en kode å bruke for å beskrive det som skjer, som FRELSE, når de gjennomslittige menneskefigurene stiger opp av kroppen, takker og forsvinner etter at rødreven har gitt dem en stav. SPESIELLE KREFTER kan omfatte evner og egenskaper som først tilskrives reveånden, før de senere blir tilgjengelige for spilleren, etter hvert som reveånden og rødreven smelter mer og mer sammen. Dette er bare noen forslag. Den enkelte student eller forsker vil kunne finne egne kategorier og utvide kodingen betraktelig.

Økt 2, intervall 3.

Kapittel 5.

Ny evne: «Spirit Dash! Whoosh!» «**Hvorfor ingen døde folk?**» [Spiller] fant [levninger etter] død person. «**Her! Du kan få staven!**» Det er veldig frustrerende **å ikke finne** de døde kroppene [å gi en stav til]. «Jeg blir litt sur av denne mangelen på døde kropper.»

Aktiviteter

LETE/IKKE FINNE

FINNE

INTERAKSJON MED SPILLFIGUR

Mens noen av temaene kan tolkes som religiøse elementer i et ovenfra-og-ned-perspektiv, kan et nedenfra-og-opp-perspektiv bidra til at vi oppdager *aktiviteter* som spilleren utøver gjennom spillavataren. Vi har identifisert LETE / IKKE FINNE, FINNE og INTERAKSJON MED SPILLFIGUR. Merk også at noen deler av teksten kan passe i flere koder samtidig. Her skjer det imidlertid noe ekstra interessant, for her er spillerens identifisering med avataren så sterk at spilleren snakker direkte til en spillfigur vedkommende ikke styrer. Dette er et veldig vanlig fenomen og kan leses som et eksempel på det Skjoldli har kalt *interaksjon på kryss av verdener*, hvor man forholder seg til spillaktører som sosiale aktører (2021, s. 63).

Vi har også tolket forekomster av LETE / IKKE FINNE som uttrykk for spillerens *frustrasjon*, her i forbindelse med å bruke mye tid på å lete etter en menneskekropp å legge en stav ved, noe som gjør at man ikke kommer videre. *Frustrasjon* er imidlertid ikke en aktivitet, men en emosjonell respons. Da kan vi legge til et nytt nivå som handler om det. Da kan vi også tolke gledesuttrykk ut av språkbruken, særlig onomatopoetikonet «Whoosh!» Vi kan også få øye på et uttrykk for humor: «Jeg blir litt sur av denne mangelen på døde kropper.»

Økt 2, intervall 3.

Kapittel 5.

Ny evne: «Spirit Dash! Whoosh!» «**Hvorfor ingen døde folk?**» [Spiller] fant [levninger etter] død person. «**Her! Du kan få staven!**» **Det er veldig frustrerende å ikke finne de døde kroppene** [å gi en stav til]. «**Jeg blir litt sur** av denne mangelen på døde kropper.»

Emosjonell respons

GLEDE

FRUSTRASJON

Gjennom en kombinasjon av intervallspilling, deltakende observasjon og koding har vi observert og etter hvert etablert tre kategorier å kode teksten med og dermed organisere data etter: religiøse elementer som ÅND, DØD og SPESIELLE KREFTER; aktiviteter som LETE, FINNE og INTERAKSJON MED SPILLFIGUR; og emosjonell reaksjon og respons knyttet til GLEDE og FRUSTRASJON. Gjentar man prosedyren for notater fra hver enkelt spilløkt, besitter man til slutt et materiale som viser noe av kompleksiteten i et spill som i utgangspunktet kanskje synes enkelt.

Når man går gjennom notatene slik kan man oppdage at noen av forestillingene, aktivitetene og de emosjonelle reaksjonene observeres med større hyppighet enn andre. For eksempel kan man oppdage at *Spirit of the North* knytter glede og frustrasjon over det å lete etter noen, til forestillinger om ånder, død, frelse og etterliv. Da begynner vi å ane noen mulige svar på forskningsspørsmålet «Hvilke religiøse elementer finner vi i *Spirit of the North*?». Samtidig vil videre analyse av notatene kunne frembringe nye elementer. Ser vi resultatene fra kodingen i kontekst av spilllets helhet, ser vi at disse elementene også kan knyttes til forestillinger om ville dyr, og til forestillinger om menneskers forhold til natur. Slik kan man sveise sammen ulike observasjoner til en helhet.

