

Gudenes Fall:

En Analyse av Religiøse Elementer i Fire Digitale Spill



Masteroppgave i Religionsvitenskap

Vår 2015

Ved Institutt for arkeologi, historie,

kultur- og religionsvitenskap

Universitetet i Bergen

Armin Zahirovic

Jeg vil takke min familie og min forlovede som har støttet og vært tålmodige med meg. Uten dere ville jeg ikke klart det.

En takk går og til mine master medstudenter, Aina, Nora, Silje, Kjersti og Siw-Anita. Takk til verdifulle tilbakemeldinger og ikke minst for å ha gjort hverdagen gjennom denne tiden til en opplevelse jeg aldri vil glemme.

Takk må til alle professorene og stipendiatene som har deltatt på symposium og gitt tilbakemeldinger.

Og en spesiell takk går til min veileder, Dag Øistein Endsjø. Jeg er utrolig takknemlig for veiledningen gjennom denne perioden. Det ville ikke vært en oppgave hvis det ikke var for deg og dine innspill.

Gudenes Fall:

En Analyse av Religiøse Elementer i Fire Digitale Spill

Innhold

INNLEDNING	1
KAPITTEL 1: BAKGRUNNSKAPITTEL	3
1.1 POPULÆRKULTUR	3
1.2 RELIGION OG POPULÆRKULTUR	5
1.2.1 BANAL RELIGION	5
1.2.2 TWILIGHT OG DANSKE JENTER	6
1.2.3 RAVE FESTING SOM EN RELIGIØS BEVEGELSE	6
1.3 HISTORISK OVERBLIKK OVER SPILL	8
1.3.1 HJEMMEKONSOLLER	8
1.3.2: HÅNDHOLDTE KONSOLLER	10
1.4 RELIGION OG FORSKNING PÅ SPILL	11
1.4.1 GENERELL SPILLFORSKNING	11
1.4.2 JOHAN HUIZINGA	12
1.4.3 SPILL MED VERDEN	13
1.4.4 ALVEGUTTEN OG ULVEGUDEN	15
1.4.5 JEG ER GUD	17
1.5 VIDERE VI GÅR	20
KAPITTEL 2: METODE OG INTERTEKSUALITET	21
2.1 NARRATIVANALYSE	21
2.2 SPILLANALYSE:	22
2.4 INTERTEKSTUALITET	24
2.6 PROBLEMER MED STUDIET AV SPILL:	25
2.6.1 Stigmatisert:	25
2.6.2 Bredt:	26
2.6.3 Tid:	26
2.6.4 Subjektivitet:	26
2.7 UTVALG AV SPILL	27
2.7.1: Bakgrunn for spillene:	27
2.7.2 Salgstall og anmelderkritikk:	27
2.7.3: Narrativ	27
2.7.4 Sjanger	28
2.7.5: Mitt interessefelt	28
KAPITTEL 3: EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON	29
3.1 EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON:	29
3.2 INSPIRASJON TIL SPILLET	30
3.3 ENOKS BOK:	31

3.4 ENGLENES TÅRN	33
3.5 ENOK:.....	33
3.6 LUCIFEL OG GUD:	34
3.7 ERKE ENGLENE	35
3.8 DE FALNE ENGLENE:	36
3.9 NANNA/ISHTAR	38
3.10 BELIAL:.....	38
3.11 DISKUSJON	39
KAPITTEL 4: BINDING OF ISAAC	41
4.1 BINDING OF ISAAC:	41
4.2 INSPIRASJON FOR SPILLET:.....	42
4.3 KJELLEREN, DE MØRKE SKAPNINGENE OG OBJEKTER:	43
4.5 ISAAC OG HANS MANGE FORMER:	45
4.6 «MOM»	46
4.7 DISKUSJON	47
KAPITTEL 5: TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE	49
5.1: TITAN QUEST HANDLING	49
5.2 INSPIRASJON:.....	50
5.3 HELTEN OG DET GUDDOMELIGE:	52
5.4 TITANENE	52
5.4 GUDENE.....	53
5.4.1 Apollon:.....	53
5.4.2 Zevs:.....	54
5.4.3Persefone og Hades:	54
5.5MYTISKE FORTELLINGER:	55
5.6 DISKUSJON:	56
KAPITTEL 6 GOD OF WAR.....	58
6.1 GOD OF WAR HANDLING:.....	58
GOD OF WAR 2:.....	59
GOD OF WAR 3:.....	60
6.2 INSPIRASJON:.....	62
6.3 KRATOS:.....	63
6.4 GUDENE OG TITANENE:	64
6.4.1 OLYMPISKE GUDENE:.....	64
6.4.2 TITANENE:	66
6.5 SENTRALE TEMA I NARRATIVET:	67
6.5.1 Hybris:	67

6.5.2 Hevn:	68
6.5.3 Galskap:	68
6.5.4 Kaos:	68
6.6 DISKUSJON:	68
KAPITTEL 7 OPPSUMMERING, SAMMENLIGNING OG KONKLUSJON	70
7.1 INTERTEKSTUALITET	70
7.2 BRUKEN AV RELIGIØSE ELEMENTER	72
7.2.1 El Shaddai: Ascension of the Metatron og Binding of Isaac	72
7.2.2 Titan Quest: Immortal Throne og God of War	74
7.3 SAMMENLIGNING	75
7.4 KONKLUSJON:	76
7.5 VIDERE FORSKNING	77
REFERANSELISTE:	78
REFERTE SPILL	81
REFERERTE FILMER	82
ENGLISH ABSTRACT	83

INNLEDNING

Spill, og da snakker jeg om digitale spill som tv-spill og dataspill. Et populærkulturelt produkt som i nyere tid har fått et større publikum de siste ti-tjue årene. Noe som gjerne ofte ble sett på som for barnslig, har nå fått en større rolle hos voksne mennesker og. Spillindustrien pumper ut flere milliarder kroner hvert år for å skape de beste spillene. Ikke nok med det, så er spillindustrien med å teste teknologiske grenser for den vanlige husholdningen. Spill er heller ikke lukket bare til konsoller som må være koblet til strøm eller en tv. Med dagens mobiler er et spillprodukt et par tastetrykk unna. Spill skaper opplevelser og minner man deler med andre. Som et eksempel husker jeg fortsatt hvordan jeg og en barndomsvenn satt og spilte vår favoritt spill sammen i flere timer til dagen. Vi sitter den dag i dag og diskuterer dette spillet over kaffe eller øl.

For meg er spill et kulturelt og kunstnerisk fenomen som kan sammenlignes lik nivå med kunst, film og litteratur. Spill presenterer gjerne alternative verdener utenfor vår rekkevidde eller fantasi. De engasjerer oss med sitt narrativ og karakterer. De roer oss ned med sin harmoniske musikk. De forbløffer oss med sin grensesprengende teknologi og grafikk. De skaper konkurranse med dine medmennesker.

Spill blir mer relevant for mennesker og når det skjer så er forskningen og på plass. Forskning på spill begynner å bli mer relevant. Vi blir nysgjerrige på hvilken effekt dette mediet har på oss, ikke minst hvordan mediet blir presentert. Det sistnevnte blir det som jeg skal kikke på. I denne oppgaven skal jeg se på spill og hvordan spillene jeg tar for meg blir presentert.

Jeg skal ta for meg fire spill som bruker religiøse elementer for å skape et engasjerende narrativ for spillerne. Jeg vil blant annet kikke på hvordan produsentene bestemte seg for å ta for seg disse elementene, hva som har vært med å påvirke de valgene og hvordan blir da disse religiøse elementene presentert. Forholder produsentene seg til den religiøse tradisjonen eller er spillene religiøse elementer dradd så langt vekk fra sin kilde at det ikke er gjenkjennelig? Hva er så spesielt med bruken av de religiøse elementene i spillene, om det i hele tatt er noe spesielt ved dem? Hva er med å påvirke bruken og representasjonene av de religiøse elementene i spillet? Skjer disse ideene rundt spillet i et vakuum eller er ideene påvirket av noe? Dette er viktige spørsmål som jeg skal ta med meg i oppgaven min.

Kapittel 1 vil være en introduksjon til emnet. Her går jeg og ser på tidligere forskning på populærkultur og spill og religion. Jeg vil og gi et historisk innblikk på spillmediet for å gi leserne et innblikk i spillmediets historie. Kapittel 2 vil gå innpå forskjellige metoder jeg har tatt i bruk for analysen og intertekstualitet som vil være relevant for oppgaven. Kapittel 3 til 6 vil da være en analyse av de spillene jeg tar for meg. Her vil jeg diskutere spillene for seg selv. Jeg vil se på de mest fremtredende religiøse elementene i spillet og se hvordan de tar rot i spillene. Kapittel 7 vil være et sammenlignende kapittel. Her vil jeg se hvordan disse spillene går sammen med tidligere forskning, men og hvordan de religiøse elementene blir presentert i forhold til hverandre.

KAPITTEL 1: BAKGRUNNSKAPITTEL

For å få en bedre forståelse på hva spill er det viktig å gå gjennom enkelte temaer. Det første vil være populærkultur. Det er viktig å få en forståelse over hva det er snakk om når man studerer spill. En historisk kontekst over spillindustrien er og greit å ha med seg for å forstå utviklingen av dette mediet gjennom den korte historien den har. I tillegg til dette vil jeg og vise til tidligere forskning på disse feltene for å få et lite overblikk over hva som er mulig å studere innenfor feltene, men og hva som er blitt gjort tidligere og i nyere tid.

1.1 POPULÆRKULTUR

Når man skal forske på spillmediet så beveger en seg i forskning på populærkultur. Spillmediet er noe som er globalt og bli masse produsert. Men hva er egentlig populærkultur og hva kan klassifiseres som populærkultur? Gordon Lynch (2005) utforsker problematikken angående definisjoner om hva populærkultur er. Han lister opp de tre måter å hvordan å se på populærkultur, men og hvordan det har utviklet seg (Lynch 2005 s.3):

1. *popular culture as an opposing cultural form to high culture or the avant garde;*
2. *popular culture as a category that is defined in relation to both high culture and folk culture, or which is seen as displacing folk culture;*
3. *popular culture as a form of social and cultural resistance against dominant culture or mass culture.*

Den første definisjonen baserer på at populær kultur er i opposisjon til høy kultur. Denne form for definisjon plasserer oftest høy kultur som noe intelligensen eller eliten bedriver med, mens populærkultur var noe forbeholdt arbeiderklassen eller de som ikke hadde kunnskapen til å forstå høyere kultur (Lynch 2005 s.7). Denne tankegangen om populærkultur var sterk rundt 1930-1950 tallet, noe som Lynch (2005 s.7) påpeker og var under perioden av vekst av nazismen, fascismen og Sovjet Unionen og hvordan regimene brukte populærkultur mot massene. Gjennom øynene til eliten ble populærkultur betraktet som noe negativt.

Den andre definisjonen Lynch presenterer tar utgangspunkt i at populærkultur er noe som er skapt ut ifra to andre kategorier, høykultur og folkekultur. Det som ligger i fokus for en slik definisjon er at folkekultur er noe som er autentisk skap av folket, mens populærkultur er noe som er produsert for folket (Lynch 2005 s.10). Problemet med en slik forståelse er at det kan bli sett på en romantiserende blikk på folkekultur, men og når disse kulturformene

kombineres, som Lynch (2005 s.10) gir eksempel på «techno-yoik».

Den siste definisjonen har et mer positivt syn på hva populærkultur egentlig er. Populærkultur i denne type definisjon har mer en sosial funksjon som fungerer som et motsvar på dominerende kultur. Lynch forklarer (2005 s.11) at populærkultur er i dette tilfellet det som blir ekskludert fra den dominerende kulturen, og hvor de som tilhører eliten bruker den dominerende kulturen for å opprettholde sin status og makt. Eliten former befolkningen ut ifra sitt eget syn på verden (Lynch 2005 s.11). Kritikken til denne form for definisjon blir at det ikke nødvendigvis finnes to poler på kulturer, i dette tilfellet populærkultur vs. dominerende kultur. Det kan være som Lynch (2005 s.13) påpeker at det finnes mer enn bare en dominerende kultur.

Fordi det er et problem å definere hva egentlig populærkultur er ut fra disse definisjonene, utforsker Lynch hva som er underliggende for populærkultur. Han påpeker at populærkultur henger sammen med hverdagen. For Lynch (2005 s.14) er populærkultur den praksisen, miljøet og ressursene vi deler gjennom hverdagen. Med en slik definisjon mener Lynch (2005 s.15) at det ikke bare blir fokus på populærkulturelle medier, men også de hverdagslige aktivitetene i forhold til hvordan mediene blir produsert og konsumert.

Et spørsmålet som ennå ikke er blitt besvart; hva skal til for at noe blir populærkultur? Som Lynch beskrev tidligere, så er populærkultur noe som blir masse produsert og konsumert. Dermed må det være tilgjengelig og ønskelig av massen for at det skal kunne gå som populærkultur. Eksempel hvis det er kun 500 personer som finner interessen i et produkt, vil det kunne da beregnes som populærkultur?

Dag Øistein Endsjø og Liv Ingebord Lied i *Det folk vil ha* (2011 s.16-17) viser blant annet til tre aspekter til populærkultur som og kan tas med i betraktning. Populærkultur er ofte kommersielt, det ønskes å profitere på produktet gjennom masseproduksjon og konsumering.

Det vurderes også som oftest som noe «nytt». Man tenker at populærkultur er nyskapende, noe som ikke trenger nødvendigvis å være sant. Dette kan lett ses i spillindustrien.

Siste aspektet til populærkultur at det er «globalt». Populærkultur går over grenser, men kan også være noe som er bundet til nasjonale grenser. Globale fenomener som talkshows og premieutdelinger blir ofte reproduert i nasjonale kontekster.

Populærkultur er noe som er massemediert og masseprodusert. Det har som oftest en funksjon for å bli konsumert og underholde. Populærkultur er og med å ta konsumentene av produktet vekk fra hverdagen. En effekt av populærkultur er engasjement ifra publikum. Folk engasjerer seg i større grad i enkelte produkter, noe som jeg vil komme innpå gjennom

tidligere forskning på populærkultur.

1.2 RELIGION OG POPULÆRKULTUR

Religion og populærkultur er et forskningsfelt som har fått mye oppmerksomhet de siste tiårene. Det er blitt gjort mye forskning på dette, men og veldig forskjellige forskning på akkurat dette feltet. Her vil jeg vise til noe forskning som er blitt gjort innenfor dette feltet.

1.2.1 BANAL RELIGION

Dette begrepet er laget av Stig Hjarvard, professor i media studier ved Universitetet i København på instituttet for media, kognisjon og kommunikasjon. Stig Hjarvard er mest kjent for sitt bidrag med å utvikle begrepet medialisering. Medialisering for Stig Hjarvard (2012 s.25) er en prosess hvor media får en autonom plass ved siden av andre institusjoner, men allikevel blir integrert i forskjellige institusjoner på en slik måte at det ikke kan skilles fra hverandre.

Forståelsen bak «banal religion», et begrep Hjarvard konstruerte ut fra begrepet «banal nasjonalisme» av Michael Billig(1995) referert i Stig Hjarvard (2012 s.35), er at media tar i bruk religiøse elementer fra institusjonelle religioner og fra folkereligion og presenterer dette i nye kontekster hvor elementene er blitt løsrevet fra sin originale kilde. Dette konseptet er relevant når man knytter det til populærkultur, spesielt når det dukker opp populærkulturelle fenomener som *Harry Potter* og *Twilight*. Hjarvard (2012 s.37) påpeker banal religiøse elementer forkommer oftest innenfor på to media sjangre, faktisk underholdning og fiksjonell drama på kryss av flere media plattformer, blant annet spill (noe som kan bli observert nedenfor).

Hjarvard (2012 s.36) spesifiserer derimot at «banal religion» ikke er et begrepet som foreslår tap av religiøs viktighet, men heller ikke bli tatt like seriøst som institusjonelle religion. For Hjarvard er banal religion noe fundamentalt for religion i samfunnet. Selv sier han at det er kontraintuitivt begrep, fordi det er med å skape religion, men igjen har det ingen funksjon for hvordan religionen opererer. Banal religion foreslår er at de religiøse elementene er blitt dratt så langt ut fra sitt kildematerialet at de religiøse elementene ikke lengre er gjenkjennelige (Hjarvard 2012 s.36)

Media blir ofte sett på et sekulært media, men gjennom banal religiøse elementer, kan forskjellige media plattformer fortelle religiøse fortellinger som engasjerer folk i det overnaturlige, uten at det nødvendigvis har en religiøs utslag på folk. Folk engasjerer seg og

skaper et samfunn rundt de populærkultur med banal religiøse elementer

1.2.2 TWILIGHT OG DANSKE JENTER

Banal religion er relevant i denne forskningen som tar for seg danske jenters forhold til bøkene og filmene om *Twilight*. Artikkene til Line Nybro Petersen, *Danish Twilight Fandom: Transformative Process of Religion* i Stig Hjarvards artikkelsamling *Mediatization and Religion* (2012) og *Danish Females Negotiating Romance and Spirituality in The Twilight Saga* i Mia Lövheims artikkelsamling *Media, Religion and Gender* (2013). Artikkene handler om samme sak og forskningsmaterialet, bare presentert på forskjellige måter, men forholder seg og til samme forskningsmaterialet. De handler om fankulturen rundt *Twilight Sagaen* i Danmark. Utvalget til Petersen blant annet er hovedsakelig jenter som vist i begge artiklene også. Funnene til Petersen derimot er interessante. Petersen (2012 s.172) fant tre ting som gikk igjen hos informantene sine:

1. De avviser institusjonelle religioner som en kilde til verdier og tro
2. De er lite bevist eller ikke evnen til gjenkjenne religiøse referanser eller symboler
3. De er sterkt imot deler av narrativet som er preget av forfatterens egen religiøsitet.

Gjennom *Twilight* blir informantene interessert og engasjert i religiøse temaer. Petersen (2012 s. 174) viser at de overnaturlige elementene i serien vekker interessen blant informantene, men og engasjerer informantene til å bruke tid på *Twilight*.

Twilight kan bli sett på som en erstatning av institusjonell religion når det kommer til enkelte aspekter. Blant annet samholdet mellom jentene. Petersen (2013 s.91) viser til Facebook sitater om hvordan for noen så har *Twilight* vært med å skape et sosialt nettverk på skolen og andre arenaer. *Twilight* fankulturen blir som en bevegelse som tar opp religiøse og spirituelle temaer i en sekulær kontekst.

«Considering both the concept of religious emotions and the fan culture as a specific social practice, I suggest that the series offers a space that ties ordinary life to a spirituality that is otherwise arare experience in their secular surroundings» (Petersen 2013 s.90)

1.2.3 RAVE FESTING SOM EN RELIGIØS BEVEGELSE

Det at folk utforsker andre muligheter for religiøs utfoldelse enn hos institusjonelle religionene er det Gordon Lynch og Emily Badger har kikket på. I artikkelen *The Mainstream*

Post-Rave Club Scene As a Secondary Institution: A British Perspective (Lynch & Badger 2006) prøver de å finne ut om det finnes en sammenheng mellom religion og rave scenen. De hentet inn data fra 37 informanter som jevnlig gikk ut på klubber som forholdt seg til house, trance og techno (Lynch & Badger 2006 s.32). Gjennom en rekke intervju fant de derimot ikke noe som ville tilsvare at informantene fant denne festingen som noe religiøst eller spirituelt (Lynch & Badger 2006 s.33).

Det Lynch og Badger derimot oppdaget gjennom forskningen var at det var en rekke temaer som dukket opp, spesielt som omhandlet etterfestene etter arrangementer:

These can be summarised as an emphasis on the post-rave dancing event as a welcoming and accepting community, the association of the clubbing community with values of personal autonomy, authenticity, self-expression and tolerance, and the importance of clubbing experiences in promoting self-development (Lynch & Badger s.34 2006)

Etterfestene blir et samfunn som er åpent og aksepterende, men hvor et viss sett av verdier er til stede (Lynch & Badger s.35). Dette handlet spesielt hvordan folk oppførte seg, spesielt med tanke på hvilken form for rus folk bedrev med, om det var alkohol eller MDMA. En viktig norm var at man skulle være den man var og respektere andre for den de er, ikke bry seg om hva andre ønsker av deg eller hvordan folk oppfatter deg. Det var i dette tilfelle og at dette klubb miljøet var med å hjelpe informantene til å realisere seg selv og bli oppnå personlig vekst (Lynch & Badger 2006 s.36). Dette igjen kan bli knyttet til nyreligiøse bevegelser som har fokus på selvrealisering og personlig utvikling.

