

RELIGION I BARNELITTERATUR?

EN METODOLOGISK UTREDNING EKSEMPLIFISERT I ANALYSER AV TRE PRISBELØNTE
NORSKE BARNEBØKER (*PHENOMENA*, *DUKKEN*, *RAGNAROK: FENRISULVEN*)



Stine Haugland

Masteroppgave i religionsvitenskap
Institutt for arkeologi, historie, kultur- og religionsvitenskap
Universitetet i Bergen
Våren 2022

INNHOOLD

ABSTRACT	4
SAMMENDRAG	5
TAKK TIL	6
1 INTRODUKSJON	7
1.1 HVA ER BARNELITTERATUR?.....	7
1.2 BARNELITTERATURHISTORIE I NORGE	11
1.3 BARNELITTERATURFORSKNING OG DEN FANTASTISKE LITTERATUREN	13
1.4 UTVELGELSE AV BARNELITTERÆRE KILDER.....	17
1.5 OPPGAVENS SPØRSMÅL OG UTFORMING.....	19
2 TEORI OG METODE	21
2.1 HVORDAN MÅLE RELIGION?	22
2.2 INNHOLDSANALYSE.....	23
2.2.1 Koding.....	25
2.2.2 Sentralitetsskalaen	29
2.2.3 Sannferdighetsmekanismene	38
2.3 LITTERÆR ANALYSE.....	44
3 ANALYSER	47
3.1 RUBEN ELIASSEN – PHENOMENA (2002).....	47
3.1.1 Sammendrag	47
3.1.2 Religion i Phenomena – resultat av analysen.....	50
3.1.3 Diskusjon av funn.....	60
3.1.4 Konklusjon	66
3.2 INGUNN AAMODT – DUKKEN (2010).....	68
3.2.1 Sammendrag	68
3.2.2 Religion i Dukken – resultat av analysen	70
3.2.3 Diskusjon av funn.....	76
3.2.4 Konklusjon	76
3.3 ODIN HELGHEIM – RAGNAROK: FENRISULVEN (2020)	77
3.3.1 Sammendrag	78
3.3.2 Religion RAGNAROK: fenrisulven – resultat av analysen.....	80
3.3.3 Diskusjon av funn.....	90
3.3.4 Konklusjon	95
4 DISKUSJON OG KONKLUSJON	96
4.1 HVORDAN HAR VERKTØYENE FUNGERT?	96

4.1.1 Koding.....	97
4.1.2 Sentralitetskalaen	101
4.1.3 Sannferdighetsmekanismene.....	103
4.1.4 Triangulering og verkene sett under ett.....	104
4.2 FINNES DET RELIGION I BARNELITTERATUREN?	106
4.3 HISTORISKE LINJER	109
4.4 FREMTIDSUTSIKTER OG KONKLUSJON	111
LITTERATUR.....	114
APPENDIKS 1 - KODEBOK	118
KODER	118
LITTERATUR.....	135
APPENDIKS 2 - OVERSIKT OG SAMMENDRAG FRA VINNERE AV ARKS BARNEBOKPRIS (2002-2020).....	137

ABSTRACT

Starting in the 21st century, the amount of children's literature published in Norway by Norwegian authors has increased rapidly, stabilizing at about 500 book releases each year since 2015. As long as texts have existed, they have been under a microscope, with researchers searching and discussing their religious content, themes, questions or the lack thereof. However, research about religion in children's literature has not reached much scientific inquiry, maybe especially in Norway. This thesis's wish is to reignite the scientific study of religion in Norwegian children's literature, by examining the existence of religion in award-winning Norwegian children's literature from the 21st century and discussing the centrality of religion(s) in the published works. A methodological investigation consisting of a few quantitative and qualitative approaches is combined as a tool for analyzing the literature. Exemplifications of this tool's function and result is done through analyzing *Phenomena* (2002) by Ruben Eliassen, *Dukken* (2010) by Ingunn Aamodt, and *RAGNAROK: fenrisulven* (2020) by Odin Helgheim, all of which have been awarded the ARKs Barnebokpris (children's book award). With children's increasing interest in fantastic children's literature and the commonly drawn parallel between fantastic narratives and religious narratives, it is not surprising that the findings of this paper also reflect this parallel. Researching religion in children's literature is furthermore an important step towards understanding how religion can be interpreted and thematized in the everyday Norwegian society, because children's literature creates a common understanding of what religion is and can be for the future generations of adults.

SAMMENDRAG

Etter årtusenskiftet har antallet barnebøker skrevet av norske forfattere økt betraktelig, og siden 2015 har tallet stabilisert seg til rundt 500 nytgivelser hvert år. Forskning på religion i litteratur er ikke noe nytt fenomen, og er noe forskere har gjort så lenge det har vært tekst å undersøke. Derimot har forskning på religion i barnelitteraturen ikke kommet veldig langt, og kanskje spesielt langt bak finner en Norge. Denne oppgaven ønsker å blåse nytt liv i forskningsfeltet ved å greie ut om religion eksisterer i norsk prisvinnende barnelitteratur og å utforske hvor sentral religion(ene) er i verkene. En metodologisk utredning bestående av flere kvantitative og kvalitative fremgangsmåter er satt sammen for å skape en verktøykasse i analyser av barnelitteraturen. Eksemplifisering av verktøyenes funksjon og resultat er gjort på barnebøkene *Phenomena* (2002) av Ruben Eliassen, *Dukken* (2010) av Ingunn Aamodt og *RAGNAROK: fenrisulven* (2020) av Odin Helgheim, som alle har vunnet ARKs Barnebokpris. Med den økte fasinasjonen for fantastisk litteratur hos barn og den gjentakende likhetsstreken mellom fantastisk litteratur og religiøs litteratur er det ikke underlig at funnene i denne undersøkelsen reflekterer dette. Det å forske på religion i barnelitteraturen er dessuten et viktig skritt på vei for å forstå hvordan religion tolkes og tematiseres, da barnelitteraturen danner en felles forståelse for hva religion kan være blant fremtidens voksne.

TAKK TIL

Da arbeidet til denne masteroppgaven skulle begynne, var det en jungel av interessante emner og tema som denne vordende masterstudenten skulle begynne å filtrere og velge ut ifra. Problemet var at alt virket spennende, og det eneste jeg visste var at jeg gjerne ønsket å jobbe med noe innenfor den fantastiske sjangeren, da det å kunne forlate denne verden til fordel for en helt annen gjorde livet uendelig mye mer spennende å leve. Fantasi og barndom går ofte hånd i hånd, reflektert i barns lek, fortellinger og fantasi, og inspirasjonen til dette kommer gjerne fra bøkene barna selv leser, eller som de foresatte leser for dem. Jeg ønsker derfor å rette en liten oppmerksomhet og takk til mine lærere som så meg i en tid alt var sårt og vanskelig og introduserte meg for bøkens verden. Denne oppgaven hadde vært umulig å skrive uten uvurderlig støtte fra de som står meg nærest. En takk til mamma, søstrene mine og min bonuspappa som har holdt ut når jeg i frustrasjon eller glede har delt tankene mine under søndagsmiddagene. Også en takk skal gå til mine elever og kollegaer ved Kvadraturen Videregående Skole, dere har vært viktige støttespillere som har vist nysgjerrighet og tilpasningsdyktighet uten like. I tillegg hadde denne oppgaven aldri blitt skrevet hvis ikke det hadde vært for min studievenninne Caroline-Sofie, som titt og stadig har forklart, diskutert og hjulpet til gjennom hele denne prosessen, fra hekser, til djevelen og til slutt gjennom barneboklitteraturen. Den kanskje viktigste støttespilleren gjennom hele dette fantastiske sirkuset har vært min veileder Michael Stausberg, som har holdt ut med en så ubesluttsom student. Takk for alle tilbakemeldinger, refleksjoner, kommentarer og diskusjoner gjennom de siste årene. Samarbeidet med deg har gjort denne oppgaven til noe jeg virkelig er stolt av.

1 INTRODUKSJON

Da jeg var liten, var den beste plassen i verden biblioteket. Lukten av gamle bøker og forventningen om at jeg snart skulle tre inn i en ny verden av eventyr, fantasi og spenning var alltid til stede. Ettersom jeg ble eldre, forsvant ikke leselysten, ei heller håpet om å bli dratt inn i en verden som ikke er helt lik min egen. Og selv om bøkene i dag gjerne byttes ut med TV-serier eller filmer, er det fortsatt det å skulle oppleve en annen verden som pirrer min interesse. Kanskje dette ikke bare gjelder meg? Ofte innebar slike turer til nye verdener en ny kultur, en håndfull magi, overnaturlige vesener, spøkelseser, halvguder, mystiske ritualer eller liknende. Disse ingrediensene er ganske tilsvarende religionsindikatorer ved en bred religionsforståelse. Ideen til denne oppgaven kom som en konsekvens av denne leseglede og en følelse av mangel på forskning på området. La meg forklare.

1.1 HVA ER BARNELITTERATUR?

Barnelitteratur er ifølge litteraturviterne Birkeland, Risa og Vold (2018, s. 11) litteratur skrevet og utgitt for barn, der barn omfatter både de minste og de eldste barna før overgangen til voksenalderen. Litteraturviteren Åse Marie Ommundsen argumenterer for at barnelitteraturen skiller seg fra voksenlitteraturen gjennom skrivemåten som verket er skrevet med (2008, s. 20). Samtidig er det ikke enkelt å differensiere mellom hvem forfatteren skriver til. Er det bare barnet, eller er det barnet og den voksne? På samme måte som at religionsvitene diskuterer hva religion er og hva religion kan inneholde, gjør litteraturvitene det samme for barnelitteraturen. Å definere barnelitteratur er ifølge litteraturviteren Perry Nodelman (2008, s. 136-137) en kompleks øvelse, og han argumenterer for at det stort sett er enighet i at barnelitteratur er en mindre tekstgruppe i det ellers store tekstuniverset, fordi den har et unikt sett kvaliteter som er tilpasset til barn. Dette er for eksempel at barnebøker har en gjenkjennelig måte å adressere barneleseren der det barnlige er sentralt og unikt, fokuset på handling framfor elaborerende beskrivelser av steder, personer eller følelser er svært vanlig, samt at hovedrolleinnhaveren i boken er også et barn og det er barnets synsvinkler og holdninger som kommer fram er noen nøkkelpunkter fra Nodelmans liste (2008, s. 76-81). Problemet oppstår i diskusjonen av hvilke kvaliteter som gjør seg gjeldene i barnelitteraturen. Litteraturviteren Carrie Hintz (2019, s. 12) etterspør hvordan en kan etablere barnelitteratur som kategori uten å konseptualisere moderne barndom, samtidig som at mange av barna leser

bøker som ikke faller innunder barnelitteraturkategorien. For som Hintz (2019, s. 12-13) påpeker så omfavner ikke begrepet barnelitteratur det at barn gjerne leser klassisk «voksenlitteratur», ei heller det faktum at entusiastiske voksne gjerne også leser barnelitteraturen. Dette er funn som også bekreftes i forskning på norsk barnelitteratur (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 11). Hintz (2019, s. 12) argumenterer videre at barnelitteraturen er en av de eneste typene litteratur som defineres etter alderen på den antatte målgruppen. Forskere innenfor barnelitteraturfeltet har vært nødt til å tenke på problemene som målgruppe og forfatterskap, problemer som ellers ikke oppstår eller tas for gitt i andre områder innenfor studien av litteratur. Som et eksempel foreslår Hintz (2019, s. 14-15) at populariteten til bøkene *Harry Potter*, *Divergent* eller *The Hunger Games*, alle tre ungdomsromaner, som ellers både har pre-pubertale og voksne lesere, gjør at forskere må spørre seg selv om det er fornuftig eller meningsfullt å ha kategorier som barnelitteratur eller ungdomslitteratur. Hintz fortsetter med å formidle at alderskategorisering av barnebøker, altså alder 9-12 for eksempel, er et nyttig verktøy for utvelgelse av bøker, samtidig som det igjen ekskluderer lesere som er sterkere eller svakere enn oppgitt anbefalt alder (2019, s. 15). For å oppsummere så feiler barnelitteraturdefinisjoner på følgende punkter: 1) formelle kvaliteter, eksemplifisert som undersjanger, innhold, form eller liknende, fordi det alltid finnes moteksempler og 2) sosialt mål, som eierskap til boken i form av hvem er boken skrevet for, noe som igjen kan motbevise (Heinz, 2019, s. 24).

Barnelitteraturen eksisterer derfor i et grenseområde, der grenseområdet endres ettersom hvor boken er skrevet, hvilke temaer den tar opp, hvilket ordspråk som brukes, hvor lang den er og hvor avansert innholdet er i forhold til tema, handling, ordspråk eller liknende. Dette grenseområdet, beskriver Hintz (2019 s. 27) som noe en kan se i forlagsindustrien da noen europeiske barnebøker blir kalt for voksenbøker i USA. Det samme konkluderer litteraturviterne Julia Mickenberg og Lynne Vallone (2011, s. 17) med, altså at en i moderne barnelitteratur sliter med å trekke en tydelig strek mellom voksenlitteraturen og barnelitteraturen, som i tidligere barnelitteratur var enklere å trekke.

I denne oppgaven arbeides det med et begrepsapparat der jeg går ut ifra alderskategoriseringen av barnebøker, brukt av den norske forlagsindustrien og bokhandlerkjedene, og at barnebøker og ungdomsbøker er to forskjellige sjangrer innenfor barnelitteraturen. I flere av de henviste kildene skrives det gjerne om barnelitteratur, samtidig som de gjør forskjell på barnebok og ungdomsbok, altså slik som Birkeland, Risa og Vold (2018, s. 11) forklarer at barnelitteratur er bøker for barn, der barn referer til alt fra de minste

barna til ungdom i overgang til voksenalderen. Dette betyr at barnelitteraturen er bøker i aldersspennet 0-16/18 år og inkluderer da både småbarnsbøker (0-2 år) og ungdomsbøker (13år +). Ungdomslitteraturen, gjerne på engelsk referert til som «young adult literature», rommer ganske mange undersjangre, der dystopien kanskje i moderne tid er den mest utbredte (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 600-601). Ungdomslitteraturen er det videre allerede blitt gjort mye forskning på i relasjon til religionsvitenskapen (se: 2016a og b, Feldt, Monteith, 2022 og Howard, 2019). Religion i barnelitteraturen, her ment bøker for barn mellom 0 og 12 år, har derimot ikke virket like populært å forske på.

Jeg har aktivt valgt å definere barnelitteratur etter alderskategorier, da utvelgelsen av barnebøker til prosjektet er basert på forlagene og bokhandlernes alderskategorier. Jeg forstår barnelitteratur derfor som en aldersbestemt litteraturtype, der begrepet barn brukes i en litt snevrere forståelse enn fra 0-18 år. I denne oppgaven er barn pre-pubertale mennesker mellom 0 og 12 år. Med barnelitteraturen mener jeg sjangre og underkategorier som Birkeland, Risa, Vold (2018 s. 7-8) tar opp, deriblant bildeboken, tegneserier, barnepoesi, folkeeventyr, fan-fiction, skrekk, mysterieromaner, barnenoveller, eventyr, barnekrim i serieformat eller fantastisk litteratur for barn (0-12 år) med flere. Jeg er klar over, og har allerede gjort rede for at «definisjonen» som jeg skaper kan skape problematikk, da slike begrensninger også begrenser forskningens rekkevidde. Samtidig er denne definisjonen et viktig element for å skape rammer og fokus for forskningen.

Det at definisjonsvanskene i barnelitteraturvitenskapen viser seg å være like ømfintlige som definisjonsvanskene i religionsvitenskapen er kanskje bare en morsom tilfeldighet, samtidig som en kan si at religion og litteratur er to kulturelle størrelser som ofte flyter inn i hverandre, der kultur igjen er i en defineringsgråsoner. For selv om en kan si at religion og litteratur som kulturelle størrelser til stadighet smelter sammen, forekommer det religion også i barnelitteraturen? Religionshistorikeren Jeanette Sky (2002, s. 123) påpeker at siden barnelitteraturen er en litteraturform som «ligger midt i mellom» andre slike former, gjør at den kan få en unik religionsvitenskapelig funksjon, nemlig å være en arena der religiøse problemstillinger og tema kan problematiseres under skalkeskjulet fantasi og eventyr. Videre forklarer Sky (2002, s. 124) at verken religion eller litteratur (herunder også barnelitteraturen) er isolerte størrelser, og at disse gjerne har tette bånd fordi de oppstår og tilhører samme kultur. På denne måten mener Sky (2002, s. 124) at kulturen er religionens form. Siden forfattere ofte lykkes i skapelsen av levende bilder av samtidens kultur, deriblant religiøse liv og handlinger, blir derfor også litteraturen viktige kilder for forståelsen av det religiøse i den

gitte konteksten. Interaksjonen mellom litteraturen og religionen er interessant da de umiskjennelig påvirker hverandre, der religionsbildet i samfunnet påvirker litteraturen, og litteraturen kan påvirke og reflektere over samtidens religiøse tankegang (Sky, 2002, s. 124-125).

Sky (2002, s. 125) eksemplifiserer hvor spennende det er å forske på religion i barnelitteraturen fra viktariatiden, nettopp fordi forfatterne som utformet barnebøkene i denne periode både religionshistorisk og litteraturhistorisk gjerne var religiøse og implementerte sine religiøse overbevisninger i litteraturen skrevet. I denne oppgaven spør jeg om religions eksistens i samtidens barnelitteratur, heller enn viktariatidens barnelitteratur, som religionshistorisk er vell så interessant. Dette er fordi religiøsitet i dagens Norge er preget av flere religiøse trender ifølge religionssosiologen Pål Repstad (2021, s. 149) som trekker fram for eksempel individualisering og privatisering. Dette at mennesker blir sin egen livssynsautoritet både i tro og i praksis kaller Repstad (2021, s. 46-47) religiøs individualisering og er noe mange gjør både i sitt sekulære eller religiøse livssyn. Og selv om mennesker i Norge i dag har mindre bindinger til både religiøse autoriteter og religiøse tekster setter ikke det likhetstegn med at mennesker for 200 år siden trodde på hele den religiøse pakken. Trenden er at en i stort sett alle religionsformer i Norge i dag ser denne individualiseringen der enkeltmennesker selv velger og utformer sin religiøse praksis og «tro», heller en at den overføres mellom generasjonene (Repstad, 2021, s. 46-47). Religiøs privatisering beskriver Repstad (2021, s. 21 og s. 42-45) som en trend der en i samfunnet opplever at religion ikke lenger preger lovgivning, politikk eller økonomi samtidig som at trenden beskriver at religiøsitet er blitt en privatsak, der valgfrihet har blitt en viktig verdi å ta hensyn til, som diskusjoner om bruk av kristne skolegudstjenester i offentlig skole. Å lese barnelitteraturen som kilder til religionshistorie, kan altså gi forskere mulighet til å se religion fra nye perspektiver i henhold til samtidens religionstrender (Sky, 2002, s. 125).

Barnelitteratur kan brukes som kilder til samfunnets utopiske drømmer og kritikk, men også som kilde til samfunnets normsystemer, da barnebøker gjerne er blitt brukt til indoktrinering av kulturelle verdier eller som kilde til opplæring (Sky, 2002, s. 126). I tillegg kan barnebøkene bli en møteplass for religiøs kommunikasjon, der en bruker fantasi og lek basert på bøkene i overføring av religiøse fortellinger og ideer.

En annen av trendene Repstad (2021, s. 58-63) trekker fram er det økende religiøse mangfoldet som gjennom de siste 50 årene har blitt etablert i Norge. Repstad (2021, s. 60) presenterer at det religiøse bildet i Norge stort sett består av ulike kristne trossamfunn der sju

av ti nordmenn i 2019 var medlem av den norske statskirken og fem prosent av befolkningen tilhørte andre kristne trossamfunn. Videre er også omtrent tre prosent av befolkningen muslimer, og under de andre trossamfunnene ligger alle jevnt over på under en prosent av totalbefolkningen, der buddhister og hinduister ligger øverst i antall medlemmer (Repstad, 2021, s. 59-60). Dette religiøse mangfoldets utbredelse i Norge, kan sies å skyldes innvandring, og er kanskje ikke nevneverdig stort i forhold til andre deler av verden som har mer innvandring eller religionsflyt. Til tross for at ikke det religiøse mangfoldet er så stort som i andre land, så eksisterer det et religiøst mangfold og religiøs overlappning i Norge også. Dette får meg til å spørre om det religiøse mangfoldet gjenspeiles i barnelitteraturen gjennom hvilke religion(er) som presenteres.

1.2 BARNELITTERATURHISTORIE I NORGE

I denne oppgaven er barnelitteraturen det viktigste kildematerialet, og som utdypet er barnelitteratur en sjanger det er verdt å undersøke med religionsvitenskapelige briller, da religion blant annet speiler samtidens problemer og debatter. I denne oppgaven benytter jeg meg av barnelitteraturen produsert av nordmenn og skrevet på norsk, ikke bare fordi jeg kunne oppnå et etterlengtet dypdykk i barnlige minner, men fordi jeg på samme tid kunne undersøke den særnorske, eller særskandinaviske, religionstrenden, der religion virker mer skjult i flere aspekter ved samfunnet. Dette med religion som et mer skjult i samfunnet blir av religionsviterne Ingvild Gilhus og Lisbet Mikaelsson (2005, s. 29-32) referert til som «religion smurt tynt utover». Uttrykket indikerer at religion er nesten ubemerket til stede i flere aspekter ved samfunnet, uten at en tenker så mye over det, som for eksempel engler i såpereklame. Derfor vil jeg nå gå igjennom barnelitteraturhistorien i Norge, fordi det vil være mer gunstig å koble funnene fra analysen med norsk litteratur-, kultur- og religionshistorie, da den er svært ulik fra for eksempel den amerikanske litteratur-, kultur-, og religionshistorien.

Ifølge søkemotoren til Nasjonalbiblioteket finnes det totalt 25 185 titler som de regner som barnebøker. Nasjonalbiblioteket har avgrensningen «norsk språk» og «norbok» (utgitt i Norge). Når dette søkekriteriet er satt, ble antallet 21 837 barnebøker utgitt i Norge på norsk bokmål av forfattere fra hele verden, i tillegg til 2156 barnebøker utgitt i Norge på nynorsk av forfattere fra hele verden. Disse fordeler seg på 77 bøker fra 1800-1849, 56 bøker fra 1850-1899, 498 bøker fra 1900-1949, 9580 bøker fra 1950-1999 og 14 967 bøker fra 2000-2021. 22501 av disse bøkene finnes på norsk bokmål, og 2216 finnes på nynorsk. Denne listen

inkluderer altså alle bøker som Nasjonalbiblioteket har digitalisert, og er skrevet av både norske og utenlandske forfattere, men da i oversatt form. Selv om Nasjonalbiblioteket ikke har tydelige retningslinjer for hvordan de har klassifisert hva som er, og ikke er, barnebøker på deres egen side, kan en gjøre en antagelse om at de følger samme retningslinjer som Norsk Barnebokinstitut som eier hovedandelen av barnebøkene Nasjonalbiblioteket forvalter, og er et eget institutt underlagt Nasjonalbiblioteket. Uavhengig av dette, kan en se av tallene ovenfor at barneboklitteraturen (herunder både barne- og ungdomsbøker) har hatt en eksplosiv vekst etter 1950, som igjen øker etter årtusenskiftet. Jeg ønsker å kort gå inn på hvorfor dette er tilfellet, for så å trekke linjer til hvorfor dette er interessant for oppgaven.

Historisk ble barnelitteraturen etablert som en egen litterær kategori på midten av 1700-tallet, som en konsekvens av at barn skulle lære å lese. Grunnen til at en trengte leseopplæring var så barn kunne lese bibelen og katekismene på egenhånd, derfor var leseopplæringen, og dernest også bøkene, sterkt religiøst preget (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 15). Religion og barnelitteratur har altså hatt en historisk forbindelse siden barnelitteraturen ble skilt ut fra voksenalitteraturen. Et spørsmål jeg er nysgjerrig på er hvor sentral rolle har religion i dagens barnebøker, siden religion og barnelitteratur tidligere var så sammenklistret?

Det finnes ikke mange barnebøker fra starten av 1700-tallet, og alle var på dansk, da Norge var i union med Danmark. Etter unionsoppløsningen ble det fortsatt utgitt svært få barnebøker, som har sammenheng med at borgerklassen og adelen var de eneste som hadde økonomisk råd og fritid til å lese (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 18-19). Religion og moral var viktige i den tidlige barnelitteraturen. Samtidig kunne også barn opptre i omvendingslitteraturen for voksne, der barna representerte uskyldige vesener med en gudegitt makt for å overvinne de mørke kreftene i menneskesinnet (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 33). Barns uskyldighet som separat kategori ble svært populært på 1800-tallet. Sky poengterer for viktoriansk Storbritannia (2002, s. 127-128) at barnet på denne tiden i litteraturen ble innhyllet i mytiske og religiøse forestillinger, og barnet befant seg nærere paradiset og besatt en hemmelig kunnskap som voksne individ hadde tapt for alltid.

Litteraturen på 1900-tallet bærer preg av 1890-årenes etablering av obligatorisk skolegang for barn og dernest institusjonaliseringen av skolen som læringsområde. Gjennom denne etableringen startet det også opp institusjoner knyttet til skolen, som skolebibliotekene. Skolebibliotekene var de viktigste innkjøperne av barnebøker, men en så rundt 1930-tallet at også bøker ble kjøpt på det private markedet ettersom levestandarden og kjøpekraften økte og

bøker kunne bli allemannseie (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 87-88). Mellom 1890-1970 var omtrent syttifem prosent av barnelitteraturen utgitt såkalt fagbøker for barn med temaer som reise, biografi, geografi, zoologi og hobbybøker, som gjenspeiler den opplærende trenden i barnelitteraturen grunnet institusjonalisering av skolen (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 168). Den andre viktige trenden som etableres etter andre verdenskrig, er at oversatt litteratur får en markant økning i antall bokutgivelser i Norge. Fra 1950-1970 blir oversatt barnelitteratur den mest dominerende litteraturen tilgjengelig med over seksti prosent av utgivelsene.

Etter 1970 skjedde det store omveltninger i barnelitteraturen, deriblant den store barne- og ungdomslitteraturveksten som begynte rundt 1970-tallet, som tallene tidligere i dette delkapittelet viser (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 253). Eksplosjonen av barnelitteratur på markedet skjedde samtidig med den lange økonomiske oppturen og store teknologiske endringer i samfunnet. Disse endringene skapte også endringer i barnebokmarkedet, der nye formater og formidlingsveier dukket opp (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 256). En stor del av utgivelsesstatistikken, som ikke er inkludert i mediebildet, er barnebøker utgitt av religiøse forlag med religiøse motiver og temaer sentralt i verkene. I Norge er det her snakk om kristne forlag med kristne litterære produksjoner, der utgivelsene sirkulerer i egne kretsløp og når sjeldent stor oppmerksomhet ellers (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 259-260). Norsk Barnebokinstitutt har for perioden 2005-2020 en oversikt over hvilke barnebøker som er utgitt på norsk av norske forfattere i sine statistikker. I perioden 2005-2014 ble det gitt ut over 3000 nye titler, skrevet av norske forfattere på norsk. I årene fra 2015-2020 er det gjennomsnittlig blitt gitt ut 500 nye norske titler i året (NBI, 2022), en markant endring fra de totalt 500 bøkene som ble utgitt som barnelitteratur mellom 1900-1949, som også inkluderer oversatte internasjonale bøker. Hvordan har da et slikt sprang i antall utgivelser påvirket barnelitteraturens tilknytning til samtidskulturen og religionsbildet? Har barnebøker gått fra å være sterkt knyttet til samtidskulturen, der de blir innsiktsinteressante størrelser, eller er det i dag et masseprodusert preg over bøkene, eller blir en som forsker bare oversvømt i mengden materiale, eller blir det religionsinteressante borte i mengden, for hvor sentralt er egentlig religion i barnelitteraturen i samtiden?

1.3 BARNELITTERATURFORSKNING OG DEN FANTASTISKE LITTERATUREN

Det er ikke slik at barnelitteratur er et tema som ingen forsker på, snarere tvert imot har det siden barnelitteratureksplosjonen på 1970-tallet også kommet tidsskrift som presenterer hvor og hvordan forskningen på litteraturen beveger seg. Hvordan en har lest (og leser) barnelitteraturen handler mye om hva som beveger seg i det litterærteoretiske fagfeltet, som

eksempelvis å lese barnelitteraturen ideologisk på 1970-tallet, fokus på skrivemåter på 1980- og 1990-tallet før en på 2000-tallet har fokusert mer på leseren og resepsjonsteori (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 609). I forhold til andre skandinaviske land og resten av verden ligger Norge langt bak i barnelitteraturforskningen, da det for eksempel ikke var før i 2007 at den første doktorgradsavhandlingen innenfor litteraturstudiet/nordiskstudiet om barnelitteratur ble levert i Norge (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 609). Samtidig argumenterer Birkeland, Risa og Vold (2018, s. 610) for at fra tidlig 2000-tallet er forskningsfeltet på barnelitteratur veletablert, blant annet fordi flere fagfelt som pedagogikk, didaktikk og andre språkfag leverer avhandlinger om barnelitteratur.

Det første organet for barnelitterær kritikk, debatt og analyse i Norge ble publisert via Norsk Barnebokinstitutt (NBI) i 1998, gjennom NBI sin *Årboka Litteratur for barn og unge*. Denne årboka kom ut årlig fram til 2010, da den ble erstattet med *Barnelitterært ForskningsTidsskrift – Nordic Journal of ChildLitAesthetics* (BLFT) (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 610-611). Utenfor Norge gis det ut flere barnelitterære tidsskrift, som det amerikanske tidsskriftet *Children's Literature* (1972-) og *Children's Literature Association Quarterly* (1976-), det svenske tidsskriftet *Barnboken: Journal of Children's Literature Research* (1977-), det amerikanske tidsskriftet *Journal of Children's Literature* (1994-) og det skotske tidsskriftet *International Research in Children's Literature* (2008-) for å nevne noen.

Fra dette ønsker jeg å formidle at religion i barnebøker er et snevert og kanskje også underprioritert felt i forskningen, og dette gjelder spesielt i Norge. En skikkelse som i Norge står som en sentral forsker på religion i barnelitteratur er den tidligere nevnte religionshistorikeren Jeanette Sky. Hun skrev doktorgradsavhandlingen sin om alver i viktoriansk barnelitteratur (2003) og har blant annet gitt ut bøker som *Religion og fortelling: Fra Ingmar Bergmann til Harry Potter* (2010) og artikkelen «Å lese religion gjennom barnelitteratur» (Sky, 2002, s. 123-132). Etter Skys død er det ingen som tydelig har plukket opp fakkelen i videre undersøkelse av religion i barnelitteraturen.

I forskning på religion i litteratur, eller i populærkulturen generelt, kommer det overaskende ofte opp religion i litteratur, tv-serier, pc-spill, eller filmer tilhørende den fantastiske sjangeren. Religionsviteren Markus A. Davidsen (2016a, s. 489-490), forklarer at fantastisk litteratur er fortellingsunivers som inkluderer elementer som alver, guder, profetier som blir virkeliggjort eller liknende og som sees på som overnaturlig i den virkelige verden. Disse

overnaturlige elementene kan sees på som naturlige og ekte inni historiens verden. Slik som Davidsen påpeker, kan grunnen til at det er fantastisk litteratur ofte komme til uttrykk i forskningen fordi en på flere hold ser sammenheng eller likhet mellom religiøse fortellinger og fantastiske fortellinger. Religionshistorikeren Laura Feldt diskuterer religion i fantastisk litteratur for i flere av sine utgivelser (2016a, s. 552-557, 2016b, s. 103-104).

I tidsskriftet *Religion*, var det en temautgave (2016, vol. 46, nr. 4) som undersøkte forholdet mellom religion og skjønnlitteratur. Flere av artiklene handler om religion i fantastisk litteratur (Feldt, 2016a, s. 550-574, Davidsen, 2016b, s. 521-549, Davidsen, 2016a, s. 489-499, Johansen, 2016, s. 591-610, Cusack, 2016, s. 575-590). Davidsen (2016a, s. 489-490) temautgavens gjesteredaktør, beskriver i introduksjonen hvordan religion og fantastisk litteratur henger sammen. Ifølge Davidsen (2016a, s. 489-490) inviteres lesere til å dykke inn i fortellingens verden der overnaturlige vesener og krefter virker å være ekte, de fantastiske fortellingene konstituerer dermed av en «mulighetsstruktur» for religiøs tro. Religionsviteren Anders Klostegaard Petersen (2016, s. 505) argumenterer for at religiøse skrifter og skjønnlitterære verk bruker de samme litterære teknikkene, som stilistiske elementer, for å overbevise leseren om sin mening. Et eksempel Petersen (2016, s. 505) trekker frem er at begge litteraturformene inneholder kontraintuitive elementer, som flyvende kosteskaft eller å gå på vannet, der den første bryter med artefaktkategorien (kosteskaft kan vanligvis ikke fly) og and andre bryter med den ontologiske personkategorien (personer kan vanligvis ikke gå på vannet). Ifølge kulturviter Dirk Johannsen (2016, s. 606) ble skapelsen av den fantastiske sjangeren til som en konsekvens av og reaksjons på publikasjoner av litteratur innenfor kritisk realisme. Den fantastiske romanen fungerte som en katalysator for de typiske representasjonene av hvordan religion kunne se ut, føles og framvises.

For å vende tilbake til norsk litteratur og norske trender formidler Birkeland, Risa og Vold (2018, s. 570-572) at den fantastiske litteraturen ble en nokså veletablert sjanger også for barn og unge tidlig på 1970-tallet i Norge. Fantastisk litteratur hadde dog mindre tilslutning enn den realistiske fortellingen i norsk barnelitteratur på denne tiden. Videre var omskriving av myter, folketro og andre religiøse forestillinger populært på 1980-1990-tallet, og ble en del av den fantastiske litteraturen i tillegg til å være bidrag til den flerkulturelle litteraturen (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 570-572). Den fantastiske barnelitteratursjangeren har etter årtusenskiftet vært i eksplosiv vekst og popularitet. Et godt eksempel kan være at fire av fem barnebøker mellom 2010 og 2015 som vant ARKs Barnebokpris var fantastiske romaner. I tillegg er det ikke bare i barnelitteraturen at den fantastiske sjangeren er populær, dette gjelder

også film, tv-serier, dataspill, rollespill og tegneserier (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 582-583). Hvorfor den fantastiske sjangeren er blitt så populær, også i barnelitteraturen, er en noe usikker på, men den danske forfatteren Lene Kaaberbøl spekulerer i at i den fantastiske verdenen både kan og vet barn mer enn de voksne, barna er ofte mer selvstendige, handlekraftige og modige enn i den virkelige verdenen (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 583). Jeg lurer på om det er gjennom den unike presentasjonen av ulike religiøse elementer, at barn får sitt første møte med religion(er), og i så fall, hva slags religioner presenteres i barnebøkene gjennom den fantastiske barnelitteraturen?

Jeg ønsker å argumentere for at grunnen til at forskning på religion i barnelitteratur er så underutforsket i Norge er svært sammensatt, men at det henger sammen med barnelitteraturens historie, dens svake akademiske røtter, og den fantastiske sjangertypens manglende popularitet innenfor barnelitteraturfeltet fra før 2000-tallet. Som beskrevet henger litteraturen som publiseres og aktive samfunnsdebatter tett sammen. Det er ikke før rundt årtusenskiftet at den fantastiske sjangeren virkelig skyter fart og øker i popularitet i barnelitteraturen i Norge. Dette kan henge sammen med favoriseringen av realistiske barneromaner (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 570). Siden fantastisk litteratur og religiøse fortellinger har mange likhetstrekk, vil sannsynligheten være stor for at barnebøker som har mange religiøse elementer tilhører den fantastiske sjangeren. Samtidig utelukker ikke dette at mer realistiske romaner også kan ha religiøse elementer, men sannsynligheten er mindre. Forskning på religion i samtidslitteratur kan gi interessante religiøse resultater, dette gjelder også for barnelitteraturen, blant annet fordi, som Sky (2002, s. 131) skriver:

I motsetning til mer strengt religiøse kilder, viser barnelitteraturen oss hvordan religionshistoriske transformasjoner kommer til uttrykk, bearbeides og integreres i en allmenkulturell kontekst. (...) I barnelitteraturen dannes felles referansepunkt for fremtidens voksne. Derfor blir det også religionshistorisk interessant, endog viktig, å analysere hvorledes religion fortolkes og tematiseres i barnelitteraturen.

Barnelitteraturen er og en snedig plass å utforske religiøsitet, både religiøse grenser og religiøse fremtidsutsikter, som skaper en felles kulturell plattform for de kommende generasjonene (Sky, 2002, s. 131). Mitt bidrag i denne diskusjonen, vil med denne oppgaven være å igjen ta opp tematikken religion i norsk barnelitteratur, ikke minst ved å skape og teste en metode for å finne ut om religions tilstedeværelse og sentralitet i barnelitteraturen. Denne

rammen jeg her har etablert er viktig for å forstå konteksten og begrensningene rundt barnelitteraturens eksistens, utbredthet og relevans for religionsfaget og oppgaven.

1.4 UTVELGELSE AV BARNELITTERÆRE KILDER

Tidligere beskrivelser viser hvordan jeg etter søk på Nasjonalbiblioteket endte opp med over tjue tusen barnebøker. Samtidig har jeg også sett meg nødt til å begrense utvalget for denne oppgaven, da en naturlig nok aldri ville nådd gjennom tjue tusen barnebøker på to år. Der finnes mange måter å drive utvelgelse (sampling) av litteratur på, det kan inkludere å snevre inn etter landområde litteraturen er skrevet i, sjanger, tidsepoke, kjønn på forfatter eller liknende. Alternativt kan en velge seg litteratur basert på bøker som har vunnet priser, har vært mer enn tre uker på bestselgerlisten til en eller annen avis, forlag eller forening (bokhandlerforeningens bestselger liste «boklista» for eksempel), eller gjøre seg avhengig av teknologi som utfører tilfeldig utvelgelse etter gitte rammeparametere. For å kunne si noe om trender, eller generalisere funn på kultur og samfunnsnivå, må forskere ifølge kommunikasjonsviterne Diane M. Badzinski, Robert H. Woods og Chad M. Nelson (2021, s. 184) velge kildematerialet tilfeldig (random sampling techniques).

I denne oppgaven har jeg benyttet meg av flerstegsutvelgelse (multistage sampling), en utvelgelsesteknikk som er vanlig ved analyse av ulike medier, som for eksempel tekst (Neuendorf, 2017, s. 87). Første steg var å velge barnelitteraturen som hovedkilde, neste steg ble så å skille ut norsk barnelitteratur, og neste steg ble å kun bruke norske forfattere som skriver på norsk. Tidsrommet i oppgaven ble avgrenset til samtidsbarnebøker, da det som forklart er religionshistorisk interessant å se om en kan bruke barneboekene som kilde til samtidstrendene de siste årene. Videre kunne jeg begrenset utvalget ytterligere ved å velge barneboek tilhørende en sjanger, som for eksempel realistiske barneromaner, eller velge basert på type barnebok, som tegneserieromaner, eller jeg kunne velge basert på bøker som lå på topp ti listen etter antall solgte barneboek i en av Norges bokhandlere. Det mange av disse nye valgene representerte var at det ikke nødvendigvis ville være barnet som påvirket statistikkene og valgene, men de voksne. For å bruke barnelitteratur som kilde til religiøse trender fordi disse bøkene gir felles referansepunkt til fremtidens generasjoner, ønsket jeg å benytte meg av en utvelgelsesmetode med barnet i fokus, altså at det aktivt er barna selv som leser og liker boken. Jeg begynte derfor å undersøke barnebokprisene på jakt etter en pris eller en liste der barn er delaktige eller hovedansvarlig i utvelgelsen av sine egne favoritter.

Det finnes et enormt utvalg av priser for barnelitteratur, og siden barnas engasjement skal være i fokus vil det være mer relevant å velge bøker ut ifra hva barn selv har stemt fram, da dette reflekterer hva barn selv liker å lese og ikke nødvendigvis hva bibliotekaren eller en voksen ville likt. Etter undersøkelse av de ulike barnelitteraturprisene falt valget på vinnere av ARKs barnebokpris. Dette fordi vinnerbidraget bestemmes av en jury på 10'000 elever fra 5.-7. klasse fra skoler i hele Norge, i tillegg har prisen blitt delt årlig siden oppstarten i 2002, som gir en periode på 20 år i år. Det er forlagene som nominerer bøker til prisen, et utvalg i administrasjonen i bokhandleren ARK velger ut bøker basert på nominasjonene fra forlaget, som videre sendes til skoleelevene som velger vinneren. Videre vil valget av denne barnebokprisen begrense barnelitteraturen på to måter: 1) med hensyn på popularitet blant barn, og ikke av hensyn til hva voksne mener, og 2) aldersspennet på bøkene, da barnebokprisen deles ut av barn i alderen 9-12 år, og vinnerbidragene er en god indikasjon på hva denne aldersgruppen liker å lese. Alle vinnere er norske forfattere som har skrevet på norsk (ark.no). Valget ble ARKs Barnebokpris, framfor for eksempel Bokslukerprisen, fordi den hadde flest deltagere i barnejuryen og prisen har blitt gitt ut over lengre tid. I appendiks 2 har jeg laget en liste over alle vinnerne av ARKs Barnebokpris, basert på året barneboken vant og med sammendrag hentet fra [goodreads.com](https://www.goodreads.com).

Jeg bestemte meg for å skulle lese alle 18 vinnerbidragene fra ARKs Barnebokpris (2002-2020). Dette fordi jeg ønsket å opprettholde et stort nok kildemateriale i henhold til standarder for innholdsanalyse (Badzinski, Woods, Nelson, 2021 s. 184). Dette viste det seg imidlertid å være vanskelig å gjennomføre på mange punkter. Ikke bare har masteroppgaver tidsbegrensning, men også sidetallsbegrensninger. Etter å ha gjennomført testanalyser av andre barnebøker innså jeg at det å skulle analysere 18 barnebøker i den grundigheten og dybden jeg ønsket ikke var gjennomførbar i sidetallsbegrensningen gitt oppgaven, da jeg kun ville ha omtrent 50 sider til dette formålet i oppgaven. Og samtidig ville ikke nødvendigvis et så stort antall bøker svare på oppgavens spørsmål. Derfor valgte jeg å lese bøkene partallsvis, men også parvis. Dette for å få med meg historiske linjer, samtidig som jeg kunne kutte antall barnebøker ned til ni. Først skulle jeg lese boken som vant i 2002, deretter den som vant i 2020, så den som vant i 2004, etterfulgt av den som vant i 2018. Ved å lese på denne måten ville jeg også få med meg det historiske spennet på omkring 20 år, hvis det skulle vise seg å være noe å hente der.