Analysefasen

På mange måter begynner analysefasen allerede idet man sorterer materialet i henhold til kategorier og typologier. Dersom man er interessert i å løfte analysen et nivå, kan man imidlertid sette observasjonene inn i en større helhet. Da spør vi: «Hvordan kan teori fra religionsvitenskap og dataspillforskning belyse disse resultatene?» Her må man lese hva andre forskere har funnet ut. For å finne frem til det er biblioteksressurser sentrale – ikke bare søkemotorene og databasene, men ikke minst bibliotekarene. Det å finne ut hva andre forskere har funnet ut fra før, og gå i dialog med denne litteraturen, er en øvelse i avansert perspektivtakning. Det man gjør er å finne og tolke andre forskeres perspektiver og tilføre disse perspektivene på sitt eget materiale. Hva ville Alenda Y. Chang kunne si om fremstillinger av naturen i *Spirit of the North*? Hun har jo skrevet om dette i andre spill, utgitt i boken *Playing Nature* (2019). Hva ville Rachel Wagner kunne si om likheter mellom dataspill og religion slik det kommer frem i *Spirit of the North*? Hun har jo sammenlignet dataspill med ritualer og fortellinger i boken *Godwired* (2012). Eller hva kunne Kerstin Radde-Antweiler kanskje sagt om *Spirit of the North* som et eksempel på virtualisering av religion (2008)? Hvis man leser Jason Anthonys typologi om forskjellige typer religiøse dataspill (2014), vil *Spirit of the North* kunne passe i noen – kanskje flere – av dem?

Her kunne man argumentert for at *Spirit of the North* er et eksempel på at økokritikk settes i sammenheng med *borealisme* (eksotifisering av nordlig geografi

og kultur), nysjamanistiske forestillinger om dyr, og et budskap om gjenopprettelse av menneskers forhold til naturen som smelter sammen i en virtuell (re)fortrylling av naturen. Man kunne også satt spillet i sammenheng med (re)fortrylling av naturen, noe som er beslektet med det Ingvild Gilhus og Lisbeth Mikaelsson har kalt *kulturens refortrylling* (2005), og dessuten med den pågående utviklingen av nysjamanisme og nyanimisme knyttet til et fortryllet «nord» (Fonneland, 2010; Kraft, 2022; Skjoldli, 2023). Videre kunne man sett *Spirit of the North* både i lys av og kanskje også som motsetning til det Bron Taylor har kalt *grønn og mørkegrønn religion* (2010, s. 10).

Benytter man seg av en annen vinkling, med utgangspunkt i kategorien *emosjonell respons*, kan sorg og smerte knyttet til adskillelse, og glede ved gjenforening, tolkes som et større, overgripende tema, som, i dette tilfellet, fremstilles på en måte som involverer religiøse elementer – både i figurene og i deres evner, samt i noen av relasjonene som er brutt og som blir forsøkt leget. Relasjonene kan tolkes sosialpsykologisk, antropologisk eller sosiologisk, som mellom mennesker eller mellom mennesker og dyr, men også økologisk, som mellom mennesker og natur, hvor dyr settes i sammenheng med nordlys og kraft. Slik sett kan *Spirit of the North* analyseres i lys av det Trude Fonneland og Tiina Äikäs kaller *kraftdyr* (2023). I boken *Shamanic Materialities in Nordic Climates* skriver de: «Den materielle kulturen knyttet til sjamanisme – fra dataspill til kraftdyrkort og klær – legger vekt på tradisjonelle, arktiske dyr» (Fonneland & Äikäs, 2023, s. 53, her oversatt fra engelsk).

Dersom vi tar denne tidligere forskningen til følge, lander vi på en analyse som inneholder paralleller til funn i *Back to Blood*-prosjektet, men det er kanskje ikke mye som tyder på at *Spirit of the North* passer inn i en lengre rekke av kulturelle produkter i kreativ resepsjon av kulturelle elementer som assosieres med «det norrøne». Selv om vi ville vurdere en tolkning av *Spirit of the North* som norrøninspirert som søkt, kan man likevel påpeke at spillet har et fellestrekk med andre spill hvor nordlig geografi, flora, fauna og kultur eksotifiseres og fortrylles, slik Skjoldli har omtalt Ubisofts *Assassin's Creed Valhalla* fra 2020 (Skjoldli, 2023).

Man kan også diskutere *Spirit of the North* i lys av tverrfaglig dataspillforskning, hvor det finnes andre levende diskusjoner. Sentrale spillforskere har foreslått å analysere dataspill som tekst (Jones, 2008), narrativ (Murray, 1997) og som spill i bredere forstand (Juul, 2006). Forskere med andre fokus har for eksempel oppdaget at dataspill kan distrahere pasienter fra å kjenne smerte (Bidarra et al., 2013) og at spillinnlevelse kan fortsette etter at dataspillet er avsluttet – særlig dersom spilleren identifiserer seg med avataren (Stavropoulos, 2021). Avhengig av hvilke forskningsspørsmål man har stilt og hva forskningsmaterialet kan svare på, kan man delta i pågående diskusjoner om hvilke aspekter ved og hvilke deler av spill som bør vektlegges, hvilke følger dette kan og bør få for religionsfors-

kning, og – om man tenker politisk – hvordan man med ny kunnskap kan eller bør informere utdanningssektoren og kultursektoren. Disse og mange flere tema oppfordrer vi leserne selv til å utforske i sine egne prosjekter.

AVSLUTNING

Hensikten med denne teksten har vært å gi en veileder til én fremgangsmåte for å studere eller forske på religion og dataspill ved å beskrive vår prosess med *Spirit of the North* i fire av fem faser: (1) forberedelsesfasen, (2) datainnsamlingsfasen, (3) dataorganiseringsfasen og (4) analysefasen. Det vi likevel gjerne vil legge til om (5) presentasjonsfasen, er en oppfordring til å omtale metodebruken med høyest mulig grad av transparenss når man presenterer resultatene.