Konklusjonen til Lynch og Badger er derimot at det ikke er mulig ut ifra informantene å si at dette miljøet kan bli karakterisert som en religiøsbevegelse, men de fant funn i forskningen deres. For det som i dette tilfelle ble oppdaget at miljøet hadde en annen egenskap, noe som er blitt observert spesielt innenfor nyreligiøsitet og blant til forskningen til Peterson om fankulturen til *Twilight*:

Rather we see the mainstream post-rave dance scene as religiously significant precisely because it exemplifies the shift away from specialised forms of religion in the West towards a new, more diffuse, social form of religion focused on self-realisation and self-expression. The mainstream postrave dance scene can therefore be seen as one of many secondary institutions that support this emerging post-Christian spirituality based on liberal, humanist and Romantic values and focused on the development and exploration of the self in the context of intimate relationship with others (Badger & Lynch s.38 2006)

1.3 HISTORISK OVERBLIKK OVER SPILL

Etter som jeg har vist litt hvordan forskning på populærkultur, må vi gå videre til det som er fokuset i oppgaven. Tv- og dataspill er et relativt ungt medium. For å få en bedre forståelse om mediet er det greit med en gjennomgang om hvordan spill konsollene og spill markedet har utviklet seg gjennom tiden. Fokuset vil ligge på spillkonsoller, men jeg vil og vise litt til om håndholdte konsoller da de og har vært viktige for utviklingen av spillmediet.¹

1.3.1 HJEMMEKONSOLLER

Den første hjemmekonsollen ble utgitt i 1972 under navnet Magnavox Odyssey, men fikk ikke et stort gjennombrudd (med tanke på at den kun solgte rundt 140.000 eksemplarer). Det er heller ikke hjemmekonsollen som var markant i denne perioden. Det er arkade spillene med sine store kabinetter som fikk gjennombrudd på 1970-tallet og 1980 tallet. Spesielt det klassiske «tennis» spillet *Pong* fra Atari (1972) som gjorde seg merkant. Andre spill som i dag har status som populærkulturelle ikoner er *Space Invaders* av Taito (1978) og *Pac Man* av Namco (1980). De meste spillene som kom ut på den tiden var som oftest science fiction preget hvor man som spiller kjempet mot romvesener, som i *Space Invaders*. Rollespill og eventyr spill eksisterte, men var gjerne tekstbaserte med lite visuelle materialer, heller var ikke teknologien noe særlig sterk på dette tidspunktet. Mesteparten av spillene på dette tidspunktet var simple og viste sjeldent til imponerende spillmekanikk og narrativ. Det var mer ut på 80-tallet at dette skulle forandres.

1980-tallet kan ses som det tiåret hvor spillmediet begynte å vokse og hvor det begynte å bli vanlig å ha en spillkonsoll i husholdningen. Det var blant annet i dette tiåret Nintendo gav ut Nintendo Entertainment System i 1983, også kjent som NES, og Sega med sin Sega Master System 1985. Det var disse to selskapene som dominerte markedet på den tiden. I tillegg til ble verden introdusert til spill serier man finner den dag i dag som *Super Mario* (1983), *Legend Of Zelda* (1986) og *Final Fantasy* (1987), som på den tiden var sjanger definerende og de som skulle sette standarden for spillindustrien. Sega og Nintendo dominerer markedet i mange år som ender med at de mindre spill maskin produsentene blir skvist ut. Med Sega Mega Drive (1988) og Super Nintendo Entertainment System (1990) eller SNES,

¹ For en mer detaljert historisk overblikk les kap.4 i *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2009)

var det så og si umulig for andre selskaper å ta rot i markedet. Blant annet selskapet Commodore som, sto bak Commodore 64 (1982), måtte si seg konkurs i 1994.

Produsenter forsvant og markedet får mer oppmerksomhet fra investorer og publikum. I et såpass konkurranse drevet markedet var det lite rom for nye selskaper å komme inn. Sony klarte derimot å komme seg inn i markedet i 1994 med sin Playstation. Med imponerende grafikk kunne Playstation ta plassen på toppen. Det som derimot skjedde var at Sega ble presset ut fra konsoll markedet og sluttet å produsere konsoller da de ikke lengre klarte å holde tritt. Sony og Nintendo ble vinnere under den generasjons konsoller og fortsatte å konkurrere mot hverandre med å produsere bedre teknologiske konsoller som Playstation 2 i 2000² og Nintendo Gamecube i 2001. Men det var i 2001 at disse to konkurrentene ville få en ny motstander på toppen, en som allerede så og si å hadde monopol på et annet elektronisk husholdningsprodukt. Nemlig Windows. Windows presenterte Xbox i 2001 og siden Windows allerede var den største produsenten for datamaskiner på den tid var de sterke konkurrenter i spill industrien.

Spill markedet stabiliserer seg og det er kun tre store konkurrenter mot hverandre, Sony, Windows og Nintendo. Nintendo klarte å revolusjonere tankegangen om hvordan man oppfattet spill. Noe som var lenge blitt sett på noe veldig barnslig og forbeholdt for unge gutter, klarte Nintendo og samle familien rundt spill med sin Nintendo Wii i 2006. Spilling med Nintendo ble ikke bare noe man satt og spilte med kontroll. Man måtte og ta i bruk hele kroppen for å spille med sin sensor for 3D bevegelser. Sony og Windows prøvde å kopiere samme bevegelsessensor som en tilleggsfunksjon til sine Playstation 3 (2006) og Xbox360 (2005), uten å få helt den samme suksessen som Nintendo.

Det er da vi kommer til dags dato. Vi er nå i det som blir kalt for den åttende generasjon av konsoller. Nintendo har sin Wii U (2013), Sony med sin Playstation 4 (2014) og Windows med Xbox One (2014). Teknologien har økt drastisk de siste 10-20 årene, hvor blant annet konsollene ikke lengre er eksklusivt for spill. Konsollene er multimedier som har tilgang til Internett, hvor man kan spille sammen eller dele sesjoner på internett hvor selv spiller slik at andre kan se. Man kan og surfe på Internett på konsollene. Man kan se film, serier, bilder og lagre dokumenter på konsollene om man så ønsker det. I tillegg til dette er det begynte å utvikle nye måter å spille på og med hjelp av en maskin som heter Oculus Rift. Spill mediet er et av de mest teknologisk voksende medier vi har og det skjer nyvinninger hele tiden som er spennende å følge med på, men som er og med på å forandre hvordan vi ser

²Playstation 2 er den mest solgte konsollen i verden noen sinne med sine utrolige 155 millioner eksemplarer fra og med 2014. <http://techland.time.com/2014/02/24/outselling-the-playstation-2-isnt-a-pipe-dream/>

på medier.

1.3.2: HÅNDHOLDTE KONSOLLER

Håndholdte konsoller har og vært med å forme spillindustrien. Fra å være noe som var forbeholdt til stuen, løsrev håndholdte konsoller seg fra fastsatte steder og gav friheten å spille hvor en skulle ønske. Teknologisk sett har håndholdte konsoller alltid vært underlegne hjemmekonsoller, men det utelukker ikke at håndholdte konsoller kan gi samme opplevelse (om ikke større) som hjemmekonsoller. Heller er ikke historien til håndholdte noe særlig variert da det var lite konkurranse i dette markedet. Før 1989 var ikke håndholdte konsoller noe særlig populære. De kunne spille kanskje et par spill eller var for det meste eksklusivt til en type spill³. Det har vært en rekke av denne type håndholdte spill og heller har de ikke vært noe banebrytende.

1989 er et spesielt år siden det var da populariteten til håndholdte konsoller økte. Nintendo etter suksess med sin Game and Watch (1980) lanserte de Game Boy (1989) som skulle bli et ikon for håndholdte konsoller. Game Boy solgte nesten 120 millioner⁴ eksemplarer og utkonkurrerte andre konkurrenter som Sega, som og prøvde seg på det håndholdte markedet med sine Sega Game Gear (1990) og Sega Nomad (1995). Ingen til dags dato har klart å konkurrere med Nintendo sine håndholdte konsoller med sine videreutvikling av sin Game Boy Game Boy Color (1998) og Game Boy Advance (2001). Den mest solgte og mest suksessrike konsollen deres derimot er Nintendo DS (2004) med over 150 millioner eksemplarer solgt, er det den håndholdte konsollen som har solgt mest noensinne. På dette tidspunktet startet Sony på side også å utvikle en ny serie håndholdte konsoller, Playstion Portable (2004), også kjent som PSP. En teknologisk sterkere konsoll en Nintendo DS som klarte å stå på egne ben, men var ikke i nærheten av salgstallene til Nintendo. PSP solgte halvparten så mindre enn Nintendo DS⁵. Sony og Nintendo er de som dominerer spillmarkedet i dag når det kommer til håndholdte konsoller. Begge har utgitt nye maskiner, Sony med sin PS Vita (2012) og Nintendo med sin Nintendo 3DS (2011). Hvordan det kommer til å gå med disse konsollene er det bare å vente å se hva fremtiden bringer for dem.

³*Tetris* (1984) er et eksempel som var vanlig å finne på denne type håndholdte konsoller.

⁴Salgstall fra noen av Nintendo sine produkter kan finnes gjennom denne lenken http://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/hard_soft/ [Hentet 25.02.2015]

⁵En artikkel om avslutning av salg av PSP og nummeret av solgt konsoller <http://www.polygon.com/2014/6/3/5775018/sony-discontinues-the-psp-in-japan> [Hentet 25.02.2015]

De har derimot fått en større konkurrent enn det de har hatt tidligere. Nemlig smarttelefoner. Man ser blant annet til salgshallene til Nintendo 3DS er ikke like høye som sin forgjenger. Det at det har en sammenheng med smarttelefoner og hvordan spill er på disse telefonene. Spill på smarttelefoner er mye billigere (i enkelt tilfeller gratis) og det er lettere tilgjengelige enn håndholdte konsoller. Smarttelefoner kan ikke vise til samme teknologisk nivå på spillene sine, men de kan likevel tilby underholdende spill for betraktelig mindre penger enn håndholdte konsoller. Dermed har Sony og Nintendo fått konkurranse fra en ikke part som ikke var så åpenbart for ti år siden.

1.4 RELIGION OG FORSKNING PÅ SPILL

Hvilken forskning har blitt gjort på spill og religion? Det er det som jeg skal vise her. Først vil jeg vise til litt om generelt spillforskning, så ta for meg en sentral forsker innenfor feltet og avslutte med forskjellige forskning som er blitt gjort.

1.4.1 GENERELL SPILLFORSKNING

Når man først skal først i et felt som man ikke er godt kjent med er det er det lurt å få seg en oversikt. For det første er spillforskning et ganske nytt felt og hvor forskningsmulighetene er store. Forskerne er stort sett enige om at en formell forskningsperspektiv om spill ble dannet samme år som *Gamestudies* utga sin første journal i år 2001 (Heidbrink 2014 s.11). Siden den tid har *Gamestudies* blitt et respektert journal innenfor spillforskningen.

For meg ble boken til Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith og Susana Pajares Tosca en inngangsportale til dette feltet. *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2009) er en introduksjonsbok om spill og forskning på spill. Boken presenterer definisjoner på spill, hvordan spill produseres og hvilken prosess som er bak en slik produksjon, hvordan det faktisk er mulig å forske på spill og andre viktige elementer. Egenfeldt-Nielsen har blant annet vært tidligere assisterende professor ved IT universitetet ved København og er foreløpig CEO av spillsekskapet *Serious Games Interactive* som igjen gir ham førstehånds kunnskap om prosesser et spill må gjennom. Jeg vil vise til mer om den generelle forskningen rundt spill i Kapittel 2.

1.4.2 JOHAN HUIZINGA

Johan Huizinga (1955), referert i Rachel Wagner (2012 s2)⁶, er kanskje en av de viktigste forskerne som har vært med å forme spillforskningen, spesielt innenfor religionsvitenskapen. Huizinga var en ludologist, som kommer fra det latinske ordet «ludus» som betyr lek, spill eller sport. Huizinga forsket nettopp på dette. Forskningen hans lå derimot ikke på digitale spill da det ikke eksisterte på hans tid, men mer på det med lek og andre spill som kort. Til tross for at han levde utenfor tidsperioden av digitale spill, har teorien relevans den dag i dag. For Huizinga var det en viss likhet mellom spill/lek og ritualer (Wagner 2012 s.3). Han mente at disse to handlingene foregår utenfor tid og rom. «Ritual and play, then, both set apart a time and space which special happenings occur, shaped by rules and in some ways different from our daily life [...]» (Wagner 2012 s.2). Videre mente han at begge var begrenset av regler og orden. Det er det Rachel Wagner (2012 s.3) kaller for «the magic circle» eller den magiske sirkel. Gjennom lek og ritualer trer vi inn i den magiske sirkelen som er styrt av regler og orden, i motsetning til den daglige sirkelen (hverdagen) som er ukontrollerbar og styrt av kaos og uforutsigbarhet. Slik Huizinga så det, referert i Rachel Wagner (2012 s.3), var nettopp det ønske om å forlate hverdagen som en fellesnevner. Den magiske sirkelen reflekterer våre ønsker fra det daglige. Selv om den magiske sirkelen er utenfor vår tid og rom, så er blir både den magiske sirkelen og det daglige påvirket av hverandre. Vi tar med våre ønsker fra det daglige og former den magiske sirkelen slik vi ønsker og de erfaringene vi får fra den magiske sirkelen tar vi med tilbake til det daglige.

Andre spillforskere referer gjerne til Johan Huizinga i når det kommer til definisjoner av spill. Mange har tatt med seg Huzingas forståelse om at lek og spill er basert på regler og orden. Et eksempel er Jesper Juul⁷ sin definisjon av spill, referert i Egenfeldt-Nielsen, Smit og Tosca (2009 s.68).

A game is a rule based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome and the consequences of the activity are optional and negotiable.

⁶ Da jeg ikke fant en oversatt tekst om Johan Huizinga (teksten var på nederlandsk), bestemte jeg meg for å bruke Rachel Wagner som referanse her.

⁷Førsteamanuensis ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering og blogger av *The Ludologist* <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> [Hentet 06.02.2014]

Som vi ser så er spill for Juul noe som er basert regler med visse variabler som kan gi forskjellige utfall. Spill er konstruert gjennom en rekke matematiske koder og variabler, dermed er regel baserte definisjoner gunstige for spill. Huizinga var allerede tidlig ute med den forståelsen, selv om hans teori ikke omfattet det digitale så er det fortsatt mulig å trekke ham inn.

1.4.3 SPILL MED VERDEN

Hvis vi skal se mer på spill så er det viktig å trekke inn noe av det viktigste teknologiske fremskrittet mennesker har gjort de siste 20 årene. Internett, noe mange sverger de ikke kan leve uten. Takket være Internett kan man koble oss til hverandre gjennom forskjellige medier som mobil og data. Dette har og spillmediet utnyttet seg av og ved hjelp av Internett trenger man heller ikke å sitte samme stue og spille med venner. Det største fremskrittet med Internett knyttet til spill er nok det som blir kalt for MMO. MMO står for «massive multiplayer online» og representerer spill hvor man spiller sammen på en server som kan holde flere tusen mennesker på samme tids punkt. Gjennom denne type spill er det mulig å spille med folk på andre siden av verden eller med bekjente i samme by. Det er to spill i denne sjangeren som har skilt seg ut fra resten av MMO-spillene som finnes der ute og som var med å banet veien for en internett basert spillopplevelse. *Everquest* (1999) og *World of Warcraft* (2004).

Everquest kan minne mange om penn og papir spillet *Dungeons and Dragons*. Det er et rollespill (forkortet til RPG⁸) på samme måte som *Dungeons and Dragons*, hvor man velger rase, klasse⁹, kjønn og utseende. *Everquest* kunne tilby spillere en massiv verden, fylt av fantasi raser, fabeldyr og historier om fordums tider. Med kapasitet å holde tusen spillere på en gang, kunne folk kunne gå i grupper for å fullføre oppdrag man får tildelt av NPC¹⁰, utforske grotter som kan holde skatter eller bare prate sammen. *Everquest* var ikke det første spillet som prøvde seg på MMO, men det var det mest suksessrike på sin tid¹¹ og som skulle ha innflytelse på den mest suksessrike MMO til å komme.

World of Warcraft tok en del kjente spill mekanismer elementer fra *Everquest* og andre spill og skapte noe unikt. *World of Warcraft* på sitt sterkeste hadde 12 millioner¹²

⁸Forkortelse av «role playing game»

⁹Klasse eller «class» er det man velger å spille som. RPG spill gir deg muligheten å spille på forskjellige måter gjennom klassesystemet. Fire vanlige klasser man kan være er kriger, bueskyter, magiker eller prest.

¹⁰«Non-playable character» eller ikke spillbare karakterer. Disse er styrt av den kunstige intelligensen som er satt inn i spillet og som enten hjelper eller utfordrer spilleren. I MMO spill gir disse ofte oppdrag man fullfører for å bli sterkere og rikere.

¹¹Nesten 16 år etter utgivelse er spillet fortsatt levende, med sin 21 tilleggs pakke som kom ut i oktober 2014.

¹²En artikkel som viser til hvor mange spillere har abonnert på spillet.

abonnenter¹³ og i januar 2014 hadde de nådd over registrerte 100 millioner kontoer¹⁴ som var blitt laget. *World of Warcraft* bygger verdenen på de suksessrike strategi spillene *Warcraft* (1994-2003), fire år etter avslutningen i *Warcraft 3* tar handlingen i *World of Warcraft*. Alliansen som stoppet «The Burning Legion» er splittet opp og krig mellom dem har blusset opp. «The Alliance» og «The Horde» er i blitt fiender igjen og du som spiller må velge mellom en av dem. Du kjemper sammen med andre mot den andre alliansen, som igjen er og styrt av andre spillere. Proppet med en stor bakgrunn har *World of Warcraft* en massiv historie bak seg.

William Bainbridge er en forsker som har kikket på disse spillene og en rekke andre MMO spill. Bainbridge er professor innenfor religion innen vitenskap og populær kultur. Han har tatt for seg tidligere om emner som online rollespill eller MMO om man ønsker. I *E-Gods* (Bainbridge 2013) tar han for seg 41 spill som han selv har spilt i flere tusen timer. Bare *World of Warcraft* brukte han over 2400 timer på (Bainbridge 2013 s.19). Mesteparten av forskningen hans har vært på MMO spill. *E-gods* blir skrevet ifra synsvinkelen til Bainbridges sine avatarer og former boken så til en interessant lesing. Det blir som å lese en fortelling av reisene til avatarene. Avatarer er som Bainbridge (2013 s.10) skriver at det er en betegnelse fra hinduismen som jordlige manifestasjoner. I spill kan man se det som at vi manifesterer eller prosjekterer oss selv eller ideene våre inn i spillet.¹⁵

Gjennom kapitlene bruker han en fortellerteknikken gjennom øynene til sine avatarer og viser til flere aspekter av religiøse motiver man kan finne i spillene. Kapitlene er delt inn tematisk. I kapitlene tar han for seg diverse emner som guddommer, sjeler prester, magi og andre religiøse konsepter. I kapitlet «Priest» viser Bainbridge til hvordan enkelte roller som prester, heksedoktorer eller sjamaner blir representert i rollespill. Rollen man tar når man velger en slik rolle er som oftest som en helbreder (Bainbridge 2013 s.109) i gruppen av helter. Videre i kapitlet viser han til den ene karakteren sin og hvordan han så på karakteren sin. Samtidig sammenligner han hvordan andre spill presenterer prester på. Blant annet viser han og til statistikk angående hvordan kjønnsfordelingen er blant rollene i *World of Warcraft* (Bainbridge 2013 s.124). Det man kan se at rollen som kriger er oftest mannlige avatarer, mens rollen som prest er oftest kvinnelige avatarer.