Etter å ha etablert resten av metodologien og tilnærminger oppgaven skulle bruke for å svare på de ulike spørsmålene om religion og sentralitet i barnelitteratur måtte jeg gå tilbake til utvelgelsene, da tilnærmingenes omfattende forklaringer, diskusjoner og refleksjoner i analysedelen ville benytte mer plass enn antatt for å yte tilnærmingen og barnelitteraturen rettferdig. Ettersom jeg hadde lest den første boken og skrevet en analyse på over 30 sider, ble jeg overbevist om at en grundigere analyse av bøkene ville gi like fruktbare, om ikke mer fruktbare, resultater enn om jeg skulle gjennomført og skrevet kortere analyser per bok. Dette fordi en da fikk en grundigere innføring i tilnærmingens funksjon, resultater og diskusjon av dem, og en kunne benytte disse funnene på en fornuftig måte i besvarelsen av oppgavens spørsmål. En ville ikke nødvendigvis med like stor klarhet og overbevisning funnet frem til disse svarene om analysene skulle vært kortere. Samsidig som jeg måtte begrense utvelgelsen igjen, ønsket jeg ikke å miste det religionshistoriske aspektet ved analysen. Jeg begrenset bøkene benyttet i denne oppgaven til vinnerne av ARKs Barnebokpris i 2002, 2010 og 2020.

1.5 OPPGAVENS SPØRSMÅL OG UTFORMING

I denne introduksjonen har jeg etablert hva barnelitteratur er, gitt en kort introduksjon i barnelitteraturens forskningsbakgrunn og ståsted ved hjelp av gjeldene litteratur på området, og satt det hele i lys av religionsvitenskapelig forskning. Forskningen ledet inn på den fantastiske sjangeren og belyste viktige sammenhenger mellom religiøse og litterære narrativ, som også har overføringsgrad til barnelitteraturen. Videre har jeg forklart utvalget av barnebøker brukt i denne oppgaven. Gjennom disse temaene som har blitt tatt opp, har jeg stilt noen spørsmål, som vil være gjeldene for oppgaven videre. Disse baserer seg på både hva som virker interessant i sammensmeltingen av barnelitteratur og religionsvitenskap, men også spørsmål jeg har forundret meg over underveis i lesning av gjeldene forskning. Ut ifra spørsmål stilt innledningsvis har jeg etablert fire forskningsspørsmål:

- 1) Forekommer religion i barnebøker i samtidens barnelitteratur?
- 2) I hvilken grad forekommer religion i barnebøkene?
- 3) Hvor sentralt er religion for barnebøkene?
- 4) Hva slags religion forekommer i barnebøkene?

For å svare på disse spørsmålene vil oppgaven utvikle seg gjennom tre hovedtemaer teori og metode, analyser og avsluttende diskusjoner og konklusjoner. Først ønsker jeg å starte med

oppgavens teoretiske og metodologiske utforskning, som baseres på en vid religionsforståelse. I utforskningen på litteratur og religion med religionshistoriske linjer og trender i bakhodet trenges en bredere religionsforståelse for å ikke begrense hva religiøsitet er og hvordan det kan presenteres også i barnelitteraturen. Analysene som gjennomføres er en unik form for innholdsanalyse, med et utvalg av flere metodologiske tilnærminger som er tilpasset og triangulert for å på en interessant måte kunne besvare forekomst, sentralitet og typer religion som forekommer i barnelitteraturen.

Etter å ha diskutert religionsforståelse og utviklet analyseapparatet analyserte jeg de prisvinnende bøkene *Phenomena* (Ruben Eliassen, 2002), *Dukken* (Ingunn Aamodt, 2010) og *RAGNAROK: fenrisulven* (Odin Helgheim, 2020). Analysene er alle lagt fram på lik måte, med sammendrag av barneboken for å gjøre leseren kjent med innholdet. Videre presenteres kommentarer og funn fra de ulike tilnærmingene der jeg presenterer funnene og eventuelt kommenterer bruk av de ulike tilnærmingenes begrepsapparat. Diskusjon av funn og tilknytning til forskningsspørsmålene utøves, der jeg også introduserer generelle observasjoner som ikke nødvendigvis metoden har plukket opp på. Til slutt gis en kort konklusjon der en saumfarer diskusjonen omkring besvarelsen av forskningsspørsmålene.

Etter å ha presentert de tre ulike analysene åpnes en diskusjon om den metodologiske utforskningen har påvirket funn og forskningsresultater, samt diskutert fordeler og ulemper med de ulike tilnærmingene. Deretter drøfter jeg spørsmålene listet ovenfor, altså om religion forekommer i dagens moderne barnelitteratur, grad av forekomst, sentralitet og hvilke religioner som blir presentert, basert på resultat og diskusjon av analysene og annen relevant forskningslitteratur. Til slutt ønsker jeg å trekke linjer til denne samtidige religionshistoriske perioden ved å sette oppgavens funn og diskusjoner i kontekst av Pål Repstads observasjoner av aktuelle religiøse trender. Oppgaven rundes av med å åpne opp for om og hvordan denne metodologiske tilnærmingen kan benyttes på andre områder enn barnelitteraturen.

2 TEORI OG METODE

Barnelitteraturforskning har et stort potensial, da kildene på flere måter er refleksjoner av tiden de skrives i, også religionshistorisk. I innledningen nevner jeg fire forskningsspørsmål, som oppsummert handler om hvorvidt religion eksisterer i samtidig barnelitteratur, samt hvilke grad og type religion som finnes og hvor sentral rolle religion spiller i disse barnebøkene. I lys av disse spørsmålene trengs en metode som kan gi svar og refleksjoner rundt spørsmålene. Da en enkelt metode ikke kan gi svar på alle aspekter ved forskningsspørsmålene må en metodisk utredelse benyttes, Studien av religion i barnelitteraturen begynner med å etablere religionsforståelsen før den går videre til å forklare den utforskende metoden.

For å besvare disse fire forskningsspørsmålene trengs det blant annet en felles forståelse av hva religion er, slik at religion siden kan måles. Mange oppgaver og artikler legger av en liten seksjon av teksten for å definere religion, dette kan være fordi religion er et begrep de fleste i løpet av livet har brukt i dagligtale stort sett uten bekymring for at motparten ikke skal forstå hva som menes med ordet. Hvis religionsbegrepet skal defineres, blir det derimot vanskeligere. Religionsviteren Peter Beyer (2004, s. 3-4) forklarer at akademiske disipliner som jobber med religionsvitenskap har produsert store mengder artikler og/eller bøker om religionsdefinisjoner. Disse er dog «*resultatløse*» diskusjoner om hva som er den beste eller mest riktige definisjonen av religion, da det aldri blir noen konsensus blant forskerne (Beyer, 2006, s. 4). «Å diskutere religionsdefinisjoner er en religionsvitenskapelig favorittsport.» skriver Ingvild S. Gilhus og Lisbeth Mikaelsson (2001, s. 21). Michael Stausberg og Mark Q. Gardiner kommenterer at det finnes ulike strategier rundt måten forskerne løser problemet med religionsdefinisjon (2016, s. 10). Noen akademikere mener religionsdefinisjon er veldig viktig, andre mener at en løsere konseptualisering basert på sunn fornuft er tilstrekkelig i forskningen. Andre igjen klarer aldri å lage en definisjon, og noen akademikere, som Max Weber, nekter å i det hele tatt definere religion (Stausberg og Gardiner, 2016, s. 10). Et poeng som Hanegraaff (2016, s. 580) trekker fram er at mange som lager religionsdefinisjoner har en tendens til å trekke inn troen på om det overnaturlige griper inn i vår verden. Hanegraaff mener det må trekkes et skille mellom religion og det overnaturlige/det hellige, da han mener at diskusjonen om det overnaturlige/det hellige/guddommer eksisterer tilhører teologidebatten og ikke religionsvitenskapen, annet enn som analyseobjekt (2016 s. 580).

Det å skape en konsensus i forskning om hva religion er gir mange vanskeligheter, da religion kan romme ufattelig mye, og det å nå skape en enighet i hva religion er og hva det betyr, vil skape mer problemer enn det vil gi (Gilhus og Mikaelsson, 2001, s.23). Taves (2015, s. 193) forklarer at når forskere skaper religionsdefinisjoner, kontra å bruke mer generiske og presise beskrivelser blir interessefenomenet kunstig stabilisert. Når akademikere stabiliserer religionsbegrepet ved å definere det, er konsekvensen at definisjonen konstant kan bli bestridt. Videre forteller ofte religionsdefinisjoner mer om hva individet eller forskeren ønsker og tenker at begrepet skal inneholde enn hva religion faktisk inneholder (Taves, 2015, s. 193).

Denne vil benytte seg av en kumulativ religionsforståelse, som er en annen måte å «definere» religion på. En kumulativ religionsforståelse kan forstås som en samling av ulike indikatorer på religion, som for eksempel overgangsriter, magi, underverdenen, overnaturlige agenter eller andre. Et annet ord for kumulativ religionsforståelse er polytetisk religionsforståelse (Stausberg og Gardiner, 2016, s. 19-20). Det å bruke en polytetisk religionsforståelse har som mange religionsdefinisjoner en mengde fallgruver forklarer Stausberg og Gardiner (2016, s. 19-20). Noen av fellene som forskere kan gå i ved å etablere en polytetisk forståelse er for eksempel hvor mange indikatorer som trengs og hvor mange av disse trenger fenomenet å treffe for å kalle det religion. Et annet problem er at utgangspunktet for forståelsen etableres gjennom for eksempel et kristent bias, altså at en lager en rekke indisier basert på kristendommen som da blir kriteriene for hva religion kan være. Stausberg og Gardiner (2016, s. 15, s. 19-20) mener disse problemene kommer svært tydelig frem for meningsrealistene da de mener at meninger i en gitt kontekst er satt i sten. Samtidig unngår en til en viss grad essensialisme ved bruk av en polytetisk religionsforståelse, noe mange religionsvitere trakter etter, uten helt å få det til (Stausberg og Gardiner, 2016, s. 20). Til denne oppgaven er det strategisk å benytte seg av en bred religionsforståelse da den ved å romme mange religionsindikatorer også blir en gjenspeiling av det store religiøse mangfoldet i samtidssamfunnet, der religion kan være så mangt.

2.1 HVORDAN MÅLE RELIGION?

Etter å ha etablert en polytetisk religionsforståelse, altså at religion består av en rekke religionsindikatorer, er det på tide å finne ut hvordan en skal kunne måle religion i barnelitteraturen. Barnelitteraturen består som regel av tekst og/eller bilder. I analysen trenger en da en rekke verktøy som klarer å skille ut religion fra alt annet innhold. Det vanligste å begynne med er ved generell tekstanalyse, slik som en gjerne ser i litteraturvitenskapen, men

også på tvers av andre disipliner. Ved en generell tekstanalyse legges det vekt på litterære virkemidler, ulike temaer, motiver, spenningskurver og budskap. I utgangspunktet kan en ikke måle religion ved å bare gjøre en vanlig litterær analyse, annet enn å gjøre begrunnede antagelser om religion er til stede. Forskningsspørsmålene stilt ovenfor belager seg på å uthente både kvalitativ og kvantitativ informasjon der den kvalitative informasjonen som måles er om religion forekommer og hva slags religion det er. Målingen av det kvantitative svarer på i hvilken grad (mengde) religion forekommer og sentraliteten til den/de religionen(e).

For å svare på forskningsspørsmålene tar oppgaven i bruk innholdsanalyse som metode, fordi en innholdsanalyse kan måle religion både kvalitativt og kvantitativt (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 180). Dette temaet, religion i barnelitteraturen, kan ha flere innfallsvinkler som gir mange undermetoder av innholdsanalyse å velge i. Når valget om å ikke drive med intervju eller liknende aktiviteter ble fjernet fra som alternativ, sto jeg igjen med en håndfull undermetoder å gå ut ifra. I tillegg måtte jeg, med god hjelp fra veileder, også tenke kreativt rundt undermetodene valgt, da de fleste av dem er ment til å brukes ved blant annet intervju. For å måle religion i barnelitteratur i denne oppgaven brukes fire undermetoder, nemlig koding, sentralitetsskalaen i religionsvitenskap, sannferdighetsmekanismer og litterær analyse.

2.2 INNHOLDSANALYSE

Innholdsanalyse er en variant av tekstanalyse som er en metode som brukes for å forklare, tolke og beskrive karakteristikker til tekster, der tekster er omtrent alt som inneholder symboler, slik som objekter, adferd, nedskrevne taler, bøker, bilder eller gjenstander (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 180). Det er flere fordeler ved bruk av innholdsanalyse, for eksempel klarer en innholdsanalyse å systematisk analysere store datamengder, over lengre historiske tidsrom og er relativt enkel å triangulere med andre metoder (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 182-183). Samtidig er det viktig å påpeke at ingen forskningsmetoder kommer uten et naturlig bias, heller ikke innholdsanalysen. Dette er fordi innholdsanalysen er designet av forskeren(e) for å gi meningsutslag fra tekster gjennom en nøye gjennomtenkt analyse, der utvalgte teoretiske rammeverk og møysommelig tolking av resultatene alle er avhengig av forskeren(es) velvalgte valg og strategier underveis (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 183). En kan på den måten si at forskeren(e) på ett vis

konstruerer sine egne resultater ut fra en hypotese ved hjelp av valg av strategi i innholdsanalysen.

Før en begynner selve innholdsanalysen er det en mengde hinder som skal overvinnes før selve analysen begynner. I denne oppgaven handlet det først og fremst om hvilke kildematerialer som eksisterte. Som beskrevet i innlendingen var det ikke mangel på hverken barnebøker eller innfallsvinkler mot barneboklitteraturen generelt. Jeg bruker ARKs Barnebokpris som utgangspunkt for tekstutvalget til denne analysen. Denne mengden kildemateriale, som er vinnere fra 2002 til 2020 (18 barnebøker totalt), er ikke uten feil, da den ikke er tilfeldig valgt ut ifra de store mengdene kildedata som finnes. Dette gjør at jeg ved generaliseringer av tematikker ikke kan gi 100% troverdige resultater (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 183). Et annet problem er forholdet mellom den forutinntatte troen på at det finnes et uniformt forhold mellom symbolet og meningen. Et symbol kan ha et ukjent antall betydninger, avhengig av for eksempel kontekst, kultur, epoke eller liknende (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 183). I tillegg er det som forsker lett å trekke slutninger basert på forskningsresultatene som er mer eller mindre uheldige, da innholdsanalyse stort sett forteller mer om forholdet mellom tekst og oppfattelsen til forskeren(e) enn hva målgruppen eller andre forskere oppfatter, derfor anbefaler Badzinski, Woods og Nelson (2021, s. 183) å validere resultatene opp mot tekstens målgruppe eller effekter teksten har på målgruppen.

I mange analyseformer, også i innholdsanalyse, er det viktig å lage en så gyldig (valid) undersøkelse som mulig. Validitet eller gyldigheten til kodeskjemaets kategorier må minst inneha åpenbar gyldighet (face validity). Med dette menes det at kategoriene «ved første øyekast» virker gyldige, uten å gjøre store analyser eller møysommelige drøftinger av dem (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 184). Det er selvfølgelig en fordel å ha flere mål på gyldigheten av analysen.

Koding er den mest sentrale undermetoden i en innholdsanalyse, da målet med innholdsanalysen er å identifisere givende enheter av informasjon og gruppere disse i temaer eller kategorier for å oppdage ny informasjon.

2.2.1 KODING

For å gjennomføre innholdsanalyse til denne oppgaven, så brukes det stort sett koder og koding. *Koding* er ifølge Engler m.fl. (2021, s. 513) en teknikk eller prosedyre for å organisere og analysere data. Koding innebærer å sette verdier eller merkelapper til ulike elementer av innsamlet data. I denne oppgaven brukes koding ved å operasjonalisere religion til ulike kategorier for å organisere og analysere innhentet data fra innholdsanalysen av barnebøkene (Engler m.fl., 2021, s. 514). Disse byggeklossene eller indikatorene som jeg bruker for denne oppgaven, er både oppgavens koder og en beskrivelse av oppgavens polytetiske religionsforsåelse. *Koder* er skapt av forskeren og er i denne sammenhengen et ord eller en samling av ord som beskriver et fenomen, en enhet, praksis eller andre religionsrelevante konkretiseringer. Kodene kan settes eller gis til bilder, symboler, ord, setninger eller hele sider med tekst. I denne oppgaven endrer ikke kodene seg etter hvilke barnebøker som leses, men jeg ser etter relativt like elementer i de ulike tekstene (Engler m.fl, 2021, s. 518).

Det finnes flere etablerte måter å starte et kodeprosjekt på, og de fleste baseres på at arbeidet er teambasert. Grunnet denne oppgavens omfang, har jeg med god hjelp fra medstudenter og veileder laget kodene på egenhånd. Det finnes mange gode grunner til at man bør jobbe med koding som en gruppe, til forskjell fra dette prosjektet der jeg jobber alene (men med hjelp), og de fleste av grunnene handler om prosjektets gyldighet. Et av de viktigste poengene med gyldighet i Engler m.fl. (2021, s. 519 og 531) handler om intern kodegyldighet. *Intern kodegyldighet* måles ved at flere kodere uavhengig av hverandre, og av og til også med ulik grad av akademisk kompetanse, koder en gitt tekst ved hjelp av de samme kodene. Målet er at det skal være så stor likhet som mulig mellom de ulike koderne. På denne måten får en etablert at kodene både er tydelige nok beskrevet og ikke gir rom for tvetydig tolkning av materialet (Engler m.fl, 2021, s. 519-520).

I denne oppgaven tok jeg utgangspunkt i oppskriften på hvordan kode og å lage en kodebok fra artikkelen til DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch (2011, s. 136-155). Deres eksempel på hvordan et kodeskjema/kodebok kunne se ut, hvordan en kodebok dannes og hva den kunne inneholde var viktig i prosessen ved å lage egen kodebok (se appendiks). En *kodebok* er da en katalog som har beskrivelser av kodekjennetegn og definisjoner av alle kodene/byggeklossene som brukes i innholdsanalysen (Engler m.fl. 2021, s. 520). Kodebøker er essensielle for blant annet kvalitativ forskning da den gir en formalisert operasjonalisering

av kodene (DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, 2011, s. 138). Det å ha en kodebok er et viktig steg mot interkoder-pålitelighet, da hvem som helst kan sjekke kodene i kodeboken og se om de får de samme resultatene når kodene anvendes (Engler m.fl. 2021, s. 520). I tillegg er det fornuftig i dannelsen av kodeboken å være så nøyaktig som mulig ved definering av kodene, da det gjør dem vanskeligere å forveksle med hverandre (DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, 2011, s. 138).

Å skape en kodebok kan gjøres på flere ulike måter. DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, (2011, s. 141) nevner tre metoder for å skape en kodebok: teoridreven, datadreven og strukturell. Teoridrevne koder kommer fra eksisterende teorier og konsepter, datadrevne koder kommer fra rå-data ved for eksempel testkoding, og strukturelle koder kommer fra prosjektets forskningsspørsmål og eller forskningsmål (DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, 2011, s. 137-138). Jeg valgte etter råd fra veileder å skape en kodebok basert på den teoridrevne metoden. En teoridreven kodebokskapelse består av tre trinn: 1) lage koder, 2) se over og endre kodene i kontekst av data: testkoding, 3) bestemme pålitelighet (DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, 2011, s. 141).

Trinn en av kodebokskapelsen er å operasjonalisere religionsforståelsen, eller å utvikle den polytetiske religionsforståelsen ved å velge seg ut religionsindikatorer. Metoden jeg brukte for å operasjonalisere religion gikk over to steg. Det første steget var å skrive ned alle ord jeg kjente til, som var sentrale for religion. Dette er ord som jeg har tilegnet meg gjennom religionsstudiet ved universitetet og generell forkunnskap og var for eksempel gud, overnaturlig vesen, ritual, festival og religiøs spesialist. Det andre steget var å besøke Brill sin *Vocabulary for the Study of Religion* (Segal og Stuckard), som var et anbefalt oppslagsverk for religiøse konsepter med detaljerte beskrivelser. I denne referanselisten med religionsvitenskapelig vokabular fant jeg flere ord som manglet i min egen liste. På dette punktet hadde jeg litt over 50 koder. Dette utvalget av koder mener jeg for det første rommer det meste religion er og har å by på, og for det andre er relevante for barneboklitteraturen. Jeg laget deretter en generell beskrivelse av begrepet (definisjon), før jeg lagde kodekjennetegn. Kodekjennetegn betyr hvordan jeg som koder skal kjenne igjen koden når den oppstår i tekst.

Neste trinn, trinn to, i skapelsen av kodeboken er å teste kodene i rett kontekst (DeCuir-Gunby, Marshall og McCulloch, 2011, s. 143). For å gjøre dette gikk jeg på Arendal bibliotek og ba om en anbefaling av tre barnebøker i min målgruppe: aldersgruppen 9-12 år. Bøkene

skulle også helst være skrevet av norske forfattere, men satt ikke dette som krav. Jeg endte da opp med *Arvingene* av Gareth P. Jones (engelsk), *Faraos Forbannelse* av Eldrid Johansen (norsk) og *Amuletten: Steinvokteren* av Kazu Kiubushi (japansk). Gjennom lesingen av barnebøkene fikk jeg testet kodene, men også måten å kode på. Jeg fant blant annet ut av at det å beskrive hvorfor jeg hadde kodet det jeg hadde kodet hjalp i bearbeiding av analysen av boken og dataene senere (En finner resultatet av testkodingen i appendikset). Etter endt testkoding og revidering endte jeg opp med 43 koder i kodeboken, som alle har forkortelser på to-tre bokstaver. For eksempel er koden Apokalypse forkortet med AP.

Til oppgavens formål har jeg opprettet et Excel-dokument der dataene fra kodene settes inn. Det hadde vært en fordel for oppgaven om jeg hadde brukt et kodeprogram, som for eksempel NVivo (programmet har UiB lisens), da et slikt program hadde gjort dataene enklere å gruppere/kategorisere på nytt etter endt koding. Samtidig er ikke nødvendigvis alle forskere enige i om det å lære seg en ny type datahåndteringsprogram er verdt det (Engler m.fl. 2021, s. 521). Med dette i mente, samt flere mislykkede forsøk i å laste ned programvaren NVivo utenfor campus, gjorde at jeg har valgt å bruke Excel til fordel for avanserte programvarer.

Ut ifra bilde m.1.1. kan en se et skjermutklipp av hvordan Excel-dokumentet som er brukt til kodingen ser ut. Kodingen foregår da over tre kolonner, side-kolonnen, kode-kolonnen og forklarings-kolonnen. Under en kodesituasjon leser jeg en tekst. Når jeg i teksten oppdager noe som treffer kriteriene til en av de 43 kodene i kodeboken gjør jeg følgende: Jeg skriver ned sidetallet i første ledige rad i side-kolonnen. Deretter skriver jeg ned i samme rad, men neste kolonne (kode-kolonnen), hvilken kode som er funnet. Til slutt fortsetter jeg i samme rad, men neste kolonne (forklarings-kolonnen), med å forklare hva som har fått meg til å kode nettopp dette. Et eksempel på hvordan en utfylt koding ser ut finnes i bilde m.1.2.

Bilde m.1.1. skjermtklipp av Excel-dokument kodebok tom variant

KODEBOKKODER		
Side	Kode	Forklaring

Bilde m.1.2. skjermtklipp av Excel-dokument kodebok utfylt variant

	A	B	C	D
2				
3	KODEBOKKODER			
4	Side	Kode	Forklaring	
5		0 AP	Ragnarok, tittel, navnet på verdens undergang i norrøn mytologi	
6		4 AP	Myten om ragnarok	
7		4 OV	Fenrisulven nevnes med navn	
8		5 AP	Ragnarok, navnet på verdens undergang	
9		6 AP	Ragnarok, verdens undergang illustrert	

Etter at alt kildematerialet er kodet kan en bruke dataene innsamlet ved kodingen til å gruppere resultatene og finne sammenhenger mellom kodene og de ulike kildene (Engler m.fl., 2021, s. 521). På denne måten kan en for eksempel finne ut av om noen koder går igjen som ofte brukt eller ikke brukt i flere av kildene, eller om koden for guddom (GU) gir liknende beskrivelser eller helt forskjellige beskrivelser i de ulike kildene. Som en ser av bilde m.1.3. viser den hvordan jeg i Excel- dokumentet har skrevet inn kodene fra kodeboken inn i de ulike kolonnene (AL = Alkymi, ASK = askese, AP = apokalypse etc.). I radene under fyller jeg ut kildematerialets tittel, i dette tilfellet *Phenomena* av Ruben Eliassen. I de påfølgende kolonnene fylles det inn hvor mange ganger hver kode er blitt kodet i løpet av teksten. For eksempel er koden Amulett (AM) kodet 13 ganger i løpet av boken. I den siste kolonnen (ikke avbildet her) settes et tall på total mengde koder. Dette tallet er viktig i forbindelse med utregning av religionskoeffisienten.

Bilde m.1.3. skjermtklipp av Excel-dokument der gruppering av koder gitt per kode per bok er satt inn

	A	B	C	D	E	F
1	BOK LEST	AL	AM	AP	ASK	AST
2	PHENOMENA	0	13	1	0	1
3						
4						

Kodene som kommer fra innholdsanalysen, kan brukes til å finne *religionskoeffisienten* i en bok. Religionskoeffisienten forteller hvor mange koder som finnes per side i en bok. En regner ut religionskoeffisienten til en bok ved å dividere kildematerialet/barnebokens totale antall koder på det totale antallet sider kildematerialet/barneboken består av. Tallet som en ender opp med kan sammen med kodene gi en indikasjon på om religion eksisterer i verket.

2.2.2 SENTRALITETSSKALAEN

Et av de viktigere aspektene for denne oppgaven er å finne ut av hvor sentral rolle religion spiller, hvis religion eksisterer, i kildematerialet/barnebøkene. For å finne ut av hvor sentralt religion er i barnelitteraturen har jeg benyttet meg av måleverktøyet *Centrality of Religiosity Scale* (CRS). Sentralitetsskalaen for religionsvitenskap, er et måleinstrument utviklet av Stefan Huber og brukes for å måle sentraliteten, viktigheten eller fremtredenheten av religiøse meninger (Huber og W. Huber, 2012, s. 711). Sentralitetsskalaen har blitt brukt i over 100 ulike studier innenfor en rekke religionsvitenskapelige undergrener, som for eksempel

religionssosiologi og religionspsykologi (Huber og W. Huber, 2012, s. 711). Til denne oppgaven har jeg tatt utgangspunkt i oppbygningen av sentralitetsskalaen for religionsvitenskapen (CSR) som Huber og W. Huber (2012, s. 710-724) legger fram i sin artikkel, men der er gjort noen justeringer i formuleringer for å tilpasse skalaen til litterært bruk.

Det å måle religiøsitet er ingen lett oppgave, og en måler religiøsitet i form av intensitet, fremtredenhet, viktighet eller sentralitet for et gitt individ. For å skape sentralitetsskalaen har Huber og W. Huber (2012, s. 710-724) brukt en invers metode, der den spør om intensiteten av teoretisk definerte kjerne dimensjoner av religiøsitet som sees på som representative for alt religiøst liv. Disse dimensjonene kombinert gir informasjon om religion(er)s sentralitet hos individer. Til denne oppgaven er det ikke individer som står i fokus, men barnelitteraturen. Huber og W. Huber (2012, s. 710-724) har brukt intervju som utgangspunkt, da en da får god kontroll over individets religiøsitet. Da denne oppgaven bruker en litterær innholdsanalyse som tilnærming har jeg gjort flere justeringer i denne skalaen. Det som forblir det samme som originalen er de fem kjernedimensjonene, det intellektuelle, det ideologiske, offentlig praksis, privat praksis og opplevelse (Huber og W. Huber, 2012, s. 714). Disse fem dimensjonene kan sees på som representative for alt religiøst liv, uavhengig av religiøs tilhørighet.

Sentralitetsskalaen er avhengige av to grunnprinsipp: (1) Målingen av den generelle intensiteten til de fem kjernedimensjonene gir et representativt estimat av frekvens og intensitet til aktiveringen av det personlige religiøse konstruksjonssystemet. (2) Sannsynligheten for en sentral posisjon til det religiøse konstruksjonssystemet i personligheten øker med den helhetlige intensiteten og frekvensen av aktiveringen (Huber og W. Huber, 2012, s. 715). Dette må også jeg ta hensyn til ved min analyse, selv om analyseobjektet skifter fra individ til tekst.

De fem kjernedimensjonene i CSR

Den **intellektuelle** dimensjonen refererer til de sosiale forventningene om at religiøse mennesker har en viss kunnskap om sin religion og at de kan forklare sine synspunkter om transcending, religion og religiøsitet. En generell indikator på denne dimensjonen er hvor ofte en tenker på religiøse problemstillinger. Innholdet til denne indikatoren er uavhengig av konfesjonell skjevhet eller religiøs affiliasjon, som gjør at dimensjonen kan brukes på tvers av religionene (Huber og W. Huber, 2012, s. 714).

Den **ideologiske** dimensjonen refererer til den sosiale forventningen om at religiøse individer har forestillinger/tro om eksistensen av eller essensen av en transcendent realitet og en relasjon mellom den transenderte og jeg-et. Generelle indikatorer på denne dimensjonen burde fokusere på muligheten for eksistensen av en transcendent virkelighet og kjennetegnes ved tro, ubestridt overbevisning og plausibilitetsmønstre (Huber og W. Huber, 2012, s. 714).

Huber og W. Huber (2012, s. 714) forklarer at dimensjonen **privat praksis** refererer til de sosiale forventningene om at religiøse individer viser sin hengivelse til det transendente i individualiserte aktiviteter og ritualer i private rom. Videre måles intensiteten av denne dimensjonen gjennom å spørre etter for eksempel hvor ofte personen mediterer eller ber en bønn (Huber og W. Huber, 2012, s. 714).

Dimensjonen kalt **offentlig praksis** refererer til de sosiale forventningene om at religiøse individer tilhører religiøse samfunn, noe som er manifestert i den offentlige deltagelsen i religiøse ritualer og i samfunnsreligiøse aktiviteter. Målingen av denne dimensjonens intensitet gjøres ved for eksempel å spørre om hvor ofte noen deltar i religiøse tjenester, som kirkedeltagelse for kristne, deltagelse på hinduistiske festivaler eller fredagsbønn for muslimer (Huber og W. Huber, 2012, s. 714).

Dimensjonen **religiøs opplevelse** refererer til de sosiale forventningene om at religiøse individer har en type direkte kontakt med den ultimate realiteten som påvirker dem følelsesmessig. Dimensjonen blir ofte representert som religiøse oppfattelsesmønstre og som en beholder for religiøse opplevelser og følelser (Huber og W. Huber, 2012, s. 714-715). Huber og W. Huber (2012, s. 715) minner om at det finnes to typer av opplevd opphøydhed, *en-til-en-opplevelser* og *å-være-ett-opplevelser*, der en-til-en korresponderer til et dialogisk spirituelt mønster mens å-være-ett korresponderer til et deltagende mønster.

Varianter av CSR

Den originale sentralitetsskalaen deles inn etter tre forskjellige enkle versjoner: CRS-5, CRS-10 og CRS-15 og tre forskjellige interreligiøse versjoner: CRSi-7, CRSi-14 og CRSi-20. Disse ulike versjonene representerer hvor i dybden skalaen skal gå, der versjonens tall indikerer hvor mange spørsmål skalaen har. Det betyr at CRS-5 har fem spørsmål totalt, en per kategori og CRSi-14 har 14 spørsmål totalt (Huber og W. Huber, 2012, s. 717). Forskjellen mellom CRSi-20 og CRS-15 er fem ekstra spørsmål som tar høyde for at for

eksempel hinduister har mer enn en guddom og at for eksempel buddhistene ikke nødvendigvis følger en guddom i det hele tatt. På den måten kan en si at den enklere versjonen CRS-5 til og med CRS-15 i utgangspunktet er tilpasset monoteistiske religioner (Huber og W. Huber, 2012, s. 719).

Tabell m.1.1. oversikt over innhold i sentralitetsskalaen i religionsvitenskap, versjon CSRI-20 tilpasset litteraturvitenskap, egen oversettelse

Dimensjon	Religionspsykologi: modus	Enheter/spørsmål
Intellekt	Representasjon av religiøse tanker	<i>Hvor ofte nevnes religiøse spørsmål?</i>
		<i>Hvor ofte nevnes det interesse for å lære mer om et religiøst emne?</i>
		<i>Hvor ofte nevnes det at en karakter holder seg oppdatert på religiøse spørsmål?</i>
<i>I hvilken grad nevnes troen på en guddom eller noe hellig?</i>		
<i>I hvilken grad beskrives troen på et liv etter døden, gjenoppstandelse eller reinkarnasjon?</i>		
<i>I hvilken grad beskrives troen på at en høyere makt faktisk eksisterer?</i>		
Offentlig praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte deltar en karakter på et religiøst arrangement?</i>
		<i>Hvor viktig er det å delta i religiøse arrangementer for karakterene?</i>

		<i>Hvor viktig er det å være knyttet til et religiøst samfunn for karakteren?</i>
Privat praksis		<i>Hvor ofte ber/mediter karakteren?</i>
		<i>Hvor viktig er personlig bønn eller meditasjon for karakteren?</i>
		<i>Hvor ofte ber karakteren spontant etter å ha blitt inspirert av daglige situasjoner?</i>
		<i>Hvor ofte prøver karakteren å ta kontakt med det hellige spontant?</i>
Opplevelse	Representasjon av religiøse følelser, opplevelser og oppfatninger	<i>Hvor ofte opplever du at karakterer er i situasjoner der karakteren får en følelse av at en gud/helligdom deltar i livet, eller at karakteren er i ett med universet/det hele?</i>
		<i>Hvor ofte opplever karakteren situasjoner der hen har følelsen av gud/det hellige vil kommuniserer med seg eller vise hen noe, eller sitter med følelsen av å ha blitt rørt av en hellig kraft?</i>
		<i>Hvor ofte har du følelsen av at gud eller noe hellig er til stede?</i>

I tabell m.1.1. er det en oversikt over CRSi-20, der jeg har lagt inn endringer i ordlyden, for å tilpasse til at ikke det er intervjuer, men analyse av litteratur. Endringer jeg har gjort er for eksempel: «How often do you pray?» som i dette skjemaet (Tabell m.1.1.) er oversatt og

endret til: «Hvor ofte ber/mediterer karakteren?» Ut ifra denne tabellen (Tabell m.1.1.) er denne modellen en CRSi-16 modell.

Enn så lenge er tabellen satt sammen av spørsmål som skal måle intensitet på og frekvens av de fem religiøse dimensjonene. Huber og W. Huber (2012, s. 720) har også laget flere tabeller i sin artikkel, som presenterer frekvens av spørsmålene etterspurt i tabell m.1.1.. I artikkelen brukes det to ulike tabeller, en frekvenstabell der ordlyden er «mange ganger om dagen», «en gang i uka» eller «aldri», samt en hermeneutisk tabell med ordlyd som «Veldig ofte/viktig», «av og til/moderat» eller «sjeldent» (egen oversettelse). Til denne oppgavens bruk av CSR blir det vanskelig å telle hvor mange ganger i løpet av en dag en person har meditert, siden det er fortalt, ofte fra en annen vinkel enn hovedpersonens, gjennom en roman eller tegning. Derfor har jeg valgt å velge den hermeneutiske skalaen for utmåling av sentralitet, som en kan se i tabell m.1.2..

Tabell m.1.2. En skala for utmåling av sentralitet ved ulik ordlegging, samt de hermeneutiske benevningene på totalscore etter endt koding.

Fem nivå skala for koding av sentralitet					
	Score	Ordlegging		Hermeneutikk	Total score
		frekvens	viktighet		
Kategorier til en fem-nivå skala	5	<i>Veldig ofte</i>	<i>Veldig viktig</i>	<i>Tydlig tilstedeværelse</i>	4.0-
	4	<i>Ofte</i>	<i>Ganske viktig</i>		5.0
	3	<i>Av og til</i>	<i>nøytralt</i>	<i>Bakgrunnstilværelse</i>	2.1- 3.9
	2	<i>Sjeldent</i>	<i>Ikke så viktig</i>	<i>Ikke eller marginal tilstedeværelse</i>	1.0-
	1	<i>Ikke i det hele tatt</i>	<i>Ikke viktig</i>		2.0

For å gjøre det mer oversiktlig underveis i kodingen har jeg slått sammen tabell m.1.1. og tabell m.1.2.. I tillegg har jeg valgt å komprimere tabell m.1.1.. Komprimeringen av tabell m.1.1. skjer på grunnlag av at bøkene jeg skal kode ut ifra denne skalaen er barnebøker. Barnebøker er ofte mindre sofistikerte enn romaner ment for unge voksne eller voksne, og det er også stor forskjell innad i barneboksjangeren, fordi bøkene gjerne er tilpasset et gitt aldersspenn. Ofte er også hovedkarakterene hovedperspektivet i boka, og det er ikke

nødvendigvis slik at barn gjenkjenner eller følger religiøse normer, holdninger eller skikker i like stor grad som voksne. Derfor kan det være noen av spørsmålene som er overflødige, eller for avanserte. I tabell m.1.3 er tabellene m.1.2. og den forkortede tabell m.1.1. slått sammen. Det er tabell m.1.3. som er brukt både som verktøy og som resultat til tolkninger av barnebøkene.

Tabell m.1.3. Sentralitetsskalaen for religionsvitenskap der både dimensjon, modus, spørsmål og koding er representert. Brukes som et verktøy for og i tolkningen av barnebøker.

Dimensjon	Religionspsykologi: modus	Enheter/spørsmål	Koding		
Intellekt	Representasjon av religiøse tanker	<i>Hvor ofte nevnes spørsmål om religion?</i>	5	Veldig ofte	
			4	Ofte	
			3	Av og til	
			2	Sjeldent	
			1	Ikke i det hele tatt	
Ideologi		<i>Hvor ofte nevnes troen på en guddom, noe overnaturlig eller noe hellig?</i>		5	Veldig ofte
				4	Ofte
				3	Av og til
				2	Sjeldent
				1	Ikke i det hele tatt
	<i>Hvor viktig blir religiøse tanker forespeilet av forteller om karakterene? Dette kan være religiøse tanker som forestillinger om livet etter døden, livets begynnelse eller liknende</i>			5	Veldig viktig
				4	Ganske viktig
				3	nøytralt
				2	Ikke så viktig
				1	Ikke viktig

Offentlig praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte deltar en karakter på et offentlig religiøst arrangement?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
		<i>Hvor viktig er det å være knyttet til et religiøst samfunn for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
			4	Ganske viktig
			3	nøytralt
			2	Ikke så viktig
			1	Ikke viktig
Privat praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte ber/mediter karakteren?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
		<i>Hvor viktig virker personlig bønn eller meditasjon for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
			4	Ganske viktig
			3	nøytralt
			2	Ikke så viktig
			1	Ikke viktig

Opplevelse	Representasjon av religiøse følelser, opplevelser og oppfatninger	<i>Hvor ofte befinner karakteren seg i situasjoner der hen har følelsen av at guddommen/det hellige/det overnaturlige vil kommuniserer med seg eller vise hen noe, eller sitter med følelsen av å ha blitt rørt av en hellig kraft?</i>	5	Veldig ofte
		4	Ofte	
		3	Av og til	
		2	Sjeldent	
		1	Ikke i det hele tatt	

Tabell m.1.3. vil være en CSRI-8 variant av den originale tabellen presentert i Huber og W. Huber sin artikkel (2012, s. 717). For å få mest mulig nytte av denne tabellen går jeg gjennom brukes den to ganger i arbeidet. Først leses og kodes barneboken, slik som forklart under delkapittelet om koding. Rett etter barneboken er ferdig lest, krysses det intuitivt av i skjemaet (tabell m.1.3.) ved å markere tallet som representerer frekvensen/viktigheten til det gitte spørsmålet. Etter at den intuitive prosessen er over, går en gjennom kodematerialet og spørsmålene fra skjemaet og ser om dette kan stemme overens med den intuitive prosessen. Dette for å dobbeltsjekke egen intuisjon mot data samlet inn, som blir en form for å validere eget arbeid. Til slutt skal en regne ut sentraliteten av religion i barneboken. Dette gjøres ved å finne gjennomsnittstallet ut ifra frekvensens/viktighetens tall fra de åtte kategoriene. For å finne gjennomsnittstallet til denne CSRI-8 tabellen følger en denne formelen:

$$\frac{(spm\ 1 + spm\ 2 + spm\ 3 + spm\ 4 + spm\ 5 + spm\ 6 + spm\ 7 + spm\ 8)}{8} = \text{gjennomsnitt}$$

Gjennomsnittet vil da ligge på mellom 1,0 og 5,0. Som beskrevet i tabell m.1.2. som er hentet og oversatt fra Huber og W. Huber (2012, s. 720) sin artikkel vil for eksempel en gjennomsnittssum på mellom 1,0 og 2,0 bety at religionen i den gitte barneboken har en liten eller marginal tilstedeværelse. Hadde gjennomsnittstallet vært 4,3 ville religionens sentralitet i barneboken være tydelig tilstedeværende.

Sentralitetsskalaen i religionsvitenskap kan være et bra verktøy for å si noe om religion og religionens plass i barnebøkene. I tillegg kan CSR modellen si noe om hvilken religionsdimensjon, eller religionspsykologiske modus som er representert i bøkene. En barnebok kan ha representasjoner av for eksempel den ideologiske og intellektuelle dimensjonen (modus: representasjon av religiøse tanker), mens en annen kan ha større grad av offentlig og/eller privat praksis (modus: religiøse handlinger). Et spennende aspekt her kan være hvilke(t) modus/dimensjon som er mest representert i barnebøker der religion eksisterer i stor grad. Dette kan selvfølgelig også være vanskelig, da religiøse handlinger har fire spørsmål i min CSRi-8 skala, mens for eksempel religiøse opplevelser bare har ett spørsmål og religiøse tanker har tre spørsmål. Med dette mener jeg at tallet som presenteres som religions sentralitet i barneboka kan komme skjevt ut, da ikke alle modusene er likt representert med likt antall spørsmål. Dette gjelder også for de ulike dimensjonene, der opplevelse og intellekt har et spørsmål hver, mens de tre andre har to spørsmål hver (se tabell m.1.3.).