Metodene som er presentert her, er overførbare til en rekke andre sammenhenger og kan benyttes mye bredere enn akkurat i det allerede omfattende skjæringsfeltet mellom religion og dataspill. Religionsvitenskapelig forskning på dataspill er fortsatt et svært ungt felt. Det betyr at det er mye uryddet mark, og at vi har mye å lære om dette multimediet, som, i likhet med religioner, tilbyr interaksjon med transmedialt genererte virtuelle verdener (Wagner, 2012, s. 233).

LITTERATUR

- Anthony, J. (2014). Dredgels to Dante's Inferno: Toward a Typology of Religious Games. I H. A. Campbell & G. P. Grieve (Red.), *Playing with Religion in Digital Games* (s. 25–46). Indiana University Press.
- Aukland, K., Andersland, I., Smith-Gahrson, M., Lindhardt, E. M., Kvia, A. S. & Hansen, S. S. (2023). VR in RE and moral education: Report from a conference symposium at the NCRE 2022. *Journal of Beliefs & Values*. <https://doi.org/10.1080/13617672.2023.2207149>
- Bidarra, R., Gambon, D., Kooij, R., Nagel, D., Schutjes, M. & Tziouvara, I. (2013). *Gaming at the Dentist's: Serious Game Design for Pain and Discomfort Distraction*, 207–219. Games for Health: Proceedings of the 3rd European conference on gaming and playful interaction in health care, Amsterdam.
- Chang, A. Y. (2019). *Playing Nature: Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press.
- De nasjonale forskningsetiske komiteene. (2021, 16. desember). Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora. *De nasjonale forskningsetiske komiteene*. Hentet 31. januar 2024 fra <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora/>
- Fonneland, T. (2010). Samisk nysjamanisme. *Tidsskrift for kulturforskning*, 9(3), 5–18.

- Fonneland, T. & Äikäs, T. (2023). *Shamanistic Materialities in Nordic Climates. Cambridge Elements: Elements in New Religious Movements*. Cambridge University Press.
- Gilhus, I. & Mikaelsson, L. (2005). *Kulturens refortrylling: Nyreligiositet i moderne samfunn* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Grieve, G. P. (2018). An Ethnographic Method for the Study of Religion and Video Game Environments. I V. Šisler, K. Radde-Antweiler & X. Zeiler (Red.), *Methods for Studying Video Games and Religion* (s. 51–64). Routledge.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. Routledge.
- Kraft, S. E. (2022). *Indigenous Religion(s) in Sápmi: Reclaiming Sacred Grounds*. Routledge.
- Leibovitz, L. (2013). *God in the Machine: Video Games as Spiritual Pursuit*. Templeton Press.
- Radde-Antweiler, K. (2008). Religion becoming virtualised: Introduction to the special issue on religion in virtual worlds. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 3(1), 1–6.
- Šisler, V., Radde-Antweiler, K., Zeiler, X (Red.). 2018. *Methods for Studying Video Games and Religion*. Routledge.
- Skjoldli, J. (2021). *World Youth Day: Religious Interaction at a Catholic Festival*. Vandenhoeck & Ruprecht.
- Skjoldli, J. (2023). «Skål! Skål! Skål!» *Assassin's Creed Valhalla* som spillramme for ludisk vikingidentitet. *DIN – Tidsskrift for religion og kultur*, 2023 (1), 41–75.
- Spiro, M. E. (1966). Religion: Problems of Definition and Explanation. I M. Banton (Red.), *Anthropological Approaches to the Study of Religion* (s. 85–126). Tavistock.
- Stavropoulos, V., Rennie, J., Morcos, M., Gomez, R. & Griffiths, M. D. (2021). Understanding the relationship between the Proteus effect, immersion, and gender among World of Warcraft players: An empirical survey study. *Behaviour & Information Technology*, 40(8), 821–836.
- Steam. (2023). *Spirit of the North*. Steam butikk. Hentet 23. mai 2023 fra https://store.steampowered.com/app/1213700/Spirit_of_the_North/
- Wagner, R. (2012). *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. Routledge.
- Webley, S. J. & Zackariasson, P. (Red.). (2020). *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. Routledge.
- Zeiler, X. (2018). Coding Comments on Gaming Videos: YouTube Let's Plays, Asian Games, and Buddhist and Hindu Religions. I V. Šisler, K. Radde-Antweiler & X. Zeiler (Red.), *Methods for Studying Video Games and Religion* (s. 189–204). Routledge.

FINANSIERING

Artikkelen er finansiert av Norges Forskningsråd, som en del av forskningsprosjektet *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past* (prosjektnummer 301273).

APPENDIKS



Figur 2: Skjermdump av Mentimeter-resultater fra Holbergprisen i skolen, november 2022, del 1



Figur 3: Skjermdump av Mentimeter-resultater fra Holbergprisen i skolen, november 2022, del 2.