<http://www.polygon.com/2014/11/19/7250737/world-of-warcraft-warlords-draenor-10-million-subscribers>
¹³Ikke uvanlig med MMO at man abonnerer på spillet for å spille. *World of Warcraft* tar ca 120 kr i måneden per abonnement.

¹⁴<http://www.polygon.com/2014/1/28/5354856/world-of-warcraft-100m-accounts-lifetime>

¹⁵ Avatar referer til den en figur som spilleren kan fikse på i form av utseende og personlighet. En karakter blir en fastsatt karakter som spilleren kontrollerer, men utseende og personlighet er fastsatt av spillet med lite rom for personlige justeringer.

I *E-gods* (2013) prøver Bainbridge å skape en forståelse på hvorfor mennesker er så interessert i fantasi spill som. Bainbridge(2013 s.4) foreslår at vi ser på dette fenomenet som en kurvilinear model av religion. For ham er spill noe som erstatter de kveldene rundt et bål hvor folk satt sammen og fortalte historier om monstre og drager.

Selv om Bainbridge tar for seg interessante temaer, er den problematisk. Hans forståelse på religion og spill (les ovenfor) er ikke noe særlig begrunnet. Den er ikke støttet av noe spesifikk forskning, men heller en forståelse fra hans side uten noe særlig begrunnelse. Selv om forteller teknikk blir interessant lesing, så tilføyer det egentlig ikke noe særlig til forskningen han prøver å vise til, dermed en relativ unødvendig fortelling om hvordan han spiller.

1.4.4 ALVEGUTTEN OG ULVEGUDEN

Det er ikke uvanlig at spill leker med religiøse elementer. Heller er det ikke uvanlig for dem å ta direkte inspirasjon fra religioner og implementerer dette i spillet. *Ōkami* (2006) og *The Legend of Zelda*(1986-2015) gjør nettopp dette. *Ōkami* har mer ekspislitte elementer når det kommer til bruken av religion. *Legend of Zelda* bruker gjerne religiøse elementer som et virkemiddel for å skape en fengende historie.

Selve tittelen på *Ōkami* er en ordlek på kanji (japansk skriftspråk). Ene måten er 狼 som skal stå for ulv eller 大神 som skal stå for den store gud¹⁶ (Heidbrink, Knoll, Wysocki 2014 s.26). I *Ōkami* er man solguden Amaterasu Ōmikami som har inntatt en hvit ulv. Handlingen foregår i landet Nippon hvor demonen Orochi har sluppet ut fra fangeskapet sitt og stjeler liv fra landet. Amaterasus oppgave blir å sette demonen tilbake i fangeskap og få liv tilbake til landet. Spillet er sterkt knyttet til japanske folkehistorier og kamier. Selve spillet kan sies å være en hyllest til japansk kultur og kunst. Det visuelle i spillet er presentert gjennom japansk vann farge kunst, også kjent som Ukiyo-e og er et vakkert spill å se på.

The Legend of Zelda er en spillserie som er produsert av Nintendo og som startet i 1986 som fortsatt er gående. Serien har ikke gått mye vekk fra sin formel for narrativ. Hovedpersonen, Link (som enten er en ung gutt eller en ung voksen), må redde prinsessen Zelda fra mørke krefter som truer det hellige landet Hyrule. Spill serien er en annerkjent serie

¹⁶Når man snakker om guder er det vanlig å bruke betydningen «kami» på japansk. Ordet «kami» derimot rommer mer enn bare guder, men og sjeler fra mennesker og dyr, elementer fra naturen og energier ifølge Heidbrink, Knoll og Wysocki (2014s.26)

og har vært med å forme spillindustrien. Etter som teknologien ble bedre, ble bakgrunns historien til serien og betraktelig større. Serien er ikke redd for å bruke religiøse elementer for å skape verdenen sin. *The Legend of Zelda* bruker både folkereligøse elementer som alver, drager og andre typer menneskelige raser. Serien bruker og en rekke religiøse elementer som er vanlig å finne i diverse asiatiske religioner som polyteisme, avatar(gudenedstigning), reinkarnasjon og mang flere.

Heidelberg Journal of Religions on the Internett (vol.5 2014) gav ut en journal som tok for seg spill og religion. Med en rekke artikler får vi forskjellige innblikk hvordan spill og religion kan forskes på. *Legend of Zelda* og *Ôkami* er blant annet noen av de spillene som gjerne blir referert i flere av artiklene. Elke Hemmingers artikkel *Game studies as Sub-creations: Case studies on Religion & Digital play* utforsker spill som «sub-creations»¹⁷, som er signifikante og fungerer som kommentarer på samfunnet (2014 s.108). Hemminger introduserer klassifiseringer som skal vise hvordan spill bruker religion. Hemminger viser til vanskeligheten om klassifisering av spill grunnet sjanger og hvordan det er vanskelig å klassifisere religion i spill på grunn av nettopp sjanger (2014 s.109). Selv mener Hemminger at spill kommer oftest i 4 generelle sjangre og med sine respektive sub-sjangre. Action, simulering, strategi og rollespill er de fire generelle sjangrene (2014 s.110). I artikkelen er det hennes fire referanse punkter som er av interesse. Hennes fire klassifisering blir delt inn i to poler. Hun bruker spill som *Ôkami* og *Black and White* (som jeg vil komme innom nedenfor) som case studiet sitt.

Spillerens perspektiv for Hemminger kan ses i to perspektiver, heltemodus og gudemodus. Helte modus er det som *Ôkami* kommer under, mens *Black and White* kommer under gudemodus. Vi spiller kanskje som en guddom i *Ôkami*, men det er i helte modus. Perspektivet er gjennom karakteren vi får tildelt.

Signifikansen av de religiøse element handler om de religiøse elementene er konstituerende eller stilistiske (Hemminger 2014 s.118). Det vil si hvor viktig er de religiøse elementene for spillet. Er spillet avhengig av religion eller er religion bare et virkemiddel. *World of Warcraft* ifølge Hemminger (2014.s.119) er et spill som bruker religion stilistisk, mens *Ôkami* er avhengig av religion.

Det tredje punktet er opprinnelsen av de religiøse elementene. Er elementene spesifikke eller eklektiske? Fokuset her ligger på hvordan de spillene tar i bruk de religiøse elemente, er det et løsluppet forhold til elementene eller har produsentene forholdt seg trofast til kildene de

¹⁷Et begrep laget av Tolkien (1947), referert i Hemminger (2014 s.108). Sub-creations ifølge Tolkien er at forfattere er guder av sine litterære verk. Eksempelvis er Tolkien gud over sine verk rundt Ringenes Herre og verdenen han skapte der.

har brukt (Hemminger 2014.s119)

Siste punktet handler om hvordan spillet fungerer, spiller man alene eller er det mulig å spille med andre? For Hemminger (2014 s.120) er dette med Huizingas(1955), referert i Hemminger (2014 s.120), forståelse om den magiske sirkelen relevant i dette tilfelle. Mest fordi i dag er ikke det å spille et rom vi kan gå til og forlate det daglige. Med internett og andre funksjoner kan det å spille være en sosial aktivitet du gjør med kjente eller ukjente mennesker.

Selv om jeg finner modellen hennes interessant og kanskje nyttig i hvordan å analysere spill, er det et punkt jeg er veldig kritisk over. Det er hennes sjanger forståelse innen spill. Sjanger innenfor spill industrien kan ikke deles inn i fire kategorier som hun påstår. Dette vil utelate en rekke spill som ikke passer inn i hennes ramme for spill. Det finnes en rekke sjangre som ikke kan settes inn i disse fire sjangrene. Hun påpeker at disse sjangrene igjen har sub-sjangre, men utdyper ikke mye om dette, heller ikke om de fire sjangrene hun tar for seg. Jeg vil diskutere omfanget av sjangre i spill senere i Kapittel 2.

1.4.5 JEG ER GUD

Å komme med en slik påstand ville nok enkelte oppfattet som blasfemisk eller bare tull. Faktumet er at hvis jeg ønsker det så kan jeg faktisk være gud. Spill har nemlig gjort det mulig for deg som spiller å være en gud. Som nevnt ovenfor i *Ôkami* så spiller du en guddom, men man spiller gud annerledes i de spillene jeg skal ta for meg her.

Gjennom simulering spill har man muligheten å være noe man ellers ikke er. Man kan være en bonde gjennom å spille *Harvest Moon* (1996-2014), byplanlegger/ordfører ved å spille *Simcity* (1989-2014) eller man kan spille som selve evolusjon i *Spore* (2008). Det sistnevnte spillet gir deg som spiller nesten kontroll som en gud, hvor man kan styre hvordan liv skal utvikle seg. Spillet er basert på evolusjonistiske teorier, dermed er du ikke en gud, men heller evolusjonen selv. *Populous* (1989) og *Black and White* (2001) derimot gir deg krefter som en guddom.

Populous blir ofte referert til det første gudespillet, en sjanger som setter spilleren i en rolle som en skapende/allmektig gud. I 1989 var dette en revolusjonerende måte å spille på, du hadde mulighet å forandre verden flytte på jorden, lage fjell,vulkaner, sumper eller så kunne man bruke kreftene¹⁸ på å få flere følgere og gjøre dem sterkere. Med tanke på dagens standard for spill så er spill utdatert og simpelt. Derimot har det åpnet vei for flere folk til å

¹⁸I spillet blir disse kreftene kalt for «mana». Mana i spill blir ofte brukt for å beskrive magiske krefter eller et mål som viser mye magi/magiske krefter man kan bruke.

eksperimentere videre med konseptet om å spille som en gud.

Black and White tar nettopp dette steget videre. Spillet bygger på samme premisser som *Popolous*. Man har lignende krefter og flere nye, men nå må du som gud også tilfredsstille dine følgere. De vil spør etter ting og du må oppfylle deres ønsker. Om du så vil det. Man kan nemlig spille som en snill gud eller en ond gud. Med hjelp av dine rådgivere (en som kan minne om den kristne Gud og en som kan minne om djevelen) får du råd om hvordan du kan spille. I tillegg til dette har du og et kjæledyr som du må passe på og mate, enten med en vegetar kost eller kjøtt basert kost som kan faktisk være dine egne følgere eller fiendene dine.

I Heidi A. Campbells og Gregory Price Grieves artikkelsamling *Playing With Religion in Digital Games* (2014) blir *Black & White* nevnt i en av artiklene Artikkelen handler om kategorisering av spill som tar for seg religiøse elementer, skrevet av Jason Anthony. Jason Anthony's artikkel, *Dreidels To Dante's Inferno: Toward A Typology Of Religious Games* (Campbell & Grieve 2014), argumenterer for hvordan det er mulig å klassifisere spill med religiøse elementer. Anthony (Campbell & Grieve 2014) tar ideene sine om klassifiseringen fra de greske olympiske lekene. Grunnen til dette er som han sier selv: «Finally, the category names below are new and mostly neologisms from Greek roots. This is both to avoid confusion with English terms, and to playfully offer a nod to the Greeks' contribution to this history.» (Campbell & Grieve 2014) Til sammen lager han 7 kategorier, som jeg skal vise til kort nedenfor.

Digital Didactic Games:

Som navnet tilsvarer omfatter denne kategorien spill som skal utdanne spillerne i visse religioner. Spill av denne sjangeren pleier å fokusere spillerne til å lære de forskjellige religionene, men de har og en tendens å være forkynnende og farget av religiøse produsenter.

Digital Hestiasic Games:

Her er fokuset om spill som en tradisjonell del av en festival eller høytid. Selv påpeker Anthony (Campbell & Grieve 2014) at han ikke har klart å funnet noen eksempler på dette innenfor spill. Dette kan være fordi spill fortsatt er et relativt ungt medium.

Digital Poimenic Games:

Denne type spill kommer det guddommelige og forstyrrer spillet. Det guddommelige viser så sin gunst til en spiller eller en til en handling utfør. Dette mener Anthony (Campbell & Grieve

2014) er typisk å finne i former for divinasjon. Å finne slike type spill gjennom spillkonsoller og dataspill er vanskelig å komme over, men som Anthony (Campbell & Grieve 2014) poengterer at smarttelefon applikasjoner har inntatt dette feltet og der kan man finne forskjellige applikasjoner som nettopp tar for seg dette.

Digital Praxic Games:

I praxic spill er det praksis som er i fokus, religiøs praksis. Anthony (Campbell & Grieve 2014) viser til eksempler som *Dance Dance Revolution* (et spill hvor man kopiere dansebevegelsene på tv-en) hvor spillerne danser til kristen musikk eller spillet *Leela* (THQ 2011) som er basert på meditasjon og chakra filosofier.

De tre siste kategoriene skiller seg fra de fire forrige. Anthony (Campbell & Grieve 2014) forklarer dette med at de fire forrige er knyttet sterkere til tradisjoner. De tre nye kategoriene er sterkere knyttet til spill tradisjoner enn religiøse tradisjoner, men er og like så knyttet til religiøse elementer. De går som følge:

Allomythic Games:

Anthony (Campbell & Grieve 2014) beskriver to forskjellige måter for denne type spill. De som leker med religiøse tradisjoner som ikke eksisterer, som science fiction- og fantaspill, og de type spillene som bruker religiøse elementer uten å presentere dette i en didaktisk eller forkynnende sammenheng.

Allopolitical Games:

Disse type spillene er avhengige av Internett. Denne kategorien rommer spill som skaper et samfunn utenfor den virkelige verden, spill som skaper samfunn gjennom Internett. Dette er spill som *World of Warcraft* nevnt ovenfor, eller det mye omtalte *Second Life*. Her har troende mulighet å komme sammen gjennom Internett og drive med religiøs praksis gjennom nettet.

Theoptic Games:

Det er i den siste kategorien at *Black and White* kommer under. For denne kategorien er forbeholdt spill som sender spiller ut som rollen av en guddom. Simulering gir denne muligheten om å kunne få styre og skape som nevnt ovenfor, men det er i møte religiøse elementer denne type spill skiller seg mest ut. Som Anthony påpeker: «Theoptic games, however, work best when they present a very practical exploration of divinity and the human

relationship to it.» (Campbell & Grieve 2014)

Dette er en annen måte å se og kategorisere spill i en religiøs kontekst. Det er interessant og kan hjelpe med å få en bedre forståelse på spill og dets bruk av religiøse elementer. Problemet er som med mange andre konstruerte kategorier at det nemlig ikke kan romme alt. Det jeg finner problematisk er at Anthony ikke anerkjenner at kategoriene og spillene kan flyte mellom hverandre. Spill passer nødvendigvis ikke inn i en kategori, men kan faktisk flyte fritt mellom hverandre.

1.5 VIDERE VI GÅR

Nå har jeg gått gjennom tidligere forskning innenfor populærkultur og religion og spill. Jeg har blant annet vist til forskning om fankultur, banalreligion, online multiplayer spill og en rekke annen forskning. Jeg har og gått gjennom en kort historie om spill. Dette er for å gi en forståelse av hva spill er og hvordan det kan forskes på. Dermed vil neste kapittel ta for seg hvordan spillanalyse fungerer og hvilke metoder jeg har brukt innenfor min spillanalyse. Jeg vil og presentere et viktig begrep jeg tar for meg i oppgaven

KAPITTEL 2: METODE OG INTERTEKSUALITET

Det finnes mange måter å studere spill på. Spillanalyse består av mange forskjellige teknikker og en del retningslinjer man kan følge når man studerer dette. Det er fullt mulig å studere det tekniske aspektene ved et spill, hvordan man som publikum blir påvirket av spill, hvilke pedagogiske kvaliteter spill har og så videre.

Jeg skal i oppgaven ha et fokus på et narrativ analytisk perspektiv i spillanalysen min. Fokuset vil være på hvordan den fiksjonelle verden i spillet blir representert, hvordan handlingsforløpet blir presentert, hvordan karakterene er blitt representert, symbolbruk og eventuelt andre temaer som er av interesse. Å bruke filmanalytiske perspektiver innenfor oppgaven min vil komme til nytte i og med at spillmediet har elementer av filmmediet i seg. Spill har ofte spesifikke scener hvor spilleren ikke lengre har kontroll og blir bare publikum til dramaet som foregår på skjermen. Man går oftest gjennom en lineær handlingsforløp, synsvinkelen, musikk og effekter er og blant annet viktige elementer i spillmediet som så. Dermed kan filmanalytiske verktøy komme til nytte for meg

Selv om jeg tar i bruk filmanalytiske metoder, så vil jeg referere til metoden som spillanalytisk metode. Filmanalyse kan bli begrenset når man trer inn i en spill analyse i og med at det finnes mang flere elementer man må ta hensyn til når man analyserer spill. I spillmediet er man blant annet en aktiv aktør, man må aktiv spille for å få narrativet videre. Blant annet finnes det spill med alternative handlingsforløp, *Heavy Rain* (2010) er et godt eksempel. *Heavy Rain* setter deg i rollen av tre protagonister som er etter en seriemorder. Gjennom oppgaver i spillet forandrer handlingsforløpet seg til hvordan du utfører oppgavene. Dermed blir ikke hvert spillseanse den samme.

Derfor blir metodene for denne oppgaven narrativ analyse og spillanalyse. Først vil jeg gå gjennom narrativanalyse som teori, og så vil jeg vise til hvordan narrativanalysen vil bli brukt i spillanalysen.

2.1 NARRATIVANALYSE

Narrativ analyse og teori er basert på den russiske formalismen på 1920-tallet¹⁹ (Lothe 2003 s.20). Selv står den franske teoretikeren Gérard Genette sentralt innenfor denne retningen ved at han presenterte sin forståelse av *récit* (fortelling), eller narrativ fiksjon, ved å dele det i inn i

¹⁹Russiske formalismen er en retning innenfor litteratur analyse. Innenfor denne retningen ville man se vekk fra biografiske og sosiologiske litteraturforskning. Tilhengere av denne retningen så litteraturvitenskap som vitenskap med vekt på skjønnlitteratur og poesi (Børtnes,2013).

tre termer; diskurs, historie og narrasjon (Lothe 2003 s.16). Narrativ teori, ifølge Jakob Lothe²⁰ (2003 s.14), er et verktøy vi kan bruke for å forstå og diskutere de mange forskjellige fortellingsformene, men som kan brukes i ulike fagområder. Spillanalysen min er utformet ut ifra fra et narrativ analytisk perspektiv. Derfor vil jeg diskutere mer hvordan narrativanalyse vil bli brukt nedenfor hvor jeg presenter spillanalyse.

2.2 SPILLANALYSE:

Spillforskning blir gjerne delt i to retninger. Narratologi og ludologi (Knoll & Heidbrink 2014 s.11). En narratologisk fremgangsmåte fokuserer mer på narrativet i spillene, mens en ludologisk forskningsperspektiv fokuserer mer generelt om spill og effektene av spill. Denne oppgaven vil ha en narratologisk perspektiv. Fokuset i oppgaven ligger på representasjonene i de enkelte spillene, ikke i spill som en helhet.

Spillanalyse i tar i bruk en rekke metoder som kommer fra andre fag (Egenfeldt-Nielsen, Smit & Tosca 2009 s.24). Etnografi, litteratur og filmanalyse eller pedagogisk studier av spill er vanlige metoder for å studere spill på, det er forskeren selv som bestemmer hva formålet skal være. Skal man studere på hvilken effekt spill har på folk er kanskje et psykologisk/neurologisk studium av spill og spillere den rette veien å gå? Eller en pedagogisk vinkling på å se hvilke undervisningsmuligheter og egenskaper spill kan gi? Spillforskning har mange vinkler man kan gå.

Ifølge Egenfeldt-Nielsen, Smit & Tosca (Egenfeldt-Nielsen, Smit & Tosca2009 s.27) er det fire kategorier som ofte er i fokus når man studerer spill.

1. Spillet
2. Spillerne
3. Kulturen
4. Ontologi

Spillet:

Her fokuseres det på strukturen av spillet og hvilke teknikker som er blitt satt inn i spillet. Representasjoner av den fiksjonelle, historie, karakterer er noen av det som fokuserer i denne type analyse.

²⁰ Jakob Lothe er professor i engelsk litteratur fra Universitet i Oslo. Forskningsfeltet til Lothe har fokusert mest på sammenhengen mellom fortellermåte og tematikk med vekt på Joseph Conrad sine verk. Han har og forsket på forholdet mellom film og litteratur og vært med på en rekke prosjekter, blant annet prosjektet *Narrative Theory and Analysis*, som er blitt utgitt som en rekke bøker.