Tallet oppnådd i CSR kan også settes opp mot religionskoeffisienten, hvor like eller ulike er de? Stemmer religionskoeffisienten overens med religionens sentralitet? Hvilket av tallene skal en tro mest på? For å svare på det siste spørsmålet, så er det avhengig av de to siste metodene denne oppgaven skal bruke, nemlig sannferdighetsmekanismer og generell litterær analyse.

2.2.3 SANNFERDIGHETSMEKANISMENE

Sannferdighetsmekanismer er min egen oversettelse av begrepet «veracity mechanisms» brukt og utviklet av Markus Altena Davidsen (2016, s. 521-549). Davidsen (2016, s. 521-549) har utviklet disse sannferdighetsmekanismene for å besvare hvorfor noen narrativ fra fantastisk litteratur ender opp som religiøse narrativ eller hellige tekster i nye religioner, mens andre narrativ fra samme sjanger ikke gjør det. Dette bruker Davidsen (2016, s. 521-549) sannferdighetsmekanismene til og han begrunner den stort sett i narrativ teori. I sin artikkel argumenterer Davidsen (2016, s. 523) at tekster kan brukes på flere måter som kategoriseres som intensjonell og ikke-intensjonell bruk. Intensjonell bruk av tekst er at bøkene leses som fiksjon og lekes med som om det er fiksjon, der den siste inkluderer å skrive fan-fiction, å kle seg ut som karakterene samt rollespill/lek innenfor fortellingsuniverset. Dette kalles skjønnlitterært potensial (fictional affordance) (Davidsen, 2016, s. 523). I tillegg kan noen

fantastiske tekster gi et ikke-intensjonelt religiøst potensial. Det betyr at tekstene gir en religiøs lesning av teksten, samt rituell interaksjon med de overnaturlige enhetene i fortellingsverdenen, altså at tekstene har et potensial til å brukes religiøst (Davidsen, 2016, s. 523). Sannferdighetsmekanismene er en måte å finne ut om skjønnlitterære verk, som barnebøker, har dette religiøse potensialet.

Artikkelen til Davidsen (2016, s.524) bygger opp teorien rundt sannferdighetsmekanismene og religiøst potensial på narrativ teori, og en religionsdefinisjon som hviler på praksiser som utøves i antagelsen på at overnaturlige enheter eksisterer. I narrativ teori kan en skille mellom *historien* og *fortellermåten*. Historien er de hendelsene som skjer i historie-verdenen, som fortellingen forteller. Fortellermåten er hvordan historien blir fortalt, dette kan for eksempel innebære hvordan forfatteren implisitt og eksplisitt adresserer leseren eller hvilken synsvinkel fortellingen fortelles fra (Davidsen, 2016, s. 226). Begge disse, altså historien og fortellermåten er viktige begreper å ta med seg videre i oppbygningen av sannferdighetsmekanismene.

Tabell m.2.1. oversikt over de ti sannferdighetsmekanismene og deres overordnede kategorier (egen oversettelse).

Historien	Bevismekanisme		<i>Matter-of-fact effekten</i>
	Ankringsmekanisme	Tekstuell	<i>Onomastisk forankring</i>
		Transtekstuell	<i>Hypotekstuellet fundament</i>
Fortellermåte	Bevismekanisme		<i>Lærerdiskurs</i>
			<i>Rettferdiggjøring av fortellingen</i>
	Ankringsmekanisme	Tekstuell	<i>Forfatter-forteller blanding</i>
			<i>Leser inskripsjoner</i>
			<i>Tematisk speiling</i>
		Transtekstuell	<i>Paratekstuell forhåndspåvirkning</i>
			<i>Metatekstuell refleksjon</i>

Tabell m.2.1. gir et overblikk over de ti sannferdighetsmekanismene Davidsen (2016, s. 529-541) presenterer i sin artikkel, samt hvilke kategorier de ulike sannferdighetsmekanismene tilhører. Jeg vil etter beste mening gi en kort introduksjon til de ulike sannferdighetsmekanismene og deres overordnede kategorier.

Som nevnt deler Davidsen (2016, s. 526) opp fortellinger i to plan, hva som skjer (historien) og hvordan det skjer (fortellermåte). Dette er også utgangspunktet for tabell m.2.1.. I tabellen er neste inndeling *ankringsmekanismer* og *bevismekanismer*. Bevismekanismer skaper troverdighet til overnaturlige enheter inni fortellingens verden, ved å for eksempel etablere at karakterene i fortellingen tror/tilber en overnaturlig enhet som karakterene mener er virkelig, og at leseren mener det er troverdig (Davidsen, 2016, s. 529). Bevismekanismer skal hjelpe i tolkningen av at verdenen(e) skapt av forfatteren er en nøyaktig og korrekt avbildning av historiens verden som forfatteren refererer til (Davidsen, 2016, s. 530). Ankringsmekanismer er med på å destabilisere en fortellings fantasistatus ved å antyde at den egentlig snakker om

en faktisk verden heller enn en fantasiverden (Davidsen, 2016, s. 530). Når disse to operer i tandem som Davidsen (2016, s. 530) beskriver, vil effekten av mangfoldigheten produsert fra bevismekanismene og effekten av referansene produsert fra ankringsmekanismene skape tolkningen av at fortellingen er en troverdig faktisk fortelling. Altså å skape en tro hos leseren at den tekstuelle og den faktiske verdenen er en og samme verden. Både ankringsmekanismer og bevismekanismer kan finnes i alle typer fortellinger, men en kan også finne ankringsmekanismer i *transtekst* (Davidsen, 2016, s. 530). Transtekster er paratekster, metatekster og hypotekster. Nedenfor vil det komme korte forklaringer til alle de ti sannferdighetsmekanismene, først de tre en finner i historien, så de syv en finner i fortellermåten.

Sannferdighetsmekanismer i historien

I historien kan en finne tre sannferdighetsmekanismer, som vist ovenfor i tabell m.2.1., nemlig matter-of-fact effekten, onomastisk forankring og hypotekstuet fundament.

Bevismekanismen **matter-of-fact-effekten** oppstår når en allvitende, implisitt forteller presenterer de overnaturlige agentene som noe ekte innenfor historiens verden. Denne effekten finnes i de fleste fantastiske verk og i alle religiøse narrativ (Davidsen, 2016, s. 530-531). Så lenge fortelleren overbeviser leseren at hen snakker sant om den fiktive verdenen, er det enklere for leseren å tro at det overnaturlige eksisterer i denne fiktive verdenen. Dette er ikke nødvendigvis likt for religiøse narrativ, da den beskriver den virkelige verdenen og ber leseren tro på det overnaturlige/unaturlige (Davidsen, 2016, s. 531).

Ankringsmekanismen **onomastisk forankring** oppstår ifølge Davidsen (2016, s. 538) når en fiktiv verden har spesifikke onomastiske komponenter (antroponymer (personnavn), toponymer (stedsnavn), krononymer (navn på punkter eller tidsintervaller)) som også eksisterer i den virkelige verden. Selv om teksten i seg selv ikke påstår at den virkelige verden er dens referanseverden, kan en overlapp av innhold mellom fiksjonsuniverset og den virkelige verden føre til at leseren insisterer på at den faktiske verden er tekstens referanseverden. Eksempelvis er de som leter etter plattform 9 $\frac{3}{4}$ på Kings Cross stasjon, i tro på at inngangen til Galtvort Ekspressen eksisterer (Davidsen, 2016, s. 538).

Den siste ankringsmekanismen i historien er **hypotekstuet fundament**. Hypotekst er en tidligere tekst som fungerer som kilden til et etterfølgende litteraturverk, eller hypertekst.

Homers Odyssey kan for eksempel betraktes som hypoteksten til James Joyces Ulysses. Hvis lesere gjenkjenner at en fiktiv tekst låner fra en religiøs tekst som leseren allerede gjenkjenner som autorativ kan denne semiotiske kvaliteten av autoritet også oppstå på den fiksjonelle hyperteksten (Davidsen, 2016, s. 541).

Sannferdighetsmekanismer i fortellermåten

I fortellermåten finnes det syv sannferdighetsmekanismer, to bevismekanismer (lærerdiskurs og rettferdiggjøring av fortellingen) og fem ankringsmekanismer (forfatter-forteller blanding, leser inskripsjoner, tematisk speiling, paratekstuell forhåndspåvirkning og metatekstuell refleksjon) som vist i tabell m.2.1.

Bevismekanismen **lærerdiskurs** hviler ifølge Davidsen (2016, s. 532) på troverdigheten til autoritære karakterers påstand om at det overnaturlige faktisk eksisterer. Dette oppstår når autoritære lærer figurer instruerer en karakterer med mindre kunnskap, der leseren gjerne kjenner seg igjen i karakteren som blir instruert. Lærerdiskursen fungerer av tre årsaker:

- 1) Tilstedeværelsen av autoritære lærerfigurer, selv om denne figuren er fiktiv, fremkaller en holdningsrespons hos leseren.
- 2) Leseren blir invitert til å identifisere seg med eleven/disippelen som læreren snakker til, som skaper en relasjon mellom leser og lærer som gjør leser mer mottagelig for lærerens budskap, da leseren føler seg direkte adressert.
- 3) Konstituerer sitt eget tekstuelle nivå som en innebygd diskurs inni den narrative rammen – altså vi tror på lærerens buskap og autoritet selv om vi vet at læreren eller historien om læreren er et produkt av fiksjon. (Davidsen, 2016, s. 532-533)

Den andre bevismekanismen, **rettferdiggjøring av fortellingen** oppstår på to måter forklarer Davidsen (2016, s. 533-534): (1) Når fortelleren på en eller annen måte informerer om kildemateriale. Disse kildene kan også være skapt av forfatteren og trenger ikke være historisk korrekte. Det å for eksempel inkludere kart og appendikser gjør at historien som presenteres av fortelleren virker mer troverdig, da den opptrer fakta basert.

(2) Når fortelleren påstår at hen ikke skapte fortellingen, men at hen snakker på vegne av noen andre med mer autoritet eller kunnskap. I religiøse narrativ foregår dette på tre måter: forteller snakker på vegne av et guddommelig vesen (1), understreke bruk av vitner som var nærere den fortalte handlingen (2), påstå at hens berettelse er basert på et eldre eller et hellig eller et

gjenfunnet manuskript (3). Nummer 2 og 3 er høyst aktuelle for fantastisk litteratur (Davidsen, 2016, s. 534).

Ankringsmekanismen **forteller-forfatter blanding** er trolig den mest effektive typen sannferdighetsmekanisme beskriver Davidsen (2016, s. 535), da den utfordrer fiktive konvensjoner på en svært direkte måte. Dette er fordi lesere av fiksjon forventer at det skal være forskjell i forfatter og forteller og forestiller seg at all grad av blanding mellom forfatter og forteller tilhører faglitteraturen. Kan oppstå ved implisitt og eksplisitt strategi:

Implisitt (minst effektiv av de to): oppleves når forfatteren og fortelleren oppleves som utrolig like, men at en ser der er en forskjell.

Eksplisitt: Når forfatter og forteller oppleves som helt like/den samme personen.

Denne blandingen øker effekten av bevismekanismene som «matter-of-fact» effekten og rettferdiggjøring av fortellingen (Davidsen, 2016, s. 536).

Leser inskripsjoner er en ankringsmekanisme som oppstår når fortelleren knytter fiksjonsverdenen til den virkelige verdenen gjennom tid eller rom.

Dette skjer på to måter: (1) Fortelleren kan være eksplisitt og adressere en navngitt forteller eller leseren. Dette etablerer en lenke mellom historien og fortellingen av historien og derfor mellom leserens verden og den fiktive verdenen. (2) Fortelleren kommenterer fortellingen eller direkte adresserer leseren midt i historien (Davidsen, 2016, s. 536-537).

Ankringsmekanismen **tematisk speiling** oppstår ifølge Davidsen (2016, s. 539-540) når et narrativ fortalt av en karakter er tematisk likt/bundet til hoved-fortellingen for å skape et poeng på det tekstuelle nivået, eller når opplevelser og dialog på historienivå kan leses som hint om fortellingens nivå. Altså at fortelleren henter på historie nivået om noe som vedkommende ikke tør/ønsker å si eksplisitt på fortellernivået, som for eksempel at verket har historisk sannhet i kjernen.

Paratekstuell forhåndspåvirkning er en ankringsmekanisme der en i parateksten til teksten Paratekst er tekst i en bok som ikke tilhører den litterære delen (f.eks. forord, forfatternavn, tittel/titler, epigraf(er)) og jobben til parateksten er å hjelpe leseren identifisere sjangeren til hovedteksten. Noen former for paratekstuell forhåndspåvirkning skaper forfatter-forteller blanding eller onomastisk forankring (Davidsen, 2016, s. 540).

Ankringsmekanismen **metatekstuell refleksjon** oppstår når for eksempel forfattere i ettertid reflekterer over egne verk og sier at religionen er inspirert av kristendom eller hinduisme, og dermed knytte den virkelige verdens religion med den fiktive verdens religion (Davidsen, 2016, s. 541).

Sannferdighetsmekanismenes bruk i denne oppgaven

Som nevnt ovenfor kan Davidsens sannferdighetsmekanismer (2016, s. 521-546) blant annet brukes til å speile om en skjønnlitterær tekst kan brukes som inspirasjon til nye religioner eller leses som religiøse fortellinger. Tolkiens *Ringenes Herre* er et av tekstuniversene som Davidsen bruker for å eksemplifisere sine sannferdighetsmekanismer og deres funksjoner i fortellingen og for leseren. I denne oppgaven ønsker jeg å bruke sannferdighetsmekanismene i drøftingen av forskningsspørsmålene mine, der sannferdighetsmekanismene kan være til hjelp for å besvare i hvilken grad religion(er) finnes eller ikke finnes i barnebøkene som undersøkes, men også hvor sentralt religion er i verket og hvilke religiøse elementer som dukker opp. Mange av sannferdighetsmekanismene vil fungere som en undermetode av den litterære analysen, der en drøfter elementer som finnes både i fortellermåten og i selve historien (plottet).

En teksts sannferdighetsmekanismer hjelper som nevnt tidligere på forståelsen av hvordan noen av disse tekstene gir religiøs bruk, mens andre ikke gjør det. Fantastisk litteratur som kun har bevismekanismer gir for eksempel kun lesning av litteraturen i en kosmologisk modus, altså at leseren kan anta at litteraturen er fiksjon, men at de overnaturlige enhetene er ekte. Derimot kan tekster med både bevismekanismer og ankringsmekanismer gi både en kosmologisk og en historisk lesning, altså at en lesning der en antar at fortellingen er historisk og omhandler ekte overnaturlige enheter (Davidsen, 2016, s. 545). I møte med barneboklitteraturen kan en slik metode hjelpe å styrke antagelser rundt religions tilstedeværelse og sentralitet i verket.

2.3 LITTERÆR ANALYSE

I den litteraturvitenskapelige sfæren og da spesifikt i litterær analyse er det like viktig med etterprøvnbarhet på resultatene som med andre vitenskapelige sjangre og øvelser, samtidig er det kanskje en av de sfærene som har færrest antall analytiske metoder som gjør det vanskelig å etterprøve resultatene. I litteraturvitenskapen fremstår det ifølge Rolf Gaasland (2017, s. 14-

15) som om litteraturvitenskapen har en håndfull generelle råd om hvordan litterær analyse kan gjøres og hva en som forsker kan se etter. Ofte må den som analyserer lage sin egen metode, som å bestemme rekkefølge på analysen og velge hvilke fenomener i teksten som skal undersøkes (Gaasland, 2017, s. 15). Det finnes dog noen velkjente og godt brukte analyseverktøy innenfor litteraturvitenskapen, som Gérard Genettes narratologiske metoder og Peter Brasks metode for komposisjonsanalyse, men uavhengig om forskeren bruker disse verktøyene eller ikke, så er det et finnes det blant litteraturvitere et minstekrav for metodisk analyse av tekster (Gaasland, 2017, s. 14-15).

En metodisk litterær analyse gjør det enklere å etterprøve resultatene, noe som verifiserer dem og skaper høyere akademisk verdi. Dette er fordi alle som bruker begrepene og vedtektene i metoden på samme måte kan teste eller etterprøve resultatene (Gaasland, 2017, s. 15). I tillegg kan forskere ved å bruke metodisk analyse også overføre metoden mellom ulike prosjekt, altså kan den metoden denne oppgaven bruker også brukes for eksempel ved lesning av ungdomsbøker, eller tegneserier, eller krimromaner, men også ved lesning av flere tekster innenfor samme sjanger, slik som denne oppgaven sikter mot. En litterær analyses akademiske verdi og etterprøvbarhet som Gaasland (2017, s. 15) forklarer er enklest å sjekke ved å undersøke om utførelsen av analysen stemmer overens med beskrivelsen av metoden og hvordan dens resultater er argumentert for i forhold til problemstillingen. En del av det metodiske rammeverket for oppgavens litterære analyse er allerede beskrevet (koding, CSR og sannferdighetsmekanismer).

Gaasland (2017, s. 15) trekker fram to punkter til for å fremme metodisk analyse av litteratur, nemlig at den minimerer den subjektive komponenten i analysen, og metodisk analyse skaper en bredere og rikere forståelse av den analyserte teksten. I tillegg nevner Gaasland (2017, s. 15) at en ved metodisk analyse ikke lengre er like avhengig av riktig/god intuisjon og estetisk skjønn, men heller noe som kan læres på samme måte som ethvert håndverk, gjennom å øve.

I denne oppgaven skal jeg gjøre en innholdsanalyse av barnebøker for å besvare forskningsspørsmålene presentert, gjennom blant annet litterær analyse. Disse to, innholdsanalyse og litterær analyse, glir mye i hverandre, og undermetodene beskrevet ovenfor er også den metodiske delen av litteraturanalysen også. En av metodene i den litterære innholdsanalysen er å kode tekstene, altså å sette «religiøse kategorier» på ord, hendelser og karakterer der kodekjennetegnet reflekteres i ordet/karakteren/hendelsen eller

beskrivelsen av det. I lesningen av tekstene er dette det første som gjøres. Når teksten er gjennomlest, blir så de ulike «religiøse kategoriene» talt opp for å se hvor mange ganger ulike kategorier er representert. Det første trinnet i den litterære analysen er altså innholdsanalyse, ved å se på kodingen. Det andre trinnet i analysen vil da være å se på de kodene som inntreffer flest ganger, samt de kodene som ikke inntreffer i det hele tatt, og bruke dem videre i analysen. Oppgaven presenterer interessante kodefunn og utdyper kodens (eller mangelen på koden) betydning for barneboken, samt at det kan brukes for å besvare forskningsspørsmålene.

Videre går oppgaven inn på sentralitetsskalaen for religionsvitenskap (CSR) som analyseverktøy. I denne delen av den litterære analysen bruker jeg litteraturens innhold for å argumentere for valg av grad på spørsmålene stilt. Altså at en henter beviser fra barneboken i argumentasjon for valg av hvor ofte eller hvor viktig enhetene/spørsmålene i skalaen er for karakterene. Regnskapet av denne analysen forteller hvor sentralt religion er for teksten, samt hvilke dimensjoner av religion og hvordan religionen utarter seg i litteraturen. Den nest siste delen av analysen er å gå igjennom sannferdighetsmekanismene. Som ved sentralitetsskalaen er mye av denne formen for litterær analyse gjennomført ved å fylle ut en tabell og siden argumentere for utfyllingen av tabellen ved hjelp av litterære eksempler. Igjen brukes undermetoden av innholdsanalysen sammen med argumentasjon hentet fra barneboken som en måte å besvare forskningsspørsmål ved hjelp av litterær analyse.

Til slutt kommer den utforskende og diskuterende delen av den litterære analysen. Denne delen kan gjerne diskutere temaer, motiver, litterære virkemidler, komposisjon eller andre litterære verktøy som utgjør en faktor for besvarelsen av forskningsspørsmålene. I denne delen av analysen er det ikke nødvendigvis sånn at jeg følger en fastsatt oppskrift, da barnebøkene som leses er svært forskjellige i utseende, oppbygning og handling. Derfor vil det ikke alltid lønne seg å se bare etter spesifikke temaer (for eksempel døden) eller en spesifikk komposisjon, eller igjen et spesifikt litterært virkemiddel som går igjen. Selvsagt er det spennende hvis det skjer, og det kan gi interessante sammenlikninger, men det er ikke noe som en i lesningen aktivt ser etter.

3 ANALYSER

3.1 RUBEN ELIASSEN – PHENOMENA (2002)

Ruben Eliassen (født 1968) er en norsk forfatter og illustratør bosatt i Oslo (Gyldendal, 2022). Boken er Eliassens debutroman og den vant både ARKs Barnebokpris og kulturdepartementets debutantpris i utgivelsesåret (Eliassen, 2002). I tillegg til at boken er skrevet av Eliassen, har han også figurert som dens illustratør. Alle kart, omslaget og andre illustrasjoner gjennom boken er Eliassens verk (Eliassen, 2002). *Phenomena* ble utgitt med lovnad om flere bøker i serien, og totalt er det utgitt 6 bøker til hovedfortellingen, samt flere små utgivelser der fortellingene er lagt til samme univers, men følger andre karakterer (Bakken, 2003).

Målet med analysen er å finne ut av om det eksisterer religion i Ruben Eliassens *Phenomena*, og hvis det finnes religion i boken, hvordan religionen(e) er framstilt og hvor sentral rolle religion(ene) har i fortellingen. Dette løses ved å først gi et sammendrag av boken, slik at du som leser og får et innblikk i hva boken handler om. Deretter framlegges analysens funn i henhold til analysens metodiske tilnærminger der hovedtrekk ved kodingen, gjennomgang og resultat av sentralitetsskalaen (CRS) og gjennomgang av funn og forklaringer til sannferdighetsmekanismene presenteres. Etter denne gjennomgangen starter jeg diskusjonen rundt forskningsspørsmålene.

3.1.1 SAMMENDRAG

Ruben Eliassens bok *Phenomena* deles inn i fire hoveddeler: profetiens utvalgte, den lange reisen, stormen og ørkenvandringen. Kort fortalt er hovedhandlingen i denne boka de ti år gamle alvebarnas oppfyllelse av første del av en profeti som finnes i visdomsboken «Phenomena».

I delen **profetiens utvalgte** (s. 11-74), møter leseren Harti og Khiri, alver av høvdingslekt, som sammen med resten av alvene er tatt til fange og holdes som slaver av mortokene i landet Aldra. Paret venter barn, og har holdt graviditeten skjult for mortokene. Harti og Khiri har avtalt med landsbyens lege om å kontakte trollmannen Sha-ra, slik at barnet ikke vokser opp i fangenskap slik som de har gjort. Under fødsel viser det seg at Khiri venter tvillinger. Barna, en gutt og en jente, markeres med høvdingslektens tegn og blir navngitt Alk og Ilke. Harti og Khiri frakter dem til trollmannen samme natt. På veien angripes de av frostfyrsten Hisj. Hisj prøver å ta barna fra foreldrene, men Sha-ra sin kompanjong vinterbjørnen Arol kommer

foreldrene til unnsetning. Hisj klarer å snike til seg Ilke og gir henne en frostånd. Barn med frostånd kalles for frostbarn og en av kjennetegnene på frostbarn er blå hudfarge. I tillegg har frostbarn dårlig evne til å tåle varme, men de får også evner ingen andre barn har. Sha-ra gir Ilke en amulett som skal holde henne trygg ved store temperaturendringer.

Sha-ra bemerker at siden frostfyrsten Hisj gjorde Ilke til frostens datter, passer barna perfekt til å være de utvalgte fra profetien i visdomsboken «Phenomena». Der står det om to alvebarn, der den ene er frostens datter og den andre er visdommens fyrste og rettferdighetens konge, som skal redde alvene fra fangenskap og bekjempe den onde tanken Tarkan. «Tarkan er ikke noen skapning, men en tanke. En ond tanke. Tarkan finner noen som vil tenke den tanken, og så blir den personen Tarkan. Å drepe Tarkan er å drepe den onde tanken.» (Eliassen, 2002, s. 24). Målet med profetien er å utrydde den onde tanken.

Barna vokser opp i slottet til trollmannen Sha-ra, sammen med den snakkende vinterbjørnen Arol i landet Aldra. Aldra ble grunnlagt av Kong Veha, en konge med mektige trolldomsevner som befridde folket fra en ond trollmann fra nord. Kong Veha sin adoptiv sønn Tarkan fikk ansvaret for å passe på Aldra mens han selv vokter grensene til nord. Tarkan forelsker seg i en kvinne og han blir en grusom, hjerteløs tyrann. Kong Veha returnerer og ser folkets lidelse og jager Tarkan vekk fra Aldra. Tarkan bosetter seg hos den onde herskeren i Nord. Veha beslutter at folkene i Aldra skulle bestemme sin egen skjebne fra nå av. Tarkan hadde fått evig liv av trollmannen i nord, og levde i 1000 år uten kontakt med Aldra. Tarkan invaderte så Aldra med en stor hær, men kroppen hans blir drept av trollmannen Azel. Tanken til Tarkan døde ikke og fløy omkring på leting etter noen å bosette seg i. Gjennom historien siden disse hendelsene, finner den onde tanken det den leter etter: en person som ønsker makt uten kjærlighet (Eliassen, 2002, s. 51-54).

Senere (om det er dager, uker eller år vet vi ikke) møter Alk og Ilke noe barn ved elven nær slottet der de bor. Alle barna leker sammen på en flåte som avlebarna og Arol lagde året før. En voksen mortokkriger kommer og spør hvor Alk og Ilke har rømt fra. Alk og Ilke skjønner ikke hva krigeren mener, og krigeren ber de andre barna, som viser seg å være mortokbarn, gå bort fra alvebarna. Det oppstår en vanskelig situasjon for Alk og Ilke når de ikke kan svare på hvor de har rømt fra. Et av mortokbarna sitter samtidig fast på flåten på elven, og Ilke bruker evnene sine for å redde mortokbarnet ved å fryse deler av elven til is. Mortokkrigeren lar alvebarna gå når Arol dukker opp og stiller seg mellom mortokkrigeren og alvebarna. Det at

mortokene nå vet at Alk og Ilke er alvebarn som ikke er i fangenskap og bor like ved, samt at et av dem har evner, gjør Sha-ra og Arol urolige.

I delen den lange reisen (s. 77-134) bestemmer Sha-ra seg for at trusselen fra mortokene er så stor at de reiser med flåten mot El-Elem. Nedover elvestrykene virker det som at elven får sine egen mening og kjemper mot flåten. Elven er veldig farlig, og Ilke faller uti. Sha-ra blir også tatt av elven, men kjemper mot den. Til slutt blir Sha-ra slukt av elven og Ilke flyter opp av vannet. Når trollmannen er borte, må Arol ta med seg barna til El-Elem alene. Under en fest i byen dukker det opp en fremmed som ser ut som en omstreifer. Omstreifere var det sørlige rikets voktere og de fikk mektige trolldomsevner av Kong Veha. Denne omstreiferen kan kontrollere de voksne. Plutselig dukker det en stemme opp i Alk sitt hode som sier «pass dere!». Omstreiferen klarer å stanse alle de voksne idet de går til angrep mot han, han stopper til og med Arol. Kun barna klarer å angripe han. Omstreiferen omdanner seg til dråper og samler seg til en svart sky og forsvinner.

Sha-ra møter dem neste morgen og forklarer at Tarkan har begynt å samle krefter og han hadde puttet masse trolldom i elven som skulle hindre dem i å reise. Sha-ra forklarer at det ikke var en omstreifer de hadde møtt på, men Tarkan selv. Tarkan kan ta kontroll over alle voksne, men ikke så mange av gangen, og ikke over barn. Målet med denne første reisen er å nå Efraiberkilden, som er et hull i himmelen som alltid regner. Denne kilden er midt i ørkenen. Utpå kvelden kommer tre luftprofeter på besøk. Luftprofetene kom for å møte de utvalgte og for å gi dem gaver. Alk får gaven å kunne snakke med alt levende som Kong Veha har skapt. De får også en salve fra luftens hersker som kan helbrede alle sår og en usynlighetskappe.

I delen stormen (s. 137-177), reiser selskapet langs sjøen i fortsettelsen av reisen mot Efraiberkilden. Plutselig bryter det ut en storm, og det viser seg at havfolket forårsaker stormen. Alk blir fortalt av stemmen i hodet om å hoppe i havet, Alk gjør som han får beskjed om og svømmer keiseren blant havfolket i møte og trygler ham om at vold ikke løser noen problemer. Til slutt slipper havfolket dem fri og stormen klarer. Alk får vite av Sha-ra at stemmen i hodet hans er stemmen til rettferdighetens sverd, som ble skapt av Kong Veha. Tarkan hadde sverdet, men hørte ikke på det, så Kong Veha tok sverdet fra Tarkan.

I delen ørkenvandringen (s. 181-221) når endelig selskapet ørkenen. På dag to dukker det opp noen ørkenriddere. Ørkenridderne er røvere. Disse ramponerer leirplassen, tømmer ut alt vannet og stjeler amuletten til Ilke. Sha-ra lager en portal til slottet sitt for å finne noe som kan redde Ilke. Selskapet finner ut at den eneste måten å redde Ilke på er å ta tilbake smykket. Ilke sitt smykke blir gjenerobret fra ørkenridderne og ferden fortsetter videre mot kilden.

Vell framme skal barna få det åpne himmelhullet til å slutte å regne, og fire elver skal ta dens sted. Det er fra himmelhullet at Tarkan samler krefter. I profetien står det at barna skal synges eller lage musikk som bare finnes inni dem. Tarkan dukker opp og det oppstår en trolldomskamp mellom Sha-ra og Tarkan. Samtidig ser alvebarna at Sha-ra ikke er sterk nok alene og trenger hjelp. Ilke oppdager at hun ved å ta på vannet får vannet til å bli til is og dette lager musikk. Denne musikken svekker Tarkan og stopper regnet. Tarkan ser seg slått og rømmer. Alk skaper de fire elvene nevnt i profetien ved å lage spor i sanden der elvene skal renne. Her slutter boken.

3.1.2 RELIGION I PHENOMENA – RESULTAT AV ANALYSEN

I denne delen legger jeg fram resultater fra kodingen, bruk av CRS og sannferdighetsmekanismene. I tillegg vil det legges frem generelle kommentarer, eller argumenter for valg gjort underveis.

3.1.2.a Resultat og kommentarer til kodingen

Det totale antallet koder i boken *Phenomena* endte på 502 koder i løpet av bokens 221 sider. Dette gir en religionskoeffisient på 2,27 koder per side. Når en gjennomsnittsside i boka har 29 linjer, betyr det at en kan finne mer enn én kode per 15 linjer. Til sammenlikning er en gjennomsnittsside i en YA-roman eller voksenroman på mellom 31 og 42 linjer (telte linjer i et tilfeldig utvalg romaner fra egen bokhylle: *Hobbiten*, *Eragon*, *The firey Cross*, *The Eighth Life*, *The Eye of the World*). Det som ofte skjedde i koding av denne boken var at det befant seg omtrent 5 koder per side, for så å ha sider helt uten koder, eller sider med bare en til to koder på. Side 28 har for eksempel 8 koder, side 94 har 5 koder, side 148 har 6 koder, og side 149 har 8 koder. Felles for disse sidene er gjerne at trollmannen Sha-ra forteller om eller diskuterer profetien med enten alvebarna, Arol eller noen andre. Eliassen bruker flittig gjentakelser i *Phenomena*. En av de hyppigste gjentakelsene er hvor mange ganger profeti(en) nevnes, forklares og formidles på ulike måter. Ved hver gjenfortelling legges det til ny informasjon, en ny vinkling eller en variasjon i fortellingen av profetien. Ordet

profeti/profetien nevnes 52 ganger i boken, noe som utgjør at profeti blir nevnt på litt mindre enn hver fjerde side (på hver 4,25 side for å være eksakt).

Da jeg begynte å lese *Phenomena* innså jeg at det ville bli et urimelig antall koder hvis hver gang boken nevnte egennavnet på trollmannen, egennavnene på alvebarna eller liknende så skulle det kodes inn. Jeg gjorde da et valg om å kun kode for overnaturlig vesen (OV) hvis begrepet alv/alvebarn/havmann eller liknende dukket opp. Jeg kodet for heks/trollmann (HT) hvis ordet heks eller trollmann dukket opp, istedenfor å kode for dette hver gang Sha-ra sitt navn ble nevnt. Jeg har gjort ett unntak, og dette unntaket gjelder karakteren Tarkan. Dette er fordi Tarkan, som jeg har kodet som ånd (ÅN), i store deler av boka nevnes ved sitt navn, og ikke nevnes med benevnelsen «den onde tanken» uten at egennavnet er involvert. Hvis jeg hadde valgt å kode på egennavnene til alle karakterene ville det blitt et overveldende antall koder, noe som kunne skjule andre interessante funn.

Kodene som dukker opp flest ganger i denne boken var kontraintuitivt (KO) med 112 eksempler, etterfulgt av overnaturlig vesen (OV) med 86 eksempler og magi (MA) med 65 eksempler. En av bokens viktigere karakterer er Arol, vinterbjørnen. Arol både snakker fellesspråket, lager mat, går med klær og er framstilt som svært menneskelig. Samtidig har bjørnen ingen overnaturlige egenskaper, ei heller bruker Arol sine menneskelige trekk på en overnaturlig eller magisk måte. For eksempel bruker han ikke sin stemme til å utføre mirakler eller magi. Det er heller ikke klærne til Arol som gjør at han kan snakke. Dette er grunnen til at jeg har kodet karakteren Arol som kontraintuitivt og ikke overnaturlig vesen (OV). Siden Arol har en del replikker har jeg valgt å kode for kontraintuitivt første gang han går inn i en samtale per side. Hvis Arol går inn i en ny samtale har jeg kodet kontraintuitivt to ganger per side, og når sideskift har forekommet, kodet jeg for kontraintuitivt igjen, uavhengig om samtalen var den samme som på siden før. Forskjellen mellom magi (MA), overnaturlig vesen (OV) og kontraintuitivt (KO) vil jeg komme tilbake til i kapittel 4, diskusjon og konklusjon.

Overnaturlig vesen (OV) kodes også ofte, da alver eller havfolket er vesener en ikke finner i den menneskelige faunaen eller i dyreriket i den virkelige verden, men som gjerne finnes i den litterære fantasiverden eller i religiøse fortellinger for eksempel myters satyrer eller folkeeventyrs huldra. I *Phenomena* er havfolket noe jeg har kodet som overnaturlige vesen (OV). Havfolket kan blant annet minne om sirener, som en finner i greske myter. I denne fantastiske verdenen som Ruben Eliassen har skapt, er skapninger som havfolket og alver noe

som finnes og aksepteres i historieverdenen, men inspirasjonen er hentet fra vesener i religiøse fortellinger eller myter fra den virkelige verden. Dette er til forskjell fra frostfyrsten Hisj og fortellingene om han som kodes med folkeeventyr (FOL). Hisj blir framstilt som kald vind, snø og is. Denne personifiseringen av kald luft kommer fra historieverdens sagn og fortellinger, som eksemplifisert her: «Harti kunne høre frostfyrsten Hisj suse omkring mellom greinene. (...) Han trengte plass for å samle snø, vind og kulde for å gjøre seg sterk. Harti tenkte på fortellingene om Hisj som han hadde hørt som barn.» (Eliassen, s. 18-19). I starten av boka gjorde jeg en antagelse om at mortokene var overnaturlige vesen (OV) og kodet for dette. De er ikke beskrevet utseendemessig, og når et vesen får et påfunnet egennavn var det min naturlige respons å anta at dette var en type overnaturlig vesen som en senere ville bli kjent med. Gjennom lesingen av boken har jeg ikke gjort det samme med de andre folkeslagene/vesenene, da de minner mer om folkeslag av mennesker enn overnaturlige vesen. Dette har jeg tatt hensyn til ved å ikke bruke dataene rundt koden OV (Overnaturlig vesen) i sammenheng med mortoker ved analysen.

Det som har vært mest vanskelig å skille i kodingen av denne boka er forskjellen på magi (MA) og kontraintuitivt (KO). En enklere definisjon av magi er handlinger eller ord som påvirker omgivelsene på en overnaturlig måte. Kontraintuitivt er en brytning av kognitive forestillinger (Se appendiks for mer utfyllende om Magi og Kontraintuitivt og kapittel 4: diskusjon og konklusjon). I utgangspunktet skulle disse to typene være vanskelig, men ikke umulig, å skille. Under lesing av barnelitteratur er det ikke alltid enkelt å forstå hva som er naturlig/unaturlig i verdenen som blir presentert, siden brorparten av hovedkarakterene er barn og som leser får du gjerne innsyn fra barnas vinkling. Det viktigste skille er kanskje at magi, slik jeg koder det, skapes gjennom ord eller handlinger, mens kontraintuitivt, igjen slik jeg koder det, kan relateres mer til objekter eller vesener. For eksempel har jeg kodet usynlighetskappen til å være kontraintuitiv (KO), da det virket på karakterene som noe som ikke var vanlig i deres verden, ei heller i den virkelige verden, og den har ikke noe magiske egenskaper annet enn å gjøre bæreren usynlig. Videre, når Alk snakker med dyr, et talent han fikk i gave av luftprofetene, har jeg også kodet denne gaven som kontraintuitivt, da dette ikke er en vanlig egenskap i noen av verdenene og han bruker ikke magi for å snakke med dyrene. Når ordene kommer ut av munnen hans skjer det heller ikke noe magisk. I tillegg har Alk en stemme i hodet, dette er sannhetens og rettferdighetens sverd som snakker til Alk. Dette er også kontraintuitivt da sverd svært sjeldent snakker til oss, hverken på utsiden eller innsiden av kroppen uavhengig av hvilken verden du kommer fra. Alle disse eksemplene kan under

lesing oppleves som noe magisk som skjer, men siden det teknisk sett ikke utføres via magi, bare oppleves som fantastisk eller magisk har jeg valgt å kode dem som kontraintuitivt.

Ruben Eliassens *Phenomena* inneholdt en god del av kodene som finnes i kodeboken, men noen skilte seg ut med flere benevnelser enn andre. Da kodingen ble for omfattende gjorde jeg veivalg underveis for å begrense mengden koder, slik at eventuelt flere av resultatene ikke ville drukne og heller skulle komme fram. I tillegg var de tre, kanskje vanskeligste, kodene å bruke også de som forekom mest; kontraintuitivt, overnaturlig vesen og magi. I denne delen har jeg gitt eksempler fra Eliassens bok og forklart eller forsvart bruken av oppgitte koder.

3.1.2.b Resultat og kommentarer til sentralitetsskalaen

Ved måling av CRS (se Tabell A.1.1.), religions sentralitet i verket, gjorde jeg en vurdering om at religiøse spørsmål også kunne være spørsmål om profetien. Siden profeti/profetien nevnes 52 ganger i løpet av boken, så valgte jeg å sette den til verdi 5, veldig ofte. For eksempel kan en se fra kodingen at profeti/profetien (PR) er kodet for i sidetallspennet 23-27 elleve ganger, fordelt på følgende vis: side 23=1, side 24=3, side 25=2, side 26=3, side 27=2.

Videre satte jeg troen på en guddom, noe overnaturlig eller noe hellig til verdi 5, fordi hele reisen baseres på troen på en profeti. Altså troen på at *Phenomena*, visdommens bok sin formidling av profetien, er rett og at profetien skal oppfylles. Denne troen på at profetien vil oppfylle seg selv gjøres tydelig for leseren allerede tidlig i boken (Eliassen, 2002, s. 25), men også Sha-ra sin tro på at han er vokteren for de utvalgte og hans tro på at profetien er ekte kan en se i eksempelet nedenfor: « - Du vet ikke hva vi skal, gjør du vel? Ropte Ilke gråtekvalt. Sha-ra kikket på henne med triste øyne. – Jeg vet det ikke, Ilke, men profetien sier at du kan sangen. Så du har den inni deg. Prøv å let den frem.» (Eliassen, 2002, s. 213).

Spørsmålet om religiøse tanker satt jeg til nøytralt, da Sha-ra og Arol (voksne) av og til funderer over hva som skjer hvis profetien ikke skulle oppfylles (apokalypse, AP), eksemplifisert nedenfor:« - Burde du ikke fortelle dem om den andre profetien også? Hvisket Arol til Sha-ra. - Jeg vil ikke at de skal vite at det er en mulighet for at de ikke klarer oppdraget sitt. Jeg vil ikke en gang tenke på muligheten for at Tarkan skal ta makten i det sørlige riket, sa Sha-ra» (Eliassen, 2002, s. 56)

I boken fortelles det at det stort sett er Alk som tviler på om de skal klare å oppfylle profetien, etter å ha overhørt Sha-ra og Arol snakke om at de kanskje ikke skulle greie det (som eksemplifisert ovenfor). Disse rundene med tvil hos Alk kommer fram relativt sjeldent og han blir fort roet ned av søsteren Ilke.

Begge kategoriene innenfor offentlig praksis og begge for privat praksis har jeg satt til en, da *Phenomenas* handling ikke viser til noe samlet offentlig praksis for religion, ei heller privat. Det meste av religion som utfolder seg kommer fra profetiboka og dens profetier, opprinnelsesfortelling og apokalypse fortelling. Derimot har jeg satt modusen opplevelse av religion til verdi 5, fordi disse barna opplever til stadighet å bli opphøyet eller verdsatt fordi de er de utvalgte barna. I tillegg har Ilke ekstra evner fordi hun ble rørt av en magisk kraft (Hij sin ånd). For eksempel får barna besøk av luftprofeter som kommer med gaver til de utvalgte (Eliassen, 2002, s. 115-116), eller så inviterer høvdinger fra ulike folkeslag dem med på feiringer på grunn av hvem barna er og hva de gjør (Eliassen, 2002, s. 102 og 219).