Spillerne:

Her er det selve spillingen og spillerne som er i fokus for analysen. I denne type analyse så er hvordan spill blir tatt i bruk eller hvordan spill fungerer som et sosialt felt.

Kulturen:

Innenfor denne type analyse er det hvordan spillet og spilling generelt er med å bidra i en større kulturell instans. Typisk for denne type analyse er studiet av subkulturer eller hvordan voldelige spill skaper reaksjoner hos deler av befolkningen.

Ontologi:

Denne type studie derimot prøver å skape utsagn som kan bli tillagt til all type spill. Fokuset ligger ikke på enkelte spill, men inn mot en logisk analyse som kan si noe generelt om spill.

I denne oppgaven så vil fokuset være på spillene i seg selv og som nevnt ovenfor så vil denne type analyse og være mer fokusert på narrativ. Resten av kategoriene som nevnt ovenfor er det som ofte blir fokus i en ludologisk forskningsperspektiv av spill, noe som i denne oppgaven ikke blir relevant. Det jeg skal komme til senere i oppgaven er hvilke andre måter jeg kunne ha forsket på disse spillene, som igjen kunne ha en ludologisk forskningsperspektiv.

Som nevnt ovenfor vil min spillanalyse være preget av en narrativ analyse. Det som vil bli fokusert på min analyse av spillene er som følge:

- Karakterisering
- Fortellingen
- Narrativt rom

Karakterisering:

Begrepet i et narrativt analytisk perspektiv handler om hvordan karakterer kan bli personer gjennom karakterisering ved at det blir brukt narrative personindikasjoner (Lothe 2003 s.121). Karakterer kan bli fremstilt på forskjellige måter. Lothe (2003s.121) skiller mellom to former for personindikering, direkte definisjon og indirekte definisjon. Gjennom en direkte oppsummerende karakterisering blir en person direkte definert. Dette forekommer ofte når man får karakterer presenter gjennom protagonistenes tankeprosess. Indirekte definisjon kan også bli kombinert sammen med direkte definisjon, men indirekte definisjoner ser på flere

aspekter når det kommer til definering av en karakter. Analyse av indirekte karakterer ser på aspekter som handling, tale, ytre kjennetegn og miljø.

En analyse av karakterene i spillene vil gi meg mulighet til å se hvordan spillene har valgt å presentere dem i forhold til kildematerialet. Er gudene i *God of War* presentert på en realistisk måte med tanke på kildene, er Enoch i *El Shaddai: Ascension of the Metatron* presentert på samme måte som han er i Bibelen og *Enoks Bok*? Dermed vil karakterer være viktig å analysere.

Fortellingen:

Fortelling i narrativ analyse baserer seg ofte på to nivåer, enkelte ganger tre nivåer: det som det fortelles om, hvordan dette fortelles og selve fortellerformen (Engelstad and Lothe, 2008 s.27). Diskursen i spillet blir da det som er analyse objektet. Englestad og Lothe (2008 s.27) skriver at diskurs er fortelling handlingen som filmskaperen presenterer den, rekkefølgen av hendelser, valg av perspektiv, symboler, metaforer og andre fortellertekniske virkemidler.

Narrativ rom:

Lothe (2003 s.76) skriver at det narrative rommet er det fiktive universet som den narrative diskursen fremstiller. Tid og rom ifølge Lothe (2003 s.76) kan ikke ses uavhengig fra hverandre. Tid i denne sammenhengen ses på som en faktor som konstituerer både historie og tekst (Lothe 2003 s.87). En analyse av det fiktive rommet i spillene vil være nødvendig. Presentasjonen av den fiksjonelle verdenen i spillene er med å skape en sammenheng med de religiøse elementer. Blant annet vil man se i noen av spillene jeg tar for meg at man besøker blant enkelte hellig steder som templer, og byer. Den fiksjonelle verdenen er med å forme hvordan det religiøse blir presentert.

2.4 INTERTEKSTUALITET

Når man bedriver med tekstanalyse (hvis man ser på spill som tekst), så er det viktig å se innenfor litteraturvitenskapen. Et begrep fra litteraturvitenskapen som vil bli brukt i denne oppgaven er *intertekstualitet*. Intertekstualitet er derimot ikke et enkelt begrep. Bruken av begrepet er vid og annerledes. Jeg vil ikke gå dypt inn i denne diskusjonen av hva intertekstualitet er, men heller presentere min forståelse av begrepet.

I boken *Intertextuality* (2000) av Graham Allen, professor i litteratur ved Universty College i Cork, presenterer begrepet og dets omfang. Intertekstualitet begrepet ble først

fastsatt av Julia Kristeva, men ikke nødvendigvis hun som startet teorien om intertekstualitet (Allan 2000 s.11). Begrepet kan bli knyttet til Saussure og Bakhtins teorier om lingvistikk og språk, men det var Kristeva som fastsatt selve begrepet «intertekstualitet» (Allan 2000 s.11). Allan skriver så videre at det var da Kristeva kom med den forståelsen at forfattere ikke lager tekst fra deres eget originale sinn, men heller samler ideene sammen fra tidligere eksisterende tekster og kultur (Allan 2000 s.35). Dette er nok den mest forståtte definisjonen av intertekstualitet.

Fra å være et begrep som ble brukt for å forstå litterære verk, begynte begrepet å bli brukt mot andre kulturelle objekter, som musikk, kunst, film og andre ting (Allan 2000 s.174). Allan (2000 s.175) påpeker at disse objektene kommuniserer med hverandre på samme måte som tekst gjør. Begynne å gå dypere inn i hva intertekstualitet er og hvordan det fungerer, er det forfatteren/kunstneren som er påvirket av intertekstualitet eller selve forbrukeren som er påvirket av intertekstualitet, vil ikke ha noe for seg for min oppgave. Jeg vil heller vise til at ideer skjer ikke i et vakuum, det er påvirket av masse strømninger som er med å influere skaperne.

Derfor foreslår jeg å se på intertekstualitet i en bredere forståelse. Tidligere verk og kultur er med å skape intertekstualitet, men og tidligere livserfaring som sådan. Disse tre tingene er med å påvirke formeringer av et verk. Dermed blir intertekstualitet bygd på Kristevas forståelse; intertekstualitet er når tidligere tekster, kultur (både nåværende og tidligere) og livserfaringer er med å skape et verk.

Intertekstualitet blir i denne oppgaven viktig for å se hvordan skaperne av spillene er påvirket av det. Ved å bruke dette begrepet kan en identifisere hvordan andre påvirkningskrefter har vært med å forme spillene.

2.6 PROBLEMER MED STUDIET AV SPILL:

Til tross for at dette er et spennende og nytt og voksende felt, så byr det noen problemer når man skal studere spill.

2.6.1 Stigmatisert:

Spill har lenge vært stigmatisert. De to mest påfallende stigmaene spill har er at det er usosialt og barnslig (Campbell & Grieve 2014 s.53). Dette kan ha vært mer sant for en stund siden, men den dag i dag stemmer dette ikke helt. Skal vi se på statistikk på spillere så er faktisk den gjennomsnittlige spilleren 35 år og 40 prosent av dem spillere er kvinner. I tillegg tilfører

Campbell og Grieve (2014 s.53) at mesteparten av spillere, spiller sammen enten ved siden av hverandre eller gjennom internett. Andre stigmaer Campbell og Grieve (2014 s.53) tar opp er blant annet at spill blir sett på som useriøst og siden det er virtuelt er det heller ikke virkelig.

2.6.2 Bredt:

Som mange andre emner er og spill verdenen veldig bredt. Skal man studere spill så er det viktig å snevre seg inn mot et tema. Sjangrene innenfor spill er veldig brede og spillene er ofte helt ulike fra hverandre. Man kan faktisk kategorisere spill på 157 forskjellige måter skal man forstå Dominic Arsenault, assisterende professor innen kunsthistorie og filmstudier ved universitetet i Montreal (2009 s.153). Det er og blant annet en grunn til hvorfor det er vanskelig å skape en formell definisjon som kan romme alle former for spill. Selv om enkelte av kategoriene går sammen så er de med å skille spill fra hverandre.

2.6.3 Tid:

Å studere spill er krever mye tid. I motsetning når man studerer film eller litteratur kan man alltid hoppe frem og tilbake med hjelp av spoler knappen eller bla til neste spill. Spill derimot fungerer ikke på den måten²¹. Man for ikke muligheten til å gå tilbake til enkelte punkter fordi noen av spillene er lineære og gir deg ikke muligheten å gå tilbake. Det kan og ta alt fra to timer til 48 timer å bli ferdig med et spill. Dermed må du sette av god tid og være oppmerksom mens man holder på.

2.6.4 Subjektivitet:

Det siste punktet gjelder som oftest all forskning. Subjektiviteten til forskeren er noe som alltid vil forandre forskningen. I spillforskning er det nok det samme, om ikke vanskeligere å unngå. Som spillforsker så må en gå gjennom spillene selv. Det er forskerens oppfatning av spillene som er i fokus. Dette kan igjen skape problemer. Kanskje går forskeren glipp av momenter fordi han/hun mener det ikke er viktig eller bruker forskeren altfor mye tid på enkelte elementer som han/hun mener er viktig? Spilling er derimot en subjektiv aktivitet. Forskeren er spilleren og dermed er nøytralitet vanskelig/umulig å oppnå.

²¹Enkelte spill gir deg muligheten til å gå tilbake til enkelte punkter i spillet, men det er et fåtall spill som gir deg muligheten. Under min forskning så var det kun *El-Shaddai: Ascension of the Metatron* som gav meg muligheten å gå tilbake til enkelte kapitler.

2.7 UTVALG AV SPILL

I analysen vil jeg se på fire spill. To av spillene tar for seg et jødisk/kristent bakgrunn som inspirasjon for spillene sine og to av dem tar for seg gresk religion som inspirasjon for spillene. *Binding of Isaac* (2011) tar inspirasjon fra fortellingen om Isak og hans prøvelser. *El-Shaddai: Ascension og the Metatron* (2011) tar inspirasjon fra *Enoks Bok* (Furuli 2014) og andre diverse religiøse tekster. *Titan Quest* (2006) og *God of War* (2005-2010) bruker oldtidens greske religion og dets myter som inspirasjon for sitt spill.

Som vist tidligere det utallige spill som tar for seg religiøse elementer. Dermed er det viktig å sette enkelte kriterier for hvilket utvalg av spill en skal ha med. Kriteriene jeg satt for meg gikk slik:

1. Bakgrunn for spillene
2. Salgstall og anmelderkritikk.
3. Narrativ
4. Sjanger
5. Mitt interessefelt

2.7.1: Bakgrunn for spillene:

Noe av det første jeg måtte finne ut var hvilke spill som tar for seg religiøse motiver. Jeg ville se på spill hvor produsentene av spillene sier selv at de har brukt religiøse elementer som inspirasjon for spillene sine.

2.7.2 Salgstall og anmelderkritikk:

Salgstall og anmelderkritikken var og et viktig kriterium for valgene mine. Jeg ville ta for meg spill som har nådd ut til et stort publikum og fått anerkjennelse fra spillmiljøet. Noe disse spillene nevnt ovenfor har gjort. Jeg ville ikke ta for meg ukjente/obskure spill som folk ikke har vært borte i.

2.7.3: Narrativ

Spillene jeg tar for meg og må ha et narrativ, en rekke karakterer jeg kan forholde meg til og en handlingsforløp. Hvordan narrativ utfolder seg er sterkt knyttet til forskjellige sjangre. Forskjellige sjangre har sterkere narrativ enn andre.

2.7.4 Sjanger

Sjangeren har mye å si for hvordan religiøse elementer blir presentert. Enkelte type sjangerer vil ikke passe inn i denne type analyse. Skytespill har kanskje et narrativ, men oftest er ikke det som er i fokuset for spillet. De religiøse motivene er ofte ikke det sentrale i spillet. Strategi spill kan ha religiøse motiver i spillene sine, men med denne type spill er narrativ og religiøse motiver i bakgrunnen. Action/eventyr spill og rollespill har som oftest et sterkt narrativ tilknyttet til seg og blant religiøse motiver pleier og å være ganske nær tilknyttet til dette narrative. Ville jeg tatt for meg en annen type sjanger ville det vært bedre å tatt for meg en annen type analyse. Dermed forholder jeg meg til denne type sjanger i analysen min.

2.7.5: Mitt interessefelt:

Interesse feltet mitt innenfor religionsvitenskap er vel det aller viktigste kriteriet i valget av spill. Det jeg finner mest interessant innenfor religionsvitenskap er myter og gresk/romesk religion. *El-Shaddai: Ascencion of the Metatron* (2011) og *Binding of Isaac* (2011) bruker myter som inspirasjon, mens *God of War* (2005) og *Titan Quest* (2006) tar for seg den greske religion som inspirasjon.

KAPITTEL 3: EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

El Shaddai: Ascension of the Metatron ble publisert av det japanske selskapet Ignition Tokyo i 2011, med Takeyasu Sawaki som har vært med å skapt spill som *Ōkami* (se ovenfor). Spillet tar inspirasjon fra en rekke forskjellige hellige tekster, men mest fra den jødiske teksten *Enoks Bok*. Spillet er et lineært action eventyr som setter spilleren i kontroll over karakteren Enoch. Teksten er en ikke-kanonisk del av jødiske tekster, men det er ikke ukjent at teksten blir brukt av forskjellige denominasjoner innenfor jødedommen. Det finnes flere utgaver av *Enoks Bok* (Furuli 2014), men den utgaven skaperne har brukt er den etiopiske utgaven. Jeg har forholdt meg til oversettelsen av Rolf Furuli (som har vært lektor for semittisk språk ved Universitetet i Oslo), som er en del av bokserien *Verdens Hellige Skrifter*.

3.1 EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON:

Det hele starter med at engelen Lucifel introduserer spillet med å fortelle om en mann med 72 forskjellige navn, men best kjent som Enok. Enok er i himmelen og skriver bøker da han får et oppdrag om å dra tilbake til jorden. Engelen Semyaza stjal fruktene av visdom og sammen med seks andre engler, også kjent som «Grigori» og «Watchers» i spillet, forråde de Gud og falt ned fra til jorden. Sammen med Lucifel og erkeenglene, Gabriel, Michael, Uriel og Raphael, må Enok beseire de syv falne englene og låse dem inne for alltid. Enok drar ned fra himmelen på en mekanisme som ligner på en hånd hvor han skal da låse sjelene til de falne englene og redde verden fra en syndeflod bestemt av den himmelske rett skal skje. Det er to grunner til denne dommen.

- 1) Englene og menneskene føder frem nefilim²² som ødelegger jorden, men og driver med syndfulle handlinger.
- 2) På grunn av englene går menneskets evolusjon betraktelig mye raskere, som ødelegger Guds plan.

Når Enoch kommer ned på jorden blir han fortalt at himmelen han ser er en himmel lagt av de falne englene for å gjemme seg fra Gud. Derfor må Enok reise rundt omkring verden. Gjennom denne reisen møter han på forskjellige mennesker som fascineres over Enoks

²² Nefilim er avkommene til englene og menneskene. Oftest kjent som kjemper i diverse tekster.

udødelighet. I 300 år leter Enok på jorden etter englene for å finne at englene har gjemt seg i et tårn i en annen dimensjon. Rundt tårnet har mennesker laget en by og oppnådd en futuristisk teknologi.

Mens Enok klatrer opp tårnet, drar han inn i forskjellige dimensjoner hvor de falne englene bor. En etter en faller englene mot Enoks makt. Under reisen i tårnet møter han på en blind jente ved navn Nanna som rir på en nefilim. Nanna hjelper Enok å finne veien frem og forteller ham om historien om Ishtar. Ishtar prøvde å hjelpe nefilimene, men døde i forsøket. Sjelen og kroppen hennes ble dradd med til den mørke dimensjonen²³. Eneste som blir igjen er skallen hennes, resten av skjelettet hennes ble spredt rundt i den mørke dimensjonen, men sjelen hennes forblir urørt av de mørke kreftene.

I kamp mot engelen Armaros, dukker plutselig prinsen Belial, en demon som lever i mørket. Han fanger så Nanna i en den mørke dimensjon. Enok og Armaros følger etter, noe som fører til at Enok blir slukt av mørke krefter og blir korrumpert. I anger over sine tidligere handlinger prøver Armaros å redde Nanna og Enok. Armaros får dem ut av den mørke dimensjon, men må selv bli igjen for så å falle for mørke kreftene. Ishtars sjel derimot finner plass i Nannas kropp og våkner opp i henne og tar over kroppen til Nanna.

Enok faller i en søvn for å kvitte seg med mørket som har konsumert ham. I flere år ligger han å sover og kontemplerer om menneskene er verdt å redde i det hele tatt. Mens han sover tar Ishtar kampen opp mot englene for fri seg fra dem. Etter ti år i søvn våkner Enok til slutt, fast bestemt på å fortsette å ta opp kampen mot englene.

Til slutt møter han engelen Azazel i kamp. Kampen blir avbrutt av Belial som sender engelen Armaros, som nå er konsumert av mørke krefter. Armaros dreper og spiser Azazel og tar så opp kampen mot Enok. Enok taper kampen, men med hjelp av Ishtar og engelen Uriel, klarer de å bekjempe Armaros. Den siste engelen som gjenstår er lederen Semyaza. Enok og Ishtar drar til rommet hvor han befinner seg, for å finne ut at Semyaza har vært død siden han falt ned fra himmelen. Tårnet kolliderer, menneskene blir fri fra englenes kontroll. Til tross for at Enok bekjemper englene må en flom komme for å vaske vekk de gjenværende nefilimene og syndene som ligger igjen på jorden.

3.2 INSPIRASJON TIL SPILLET

Når det kommer til spill av denne størrelsen så er det mange aktører som er med å skape

²³I spillet blir denne dimensjonen kalt for «The Darkness»

spillet. Shane Bettenhausen, tidligere direktør for utvikling for Ignition Games (produsentene av *El Shaddai: Ascension of Metatron*), var med i et intervju som forklarer veldig godt hvor de hentet inspirasjon fra spillet²⁴. Ifølge intervjuet (Dixon 2011) så var det en tidligere medarbeider som kom med ideen. Siden mange tidligere religioner hadde blitt brukt for inspirasjonskilde for spill (som gresk mytologi og *God of War* som jeg skal komme innom senere), fant han ut at Dødehavsrullene og andre gamle tekster hadde ikke blitt brukt og derfor var det en ide å bruke dem. I tillegg til dette likte produsentene de mange religiøse motivene som var i teksten. De så på det som en mulighet til å fortelle denne historien om Enok på nytt igjen (Dixon 2011).

Produsentene virket ikke som de ønsket å skape et spill som var forkynnende, men et spill som respekterte de religiøse motivene som er å finne i historien om Enok. De ville og skape et action spill som har et kristen/jødisk bakgrunn med en historie som ikke mange var kjent med, spesielt i Japan (Dixon 2011). Heller så de ikke muligheten for at folk ville bli fornærmet til historien siden den ikke er en kanonisk del av Bibelen. Siden dette og var en relativt ukjent historie tok de seg friheten til å ha en artistisk vri med spillet slik at det kunne bli sett på som designet var et originalt konsept. Selv om spillet skulle være et action spill, så var det et ønske om folk skulle lære seg litt om religion og faktisk ta til seg historien, da mange i Japan ikke er kjent med historien om Enok (Dixon 2011).

I tillegg til å være basert på *Enoks Bok* (Furuli 2014) så har de tatt for seg elementer fra Bibelen og andre kilder. Gudinnen Ishtar er blant annet med i spillet. Spillet og foregår i et stort tårn, inspirert om historien om Babels tårn. Din kompanjong gjennom spillet er og Lucifer (som heter Lucifel i spillet). Selve spillet tar ikke for seg hele *Enoks Bok* (Furuli 2014) og den forteller ikke en utdypende historie slik som *Enoks Bok* (Furuli 2014) gjør. Heller har de plukket ut elementer fra spillet og samlet dem sammen for å skape en koherent narrativ.