Til sammen utgjør dette regnskapet til 2,75 på CRS skalaen. Det vil si at sentralitetsskalaen måler religion som noe som eksisterer i boken, men har tilstedeværelse i bakgrunnen.

Tabell A.1.1. Phenomena CRS ferdig utfylt

Dimensjon	Religionspsykologi: modus	Enheter/spørsmål	Koding
Intellekt	Representasjon av religiøse tanker	<i>Hvor ofte nevnes spørsmål om religion?</i>	5 Veldig ofte
			4 Ofte
			3 Av og til
			2 Sjeldent
			1 Ikke i det hele tatt
Ideologi		<i>Hvor ofte nevnes troen på en guddom, noe overnaturlig eller noe hellig?</i>	5 Veldig ofte
			4 Ofte
			3 Av og til
			2 Sjeldent
			1 Ikke i det hele tatt
		5 Veldig viktig	

		<i>Hvor viktig blir religiøse tanker forespeilet av forteller om karakterene? Dette kan være religiøse tanker som forestillinger om livet etter døden, livets begynnelse eller liknende</i>	4	Ganske viktig
			3	nøytralt
			2	Ikke så viktig
			1	Ikke viktig
Offentlig praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte deltar en karakter på et offentlig religiøst arrangement?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
		<i>Hvor viktig er det å være knyttet til et religiøst samfunn for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
			4	Ganske viktig
			3	nøytralt
2	Ikke så viktig			
1	Ikke viktig			
Privat praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte ber/mediter karakteren?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
		<i>Hvor viktig virker personlig bønn eller meditasjon for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
			4	Ganske viktig
			3	nøytralt
2	Ikke så viktig			
1	Ikke viktig			
Opplevelse	Representasjon av religiøse følelser, opplevelser og oppfatninger	<i>Hvor ofte befinner karakteren seg i situasjoner der hen har følelsen av at guddommen/det hellige/det overnaturlige vil kommuniserer med seg eller vise hen noe, eller sitter med følelsen av å ha blitt rørt av en hellig kraft?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent

			1	Ikke i det hele tatt
--	--	--	---	----------------------

3.1.2.c Resultater og kommentarer til sannferdighetsmekanismene

Til sist er det sannferdighetsmekanismene. Som beskrevet tidligere i teori og metode kapitlene brukes denne metoden i hovedsak av Markus Davidsen (2016, s.521-549) for å anslå om teksten kan brukes som religiøs tekst. I denne sammenhengen brukes sannferdighetsmekanismene som et annet verktøy eller et annet blikk på om religion finnes i barnebøkene og hvordan religion framstilles.

De kategoriene som har gjort utslag var bevismekanismen «matter-of-fact-effekten» fra historiens verden og bevismekanismen «lærerdiskurs» og «rettferdiggjøring av fortellingen» fra i fortellingen (se Tabell A.1.2.).

Tabell A.1.2. Phenomena, Sannferdighetsmekanismer ferdig utfyllt.

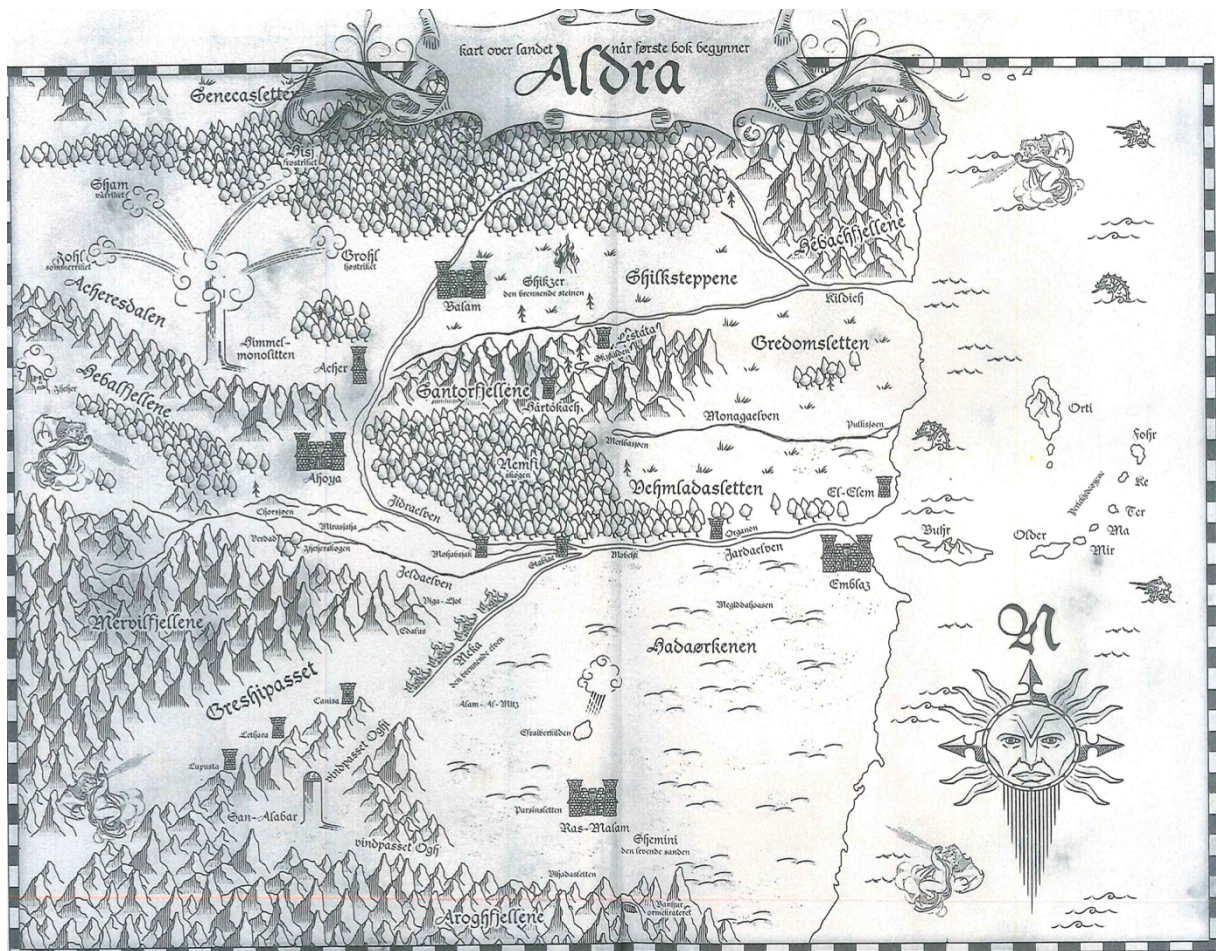
SANNFERDIGHETSMEKANISMER			Forklaring	
I historiens verden	Bevismekanisme		Matter-of-fact effekten	Dette finnes i denne boken. Dette er en barnebok i sjangeren fantasy, der boka holder til i en verden der magi, overnaturlige vesener, trollmenn og andre skapninger kan eksistere. Siden det framstilles som en annen virkelighet, kan en også tro at magien faktisk finner sted her.
	Ankringsmekanismer	tekstuell	onomastisk forankring	Dette finner ikke sted i romanen
		transtekstuell	Hypotekstuellet fundament	Dette finner ikke sted i romanen
I fortellingen	Bevismekanisme		Lærerdiskurs	Dette finner sted i romanen, da hovedpersonene er barn og læres opp (både kunnskap og moral) av trollmannen Sha-ra. Han instruerer og guider barna til å ta de rette avgjørelsene

			Rettferdiggjøring av fortellingen	Av type A) forfatteren har lagt ved kart av den verdenen han har skapt, fortellingen kan da virke mer troverdig.
	Ankringsmekanismer	tekstuell	Forfatter-forteller blanding	Oppstår ikke i dette verket. Fortelleren i verket står stort sett på utsiden og ser inn i noen av karakterenes tanker og ellers viderefremidler handlingen.
			Leser inskripsjoner	forekommer ikke
			Tematisk speiling	Forekommer ikke
		transtekstuell	Paratekstuell forhåndspåvirkning	Forekommer ikke
			metatekstuell refleksjon	forekommer ikke

I historiens verden kan en finne bevismekanismen «matter-of-fact-effekten».

Bevismekanismer er skapelsen av troverdige overnaturlige agenter inni historiens verden og i fortellingen. «Matter-of-fact-effekten» beskrives av Davidsen (2016, s. 532) som en effekt som finnes i alle religiøse narrativ og mange fantasyromaner. Funksjonen er å overbevise leseren om at fortellingen snakker sant om sin oppdiktete verden. På grunn av kartene på bokens innside (se Bilde A.1.1 og Bilde A.1.2.), samt at verden som bygges opp er så ulik vår egen, både på grunn av skapningene som bor der, hvor naturlig magi er i hverdagen til disse vesenene, og hvordan landområdet ser ut, kan en anta at denne verden ikke er vår egen. Siden kartene og denne unike verdenen gjør det tydelig at denne fortellingen ikke foregår i den virkelige verdenen kan det gjøre overgangen til å akseptere at for eksempel magi og overnaturlige vesener kan eksistere i denne nye verdenen. Altså «matter-of-fact-effekten» er etablert.

Bilde A.1.1. Phenomena, kart over Aldra når første bok begynner.



En annen bevismekanisme forfatteren har valgt seg er «rettfærdiggjoring av fortellingen» av type A, der forfatteren har lagt ved kart av verdenen han har skapt. Formålet med «rettfærdiggjoring av fortellingen» er å etablere et kildemateriale for å få fortellingen til å virke mer troverdig. Dette kartet finnes på bokens første side, og på bokens siste side. For å forsterke denne effekten er endringene fra bokens handling lagt til kartet (se Bilde A.1.2.). I dette bildet (P.1.2.) er elvene som springer ut fra Efraiberkilden lagt til. En ser av Bilde A.1.1. at denne kilden kun er markert som en sky som regner og et vann. Det at kartet endrer seg (Bilde A.1.1. versus Bilde A.1.2.) forsterker også «matter-of-fact effekten» da en kan se endringene inni fortellingen, reflektert på kartet.

Bilde A.1.2. Kart over Aldra etter første bok er slutt



Den siste bevismekanismen forfatteren bruker er «lærerdiskurs». Dette oppstår ifølge Davidsen (2016, s. 532) når en autoritær lærerkarakter/mesterkarakter instruerer en annen karakter, der leseren ofte gjenkjenner seg i lærlingen. Formålet er å skape en holdningsrespons hos leseren, samt å skape en relasjon mellom lærlingen og leseren slik at leseren føler seg direkte adressert. I tillegg er formålet å få leseren til å tro på budskapet til læremesteren selv om leseren innerst inne vet at fortellingen er fiktiv. «Lærerdiskursen» finner en i Eliassens *Phenomena*, der den eldre trollmannen, læreren og forelderen Sha-ra opptrer i rollen som vis læremester til hovedkarakterene Alk og Ilke. Sha-ra lærer barna både holdninger (Eliassen, 2002, s. 60, s. 69, s. 109, s. 140-143) og underviser dem i magi, historie og skrift (Eliassen, 2002, s. 36-38, s. 109).

3.1.3 DISKUSJON AV FUNN

Finnes det religion i Ruben Eliassens *Phenomena*? Det enkle svaret er ja. Rent matematisk er boken overlegen hvis en sammenlikner religionskoeffisienten på omtrent 2,3 med religionskoeffisienten til de andre barnebøkene som har blitt testet. Testkodingen av Gareth P. sin bok *Arvingene* fikk en religionskoeffisient på 0,08 og testkodingen av Eldrid Johansens bok *Faraos Forbannelse* hadde en religionskoeffisient på 0,41 koder per side.

Religionskoeffisienten i *Phenomena* er vesentlig høyere enn de andre bøkene, som indikerer at denne boka har religiøst innhold. Samtidig er det viktig å legge vekt på at boken til Eliassen slår svakt ut på CRS (sentralitetsskalaen), der den ligger på nivået: religion som nøytralt eller bakgrunnstilstedeværelse.

Hvis en går ut fra sannferdighetsmekanismene kan en si at forfatteren skaper relasjoner mellom bokens innhold og leseren. Dette gjør Eliassen ved å tegne kart som endrer seg med fortellingens innhold (se Bilde A.1.1. og Bilde A.2.1), men også ved å skape relasjoner mellom leseren og hovedkarakterene Alk og Ilke gjennom «lærerdiskursen». En kan derimot ikke se at boken i seg selv kan brukes om opphav til en religion, ei heller skape rituell interaksjon med overnaturlige agenter eller leses som en religiøs tekst. Grunnen kan enkelt være at boken ikke slår ut i de beste sannferdighetsmekanismene for slik bruk. Derimot skaper Eliassen en bro mellom fantasi og virkelighet, spesielt ved bruk av disse kartene. Dette er fordi kartene, og da også kartenes endring med historien, skaper et mer troverdig bilde av verdenen, leseren kan derfor tro på kartene. Hvis leseren tror på kartene, kan det være lettere å få dem til å tro på fortellingen om to utvalgte alvebarn.

Havfolket som religion

I *Phenomena* er det ikke egentlig presentert en eksplisitt religion, med dette mener jeg at boken ikke presenterer en tydelig institusjonalisert religion, ei heller former for spiritualitet, barneboken presenterer stort sett moral og eksemplifiserer god og dårlig moral. Fortellingen følger et reisefølge som skal oppfylle en profeti fra visdommens bok, «Phenomena». Det er troen på at denne profetien skal gå i oppfyllelse som driver boka og karakterene fremover. Derimot er boken full av implisitt religion, i form av religiøse myter, temaer og fortellinger pakket inn i en fantastisk virkelighet. Møtet med havfolket er et eksempel på dette.

Bilde A.2.1. Illustrasjon av havfolket i stormen, s. 135



I fortellingen møter Alk og Ilke på havfolket når de ferdes over sjøen. «... men snart skimtet de noen vesener som red på bølgetoppene. Huden deres var blågrønn, og de hadde store øyne og ører som så ut som fiskefinner.» står det skrevet i boken (Eliassen, 2002, s. 139). Havfolket er og illustrert ved tegning (se Bilde A.2.1.) tidligere i boken. Disse overnaturlige skapningene kan minne om flere skapninger på tvers av de ulike mytologiene. I indiske mytologier eksisterer det slangeliknende eller drageliknende havskapninger kalt naga. Disse skapningene opptrer i myter og ritualer og en kan finne hint om at å samarbeide med nagaene, og å be dem om hjelp på riktig måte ville gi vær som menneskene trengte. Altså var blidgjøring av nagaene det som skulle til for å få bra vær, og dårlig vær kom ved misnøye blant dem (Decaroli, 2019, s. 1-2). I gresk mytologi finner en flere historier omkring sirener, kvinneskikkelser som synger så vakkert at sjømenn ble lurt til sin død, og at disse skapningene spiste dem (Nugent, 2008, s. 46). I boken er grunnen til drukningen ikke fordi de livnærer seg av seilerne, det er hevn fordi seilerne dreper og holder havfolket til slaver på overflaten (Eliassen, 2002, s. 137-143). På grunn av Alk og Ilkes moralkompass blir det dannet fred mellom landvesenene og havfolket, noe Ilke får et tegn på ved et armbånd laget av saltvann, som gjør Alk og Ilke velkomne hos havfolket (Eliassen, 2002, s. 151).

Tarkan og djevelen

I tillegg til eksempler fra andre religioner kan en finne henvisninger til den kristne Bibelens fortellingsunivers. En av karakterene som nevnes ofte i *Phenomena* er hovedskurken i fortellingen, Tarkan. I boken er Tarkan nevnt 51 ganger, noe som tilsier at karakteren nevnes på omtrent hver fjerde side. En kan med kristne briller tolke Tarkan karakteren som en representasjon av djevelen. Tarkan karakteren er allerede utdypet i sammendraget av boken, der han fremstilles som en ond tanke, altså ikke noe levende vesen, men noe som kan besette et annet vesen som er villig til å tenke den onde tanken (Eliassen, 2002, s. 24, s. 54.).

Bibliotekaren og teologen Eva M. Baillie (2014, s. 6) har forsket på djevelens manifesteringer i litteratur og argumenterer for at djevelen som litterær karakter er et parasittisk vesen som bruker mennesker som midlertidige verter. Dette kjenner en igjen i Tarkan karakteren, der karakterer som kan tenke den onde tanken blir besatt av Tarkan til kroppen dør. Tarkan reiser da videre for å finne en ny vert (Eliassen, 2002, s. 54 og 215). Religionshistorikeren Darren Oldridge argumenterer for at det i forskning på djevelen i litteraturen er en populær lesning at djevelen i det moderne, mer «sekulære» samfunnet, egentlig ikke er en ekte skikkelse, men at djevelen eller ondskap er noe som finnes i alle mennesker som en påvirkningskraft (Oldridge, 2012, s. 100-104, Baillie, 2014, s. 8). Dette er en stor kontrast til før-middelalderen og middelalderens avbildning av djevelen som en fysisk skikkelse, på samme måten som en forestilte seg pesten som en skikkelse i filler som vandret rundt i landet (Baillie, 2014 s. 8). Det at djevelen ikke lenger portretteres som en faktisk ond eller skummel person, men et parasittisk vesen, henger også godt sammen med Sha-ra sin forklaring om at ondskap sjeldent vises utenpå, altså hvem som helst kan bli Tarkan (Eliassen, 2002, s. 98). Videre har Ifølge Darren Oldridge (2012, s.51, Baillie, 2014, s. 6-8) fristelse vært djevelens favorittvåpen. Det den onde tanken (Tarkan) frister med er stor makt når den er ute etter ett nytt vesen å besette (Eliassen, 2012, s. 54). Videre har det i den kristne tradisjonen i lang tid vært ment at menn og kvinner alltid er ekstra utsatt når det gjelder djevelens påvirkning til syndige valg. Derimot kan djevelen aldri tvinge ofrene sine til å synde, men djevelen kan påvirke eller på andre måter overtale ofrene sine (Oldridge, 2012, s. 51). Dette gjøres også uttrykkelig klart i *Phenomena*, der Tarkan ikke kan bosette seg i individer som ikke tenker den onde tanken, for eksempel barn, mens voksne er lettere å påvirke eller overbevise (Eliassen, 2002, s. 54, s. 215).

Videre er ikke nødvendigvis Tarkan som allusjon for den kristne djevelen og det onde den eneste tolkningen. Det finnes flere religioner som også har en kanal eller personifisering av

ondskap, begjær, fristelse og synd, og mitt eget bias som nordmann, der kristendommen er en del av kulturen og normsystemet gjør at denne tolkningen lettere å komme til, en for eksempel å tolke Tarkan karakteren som Angra Mainyu, personifiseringen av det onde fra Zoroastrianismen (Rose, 2011, s. 35-43), eller som fristeren Iblis/shaytan fra Islam (Hillenband, 2015, s. 66).

Luftprofetene og de tre vise menn

Det er flere fortellinger og karakterer fra *Phenomena* som likner på bibelfortellinger eller karakterer fra Bibelen. Et av de tidligste eksemplene er kapittelet «Luftprofetene» som likner på de tre vismennene fra bibelens fortelling om Jesu fødsel i NT. I Matt 2:1-12 fortelles det om tre vismenn som besøker Kong Herodes på leting etter jødernes konge. Ifølge evangelisten hadde en stjerne kommet opp på himmelen og ledet dem mot dette barnet som var kommet. Herodes sendte vismennene videre mot Judea, mot en lovnad om at vismennene måtte komme tilbake samme vei og fortelle om barnet, sånn at han også kunne hylle det. Vismennene dro av sted og møtte barnet, som de hyllet og gav tre gaver: gull, røkelse og myrra. I en drøm ble de varslet om å ikke vende tilbake til Herodes og vismennene tok en annen vei hjem (Matt 2:1-12). I Eliassens bok (2002, s. 115-122) fortelles det at tre luftprofeter var kommet til leiren for å møte de utvalgte: Alk og Ilke. «Vi er kommet med gaver til dere, sa Altaz og tok fram et lite skrin i sølv og satte det foran alvebarna.» (Eliassen, 2002, s. 115). Barna blir presentert med tre gaver: forståelsen (muligheten til å snakke med alle skapninger Kong Veha har skapt), en helbredende salve, og en usynlighetskappe. Videre forteller luftprofetene at de hadde sett en mørk sky på himmelen. De antok at denne skyen var et tegn fra Kong Veha og fulgte den til de ankom en by full av chortoker. Keiser Hamrisj tok dem imot som fyrster og fikk luftprofetene til å love at de skulle dra den samme veien tilbake, fordi keiseren også ville besøke de utvalgte og gi dem sin hyllest (Eliassen, 2002, s.119). Sha-ra og Arol vet at den sorte skyen egentlig er Tarkan. Arol besøker luftprofetene mens de sover og hvisker i øret til den ene at Kong Veha snakker til han og at Kong Veha ber dem om å ikke dra tilbake til keiser Hamrisj men ta en annen vei hjem. De tre skal heller ikke fortelle Hamrisj om barna. Morgenen etter kommer luftprofetene til Sha-ra og Arol at Kong Veha kom til den ene i en drøm og ba dem ta en annen vei hjem (Eliassen, 2002, s. 120-121). Her finnes som gjengitt flere likheter, som at det er tre menn som følger et himmeltegn, de ender opp som gjester hos en konge på veien, de møter den/de utvalgte, mennene presenterer tre gaver fra et/flere skrin, og blir advart i en drøm om at de må ta en annen vei hjem. Annet enn handlingsmessige

likheter er det også semantiske (ord, bokstaver og setninger) likheter, gavene kommer fra skrin, kongens ønske om å hylle barnet/barna og at noen kom til dem i en drøm. Det finnes også ulikheter, som at i romanen er det Tarkan som lurte de tre luftprofetene ved å opptre som en mørk sky, og Tarkan lurte dem også via chortokenes by for å møte keiseren der. I *Phenomena* er det også Arol som lurte luftprofetene til å tro at Kong Veha har kommet til dem i en drøm, og ikke at noe overnaturlig faktisk kontakter de tre vismennene som fortalt i Bibelen (Matt 2:1-12).

Kong Veha og den kristne Gud

I *Phenomena* omtales Kong Veha ofte i sammenheng med forklaringer om profetien og bakhistorien til landet som beskrives. I kodingen har jeg valgt å gi Kong Veha koden som Gud/Guddom (GU). Kong Veha beskrives i bøkene som en konge som kommer til makten og fordriver ondskaper nordover. Kong Veha skal ha store trolldomsevner, og har stor bestemmelsesrett i eget kongerike. «Kong Veha gjorde henne halvt usynlig for at hun skulle lære forsiktighet og sårbarhet. (..) Der ble hun mor til azolfolket og de fire himmelfyrstene.» (Eliassen, 2002, s. 53). Dette beskriver straffen Tarkans kvinne fikk, Kong Veha velger også ut et folkeslag til å være rikets voktere og gir dem mektige trolldomsevner. Senere, i møte med luftprofetene forklares gaven forståelsen slik: «Evnen til å snakke med og forstå alle skapninger Kong Veha har skapt.» (Eliassen, 2002, s. 116). Kong Veha beskrives i boken som en mektig trollmann, men da han også innehar skaperevner (alle verdens «dyr»/vesener), bestemmer og gir andre folkeslag trolldomskrefter, har bestemt folkenes skjebne, men gitt den tilbake til folkene, han operer også som dommer og bøddel. Alle disse skapelsene og vidunderne er større og kraftigere enn bare en mektig trollmanns verk, og derfor er han gitt koden guddom. Det er uklart om Kong Veha skapte verden, men han har skapt alle skapningene inni verden, noe som gjør det utydlig om Kong Veha er en skapergud eller ikke. Samtidig kan en trekke paralleller mellom diaktomien mellom ondskaper som er representert som Tarkan, den onde tanken, og godhet representert som Kong Veha i argumentasjonen for at Kong Veha må være en guddom, Gud, når Tarkan er djevelen.

En kan trekke linjer mellom Kong Veha og en gudeskikkelse. Det er uklart i *Phenomena* hvem som skapte verden, men det gjøres tydelig at Kong Veha skapte alle vesenene i Aldra. Kong Veha har også stor makt og innflytelse på beslutninger som tas hos de som følger ham (Eliassen, 2002, s. 121). Siden det er uklart om Kong Veha skapte verden og eventuelt hvor allmechtig han er, kan en ikke gå ut ifra oppfatningen om at han er en allusjon til den kristne

Gud, men Kong Veba kan fremdeles være inspirert av en guddom. Kong Veba har helt klart store krefter som overgår det andre vesener i fortellingen har, samt at Kong Veba har en stor følgerskare som setter ham svært høyt, slik som at luftprofetene følger Kong Vebas ord og tar en annen vei hjem (Eliassen, 2002, s. 121).

Uskyldighet og Synd

En annen tanke som kan utforskes videre er at grunnen til at profetien i *Phenomena* må gjennomføres av barn er at barn ikke kan tenke onde tanker, de er uskyldige. Altså barn er uskyldige og tenker uskyldige tanker frem til de blir voksne/tenåringer. Dette stemmer overens med hvordan Ruben Eliassen fremstiller barna i *Phenomena* også. De tenker uskyldige tanker og bryr seg ikke om rase, klasse eller annet, før de lærer det av en voksen. Et eksempel er der alvebarna leker med mortokbarna. Ingen av alvebarna legger merke til at de leker med noen fra et annet folkeslag. «Vi visste ikke at *det* var mortoker, sa Ilke. De var jo bare barn som oss, fortsatte Alk.» (Eliassen, 2002, s. 69). Barna er uskyldige. Dette bekreftes enda tydeligere i samtaler om profetien: «Profetien må oppfylles mens de er barn. Mens de har et uskyldig sinn og rene tanker, før Tarkan får makt over dem.» (Eliassen, 2002, s. 105, poenget er en gjentakelse fra forklaringen på s. 26). Sha-ra forklarer i utdraget om hvorfor barn må oppfylle profetien og ikke voksne til høvdingen i El-Elem. Dette illustrerer oppsetningen av barnlig uskyldighet versus voksnes konstante kamp mot uskyldighetens motsetning: synd.

I boka befinner hovedkarakterene seg i et landområde som en gang var et sted der det var fred, og alle var lykkelige. Så kom Tarkan til makten, og han var en egoistisk hersker som fylte riket med frykt og fattigdom. Etter at Tarkan sin kropp ble drept, levde tanken hans videre, og det gjorde at alle som kunne tenke den onde tanken, også kunne besettes av Tarkan (Eliassen, 2002, s. 52-55). Når i tillegg Kong Veba også bestemmer at han ikke ønsker å gripe inn mer i vesenene i Aldra sin skjebne, etter at han har fordrevet Tarkan ut fra landet sitt kan en trekke nye paralleller i kommentaren om diaktomien mellom Kong Veba og Tarkan, Gud og djevelen. Den fortellingen som legges fram her, altså den om skapelsen av Aldra og hvordan Tarkan kom til makten, for så å miste den, samt straffen Tarkan og kvinnen hans fikk kan minne om bokens tema, synd og uskyld, som en også finner i Bibelens fortelling om syndefallet. At verden var et vakkert sted der sykdom, fattigdom og sorg ikke eksisterte. Men når Satan, slik Bibelen forteller det, overbeviser Eva om å spise frukten og deler det med

Adam, som straff fra Gud kommer synd, sorg og sykdom inn i livene til mannen og kvinnen (1.MOS 3:1-23). Samtidig trekker *Phenomena* ofte frem at barn er uskyldige, de har rene tanker, rene intensjoner og blir ikke påvirket av Tarkans kraft.

3.1.4 KONKLUSJON

Med disse eksemplene i bakhodet, altså havfolket som mytologiske skapninger, Tarkan som en djevelkarakter, Kong Veba som en guddom og tematikken rundt uskyldighet, vil jeg si at religionen som beskrives i denne boka er en representasjon av religion, der en forstår representasjon som en implisitt fremstilling av religioner og deres forestillingsunivers som en kjenner historisk. Dette kan være implisitte referanser til oldtidens religion(er), men også til moderne hekseringer, kristendom eller folketro. En ser tydelig Eliassens kreativitet og kunnskap om andre religioner, der han trekker på ulike myter og motiver fra de forskjellige religionene. Denne implisitte fremstillingen forteller at religionen ikke nødvendigvis er referert til i sin originale drakt, men har fått en ny innpakning eller ramme når den blir framstilt. I denne rammen trenger for eksempel magi ikke nødvendigvis å bli sett på som kjetteri, men som en godtatt del av verdenen karakterene bor i.

Et eksempel på implisitt religion er fortellingen om de tre luftprofetene som besøker de utvalgte. Denne fortellingen er innholdsmessig og semantisk svært lik fortellingen om de tre vismennene i Bibelen (Matt 2:1-12). Igjen er det endringer forfatteren gjør, som det at begge alvebarna får gaver, gavene kommer fra ett skrin og ikke tre forskjellige og luftprofetene blir lurt av Tarkan til å komme til forskjell fra Bibelfortellingen der det er et himmeltegn som sender vismennene på reise. Samtidig er likheten så til stede, både i hendelsesforløp og innhold, som gjør at innpakningen kan gjenkjennes til originalfortellingen. Som en kan se av eksempelet er det mange trekk til det kristne myteuniverset, samtidig som at det eksisterer magi og overnaturlige vesener. Dette skjer uten at hverken de overnaturlige skapningene eller magien sees på med negative øyne, det blir heller fremstilt gjennom barns øyne og undring. Det er selvsagt unntak, som et turbulent forhold mellom aharamfolket og havfolket, der aharamfolket ser på havfolket som dyr (Eliassen, 2002, s. 139). Alk og Ilke ser på havfolket som sine likemenn og slutter fred mellom alle parter.

Hvor sentralt religion er i fortellingen kan en begynne med å trekke ut fra CRS tallet. Bokens CRS er 2,75 og får ifølge skalaen resultatet bakgrunnstilværelse. Dette både stemmer godt, og

stemmer ikke fullt så godt. Jeg mener boka er gjennomsyret i religiøse allegorier, altså religiøse fortellinger, myter og karakterer pakket inn i en fantastisk innpakning, slik som fortellingen om luftprofetene, bruken av mytologiske figurer og liknende. Det som gjør at Eliassens bok ikke slår kraftigere ut på sentralitetsskalaen er at fortellingen mangler innhold på to av fem hovedkategorier, offentlig- og privat religiøs praksis. I *Phenomena* finnes det ikke noen referanser til religiøs praksis, hverken offentlig eller privat.

Gjennom analysen av denne boken kommer det fram at boken har blitt inspirert av religiøse fortellinger i hovedsak fra det kristne fortellingsuniverset, samt overnaturlige vesener kjent fra eldgamle mytologier, pakket inn i en fantastisk innpakning. I *Phenomena* finner en flere eksempler på hvordan forfatteren har lånt religiøse fortellinger og myter, for så å skrive dem om til å passe sin fortelling, som eksemplifisert med luftprofetene og havfolket.

Konklusjonen er at *Phenomena* inneholder en del allusjoner til kristne fortellinger, samt at den trekker på fortellinger om magi og overnaturlige vesener fra andre religioner, som klassisk kristendom kanskje ville sett på som kjettersk. Samtidig er det er ikke nødvendigvis bare kristne fortellinger som boken skaper allusjoner til, men heller et konglomerat av myter, normer og verdier en kan finne i en rekke religioner, slik som diaktomien mellom det gode og det onde eller uskyldighet og synd. I *Phenomena* kan en som vist trekke paralleller med fortellingen om syndefallet og fortellingen om Tarkan, og hvordan Tarkan opererer. Allusjoners funksjon er å vise til for eksempel kjente fortellinger, myter eller karakterer for å vekke følelser eller assosiasjoner hos den som leser (Baldick, 2015, s. 9-10). Disse assosiasjonene og følelsene vekkes fordi mottaker allerede kjenner referansen og kanskje allerede har følelser eller verdier knyttet opp mot referansen. I barnebøker blir inngangen annerledes, da det ikke er alle barn som husker å ha hørt om sirener, eller husker alle de ulike bibelfortellingene som de blir fortalt i religionsundervisningen på skolen og eventuelt i hjemmet. Det gjør at fantastisk litteratur, slik som *Phenomena*, blir barnets første møte med religiøse fortellinger, som kan skape en interesse eller samtale med foresatte og lærere som kanskje kjenner igjen allusjonene. Siden *Phenomena* i tillegg legger til bruken av magi og låner andre overnaturlige skapninger fra andre religioner uten at dette portretteres som noe negativt, kjettersk eller ondskapsfullt, heller kanskje positivt, kan en beskrive boken som en barnebok fra den fantastiske sjangeren der forfatteren presenterer religiøse fortellinger og temaer på nye måter gjennom sin historie.

3.2 INGUNN AAMODT – DUKKEN (2010)

Dukken, en del av barneromanrekken *Marg & Bein*, ble utgitt i 2010 av forfatteren Ingunn Aamodt. Forfatteren ble født i 1965 i Honningsvåg, men er i dag bosatt i Sørumsund. Aamodt er utdannet lærer i kunst og håndverk, men har aldri jobbet som lærer. Hun har vært barnebokforfatter siden debuten med *Pulverheksa får besøk* som kom ut i 1998 (Cappelen Damm, 2022). Dette var starten på et langvarig barnebokeventyr for Aamodt, da pulverheksa jevnt og trutt har fått oppfølgere fra 1998, med nyeste bok utgitt i 2021. Allerede i 2008 fikk Aamodt Skolebibliotekarenes litteraturpris for forfatterskapet (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 464). *Marg & Bein* serien er skapt i samarbeid mellom Ingunn Aamodt, Arne Svingen og Jon Ewo, og seriens bøker har både skrekk og zombie innhold (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 454). I *Marg & Bein* serien har Aamodt skrevet flere bøker, der den sjettede er *Dukken*. Med barneboken *Dukken* vant Aamodt ARKs Barnebokpris i 2010. Oppfølgeren til *Dukken*, kalt *Dukkens rette eier* ble utgitt i 2017 (Cappelen Damm, 2022). Aamodts *Dukken* er en type grøsserroman, inspirert av R. L. Stine sine grøssere som florerte på 80- og 90-tallet. Disse boken ble det solgt 350 millioner kopier av verden over, og de gav stor inspirasjon til forfattere verden over, også i Norge (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 464 og s. 599).

Målet med kapittelet er å finne ut om det finnes religion i *Dukken*, samt besvare i hvilken grad religionen forekommer, hvor sentralt religion er og hva slags religion som portretteres. Måten dette løses på er ved å først gi et sammendrag av boken, deretter fremlegges analysens resultater. Etter at resultatene av analysen er lagt fram åpner jeg en diskusjon av analysens resultater med hensyn på oppgavens forskningsspørsmål ved å trekke på analyseresultatene og relevant litteratur.

3.2.1 SAMMENDRAG

Boken starter med at hovedkarakteren Eva (ingen alder) sitter i samtaler med sin oldemor. Oldemor er styrtrik og har begynt å gi ut eiendelene sine til slektninger. Eva venter utålmodig på sin egen gave og håper på å få et dyrt smykke som hun kan selge og kjøpe en kul ting for pengene. Moren hadde jo fått en hytte, kusinene hadde fått hvert sitt diamanatkjede, og lillesøsteren Sofia fikk en ponni. Men, Eva får ingen smykker, hun får en gammel dukke kalt Isabell Viktoria. Oldemor mener dukken gir hell og lykke hvis den behandles godt.

Eva er svært misfornøyd med denne stygge og gamle dukken, og kaster den i søpla når hun kommer hjem. Hun kaster søppelposen oppi avfallsdunken, men faller straks oppi på jakt etter gullringen dukken har rundt armen, kanskje den har en verdi. Hun får ikke puste og blir hjulpet ut av den igjen av foreldrene. Hun bestemmer seg for å få tak i gullringen neste dag, etter at moren har vasket og gjort ren dukken. Dukken får bo på hyllen over sengen til Eva.

Dagen etter kommer Eva hjem fra skolen og finner Isabell Viktoria på sengekanten. Hvordan den havnet der er et mysterium. Eva slår dukken i magen flere ganger og bestemmer seg for å putte den på loftet. Men, når Eva kommer opp på loftet smekker loftsluken igjen og det blir helt mørkt. Eva kjenner et slag i magen, og så et til. Hvor disse slagene kommer fra vet hun ikke, og hun ligger i mørket med sterke magesmerter til pappaen kommer hjem fra jobb og redder henne.

Samme kveld får hun et bad, og moren anbefaler at hun også bader Isabell Viktoria. Eva kaster dukken i vasken slik at dukken blir helt dekket i vann, og går selv i badekaret. Hun lener seg bakover, men blir plutselig trukket under vann og kommer seg ikke opp. Hun kjemper mot en usynlig kraft, og den slipper henne ikke opp. Eva kommer seg med ett ut av badekaret og finner Sofia med den druknede dukken i hånden.

Tre dager senere skjer det enda en ulykke. Eva skraper nemlig opp dukkens kinn, fra munn til øre med en passer. Senere samme kveld faller Eva på mystisk vis på en spiker, og hun og dukken får nå et matchende sår på kinnet. To dager etter hendelsen på kinnet, bestemmer Eva seg av kjedsomhet at nå er det på tide å få tak i gullringen på Isabell Viktoria sin arm, for så å selge ringen til en gullsmedforhandler. Ringen kommer ikke av helt av seg selv, og Eva legger armen på bordkanten og hamrer av dukkens hånd. Gullringen sklir lett av og Eva reiser til gullsmeden med sykkelen sin for å høre hva ringen er verd.

Hos gullsmeden får Eva vite at ringen er nokså verdiløs, og i frustrasjon og sinne fyker Eva ut av butikken, setter seg på sykkelen og gir gass. Men sykkelen er låst, Eva flyr framover og tar seg for med hendene. Den ene hånda er helt løs og henger feil vei. Ambulansen kommer og på sykehuset debatterer leger om Eva kan beholde hånden eller ikke. Foreldrene til Eva prøver å trøste, og Eva blir sendt til operasjonssalen. Etter operasjonen får Eva vite at hun får beholde armen, men det vil ta lang tid å trene den opp. Moren kommer så inn og forteller at hun har fikset Isabell Viktoria sin arm mens Eva ble operert.

Dagene etter operasjonen er Eva hjemme og hun kjeder seg. Hun vil en kveld gjøre dukken styggere enn seg selv. Det er dog vanskelig å klippe håret på dukken med feil hånd. Eva stikker så saksen inn i Isabell Viktoria sitt øye så dukkeøyet knuser. Hun kaster saksen fra seg, som så setter seg fast i sprekken mellom madrassen og sengekanten med spissen rett opp. Eva legger seg til å sove samme kveld, men våkner av smerter i armen. Hun finner ut at hun i halvmørket burde rydde bort saksen, og bøyer seg ned for å finne den under senga, men istedenfor treffer øyet saksen i halvmørket. Eva sendes igjen på sykehus og hun mister øyet, og må leve resten av livet med glassøye.

Eva kommer hjem fra sykehuset et par dager senere, denne gangen med et øye mindre. Foreldrene oppdager alle skadene på dukken, som har de samme skadene som Eva har. Eva utbryter at hun syns dukken er stygg og at det første hun skal gjøre er å rive hodet av den, så snart hånda blir frisk. Sofia tilbyr å hjelpe, men Eva hysjer på henne. På rommet sitter Eva og tenker på at moren hele tiden sier at hun må ta vare på Isabell Viktoria. Hun kommer med ett på hva oldemoren sa, at hvis Eva behandlet dukken bra, så ville hun få det bra selv. Eva innser at det som skjer med dukken også skjer med henne, og at alle ulykkene henger sammen. Eva ringer oldemoren og spør henne om dette stemmer. Oldemoren bekrefter dette. Eva lover å fra nå av behandle dukken pent, Isabell Viktoria skal få det perfekt, med nye klær og smykker. Dukken skal ha det som en dronning, for da vil Eva også få det som en dronning. Eva går på rommet for å hente dukken, men der finner hun lillesøster Sofia, med dukkens hode i den ene hånden, og kroppen i den andre. «Jeg hjalp deg jeg», sier Sofia. Slik slutter boken.

3.2.2 RELIGION I DUKKEN – RESULTAT AV ANALYSEN

I denne delen legger jeg fram resultater fra kodingen, bruk av CRS og sannferdighetsmekanismene. I tillegg vil det legges frem generelle kommentarer, eller argumenter for valg gjort underveis.

3.2.2.a Resultat og kommentarer til kodingen

I Ingunn Aamodts bok fant jeg 12 koder i løpet av bokens 85 sider. Et slikt resultat gir en religionskoeffisient på 0,14 koder per side. Noen sider har gjerne flere koder enn andre, da kodene sammenfaller med de hendelsene der dukkens skader dukker opp på hovedkarakteren Eva.

Den eneste koden som dukker opp i denne boken er kontraintuitiv (KO). Kontraintuitiv kan eksemplifiseres som en brytning av et objekt eller en persons forventede egenskaper. Det at en skalpell er skarp forventes, da funksjonen er å skjære gjennom menneskets hudlag, men om denne kniven på et eller annet vis aldri ble sløv eller skitten uansett bruksmengde hadde vært kontraintuitivt, fordi vår forventning er at skalpellen etter få bruk både blir sløve og skitne. Hvis noe hender i boken som bryter med leserens kognitive forventning oppstår det en kontraintuitet. Dette kan eksempelvis være at mennesker kan svømme i lava, eller at tekannen kan prate. I *Dukken* er kontraintuitiviteten det at Eva holdes under vann av en usynlig kraft, eller at hun ved en tilfeldighet blir slått i magen av «ingenting» rett etter at hun har slått dukken Isabell Viktoria på nøyaktig samme plass. Det som skjer av unaturlige hendelser, går imot naturens gang. Det er ikke vanlig at vannet holder deg under med vilje.

Det dukker ikke opp noen andre koder. En kan argumentere for at dukken er en form for talisman (TA), altså et objekt med magiske krefter som gir bæreren beskyttelse, eller skader den. En kan her knytte dukken til den populærkulturelle vodou-dukken, som også Birkeland, Risa og Vold gjør (2018, s. 464). Grunnen til at jeg ikke har valgt å kode den som en talisman er fordi dukken er så sterkt knyttet til eieren, og at det som skjer med dukken både på godt og vondt også skjer med eieren. Til forskjell kan Excalibur, sverdet til Kong Arthur kodes som en talisman da det gir Kong Arthur mer makt, Aladdins lampe gir også makt, og en populærkulturell vodou-dukke kan brukes til å skade noen. Det finnes altså få eksempler på talismaner som gjør begge deler, og alle eksemplene gir bæreren/brukeren makt. Dukken Isabell Viktoria gir ikke nødvendigvis bæreren makt, men kan gi deg materielle goder hvis den behandles som en dronning. Altså fungerer dukkens kraft mer som en tjeneste mot en tjeneste, enn som et objekt som gir eieren makt.