3.3 ENOKS BOK:

Teksten handler om Enok, som ifølge Bibelen (1. Mos 5,18-24) var sønn av Jared, far til Metusjalah og oldefar til Noah. Enok ble 365 år før han ble tatt med opp til himmelen for å gå med Gud. Grunnen til at han ble tatt opp til himmelen før hans død var at Gud så på Enok som en rettskaffen mann og blant annet var til stor glede for Gud (Hebre 11,5). *Enoks bok* (Furuli

²⁴ Intervjuet er gjennomført gjennom nettsiden Patheos. Nettsiden er dedikert til dialog om religion, spiritualitet og verdens religioner. Lenke til nettsiden: <http://www.patheos.com/> [Hentet 14.05.15]

2014) tar for seg beretningene om de falne englene, også kjent som Vekterne (Furuli 2004 1.5), som lystet etter mennesker. Gjennom samleie med mennesker bar de frem gigantiske skapninger, kjent som nefilim. Disse skapningene var brutale, de stjal og tok med seg en rekke ødeleggelser. Når det ikke var mer igjen begynte de å drepe og spise hverandre.

De falne englene hjelper så menneskene med å utvikle teknologi og magi betraktelig mye fortere enn det som var planlagt av Gud. Dette gjør at menneskene blir mer utsatt for å synde og på grunn av utviklingen av våpen startet de å drepe hverandre. Enok tilbringer så tid sammen med de falne englene og lærer å bli kjent med dem, men samtidig får og Enok beskjeder fra Gud. Enok får visjoner om en flom²⁵ som skal komme å vaske vekk syndene på jorden og advarer så englene om det som kommer til å skje. Utenom dette fortelles det for det meste om reisene sammen med erkeenglene og visjonene som Enok får.

Enoks Bok er en pseudiepigrafisk tekst. Den ekte forfatteren er ukjent. Ifølge Terje G.Simonsen (som skriver den innledende essayen til Furulis oversettele) var Enok en av de store åpenbarere i den såkalte retningen enokiansk jødedom (Furuli 2004 s.x). Det antas at boken kom til rundt første århundre evt (Furuli 2004 s.xii). Rundt 300-tallet derimot, forsvinner *Enoks Bok* fra den vestlige læren (Furuli 2004 s. xiv). Å si at *Enoks Bok* i den grad er en original tekst er nok ikke sant. For som Simonsen (Furuli 2004 s. xvii) påpeker at myten er nok inspirert av babylonske myter og figurer.

Selve Enok-skikkelsen er trolig modellert etter flere babylonske mytologiske forbilder, deriblant vismannen og astronomen Uanadapa samt flodthelten Atrahasis «den babylonske Noah». En viktig forløper med tanke på Enoks spådomsferdigheter er Enmeduranki.[...] Begge to, både Enmedurnaki og Enok, skal ha studert «de himmelske tavler» og således blitt innviet i guddomelige hemmeligheter (Furuli 2004 s.xvii-xviii)

Å diskutere hvorledes *Enoks Bok* (Furuli 2014) forholder seg til andre tekster vil jeg ikke gå nærmere innpå, heller bare påpeke at den mest sannsynlig har gjort det.

I middelalderen får Enok igjen en oppblomstring. Han blir å finne blant annet i jødiskmystisisme og islamskmystisisme (Furuli 2004 s.lii-liii). I jødiskmystisisme blir han forbundet som engelen Metatron gjennom boken *Zohar*, som ifølge Simonsen dukket opp rundt år 1285. Etter hvert blir han igjen mer relevant, blant annet i renessaneokkultismen, hos frimurerne, til mormonere og til New Age retninger (Furuli 2004 s.liii-lvii). I dag finner vi ham gjerne i populærkulturelle objekter, som i dette tilfellet spill og i en nylig filmatisering av

²⁵Dette er den samme flommen som Noah får beskjed om fra engelen Uriel

Noah og syndefloden kjent som filmen *Noah* (2014).

3.4 ENGLENES TÅRN

Tårnet til englene er hvor mesteparten av handlingen i spillet foregår. For hver etasje Enoch klatrer opp, forandrer omgivelsene seg og. Omgivelsene kan være en myr, en lekeplass til nefilimene, en futuristisk by og andre presentasjoner. Utenom funksjonen som bostedet til englene og menneskene kommer det ikke fram hvorfor akkurat de bygde dette tårnet.

Hvis vi ser nærmere om en annen beretning om et tårn, som Babels tårn i Bibelen, kan det gi større forståelse. Babels tårn i Bibelen handler om hvordan menneskene fikk forskjellige språk. Menneskene ønsket å nærme seg himmelen og Gud ved å bygge dette tårnet. Gud straffet dem da ved å gi alle menneskene forskjellige språk, slik at de ikke klarte å bygge tårnet ferdig (1 Mos 11.1-11.10).

Knytter vi denne beretningen sammen med tårnet i spillet, kan det ses som englene ønsker å nærme seg himmelen, sammen med menneskene. Dette kan også knyttes til englenes motvilje mot Gud. I spillet så går englene direkte imot Gud, selv om han straffer dem. Tårnet kan være med å symbolisere deres ønske om å ta ned Gud, slik at de kan styre for seg selv sammen med menneskene uten at noen høyere makt skal styre dem.

3.5 ENOK:

Enok i spillet blir presentert som en blond, solbrun, muskuløs helt. Han har vanlige blå jeans på seg og en hvit rustning som dekker deler av overkroppen. Jo mer skade Enok tar forsvinner mer og mer av rustningen vekk, rustningen i spillet representerer helsenivået til Enok. Når den forsvinner så dør Enok. Enok ble dradd opp til himmelen for å være skribent, og når man blir introdusert til Enok ser man han sitte å skrive foran et fjell med bøker. Hendelsene i spillet kan ses som at det skjer etter at han kommer til himmelen. Som spillet tilsvarer, *Ascension of the Metatron*, så betyr dette nedstigningen av Metatron. Knytter vi denne forståelsen med at Enok er Metatron så gir det en forståelse om hvorfor spillet er tittulert slik.

I spillet er Enok en action helten. Fra begynnelsen av viser Enok at han har god kunnskap om hvordan å slåss med nevene sine og han har talent med de forskjellige våpnene han plukker opp gjennom spillet. Blant annet på et punkt i spillet er Enok nødt til å kjøre på en motorsykkel og kjempe seg gjennom en futuristisk by. Enok besitter endeløs kunnskap da han har fått Guds gunst og en kraft som gjør at han kan fjerne mørke krefter fra objekter han

tar på. Enoks kunnskaper om våpen og teknologi er gjennom Guds gunst.

Enok er derimot en stille person. Det er sjeldent at han snakker i spillet og det er han sier har lite for narrativet. Vi blir fortalt at han møter folk på veien, men vi får aldri oppleve dette samspillet mellom ham og andre folk. Til og med når han møter Nanna, så er det Nanna som står for praten. Enok virker helt uinteressert i noe kontakt med mennesker og er kun fokusert på oppgaven han har for hånd. Dette kan ses når Ishtar holder på å bli konsumert av mørke krefter etter kamp mot engelen Ezekiel. I stedet for å hjelpe Ishtar løper han videre for å ta opp kampen mot Ezekiel. Etter kampen mot Azazel og Armaros bestemmer han seg for å fjerne mørket som konsumerer Ishtar, noe som egentlig tok noe par sekunder for Enok. Hadde han gjort dette tidligere kunne Ishtar blitt spart for mye smerte. Derimot hoppet han og etter Nanna når hun ble konsumert av mørke krefter. Enok er uforutsigbar i handlingene sine, men virker som oftest kald og upersonlig.

Sammenlignet med *Enoks Bok* (Furuli 2014) er han relativt lite pratsom. Enok er en betraktelig mer interessant karakter i *Enoks Bok* (Furuli 2014). Han viser mer emosjoner, han prater mer med andre mennesker, engler og andre skapninger, han har betraktelig større interesse for omgivelsene og han har flere visjoner enn Enok har i spillet. I spillet er han derimot mye sterkere i form av styrke og kamperfaring. I *Enoks Bok* (Furuli 2014) blir det aldri presisert at han må i kamp, men i spillet er han en kampmaskin som aldri stopper opp. Som vi ser er det en stor forskjell mellom hvordan han blir presentert i *Enoks Bok* (Furuli 2014) og hvordan han blir presentert i spillet.

3.6 LUCIFEL OG GUD:

Lucifel er en engel presenter i skikkelsen som et vanlig menneske. Han er en hvit mann med mørkt piggete hår som går i mørke klær. Lucifel følger Enok med på reisen og hjelper ham (Lucifel rolle er å fungerer som lagringpunkt). For spilleren er Lucifel den som forteller historien og hva som foregår i tårnet. Lucifel er betraktelig mer avslappet karakter enn Enok. Lucifel snakker gjerne løst og ledig og kommer kanskje med en liten spøk i blant. Lucifel blir som oftest sett snakkende på mobilen sin.

Lucifel har en spesiell funksjon i spillet (sett bort fra lagringsfunksjonen), så er det han som får Enok tilbake til live skulle han så dø. Lucifel er nemlig en engel som er utenfor tid og rom, og kan styre tid. Når Enok dør så skrur han tilbake tiden med en knips med fingrene. Siden Lucifel står utenfor tid og rom så er det få personer som kan se Lucifel. Nanna kan føle

hans nærvær, men kan ikke se ham (fordi hun er blind). Lederen for de frie menneskene²⁶ ser blant annet Lucifel, men forveksler han med engelen av død.

Gud er en interessant karakter i spillet, mest fordi du aldri møter på ham, heller hører du ham aldri. Det er nemlig gjennom Lucifel du får inntrykk av Gud. Grunnen til at Lucifel alltid er i telefonen er fordi han prater med Gud gjennom den. Gud ringer stadig for å høre hvordan situasjonen er og hvordan det går med Enok. Det viser egentlig blant annet som i Bibelen og i *Enoks Bok* (Furuli 2014), at Gud har et spesielt forhold til Enok og er bekymret om Enok klarer oppgaven som er satt til ham.

Lucifel, som karakter, har sterke assosiasjoner til engelen Lucifer. Første som kan kommenteres er navnet hans. Det er lett å bytte ut den siste bokstaven med «r», men og det kan være en oversettingsfeil som har skjedd. Lyden «r» og «l» går ofte om hverandre og kan være vanskelig å skape for japansk talende mennesker. Det kan være at dette skjedde kanskje først som en feil, men så har de bestemt seg for å holde det. Hvorfor er vanskelig å si. For det andre er det slik at Lucifer opptrer som Guds høyre hånd, blant annet at kommunikasjon mellom Enok og Gud er gjennom Lucifel, og det er kun Lucifel som faktisk taler med Gud.

Hvem er egentlig Lucifer? «Lucifer» på latinsk betyr «morgenstjerne» eller «lysbringer». Gjennom King James oversettelsen av bibelen (Isaiah 14:12) ble Lucifer personifisert. Den dag i dag blir Lucifer og kjent som Satan/djevel. Mye av karakterisering av Lucifer derimot kan bli knyttet til John Miltons verk *Paradise Lost* som er et dikt som tar for seg beretningene om Lucifer som den falne engelen

Lucifer blir derimot aldri nevnt i *Boken om Enok*. Vi må da anta at det er det som Bettenhausen sa, at han er et produkt av andre religiøse tekster, men igjen vil det være feil å si, siden Lucifer og hans persona er ofte inspirert av John Miltons *Paradise Lost*. Skikkelsen Lucifer den dag i dag har igjen en religiøs kontekst, siden han blir knyttet sammen med Satan.

3.7 ERKE ENGLENE

Erkeenglene som blir presentert i spillet er englene Uriel, Raphael, Gabriel og Michael (Lucifel er og en erkeengel). De er med på reisen til Enok og gir ham råd og forteller om hendelser som foregår. Menneskene har skapt et bilde av erkeenglene som mennesker med vinger, men i selve spillet blir de presentert som svaner som flyr rundt omkring sammen

²⁶De frie menneskene er en gruppe mennesker som har unnsloppet englenes forlokkende nærvær og tatt opp kampen mot deres styre.

Enok. Engelen Gabriel i spillet er fremstilt og som en kvinne.

Uriel er derimot den eneste engelen som kommer og direkte hjelper Enok på reisen. Enok kan samle opp energi og etter et viss punkt kan Enok utløse denne energien. Da kommer Uriel og angriper fiendene sammen med Enok og gir ham sterkere angrep for en viss periode. Utenom dette er rollene til erkeenglene å være kompanjonger som skal passe på Enok.

Erkeenglene i *Enoks Bok* de som forteller Gud om hendelsene som foregår nede på jorden (Furuli 2004 9.1-10.1). Gud kommanderer dem til å straffe de falne englene. Raphael skulle binde Azazel og kaste ham i mørket, Gabriel skulle utrydde sønnene til englene ved å la dem kjempe mot hverandre til døden og Michael skulle fortelle det som skulle skje til de falne englene (Furuli 2004 10.11). Erkeenglene blir og presentert med de respektive rollene sine. Uriel er engelen av sjelene til mennesker, Michael er engelen over det beste med mennesker og Gabriel er engelen over slanger, hagen²⁷ og Cherubim²⁸ (Furuli 2004 20.1-20.7). I *Enoks bok* reiser erkeenglene sammen med Enok til forskjellige områder og lærer ham om verdenen, eksempel engelen Uriel lærer Enok om solens gang, de forskjellige sesongene og astrologi (Furuli 2004 80.1). Engelen Michael og Raphael tar ham med til område med syv fjell hvor livets tre befinner seg (Furuli 2004 24.1-25.7).

Sammenligner vi hvordan erkeenglene opptrer i spillet og hvordan de blir fremstilt i teksten er ser man at rollen deres som kompanjong og lærere til Enok er ganske lik. For som de reiser sammen med ham i teksten gjør de på samme måte i spillet. De er der til å lære Enok om de forskjellige stedene han reiser samtidig som de passer på ham.

Det er igjen her en klar forskjell mellom rollene til erkeenglene i spillet og i teksten. Englene i teksten blir kommandert av Gud at det er de som skal straffe de falne englene og ikke Enok. Det som kan sammenlignes i den grad er hvordan de følger med Enok på reisen og forklarer hendelsene og områdene i tårnet.

3.8 DE FALNE ENGLENE:

Englene man blir presentert i spillet er blant annet med Enoks bok. Semyaza, som er lederen av de falne englene, Azazel, Semyazas høyre hånd, Armaros, Ezekiel, Sariel, Baraqel og Arakiel. Sammen er de kjent som englene «Watchers» (veokterne på norsk), englene som skal vokte over mennesker.

I spillet blir det fremstilt som om de falne englene ønsket om å leve sammen med

²⁷Jeg antar at denne hagen referer til Edens Hage.

²⁸Cherubim er en engel lignende skapning. De blir ofte fremstilt som løver eller okser med vinger og menneske ansikt.

mennesker og oppleve den samme kjærligheten mennesker har for hverandre. Derfor brøt de seg med Gud og falt ned på jorden. De laget da tårnet hvor de og menneskene og avkommet deres skulle leve sammen. Dette samholdet skaper en unaturlig utvikling hos menneskene og avkommene, nefilim, herjer rundt omkring landet. I spillet blir englene presentert at de mislikte å være under Guds lover. Bruddet mellom Gud og englene var ikke bare fordi englene ønsket et nærvær med de menneskene de passet på, men og med å bryte seg fra Guds kontroll. Tillegg til dette virker det som de er i revolusjon mot Gud, de ønsker å ta fra ham makten. I motsetning til teksten, viser englene anger over sine valg. De er redd for Guds vrede og spør om tilgivelse.

Disse spesifikke englene i teksten blir sjeldent omtalt. Som oftest blir englene omtalt som en gruppe. Når de derimot blir presentert i *Enoks Bok* (Furuli 2014) er det kun for å vise til hva deres forbrytelse er, hva de representerer eller hvilken straff de kommer til å få (Furuli 2004 8.1- 8.4, 10.11-10.15). Det er derimot to engler av disse falne englene som fanget min oppmerksomhet. Azazel og Ezekiel.

Azazel blir både i spillet og i *Enoks Bok* den som for må ta det meste av skylden når det kommer til handlingene begått av de falne englene (og Semyaza). Men denne rollen som sydebukk er ikke bare i *Enoks Bok*, men og i bibelen. I tredje Mosebok (3 Mos, 16) får vi beretningen om Aron som må ofre en geitebukk ved navn av Asasel. Geiten Asasel skal bli ofret som en sydebukk for Aron, som gjorde en syndig handling ved å gå bak forhenget av i en helligdom. Ved å ofre Asasel som sydebukk vil Aron bli ren igjen. Det er en sammenheng mellom denne fremstillingen av Asasel i tredje mosebok og med *Enoks Bok* og i *El Shaddai: Ascension of the Metatron*.

Grunnen til at jeg finner engelen Ezikiel interessant er fordi englene i *Enoks Bok* (Furuli 2014) blir kun beskrevet som menn (i og med at de kun tar hustruer). Ezekiel blir derimot fremstilt som en eldre kvinne. Hun er dypt opptatt av sine barn (nefilimene). Dette igjen er interessant, for slik jeg oppfatter denne karakteren er at navnet er basert på profeten Ezekiel. Hvis dette er da tilfellet vil det si at spillet har foretatt et kjønnskifte på profeten og tatt ham ut av sin originale kontekst.

Beretningene om de enkelte falne englene i *Enoks Bok* er i enkelte tilfeller minimale eller ikke eksisterende. Engelen Ezekiel igjen er ikke knyttet til *Enoks bok* eller om hennes inspirasjonskilde er knyttet til noen religiøse tradisjoner er og uvisst. Dermed er ikke englene i spillet basert så mye på selve englene i teksten. Blant annet virker mye mer motvillige mot Gud i spillet enn i teksten. Det de har brukt fra kildene i skapelsen av englene er deres navn, stilling som ledere og de som forderver menneskene.

3.9 NANNA/ISHTAR

Nanna er ei lita jente (menneske) som rir på en liten nefilim som hun har som et kjæledyr. Hun har grått hår som hun har i en knute og går i løse klær. Hun er blant annet og blind. Hennes rolle er ikke så stor, men hun prater til Enok om Ishtar og viser ham veien videre mens han er i Ezekiels domene. Ishtar tar over Nanna mens hun vokser opp da sjelen til Ishtar gikk inn i Nannas kropp under oppholdet i den mørke dimensjonen. Ishtar har igjen ikke en rolle som har stor betydning i spillet, men det er hun som har kommet med profetier om Enok og syndeflommen til de frie menneskene. Spillere kan og finne i den mørke dimensjonen finner rester av skjelettet hennes, og ved å plukke den opp finner man profetier og informasjon om verdenen.

Ishtar er en originalt en gudinne fra oldtidens mesopotamisk religion. Ishtar ble gjerne presenter som en kjærlighetsgudinne og krigsgudinne knyttet sammen med ødeleggende kraft og overskriding av grenser (Gilhus og Thomassen 2010 s.66). Ishtar (i spillet) har blant annet en krigsaspekt. Det er hun som tar rollen som leder etter at lederen av de frie menneskene dør og hun slåss blant annet mot engelen Ezekiel. Hun har og kjærlighetsaspekt ved seg. Hennes ønske å hjelpe nefilimene, både andre og sin egen Neph (kjæledyret hennes) viser at hun har kjærlighet mot dem.

Selv om man kan argumentere for at hun har aspekter som gudinnen Ishtar, så blir hun aldri betegnet som en gudinne i spillet, heller mer som et ekstraordinært menneske. Heller er hun ikke lik personlighetsmessig som Ishtar, som gjerne blir beskrevet som mer utemmet og farlig enn Ishtar i spillet. Ishtar er relativt løsrevet fra gudinnen Ishtar, men har enkelte aspekter som kan knyttes sammen. Representasjonen her er ikke lik i forhold til den tradisjonelle fremstillingen av henne. Heller er hun aldri nevnt i *Enoks Bok* (Furuli 2014), dermed antar jeg at det er ut ifra andre kilder hun er tatt ifra.

3.10 BELIAL:

Belial er en spesiell karakter i spillet. Vi får aldri møte ham i person, men han er den som har villedet de falne englene i å forråde Gud. Dette kommer fram i en av profetiene til Ishtar (som kommer frem ved å plukke opp benene hennes i den mørke dimensjon)

Han er den som styrer den mørke dimensjonen og han er den som kidnapper Nanna og som fanger Armaros. Selv om vi ikke får møte ham så dukker han opp i form av en mørk sky og stemmen hans er forvrengt slik at han blir fremstilt som ond.