I *Dukken* finnes bare en av kodene i kodeboken, nemlig kontraintuitiv. Det som er overraskende er hvor lite religion jeg finner i boken, da skrekkroman er en undersjanger til den fantastiske roman. Laura Feldt beskriver den fantastiske sjangeren som ekstra utsatt for religiøs tolkning og bruk (2016, s. 103), da både innhold og motiver er svært like i fantastiske romaner og i religiøse narrativ som myter. I denne romanen er det unaturlige det som skjer med dukkens eier, hvordan skader Isabell Viktoria får reflekteres på eieren og hvordan disse skadene oppstår.

3.2.2.b Resultat og kommentarer til sentralitetsskalaen

Ut fra tabell A.3.1. kan en finne resultatene av sentralitetsskalaens måling av Ingunn Aamodts *Dukken*. I romanen, som jeg tidligere har vist at kun når 0,14 som religionskoeffisient, kommer det også fram at religion ikke er sentralt i verket.

Tabell A.3.1. *Dukken* CSR ferdig utfyllt

Dimensjon	Religionspsykologi: modus	Enheter/spørsmål	Koding	
Intellekt	Representasjon av religiøse tanker	<i>Hvor ofte nevnes spørsmål om religion?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
Ideologi		<i>Hvor ofte nevnes troen på en guddom, noe overnaturlig eller noe hellig?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
	<i>Hvor viktig er religiøse tanker forespeilet av forteller for karakterene? Dette kan være religiøse tanker som forestillinger om livet etter døden, livets begynnelse eller liknende</i>	5	Veldig viktig	
		4	Ganske viktig	
		3	nøytralt	
		2	Ikke så viktig	
		1	Ikke viktig	
Offentlig praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte deltar en karakter på et offentlig religiøst arrangement?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
	<i>Hvor viktig er det å være knyttet til et religiøst samfunn for karakteren?</i>	5	Veldig viktig	
		4	Ganske viktig	
		3	nøytralt	
		2	Ikke så viktig	
		1	Ikke viktig	

Privat praksis		<i>Hvor ofte ber/mediter karakteren?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
		<i>Hvor viktig virker personlig bønn eller meditasjon for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
			4	Ganske viktig
			3	nøytralt
			2	Ikke så viktig
			1	Ikke viktig
Opplevelse	Representasjon av religiøse følelser, opplevelser og oppfatninger	<i>Hvor ofte befinner karakteren seg i situasjoner der hen har følelsen av at guddommen/det hellige/det overnaturlige vil kommuniserer med seg eller vise hen noe, eller sitter med følelsen av å ha blitt rørt av en hellig kraft?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt

Gjennom verket er det dukken og handlingene mellom den og eieren Eva som er hovedfokus. Det kommer ikke fram noen representasjon av religiøse handlinger, hverken i form av privat eller offentlig praksis. Som en kan se av bokens sammendrag, går karakteren fra en handling til neste, men hverken bønn, meditasjon eller arrangementer dukker opp. Videre har jeg også satt to av tre spørsmål i modusen representasjon av religiøse tanker til ikke viktig/ikke i det hele tatt/1. Dette er fordi karakteren vi møter og kan lese tanken til, Eva, ikke tenker på religiøse spørsmål eller filosofiske spørsmål i løpet av boken.

Der er to spørsmål jeg har vurdert til å nå opp til 2/sjeldent. Dette er fordi jeg anser dukken og handlingene som skjer i forbindelse med Evas behandling av den, som overnaturlige. Samtidig er det ikke veldig fremtredende. Det er nemlig ikke før på slutten at Eva tror på oldemors advarsel om å behandle dukken pent. Hun spør oldemor pent over telefonen om det virkelig var sånn at alt som skjedde med Isabell Viktoria også ville skje med henne. Og dette bekrefter oldemoren (Aamodt, 2010, s. 83). Siden ikke Eva virkelig skjønner, eller tror på sammentreffene mellom skadene på dukken og skadene på seg selv, før på de siste sidene, tenker jeg at både spørsmålet om troen på noe overnaturlig heller ikke kan overstige to, altså sjelden. I tillegg kan de fleste måtene hun skader seg på regnes som uflaks, og tilfeldig. Det er

kun hendelsene på loftet, der Eva føler flere slag i magen, og i badekaret, der en usynlig kraft presser henne ned i vannet, som kan regnes som overnaturlige. Dette gjør at også spørsmålet om å føle det overnaturlige kommuniserer eller viser karakteren noe også ikke kan settes til mer en sjelden, da Eva har mange ulykker, der mange av dem kan forklares med uflaks.

Det totale regnskapet til sentralitetsskalaen når karakteren 1,25. Det betyr at religions ikke er til stede i verket, eller marginalt til stede i verket.

3.2.2.c Resultater og kommentarer til sannferdighetsmekanismene

Ut ifra tabell A.3.2. kan en se et sammendrag av hvordan jeg tolker

sannferdighetsmekanismenes tilstedeværelse i Aamodts *Dukken*. Denne romanen har stort sett ingen av de klassiske kjennetegnene på sannferdighetsmekanismene. Jeg vil uansett argumentere for at det fortsatt er en form for lærerdiskurs i romanen, selv om ikke den er i det formatet forklart tidligere i oppgaven og eksemplifisert i tidligere og senere analyser (se side AB, YF og KD).

Lærerdiskurs er en bevismekanisme som bygger på å skape troverdighet til autoritære karakterers påstand om at det overnaturlige faktisk skjer (Davidsen, 2016, s. 532). En kan for *Dukken* argumentere for at det overnaturlige er Isabell Viktoria. Det overnaturlige som skjer er da hvordan eierens livssituasjon endres som en refleksjon av behandlingen av Isabell Viktoria. Hvis dette skulle stemme, at dukken og dens konsekvenser er overnaturlig, kan en argumentere for at oldemorens påstand om dukken er lærerdiskursen i denne boka. Dette fordi oldemoren titt og ofte gjennom det første kapittelet sier til Eva at hun må ta godt vare på dukken, og også dem rundt seg. Gjennom boken får vi møte et utakknemlig og sjalu barn i Eva, som stort sett kun tenker på seg selv og sine behov. Det å skulle lære seg å bry seg om en stygg, gammel, og verdiløs dukke vil da være en prøvelse. I siste kapittelet ringer Eva til oldemoren og sier hun har skjont hva som har skjedd, og hvorfor, og lover at hun skal ta vare på dukken og dem rundt seg fra nå av (Aamodt, 2010, s. 84). Gjennom boka blir Eva straffet hver gang hun straffer Isabell Viktoria, og lærer seg dermed ved bokens slutt at det kan være verdifullt å behandle andre like pent som en vil bli behandlet selv. Evas korttenkthet, raseri over oldemorens kjedelige gave og manipulering av foreldre er bare noen av hendelsene som straffer seg for henne og som Eva må lære av. Jeg antar at et barn vil kunne kjenne seg igjen i Evas handlinger og reaksjoner i flere av hendelsene, og at dermed også den vil tro på bokens

slutt og Evas lærepenge. Altså at leseren tror på lærerens budskap fordi leseren kjenner seg igjen i hovedkarakteren Eva (Davidsen, 2016, s. 533).

Tabell A.3.2. *Dukken*, sannferdighetsmekanismer utfyllt

SANNFERDIGHETSMEKANISMER				Forklaring
I historiens verden	Bevismekanisme		Matter-of-fact effekten	Oppstår ikke da fortelleren er Eva og ikke allvitende.
	Ankringsmekanismer	tekstuell	onomastisk forankring	Dette finner ikke sted i romanen
		transtekstuell	Hypotekstuet fundament	Dette finner ikke sted i romanen
I fortellingen	Bevismekanisme		Lærerdiskurs	En kan argumentere for en form for lærerdiskurs, men ikke slik som en klassisk finner i slike romaner
			Rettferdiggjøring av fortellingen	Finnes ikke
	Ankringsmekanismer	tekstuell	Forfatter-forteller blanding	Oppstår ikke, det er Eva sine tanker og handlinger vi leser.

			Leser inskrripsjoner	forekommer ikke
			Tematisk speiling	Forekommer ikke
		transtekstue ll	Paratekstuell forhåndspåvirkning	Forekommer ikke
			metatekstuell refleksjon	forekommer ikke

3.2.3 DISKUSJON AV FUNN

Ingunn Aamodts *Dukken* er en grøsserroman, en populær romansjanger for barn og unge, inspirert av amerikansk grøss fra 80- og 90-tallet (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 599). Forfatterne av *Norsk Barnelitteraturhistorie* henter til at Aamodts grøsserroman handler om voodoo-krefter (2018, s. 464). Uten å skulle gå i for stor detalj er vodou eller voodoo en religionsform som er populær i Kariben og Sør-Øst-Amerika. Vodou er en blanding av ulike afrikanske spirituelle praksiser, ofte kombinert med katolisismen. Dagens vanlige stereotype av vodou stammer fra midten av 1900-tallet og inkluderer zombier, sort magi og vodou-dukken (Boaz, 2021, s. 137-138). Konsekvensene av Evas behandling av dukken Isabell Viktoria i Aamodts *Dukken*, kan sies å være inspirert av denne stereotypiske vodou-dukken som en finner i dagens populærkultur. Vodou-dukke konseptet, altså hvis eieren gjør tygging med dukken, som å stikke den med nåler, brenne den eller liknende, så skjer tilsvarende fæle ting med den personen dukken er knyttet til, kan en i denne boken kjenne igjen, bare med en vri. For i *Dukken* skjer det grusomme ting med den som eier dukken, uavhengig av hvem som påfører dukken skade. Å trekke linjer mellom den populærkulturelle vodou-dukken og Isabell Viktoria er derfor ikke så unaturlig. Men, betyr dette at Aamodts *Dukken* inneholder religion?

3.2.4 KONKLUSJON

Basert på denne oppgavens måleenheter, religionskoeffisienten, sentralitetsskalaen og sannferdighetsmekanismene vil jeg si at religion ikke er tilstedeværende i denne boken. Med en religionskoeffisient på under en, altså mindre enn en kode per side, med et resultat på 1,25

på sentralitetsskalaen og svært lite utslag på sannferdighetsmekanismene er det ikke grunnlag for å si at religion er tilstedeværende i romanen. Samtidig som at det i romanen ikke finnes religion kan en finne en fjern religiøs gjenklang eksemplifisert i parallellene til vodou-religionene, som her er bruk av vodou-dukken.

3.3 ODIN HELGHEIM – RAGNAROK: FENRISULVEN (2020)

Odin Helgheim (født 1996) er en norsk tegneserieskaper født i Sandefjord og bosatt i Oslo.

Helgheim er utdannet grunnskolelærer, men jobber i dag fulltid som serieskaper.

RAGNAROK: fenrisulven er Helgheims debuttegniserieroman og ble gitt ut av forlaget Egmont Kids Media Nordic AS i 2020. Samme år vant boken ARKs Barnebokpris (Egmont, 2022). Oppfølgerromanen *RAGNAROK: fimbulvinter* ble utgitt i 2021 og den tredje installasjonen er på vei (Helgheim, 2021, instagram). Helgheim har også fungert som illustratør i boken *TIX – Den stygge andungen* (2021) og har planer om en tegneserieromanserie til kalt *Edelmont* (Norli, 2022).

RAGNAROK: fenrisulven er en tegneserieroman. En tegneserieroman er enkelt sagt en lengre tegneseriefortelling i bokformat. Denne romantypen kommer fra den engelske «graphic novel», som skiller seg fra tegneserier/«comics» (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 370). I Norge har slike tegneserieromaner også gått under navnene grafisk roman, bilderoman og tegnet roman. Etter årtusenskiftet ser en flere eksempler på at billedbøkene låner av tegneseriens virkemidler og teknikker, samtidig så kommer også flere og flere tegneserier ut som tegneserieromaner (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 378). I dag er det den japanske tegneseriekunstformen «manga» sin estetiske linje som er den største inspirasjonen til norske tegneserie- og tegneserieromanskapere (Birkeland, Risa og Vold, 2018, s. 370). Dette ser en også *RAGNAROK: fenrisulven*.

Målet med analysen er å finne ut om det finnes religion i Odin Helgheims *RAGNAROK: fenrisulven*, samt besvare i hvilken grad religionen forekommer, hvor sentralt religion er og hva slags religion som portretteres. Måten dette løses på er ved å først gi et sammendrag av boken, deretter fremlegges analysens resultater. Etter at resultatene av analysen er lagt fram åpner jeg en diskusjon av analysens resultater med hensyn på oppgavens forskningsspørsmål ved å trekke på analyseresultatene og relevant litteratur.

3.3.1 SAMMENDRAG

Odin Helgheims debutroman inneholder fire kapitler, der en møter vikinggutten Ubbe som bor i en vikinglandsby. Ved høytidsfeiring på vinterstid blir landsbyen angrepet av en enorm ulv. Konsekvensene av denne natten preger bokens siste del, der Ubbe møter en helt spesiell ravn. Boken starter med denne kryptiske teksten: «Det står skrevet i runene at Midgard skal drukne i flammer men ikke før den fryktede fenrisulven sluker Allfaderen. Denne historien er begynnelsen på slutten. Begynnelsen på ... **RAGNAROK!**» (Helgheim, 2020, s. 4).

Kapittel 1 (side 8-31): Fortellingen starter med at en kanin blir skutt med pil og bue. Ubbe Gunnhildsson og moren Gunnhild, Jarlen i landsbyen, har vært på jakt. Når kaninen er skutt tar de dyret med seg tilbake til landsbyen. I landsbyen møter Ubbe sin storebror Hod, og nå som Ubbe har skutt sitt første dyr, er han blitt mann. Dette markeres med en tatovering. Gunnhild havner i sverdkamp med en rødhåret sjamanlærling kalt Thyra, men byens stavnester Ylva stopper kampene. Hun minner Thyra om at hun skal bli landsbyens neste stavnester, og må oppføre seg. Gunnhild tar sønnene sine med seg hjem, mens stavnesteren og sjamanlærlingen reiser til sitt oppholdssted.

Kapittel 2 (side 32-72): I huset til Jarlen Gunnhild sitter sønnene Hod og Ubbe, de diskuterer hvordan gudene egentlig ser ut. Hod mener at seiden har sett gudene for lenge siden, og at de må stole på alt det han sier. Et horn markerer vikingenes hjemkomst fra tokt, og guttene springer ned til havna for å ta imot sin far. Vikingene har med seg skatter fra fjerne områder og stavnesteren sier: «Vær hilset, toktleder. Jeg håper tordenguden behandlet dere godt gjennom ferden. Du og mannskapet ditt har virkelig fortjent et sete ved Odin i Valhall.» Toktlederen, Herjan er far til Hod og Ubbe. Stavnesteren og lærlingen observerer at den tredje snøen er falt, dermed er det ikke lenge til jól.

En måned er gått siden vikingtoktet kom hjem, og det er jól, dette ferietidspunktet i gildehallen med mjød og rikelig med mat ved store langbord. Stavnesteren og lærlingen Thyra skal besøke seiden denne jólekvalden. De går til seidens hus, og stavnesteren forklarer sin lærling at seiden er allvitende. Stavnesteren og lærlingen er seidens sjamaner. Seiden ønsker å teste lærlingens kløkt og inviterer til et spill kalt hnefatafl, vikingenes sjakk, et spill gitt til menneskene fra gudene. Tilbake i gildehuset foregår fortsatt jólefesten.

Vaktene på utsiden av landsbyen oppdager en gigantisk skapning. En ulv, større enn noe annet de har sett hopper over gjerdet og går til angrep. Hod prøver å angripe den gigantiske ulven, men blir overmannet og ulven sikler over øynene til Hod. Herjan tar Ubbe over armen og bort fra kampen som nå bryter ut. Herjan setter Ubbe ned inni huset til seiden, og utbryter: «Ragnarok!». Stavmesteren spør seiden om dette virkelig er ragnarok, men seiden vet ikke. På slagmarken vil ikke ulven dø. Landsbyens høvding og jarlen Gunnhild leder krigerne i angrep mot ulven. Lærlingen Thyra blir også med i kampen, men stivner av skrekk, og stavmesteren setter seg selv imellom Thyra og ulven. Et lynnedslag er det som til slutt redder landsbyen, for ulven flykter. Dessverre er det for sent for både Gunnhild og stavmesteren, som begge dør av skadene de har fått, sammen med mange av landsbyens krigere.

Kapittel 3 (s. 73-83): Kapitlet beskriver begravelsen av krigerne som døde under slaget med ulven. Hvordan de vanlige krigerne ble brent på land, mens de to fremste; høvdingen Gunnhild og stavmesteren Ylva, ble lagt i en båt. «Valkyrjer, ønsk våre modige krigere velkommen til Åsgards hall for de kjempet tappert i Allfaderens navn.» sier Ylva, lærlingen til stavmesteren, og gir en brennende pil og en bue til Ubbe. Men Ubbe skyter ikke pilen og løper fra begravelsen. Seiden tar over og skyter den brennende pilen mot båten, som tar fyr, og flyter brennende ut av horisonten. Hod overlevde også kampen, men har blitt blind på grunn av siklet til ulven. Thyra springer etter Ubbe og skjeller han ut fordi han vanæret begravelsen til Gunnhild, stavmesteren og resten av krigerne.

Kapittel 4 (s. 84-127): Kapitlet starter fire år etter begravelsen av høvdingen og stavmesteren, og leseren møter en eldre versjon av Ubbe på jakt i skogen. Idet han skyter og fanger sin andre kanin for ettermiddagen ser han en sort hjort. En drømmesekvens begynner der Hod kan se igjen, han sitter på et skip, det er stjerneklart. Plutselig begynner båten å snakke med han, baugen på skipet er formet som en drage. Hod og den snakkende båten er ved verdens ende, og båten tar fart og hopper utfor kanten. Båten har åtte bein og vinger. Noe eksploderer, båten går i stykker og Hod faller ned mot flere åpne skjelletarmer. Hod våkner i stallen, fortsatt blind og på jakt etter mjød når han møter Thyra, byens nye stavmester. Thyra tar med seg Hod til seiden, der Hod får en ny jobb som assistentkokk. Seiden og stavmesteren fortsetter sitt eget arbeid.

Tilbake i skogen jakter Ubbe den sorte hjorten. Ubbe treffer dyret med pilen sin, men når han skal hente byttet sitt, så er hjorten blitt til en sort fugl. Og fuglen prater. Fuglen har et lysende blått perlekjede som han kaller en magisk lenke smidd av dverger. Ubbe tar tak i perlekjedet.

I landsbyen begynner folket i landsbyen å tvile på sin unge stavmester. Thyra ser hell og lykke i gjenstandene framfor seg, mens landsbyboerne mener salvene hun har laget ikke fungerer, og det er enda ikke funnet en kur for sårene som ulven gav dem. Giften i sårene fra ulven sprer seg. Stavmesteren beroliger landsbybeboerne, og når hun er for seg selv trygler hun gudene om hjelp, for hun aner ikke hva hun gjør.

Senere samme kveld kommer Ubbe innom seidens hus og finner den unge stavmesteren der. Han viser fram den snakkende sorte fuglen. Fuglen er på jakt etter en gigantisk blodtørstig ulv, han kaller den Fenris. Fuglen var skyld i at ulven slapp løs fra Åsgard og har fått beskjed om å hente den tilbake. Hvis han ikke har med seg Fenrisulven, da får han ikke komme tilbake. Ubbe og Thyra finner ut at fuglen er guden Loke, i fugledrakt. Loke tilbyr Idunns helbredende epler hvis ungdommen hjelper han å fange og frakte Fenris tilbake til Åsgard.

Planen til Loke er å trollbinde Fenris med den magiske blå perlelenken, slik at Fenrisulvens krefter blir svekket. Dermed er planen at Loke, Ubbe og Thyra skal frakte denne ulveskapningen til Åsgard. Thyra sier til Loke at de blir med, så lenge de kan få så mange epler de vil ha. Loke gir ungdommen sitt ord. Etter en samtale med seiden får Ubbe og Thyra lov til å reise på denne ferden med Loke. De reiser samme kveld. Boken slutter med at Ubbe, Thyra og Loke står på en åskam og skuer utover landsbyen de nettopp har forlatt, på jakt etter Fenrisulven, og ikke minst i håp om å få Idunns magiske epler til landsbyfolket.

3.3.2 RELIGION RAGNAROK: FENRISULVEN – RESULTAT AV ANALYSEN

I denne delen legger jeg fram resultater fra kodingen, bruk av CRS og sannferdighetsmekanismene. I tillegg vil det legges frem generelle kommentarer, eller argumenter for valg gjort underveis.

3.3.2.a Resultat og kommentarer til kodingen

Det totale kodeantallet etter lesning av *RAGNAROK: fenrisulven* ble 187 koder i løpet av bokens 127 sider. Dette gir en religionskoeffisient på 0,84 koder per side. Høyest representasjon av koder får en i bokens siste sider, der det oppstår flere koder per side enn

representert i religionskoeffisienten. Grunnen til at religionskoeffisienten blir noe lavere er fordi mange av sidene fra kapittel en ikke har noen koder. Felles for de sidene med mange koder er at seiden eller sjamanen er til stede, sammen med Loke og det magiske perlekjedet.

Som nevnt i innledningen er *RAGNAROK: fenrisulven* en tegneserieroman. Det betyr at ikke bare tekst, men også bildene skal kodes. Dette viste seg å være en større utfordring enn forventet da forfatteren har lurt inn flere symboler i romanens bilder. Noen av disse symbolene eller figurene er nokså velkjente fra kunst rundt myteuniverset til norrøn mytologi. Samtidig kan det hende at noen av symbolene ikke har blitt plukket opp under kodningen, og at kodene av den grunn vil kunne være litt skjevfordelt i denne romanen. Det interessante i denne konteksten er at man har et stort utappet potensiale i utforskningen av religion i norske tegneserieromaner. Helt ærlig tror jeg en kunne skrevet en hel mastergrad om norrøn mytologi i barnelitteratur ved bruk av kun denne romanen, da bildene gjør arbeidet så omfattende og rikt. I kodingen av denne romanen har jeg brukt samme kodebok som ved en tekstroman, som har fungert godt, men ser også et større potensiale og bruksområde i kodingen ved å justere tilnæringsmåtene for denne sjangeren.

Bokens tittel, *RAGNAROK: fenrisulven* gir allerede en forventning om at fortellingen skal gjenspeile noe innenfor norrøn mytologi. Kodene som går igjen ofte i denne romanen er religiøse spesialist (RS) med 51 koder, overnaturlig vesen (OV) med 31 koder og guddom (GU) med 35 koder. Det er ikke så vanskelig å skjønne hvorfor religiøs spesialist kommer så høyt på listen, da både stavmesteren og lærlingen er beskrevet som sjamaner, samt at den allvitende seiden også figurerer som religiøs spesialist og sjamanenes leder. Som leser får en også se Thyra som stavmester, der hun utøver divinasjon (DI) for landsbyen ved å fortelle om at gjenstandene framfor henne er et tegn på at landsbyen skal få oppleve lykke i tiden framover. Dette er bare en av mange roller som sjamanen/stavmesteren har i landsbyen. I tillegg er det sjamanens rolle å berolige landsbyen og kurere sykdom. Jeg vil senere kommentere mer rundt bruken av seid/sjaman/stavmester.

Koden for overnaturlig vesen har også blitt kodet for ofte, da Fenrisulven dukker opp i bokens andre kapittel og myrder flere av landsbyens krigere. Grunnen til at jeg har valgt å kode den store ulven som overnaturlig vesen er fordi ulven blir beskrevet som like stor som en bjørn, eller større, den kan hoppe over et flere meter høyt gjerde, den dør ikke uansett mengden skader samt at sikkelet er giftig. I tillegg bekreftes det i bokens siste sider at denne gigantiske, usårbare ulven som angriper landsbyen er Fenrisulven, kjent fra norrøn mytologi. Andre

vesener som dukker opp i historien enn Fenrisulven er Valkyrjene og Midgardsormen, der begge er kodet som overnaturlig vesen.

Guddom (GU) er en kode som også dukker opp en del ganger i arbeidet med kodene. Dette skjer som avbildninger av gudene, som Tor med hammeren i angrep mot Midgardsormen på side 6. I tillegg kan noen gudeskikkelser nevnes ved navn: «Ved Odin, hva er det jeg holder på med? Guder hør meg! Jeg vet ikke hva jeg gjør.» (Helgheim, 2020, s. 112). Guden Loke er også til stede i romanen, i ravnescikkelse og hjortescikkelse, ved hjelp av et magisk perlekjede. Loke presenterer seg selv på side 116 i romanen. Andre guddommer som nevnes er Idunn, som er vokteren av de helbredende eplene som gjør gudene unge og friske (Steinsland, 2005, s. 142).

Siden Loke ikke introduserer seg selv til å begynne med, men opptrer som en sort hjort, som forvandles til en fugl, og denne fuglen snakker, har også koden kontraintuitivt blitt brukt her. Det at et dyr snakker er selvsagt ikke alltid så uvanlig i fantastisk litteratur, men skildringene i denne boka virker til å etterstrebe en så virkelighetsnær menneskeverden som mulig. I en slik verden er magien som foregår begrenset til sjamanene og seiden, og dyr kan absolutt ikke snakke. Som nevnt i tidligere i denne oppgaven er kodekjennetegnet for magi ord eller handlinger som påvirker omgivelsene, mens kontraintuitivt er objekter eller vesener som har egenskaper som ikke sees på som naturlige. En snakkende fugl, en ulv med giftig slev, en fugl med hjorteklover, en snakkende båt er noen av eksemplene på kontraintuitive vesener eller objekter kodet for i *RAGNAROK: fenrisulven*.

RAGNAROK: fenrisulven lager også en forventning om en apokalyptisk hendelse. Apokalypse (AP) kodes dog bare syv ganger, og alle syv gangene dukker opp innenfor de første 56 sidene av romanen. De fire første gangene apokalypse kodes er tittelen på boka, og på sidene 5 til 8. Deretter er det under kampen mot ulven at ordet ragnarok blir nevnt. Ragnarok er da troen på verdens undergang og hvordan dette kommer til å foregå, beskrevet i dikt som *Voluspå*, *Balders Drømmer* og *Lokeretten* (Steinsland, 2005, s. 122).

Tegneserieromanen *RAGNAROK: fenrisulven* inneholdt kun et fåtall av kodene i kodeboken, med kun ti av 44 koder benyttet. Derimot ser en at de kodene som opptrer også opptrer ofte, slik som guddom, overnaturlig vesen, kontraintuitivt og religiøs spesialist. Det vanskeligste i kodingen av denne boken var at når teksten du leser også inneholder bilder er

tolkningsarbeidet større, fordi en nå skal gjenkjenne kodene både i tekst og i bilde. Altså kan flere av detaljene, symbolene eller liknende ikke ha kommet med i kodingen av boken. Siden denne boken var en tegneserieroman med mye gjemt i hvert bilde, leste og kodet jeg boken tre ganger for å få med meg mest mulig. Samtidig vil sikkert en annen leser finne enda noen koder jeg har gått glipp av under min egen lesning.

3.3.2.b Resultat og kommentarer til sentralitetsskalaen

Ved måling av CRS (se tabell A.2.1.) gjorde jeg mange interessante funn og valg som jeg nå vil presentere

Tabell A.2.1. *RAGNAROK: fenrisulven* CRS ferdig utfyllt

Dimensjon	Religionspsykologi: modus	Enheter/spørsmål	Koding	
Intellekt	Representasjon av religiøse tanker	<i>Hvor ofte nevnes spørsmål om religion?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
Ideologi		<i>Hvor ofte nevnes troen på en guddom, noe overnaturlig eller noe hellig?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent
			1	Ikke i det hele tatt
	<i>Hvor viktig er religiøse tanker forespeilet av forteller for karakterene? Dette kan være religiøse tanker som forestillinger om livet etter døden, livets begynnelse eller liknende</i>	5	Veldig viktig	
		4	Ganske viktig	
		3	nøytralt	
		2	Ikke så viktig	
		1	Ikke viktig	
Offentlig praksis	Representasjon av religiøse handlinger	<i>Hvor ofte deltar en karakter på et offentlig religiøst arrangement?</i>	5	Veldig ofte
			4	Ofte
			3	Av og til
			2	Sjeldent

			1	Ikke i det hele tatt	
		<i>Hvor viktig er det å være knyttet til et religiøst samfunn for karakteren?</i>	5	Veldig viktig	
			4	Ganske viktig	
			3	nøytralt	
			2	Ikke så viktig	
			1	Ikke viktig	
Privat praksis		<i>Hvor ofte ber/mediter karakteren?</i>	5	Veldig ofte	
				4	Ofte
				3	Av og til
				2	Sjeldent
				1	Ikke i det hele tatt
			<i>Hvor viktig virker personlig bønn eller meditasjon for karakteren?</i>	5	Veldig viktig
				4	Ganske viktig
				3	nøytralt
				2	Ikke så viktig
				1	Ikke viktig
Opplevelse	Representasjon av religiøse følelser, opplevelser og oppfatninger	<i>Hvor ofte befinner karakteren seg i situasjoner der hen har følelsen av at guddommen/det hellige/det overnaturlige vil kommuniserer med seg eller vise hen noe, eller sitter med følelsen av å ha blitt rørt av en hellig kraft?</i>	5	Veldig ofte	
				4	Ofte
				3	Av og til
				2	Sjeldent
				1	Ikke i det hele tatt

I modusen representasjon av religiøse tanker er det flere liknende spørsmål, alle handler om hvorvidt religion eksisterer for karakterene. Første spørsmål hvor ofte nevnes spørsmål om religion, noe jeg har satt til høyeste verdi, 5, eller veldig ofte. Kapittel 2 starter blant annet med et slikt spørsmål fra Ubbe: «Du Hod, jeg har tenkt litt. Hvordan kan vi vite hvordan gudene *egentlig* ser ut? Vi har ikke sett dem.» (Helgheim, 2020, s. 33). Andre eksempler er når stavmesteren roper ut at toktlederen ikke vet hva han prater om, etter at han har skreket ragnarok, og seiden ikke kan bekrefte eller avkrefte om ragnarok har begynt (Helgheim, 2020, s. 56). Krigerne i samme kapittel skriker også ut «... til Valhall!» idet de går til angrep på ulven (Helgheim, 2020, s- 60-61), er et fint eksempel på spørsmål tre, hvorvidt karakterene tror på et etterliv. Hele kapittel tre beskrevet ovenfor er også viet til troen på etterlivet. Det er

også gjentakende i dagligtalen at gudene er med karakterene. Dette er eksemplifisert i kapittel tre sammendraget og er hentet fra side 76, og igjen på side 112, der Thyra, stammesteren roper ut Odins navn og lurert på hva hun egentlig holder på med, i frustrasjon over egen innsats som stammester. Da det stort sett gjennom hele boken blir nevnt troen på guddommer, religiøse tanker og representasjoner av kjente religiøse forestillinger, har også de to siste spørsmålene blitt satt til verdi 5 (se Tabell A.2.1.).

Representasjonen av religiøse handlinger inneholder både offentlig og privat praksis. Som vist i Tabell A.2.1. har jeg satt lave verdier på begge spørsmålene til privat praksis, der jeg har brukt eksempelet på Thyras frustrerte utbrudd på side 112 som årsak for å si at noen av karakterene ber eller snakker med de øvre maktene, men i denne fortellingen vises det sjeldent. Samtidig kommer det fram mellom linjene i romanen, og ved benevnelse av både guddommer og religiøse forestillinger at religion er viktig for karakterene, noe som har gjort at jeg har satt viktigheten av slike samtaler med guddommene til en nøytral verdi. Jeg tror dette tallet kunne vært høyere, hadde jeg antatt at runearbeidet til seiden også var en form for meditasjon eller bønn.

Offentlig praksis får vi ta større del i. Begravelsen får hele ti sider av boken og utgjør hele kapittel tre (Helgheim, 2020, s. 73-83). I begravelsen får en innblikk i hvordan stammesteren, her ved sjamanlærlingen Thyra, snakker om hvor godt de avdøde krigerne vil bli tatt imot av valkyrjene, og siden i Valhall. Samtalen unge Thyra og unge Ubbe har i etterkant av begravelsen, der Thyra anklager Ubbe for å vanære sin mors begravelse, er en av grunnene til at viktigheten av å tilhøre dette religiøse samfunnet er satt til verdi 5. I tillegg får en ta del i jølefeiringen tidligere, men denne feiringen virker ikke til å ha mye religiøs sammenheng, slik det er portrettert i historien. I starten av kapittel fire møter leseren en eldre Thyra, som må overbevise befolkningen om sitt arbeid som stammester og medisinkvinne. Thyra leser gjærtegn og lager salver til befolkningen og må forsvare sin status som stammester (Helgheim, 2020, s. 109-113). Selv om vi har to store offentlige religiøse arrangement, er det ikke vist noe om blót (offer) i denne romanen, som Steinsland (2005, s. 274) mener var den viktigste offentlige kulthandlingen i norrøn mytologi. Dette gjør at jeg har satt verdien til 4 til fordel for 5 i Tabell A.2.1..

Til slutt er det spørsmålet om religiøs opplevelse, som jeg også har satt til verdi 5. Dette er fordi karakterene møter den beryktede Fenrisulven, men Loke kommer i egen person, dog i

forkledning, og karakterene er ikke i tvil om at det er denne guddommen de har møtt på. Karakterene gjør rett i å tvile på Lokes lovnader og fortellinger, men det kommer ikke fram tvil i karakterene for troverdigheten til Lokekarakteren.

Til sammen utgjør dette regnskapet en karakter på 4,25 på CSR skalaen. Dette vil si at sentraliteten til religion i denne romanen er tydelig tilstedeværende (se tabell M.1.2. for ordlegging ved de ulike nivåene av CSR skalaen).

3.3.2.c Resultater og kommentarer til sannferdighetsmekanismene

Jeg vil i denne delen gå igjennom noen av funnene blant sannferdighetsmekanismene i *RAGNAROK: fenrisulven* presentert i Tabell A.2.2. og forklart i etterkant.

Tabell A.2.2. RAGNAROK: fenrisulven, Sannferdighetsmekanismer ferdig utfylt.

SANNFERDIGHETSMEKANISMER				Forklaring
I historiens verden	Bevismekanisme		Matter-of-fact effekten	Ja, både gudene og deres magi presenteres som noe som faktisk kunne skje i denne verdenen.
	Ankringsmekanismer	tekstuell	onomastisk forankring	Dette finner ikke sted i romanen
		transtekstuell	Hypotekstuel fundament	Dette finner ikke sted i romanen
I fortellingen	Bevismekanisme		Lærerdiskurs	noe, men ikke mye, da begge lærerene dør halvveis i boka. Seiden kan være læremester, men preger boka lite

			Rettferdiggjøring av fortellingen	Av type A) forfatteren har lagt ved kart av den verdenen han har skapt, fortellingen kan da virke mer troverdig.
Ankringsmekanismer	tekstuell	Forfatterfortellerblanding		Oppstår ikke i dette verket. Dette er en tredjepersonsforteller, men hen har ikke kjennskap til karakterenes tanker, kun deres handlinger og tale.
			Leser inskripsjoner	forekommer ikke
			Tematisk speiling	Forekommer ikke
		transtekstuell	Paratekstuell forhåndspåvirkning	Forekommer ikke
			metatekstuell refleksjon	forekommer ikke

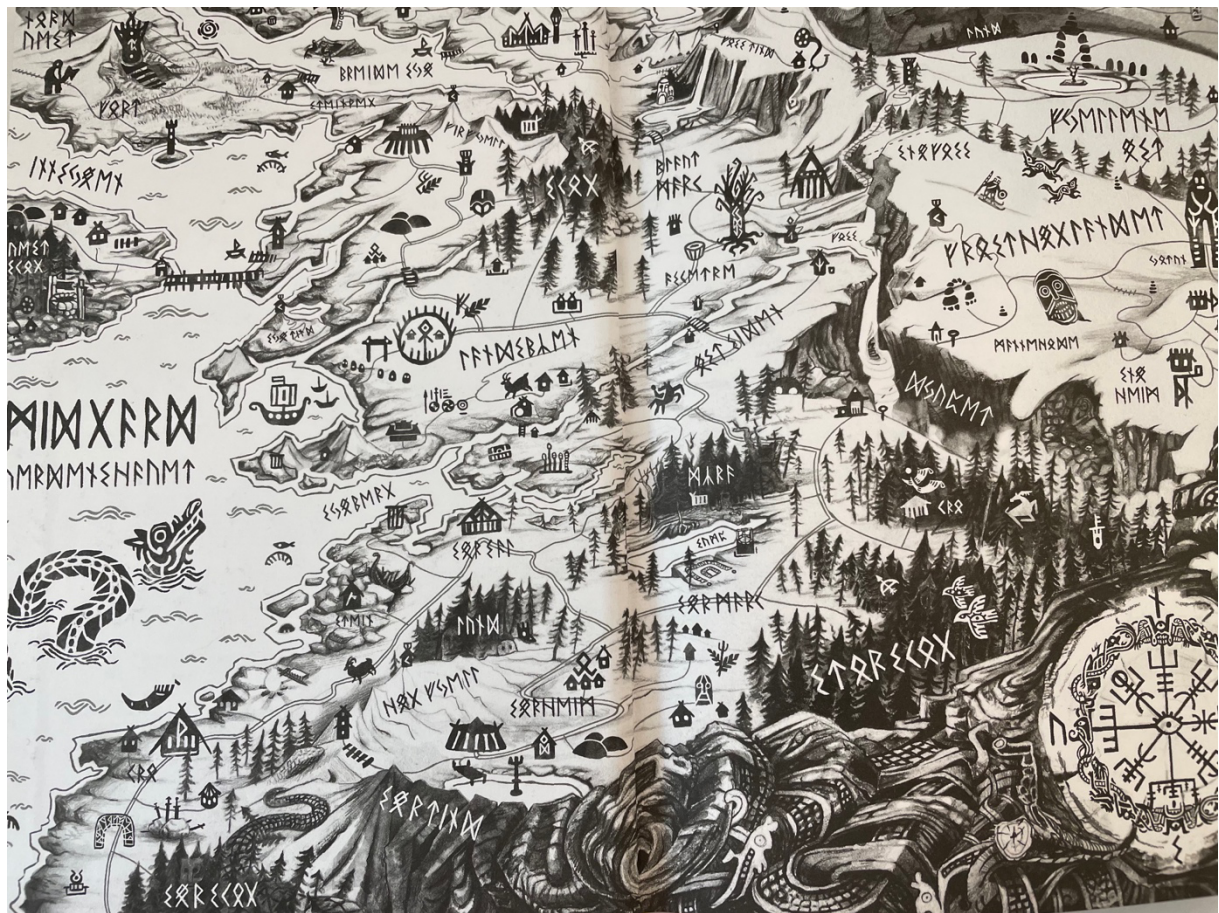
Det oppstår i denne romanen kun bevismekanismer og ingen ankringsmekanismer.

Bevismekanismenes funksjon er å skape troverdige overnaturlige agenter i historiens verden, og at fortellermåten gjenspeiler de overnaturlige agentenes troverdighet (Davidsen, 2016, s. 521-549). I Tabell A.2.2. er en oversikt over alle sannferdighetsmekanismene, der denne boken gir utslag på «matter-of-fact-effekten» og «rettferdiggjøring av fortellingen effekten». I tillegg kan en argumentere for en liten «lærerdiskurs» i løpet av bokens tidligere kapitler (kapittel en og to).

Funksjonen til «matter-of-fact-effekten» er å overbevise den som leser om at fortelleren er sannferdig i måten den presenterer sin fiktive verden, på en slik måte at den som leser tror at det som skjer i fortellingen faktisk kan skje der (Davidsen, 2016, s. 530-531). Handlingen i Helgheims roman er satt til vikingtiden, en tid der det ikke var uvanlig å tro på de norrøne guddommene, seidens råd og sjamanens spådomskunst. Bokens enkle, men brutale fortelling gjør det også en mer troverdig fortelling, da vikingetiden var en mer brutal tid å leve i. Både det å se en ung gutt skyte en kanin med pil og bue, til Gunnhild Jarl og Ylvas brutale død, en far og toktmester som rømmer fra ansvaret for sine to sønner, fallet til storebroren Hod etter han blir blind, og Thyras problemer som ung og uerfaren stavmester er bare noen av vanskelighetene som fortellingen trekker frem.

Vikingene er skandinaviske folkeskikkelser, og norrøn mytologi er skandinavisk kultur. Samtidig er det ikke spesifisert hvor og når denne fortellingen er satt. Hvis en ser på kartet (Bilde A.2.1.) som forfatter har lagt ved boken, og bruker runealfabetet gitt på bokens siste side, kan en lese runeskriften og bli kjent med navnene på plassene i boken. Lengst til venstre over den store ormen i havet står det Midgard, og rett under står det verdenshavet. Navnet på landsbyen er «landsbyen», som står skrevet til høyre for skipet, og sirkelen med to hus inni. Navnene på bygninger og områder på kartets nedside heter noe med sør, områder på kartets høyre side heter noe med øst, og på kartets topp heter noe med nord. Altså har Odin Helgheim og karttegner Kristine Sundsdal skapt et generisk og ikke-onomastisk forankret landområde med navn etter kompassretningene. Samtidig så har Helgheim gitt leseren et kart, der en gjenkjenner strukturene fra bokens fortelling uten å lese runene. Dette gjør at en kan si at forfatteren har «rettferdiggjort fortellingen» av type A. En bruker denne formen for sannferdighetsmekanisme for å skape mer troverdighet. Det samme kartet er på bokens fremste og bakerste side.

Bilde A.2.1. Kart over Midgard



Den siste bevismekanismen er «lærerdiskursen», som en kan argumentere for at forfatteren til dels bruker. I kapittel 1 møter leseren en ung Ubbe som trener på å jakte med sin mor. Idet Ubbe har skutt og drept sitt første dyr på egenhånd har mor og sønn en samtale om den brutale verdenen de lever i og alle de viktige tingene den døde kaninen vil gjøre for dem og for landsbyen (Helgheim, 2020, s. 14-15). Denne opplæringen kan brukes i argumentasjon for at det foregår en opplæring av unge Ubbe, som også barn i samme alder vil kunne kjenne seg igjen i. Denne læringen forsterkes etter morens begravelse når Ubbe sier:

Thyra har rett jeg forstår nå hva du mente, mamma. Verden vi lever i er brutal og urettferdig, men jeg skal ikke la den knekke meg! Jeg skal fortsette å jakte, akkurat som du lærte meg. For å kunne ta vare på de jeg er glad i så må jeg bli en **ekte viking**. (Helgheim, 2020, s. 82-83).

Etter dette utsagnet hopper forfatteren fire år frem og leseren møter en mer ungdommelig/voksen Ubbe, som jakter og forsørger seg selv og Hod. Ikke bare Ubbe får lære hvor urettferdig verden er. Ylva, byens stammester, dør også i angrepet fra ulven. Dette medfører at Ubbes jevngamle venninne, sjamanlæreren Thyra, i svært ung alder blir byens nye stammester. Seiden fortsetter å trene Thyra, men hun står med mye ansvar alene etter at Ylva dør. En ser dog i kapittel en og to noen gode opplærende sekvenser mellom Thyra og Ylva. Selv om det finnes opplærende sekvenser i denne romanen, er det fortsatt ikke en veldig sterk opplærende rød tråd i romanen. Dette skaper en usikkerhet rundt hvorvidt denne effekten faktisk utfyller sin funksjon, altså å få leseren til å identifisere seg med eleven, og å skape en holdningsrespons (Davidsen, 2015, s. 532-533). Dette kan henge sammen med barnebokens format, altså at *RAGNAROK: fenrisulven* er en tegneserieroman, der fokuset er på å få fram fortellingens budskap og tydeliggjøre handlinger. De opplærende sekvensene vies da mindre plass, og forfatterens fremstilling av en mer rå og brutal vikinghverdag, der opplæring fra voksne individer ikke alltid var mulig på grunn av tilfeldig tidlig død.

3.3.3 DISKUSJON AV FUNN

Odin Helgheims tegneserieroman *RAGNAROK: fenrisulven* har en religionskoeffisient på 0,84, det vil si at det på nesten hver eneste side fantes en indikator på religion, altså en kode. Videre kan en også se på sentralitetsskalaen, der utslaget gav en karakter på over 4, som betyr tydelig tilstedeværelse av religion. I tillegg har romanen noen elementer fra sannferdighetsmekanismene, blant annet «matter-of-fact-effekten» og «rettferdiggjøring av fortellingen» for å skape en mer troverdig fortelling. Ut ifra disse indikatorene antar jeg at religion har en tydelig tilstedeværelse, der vi møter en spennende historisk religion i en interessant forpakning.

Tegneserieromanen trekker mye på norrøn religion. En av Norges mer velkjente forskere på tematikken er Gro Steinsland, som også har skrevet fagboken *Norrøn religion* (2005). Forfatteren Odin Helgheim er godt kjent med kildematerialet sitt og viser fram mye av sin kunnskap gjennom *RAGNAROK: fenrisulven*. Ikke bare trekker Helgheim fram guderegisteret, han kjenner til vikingetidens tradisjoner, norrøne myter, norrøn tids andre skapninger, tanker om etterlivet og så videre. Flere av disse elementene er presentert i romanen og jeg vil trekke frem noen av dem og diskutere dem i lys av blant annet Steinslands forskning. Videre er det viktig å påpeke at på samme måte som forskning på samisk religion er også forskning på

norrøn religion et problem å gjennomføre. Grunnene er mange, men mangel på førkristne skriftlige kilder er et av dem (Steinsland, 2005, s. 36). Det at mange av de skriftlige kildene er skrevet i en kristen middelalder, flere hundre år etter den norrøne religionens storhetstid, dermed kan myter, riter og andre forestillinger være farget av kristne briller og samfunnsnormer fra dem som skrev dette ned (Steinsland, 2005, s. 36-37).

Seid og sjamener

Bilde A.2.2. Seiden i landsbyen fremstilles som en radmager eldre mann med langt flettet hår



Et av de mer interessante konseptene denne boken trekker frem er sjamanene og seiden, der Helgheim beskriver forholdet mellom dem som at seiden er sjamanenes øverste leder, men også lærer. Illustrasjon av seiden kan en se i Bilde A.2.2. Ylva, stammesteren i romanens første to kapitler forteller unge Thyra: «ikke være redd, Thyra. Seiden er mektig og **allvitende**, men han er også godhjertet.» (Helgheim 2020, s. 43). Sjamanen vinker dem inn og kaller Ylva og Thyra for «mine sjamaner». Seiden i denne romanen adresseres kun som seid(en), han er en leder i samfunnet, og stiller seg i like høy respekt som landsbyens jarl, og landsbyfolket kommer til seiden for råd og hjelp. Seiden utøver runearbeid og hjelper sine sjamaner. I norrøn mytologi er seid en form for magiutøvelse, og kan tilhøre både offentlig og privat kult. Seid betyr å utøve trolldom på norrønt (Steinsland, 2005, s. 307). Steinsland (2005, s. 310) setter seid i sammenheng med samisk sjamanisme, altså der den typiske sjamanen var en spåmann og medisinmann som kunne foreta åndereiser. En sjaman i samisk til kunne være kultledere (Steinsland, 2005, s. 310), slik som seiden forespeiles å være i

romanen til Helgheim. Slik som jeg tolker Helgheims karakterer er det stort sett seiden som foretar disse åndereisene og fungerer som leder, mens sjamanenes funksjon er å være medisinkvinner og ha ansvaret for det daglige religiøse arbeidet innad i samfunnet.

Bilde A.2.3. Sjamanen Ylva og lærlingen Thyra med sin blå maling og gjenkjennelige klesdrakt



Videre illustrerer Bilde A.2.3. og Bilde A.2.4. begge kvinnene som opptrer som sjamaner/stavmestere i landsbyen. Begge sjamanene er yngre kvinner, og disse har større kontakt med den allmenne befolkningen enn seiden. I norrøn mytologi kalles slike kvinner for volver, og en finner mer skriftlige kilder om volven enn om seiden. Spådomskunst er volvens spesialitet, og ordet volve betyr kjepp eller stav på norrønt (Steinsland, 2005, s. 312). Det er interessant hvordan Helgheim her har valgt å kalle volvene for stavmestere, som henter til det mytiske fortellingsuniverset. I tillegg ved å bruke ordet sjaman i stedet for volve så mister karakterene noe av mystikken, de gjøres mer menneskelige og tilnærmbare også for barn. Dette fordi barna som leser kanskje har hørt sjaman før, og vet sånn omtrent hva som ligger i det begrepet, men volve blir for avansert og fremmed. I *RAGNAROK: fenrisulven* møter vi stavmesteren Ylva og lærlingen Thyra. Til forskjell fra Steinslands beskrivelser er stavmesteren og hennes lærling svært unge. Det kommer fram at både Gunnhild og Ylva er 37 år gamle året de dør. Steinsland (2005, s. 313) beskriver volven som en eldre kvinne som markerte seg i samfunnet med en bisarr klesstil, med unge kvinner som medhjelpere under

seidutøvelsen. I *RAGNAROK: fenrisulven* er stamesteren kledd i en hvit dyreskinnskappe, der hodet på det døde dyret utgjør hetten, samt en gjenkjennelig blå ansikts- og kroppsmaling. Igjen er det fasinerende å observere Helgheims kjennskap til kildematerialet sitt, selv om han velger seg ut unge kvinner. Det å fokusere på sjamanenes ungdom, kan dog være for å igjen forsterke tematikken om at verden er brutal og urettferdig,

Bilde A.2.4. Stavmester Thyra i gjenkjennelig klesdrakt, blå ansiktsmaling og driver spådomskunst.



Ragnarok

Tittelen på boken har inntil nå vært nevnt svært lite. Tittelen *RAGNAROK: fenrisulven* forteller lesere som kjenner til norrøn mytologi fra før at dette betyr verdens undergang. I *Voluspå* finner en både skapelsesmyten og undergangsmysten i norrøn religion. Det er flere kilder som forteller om undergangen, mens stort sett er alle ens i at gudene og de voldsomme skapningene de har laget utsletter hverandre (Steinsland, 2005, s. 123-124). En av hendelsene i ragnarok er at Fenrisulven bryter seg løs. Det er dette romanen til Helgheim bygger på, da fenrisulven kommer på besøk i landsbyen til Ubbe en sen jølekveld (kapittel 2). Av handlingen i romanen kommer det senere fram at Loke er blitt sendt av de andre gudene for å hente Fenris igjen, da ulven både er hans og det var Loke sin skyld at den slapp løs. Leseren blir sittende igjen ved slutten med flere spørsmål enn svar, som for eksempel om ragnarok faktisk har begynt, hva som kommer til å skje videre med Ubbe, Thyra og Loke på ferden mot å finne fenrisulvenl.

Guder og andre paralleller til mytologien

En viktig karakter i bokens siste kapittel er guddommen Loke, som er illustrert i Bilde A.2.5.. Steinsland (2005, s. 228-235) forteller at guddommen Loke er mer en litterær karakter og mytologisk skikkelse enn en guddom som folk gjorde kult til. Men samtidig er Loke opphav til flere av de andre skapningene i forestillingsuniverset, slik som Fenrisulven, Midgardsormen, Hel og Sleipnir. Loke er stort sett skyld i de fleste fæle ting som skjer i mytene, men er også den som får gudene ut av knipene han har laget (Steinsland, 2005, s 230-234). I Helgheims roman *RAGNAROK: fenrisulven* opptrer Loke i ravneskikkelse. Han er like klok og sleip som mytene om han, og han innrømmer også skyld i at fenrisulven kom seg løs i utgangspunktet, og at han eier ulven. Som i mytene om han, så er det slik at hvis Loke gjør en feil og gudene oppdager dette, så må også Loke fikse problemet (Steinsland, 2005, s. 232-235). I romanen er Loke blitt sendt av gudene for å hente fenrisulven, og får hjelp av et magisk perlekjede og etter hvert Ubbe og Thyra.

Bilde A.2.5. Guddommen Loke i ravneskikkelse med et magisk perlekjede rundt halsen som forteller om Idunns helbredende epler.



I tillegg til alle disse elementene opptrer også andre gjenkjennelige skikkelser, navn eller gjenstander fra myteuniverset. I det Ubbe viser fram den snakkende fuglen til Thyra utbryter hun: «Ved Mimes brønn! En snakkende kråke?! Hvordan er det mulig?» (Helgheim, 2020, s. 114). Mimes brønn er en referanse til kunnskapsbrønnen Odin drikker av for å få kunnskap om det hinsidige, og ofrer et øye for denne kunnskapsdrikken (Steinsland, 2005, s. 183-184). Hod, storebroren til Ubbe er også hentet fra norrøne kilder, da Hod også er navnet på den

blinde sønnen til Odin. Det er Hod som i mytene myrder Balder, som tilsies å være opptakten til ragnarok (Steinsland, 2005, s. 121, 171). Hod i Helgheims roman er den kjekke storebroren til Ubbe, som flere av landsbyens unge kvinner vil ha som ektemann. Under angrepet fra fenrisulven gjør slevet til ulven Hod blind, og i ettertiden roter Hod seg bort i mjød og ulykke. Han har og en drøm der han flyr på en båt med åtte bein og vinger og faller ned i avgrunnen. Gudinnen Idun er kjent fra mytologien for sine helbredende epler som nevnt tidligere, men det er noe kjent med det magiske perlekjedet som lar personen endre form. Et veldig velkjent smykke i norrøne myter er Frøya sitt smykke Brisingamen, i tillegg har Frøya en fjærham som lar henne fly (Steinsland, 2005, s. 159). Det kan hende at forfatteren Helgheim har tatt inspirasjon til Lokes ravneskikkelse og perlekjede fra denne myten, da det også kommer fram fra mytene at Loke ved en anledning stjal kjedet til Frøya og lånte fjærhammen (Steinsland, 2005, s. 159).

3.3.4 KONKLUSJON

Som vist i eksemplene ovenfor og resultatet av de ulike tilnærmingene i analysemetoden kan en si at Odin Helgheims *RAGNAROK: fenrisulven* tydelig framviser religiøs karakter. Med dette mener jeg at barneboken *Barneboken* slår tydelig ut på sentralitetsskalaen, og som vi også ser av den andre tekstuelle analysen er de religiøse spesialistene, flere av karakterene og gjenstandene presentert lånt eller inspirert av religiøse myteforestillinger fra norrøn religion. Selv om romanen ikke slår så godt ut på sannferdighetsmekanismene, kan en fortsatt ved hjelp av sentralitetsskalaen og religionskoeffisienten si at religions tilstedeværelse er stor.

Jeg tror også at denne romanen er med på å skape et religionsbilde fra vikingetiden som åpner for nysgjerrighet rundt norrøn religion og dens mytologi hos leserne. Dette kan da være leserens første møte med religionen, som også gjør at leseren kanskje ønsker å utforske tematikken videre i andre verk, som *Norse Mythologies* av Neil Gaimann, eller Marvels tegneserier og filmer inspirert av tordenguden Tor. Min gjetning er at å lese bøker som gjensker eller inspireres av mytologiske karakterer eller vesener kan være første møte med religiøs kommunikasjon for barn, som kan skape mange interessante diskusjoner og leker hos barna, uten at forskningen for denne oppgaven kan bekrefte eller avkrefte dette. Selv om ikke romanen skaper sin egen religion, er den sterkt inspirert av vikingtidens religiøse og kulturelle bilde og skaper en fin introduksjon av norrøne myter og fortellinger pakket inn i en kreativ og brutal barnebokverden.

4 DISKUSJON OG KONKLUSJON

I de tre foregående delkapitlene har jeg illustrert med tre eksempler (*Phenomena*, *Dukken* og *RAGNAROK: fenrisulven*) hvordan verktøyene i innholdsanalysen, nemlig koding, sentralitetsskalaen og sannferdighetsmekanismene, har fungert hver for seg og sammen med litterær analyse. Jeg benyttet meg av denne trianguleringen av verktøy i samarbeid med litterær analyse for å besvare oppgavens forskningsspørsmål:

- 1) Forekommer religion i barnebøker?
- 2) I hvilken grad forekommer religion i barnebøkene?
- 3) Hvor sentralt er religion for barnebøkene?
- 4) Hva slags religion forekommer i barnebøkene?

I analysekapitlene har jeg lagt fram for hvert enkelt litterært verk et sammendrag, samt beskrevet hvordan jeg har benyttet meg av de ulike verktøyene, og beskrevet hvordan jeg har tolket resultatene/funnene gitt i undersøkelsene. Enn så lenge har jeg sett på verkene alene, og ikke satt dem i sammenheng med historiske trender. I denne avsluttende delen vil jeg først diskutere hvordan denne måten å analysere barnelitteratur på har fungert. Det å vie mye av oppmerksomheten til diskusjon av funksjonaliteten til metoden er i tro på at denne metodiske tilnærmingen som er utprøvd her også vil kunne fungere på andre tema eller kilder, eksempelvis i analyse av presentasjon av kjærlighet og dets sentralitet i barns bildebøker, eller religion i norsk krim fra 1990-2010. Jeg vil så drøfte om det finnes religion i barnelitteraturen og argumentere for hvor sentral religion(er) er i barnebøkene, som en komparativ fortsettelse av diskusjoner og funn i de ulike barnelitterære analysene fra kapittel 3. Deretter ønsker jeg å trekke linjer mellom religionshistoriske trender i samtidens Norge, der jeg også argumenterer for hvordan barnelitteratur er en relevant og interessant kilde i studien av religion i populærkultur. Til slutt legger fram en konklusjon og speiler framtidsutsiktene til verktøysamensetningen brukt i oppgaven.

4.1 HVORDAN HAR VERKTØYENE FUNGERT?

I arbeidet med denne oppgaven har jeg utarbeidet en tilnærmingssammensetning bestående av koding, sentralitetsskala og sannferdighetsmekanismer, som alle tre er former for innholdsanalyse beskrevet i kapittel 2: Teori og Metode. Jeg har benyttet meg av disse metodene for å skille ut religion og dets sentralitet. I tillegg har jeg også benyttet meg av

litterær analyse. Jeg vil i denne delen reflektere og diskutere over den metodiske tilnærmingen med et tilbakevennende og kritisk blikk ved å igjennom hvordan disse verktøyene har fungert som separate tilnærminger samt sett i samspill med hverandre.

4.1.1 KODING

Koding er en sentral tilnærming innenfor innholdsanalyse, der både taler, intervjuer, sangtekster og romaner er eksempler på tekster som kan kodes. Kodene blir deretter satt sammen i grupper og resultatet av denne grupperingen utgjør utgangspunktet for analysen (Engler m.fl., 2021, s. 518). Funksjonen til kodene er i denne oppgaven todelt. Kodenes ene funksjon er å organisere store mengde data, ved etableringen av enten et verdisystem eller ulike markører. Dette forenkler organisering av datamaterialet og gjør analyse av store datasett mulig (Engler m.fl., 2021, s. 513-514). Datasettene denne oppgaven har fått er ikke u håndterlig store, men kodingen gjør det enklere å blant annet sette navn på det en observerer under lesningen av barnebøkene og å gjøre analysen transparent. I tillegg gjenspeiler også kodene oppgavens religionsdefinisjon. Ved å bruke en polytetisk religionsforståelse, går jeg bort fra å definere religion med en beskrivende setning eller et mindretall kjennetegnende trekk, og heller setter religion som ulike verdier. (Stausberg og Gardiner, 2016, s. 19-20). De ulike verdiene brukt i denne oppgaven samsvarer med kodene i kodeboken (se appendiks 1). Den polytetiske religionsforståelsen benyttet i denne oppgaven ble utviklet med forankring i den religionsvitenskapelige diskursen for å ta høyde for det som anses som karakteristiske religiøse fenomen, for eksempel overgangsriter. Det har vært et strategisk valg å benytte en bred religionsforståelse i denne metodiske tilnærmingen, da en ved bruk av smalere religionsforståelser risikerer å gå glipp av religiøse aspekter i barnebøkene. Spørsmålet er, hvordan har koding fungert som metode?

Gjennom analysekapitlene til verkene *Phenomena*, *Dukken* og *RAGNAROK: fenrisulven* har jeg i hver del kommentert på og utdypet kodevalgene mine. Dette gjort både for å lettere sikre en åpenbar gyldighet (face validity) ved å gjøre kodeprosessen mer transparent, men også for å skape en bevissthet rundt det at koding er en subjektiv form for analyse, kanskje spesielt i mindre skalaer som gjort her (Badzinski, Woods og Nelson, 2021, s. 184). Jeg skulle gjerne øket gyldigheten og gjenbrukbarheten til kodemetoden i dette prosjektet, for eksempel ved å benytte meg mer av intern kodegyldighet (Engler m.fl., 2021, s. 519). Det å kunne vært flere kodere i prosjektet, slik at både kodene og kodingen ble gjort av flere forskere kunne gitt dette

prosjektet et nøyere utvalgt kodesett, gode diskusjoner om religionsforståelse og kanskje noe varierende resultater enn de presentert i denne oppgaven.

Flere ganger gjennom denne prosessen har jeg fått kommentarer på hvordan jeg for eksempel skiller koden kontraintuitivt (KO) og koden magi (MA), da disse to er svært like. I tillegg henger gjerne disse to kodene tett sammen med koden overnaturlig vesen (OV). Som jeg har beskrevet under analysen av både *Phenomena* og *RAGNAROK: fenrisulven*, har jeg skapt meg en forståelse av disse begrepene, som gjør at de skiller seg fra hverandre, men for en utenforstående er kanskje denne forståelsen for marginal og subjektiv. Magi er et problematisk begrep i religionsvitenskapen, flere forskere er uenige om magi er et religiøst konsept eller ikke, og i kjent religionsvitenskapelig stil er også magi et begrep som er vanskelig å definere (Otto og Stausberg, 2014, s. 1-3). Magi er i sammenheng med denne oppgaven og i min tolkning kort sagt overnaturlige hendelser som ulike vesener skaper ved hjelp av ord, bevegelser, ritualer eller liknende. Dette kan være å skape blå flammer i hendene ved å vende dem opp og tenke på flammer, eller å peke en tryllestav på et punkt og si «incendia» og punktet tar fyr, eller å slå knyttneven i bakken med intensjon og at jorden sprekker opp og lager en fem meter bred ravine. Altså er magi en handling, villet eller uvillet, utført av en skapning, som for eksempel en guddom, et menneske, en alv eller liknende. Bruken av blant annet magi i en omskrevet form og med nye tolkninger er bare ett av elementene som beskriver moderne vestlig levd religion (Feldt, 2016a, s.567). De rådende moderne ideene om okkult magi sammen med andre religiøse fragmenter og ideer (Feldt, 2016a, s. 567) er noe av det som kommer til syne i romanutvalget til denne oppgaven, som jeg blant annet har trukket fram i delkapitlene om Ruben Eliassens *Phenomena*. Her kommer mye av magien fra to av hovedkarakterene, den ene Ilke, frostens datter som innehar frostmagi gitt til henne i gave fra en overnaturlig kraft. Den andre er trollmannen Sha-ra, som har studert magi og bruker magi gjennom både trylleformler og miksturer. I tillegg bruker forfatteren magi i boken om handlingene, altså utgjør magi en del av bokens romanspråk. I denne oppgaven er magi en av indikatorene på religion, men samtidig er moderne magi i dagens populærkultur mye diskutert i forskning, og en kan argumenterer for at magi både kan sees på som noe religiøst, men det kan også sees på som pynt (Feldt, 2016a, s. 102).

Det samme kan også sies for det kontraintuitive. Kontraintuitivt er et begrep forbundet med Pascal Boyer (Boyer og Ramble, 2001, s. 535-564), og er en del av en teori som forklarer hvordan ideer som bryter med den naturlige kunnskapsstrukturen og er så tydelige at det

legges merke til, vil ha større sannsynlighet overførbarhet enn andre konsepter. Brytningsnivået til disse ideene må dog ikke være så tydelige at de ødelegger den konseptuelle sammenhengen. Barrett (2008, s. 308) beskriver hvordan mange religiøse trossystemer innehar denne «kontraintuitiviteten», og teorien til Boyer brukes ofte i sammenheng med kognitiv vitenskap som teoretisk tilnæringsmetode innenfor religionsvitenskapen. Videre forklarer Barrett (2008, s. 208-338) at skilnaden mellom hva som er, og ikke er, kontraintuitivt, og i hvilken grad noe er kontraintuitivt er det som gjør teorien så vanskelig å gjenbruke. Dette er noe som denne oppgaven også kan lide under. I min tolkning er kontraintuitivt når det oppstår en brytning mellom hva en intuitivt kan forvente i den virkelige verden. Dette kan være fysiske egenskaper og hva som blir beskrevet som bryter med forventningen disse i den virkelige verden, for eksempel en person som kan gå gjennom ild uten å bli brent. I *Dukken* beskrives det hvordan en usynlig kraft holder hovedkarakteren Eva under vann (Aamodt, 2010, s. 30-31). I den virkelige verden anser vi de ikke som sannsynlig at et par usynlige hender eller en usynlig kraft holder et barn under vann i et badekar til drukningspunktet. Enda mindre sannsynlig er det at denne kraften plutselig stopper å presse Eva under vann i det lillesøster løfter dukken opp av badevannet i vasken. Vi er heller ikke kjent med snakkende dyr, snakkende sverd eller usynlighetskapper som beskrives i *Phenomena*, i den virkelige verdenen, og mer sentralt, det er ikke intuitivt at det finnes i historieverdenen heller. Barrett greier ut om hvordan en kan tolke kodingen av kontraintuitivt (KO) (2008, s. 317—322), basert på hvor intuitivt fem ulike ontologiske kategorier er. Det er disse fem kategoriene som jeg i en løsere form har tatt utgangspunkt i under kodingen. Det handler om hva som virker logisk i den virkelige verden, også kalt intuisjon.

Kan ikke da magi sies å være kontraintuitivt? Selvsagt kan en foreslå dette, og dette har vært en utfordring i arbeidet med denne oppgaven. Og selv om jeg selv har en klar mening om hva som er hva, er det ikke like enkelt å få fram denne meningen på en logisk og sammenhengende måte. I min tolkning, er altså magi en form for handling, og kontraintuitivt handler om hvor lite intuitivt noe er, her mener jeg ofte en egenskap, i en gitt kontekst. I tillegg er ikke alt som er kontraintuitivt agentisk, altså at det agerer ikke på egenhånd, som for eksempel en usynlighetskappe som gjør bæreren usynlig ved bruk, men kan ikke selv bestemme når, hvem og hvordan den skal gjøre noen usynlig. For å gjøre det mer komplekst, kan en forstå det som at magi som fenomen er kontraintuitivt, men ikke alt som er kontraintuitivt er magi.

Jeg ønsker å gi et eksempel fra en barnebok som ikke er tolket i denne oppgaven, men som er velkjent, nemlig J. K. Rowlings bøker om Harry Potter. I den første boken, *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* blir en i kapittel to «The vanishing glass» (Rowling, 1997/2013, s. 27-29) presentert med dette: Harry (10 år) ser en slange i fangenskap i dyrehagen, og han begynner å snakke til den, uten å forvente å få noe svar. Slangen svarer Harry, og slangens bevegelser gjør at fetteren til Harry brøyter seg forbi og dytter Harry ned på gulvet for å se bedre. Plutselig er glasset mellom slangen og dyrehagen borte og slangen rømmer fra fangenskap, den biter etter helene til Harrys fetter og sier takk til Harry. Her ville jeg tenkt at begge hendelsene, basert på det vi vet, er kontraintuitivt og kodet for dette. Det er ikke vanlig å kunne snakke med slanger i dyrehagen og at de svarer tilbake på en måte mennesker forstår. Det å snakke med dyr er ikke magi, men en egenskap som bryter med vanlige språkforventninger i samfunnet, og derfor kontraintuitivt. Det er ei heller vanlig at glass plutselig forsvinner, slik som glasset mellom slangens «bur» og resten av dyrehagen gjør. Igjen ville jeg kodet dette som kontraintuitivt. Det er ikke før senere (Rowling, 1997/2013, s. 58) at leseren får vite at det å få glasset til å forsvinne er magi. Magien bryter med hva en som leser forventer at skal skje i den virkelige verden, og det å inneha magiske krefter i denne romanen er kontraintuitivt (unaturlig, ikke vanlig) siden boken er satt til vår verden og ikke en egen historieverden. Men det å utføre denne magiske handlingen, som å få glasset til å forsvinne, eller senere å få en fjær til å fly er magi og kan etter at dette etableres hos leser kodes som magi. Harry brukte dog ikke magiske krefter/handlinger for å snakke med slangen, dette er en egenskap og ikke magi og beholdes som kontraintuitivt gjennom hele bokserien. Altså, magi som fenomen er i den virkelige verden kontraintuitivt, men når en som leser aksepterer at magi eksisterer i historieverdenen, selv om denne verdenen er veldig lik vår egen, vil kodingen skifte fra kontraintuitivt til magi. Dette skiftet kan skje fra første side, eller litt lengre uti romanen som eksemplifisert ovenfor.

Denne debatten er viktig, også for denne oppgavens innholdsanalyse, men kanskje mest for den fremtidige bruken av koding som verktøy. Det å skape seg gode, gjennomarbeidede koder er sentralt for alt arbeid med koding, og skaper bedre gyldighet for analysen. I tillegg viser det seg at forståelsen og bruk av intern kodegyldighet er enda nyttigere enn først antatt, sett etter endt kodearbeid og analyse. Samtidig er det kun ved å kutte kontraintuitivt som kode at analysebildet for denne oppgaven kunne endret seg, men jeg tviler på at utslaget ville vært veldig stort. Dette er fordi hvis jeg ikke hadde kodet med kontraintuitivt, hadde jeg mest sannsynlig kodet med for eksempel overnaturlig vesen, overnaturlig objekt (amulett, relikvie,

talisman) eller magi. Hvis jeg ikke hadde kunnet kode med magi, så hadde jeg mest sannsynlig kodet for kontraintuitivt eller ritualer eller skapt meg en liknende kode. I tillegg er det verdt å nevne at den fantastiske litteraturen rommer mange av disse kontraintuitive egenskapene hos vesener eller objekter. Dette hadde ikke endret seg om jeg hadde endret koden. Altså ville det totale kodeantallet sannsynligvis vært nokså likt det som er funnet i analysene, uavhengig om kanskje spesielt kontraintuitivt hadde vært fjernet som kode.

4.1.2 SENTRALITETSSKALAEN

Sentralitetsskalaen er et av verktøyene brukt for å gi et anslag på hvor sentralt religion(er) er i et gitt verk. På samme måte som at koding er en mye brukt metode for å tolke datamengder i tekst, er også dette utgangspunktet for sentralitetsskalaen, skapt av Huber og W. Huber (2012, s. 710-724). Skalaen er blitt sitert og/eller brukt i over 700 artikler ifølge google scholar. I denne oppgaven har jeg gjort små endringer i ordlyd samt gjort et utvalg blant de rundt 20 etablerte spørsmålene i den originale skalaen for å tilpasse tilnæringsmetoden til min egen forskning.

Ett av problemene med denne metoden, som jeg kort presenterer tidligere er at jeg ikke i utgangspunktet har balansert min sentralitetsskala. Alle de ulike dimensjonene (intellekt, ideologi, offentlig praksis, privat praksis, og opplevelse) er ikke likt representert, slik som den originale sentralitetsskalaen er, uavhengig av størrelse. Denne ubalansen ble jeg først oppmerksom på etter jeg hadde gjennomført, og skrevet, alle analysekapitlene og hadde begynte å beskrive teorien/metoden om sentralitetsskalaen. Jeg vil her kort kommentere hvorfor dette kan være et problem, som må rettes til framtidig bruk.

I den vanlige sentralitetsskalaen brukes det seks ulike varianter, CSR-5, CSR-10, CSR-15 som vil fungere godt for de såkalte abrahamittiske religionene (jødedom, kristendom og islam), samt CSR_i-7, CSR_i-14 og CSR_i-20 som vil fungere godt for polyteistiske religioner, eller nyreligiøse bevegelser. I min tabell har jeg inkorporerte disse ekstra spørsmålene som en del av ordlyden/spørsmålet heller enn å lage flere spørsmål, for eksempel er et av spørsmålene i CSR varianten «How often do you pray» og alternativet i CSR_i varianten er “How often do you meditate” (Huber og W. Huber, 2012, s. 719-720). Istedenfor å ta høyde for at dette er to ulike spørsmål, så satt jeg dem som likeverdige og benyttet meg av skråstrek: Hvor ofte ber/mediterer karakteren (se tabell m.1.3).

Problemet dette skaper er av matematisk karakter, og kommer til uttrykk ved utregning av total karakteren et verk får, der en bruker gjennomsnittet av alle karakterene. Ved utregning av gjennomsnitt vil alle spørsmål telle likt. Siden noen av dimensjonene har flere spørsmål enn andre, vil derfor noen av dimensjonene være overrepresentert i denne gjennomsnittskarakteren. Altså hvis begge spørsmålene i den ideologiske dimensjonen slår ut ved analyse, og ingen andre vil dette gi en høyere slutt karakter enn hvis spørsmålet om intellekt slår ut, og ingen andre, da denne dimensjonen bare har ett spørsmål. Alle tre spørsmål fra dimensjonene intellekt og ideologi tilhører gruppen eller modusen representasjon av religiøse tanker, så hvorfor er dette da et problem? Slik som jeg ser det, skapes dette problemet når ikke alle spørsmålene innenfor samme modus eller dimensjon er like mye verdt. Noen verk vil ha en overrepresentasjon av offentlig praksis uten at personene i verket reflekterer så mye over dette, men siden den offentlige praksisen har flere spørsmål enn for eksempel opplevelsen, så vil denne dimensjonen være mer verdt, opplevelse og intellekt blir minst verdt. Dette gjør a analysen ikke blir helt riktig.

Det er flere måter en kan justere for dette, og jeg vil her presentere to av dem kort. Den første måten å justere for denne feilen er å sette spørsmål innenfor de fem dimensjonene til ulik verdi. Det betyr at for eksempel intellektsspørsmålet og opplevelsesspørsmålet må være verdt dobbelt så mye som de andre spørsmålene, for å dekke opp under at de har halvparten så mange spørsmål. Da blir utregningen av sentralitets karakteren lik metoden som vist i figuren under.

$$\frac{(2 * spm 1 + spm 2 + spm 3 + spm 4 + spm 5 + spm 6 + spm 7 + 2 * spm 8)}{8} = \text{gjennomsnitt}$$

Dette kunne fungert på en god måte, men denne metoden tar høyde for dette prinsippet: Karakteren på begge spørsmålene innenfor den samme dimensjon, for eksempel offentlig praksis, alltid vil få samme karakter. Dette prinsippet er noe analysene av alle tre barnebøkene i denne oppgaven motbeviser. Dermed kan en benytte seg av en annen metode, som er å legge til to spørsmål til, for å skape en CSRI-10 variant av sentralitets skalaen. Dette er nok den beste løsningen av de to, fordi det ikke skaper ujevnheter for andre spørsmål. Samtidig har jeg gjort valgene av spørsmål av en grunn, for å tilpasse barnebøker, og har i arbeid med å skape CSRI-8 skalaen (tabell m.1.3.) valgt bort enkelte alternative spørsmålene som ikke passet til

oppgavens kildekorpus, som er barneboklitteratur. Ut ifra denne metoden ville jeg tatt inn «Hvor ofte nevnes det interesse for å lære mer om et religiøst emne» i intellektdimensjonen og «Hvor ofte har du følelsen av at en gud, noe overnaturlig eller hellig er til stede» i opplevelsesdimensjonen. Grunnen til at gjerne det siste spørsmålet ikke er tatt med tidligere er at det er fryktelig likt det spørsmålet valgt tidligere som figurerer i CSRI-8 skalaen benyttet i oppgaven.

En kan konkludere med at jeg i denne oppgaven nok har en litt skjev karakter i min sentralitetsskala, men at dette i ettertid/fremtiden kan korrigeres ved å legge til passende spørsmål i de to dimensjonene som har for få spørsmål, for så å argumentere deretter. Samtidig, som det også er beskrevet og bevist tidligere i oppgaven er utmålingen av sentralitet, altså der jeg setter en verdi på de ulike spørsmålene, en subjektiv oppgave basert på intuisjon og så på kodene (som i sin grad også er min subjektive lesning av materialet). Derfor har jeg valgt å ikke gå tilbake å endre resultatene slik de står nå, basert på denne diskusjonen, da det kan brukes som eksempel på subjektivitet i forskning.

4.1.3 SANNFERDIGHETSMEKANISMENE

I tillegg til koding og sentralitetsskalaen, har jeg også benyttet meg av sannferdighetsmekanismer, kalt «veracity mechanisms» på engelsk, som er utviklet av Markus Davidsen (2016, s. 521-549). Som utdypet tidligere har jeg tatt utgangspunkt i Davidsens skjema over sannferdighetsmekanismer og hans beskrivelse av dem, for så å bruke dem for å utdype religions eventuelle tilstedeværelse og sentralitet i barnelitteraturen. Denne metoden er den jeg har gjort minst endringer med selv, og etter å ha gjennomgått tilnærmingen er det ikke like mye åpenbare mangler eller feil å pirke på, kanskje grunnet faktumet at jeg ikke har tilpasset i like stor grad som ved de andre metodene. I tillegg er kanskje dette også den metoden jeg har hatt minst utbytte av i denne oppgaven, samtidig tror jeg denne metoden har stort potensiale ved bruk på mer avansert kildemateriale.

Sannferdighetsmekanismene er en nyttig tilnærming ved analyse av fantastiske verk, selv om denne oppgaven ikke fikk like mye utbytte av den. I løpet av masterarbeidet har jeg hele veien tenkt på disse ulike kategoriene ved lesing eller seing av fantastiske bøker/tv-serier/filmer som ikke skulle brukes i oppgaven, gjerne i ungdomsaldersgruppen eller «high-fantasy» sjangrene. I barneboklitteraturen er det ikke like mange av sannferdighetsmekanismene som

dukker opp som i mer voksen litteratur, selv om en kan argumentere for det motsatte også, for eksempel J. K. Rowlings første tre bøker om Harry Potter, som ofte kategoriseres til barneboksjangeren).

I min analysene av de tre utvalgte barnebøkene har jeg ikke funnet noen ankringsmekanismer, som ifølge Davidsens konklusjoner er den sterkeste formen for sannferdighetsmekanisme (2016, s. 545-546). Flere av bevismekanismene har jeg derimot oppdaget gjennom analysene og de har hjulpet i å skape en bredere forståelse av og ankring av religion i barnelitteraturen. Dette verktøyet er kanskje litt mer avansert enn kildene den er utprøvd på i denne omgangen, men som neste del vil argumentere for, ville jeg ikke vært foruten denne metoden i trianguleringen av metodene og i tolkningen av resultatene, da sannferdighetsmekanismene, sammen med kodene og sentralitetsskalaen, var med på å sette ord til observasjonene gjort under lesing og litterær analyse av verkene.

4.1.4 TRIANGULERING OG VERKENE SETT UNDER ETT

Gjennom arbeidet med analysene har kodingen vært «limet» for de andre metodene. Med dette mener jeg at det hadde vært vanskeligere å gjennomføre sentralitetsskalaen og sannferdighetsmekanismene på en rettferdig måte uten kodene. Dette fordi kodene gav et mer detaljert innblikk i, og system i, bokens religiøse, eller mangel på religiøse sammensetning. I tillegg utforsket de ulike metodene også ulike aspekter av en bok sin religiøsitet, om det var eksistens, sentralitet eller grad.

Gjennom analysene var det *Phenomena* som endte opp med høyest religionskoeffisient på 2,27 koder per side. Til sammenlikning hadde *Dukken* 0,14 som religionskoeffisient og *RAGNAROK: fenrisulven* hadde 0,84 koder per side som religionskoeffisient. Hvis jeg kun hadde brukt koding som metode i min analyse, ville jeg konkludert med at *Phenomena*, basert på sin høye religionskoeffisient, er den romanen med høyest forekomst av religion. Hvis en derimot ser på den generelle litterære analysen slår denne teorien sprekker. For selv om *Phenomena* har mange religiøse fortellinger gjemt mellom linjene, er det dog ikke like lett for leseren å se disse likhetstrekkene. Til forskjell har *RAGNAROK: fenrisulven* mange færre koder, men handlingen er satt til vikingetiden og forteller ofte om gudene, myter og viser offentlig religiøsitet. En kan kort si at *Phenomena* har mer skjult religiøsitet, mens *RAGNAROK: fenrisulven* har mer åpen religiøsitet.

Det at *RAGNAROK: fenrisulven* framstiller en mer åpen religiøsitet gjenspeiles også i sentralitetsskalaen. Der *Phenomena* og *Dukken* får henholdsvis karakterene 2,75 og 1,25, noe som gjenspeiler at religion har en bakgrunnstilstedeværelse i *Phenomena* og er marginalt til stede i *Dukken*. Religions sentralitet måles derimot til 4,25 i *RAGNAROK: fenrisulven* som utgjør tydelig tilstedeværelse. Den enkleste forklaringen på hvorfor *RAGNAROK: fenrisulven* får kraftigere utslag på denne skalaen enn for eksempel *Phenomena*, er fordi *RAGNAROK: fenrisulven* får karakterer i flere av de ulike dimensjonene og med høyere valør i sentralitetsskalaen enn det *Phenomena* gjør. *Dukken* har til sammenlikning både lav karakter i sentralitetsskalaen og i religionskoeffisienten. Det at disse to tilnærmingene har så sprikende resultater viser at det er et behov for et tredje, justerende, verktøy og viser viktigheten av å bruke flere tilnærminger i sin metode.

Sannferdighetsmekanismene er det tredje verktøyet som brukes i denne analysen, med det gjennomgående resultatet at kildekorpuset til denne oppgaven ikke gav mange funn. Samtidig tror jeg metoden bringer med seg verdifull informasjon, spesielt i forhold til lærerdiskursen og rettfærdiggjøring av fortellingen. Davidsen påpeker at de svakeste sannferdighetsmekanismene er bevismekanismene (2016, s. 545), men samtidig er funksjonen til bevismekanismene å skape en troverdig verden med troverdige overnaturlige enheter som leseren tror eksisterer innenfor fortellingens sider. Det å lete etter slike bevis uten sannferdighetsmekanismene er vanskelig, og bevismekanismene setter ord på observasjonene som skaper denne troverdigheten. For eksempel bruken av kart, som er en måte å rettfærdiggjøre fortellingen på. Dette er eksemplifisert i både *Phenomena* og i *RAGNAROK: fenrisulven*.

Med dette avanserte apparatet for analyse, der tre ulike tilnærminger med mange tekniske begreper og metoder for uthenting av informasjon på, er analyseapparatet som en helhet for inngripende? Jeg vil argumentere for at alle metoder som brukes i forskning er inngripende og at denne triangulerte tilnærmingsspakken ikke nødvendigvis er verre enn andre. Jeg mener at denne trianguleringen av tilnærminger, som til slutt er satt sammen med litterær analyse er en interessant måte å innhente informasjon på, som både tenker på innhold, type og mengde religion i litteraturen. De utfyller hverandre og styrker hverandre på en god måte, og hjelper den litterære analysen med flere argumenter både for og imot religions eksistens. Hvordan kan en metode som benyttes på tekst være inngripende? Jeg tenker dette handler om forskerens forforståelser og bias. Som jeg kort nevner tidligere, vil en religionsdefinisjon si

mer om forskeren og forskerens ønsker enn hva religion faktisk er (Taves, 2015, s. 193). Da jeg som enkeltindivid står som hovedansvarlig for religionsindikatorerne utvalgt for denne oppgaven, så er det forskere som vil kunne mene at jeg leser for mye religion inn i verkene. Et eksempel er analysen av *Phenomena*, der barneboken slår kraftig ut på religionskoeffisienten, men bare får en bakgrunnstilstedeværelse karakter i sentralitetsskalaen, spørsmålet en kan stille seg er da om religionsindikatorerne er feil eller ubalansert? Jeg tror at alle metoder har sine svakheter, og religionskoeffisienten sin svakhet står i hvor subjektivt kodingen er gjort. Er det like naturlig for en som ikke har studert religion å lese bøkene i samme retning som jeg har gjort? For *Phenomena* har jeg allerede i analysen trukket fram dette med overkoding i noen grad, der jeg innså etter å ha lest bøkene et par ganger at mortokene (et vesen i historieverden) mest sannsynlig var en menneskerase, selv om jeg har kodet med overnaturlig vesen (OV). Dette kunne vært justert for ved for eksempel flere kodere av barnebøkene..