Belial blir ikke nevnt i *Enoks Bok* (Furuli 2014), dermed kommer han fra en annen kilde. Belial blir ofte knyttet til en satanisk skikkelse eller til enkelte ganger Satan selv. En generaliserende kristen forståelse av Satan er at han er årsaken til de onde kreftene som gjennomsyrrer denne verden. At Belial får denne rollen og fremstillingen blir da ikke unormalt. Belial i spillet blir ikke direkte referert til som Satan, men heller en prins som bor i den mørke dimensjonen.

3.11 DISKUSJON

Mesteparten av kildematerialet til *El Shaddai: Ascension of The Metatron* kommer fra *Enoks Bok*. Spillet har et relativt løst forhold til kildematerialet, spillet bruker handlingsforløpet i *Enoks Bok* som et narrativ, hvor man skal stoppe englene for å prøve å stoppe syndeflommen. Noe som er ironisk, for når man har bekjempet englene bestemmer for å sende Gud flommen allikevel, for å rense jorden fra kjempene som befinner seg på jorden.

Enoks Bok (Furuli 2014) tar for seg nettopp denne flommen (som er syndeflommen Noah er knyttet til). Enok blir aldri instruert av Gud til å stoppe denne flommen eller få englene til å erkjenne sine synder (noe de gjør i *Enoks Bok* (Furuli 2014)). Enok er aldri direkte knyttet til hendelsene i teksten, men en passiv aktør som gjenforteller det som skjer. I spillet er det Enoks handlinger som er i fokus. Det er han som får Gud og de det himmelske rådet til å spare menneskene gjennom sine handlinger. Enok går fra å være en passiv agent til å være aktiv agent som styrer handlingsforløpet.

Englene i boken viser og blant annet betraktelig større anger på sine handlinger enn de gjør i spillet. Både teksten og spillet var det et ønske om å komme nærmere mennesker å leve sammen med dem. Men i spillet blir det mer presentert som en løsrivelse fra Gud og hans autoritære makt som har og vært en pådrivende kraft til å løse seg fra ham, og ikke minst Belial som var med å forderve englene. Dette blikket på englene gir dem en mer antagonistisk vinkel enn de nødvendigvis har i teksten, hvor man de heller presenteres som skapninger i anger for deres handlinger. I *Enoks Bok* (Furuli 2014) blir de presentert på en måte hvor man får medfølelse av englene.

Til tross for at spillet tar i bruk disse religiøse elementene, forholder de seg ikke til den tradisjonelle fremstillingen av karakterene som er å finne i spillet. Spillet tar i bruk av mange forskjellige religiøse motiver innen kristendommen og jødedommen. De tar og i bruk andre religiøse motiver utenfor den kristne og jødiske religionen, eksempelvis Ishtars rolle i spillet. Ishtar er blant annet, lik som Lucifer, en karakter som ikke dukker opp i *Enoks Bok* (Furuli

2014), men andre religiøse tekster. Det interessante med spillet er hvordan intertekstualiteten oppstår i spillet. Intertekstualiteten er med å skape narrativet. Narrativet i spillet er allerede sterkt knyttet til *Enoks Bok* (Furuli 2014), men bruker andre elementer og at det løsriver seg fra den tradisjonelle måten fortellingen opptrer i. Gjennom denne intertekstualiteten skaper produsentene en ny måte å videreføre religiøse fortellinger, som ikke nødvendigvis trenger å ha holde seg tro til den tradisjonelle fremstillingen av det religiøse kildematerialet. Materialet de bruker blir da heller et produkt for å skape en interaktiv fortelling.

KAPITTEL 4: BINDING OF ISAAC

Binding of Isaac (2011) er et action eventyr spill til datamaskin. Det er og et indie²⁹ produkt. *Binding of Isaac* er laget av tre personer, designerne programmerne Edmund McMillen og Florian Himsl og komponisten Danny Baranowsky. Inspirasjon for spillet kommer fra den bibelske beretningen om Abraham og Isak, også kjent som Binding of Isaac på engelsk. Spillet er bisarr og grotesk på enkelte måter. Designet på spillet er noe som kan minnes om tegneserie format. Det er mye blod, avføring og groteske skikkelser i spillet. Hvorfor det er slik ser kommer frem i et intervju av Nathan Grayson for Eurogamer³⁰ med McMillen som jeg presenterer nedenfor. Dette analysekapittelet vil se hvordan *Binding of Isaac* bruker religiøse elementer og hvordan det kan presentere McMillens forhold til religion, især kristendommen.

4.1 BINDING OF ISAAC:

Som jeg gikk innpå tidligere så er spillet basert på beretningene om Abraham og Isak, hvor Gud tester Abraham (1 Mos 22, 1-18). Abraham for oppgave om å ofre Isak for teste Abrahams ærefrykt for Gud. Før Abraham dreper Isak stopper Gud ham fra handlingen og sier at han bestod testen. På engelsk har denne beretningen et navn, nemlig Binding of Isaac.

I spillet bor Isaac og moren hans i et lite hus, langt vekke oppe på et fjell. De levde fredfullt og var lykkelige. En dag mens moren til Isaac sitter og ser på teleevangelisk program begynner en stemme fra oven å prate med henne. Stemmen forteller henne at Isaac er besudlet av synd og må bli reddet. Hun følger ordrene fra stemmen og fjerner alle tingene, lekene og klærne til Isaac. Stemmen kommer tilbake og forteller at han fortsatt er syndig og må bli holdt vekke fra omverden. Moren til Isaac bestemmer seg for å låse ham inne på sitt eget rom for å holde ham vekke fra det onde i verden. Siste gangen stemmen kommer til henne ber stemmen, som da blir presisert som Gud, at hun må ofre Isaac for å vise Gud hennes kjærlighet og lojalitet. Moren drar så til kjøkkenet og henter en kniv. Isaac ser hun kommer gjennom en sprekk i døren. Livredd prøver han å finne et sted for å gjemme seg. Mens han leter etter et hjemmested for han øye på en dør ned til kjelleren. I det moren åpner døren, hopper Isaac ned i kjelleren og det er da spillet begynner.

²⁹Dette vil si at de som har produsert spillet er uavhengig av større spillselskaper, mindre budsjett og vanligvis laget av en mindre gruppe mennesker.

³⁰Eurogamer er en nettside som er dedikert til spill. Lenke til nettsiden: <http://www.eurogamer.net/> [hentet 14.05.2015]

Spillet foregår i kjelleren i huset. Kjelleren er fylt med farlige gjenstander og monstre som er ute etter å ta deg. Som spiller kontrollerer du Isaac og du må kjempe deg gjennom fiender for så til slutt bekjempe den siste sjefen³¹, «Mom». Etter at du har bekjempet «Mom» vil spillet låse opp flere brett man kan kjempe seg gjennom. Spillet faller inn under sjangeren action-eventyr med «rougelike»³² elementer. Områdene man besøker er og det man kaller for «randomly procedurally generated», som vil si at gjennom en rekke matematiske algoritmer vil spillet selv skape områdene av seg selv og de vil være forskjellige for hver gjennomgang. Med «rougelike» elementene og de tilfeldig skapte områdene er spillet et spill man må gjennom flere ganger. Til å bidra med en sterke gjenspillings mulighet har *Binding of Isaac* en rekke forskjellige avslutninger, som gjør at spillet ikke blir fullt så lineært, men og skape mer mystikk til spillet. Spillet tar og inspirasjon fra andre spill som *The Legend of Zelda* (som jeg viste tidligere) i hvordan han har skapt områdene og enkelte av spillmekanismene som er å finne i spillet.

4.2 INSPIRASJON FOR SPILLET:

Edmund McMillen er mannen som har vært med å laget et annet kritikerrost spill ved navnen *Super Meat Boy* (2010). Spillet ble rost for sin kontroller og retroperspektiv³³ på spill, hvor man spiller som en liten rød kjøttklump og fullfører nivåer gjennom plattform³⁴utfordringer. McMillen er en eksentrisk person med interesse i det noen vil finne sært.

"There's recurring themes in everything in my work, and they're usually things where I think it's so odd that people think they're gross. I tend to focus on the fetal stages of birth, life and death - but mostly birth - the development process, and dying and decay. It's life, but it's these parts that are interesting. After and before, the development and the decay. Those are the mysterious things. Guts. The stuff that's inside. That sort of stuff. Religion and sexuality and... genitals." (Grayson 2012)

Avføring er og en av de tingene han fascineres av. McMillens forhold til religion kan ses på

³¹ Når man referer til sjefer i spillmiljøet betegner dette fiender som gir større utfordringer enn vanlige fiender. De er gjerne unike i den forstand at vi kun møter på dem en gang i løpet av spillet.

³² «Rougelike» referer til hvordan spillet er. «Rougelike» spill pleier å være utfordrende med tanke på vanskelighetsgrad og utilgivelige dødsmekanisme. Dør man i spillet må man starte helt fra begynnelsen av uten noen andre hjelpemidler. «Rougelike» kommer fra spillet *Rouge* i 1980 som brukte da denne type elementer.

³³ Retro i spill sammenhengen er en stilistisk design hvor man bevisst designer et spill for å imitere et eldre design for spill. Slike spill pleier å være betraktelig mer utfordrende og ha et enkelt grafikk design.

³⁴ Plattform er sjanger som krever at spilleren må gjennom en rekke utfordringer som krever løping og hopping på forskjellige former for plattform.

som et anstrengt forhold. Under oppveksten bestod familien hans av rusmisbrukende evangelikalske kristne. Han hadde allerede under oppveksten en tendens å fokusere på avføring og død, mest for å provosere (Grayson 2012). Mye av verkene til McMillen kan oppfattes som blasfemisk. Dette presiserer han er intensjonen. Fordi han spiller spill som *Dungeon and Dragons* og *Magic: The Gathering*³⁵ har han blitt fortalt at han kommer til helvete. Denne motstanden fra familien hans presset ham til å være mer utagerende med tanke på hva familien hans ikke godtok. Siden han uansett kom til å gå til helvete hvorfor ikke ta det helt ut (Grayson 2012).

Binding of Isaac representerer nettopp McMillens eksentriske karakter. McMillen så på dette spillet som karriereselv-mord eller «career suicide» (Grayson 2012). *Binding of Isaac* er sært for å si det slik. Spillet har en religiøs tone over seg, men det er pakket sammen betraktelig mye groteske elementer. Spillet presenterer overgrep, vold, blod, avføring, groteske skikkelser. Grunnen til at han valgte å presentere det slik er fordi det er tabu over emnene, men for det meste har han hentet ifra sin egen familie:

"A lot of that stuff, a lot of the really dark stuff, came from my dad's family. They were horribly abused. A lot of the really, really dark stuff: his mom giving him a wig, and the gender-issue stuff and some of the other abusive stuff comes through stories I heard from my mom about what happened to my dad. His parents were very religious. It's just weird."
(Grayson 2012)

4.3 KJELLEREN, DE MØRKE SKAPNINGENE OG OBJEKTER:

Kjelleren blir delt opp i flere deler og kan sies å være bemerkelsesverdig enormt. Hver del av kjelleren har sitt eget design og er relativt simplistisk. Jo dypere man kommer i kjelleren jo mørkere blir det.

Den første delen heter «The Basement» og blir fremstilt som en helt vanlig murkjeller. Den andre delen er når designet tar en større forandring. Fra å gå i en kjeller aktig omgivelse, befinner Isaac seg nå på mot en grotte lignende område. Denne delen heter the «The Caverns». Likt er det med den tredje delen «The Depths» bare nå begynner alt å få en mørkere farge. Det er og i «The Depths» man finner «Mom». Og Etter at man har beseiret «Mom» åpner nye områder seg. «The Womb» er et av dem. Området her er dekorert med

³⁵*Magic: The Gathering* er et kortspill med magi og monstre hvor man bruker disse kortene for å kjempe mot hverandre.

blodig kjøttlignende substans, både på veggene og bakken.

På en bisarr måte kan denne reisen symbolisere Isaacs lengsel etter moren. Selv om det ender med at han på en eller annen vis må drepe henne for å redde seg selv, er det siste området livmoren. Dette kan tolkes som Isaac lengter moren så mye at han går tilbake inn i livmoren hennes. Den siste sjefen i «The Womb» er blant annet hjerte til moren hans. Reisen kan og symbolisere Isaac som blir psykologisk ustabil. For jo dypere han drar ned i kjelleren, jo mer forstyrrende blir skapningene han møter på. At Isaac vil få psykologiske problemer kan igjen skyldes av den mentale og fysiske mishandlingen begått av moren.

Monstrene vi møter på i spillet har forskjellige kilder. Det finnes både bibelske figurer, men og skapninger som er fra en medisinsk bakgrunn. De bibelske/kristne figurer vi finner er blant annet de fire apokalyptiske hesterytterne som man kjemper mot. Vi finner og personifiseringer av de syv dødssyndene³⁶ som og prøver å drepe Isaac. Når det kommer til de medisinske kildene, så er det snakk om sykdommer. Den ene sjefen har, ifølge McMillens blogg (McMillen 2014), blitt oppkalt etter sykdommen GERD³⁷. Man finner og engle skikkelser og døde babyer som er ute etter Isaac.

For å bekjempe disse skapningene finner Isaac flere objekter i kjelleren som kan hjelpe ham til å bekjempe disse fiendene. Man finner mange objekter som eksempel et kattedhode som skyter prosjektiler i alle retninger. Religiøse symboler dukker opp blant disse objektene og. Man kan plukke opp disse på veien om man så ønsker. Objektene er og med å skape en større forståelse av spillet og dets narrativ. Jeg forslår at spillet driver med et skjult narrativ. Det vil si at spillerene blir presentert med en overordnet narrativ, men mesteparten av narrativet ligger skjult rundt omkring i spillet. Narrativet kan være skjult i bøker som spillere kan plukke opp å lese, det kan ligge i beskrivelsen av enkelte objekter. Hvordan dette blir presentert er en stilistisk metode produsenter bruker og varierer veldig fra spill. I *Binding of Isaac* ligger det skjulte narrativet for det meste i objektene vi som spiller plukker opp. Objektene gir derimot ikke en konkret forklaring på hvorfor Isaac finner dem, dermed må en selv analysere konteksten mellom objektene og narrativet. Videre i analysen vil jeg vise hvordan objektene er med å komplementere det overordnede narrativet.

De religiøse motivene i spillet er med på å skape stemning i spillet. Mange av de religiøse motivene i spillet er allerede knyttet sammen med negative ting i bibelen og andre dogmer (som de syv dødsyndene og de fire apokalyptiske hesterytterne). Selve tonen i spillet

³⁶ De syv dødsyndene er ikke noe som eksisterer i Bibelen, men heller gjennom katolsk teologi.

³⁷Gastroesophageal reflux disease. Som er den medisinske navnet på en fordøyelses kanal sykdom som kan gi hjertebrann, sure oppstøtt og flere symptomer.

har et negativ/deprimerende tone over seg. McMillens fremstilling om historien til Abraham og Isak er mer historie om mishandling og psykotiske vrangforestillinger enn det er hengivelse til Gud. Abraham (som blir presentert gjennom moren) blir en mishandlede og psykotisk far som prøver å drepe sin sønn for å tilfredsstille en stemme kun han hører. Historien blir forvandlet fra å være en historie om å vise ærefrykt og stole på Guds ønsker, til å være en historie om psykosier og barnemishandling.

4.5 ISAAC OG HANS MANGE FORMER:

Isaac er en ti år gammel gutt. Gjennom spillet blir Isaac presentert gråtende og naken mens han er i kjelleren. For bekjempe fiendene i kjelleren skyter Isaac tårene sine på dem. Etterhvert som Isaac plukker opp forskjellige gjenstander blir tårene hans sterkere og forandret. For å få tak i disse objektene må Isaac plukke opp penger som sporadisk dukker opp slik at han kan kjøpe objektene³⁸. Enkelte av objektene er og med på å forandre utseende til Isaac, eksempel er tornekransen han kan finne, hvor han da setter den på hodet sitte.

Isaac er derimot ikke den eneste karakteren man kan spille som. Gjennom reisen i kjelleren får vi tilgang til andre karakterer. Karakterene er som følge: Magdalene, Cain, Judas, Eve. Følger man spillets bruk av religiøse motiver er noen av disse karakterene basert på bibelske skikkelser, som Magdalena, Kain, Judas og Eva. ??? er en karakter som er mer obskur, som jeg vil komme innom senere. Det som er spesielt med disse karakterene derimot er at de er alle sammen Isaac (ikke nødvendigvis ??? etter min tolkning). Mens Isaac går i kjelleren finner han parykker som han kan bruke for å skifte karakter. Når du som spiller velger da en annen karakter vil måten du spiller på forandres.

Som jeg viste frem i intervjuet tidligere er denne måten å fremstille karakterene på noe McMillen har tatt med seg fra sitt eget liv. Faren hans ble mishandlet og tvunget til å kle seg i kjoler og parykk som liten gutt. Jeg vil og vise til at det er mer til Isaac enn bare faren hans sin traumatiske barndom. McMillen er Isaac selv. For Isaac i spillet bedrev med ting som ble ansett som syndig og måtte bli reddet fra å ikke komme til helvete. Ser man og i intervjuet til McMillen så var det som skjedde og mellom han og familien, hvor hans spill og leker ble ansett som syndig oppførsel og dermed kommer han til å komme til helvete.

³⁸I spillet dukker det opp butikker og en-armede ruletter hvor man kan bruke pengene for å skaffe objekter.

4.6 «MOM»

Først når vi får se moren til Isaac, er i introduksjonsfilmen. Der får vi se hun sitte i stolen sin mens hun ser på tele-evangelikansk fjernsyn. I kampen mot Isaac blir hun derimot fremstilt som en stor fot som prøver å trampe på Isaac som et insekt. Det er mulig å tolke dette som en dehumanisering av Isaac, hvor hun som er religiøs og trofast til Gud, er en større og bedre skapning enn Isaac fordi han er syndig. Et spørsmålet som dukker opp gjennom fremstillingen av moren er: Hører hun stemmen fra Gud eller har moren psykotiske vrangforestillinger?

Slik som spillet representerer er sannsynligheten større for det sist nevnte. Først kan man se i introduksjonen er at hun virker fraværende av kritisk tankegang når hun hører stemmen og blant annet at øynene sperres helt opp når hun hører stemmen. For det andre er det blant annet et objekt som Isaac har muligheten å plukke opp i kjelleren som forsterker dette synet på «Mom». Nemlig en boks med piller. Objektet heter og faktisk «Moms bottle of pill» som gir Isaac både gode og negative effekter av å ta den. Man kan ut fra dette objektet anta at det er moren som har misbrukt piller som igjen kan være med å forklare morens oppførsel. Det kan ha vært og en grunn til at hun begynte på disse pillene. For i kjelleren finner Isaac en obskur karakter. Karakteren «???» (som nevnt ovenfor) er et blå spedbarn, som er egentlig død. ??? er en karakter McMillen har laget i tidligere spill³⁹. «Blue Baby» syndromet er når barn er født med hjertefeil, som gjør at de ikke får nok oksygen transportert rundt i kroppen. Man kan anta at dette er faktisk broren/søsteren til Isaac, men som moren har gjemt vekk. Det jeg ser gjennom dette er at søskenet til Isaac døde og moren som ikke taklet sorgen gjemte vekk babyen i en kiste i kjelleren. Dette kan også ses som en forklaring på hvorfor hun medisiner seg selv. Det kan så være at moren har fått en bieffekt av disse pillene

En annen måte å se morens handlinger er å anta at hun er blitt besatt av en ond skapning. Det er et annet objekt som har en interessant effekt på moren. Nemlig bibelen. Bibelen er og et objekt som Isaac kan plukke opp. Med denne får Isaac vinger som gjør at han kan fly i det rommet han er i. Bruker han Bibelen mot moren sin derimot, vil det resultere i at hun dør med en gang. Spørsmålet er da, hvorfor skjer dette på moren hans? Ser man på demonutdrivning i populærkultur, eksempel i *The Exorcist* (1973), er prestene utstyrt med bibelen som de leser i for å drive ut demonen fra jenten. Jeg ser en sammenheng mellom dette og det som skjer med moren til Isaac. Dermed vil en annen forståelse på moren være at hun er

³⁹Lenken til spillet hvor «???» dukker opp som Blue Baby/Dead Baby
<http://www.newgrounds.com/portal/view/435703>

besatt av en demon og ved hjelp av Bibelen driver Isaac ut demonen fra moren, men tar hennes liv og samtidig

Moren i denne historien representerer Abraham fra bibelen. I denne sammenheng blir Abraham fremstilt som antagonist, fienden som sliter med psykiske problemer. Moren prøver å ta Isaacs liv fordi hun mener hun hører guds stemme, noe man kan se ovenfor ikke nødvendigvis stemmer. Det kan være flere grunner til hvorfor hun blir som hun blir. Slik jeg ser det finnes det to tilfeller, enten at hun har psykotiske vrangforestillinger eller at hun er blitt besatt av en demon. Hvilken av de er korrekt er vanskelig å si da spillet gir ikke noe informasjon om hva som egentlig skjedde med henne. Dette er en del av mysteriet rundt henne.