I denne oppgaven har jeg laget meg en polytetisk religionsforståelse, der kodene har fungert både som koder, og som religionsindikatorer for den polytetsike forståelsen. Altså er kodene, eller indikatorerne, merkelapper jeg selv har valgt ut og definert. Allerede her, har jeg satt inn min egen bias inn i oppgaven, ved at jeg har bestemt hvilke indikatorer for religion som får være med i oppgaven, og hvilke som ikke gjør det. Samtidig har jeg også forankret valgene i litteraturen og gått for en omfattende og inkluderende religionsforståelse. I tillegg den metodiske utforskningen handler oppgaven også om funn, som jeg vil beskrive i neste del.

4.2 FINNES DET RELIGION I BARNELITTERATUREN?

Basert på de tre analysene gjennomgått i kapittel 3, så kan en rent vitenskapelig ikke konkludere med stort hva trender angår, da det kun er gjort tre analyser. Samtidig mener jeg at det gjennom analysene kommer fram indikasjoner på at religion har vært til stede i barnelitteraturen de siste 20 årene. I utvalget av analyser har jeg valgt ut bøker i et nøye gjennomtenkt tidsintervall, basert på materialet jeg hadde. Som beskrevet i introduksjonen valgte jeg meg bøker som hadde vunnet ARKs Barnebokpris, videre bestemte jeg meg for å ikke lese dem i rekkefølgen utgitt, altså 2002, 2003, 2004 etc., men heller 2002, 2020, 2004, 2018, osv. Dessverre er det et begrenset tidsrom og antall sider en masteroppgave skal være innunder. I tillegg gjorde valg av metode det vanskelig å ikke gjøre dybdeanalyser på kildematerialet, som gjorde begrensingen i antall sider oppgavens største problem. Derfor,

etter å ha analysert *Phenomena* (2002) og *RAGNAROK: fenrisulven* (2020), bestemte jeg meg for å lese en bok midt i tidsintervallet, nemlig *Dukken* (2010).

I alle bøkene vurdert kan en finne spor av religion, basert på den polytetiske religionsforståelsen. Helt fra barnebokens inntog i norske hjem i løpet av 1700-tallet, har barnebøkene hatt en spesiell rolle i religionsopplæringen, som var hovedgrunnen til dens fremvekst i Norge. Barnebøkernes hovedfunksjon var leseopplæring med religiøse formål (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 15). Gjennom århundrene har barnebøkene fått nye funksjoner, og som beskrevet i introduksjonen, var det ikke før 1980-tallet at barneboklitteraturen i større grad ble et kommersielt satsingsfelt for norske forlag (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 257). Etter å ha lest tre av barnebøkene og skummet gjennom beskrivelsene av de andre (se appendiks 2) bøkene som har vunnet barnebokprisen, virker det som om de barnebøkene med religion inni, også er de som tilhører den fantastiske sjangeren. Dette er en antagelse som også Feldt (2016b, s. 103) har argumentert for i sine analyser, der hun forklarer at fantastisk litteratur sin form og motiver er svært like de religiøse fortellingene som myter, fortellinger om mirakler og episk litteratur. Videre argumenter Feldt (2016b, s. 103) for at religion ikke bare handler om store guddommer og institusjonalisert religion, men at forfedrekult, spøkelses, magi og spiritualitet er like religiøst som mer velkjent organisert religion. Fantastisk litteratur inneholder mange religiøse indikatorer, som spøkelses, overnaturlige agenter eller magi som overlapper med den religiøse litteraturen (Feldt, 2016b, s.103). Samtidig setter ikke dette likhetsstrek mellom religiøse fortellinger og fantastisk litteratur. Det er gjerne her sannferdighetsmekanismene til Davidsen (2016, s. 521-549) finner sin funksjon og virke, spesielt sett i lys av Feldts diskusjon av hvordan form har sammenfallende trekk mellom religiøse fortellinger og fantastisk litteratur (2016b, s. 103-104). Feldt (2016b, s. 104) tilskriver blant annet noen fantastiske bøkens mangel på religiøs autoritet som årsak til at de ikke nødvendigvis har like mye religiøse bruk. Dette kan en for eksempel se i barnebøkene, der en som voksen leser av litteratur ment for barn ikke like enkelt kjøper forfatteren/fortellerens insistering på at fortellingen er sann, forklart som «matter-of-fact» effekten hos Davidsen (2016, s. 530-531).

Hvor sentralt er religion i barneboklitteraturen? Det som er spennende med det utvalgte romaner som er lest til denne oppgaven, er at resultatene gir en bok i hver kategori i sentralitetsskalaen. *Dukken* (2010) har marginal tilstedeværelse av religion, *Phenomena* (2002) har religion som bakgrunnstilstedeværelse, og *RAGNAROK:fenrisulven* (2020) har

tydelig tilstedeværelse av religion. Det korte svaret her sier seg selv og er at sentraliteten til religion i barnebøker er avhengig av boka som blir lest. Grunnen til at jeg ikke kan svare like utdypende på dette spørsmålet, som på om religion eksisterer er fordi jeg ikke har lest nok bøker til å gi et tydelig nok bilde av hvor sentral rolle religion spiller i barnebøker generelt, da denne oppgaven har eksemplifisert et utvalg av barnebøker framfor å gjøre en omfattende grov karlegging av det barnelitterære feltet. I analysekapitelene til barnebøkene har jeg gått inn på hvordan og hvorfor de har fått den sentralitetskarakteren de har fått. Selv om koderesultatet (religionskoeffisienten) ikke nødvendigvis gjenspeiler sentralitetskarakteren i bøkene, er fortsatt sentralitetsskalaen en fin måte å sortere kodene inn i kategorier. Observasjoner/koder som sjaman/religiøs spesialist (RS) kan utenfor kontekst puttes i flere av de ulike dimensjonene presentert i sentralitetsskalaen, men innenfor gitt kontekst, fortellingen, kan dimensjonen koden tilhører presiseres. Dette skaper et tydeligere bilde av religionen presentert. For eksempel hvis barneboken hadde presentert en form for indisk religion, der religionen stort sett beror på religiøs praksis (Repstad, 2021, s. 47), så hadde jeg forventet et sterkt utslag i denne dimensjonen i skalaen. Tilsvarende med protestantisk kristendom, der religionen stort sett beror på tro, hadde jeg forventet sterkt utslag på ideologi eller intellekt dimensjonene.

Religionen som presenteres i de ulike barnebøkene varierer stort fra bok til bok. I for eksempel *Phenomena* møter en ikke egentlig en åpen og tydelig religion, men en finner smakebiter fra den kristne bibelens fortellinger strødd som rosiner i en bolle. Dette henger tydelig sammen med romanens sentralitetskarakter, religion i bakgrunnen. Jeg vil argumentere for at selv om romanen slår kraftig ut på religionskoeffisienten så har ikke religion per se en sentral plass i verket. Motsetningen er *RAGNAROK: fenrisulven*, som slår moderat ut på religionskoeffisienten. Samtidig innehar verket beskrivelser av både religiøse forestillinger, religion i samfunnet, religiøs praksis og interaksjoner med det gudommelige. Denne re-fortellingen av Norrøne religiøse forestillinger og myter, samt representasjon av livet i vikingetiden er noe som gjør at religion fungerer som gjæren i denne romanen. Dette gjenspeiles også i sentralitetskarakteren boken fikk. I *Dukken* finner en ikke mye som kan kalles religion, annet enn svake antydninger til den populærkulturelle fremstillingen av voodoo-dukken. Dette reflekteres også i bokens veldig lave religionskoeffisient og sentralitetskarakter, som tilskriver religion som marginalt tilstedeværende.

Formatet og lengden til barneboken har også hatt noe å si for hvordan religion har kommet fram i verkene. *Dukken* er den helt klart korteste boken, og er en lettlest, beskrivende barnebok, tilpasset de fleste lesere. *Phenomena* kan en kalle en barnevennlig fantastisk roman, den er både lengre enn de fleste barnebøker for aldersgruppen med sine over 200 sider, og har mye handling pakket inn i disse sidene. *RAGNAROK: fenrisulven* er en tegneserieroman, altså at handlingen drives fram av bilder og dialog. Det at *RAGNAROK: fenrisulven* er en tegneserieroman er noe jeg under analysen ikke har tatt hensyn til i stor grad. Jeg har vært bevisst på at boken har et annet format enn de andre, men har etter beste mening analysert den på samme måte som de andre. Selvfølgelig er det annerledes å analysere bilder enn det som står svart på hvitt i tekst, og det er kanskje lettere å gå glipp av detaljer som symboler eller fargebruk i en analyse av bilder enn i analysen av tekstuelle symboler og virkemidler.

For å oppsummere, vil jeg si at det finnes religion i dagens barnelitteratur, men at barnebøkene ikke fungerer som mekanismer for religiøs sosialisering da de ikke treffer så mange av sannferdighetsmekanismene. Religionen som presenteres ut ifra kildekorpuset har en varierende grad av både sentralitet, type religion presentert og grad av forekomst. Spørsmålet en da kan stille seg er: har religions sentralitet, type eller grad av forekomst noe sammenheng med de religiøse trendene i samtids-Norge?

4.3 HISTORISKE LINJER

I denne delen ønsker jeg å diskutere religion i barnelitteratur blant annet i lys av Pål Repstad sin forskning om religiøse trender i Norge de siste 50 årene (2021). I introduksjonen trakk jeg frem individualisering, økt religiøst mangfold og privatisering som viktige religionshistoriske trender i samtids-Norge. I tillegg trekker Repstad fram liberalisering som en viktig faktor i religionstilværelsen (2021, s. 141-143 og 149). Etter å ha lest en håndfull barnebøker for denne studien, kan jeg ikke konkludere med tydelige trender eller trekk som forbinder religionen framstilt i barnebøkene mot religion framstilt i samfunnet. Flere vil nok også påpekte at et tidsspenn på knappe 20 år heller ikke er stor nok til å si noe om religiøse trender. Samtidig har jeg gjort meg opp noen antagelser som kan utforskes videre.

For å svare på tidsspennet først, mener jeg det er relevant å se på de siste 20 årene som en tidsepoke, og den er absolutt verdt å undersøke, da dette er en tidsepoke med store teknologiske omveltninger i samfunnet som har gjort at vi kommuniserer på nye måter, også

om religion. Repstad (2021, s. 58-63) argumenterer for i sin studie at det økte religiøse mangfoldet henger sammen med pluralisering og globalisering, samtidig som at den teknologiske revolusjonen har svekket lokale religiøse ledes innflytelse og gjort medlemmene mindre avhengige av dem. Gjennom de siste 20 årene har vi gått fra å kommunisere over hustelefon, til at alle går med minst en telefon i lomma. Vi kommuniserer ikke lenger bare med bøker, aviser og brev, men det meste av kommunikasjonen skjer over skjermen, ikke bare gjennom å ringe eller sende SMS, men gjennom flere chatte-tjenester, sosiale medier, nettaviser, forum og så videre. Det at vi kommuniserer på så mange måter, og over så mange flater, knytter mennesker sammen på en unik måte og over store landegrensler. Verden har aldri vært mindre. Dette gjør også at ulike religioner og religionstolkninger spres og deles på ulike flater. Religion er blitt noe mer mangfoldig i Norge mener Repstad (2021, s. 59), nordmenn blir påvirket av religion som observeres på internett og sosiale medier, og innvandring knytter andre religiøse livssyn sammen med de religiøse livssynene som allerede har et trygt fotfeste her, men reflekteres dette i barnelitteraturen? Jeg mener at det religiøse mangfoldet enda ikke er godt representert i barnelitteraturen, da barnebøkene stort sett har vist fram refortellinger av kristne og gamle mytologiers fortellinger og myter med en ny vri. Samtidig tror jeg at barnelitteraturens religiøse mangfold kommer til å øke i takt med forfatterskapets religiøse mangfold, som enda ikke har kommet til uttrykk. En kan i appendiks 2 finne oversikten over alle vinnere av ARKs Barnebokpris, og i listen over vinnere finnes det blant annet ingen forfattere med innvandrerbakgrunn.

En antagelse Repstad gjør er at Norge gjennom de siste 20 årene har hatt et fall i den protestantisk kristne religionspraksisen, (2021, s. 35-38, Religionsundersøkelsen). Videre har vi fått en oppblomstring av religiøs individualisering, der enkeltindivider blir sin egen livssynsautoritet i både tro og praksis, både religiøst og sekulært (Repstad, 2021, s. 46). En gjenvunnet interesse for eldre religioner, og i noen tilfeller deres «refortrylling», viser seg også sterkt i samfunnet (Gilhus og Mikaelsson, 2005, s. 29-32). Eksempelvis er norrøne religioner svært eksponert i massemedier, gjennom Marvels filmer, tv-serier og tegneserier om Thor og de andre guddommene i Åsgard, men også HBOs suksessrike tv-serie *Vikings* presenterer religion i tidsepoken. Dette eksemplifiserer også i denne studien, med eksempelanalysen av Helgheims *RAGNAROK: fenrisulven*.

Barnelitteraturens vekst er også relevant i denne diskusjonen og flere forfattere og forlag ser et stort markedspotensial for barnelitteratur (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 257). Et økende

omfang barnelitteratur skrevet av norske forfattere, og ikke bare oversettelinger av utenlandske verk, gir også en økt mulighet for «kulturkristen» påvirkning, altså et livssyn som på en eller annen måte bygger på den norsk-kristne kulturarven i forhold til verdier og normer, uten at en uttrykker seg som kristen (Repstad, 2021, s. 37). I forhold til bøkene i analysen ser en tendenser til denne «kulturkristne» påvirkningen i *Phenomena*, med sine hint til bibelske fortellinger og moralkompass, eksemplifisert i barns uskyldighet. I *Dukken* derimot kan en også, satt på spissen, trekke paralleller mellom hvordan dukken fungerer og «den gylne regel». Et av poengene oldemoren i boken trekker frem er at hovedkarakteren må begynne å behandle sine nærmeste bra, og at hvis du behandler dukken bra, så får du det bra selv. Igjen kan en skape en diskusjon om dette er en referanse til «den gylne regel» og dermed er kulturkristen påvirkning, eller om forfatteren er inspirert av den populærkulturelle framstillingen av voodoo-dukken. Til forskjell er *RAGNAROK: fenrisulven* ikke så preget av det kristne, men presenterer en del av den norske kulturarven, norrøn religion og vikingtid. Denne boka er publisert i en samtid der å utforske sine ur-røtter, der det er høy interesse for det skandinaviske og gammel norrøn mytologi er veldig interessant også på utsiden av Skandinavia. I tillegg har denne unike vrien basert på de gjenlevende mytene fra norrøn religion, satt til en troverdig beskrivelse av vikingetidens brutale levekår gjort at man også blir mer nysgjerrig på sjamanens rolle, og seidens allvitenhet.

4.4 FREMTIDSUTSIKTER OG KONKLUSJON

Allerede i introduksjonen gikk en del av teksten gjennom hvor utfordrende det er å forske på barnelitteraturen. Vanskelighetene er et resultat av definisjonen av barnelitteratur, noe som også oppleves i mange andre disipliner, der definisjon av religion innenfor religionsvitenskapen er et godt eksempel. Det betyr derimot ikke at barnelitteraturen er et dårlig kildemateriale til forskning, snarere tvert imot. Jeg mener barnelitteraturen er en god kilde blant annet fordi forfattere ved skriving av barnelitteratur må sette seg ned å utvikle en bok med barns perspektiv i fokus. Når forfatterne gjør dette, må de kanskje forenkle vanskelige tema og kontekster for å gjøre det forståelig for sine lesere. Som et resultat er ofte barnebøker svært direkte i sine beskrivelser og laget for at barn skal forstå hva som foregår. Dette gjør at beskrivelsene av samfunnene blir kort, men presis og tydelig. Samtidig er religion i dagens samfunn smurt nokså tynt utover de fleste flater, også barnebøkene, noe som gjør at religiøse holdninger, fortellinger eller skapninger som dukker opp i litteraturen, ikke nødvendigvis plukkes opp av hverken barn eller voksne. Dette gjør forskning på religion i

samtidslitteratur så spennende, for vil en finne religion smurt tynt eller tykt utover samtidsbarnelitteraturen? Og kan barnebøkene blant annet kan fungere som et forstørrelsesglass på samfunnets holdninger og religionsnormer?

«Det finnes ikke religion i barnebøker» sa damen på biblioteket når jeg etterspurte bøker til testingen av kodene mine, men jeg tror det finnes mer religion i barnebøker enn folk legger merke til. Hvis en går over listen med barnebøker for denne oppgaven, så er det kanskje en av bøkene som kanskje vil virke mer religiøs enn de andre; *RAGNAROK: fenrisulven*. Dette er fordi boken er gjennomgående strødd med gammel norrøn religion, og en av de mer populære gudeskikkelsene Loke inntreer handlingen som en «sassy» ravn, der han portretteres nokså likt hvordan andre kontemporære populærvitenskapelige formater fremstiller guddommen (se Loke i Marvels *Thor*, Neil Gaimans *Norse Myths*). I de to andre bøkene, er religionen kanskje mer skjult i karakterenes opplæring av moralske normer og skapelsen av gode verdier og handlinger, eller mer gjennom å låne fortellinger fra kristendommen og gjenskrive dem inn i sin egen fortelling, slik *Phenomena* har gjort. Videre, hvis en ser over de andre bøkene som har vunnet ARKs Barnebokpris siden 2002, er der flere bøker jeg har markert meg som har høy sannsynlighet for religiøst innhold, basert på at bøkene er i den fantastiske sjangeren (se appendiks 2 for full oversikt over vinnerne). Både *Gravbøyggen Våkner*, *Thomas P.*, *Halvgudene*, *Samuel Sekel og flukten fra Paris*, *Katakombenes hemmelighet*, *Luridiumstyven*, og *Nordlys* lå på kortlisten over bøker med trolig overnaturlig innhold, som gjorde dem interessante for undersøkelsen. Samtidig ville jeg i den metodiske utforskningen også verifisere at tilnærmingene også klarte å filtrere ut bøker som ikke hadde religiøst innhold. Derfor benyttet jeg meg av andre parametere og rammebegrensninger enn at boken tilhørte den fantastiske sjangeren for å etablere koderekkefølge av bøkene, som beskrevet i introduksjonen og metoden. Samtidig var den boka med minst religion, *Dukken*, også den boka med mest moralisering over å behandle sin neste med like mye kjærlighet som en selv ønsker, noe som er en etablert leveregel innenfor mange religiøse tradisjoner. Religion gjemmer seg altså i mange aspekter av dagliglivet, som også reflekteres i barnebøkene.

De religiøse trendene observert i Norge, der avstanden til institusjonalisert religion blir større (bortsett fra gravferder), der privat personalisert religion blir mer vanlig, og der folk flest blir eksponert for unike nyreligiøse og tradisjonelle religioner på flere kommunikasjonsflater, kan i noen grad vise seg også i barnebøkene. Fra de mer moraliserende barnebøkene, der barns uskyldighet (*Phenomena*) og å skape gode holdninger og leveregler (*Dukken*) preget starten

av 2000-tallet, vil en etter hvert også møte romaner som ikke moraliserer, men heller presenterer den brutale hverdagen fra fortiden (*RAGNAROK: fenrisulven*). Barnebøkene, i takt med religionshistorien, har gått fra å presentere kristne fortellinger i ny drakt (*Phenomena*), videre til å presentere «kulturkristen» påvirkning gjennom moraliserende fortellinger (*Dukken*), til å gå tilbake til røttene og gammel tradisjon og utforske disse med moderne øyne (*RAGNAROK: fenrisulven*). Hvis en går ut fra at en i Norge lever i en mer mangfoldig, men samtidig sekulær hverdag, vil også dette reflekteres i religionens sentralitet i verkene. Fra tidligere tider var barnebokens hovedformål å være et forum for religionsopplæring, gjennom leseopplæringen (Birkeland, Risa, Vold, 2018, s. 28-29), og religiøse bilder, moral og dogmer ble gjerne presentert i bøkene. Og ved å trekke tråden fra Norges religiøse endring de siste årene, der stort sett kun den kristne kulturarven er igjen av synlig religion i samfunnet. Dette er ekskludert andre religioner, livssyn og spiritualitet som har holdt seg svakt voksende de siste årene og som utgjør noen prosenter av befolkningen. Samtidig så ser vi at forfattere nå utforsker mer de eldre Nordiske folkereligionene og norrøn kulturarv i skrivingen av barnelitteraturen, som i *RAGNAROK: fenrisulven* og Malin Falchs *Nordlys*.

Å bruke triangulering av koding, sentralitetsskalaen og sannferdighetsmekanismene gir et unikt innblikk i religion i populærkultur, ikke bare barnelitteraturen. Som vist i oppgaven fungerer de ulike metodene fint sammen for å vise at og på hvilke måter religion eksisterer i barnelitteraturen. I tillegg hjelper den forskeren med å forstå den bakenforliggende årsaken til hvor sentral og hvor framtrædende religionen(e) er i verket. Samtidig ønsker jeg her å trekke linjer til andre retninger innenfor populærkultur som også kunne hatt nytte av liknende metodikk. Dette da jeg selv i arbeid med oppgaven har tenkt mye på tilnærmingene i hverdagssystemene mine, som ved tv-titting eller lesing av annen skjønnlitteratur. Hver gang noe som liknet på en av kodene dukket opp i en film eller bok, har jeg tenkt på oppgaven, og hvordan kodene også passer til andre områder innenfor populærkultur, som filmer, tv-serier, YA-romaner eller andre voksenromaner. Eksempelvis har jeg også ved lesning av en bok funnet argument for en sannferdighetsmekanisme som jeg ikke har funnet i barnebøkene og tenkt at det var synd jeg ikke fikk et godt eksempel av denne i oppgaven. Med litt justeringer basert på kommentarene ovenfor har jeg tro på at trianguleringen av disse metodene kan bidra i videre forskning på religion i populærvitenskap.

LITTERATUR

Aamodt, I. (2010) *Dukken*: Cappelen Damm

Badzinski, D. M., Woods, R. H., & Nelson, C. M. (2021). Content Analysis. In *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion* (pp. 180-193): Routledge.

Baillie, E. M. (2014). *Facing the Fiend: Satan as a Literary Character*: Cascade Books LLC. (Kindle Edt.)

Baldick, C. (2015) *Oxford Dictionary of Literary Terms* (4. Utg): Oxford University Press.

Barrett, J. (2008). Coding and Quantifying Counterintuitiveness in Religious Concepts: Theoretical and Methodological Reflections. *Method & Theory in the Study of Religion*, 20(4), 308-338.

Beyer, P. (2013). *Religions in global society*: Routledge.

Birkeland T., Risa G., og Vold K. B. (2018) *Barnelitteraturhistorie* (3. Utg): Det Norske Samlaget.

Boaz, D. N. (2021). Introduction. In *Banning Black Gods: Law and Religions of the African Diaspora* (pp. 135-140): Penn State University Press.

Boyer, P., & Ramble, C. (2001). Cognitive Templates for Religious Concepts: Cross-Cultural Evidence for Recall of Counter-Intuitive Representations. *Cognitive Science*, 25(4), 535-564.

Cappelen Damm (2022) «Ingunn Aamodt». Hentet fra:

<https://www.cappelendamm.no/forfattere/Ingunn%20Aamodt-scid:25502#bibliografi>

Davidson, M. A. (2016a). Fiction and Religion: How Narratives About the Supernatural Inspire Religious Belief—Introducing the Thematic Issue. *Religion*, 46(4), 489-499.

Davidson, M. A. (2016b). The Religious Affordance of Fiction: A Semiotic Approach. *Religion*, 46(4), 521-549. doi:10.1080/0048721X.2016.12103

Decaroli, R. (2019). Snakes and Gutters: *Nāga* Imagery, Water Management, and Buddhist Rainmaking Rituals in Early South Asia. *Archives of Asian Art* 69(1), 1-19. <https://www.muse.jhu.edu/article/724569>.

DeCuir-Gunby, J. T., Marshall, P. L., & McCulloch, A. W. (2011). Developing and Using a Codebook for the Analysis of Interview Data: An Example from a Professional Development Research Project. *Field Methods*, 23(2), 136-155.

Egmont (2022). «Ragnarok av Odin Helgheim». Hentet her:

<https://www.storyhouseegmont.no/ragnarok-av-odin-helgheim>

Eliassen, R. (2002) *Phenomena* (3.utg.): Gyldendal Norsk Forlag AS.

- Engler, S., Luhrmann, T. M., Winter, E., & Alaszewski, A. (2021). Coding. In *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion* (pp. 512-531): Routledge.
- Feldt, L. (2016a). Contemporary Fantasy Fiction and Representations of Religion: Playing with Reality, Myth and Magic in *His Dark Materials* and *Harry Potter*. *Religion*, 46(4), 550-574. doi:10.1080/0048721X.2016.1212526
- Feldt, L. (2016b). *Harry Potter and Contemporary Magic: Fantasy Literature, Popular Culture, and the Representation of Religion*. *Journal of Contemporary Religion*, 31(1), 101-114. doi:10.1080/13537903.2016.1109877
- Fonteyn, M. E., Vettese, M., Lancaster, D. R., & Bauer-Wu, S. (2008). Developing a Codebook to Guide Content Analysis of Expressive Writing Transcripts. *Applied Nursing Research*, 21(3), 165-168. doi:https://doi.org/10.1016/j.apnr.2006.08.005
- Gaasland, R. (2017/1999). *Fortellerens Hemmeligheter: Innføring i Litterær Analyse*: Universitetsforlaget.
- Gilhus, I. S., & Mikaelsson, L. (2005). *Kulturens Refortrylling: Nyreligiøsitet i Moderne Samfunn* (2. utg): Universitetsforlaget.
- Gilhus, I. S., & Mikaelsson, L. (2001). *Nytt Blikk på Religion: Studiet av Religion i Dag*: Pax forlag.
- Gyldendal (2022) «Ruben Eliassen». Hentet her (03.04.2022): <https://www.gyldendal.no/forfattere/eliassen-ruben/a-16918-no/>
- Hanegraaff, W. J. (2016). Reconstructing “Religion” from the Bottom Up. *Numen*, 63(5-6), 576-605.
- Helgheim, O. (2020). *RAGNAROK: fenrisulven*: Egmont Kids Media Nordic AS.
- Hillenbrand, C. (2015) *Islam: A New Historical Introduction*: Thames & Hudson Ltd
- Hintz, C. (2019). *Children's Literature*: Routledge.
- Howard, M.A. (2019). Romanticizing Conversion Narratives: Women, Change, and Female Agency in *Twilight* and *Joseph and Aseneth*. *Journal of Religion and Popular Culture* 31(2), 127-138. <https://www.muse.jhu.edu/article/733339>.
- Huber, S., & Huber, O. W. (2012). The Centrality of Religiosity Scale (CRS). *Religions*, 3(3), 710-724. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2077-1444/3/3/710>
- Johannsen, D. (2016). On Elves and Freethinkers: Criticism of Religion and the Emergence of the Literary Fantastic in Nordic Literature. *Religion*, 46(4), 591-610. doi:10.1080/0048721X.2016.1210394
- Mickenberg, J., & Vallone, L. (2011). *The Oxford Handbook of Children's Literature*: Oxford University Press.

- Monteith, A. (2022). Transhumanism, Utopia, and the Problem of the Real in *Ready Player One*. *Journal of Religion and Popular Culture* 34(1), 1-15.
<https://www.muse.jhu.edu/article/847736>.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The Content Analysis Guidebook*: Sage.
- Nodelman, P. (2008). *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*: JHU Press.
- Norli (2022). «Victor Sotberg avslører nytt prosjekt etter «FlippKlipp»-exit». VG.no. hentet her: <https://www.vg.no/rampelys/bok/i/z7PbB9/victor-sotberg-avsloerer-nytt-prosjekt-etter-flippklipp-exit>
- Norsk Barnebokinstitutt (NBI) (2022) <https://barnebokinstituttet.no/statistikk-forskning-50-2/statistikk-over-bokutgivelser-for-barn-og-unge-i-2020/>
- NTB (2020) «Norrøne Tegneserier er Det Nye: Her er Odin som Slapp Løs Fenrisulven». Kulturplot.no. Hentet her: <https://kulturplot.no/bok/2020/her-er-odin-som-slapp-los-fenrisulven>
- Nugent, B. P. (2008). The Sounds of Sirens; “Odyssey” 12. 184-91. *College Literature*, 35(4), 45–54. <http://www.jstor.org/stable/25114373>
- Oldridge, D. (2012). *The Devil: a very short introduction* (Vol. 315): London: Oxford University press. (Kindle edt.)
- Ommundsen, Å. M. (2008). En Verden i Stadig Forandring. Norsk Barnelitteratur i det Post-Sekulære Samfunn. *Barnboken*, 31(1), 14652. s. 17-31
- Otto, B. C., & Stausberg, M. (2014). *Defining Magic: A Reader*: Routledge.
- Petersen, A. K. (2016). The Difference Between Religious Narratives and Fictional Literature: a Matter of Degree Only. *Religion*, 46(4), 500-520. doi:10.1080/0048721X.2016.1221670
- Redaktør (2022). «Nytt medlem i NBU: Odin Helgheim». Nbuforfattere.no. Hentet her: <https://www.nbuforfattere.no/2022/02/01/nytt-medlem-i-nbu-odin-helgheim/>
- Repstad, P. (2021). *Religiøse Trender i Norge*: Universitetsforlaget Oslo, Norway.
- Rose, J. (2011). *Zoroastrianism. A Guide for the Perplexed*: The Continuum, International Publishing Group.
- Sky, J. (2002). Å lese religion gjennom barnelitteratur. *Chaos (København)*, 2002, nr. 37, 123-132.
- Stausberg, M., & Gardiner, M. Q. (2016). Definition. In Michael Stausberg and Steven Engler (Ed.), *The Oxford Handbook of the Study of Religion* (pp. 10-32). doi:10.1093/oxfordhb/9780198729570.013.1
- Steinsland, G. (2005). *Norrøn Religion*: Pax forlag.

Taves, A. (2015). Reverse Engineering Complex Cultural Concepts: Identifying Building Blocks of “Religion”. *Journal of Cognition and Culture*, 15(1-2), 191-216.
doi:<https://doi.org/10.1163/15685373-12342146>

APPENDIKS 1 - KODEBOK

KODER

Alfabetisk liste over de koder. Kodene inneholder definisjon, kodekjennetegn. Mange av de ulike definisjonene er inspirert av artikler med samme navn hentet fra Brill sitt oppslagsverk for religionsvitenskap, som lå tilgjengelig via universitetsbiblioteket, andre har jeg definert selv med bakgrunn i forkunnskap. Jeg har i denne delen listet opp kildene i bunnen av artikkelen og ikke referert i teksten. Kodekjennetegnene er utviklet av meg på bakgrunn av disse definisjoner.

ALKYMI (AL)

Definisjon: kunsten av å lage miksturer som kan transmutere, transformere og perfektionere, ved hjelp av vitenskap. Eksempler på alkymi er jakten på å skape gull eller evig liv gjennom miksturlaging.

Kodekjennetegn: Handling som involverer en eller flere personer, gjerne mester og lærling, der det blandes miksturer utav en mengde naturlige ingredienser der målet er at miksturen skal gjøre noe overnaturlig i den naturlige sfæren. For eksempel der målet med miksturlagingen er å skape et brygg som gjør vanlige metall om til gull.

AMULETT (AM)

Definisjon: Et objekt som sees på som mektig og fordelaktig for sitt miljø. Den kan beskytte mot ulemper, overnaturlige krefter (gode og onde) og ondskap. Amuletten er ikke effektiv i seg selv, kraften kommer fra deres respektive religiøse miljø. Amuletter er gjerne ikke spesifikke, men beskytter mot negativ energi, onde ånder eller sykdom

Kodekjennetegn: Et objekt, for eksempel en pose med edelstener, urter, eller andre naturlige objekter som beskytter mot et gitt onde. Objektet kan bli gitt av en eldre innenfor den religiøse troen amuletten stammer fra. Krusifikser, hvitløk, runer, heldige gresshopper, og hestesko er forskjellige typer amuletter. Karakteren bærer den for hell og lykke. Slik som at Mulan får lykkegresshopper før møtet med makefinneren.

APOKALYPSE (AP)

Definisjon: Noe som varsler om verdens undergang, gjerne i form av dommedag, verdens undergang, tidens slutt, sjelens skjebne etter døden eller liknende. Budskapet er gjerne

formidlet av et overnaturlig vesen, en guddom, en profet eller skrevet ned i en hellig tekst. Apokalypse-fortellinger kan også vandre på folkemunne.

Kodekjennetegn: En forklaring på verdens ende, hvordan tiden stanser eller hvordan de overmenneskelige maktene, guder, overnaturlige vesen eller liknende griper inn i menneskeverden og slutter den slik mennesker kjenner det. Hva som skjer og hvordan det eventuelt slutter er individuelt for religionene, og en kan derfor si at apokalypse er forklaringen på hvordan verden skal slutte, ved at den skaper en tidsvisjon. Slik som maya-kalenderen gjorde, da en trodde at verden endte i 2012, da kalenderen til mayane sluttet.

ASKESE (ASK)

Definisjon: Religiøst motivert praksis, der en forsaker, disiplinerer og driver kroppsbeherskelse kombinert med et spesifikt arrangement som former en livsstil innenfor en religiøs tradisjon og den underliggende ideologien. Vanligst er denne religiøse praksisen å avvise jordlige goder, som mat, komfort, penger, eller sosiale handlinger mer radikale enn de som eksisterer i kulturell kontekst. Et eksempel er asketiske munkene i buddhismen.

Kodekjennetegn: En religiøst betont eller bestemt handling der personen/vesenet avstår fra velferdsgoder, slik som en myk seng, kroppslige nytelser, mat, penger eller sosial kontakt (prating). Det er også ved askese vanlig å fokusere på sin religion, sitt indre sjeleliv eller liknende, gjerne ved meditering eller andre former for mindfulness.

ASTROLOGI (AST)

Definisjon: Et system av kunnskap som tolker sammenhengen mellom himmelske fenomener og jordlige hendelser. Må ikke forveksles med astronomi som er studien av stjerner og planeter. Astrologer leter etter meningen av de himmelske fenomenene (stjerneskudd, stjernetegner etc.) for den jordlige sfæren.

Kodekjennetegn: Ved beskrivelse/samtale/referering av/om himmelske fenomener, der de himmelske fenomener kan være stjerner, månens posisjon, solens posisjon eller månens fase eller noe tilsvarende, der disse himmelske fenomener blir brukt i argumentasjon for at noe har skjedd, skal skje, eller skjer nå på jorden. For eksempel ved at en eldre mann beskriver i sin dagbok at grunnen til at han har dårlig rygg denne uka, er fordi planetene Venus og Mars

ligger i samme plan akkurat nå. Eller en yngre jente forteller en jevnaldrende at hun er født i stjernetegnet løven, og det er derfor hun er modig, men også litt aggressiv til tider.

BESETTELSE (BE)

Definisjon: en transeliknende tilstand der den besettende utviser utagerer på en måte som forklares med vedkommende er under påvirkning av overnaturlige krefter. Disse utageringene kan være uttrykk, vold, svettetokter, overnervøsitet, skjelving eller andre tegn.

Kodekjennetegn: En av personene/vesenene i handlingen bryter ut av sitt normale handlingsmønster, ved for eksempel å vise mer/mindre aggressiv adferd, ved å endre personlighet radikalt både til det bedre eller det verre, men også å vise tegn på overnervøsitet (svetting, skjelving, se seg ofte rundt, redd). Tilstanden kan også kjennes igjen ved beskrivelse av at personen/vesenet som er besatt gjerne utviser å ha øyne som stirrer, men ikke ser, eller en kropp og et sinn som fysisk er der, men som likevel ikke virker til å følge med på det som skjer rundt. Følelser blir gjerne strippet av og en kald person som ikke virker medfølelse er igjen.

BØNN (BØ)

Definisjon: samlebetegnelse for menneskers kommunikasjon med det overnaturlige. Formålet kan være å takke for noe, å be om en tjeneste, be om noe via et offer, eller å kommunisere med det overnaturlige for å få tegn eller hjelp til veien videre.

Kodekjennetegn: I en tekst kan et barn sette seg ned på kne, folde hender og prate aftenstjernen i håp om å slutte å bli mobbet. I tekster kan også mennesker gå til felles bønn, det vil si at de sammen, flere individer bøyer seg ned, evt. bøyer hodet, og ber kollektivt om tegn eller veien videre. Det kan være en sang før en begynner å spise, der en takker for maten eller innhøstingen. Det kan være noen ord en sier etter en har slaktet et dyr. Alle ord og tanker der en forteller noe overnaturlig om noe som skjer i det virkelige liv, i håp om at guddommen eller det overnaturlige svarer tilbake, eller på sitt vis hjelper til.

DIVINASJON (DI)

Definisjon: En måte å komme i kontakt med det overnaturlige eller tolke naturtegn som gjennom ulike medium for å forutse framtiden eller det ukjente. Mediet er ofte et menneske som er trent eller naturlig utvalgt til jobben. Divinasjon kan være gjennomført ved

drømmetydning, lesing av bein, lesing av jordtegn, tarotkort, samtale med det overnaturlige gjennom mediet. Det er også gjerne en som driver med divinasjon som overleverer profetier.

Kodekjennetegn: En i handlingen skal besøke en religiøs spesialist, et medium, en prestinne eller en person som kan forutse framtiden. Denne måten å forutse framtiden på kan løses på ulike måter, ofte er det å reise til en hellig plass eller et tempel eller et sted der slike spesialister oppholder seg, for så å i kontakt med en person eller et vesen som er trent innenfor spådomskunst/divinasjon. En i handlingen kan ha hatt mye sann-drømmer eller mareritt og oppsøker en drømmetyder for å få forklaring på hvorfor vedkommende har slike drømmer og/eller hva disse drømmene betyr. Det kan også være en person som ønsker å vite om han noen gang kommer til å gifte seg, og oppsøker en tarotkortleser for å få svar på det han søker. Andre former for divinasjon kan være avlesing av dyre-/menneskebein for å fortelle fremtiden, det kan være lesing av fuglers flukt for å vite resultatet av krigen, det kan også være lesing av andre former for jordtegn, som teblader, håndflate eller dyrs flukt eller handlinger ved utsettelse av visse prøvelser. Divinasjon kan også være å besøke en hellig plass for å møte en som sies å være et talerør mellom det overnaturlige (guder, helter, ånder, eller liknende), gjerne i menneskeformat. Kan i den sammenheng også være et objekt, der den som utfører divinasjonen tolker det som skjer med objektet for så å videreformidle den overnaturliges vilje eller råd eller spådom.

EKSORSISME/ÅNDEUTDRIVELSE (EK)

Definisjon: Når onde ånder, skapninger eller liknende blir eliminert fra sin vert ved hjelp av et rituale kalles dette en eksorsisme. Eksorsisme er ofte en offentlig affære der den religiøse spesialisten får vise sin makt og bringe individet tilbake til samfunnet. Ofte blir overmenneskelige agenter eller andre påkalt under eksorsismen.

Kodekjennetegn: En i handlingen uttrykker tegn på for eksempel besettelse (se eget avsnitt). En av løsningene på dette problemet er å kontakte en religiøs spesialist, for eksempel en prest, der målet er å utdrive det som besetter personen/vesenet. Den som blir tilkalt utfører noen religiøse ritualer, for eksempel sang, høytlesning fra hellig tekst, bønn, tenning av lys, tenning av røkelse, påsmøringer av olje, tegning av symboler etc. Den som utdriver ånden/vesenet/djevelen kan gjerne selv gå inn i en transe og det tar mye energi fra spesialisten å utføre dette ritualet. Eksorsismen gjør at ånden trenger et nytt sted å gå, dette kan for eksempel være et mindre dyr, som eksorsisten/religiøs spesialist dreper, før det som har besatt

noen kan hoppe inn i en ny kropp. Andre ganger sendes ånden/vesenet/djevelen tilbake der den kom fra.

ENGEL (EN)

Definisjon: En guddoms innblanding i omverdenen kan skje ved hjelp av intermediære ånder/sjeler mellom guddommens tilholdssted og der handlingen skjer. Engelen spiller gjerne en auksiliær og støttende rolle til guddommens vilje. Engler oppstår sjeldent i polyteistiske verdensbilder, da de fungerer som talerør for den monoteistiske guddommen.

Kodekjennetegn: Opptrer gjerne i handlinger som sendebud fra en guddom, for å gi støtte, profetier eller hjelp til dødelige. Kan påkalles, men møter ikke nødvendigvis opp. Opptrer gjerne figurert med vinger av fjær, og muligens kjortel og/eller glorie og/eller andre symboler tilpasset religionen. Engelen kan også opptre som en skytsengel (reddende engel), en kraft som passer på sin utvalgte sjel ved å sørge for at ved at den vedkommende passer på ikke får døden til følge ved katastrofer eller tilfeldige ulykker. Skytsengelen trenger ikke nødvendigvis å være sendt av en guddom, og kan godt være et avdødt familiemedlem som passer på en av sine slektninger.

FESTIVAL (FE)

Definisjon: En periode med feiringer, ofte i sammenheng med en historisk, religiøs, eller samfunnsorientert hendelse. Festivaler gjentas gjerne etter kalenderen, der en har ulike hellige dager, uker eller perioder i året som er faste.

Kodekjennetegn: I løpet av handlingen kan det beskrives festivaler direkte, eller indirekte ved å nevne årlige feiringer eller sørgeperioder som gjerne har sammenheng med årstidene, guddommer, religiøse hendelser, eller liknende. Disse periodene varierer i alt fra 3 dager til flere uker, og kan inneholde faste ritualer, faste festdager, faste sørgedager og faste aktiviteter en bør gjøre de ulike dagene. En av aktivitetene i en festival kan være fasting, før den siste dagen der det lages til et skikkelig festmåltid, der alle som deltok i fastingen også deltar i det rike måltidet. Aktivitetene kan også være mer offentlige, der en møter opp på torget for å vitne til et offerritual, der en takker og tilber guddommen/e i håp om å få en god innhøstning som tilbakebetalingen for ofringen og feiringen av guddommen.