En annen tolkning av moren kan og gi et interessant innfallsvinkel. Som jeg tidligere nevnte kan Isaac bli sett på som McMillen som et barn, etterfulgt av sin familie, kan moren til Isaac symbolisere familien hans. Moren i en psykotisk vrangforestilling mener å gjøre det som er best for Isaac og ofre ham til Gud for å redde ham fra synd. Dog familien til McMillen prøvde aldri å redde ham fra synd, men de påpekte hans synder, forfulgte ham og sa at han kom til å komme i helvete for sine syndige aktiviteter. Moren til Isaac gjør så å si det samme, men i en betraktelig større skala, hvor hun faktisk tar ting fra ham og låser ham på rommet sitt, stengt fra omverdenen som forderver ham.

4.7 DISKUSJON

McMillens eksentriske personlighet og forhold til religion kommer tydelig frem i dette spillet. De groteske skikkelsene, gørr og blod, omgivelsene og narrativ er en del av det som gjør at det kommer frem. Mye av dette kan ses i lys av hans tidligere erfaringer med religion. Som nevnt tidligere har McMillen hatt et anstrengt forhold til kristendommen, da hans familie forfulgte ham for hans hobbyer. Hobbyene ifølge dem gikk ikke inn i den kristne tradisjonen og han kom til å dra til helvete. McMillen har ikke vært redd for å bruke religiøse motiver i spillet for vekke en form for religiøs tilstedeværelse i spillet. Men det som skjer i dette tilfellet at de religiøse motivene blir satt i en slik kontekst at den religiøse helheten i spillet får et ganske negativ vinkel. Fra apokalyptiske skikkelser, den dyster narrativ og de mange andre forstyrrende skapningene tar fokuset vekk fra de minimale religiøse elementene som har en positiv fremstilling. Klart er det noen av de religiøse elementene som Bibelen er med å hjelpe Isaac under sin ferd i kjelleren, men det overskygges av den negative fremstillingen av den bibelske beretningen av Abraham og Isak. Abraham, som er moren, blir fremstilt som en

psykopat som mishandler og torturer barnet sitt før han bestemmer seg for å drepe ham.

Med tanke på den utfordrende oppveksten til McMillen ser man klart at det har påvirket hvordan han skapte dette spillet. Jeg ser en sammenheng mellom ham og Isaac. Isaac blir da McMillen som blir frastøtt av sin familie, mens moren kan ses på familien hans, som prøver å redde ham fra synd og forfølger ham. Spillet kan ses på som en motreaksjon mot familien hans og deres religiøse holdninger. For slik han fortalte i intervjuet og siden han uansett kom til helvete uansett hvorfor ikke ta det helt ut. Dermed skapte han et spill rundt en av de mest kjente beretningene i Bibelen og fremstilte på en måte mange kan anse som blasfemisk.

Det religiøse elementene som blir presentert i spillet er ganske interessant fordi det blir presentert i en slik kontekst at det blir en negativ vinkling på det. Men det som kanskje er det mest synlige i dette spillet er McMillens forhold til religion og hvordan det har vært med å forme nettopp dette spillet.

KAPITTEL 5: TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Grunnen til at jeg valgte *Titan Quest: Immortal Throne* som et av mine analyse objekter er fordi jeg har hatt tidligere erfaring med dette spillet. Dette spillet spilte jeg litt for noen år siden, men fullførte det aldri. Med den lille erfaringen jeg hadde antok jeg at spillet ville kun forholde seg til antikkens greske religion. Lite visste jeg at *Titan Quest: Immortal Throne* presenterer egyptisk og kinesisk religion, som ble en overraskelse jo lengre jeg kom inn i spillet. Det kan være verdt å nevne kort at det amerikanske selskapet THQ (selskapet som skapte *Titan Quest: Immortal Throne*) gikk konkurs i 2012, seks år etter at de laget spillet. Analysen min her vil være fokusert på de gresk religiøse elementene som fremstillingen av gudene, de mytene som blir fortalt i spillet og enkelte objekter spilleren plukker opp underveis. Spillet er et action-rollespill som tar deg med inn i en alternativ gresk verden. Det er og et lineært narrativ i spillet, med mulighet å gjøre noen alternative oppdrag ved siden av hovednarrativet.

5.1: TITAN QUEST HANDLING:

I Titan Quest blir vi presentert at mennesker bor i en gull alder, de lever godt under de olympiske gudenes beskyttelse. Det var de olympiske gudene som reddet dem fra Titanenes grusomme vrede. En dag derimot begynner mytiske monstre å angripe forskjellige områder rundt i Hellas. Som spiller skaper man sin egen avatar (se kapittel 1.4.3) og spiller som den. Denne stumme og personlighetsløse helten starter sin reise ved en liten landsby ved navn Helos i Hellas som er under angrep av kentaurer og satyrer. Etter å hjulpet landsbyen blir helten sendt videre for å finne den spartanske hæren som prøver å holde styr på oversvømmelsen av de angripende monstrene. I søken etter svar på hvorfor alle monstrene angriper og hvorfor gudene ikke har svart på deres bønn, drar helten videre til Delphi for å møte oraklet.

Når han endelig kommer fram til Delphi ofrer han en hellig oliven gren til oraklet og får en profesi fra Apollon gjennom oraklet. Det ser ut som helten vår er noe mer enn et vanlig menneske. Oraklet veileder helten hvor han/hun skal dra for å finne årsaken til problemene. Etter en reise til Acropolis i Athen drar helten vår til Knossos og palasset der. Inne i palasset møter vi på en Telkin, en titan. Grunnen til at kommunikasjonen mellom gudene og menneskene var blitt brutt er fordi telkinen hadde ødelagt en magisk conduit som gjør det er

mulig for menneskene kommunisere med gudene. I en plot mot gudene prøver telkinene å bryte fengselet til Titanene slik at de kan ta over makten fra de olympiske gudene. Gjennom en reise til Egypt og Asia, prøver helten å ta igjen og stoppe de andre telkinene fra å ødelegge fengselet. I et fjell i Asia hvor, titanen Tyfon er fengslet, prøver den siste telkninen å løslate ham. Helten kommer dessverre for sent, men bekjemper telkinen.

Titanen Tyfon kommer seg ut av fengselet og bestiger Olympus. Helten følger etter og tar opp kampen mot ham. I en dødelig kamp kommer helten ut seirende. En lysstråle skinner ned på kampområdet, en stemme kan bli hørt. Zevs takker helten for sin modighet og erklærer ham den største helten av de alle. Han påpeker også at det kanskje er på tide at mennesker tar hånd om sin egen skjebne. Gudene bestemmer seg for å forlate verdenen og overlate den til menneskene.

Selv om titanene er beseiret er det fortsatt et problem. De døde er rastløse og forlater ikke den dødelige verden. Noe har skjedd i Dødsriket. Helten drar tilbake til den dødelige verden for å finne ut hva som er problemet. Han finner spøkelseser som vandrer jorden, som venter på å bli hentet til Dødsriket, men som ikke får skyss. Helten drar til Rhodos for å finne kilden til problemet. Etter søken for problemet, bestemmer han seg for å dra ned til Dødsriket. Der finner han en massiv arme som står imot ham. Helten må kjempe seg gjennom en rekke fiender, blant annet Karon som nekter å ta de døde over elven Styx og til Elysium.

Helten tar seg bort til palasset til Hades. Der finner han Persefone som har blitt lenket fast. Hun forteller at gudene bestemte seg for å forlate verdenen så Hades dette som en mulighet for å ta over makten over verdenen. Persefone spør helten om å beseire Hades slik at Dødsriket kan få stabilitet igjen. Helten drar lengre inn i palasset for å ta opp kampen mot den maktsyke Hades. Før han kan nærme seg Hades, må han bekjempe hans trofaste dyr, Kerberus. Etter å ha bekjempet Kerberus er veien klar for helten. Nå må helten bekjempe Hades for å få ro i Dødsriket igjen. Hades, klar til kamp, påtar seg en demon liknende form for å bekjempe den allmektige helten. Til tross for dette klarer ikke Hades å bekjempe helten. Helten blir så titulert «Godsbane» (gudedreperen) av Persefone og hun gir menneskene makten over Dødsriket til mennesker siden de har vist at de har medlidenhet og klokskap. Persefone åpner veien tilbake til Hellas og heltens fremtid forblir ukjent.

5.2 INSPIRASJON:

Som tidligere har jeg funnet intervju med mennesker som har vært knyttet med selskapet som sto for produksjonen av spillet eller som var direkte tilknyttet til spillet. Det er derimot to

intervjuer som jeg vil presentere. *Titan Quest: Immortal Throne* er nemlig en tillegspakk⁴⁰ til det originale spillet *Titan Quest*. Det ene intervjuet ser på originale spillet og det andre ser på tillegspakken.

Det første intervjuet jeg presenterer går innom hvorfor de valgte gresk, egyptisk og kinesisk tema og hvordan de ønsket å presentere dette.⁴¹ Michael Fitch, som var tidligere kreativ sjef for THQ, er den som blir intervjuet. Ifølge Fitch skal *Titan Quest* være med å ta spillerne gjennom den mytiske verden av den greske, egyptiske og kinesisk verden. Spillet skal presentere en helts reise gjennom de forskjellige landene (David Craddock 2006). De ønsket og å gi spillerne mulighet om å dra gjennom mytiske områder som labyrinten i Knossos eller Babylons hengende hager. Til tross for dette var det ingen planer om å skape en autentisk representasjon av disse områdene:

«These are, obviously, based on both real and mythical places, and as far as accuracy, what we aimed for was Hollywood realism». In other words, they're not necessarily to scale or laid out exactly like their historical referents, but they give the feel of going to these places» (David Craddock 2006)

Områdene vi drar til har og sin egen design knyttet til kultur og område. Når vi besøker disse områdene vil enkelte av objektene spilleren plukker opp være knyttet til sine egne myter, noe som jeg vil komme innom senere. Områdene skal være med å presentere de forskjellige kulturene vi møter på.

Tilleggpakken *Immortal Throne* gir spillerne muligheten å dra ned til Dødsriket til den greske religion. I intervju med Mike Verrette, produsenten for spillet, ville de ikke presentere Dødsriket gjennom et helvetes tema, hvor det er ild, flammer og elendighet. Dødsriket og Elysium skulle være et sted hvor de døde levde godt.

Intervjuene gir dessverre ikke et godt innblikk i hvorfor produsentene av spillet ønsket å ta for seg disse religionene som utgangspunkt. De fleste intervjuene rundt spillet har hatt et større fokus på hva man finner i spillene og hvilke spillmekanismer spillerne vil komme over i spillet. Etter å ha spilt spillet derimot fikk jeg ingen følelse av dedikasjon til representeringen av de religiøse elementene i spillet. Ved enkelte punkter virker mye av de religiøse elementene i spillet overfladisk. Religionen i spillet blir heller en markedsstrategi hvor de tar med religiøse elementer for å skape en form for mystikk og spenning som skal

⁴⁰Tilleggpakker i spillindustrien er hvor man kjøper en utvidelse av det originale spillet som igjen utvider spill opplevelsen. Dette kommer i større eller mindre utgaver. De mindre utgavene er ofte kjent som DLC eller «downloadable content»

⁴¹ Intervjuene er blitt gjort gjennom Shacknews, en internett side dedikert til spill. Lenke til nettsiden: <http://www.shacknews.com/> [hentet 14.5.2015]

fange publikum inn i verdenen. Selv om de religiøse elementene i spillet virker tynt, er det nettopp derfor det er interessant å analysere spillet og se hvordan akkurat dette blir fremstilt.

5.3 HELTEN OG DET GUDDOMELIGE:

Som i de andre kapitlene tar jeg en analytisk blick over hovedkarakterene i spillet. I dette spillet derimot er ikke hovedkarakteren noe særlig spennende karakter. Karakteren vi spiller er en avatar. Avataren i dette spillet er en sjelløs karakter som spilleren selv har skapt. Dog er det lite man kan gjøre for å forandre på karakteren, det meste man kan forandre på er kjønn, farge på sin drakt og navn. Det som er interessant er hvordan spillet viser avatarens reise fra en alminnelig soldat til å bli en gudedreper. Dette er en historie om utvikling. Det er ikke en uvanlig helte historie som så dann, protagonisten er en helt vanlig person, men gjennom narrativet finner han ut han er helt av en slags form og gjennomgår en utvikling. Utviklingen i styrken til helten går fra en helt vanlig menneske til å bli like sterk som en guddom.

Det som er i fokus for spillet er oppbyggingen av avataren og hvordan han/hun blir sterkere. Først og fremst blir avataren sterkere med å drepe monstre og samle inn magiske rustninger og våpener for å gjøre seg selv sterkere. Etter at man har drept en rekke monstre bygger man opp erfaringspoeng og kan investere dem i en rekke forskjellige talenter som spesielle våpenteknikker og våpenmestring. Helten kan og investere poengene inn i talenter som magi. Spillet tilbyr investering i en rekke forskjellige magiske talenter. «Dream», «Nature», «Spirit», «Stormcaller» og «Earth» er talentene som tar for seg magiske krefter. Man kan skape forskjellige monstre som kommer ved din side og slåss sammen med deg gjennom «Spirit». Du kan tilkalle storm, lyn og is gjennom «Stormcaller». «Earth» lar deg kontrollere jorden og ild. Selv de magiske kreftene kan utgjøre interessante kombinasjoner er dette ikke noe ukjent i spill industrien. Bruken av magi på denne måten er et helt vanlig fenomen blant spill. Dermed er ikke disse magiske kreftene direkte knyttet til noe man kan finne i den greske religionen.

5.4 TITANENE

Titanene i spillet blir delt i to typer, Telkinene og Titanen Tyfon. Telkinene er mindre titaner som har unnsloppet fangenskap og prøver å befri de større titanene fra fangenskapet sitt. Det er og de som forstyrrer kommunikasjonen mellom menneskene og gudene. Til sammen er det tre stykk i spillet som man beseirer. Titan Tyfon er den ene titanen som unnslipper fangenskapet. Han klatrer opp Olympus og prøver å ta makten fra gudene der. Han er massiv,

ødeleggende og byr på en real kamp. Mye mer informasjon om disse skapningene for vi ikke vite. Vi bare vet at de truer verdenen og at de må stoppes. Det som kan ses og at de blir fremstilt som onde skapninger både i handling og i fysikk. Typhoon er en enorm vesen med pigger som stikker ut av kroppen og virker fryktinngytende

Fremstillingen av Tyfon som farlig og en ødeleggende makt er sann i forhold til tradisjonen, men selve den kroppslige fremstillingen er feil. Ifølge Apollodurus (Bibliothèque 1.39-1.40) skal titanen Tyfon være den sterkeste av alle Titanene. Selve fremstillingen er annerledes fordi det skal visst være at han var halvt menneske, halvt monster. Armene hans skal ha dragehoder komme ut av og beina skulle ha slange hoder stikkes ut. Kroppen hans skal også ha vært dekket med vinger og flammer kommende ut av øynene. I den grad er titanen Tyfon løsrevet fra den tradisjonelle fremstillingen som man finner gjennom Apollodurus.

5.4 GUDENE

Spilleren blir og presentert til enkelte guddommer i spillet. De er som følger:

5.4.1 Apollon:

Denne guddom blir egentlig aldri presentert i fysisk form, men spilleren får kontakt med ham når han/hun er i Delphi og besøker oraklet. Etter å ha ofret en oliven gren får helten audiens med oraklet. Hun forklarer at hun er et bindeledd mellom guden Apollon og mennesker og at hun får visjoner. Oraklet er og den første som gir hint om titanene i en visjon hun får fra Apollon. Som det kan ses i bildet sitter hun over noen sprekker i bakken som det kommer en form for gass ut av. Fremstillingen av oraklet sammenlignet med hvordan oraklet ble fremstilt i den greske religionen er ikke så ulik, dog det er simplificert i spillet.

Først og fremst blir kun den ene prestinnen i spillet referert som oraklet. Oraklet i Delphi hadde derimot en hel stab av forskjellige prester og prestinner, ikke minst forskjellige prestinner som ble satt som Pythia (Pantel, Zeidman 2011 s.122, s.126). Selve divinasjonen ble fremført annerledes. Når Apollon inntok Pythias kropp ville hun falle i en form for ekstase og uttale profesien levert fra Apollon. Prestene sin jobb var da og skrive ned profetien, tolke den og levere den til de som kom til oraklet (Pantel & Zeidman 2011 s.128). I spillet får prestinnen plutselig en visjon fra Apollon, stemmen hennes forvrengs og blir mystisk. Profetien uttaler hun som et dikt og er kryptisk. Det er ingen andre personell i dette rommet når dette skjer.

Den ene prestinnen står for det meste av arbeidet i spillet, men i den tradisjonelle fremstillingen var det et mye større personell. Dette igjen kan som nevnt tidligere for å holde spillet simpelt og ukomplisert for spillerne, men det gir igjen ikke en riktig fremstilling av hvordan det antas å ha hendt. Skal man forstå Pantel og Zeidman riktig så er dette ritualet betraktelig mer komplisert enn den fremstillingen man får i spillet.

5.4.2 Zevs:

Fremstillingen av Zevs er kanskje den mest interessante fremstillingen, men og den mest skuffende. Spilleren får møte Zevs for første gang etter at han bekjempet Typhon, som er helt på slutten av det originale spillet. Etter en lang kamp mot den mektige titanen kommer Zevs og hyller spilleren for sin heltedåd. Men Zevs er aldri tilstede. Det eneste spilleren får servert er en lysstråle fra oven og stemmen til Zevs. Likheten med en annen guddom slo meg straks jeg så dette. Parallellene var ganske lik fremstillingen av den kristne Gud. Populærkultur, og ikke minst kunst, fremstiller ofte den kristne Gud på denne måten, som en lysstråle fra himmelen eller kun som en stemme fra oven.

Zevs, den mektige greske guden, blir ikke fremstilt i fysisk skikkelse, men kun som en stemme. Dette kan tolkes flere ting. Det kan symbolisere avstanden mellom mennesker og gudene, at gudene ikke manifesterer seg for å markere denne avstanden. Dette blir problematisk derimot for i tilleggspakken så møter man på fysiske formene av Persefone og Hades. Det kan være en sammenligning av Gud og Zevs som de største gudene, noe jeg heller ikke tror er grunnen. Slik jeg tolker dette valget av fremstillingen av Zevs er en simplifikasjon og bagatellisering av Zevs sin rolle som overhodet av gudene. Å ikke bruke en så sentral figur når man tar i bruk gresk religion som utgangspunkt når man lager spill er bemerkelsesverdig i min forståelse. Dette kan igjen tolkes som dårlig forståelse av den greske religionen og hvordan historier i den greske religion fungerer. Ser man blant annet på tekster som *Illiaden* og *Odyssen*, er gudene ofte med å innta en aktiv rolle i historien. Dette skjer da ikke i spillet. For å ta for seg den greske religionen er det en viss mangel på guddommelig innblanding,

5.4.3 Persefone og Hades:

Fremstillingen av Hades og Persefone kan sies å være den fremstillingen som forholder seg mest til den tradisjonelle fremstillingen av den greske mytologien i spillet. Når man først møter på Persefone er hun lenket fast og du befri henne. Som man ser er hun fremstilt i

menneskeskikkelse som er gjerne vanlig for hvordan grekerne fremstilte gudene sine (Pantel & Zeidman 2011 s. 217)⁴². Hun forteller at hun ønsket å forlate Dødsriket etter at Zevs kommanderte gudene å forlate verden. Hun prøvde da å overtale Hades til å bli med, men uten hell. Når hun da prøvde å forlate ham låste Hades henne inne, for han kunne ikke leve uten henne. Gjennom sin krigføring skulle han vinne tilbake Persefone, noe som ikke gjør henne imponert siden hun er gudinnen av vår, den som skaper liv. Hun ber helten ta å bekjempe Hades og la hans hybris bli hans ende. Persefone åpner da veien videre.