FOLKETRO (FOL)

Definisjon: Magiske forestillinger som ikke hører hjemme i aksepterte religiøse miljøer eller i det naturvitenskapelige verdensbilde. Folketro kan opptre i forestillinger, opplevelser, fortellinger og skikker.

Kodekjennetegn: I en bok der karakterene bor i et univers med satte religiøse skikker som er kjente fra den virkelige verden (kristendom, islam, hinduisme etc.) og har fortellinger om skapninger, eller skikker eller forestillinger som ikke hører hjemme under denne religionen vil kunne kategoriseres som folketro.

FORBANNELSE (FOB)

Definisjon: en måte å beskrive et individs oppfattede opphav til ulykke/uhell/sykdom. Avhengig av kultur og moralsystem kan disse forbannelsene være gitt fra religiøse autoriteter, overmenneskelige agenter, religiøse spesialister, hekser/trollmenn eller andre som kulturen eller moralsystemet mener at kan gi forbannelser.

Kodekjennetegn: Når en karakter til stadighet har for eksempel uflaks, eller til stadighet opplever ulykke i livet kan en si at personen er blitt forbannet av noe/noen. Karakteren selv kan kanskje tro at dette er en test/prøvelse fra guddommen/e, men de kan også tro at noen/noe i samfunnet som vil personen ondt har forhekset/forbannet dem. Forbannelsen kan oppstå både verbalt, ved forgiftning eller symbolsk. Verbalt kan være en sang eller en uttalt forbannelse, en kan servere en giftig mikstur for å skape sykdom personen aldri blir kvitt, eller en kan plassere et symbol på for eksempel uhell under den utvalgte seng som skaper uhell så lenge den forblir under sengen, med mer.

Eksempel fra tekst:

FORFEDRE (FOR)

Definisjon: Forfedre er i noen kulturer sett på som det spirituelle overhodet i familien. Forfedre er avdøde stamfedre og eller stammødre, som de levende både passer på ved hjelp av ofringer/gaver, og søker råd og hjelp hos ved personlige kriser, krigstid, for beskyttelse eller liknende.

Kodekjennetegn: Kan beskrives som avdøde foreldre, besteforeldre eller tipp-tipp-tipp-oldeforeldre flere generasjoner tilbake, som passer på familien. Som betaling/takk for hjelpen gir gjerne de levende en gave, som vann, tenning av lys eller røkelse, litt mat, litt krydder eller liknende av betydning. De levende kan også søke råd hos disse, da de gjerne blir sett på som religiøst overhode. Skytsengelen kan gjerne bli beskrevet som en forfader/formoder.

Forfedrene blir gjerne opprettholdt/tilbedt i templer på lik linje som noen som går i en kirke og ber/prater med Gud.

GUDDOM (GU)

Definisjon: En gud eller guddom er et vesen som har stor makt over verden, enten i form av kontroll over elementer eller bestanddeler av den materielle verden og dens interagenter.

Guddommen kan være allmektig, allvitende og/eller allstedsnærværende, men dette er ikke et krav. I folkehistorier og myter og religiøse fortellinger blir guden/e betraktet som av stor betydning for verden, og da også naturen og menneskene. Dette gjør at gudene i den menneskelige verden gjerne blir tilbedt.

Kodekjennetegn: Et opphøyet vesen som mennesker og eventuelle skapninger hyller, tilber eller ber til for å få goder, hjelp eller tegn i nød. Guddommen kan i noen tilfeller vandre på jorden og påvirke den i god og dårlig favør for menneskene. Den kan også formere seg med menneskene, eller interagere på andre måter, som å blåse ut lys, få det til å regne eller noe helt annet. Guddommen kan også bare opptre i teksten på noe som vet alt og ser alt og er alt.

HALVGUD/HALVGUDINNE (HGU)

Definisjon: En skapning som gjerne er halvt menneske halvt guddom eller halvt menneske halvt overnaturlig vesen, som gjerne blir guddommeliggjort etter døden. Det finnes flere typer halvguder, noen som er udødelige og har en kultbevegelse etter seg, mens andre er dødelige halvguder som har dødd, men som blir feiret/regnet som en legendarisk helt gjerne i polyteistiske religioner. Man kan også kalle personer med så store talenter eller krefter at de virker gudegitte som halvguder.

Kodekjennetegn: Et avkom av et menneske og en guddom/overnaturlig vesen regnes som halvgud. Er som regel menneskelig med overnaturlige krefter. Det betyr for eksempel at de arver trekk fra sinn guddommelige forelder, som superstyrke, manipulering av ulike elementer, overnaturlig karisma, manipulering av følelser, lesing av tanker etc. De kan hylles som helter, men dette er ikke et krav. Må ikke forveksles med HEKS/TROLLMANN (TYPE S) som også har liknende krefter, forskjellen er at Halvguden må ha en forelder som er guddommelig/overnaturlig vesen, mens HEKS/TROLLAMNN (TYPE S) har fått disse kreftene gjennom arv, forbannelse eller som gave fra en guddom. Halvguden/gudinnen kan også være en karakter basert på myter, slik som Herakles i ny drakt.

HEKS/TROLLAMNN (HT)

Definisjon: Finnes to typer: Type W (basert på engelske wizard) Benytter magi ved hjelp av symboler/fokus/talismaner/forberedelse/scrolls/miksturer etc. Går i lære hos mester for å lære seg magi, gjerne gjennom bruk av artefakter som nevnt over. Blir født uten magi, men lærer å bruke den senere. Type S (basert på engelske sorcerer) Benytter seg av magi som kommer innenfra. Basen til denne magien kan originalt komme fra noe overnaturlig eller okkult, men denne typen (s) bruker kraft som er inni selvet for å utføre magien. Kan gå i lære hos mester, men besitter magien fra fødsel.

Kodekjennetegn: Type W: et levende vesen som utfører magi (se eget avsnitt). Vesenet er trent i denne formen for magi, gjerne gjennom et mester/lærling forhold. Denne typen magi er enten noe alle kan lære, eller at et utvalgt gen/folk/rase eller liknende kan trenes til dette. Fellestrekket er at en må studere det for å lære. I noen tekster nevnes det naturtalenter som kan mye fra før, men disse må igjen gjerne lære kontroll eller mer avanserte former. For å utføre denne typen magi trenger utøveren et fokus, noe hellig eller må si/tenke gitte ord for å utøve magien. Dette kan være en tryllestav, en talisman, en stav, miksturer, ved å holde på noe hellig, opplesning fra skrift, uttalelse av trolldomsord (spells) eller liknende. Disse typene er gjerne mer allsidige og vesenet kan lære mer i ulike kategorier, til forskjell fra en (S) som gjerne kun kan gjøre en type magi. Harry Potter og wicca hekser faller i denne kategorien. Type S: Et vesen som utfører magi (se eget avsnitt). Vesenet trenger ikke hjelp fra hellige objekter, symboler, fokus, forberedelser, hellige skriftruller, miksturer eller liknende for å utføre magien. Handlingen kan være å ta på et sykt barn og at det lyser fra hånden til vedkommende lyser der den berører barnekroppen og barnet våkner opp friskt. Det kan også være en person som forsiktig graver hånden i bakken, for så å få planter til å vokse, eller flytte på jord, steiner og gress. Det kan være telekinese (flytte noe uten å ta på det), men også tankelesning, skyte flammer ut av fingrene, fly, eller andre overnaturlige hendelser/krefter. Disse magiske kreftene er gitt personen gjennom en gudommelig gave eller medfødt som enten en forbannelse eller gave fra et gudommelig vesen eller en guddom. En person som er av denne typen er gjerne spesialist innenfor sin type magi, og kan sjeldent utføre andre typer enn gaven som er gitt. Superhelter, overmennesker, Merlin, Avataren, eller overnaturlige vesen havner ofte i denne kategorien.

HELLIG TEKST/BOK/SKRIFTRULL (HET)

Definisjon: En tekst, bok, skriftrull eller annet skriftlig materiale som de som tilhører religionen ser på som hellig, enten i seg selv, eller ved lesning og høytlesning. Skriften kan både være sanger/hymner, fortellingen om religionens kosmologi, religionens historie (myter) eller annet.

Kodekjennetegn: Kan kjennetegnes på to måter. Den første er hvis boken er satt til en semi-virkelig verden, da kan det hende at bøker som Bibelen, Koranen, Toraen eller andre blir eksplisitt nevnt. Ellers kan ordene «hellig skrift» eller liknende stå eksplisitt. Kan også tolkes ut fra hvordan den hellige skriften håndteres, er den bak lås og slå, eller ikke er allment tilgjengelig, tas den fram kun ved spesielle/spesifikke anledninger. Bli stemningen andreledes beskrevet når den hellige teksten kommer fram. Gjør høytlesning eller lesning av teksten noe med leseren eller stemningsbildet?

INITIASJONSRITER (IR)

Definisjon: for å offisielt innvie mennesker inn i grupper, gjøres gjerne gjennom seremonier. Det finnes ulike typer innvielser, og da også ulike seremonier eller måter å innvie et individ inn i gruppen eller samfunnet.

Kodekjennetegn: Når en karakter må gjennomføre ulike riter eller oppgaver, som for eksempel å drikke fra et visst beger, si noen viktige ord, gå i riktige klær og gjøre visse hånd og hodebevegelser før en legger av en ed til samfunnet eller gruppen. Oppgaven kan være det meste, men det er gjerne en viss seremoni/hellighet over det hele, og initiasjonens fullføring feires gjerne med en fest eller et stort måltid og feiring av de nye medlemmene.

Initiasjonsritene kan også være hemmeligstemplet. Det kan også være riter forbundet med å gå fra å være barn til å være voksen. Disse ritene kan da være de samme som innvielse til en gruppe/samfunn, men kan selvfølgelig også inneholde mye annet. I hverdagssamfunnet kan første gangen en drikker alkohol være initiasjon inn i voksenlivet, i kristendommen har en konfirmasjon, i andre samfunn kan kvinners første blødning og riter forbundet med dette være innvielse i voksenlivet.

KALENDERRITER (KAL)

Definisjon: Dette er riter som utføres på faste, årlige/månedlige merkedager og fester. Riter i forbindelse med festivaler kan være kalenderriter.

Kodekjennetegn: Hvis handlingen indikerer at en sosial seremoni eller et fast handlingsmønster grunnet i religionen, som en gudstjeneste i påsken, som skjer til en fast tid hvert år/tiår/måned/fullmåne (gjentakende med fast intervall) er dette et kalenderrite.

Eksempel fra tekst:

KLÆR OG SMYKKER (K)

Definisjon: klær, eller plagg, kan spille en fundamental rolle i religionspraksis. Dette kan også smykker. Det kan være en religiøs markør, det kan være et hierarkisk system innad i religionen der plagg er avhengig av nivået av forpliktelse/engasjement i religionen, det kan være regler for klær til gitte hendelser eller seremonier i løpet av livet eller dagen, klær kan være kjønnsseparerende i ulike religioner.

Kodekjennetegn: I teksten kan personen legge merke til mennesker som kler seg likt eller på en annerledes måte enn befolkningen ellers eller befolkningen hjemme. Dette kan være klær som markerer religiøs tilhørighet eller praksis. For å kjenne igjen religiøse klær trenger de identifikasjonsmarkører, for eksempel i form av symboler, eller at klærne som representeres. Hvis teksten ikke er satt til den virkelige verden, men en fantastisk verden, forklarer gjerne forfatter første gangen bekledningen til et evt presteskap eller en religionsmarkør i form av klær, siden kan en bruke kjennetegnene beskrevet for å kode religiøse plagg. Smykker, ringer eller liknende kan bære religiøse symboler, og kan derfor også kodes som religiøse plagg.

KONTRAITUITIVT (KO):

Definisjon: Kontraintuitivt oppstår når en forventning til det som vanligvis skjer i den naturvitenskapelige verden brytes. Brytningen kan være at mennesker plutselig flyr, dyr kan snakke eller andre hendelser som oppleves som overnaturlig men ikke nødvendigvis religiøst.

Kodekjennetegn: I den naturvitenskapelige verden har man en forventet forestilling av hvordan verden oppfører seg. Hvis noe skjer som bryter med den kognitive forventningen, som at mennesker kan puste inni en vulkan, da oppstår en kontraintuitet, altså et brytning med forventede representasjoner av hvordan verden fungerer.

KRISERITER (KRI)

Definisjon: Faste sosiale seremonier eller handlingsmønstre som grunnes i religionen en følger og utføres når noen føler seg utrygg, befinner seg i farlige situasjoner, slik som sykdom, brann, begynnelsen av en reise eller liknende.

Kodekjennetegn: I handlingen kan en krise oppstå, en person blir syk. Et kriserite kan da være å smøre denne personens panne inn i olje og lese noen vers fra en hellig tekst. I andre steder kan det være at familien samler seg og ramser opp sin hellige tekst i kor på utsiden av døren til den syke. Andre kan sette seg på sengekanten og be (se bønn) for at den syke skal bli frisk, mens andre igjen ofrer dyr, eller andre gaver til gudene i større seremonier for at vedkommende skal bli frisk. Altså, handlinger av seremoniell art, eller beskrevet for å hjelpe den/de i krise ved hjelp av religion kan anses som kriseriter.

MAGI (MA)

Definisjon: Ord eller handlinger som brukes for å skape en overnaturlig påvirkning på omgivelsene. Omgivelsene kan påvirkes ved endring av naturfenomener, endringer på dyr og mennesker, deres eiendeler eller livsgrunnlag. Magi kan være ritualpreget, men det er ikke et krav.

Kodekjennetegn: Kan ofte brukes om overnaturlige hendelser som ulike vesener skaper. I en tekst kan en bli forklart om noen som bruker krefter (av forskjellig opphav) for å gjøre noe overnaturlig. Dette kan være å flytte en stein ved hjelp av telekinese (tankekraft), det kan være å synge en sang til gudene for så å reparere en sårskade uten å bruke medisiner eller annet utstyr. Det kan være å lage en figur av ulike materialer, og etter å ha sagt noen hellige/magiske ord så blir denne gjenstanden et objekt for å forbanne noen. Magi kan også komme direkte fra hellig skrift, altså at en karakter leser opp en tekst og automatisk blir forbannet eller velsignet, eller at noe annet overnaturlig skjer.

MIRAKEL/VIDUNDER (MI)

Definisjon: En uforklarlig eller uforståelig positiv eller spesiell hendelse. Hendelsen har gjerne overnaturlig preg, altså at det som skjer bryter med naturlovene. En guddom, åndsmakt, overnaturlig vesen sin påvirkning på hendelser på jorda. Kan også kalles for fantastiske begivenheter. En finner eksempler på slike mirakel i hellige skrifter eller religionens myter/fortellinger. Mirakler kan også skje der det ikke eksplisitt blir sagt at det er en guddom eller liknende som står bak.

Kodekjennetegn: Når en eller flere karakterer kanskje føler nærværet av noe hellig før noe overnaturlig skjer. For eksempel kan veien som en gikk på plutselig forsvinne (veien raser ut),

men over en natt så kommer en ny og uant vei fram i lyset, kanskje veien som ble borte har vist fram en trapp, eller at de steinene som raste ut har dannet en ny alternativ rute. Det kan også være ved et skip på havet, det vinden står helt stille, og skipet derfor ikke kan bevege seg. Like før hele mannskapet dør av tørste, så begynner det å regne, og de kan samle regnvann. Eller ut av ingenting så begynner det å blåse igjen. Et annet mirakel er at noen er syke og plutselig blir friske.

MYTE (MY)

Definisjon: Kan brukes om både religiøse og ikke-religiøse forestillinger. I religiøs betydning er det gjerne fortellinger om guder, overnaturlige skikkelser og handlinger mellom dem. I ikke-religiøs betydning kan myter dreie seg om konspirasjonsteorier, eller at tilhengere til ikke-religioner kalle religiøse fortellinger for myter, uavhengig av mytens alder og forekomst.

Kodekjennetegn: Kan forekomme på mange måter. Det kan være en fortelling i fortellingen, det kan komme fram ved bålet der de eldre formidler myter muntlig. Det er altså alle fortellinger der religiøse og ikke religiøse fortellinger får komme fram, de handler om overnaturlige vesen, om guddommer, om hvordan verden ble til, hvordan stammen fikk sine magiske krefter, eller alt imellom.

OFFER (OFF)

Definisjon: I et rite eller ritual kan/skal en gi guden/gudene/forfaderen/overnaturlige vesen/åndene en gave. En gave i sammenheng med ritualer/riter kalles for offer. Offeret kan være alt fra kjøtt, blod og bein, til vann, blomster og duft. Offer kan også skje i forbindelse med festivaler eller høytider. offereringer, eller offergaver gitt under riter og ritualer.

Kodekjennetegn: I teksten kan en person helle vann eller legge blomster ved et gravsted, dette er offergaver. I større sammenhenger som ved festivaler kan større dyr bli drept i seremonier, og deler eller hele dyret ofres opp til gudene, en kan legge litt krydder og tenne røkelse ved et alter. Altså alle steder/anledninger der en eller flere personer gir noe, til for eksempel en forfader, en guddom eller annet, uavhengig om vedkommende søker noe i gjengjeld.

OPPRINNELSESFORTELLING (OFO)

Definisjon: Et konsept der totaliteten av all eksistens blir representert som en ordnet, godartet og perfekt enhet. En kosmologi er også et verdensbilde, sett fra synspunktet til folkene og samfunnene som selv mener de passer innenfor det kosmoset og interagerer med det

Kodekjennetegn: En opprinnelsesfortelling er gjerne fortellingen om verdens opprinnelse/skapelse, hvordan gudene ble skapt, hvordan menneskene ble skapt, og hvordan verden igjen skal forsvinne eller gjenfødtes. Disse kan presenteres gjennom muntlig fortelling inni fortellingen, for eksempel at en av de eldre i familien forteller til barn og barnebarn. Den kan også presenteres i starten av fortellingen.

OVERGANGSRITER (OR)

Definisjon: Overgangsriter er seremonier og ritualer som markerer overgangen fra en tilstand til en annen. Dette kan være overgangen fra barn til voksen, fra levende til død, fra ugift til gift, eller andre overganger i livet som markeres.

Kodekjennetegn: Det avlegges en seremoni, eller et selskap når en eller flere personer får fornyet status, dette kan skje ved at et barn skal inn i voksenlivet, en død person skal legges i jorden, en ugift person skal gifte seg, en jente har fått sin første menstruasjon eller andre overganger som forbinder person, overgang og religion. Det kan også være at personen får et nytt sett tøy for å markere overgangen, for eksempel at jenter som har menstruert gjerne får andre klesplagg, enn jenter som ikke har det, for å markere at jenta nå har menstruert og blitt en kvinne og dermed kan giftes bort.

OVERNATURLIG VESEN (OV)

Definisjon: er skapninger som opptrer i myte og fortellingsuniverset til ulike religioner. Disse skapningene er ikke menneskelige eller dyr, men kan inneha attributter fra begge klasser, altså skapningene kan være både menneskeliknende og dyreliknende. Noen overnaturlige vesener har overnaturlige krefter, andre har ikke.

Kodekjennetegn: Et vesen som ikke passer inn i den menneskelige faunaen eller inn i det normerte dyreriket i vår verden, og kan kjennes igjen fra kjente og ukjente religiøse myter og fortellinger. Eksempler kan være ånd i lampen, flyvende teppe, magiske speil, vampyrer, satyrer, nymfer, sirener eller liknende.

PILGRIMSFERD (PF)

Definisjon: en reise til et religiøst tilholdssted eller en helligdom, eller der reisen i seg selv er en kopi av en religiøs leders tidligere reiser. På reisen, eller ved reisens mål kan de reisende gå i spesielle klær, drive med asketiske øvelser og utøve andre restriksjoner.

Kodekjennetegn: at en karakter reiser på en ferd mot et religiøst mål, av ulike grunner. Det kan for eksempel være for å bli frelst, for å komme nærmere sin religion, for å få kontakt med en guddom eller annet. Det kan også være reisen i seg selv som er målet.

PROFETI (PR)

Definisjon: En profeti er et budskap fra guden/e/overnaturlige krefter om at noe kommer til å skje i framtiden. Innehar gjerne et sett ingredienser for å få dette til å skje. Blir gjerne overlevert av en profet, en religiøs spesialist eller en annen åndelig budbringer.

Kodekjennetegn: Gjerne fortellinger om en utvalgt person som skal gjøre noe for å bringe fred i riket, eller spådommer fra en kjent spådomskunstner om at verden går under om x dager. I grunnen de fleste plasser der en får levert en litt kryptisk eller apokalyptisk framtidsspådom.

RELIGIØS INSTITUSJON (RI)

Definisjon: Et bygg som er laget/gjort klar for aktiv religiøs utøvelse og aktiviteter i forbindelse med religionen. Dette kan være en kirke, synagoge, tempel, eller andre bygninger eller områder.

Kodekjennetegn: den synlige organiserte manifestasjonen av aktiv religiøs praksis og tro. En vil kjenne den igjen i forklaringer at tilbedere til guddommen/e eller overnaturlig ånder eller forfedrene er til stede på denne plassen. Kan bli omtalt som et sted der det er lettere å få kontakt med det hellige innenfor religion. Kan også eksplisitt bli forklart som kirke/tempel. Eksempel fra tekst:

RELIGIØS Plass (RP)

Definisjon: Religiøse plasser er området/bygget som tidligere er brukt som religiøs institusjon/rom, men der religionen har dødd ut, eller praksisen er forsvunnet.

Kodekjennetegn: Følger kjennetegn til både religiøse rom og institusjoner, men der religionen har dødd ut eller forsvunnet. For eksempel Pyramider eller gravtempler i gammel egyptisk religion.

RELIGIØST ROM (RR)

Definisjon: Et område der en kan drive religiøs utøvelse og aktiviteter i forbindelse med religionen. Dette kan være en steinsirkel, et vann, en jordflekk eller andre steder i naturen der en vil tenke at en kommer nærmere det hellige eller guddommen/e.

Kodekjennetegn: Er ofte den usynlige manifestasjonen av aktiv religiøs praksis og tro. En vil kjenne den igjen i forklaringer at tilbedere til guddommen/e eller overnaturlig ånder eller forfedrene er til stede på denne plassen, selv om plassen ellers ikke bærer religiøse markører. Kan bli omtalt som et sted der det er lettere å få kontakt med det hellige innenfor religion. Kan også eksplisitt bli forklart som et spirituelt hotspot eller en plass en vet det er god/dårlig juju.

RELIGIØS SPESIALIST (RS)

Definisjon: En person som er en rituell autoritet, innehar esoterisk kunnskap eller spirituelle gaver og som dermed blir gjenkjent som kompetent innenfor sitt religiøse område og for å løse religiøse problemer.

Kodekjennetegn: En person som har autoritet innenfor sitt religiøse domene. Vedkommende kan også inneha spirituelle gaver eller uvanlig kunnskap innenfor sagt domene. En prest, sjaman, imam, eller orakler. Gjerne en person som folk reiser til for råd og hjelp i krise. Er den som utfører større ritualer og seremonier i forbindelse med overgangsriter, kalenderriter, kriseriter eller festivaler.

RELIKVIE (RE)

Definisjon: Et objekt som sees på som mektig og fordelaktig for sitt miljø. Relikvier får makt direkte fra personen den har kommet fra.

Kodekjennetegn: Dette er en kroppsdel eller gjenstand som kommer direkte fra kontakt med en hellig person. En trebit fra korset Jesus skal ha blitt korsfestet på er et eksempel. Altså noe som tatt på av eller brukt av en hellig/guddommelig karakter.

RITUAL (RIT)

Definisjon: Er i religiøs sammenheng til for å dyrke fellesskapet og styrke den enkeltes religionsfølelse. De bygger på en virkelighetsforståelse som inkluderer overmenneskelige agenter, som guder, eller forfedre og avdøde helter som har oppnådd en slik statur. Ritualer er da handlinger som gjentas bevisst og etter bestemte mønstre hver gang.

Kodekjennetegn: Alle typer religiøs handling som kan skje etter bestemte mønstre og som ikke hører innunder krise-, kalender-, og overgangsriter er ritualer. Dette kan for eksempel være å vaske hendene og føttene før bønn, eller si en bønn mens en drar fingrene gjennom en rosenkrans.

TALISMAN (TA)

Definisjon: Et objekt med magiske eller religiøse krefter som skal beskytte eller skade de individene den er laget for. Gjerne objekter som er lette å flytte, som klær, våpen eller en side med magisk skrift. Kan også være innskrevet eller laget på en bygning. Hovedforskjellen på talisman og amulett er at amuletter beskytter bæreren, mens talismaner gir bæreren mer makt.

Kodekjennetegn: Talismaner er objekter som gir mer makt til den som får den. Excalibur og Aladdins lampe, en magisk hatt er ulike typer talismaner. Disse magiske gjenstandene blir brukt for å gi makt og selvtillit hos dem som bærer det. Talismaner kan også hjelpe personen å nå rett tankegang og mål. Ofte er talismaner menneskelagde objekter.

TILBEDELSE/KULT (TK)

Definisjon: Hengiven dyrkelse (bønn eller ritualer) av guddom, makt eller vesen. Kan vises ved religiøs ærefrykt. De ulike formene for tilbedelse/kult kan kalles: tempelkult, forfedrekult, huskult, bystatskult eller keiserkult. Dette er mer en referanse til områdene utøverne av religionen kan reise eller utøve tilbedelsen sin.

Kodekjennetegn: Når en karakter kaster seg ned i aktelse for en guddom/vesen og ber bønner kan en kalle dette for tilbedelse/kult. Utøveren av religionen kan gjøre kult flere steder, slik som i et religiøst rom, en religiøs institusjon, i huset, på graven til forfedrene, foran en konge/Keiser, eller i samfunnet sammen med andre som også følger religionen under for eksempel en høytid eller festival.

URENHET/RENHET (UR)

Definisjon: En person eller et objekt som viser renhet er et symbol på noe som får tilgang til religiøse rom/institusjoner og kvalifiserer til kontakt med det hellige. De som ikke er rene får ikke tilgang til denne kontakten. En menstruerende kvinne vil i mange religioner sees på som uren fram til menstruasjonen er over.

Kodekjennetegn: En person som er kasteløs (india) blir gjerne sett på som uren. Det er ikke nødvendigvis slik at en person som er skitten blir sett på som uren, selv om muslimer vasker hender og føtter før bønn. Kan komme fram som at noen utvalgte på grunn av menstruasjon, rase, klasse eller liknende ikke får tilgang til de samme religiøse og sosiale godene som andre, da de blir opplevd som urene. Det å gjennomføre et oppdrag for gudene eller gudens disipler vil igjen kunne føre til renhet, og hvis en feiler kan det føre til urenheter.

VELSIGNELSE (VE)

Definisjon: en måte å beskrive et individs oppfattede opphav av hell/lykke/gode. Avhengig av kultur og moralsystem kan disse velsignelsene være gitt fra religiøse autoriteter, overmenneskelige agenter eller andre som kulturen eller moralsystemet mener at kan gi velsignelser.

Kodekjennetegn: En velsignelse kan bli uttalt i en samtale mellom en som er eldre og en som er yngre, evt en med religiøs makt og posisjon til en som har mindre makt og posisjon. I tillegg kan individer oppnå en velsignelse ved å gjøre noe godt for sitt samfunn/folk eller andre, denne type velsignelse kan komme fra folket eller fra guder/overmenneskelige agenter/vesener. For eksempel ved å komme forbi alle fellene i en pyramide kan en bli velsignet av guden/faraoen som ligger der. Velsignelsen kan være alt fra bare ord som ikke gir noe, men det kan også gi hell og lykke eller andre goder for enten personen eller samfunnet personen tilhører.

ÅND (ÅN)

Definisjon: kan beskrive både en sjel, et spøkelse eller en bevissthet. Ofte beskrevet som en ikke-materiell skapning som kan være god eller ond.

Kodekjennetegn: Kan kjennetegnes som en gufs av vind som virker som at har en bevissthet. Denne bevisstheten kan kanskje flytte på objekter eller gjøre seg synlig eller lage lyd for å få oppmerksomhet. Ånder er gjerne enten onde eller gode og opptrer gjerne for å advare om eller gjøre onde handlinger. Spøkelseser som går igjen er gjerne en som eide huset, eller et familiemedlem som enten vil deg godt eller vondt. Det kan også være beskrivelsen av en sjel som forlater kroppen. Ånder har som regel ikke makt over den materiale verdenen og lever i en egen verden ofte referert til som ånde verdenen. Hvis ånden er sint/kraftig nok kan den velte bøker, dra ned dørklinker eller andre aktiviteter. Dette kan være aktiviteter for å skremme eller advare noen i den materielle verden.

LITTERATUR

- Annus A. Divination. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Baily, M., D. Witch / Witchcraft and Sorcerer / Sorcery. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Bains, D. Worship. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Belmont, N. Rites of passage. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Busch, P. Amulet. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Campion, N. Cosmos / Cosmologies. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Coleman, S. Pilgrimage. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Collins, J., J. Apocalypse. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Cult (Social form). In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Cult. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Curse. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Eidinow, E. Blessing and Curse. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Forshaw, P. Alchemy. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Freiberger, O. Asceticism. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Harrington, N. Ancestors and Ancestor Worship. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Holford-Strevens, L. Calendar and New Year. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Kort, W., A. Texts / Textuality. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Lang, B. Specialist. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.
- Lublin, R., I. Clothing. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Pezzolini-Olgiati, D. God / Goddess. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Piras, A. Angel. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Santini, J.. Festival. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Segal, R. Myth. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Smith, F. Exorcism. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Soergel, P. Miracle and Wonder. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Stephenson, B. Initiation / Transformation. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Stephenson, B. Ritual. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Stuckrad, v. K. Astrology. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

Styers, R. Magic. In *Vocabulary for the Study of Religion* (pp. 0): Brill.

APPENDIKS 2 - OVERSIKT OG SAMMENDRAG FRA VINNERE AV ARKS BARNEBOKPRIS (2002-2020)

2002: Ruben Eliassen *Phenomena*

Goodreads sier: Det finnes en gammel spådom om at to alvebarn skal fri verden fra den onde makten. For alvebarna Alk og Ilke blir det etterhvert klart at de er de utvalgte. Med hver sine helt spesielle egenskaper, og med gode venner i trollmannen Sha-ra og vinterbjørnen Arol, drar de ut i verden for å kjempe mot ondskapen.

2003: Klaus Hagerup *Markus og Sigmund*

Goodreads sier: I Markus Simonsens verden står det meste på hodet. Faren Mons er på sykehus med kronisk tretthetssyndrom, og bestevennen Sigmund flytter inn for å gi Markus støtte og hjelp. Men, når Markus mister kjærlighetsevnen, og den ellers så sindige Sigmund blir hodestups forelska, er det ikke lenger så opplagt hvem som må hjelpe hvem. Særlig ikke når Sigmund tyr til drastiske virkemidler for å imponere sin utkårede.

2004: Bjørn Ingvaldsen *Svar, da!*

Bokklubben sier: Mer om verdens verste bestemor! Klassen til Elias skal på skoletur med en gammel seilskute. De gleder seg vilt, for en sånn tur har ingen av de andre klassene på skolen hatt. Så skjer det katastrofale .; rett før avreise synker skuta på uforklarlig vis. Og like etterpå får de et tilbud om å tilbringe skoleturen på Avvik ferie- og aktivitetssenter i steden. Det rare er at prisen er nøyaktig det samme som beløpet de har slitt for å samle inn til seilskuteferien: 54.600,- Da det viser seg at Avvik ligger like ved der Elias' bestemor bor, blir vår venn Elias sendt avgårde for å sjekke ut stedet. Full krise. Stedet er en rønne av en gammel militærforlegning som det ikke har vært gjort noe med siden krigens dager. Og gjett hvem som er ansvarlig for driften? Bestemor. Panikken blir fullkommen da de første gjestene ankommer ..

2005: Sigbjørn Mostue *Gravbøymen våkner*

Goodreads sier: I sommerferien drar Espen sammen med moren opp til gården til morfar. Men morfar har begynt å bli "litt tulle", og det er nå Espens onkel som driver gården. Til morfars voldsomme protester skal onkel Svein hugge ned Gammalskauen. Etter et lynnedslag kommer Espen over en meget spesiell nøkkel i skogen. Nøkkelen fører Espen til en ny verden: En parallell virkelighet der omgivelsene er de samme, men hvor trær, dyr og fugler kan snakke,

og hvor nisser, alver, tusser og skrømt dukker opp. Men farer truer. Hvis skogen hugges ned, vil alvene være forsvarsløse, og selveste Gravbøygen vil utrydde dem. De har valgt Espen til å kjempe for dem, men Espen vegrer seg. Han har alltid gått utenom problemene. Men det de onde maktene ikke vet, er at det også står ei jente bak ham: Eva. "Gravbøygen våkner" er den intenst spennende førsteboken i trilogien Alvetegnet; en oppsiktsvekkende, norsk fantasy som kommer til å sette nervene dine i høyspenn og som beviser at eventyrets tid ikke er over.

2006: Endre Lund Eriksen *Pitbull-Terje og kampen mot barnevernet*

Goodreads sier: Endelig kommer det en ny bok om Pitbull-Terje og kameraten Jim! De to vennene er blitt 13 år og burde i grunnen bare ha konsentrert seg om å være akkurat det og om alle hormonene som er i kok. Men så er det dette med de to foreldrene, Jims mamma og Terjes pappa. Jim og Terje får det for seg at de må få foreldrene på rett kjøll før deres egen ungdomstid kan begynne - og før jentene vil ha noe med dem å gjøre. Og i bakgrunnen vaker skyggen av barnevernet ...

2007: Petter S. Rosenlund *Thomas P.*

Tanum sier: Thomas P. er 12 år og oppdager at han har en helt uvanlig evne. Han kan høre hva andre tenker. En evne han har arvet fra sin avdøde far. Eller er han død? Søsteren, som har samme evner som Thomas, mener faren prøver å kontakte henne. Men det er ikke henne han vil ha tak i. Det er Thomas, hva er det han vil? Basert på dramaserien fra NRK1

2008: Endre Lund Eriksen *En terrorist i senga*

Goodreads sier: Adrian har ingen venner. Men en dag finner han en gutt som ligger besvimt i snøen, og han tar ham med seg hjem. Endelig har han fått en venn. Men Ali, som Adrian kaller ham, har hukommelsestap og husker ikke hvor han kommer fra eller hvem han er. Han oppfører seg litt merkelig. Og noen har rømt fra asylmottaket i byen. Er det Ali? På toppen av det hele er oldefar kjemperedd for både fremmede og terrorister. Og kan Ali faktisk være en terrorist?

2009: Bjørn Sortland *Bergen-Mysteriet*

Goodreads sier: en ny, skummel bok i den stadig mer skumle og kriminelle detektivserien Kunstdetektivene. Vår helt David er i Bergen sammen med familien. Her er det både Kiss-konsert og Picasso-utstilling på en og samme tid. Og selvfølgelig er Stig Svartvik der. Ikke uventet prøver han seg igjen på å stjele kunst. Men det David absolutt ikke hadde trodd, var at

Svartvik skulle kidnappe Carmen - som David ble kjent med i Barcelona - og true henne på livet. David må prøve å redde Carmen. Ferden går i vill fart innover i vestlandsfjellene, og det blir en kamp på liv og død.

2010: Ingunn Aamodt *Dukken*

Goodreads sier: Eva arver bare en dukke av oldemor. Eva blir rasende, og lar det gå ut over dukken. Men det som det som skjer med dukken, vil også skje med eieren.

2011: Mari Moen Holsve *Halvgudene*

Goodreads sier: En dag blir livet brått snudd på hodet for trillingene Dina, Balder og Thea. Fra en monoton skolehverdag kastes de hodestups ut i en fremmed verden hvor ingenting er som det synes. Ikke engang trillingene selv! Med dramatisk, ukjente farer og en god dose humor får vi her begynnelsen på en fantasyhistorie som inneholder både det kjente, det spennende, episke, overnaturlige og herlig uforutsigbare.

2012: Tina Torvik *Samuel Sekel og flukten fra Paris*

Goodreads sier: Samuel Sekel er en ny, norsk fantasyserie. Den var en av vinnerne i Schibsted Forlags romankonkurranse i 2011 i kategorien beste barne- og ungdomsbok. I denne humoristiske og actionfylte serien lærer vi om hvordan det var å leve i antikkens Egypt og i Paris under revolusjonen. Da Samuel er 13 år gammel oppdager han et mulig terrorangrep. Det mystiske Byrået, som står bak aksjonen, samler informasjon fra fortiden i et gigantisk bibliotek. Langt ute på Hardangervidda har de en hemmelig skole for tidsreisende, hvor Samuel blir elev. Snart forstår han at det er mer ved Byrået enn tidsreiser og samling av fakta. Men det er først da han reiser tilbake til Paris under revolusjonen og ser Marie-Antoinette foran giljotinen, at han oppdager den sjokkerende sannheten om foreldrene sine.

2013: Tom Eglund *Katakombens hemmelighet*

Goodreads sier: En romersk katakombe. En magisk amulett.

14 år gamle Robert blir med moren til Roma for å utforske en katakombe - en gammel gravplass. En kveld tar han seg ned i katakomben. Alene. Tror han. En religiøs profeti. En mystisk munkeorden.

I hundrevis av år har munkene i Domini Canes-ordenen lett etter Den Hellige stjerne. Endelig er de på sporet. Jakten fører dem til Norge - og til Robert. En gutt. En gåte. En hemmelighet. Katakombens hemmelighet er en intens spenningsroman om livets - og dødens - største gåter.

2014: Audhild Solberg *Kampen mot superbitchene*

Goodreads sier: Møt Anne Bea, tolv og et halvt, en racer i matte og humor, og den nestest nederst i bånligaen i sjuende klasse. Uten bestevennen Nils hadde livet vært totalt krise. For ikke bare tryner Anne Bea inn i pulter og får stygge blikk i gangene og er lysår unna sjans på Magnus - to uker før høstens store happening havner hun midt i skuddlinja til klassens superbitcher! «Kampen mot superbitchene" er en spennende og morsom bok om bertejenter, toppligagutter, bollesveisnerder, pingler, losere og freaker. Å være annerledes er ingen spøk. Men har man en bestevenn, en kul tante og et skjult talent, kan man klare seg rimelig bra likevel.

2015: Bobbie Peers *Luridiumstyven*

Goodreads sier: William Wenton oppdager at han ikke er som alle andre. Riktignok har han alltid lurt på hvorfor familien hans har dekknavn. Og hvorfor han er ualminnelig god til å knekke koder. Og hvorfor bestefaren forsvant sporløst i Londons undergrunn for åtte år siden. Men det er først når han løser Umuligheten, verdens vanskeligste kode, og blir sendt til Senter for Posthuman Forskning, at livet hans tar en ny og uventet retning. Sakte men sikkert begynner han å avdekke familiens hemmeligheter. Og plutselig haster det med å finne bestefaren som forsvant på mystisk vis i Londons undergrunn for åtte år siden.

2016: Iben Akerlie *Lars er LOL*

Goodreads sier: Amanda gleder seg til å begynne på skolen igjen etter ferien. For det første for å se Adam igjen. For det andre fordi hun skal bli fadder for en søt førsteklasing. Når hun i stedet får ansvaret for den nye gutten Lars med Downs syndrom, blir alt veldig vanskelig. Amanda føler press fra alle kanter: Hvor god venn kan hun være med Lars, som er morsom og anderledes? Hvor hardt skal hun jobbe for å bli populær blant de kule i klassen? Og hvordan skal hun få Adam til å legge merke til henne? Plutselig surres Amanda inn i noe hun egentlig ikke vil være med på: Hun sprer dumme bilder av Lars. Slik svikter hun både ham og seg selv, og skuffer alle rundt seg. Hvordan skal Amanda reise seg igjen, gjøre det godt igjen og gjenvinne respekten? Det blir en lang og ydmykende vei fylt av prøvelser og selvfordreelse, fortalt med en stor dose humor.

2017: Gudrun Skretting *Anton og andre flokkdyr*

Goodreads sier: Anton Albertsen har planen for ungdomsskolen klar: Han skal bare gli inn, ikke skille seg ut, bare være en del av flokken. Sånn blir det selvfølgelig ikke. Anton blir helt ufrivillig tatt for å være en kul fyr, og må prøve å leve opp til sitt nye image. Kampen for tilværelsen på ungdomsskolen er som i dyreriket, og Anton må finne ut hvem han vil være - en vanlig gnu blant gnuer, eller en løve som spiser gnuer til frokost.

2018: Malin Falch *Nordlys*

Goodreads sier: Bli med på en reise til det eventyrlige Norge.

Sonja får en natt besøk av en fremmed gutt, som likevel virker merkelig kjent. Han er fra den andre verdenen, og han tar henne med dit. De reiser på nordlyset og kommer til et Norge som ikke er likt noe vi ser til daglig, men som likevel finnes i alle oss som har latt fantasien løpe løpsk.

2019: A. Audhild Solberg *Harpa*

Goodreads sier: Agnes skal tilbringe høstferien i den lille bygda Elverdal og ser for seg en kjedelig uke. Fetteren Sindre vil heller henge med kameraten Ben, og naboenta Tyra har nok med sine egne ting. Men da de fire tenåringene gjør en fryktelig oppdagelse i skogen, endrer alt seg. Det er noe som ikke stemmer i Elverdal. Noe uhyggelig de ikke forstår. Så forsvinner en av dem.

2020: Odin Helgheim *Ragnarok: Fenrisulven*

Goodreads sier: Dette er en saga om å miste all kontroll til krefter mye mektigere enn deg selv, og om reisen for å vinne den tilbake! Vikingguten Ubbe Gunnhildsson har alt han kan ønske seg. En sterk mor som er glad i ham, en talentfull storebror som rettleder ham, gode venner og masse eventyr. Hva kan vel true idyllen? Svaret kommer brått da den fryktelige Fenrisulven hopper over gjerdet og går til angrep. Fenrisulven forsvinner like plutselig som den dukket opp, men følgene av det som har skjedd, gjør at Ubbe må vokse opp over natten: Han må bli en ekte viking. Da det dukker opp en gud i ravneskikkelse, som også leter etter Fenrisulven, virker det som om jakten på beistet vil føre Ubbe til selve Åsgard - gudenes rike - og det mot en fyrstelig belønning.