Det virker som forholdet deres baserer seg på Demeterhymnen, hvor Persefone blir kidnappet av Hades og tvunget til å være i Dødsriket i en tredjedel av året. Hvis dette er utgangspunktet produsentene har, så er det forståelig at hun ønsker at Hades skal bli bekjempet. Det forklarer og det ensidige forholdet deres, hvor Hades elsker henne, men Persefone ikke ønsker å ha noe med ham å gjøre. Persefone blir og referert som gudinnen av vår og liv i spillet. I den tradisjonelle fremstillingen og hvis vi ser på Demeterhymnen, så er denne fremstillingen av henne i spillet tro til den tradisjonelle fremstillingen av Persefone. For når Persefone kommer tilbake fra Dødsriket da begynner planter å vokse og spire igjen.

Hades gav og et spesielt inntrykk. Først når man begynner å kjempe mot ham er han i menneskelig skikkelse, men etter hvert skifter han form og blir til en demon-lignende skapning. Med tanke på fremstillingen av Zevs som den kristne Gud, så fremstilte de Hades som en satan skikkelse. Zevs og Hades blir da fremstilt som to motpoler, hvor Zevs den allmektige blir fremstilt som den gode guden i himmelen, mens Hades er Satan i Dødsriket/helvete. Dette blir igjen en ganske forvrengt fremstilling med tanke på den tradisjonelle fremstillingen av Hades. Gudene i den greske religionen var verken gode eller onde. De gjorde ofte det som ganget dem best, uten hensyn til hvilken konsekvens det har for menneskene.

5.5MYTISKE FORTELLINGER:

Det finnes og et interessant kobling til de greske mytene i spillet. Det er at en del de gamle mytene i den greske religionen blir fortalt. Det finnes fortellere i de forskjellige byene som forteller en av oldtidens myter. De gjengir ikke den hele historien, men et sammendrag av de mytene vi har funnet den dag i dag. Et eksempel er fortelleren i Delphi. Han forteller en forkortet versjon av Akilles og den trojanske krigen. Disse fortellerne er en interessant måte å

⁴² Statuer og slik ble ofte fremstilt i menneskelige skikkelser, men det betød ikke at de så på gudene som om de hadde menneskelige form.

få spillerne mer engasjert i de greske mytene. Jo lengre man kommer i spillet jo flere historier får man vite om. Når det er sagt så fungerer disse fortellerne uavhengig av det som foregår i verdenen, heller tilføyer det ei til narrativet i spillet. Disse mytene kan ses på som en bonus for spillerne som er interessert i de greske mytene for de har egentlig ingen funksjon i spillet og dets narrativ. Det er og en måte på å lære spillerne om de greske mytene.

Det finnes også andre måter disse mytene dukker opp. I enkelte objekter man plukker opp, som også kalles for essenser. Disse essensene skal fremstille essenser av objekter som helter og guder har brukt. Ved å samle nok essenser av samme type får spilleren mulighet å sette dem sammen. Setter man denne essensen sammen med et våpen, blir våpenet betraktelig mye kraftigere. Hver essens har og sin spesielle egenskap. Det man finner av essenser er blant annet er essens av Artemis sin buestreg, Dionysos sin vinsekk og Arkimedes sitt speil. Artemis sin buestreg er forbeholdt våpen som buer da den styrker buen sin angrepskraft. Dette er en artig måte å spille med guddommelige krefter på. For selv om gudene ikke direkte hjelper deg, men ved å samle på disse essensene har spilleren mulighet å styrke seg selv med krefter fra gudene.

5.6 DISKUSJON:

Det som har større verdi i en religionsvitenskapelig analyse er fremstillingen av det guddommene og det guddommelige. Det som jeg vil fremheve er fremstillingen av Titanene og gudene.

Først så presiseres det i spillet at under titanenes herredømme så var landet bart og menneskene levde et grusomt liv. Det var først etter at gudene bekjempet titanene at menneskene fikk et bedre liv. Dette stemmer ikke sammen med en greske tradisjonen. Ifølge Hesiod (2014 109-201) var det flere raser av mennesker; gull, sølv, bronze og jern. Det som var spesielt med disse rasene er at de levde på forskjellige tidspunkter og under forskjellige herredømmer. Jernrasen er menneskene (som skal representere oss) og levde under de olympiske gudenes herredømme. De slet natt og dag og som til slutt bli knust av gudene. Gullrasen er de som levde under titanenes styre og de blant annet levde evig, hadde store måltider hele tiden og ble ikke plaget av sykdom og andre plager. Fremstillingen om at mennesker levde bedre under de olympiske gudene er da feil, hvis man følger Hesiods forståelse av menneskerasene. Hvorfor de laget et slik kontrast mellom gudene og titanene kan være for simpelhetens skyld. De ønsket å skape en engasjerende og ukomplisert handling og dermed skapte denne kontrasten mellom gudene og titanene. Denne fremstillingen av

Titanene og Hades som de onde skapningene er ikke en ukjent Hollywood fremstilling av de greske guddommene. Disneys *Hercules* (1997) fremstiller titanene og Hades på samme måte som de gjør i spillet.

Som i tidligere analyser er intertekstualitet relevant i dette spillet, både med tanke på hvor den har hentet inspirasjon fra myter og religioner og andre spill. Dette spillet baserer seg på en velkjent formular fra en kritikerrost serie, nemlig *Diablo*-serien(1996-2015) fra Blizzard. Spillet bygger på samme premiss om å utslette monstre og bli sterkere gjennom forskjellige rustninger og våpenær og gjennom talenter og magier. Dermed er ikke spillopplevelsen noe nytt som sådan, bare at spillet er mer forbundet med historisk kontekst. Når det er sagt, så kommer intertekstualitet frem gjennom bruken av forskjellige religioner og myter. Spillet forholder seg ikke kun til en religion, men flere, som egyptisk og kinesisk. Hvordan spillet og presenterer forskjellige myter viser at produsentene har blitt påvirket av mytene som disse religionene presenterer. Flere tekster og spill har vært med å forme dette spillet.

Spillet tar for seg en rekke religiøse elementer fra oldtidens religioner, men fra et religionsvitenskapelig synsvinkel er ikke disse elementene særlig fremtredende. Som spiller slåss vi gjennom horder av mytologiske monstre, men de er så mange at i lengden blir ikke monstrene noe fryktinngytende som de gjerne blir presentert i de greske mytene. Fraværet av det guddommelige i spillet er og ganske bemerkelsesverdig. Når de først ville ta i bruk den greske religion skulle man tro at gudene ville ha betraktelig større rolle enn det de har og blant annet være mye mer aktive enn den passive rollen de inntar. Når de derimot presenterer gudene er presentasjonen av gudene underlige ikke minst. Zevs blir presentert som et lys fra himmelen og kun med stemme, noe som er ganske nærliggende representasjonen av den kristne Gud, mens Hades blir presentert i en demon lignende form som kan bli knyttet til en presentasjon av Djevelen.

På grunn av manglede informasjon fra intervjuene og presentasjonene av de religiøse elementene i spillet mener jeg at produsentene ikke hadde en underliggende grunn til å skape et spill med disse elementene. Kanskje var grunnen til at de ville skape et spill med disse elementene fordi det er mystisk som igjen kanskje tiltrekker spillerne. Uansett hva den egentlige begrunnelsen for hvorfor de ville ta disse religionene er deres presentasjon av religiøse elementer i spillet ikke noe særlig spennende. Med tanke på hvordan andre spill har presentert elementer fra den greske religion er dette en svak fremstilling av den greske tradisjon, noe som jeg vil diskutere mer senere.

KAPITTEL 6 GOD OF WAR

Det siste spillet jeg tar for meg i oppgaven er *God Of War* (2005-2014). *God of War* er en spillserie produsert av Sony Computer Entertainment. Det er et brutalt og blodig, action-eventyrspill. Spillet har et lineært handlingsforløp dermed er de meste av handlingene til Kratos fastsatt. Personen bak spillet og den viktigste personen bak serien er David Scott Jaffe, da det var hans idé og design som står bak skapelsen av serien. I denne analysen bestemte jeg å se på *God Of War:1-3* da denne serien er en trilogi som har en sammenhengende handling. Det finnes flere spill i denne serien, men de tilføyer ikke noe spesielt til den selve trilogien, dermed bestemte jeg for å holde dem utenfor i denne analysen. En annen grunn til at jeg ville se på trilogien er for å få en helhetlig forståelse av spillserien. I tillegg til dette ble de religiøse elementene mer fremtredende i *God of War 2* og *3*. Serien hiver spilleren inn i en alternativ versjon av den greske verdenen hvor de olympiske gudene hersker og mytiske monstre er på frifot. Spilleren tar kontroll over Kratos, en spartansk kriger med en skjebne som er ganske uforventet. Det som vil være hovedfokuset er representasjonen av gudene i spillet og hvordan handlingen blir presentert.

6.1 GOD OF WAR HANDLING:

Det hele starter med at Kratos kaster seg fra det største fjell i Hellas. Etter å ha kjempet mot mareritt og sine indre demoner for mer enn 10 år velger Kratos å ta sitt eget liv. Kratos var tidligere kommandant for den spartanske armeen. Ubeseiret og stolt marsjerte han mot de invaderende barbarene. Blendet av sin hybris var det aldri mulig for ham å beseire barbarene. Før han bli hugget ned av kongen av barbarerne, roper han til krigsguden Ares. Hvis Ares utslettet fiendene hans så ville han vie livet sitt til Kratos. Ares stiger så ned og dreper så barbarene og gjør Kratos til sin egen kriger. For å minne Kratos på sin plass som tjener, gir Ares ham kaos sverdene og etser kjedene, som henger fast i sverdene, på håndleddene til Kratos.

I Ares sitt navn, begynte Kratos å krigføre mot byer som tilbad Atene. I håp om å skape den perfekte krigeren, ville Ares at han skulle kvitte seg med all verdslig tilknytting. I sin plan fikk Ares hentet Kratos sin kone og datter til tempelet til Atene. I sin galskap endte han opp med å drepe sin datter og kone. Kratos, i sin vrede, sa ifra seg sin stilling som tjener fra Ares og begynner å tjene de andre gudene istedenfor.

10 år etter hendelsen og på vei til Aten, har Kratos gått til tjeneste for gudinnen Atene. Byen er under angrep av Ares og Atene trenger hjelp å kvitte seg med ham. En avtale laget av de olympiske gudene gjør at de ikke kan krige mot hverandre. Atene tilbød Kratos en avtale han ikke kunne motstå, å bli tilgitt for hans tidligere synder, i bytte mot at han dreper Ares. For å bekjempe Ares må han reise utenfor Aten og hente Pandoras eske for å ta i bruk de guddommelige kreftene som er i den og beseire Ares.

I ørkenen utenfor Aten vandrer titanen Kronos med Pandoras tempel på ryggen. Som straff for sin rolle i krigen mellom gudene og titanene må Kronos vandre ørkenen med tempelet på ryggen. Den harde vinden ute i ørkenen pisker av ham huden for evig tid. For å komme seg til esken gjemt i tempelet må Kratos klatre i tre dager. Ares derimot, følger med på Kratos og hans gjerninger. Han kaster så en spiss sten mot tempelet som spidder Kratos og dreper ham.

I det Kratos faller mot Dødsriket, klarer Kratos å klamre seg fast til en vegg. Etter å slåss mot monstre i dødsriket og klatre ut av Dødsriket, finner han ut at han har de olympiske gudenes gunst. Det var de som hjalp ham med å komme seg ut av Dødsriket. Klar til å kjempe mot Ares, tar Kratos og behersker kreftene til Pandoras eske. I en lang kamp, hvor Ares blant annet mentalt torturerer Kratos med å sende ham tilbake til den kvelden han drepte sin familie, bekjemper Kratos Ares med en sverd sendt fra gudene. Som avtalt blir han tilgitt for sine synder, men sine mareritt over de tidligere handlingene han har begått blir ikke visket vekk, for det var ikke avtalen mellom han og gudene. Dette resulterer i at han kaster seg fra det høyeste fjellet i Hellas. Før han dør derimot tar gudene ham og plasserer ham på tronen til Ares og erklærer ham som den nye krigsguden.

GOD OF WAR 2:

Nå som Kratos sitter på tronen som krigsguden er han blitt en guddom selv. Hans metoder som en guddom er mer brutale enn Ares sine, noe som fører til mistro blant de andre gudene. Atene prøver å forklare og dempe Kratos sin vrede uten hell. Han følger den spartanske armé ut i krig mot Rhodos og kommer ned fra Olympus for å beleire byen. Under beleiringen sirkler en ørn rundt Rhodos. Denne spesielle ørnen svekker Kratos sine guddommelige krefter og vekker kolossen av Rhodos til live. Svekket for sine krefter klarer ikke Kratos å bekjempe ham, det er da Zevs kommer for å hjelpe ham. Zevs gir ham sverdet av Olympus. Ved å sette sin gjenværende krefter i sverdet vil han da klare å beseire kolossen. Ved å betale med sin guddommelighet beseirer Kratos kjempen, men det er da ørnen slår til. Ørnen, Zevs i

forkledning, krever at Kratos slutter med sin vrede og motstå gudenes vilje og sverge troskap til Zevs. Kratos fornærmer så gudene og avslår tilbudet, noe som gjør at Zevs dreper da Kratos og utsletter hele den spartanske armeen.

Før Kratos blir dradd ned til Dødsriket, plukker Gaia ham opp og setter ny liv ham igjen. Sammen konspirer de hevn mot Olympus, ved å frigjøre Titanene og utruste Kratos med nye krefter. Gaia sender ham for å besøke de tre moirere slik at han kan reise tilbake i tid før Zevs drepte ham. Moirene er de tre gudinnene som styrer menneskets skjebne. Moirene nekter Kratos, en dødelig, gjennomgang i tid og rom da denne kraften er ikke ment for de dødelige. I sin vrede dreper Kratos moirene og tar kraften for seg selv.

Han drar så tilbake i tid og tar det olympiske sverdet, fylt med guddommelig kraft, og tar opp kampen mot Zevs. Før han får mulighet å gi dødsstøtet, kommer Atene i mellom dem og ofrer seg for Zevs. Zevs flykter fra kampen og etterlater den døende Atene. Atene forteller så Kratos at han er sønnen til Zevs, og i frykt for tidligere hendelser lurte han Kratos. Som skjebnen til Kronos, faren til Zevs, fryktet Zevs at den samme konflikten mellom far og sønn ville skje igjen. For skulle så Zevs falle, ville hele Olympus og verdenen falle i kaos. Kratos ignorerer så dette. Blodtørstig etter sin hevn mot gudene som nektet ham frihet fra sine tidligere synd, henter han titanene før de ble fanget i Tartaros av Zevs.

GOD OF WAR 3:

Krigen mot gudene fortsetter og nå er målet for Kratos de olympiske gudene som nekter hans frihet. Han og titanene bestiger Olympus for å krige mot gudene. Poseidon er den første som tar opp kampen mot Kratos, men er og den første som faller for Kratos sin ødeleggende makt. Zevs klamrer seg fast til Gaia mens de fortsetter oppover, men mister taket. Istedenfor for å hjelpe ham opp igjen, forkaster Gaia og titanene ham. Kratos var kun en brikke i titanenes plan om ta de olympiske gudene fra tronen.

Kratos faller ned til elven Styx og mister det guddommelige sverdet sitt. Han møter derimot på en gammel kjenning der nede, nemlig sjelen til Atene. I døden ser Atene nye sannheter og forklarer hvordan å drepe Zevs en gang for alle. Ved å slukke flammen av Olympus kan Zevs falle. I Dødsriket møter han blant annet på den skrøpelige Hefaistos, som er blitt fanget der nede av Zevs, og Pandora sin sjel som er fanget i Dødsriket av Hades. For å finne flammen må Kratos komme seg ut av Dødsriket (en gang til) og den som står i veien for ham er intet mindre enn Hades. Hades blir derimot som Poseidon, slaktet. Ved å drepe Hades

frir han alle sjelene som er fanget i dødsriket, inkludert Pandora. I stedet for å lete etter sin datter, blir han minnet på av Atene om oppdraget som er satt av til ham.

Han drar så opp til byen Olympia, for å finne Gaia hengende etter armen sin. I forsøk om å få Kratos til å hjelpe henne, kutter han av armen hennes for å sende henne til sin død, som hevn for hennes forræderi. Kratos klatrer opp Olympus og en etter en faller guder, heroer og titaner for hans makt. Helios, Herkules, Hermes faller alle for hans vrede. En gang til må han hente kreftene fra Pandoras eske, men denne gangen er den beskyttet av flammene av Olympus, som dreper den som tar på. Pandora er den eneste som kan hjelpe ham å få tak i flammen.

Kratos ankommer Afrodites kammer hvor hun forfører ham, for så å vise ham veien tilbake til Dødsriket for å finne Pandora. Hun har ingen interesse i krigen mellom ham og gudene. Han møter på Hefaistos som skal hjelpe Kratos drepe Zevs mot sine gjerninger mot hans datter Pandora. Hefaistos sender ham til Tartaros for å hente en sten som skal gi ham et sterkt våpen. I Tartaros bekjemper han og titanen Kronos som holder så på denne stenen. Etter at Hefaistos smir våpenet til Kratos, prøver han så å drepe Kratos uten hell for å beskytte sin datter Pandora. Hefaistos og faller under Kratos sin vrede.

Etter å ha funnet Pandora i Dødsriket drar han opp til Olympus for å beseire Zevs en gang for alle. I det de skal til å slukke flammen, kommer Zevs å stopper dem. Pandora ofrer seg selv for å slukke flammen. Boksen derimot er tom, Zevs lurte Kratos og Pandora. I sinne angriper Kratos Zevs. Gaia som ikke døde kommer opp og angriper dem begge. Zevs og Kratos faller inn i et sår i brystet hos Gaia, hvor de fortsetter å slåss, til Kratos kjører sverdet sitt gjennom Zevs og stikker Gaia i hjertet og dreper henne og.

Kampen mellom Zevs og Kratos fortsetter. Idet Kratos mister bevisstheten, minnes han om Pandora, konen hans og datteren hans som gir han styrke til å bekjempe Zevs. De olympiske gudene er nå døde og verden ødelagt. Atene kommer så frem og ønsker at Kratos skal gi tilbake kreftene som fantes i Pandoras boks. Grunnen til at boksen var tom var fordi alt hadde spydd ut da han åpnet den første gangen mot Ares. Det onde hadde manifestert seg som frykt hos Zevs, som forklarer hans ønske om å drepe Kratos. I boksen hadde Atene satt en siste kraft, i frykt for at det onde skulle spy ut av boksen, håp. Kratos nekter så å gi henne kreftene tilbake, tar sverdet sitt og begår selvmord. En skuffet Atene forlater Kratos til sin død. Til slutt tar spillet oss tilbake til Kratos døds plass, for så å se at kroppen til Kratos mangler. Hans skjebne forblir uviss.

6.2 INSPIRASJON:

Mannen bak ideen om *God of War* er David Scott Jaffe. Han var blant annet regissøren og designer for det første spillet. Å bruke gresk religion som inspirasjon var for ham nesten en drøm i oppfyllelse. Ifølge intervjuet med Eurogamer (2005) så hadde han et lidenskapelig forhold til gresk mytologi. Men heller var det ikke bare den greske mytologien som inspirerte ham:

Eurogamer: What inspired you to use Greek Mythology as the basis for the game? Do you have a passion for that?

David Jaffe: I do, I loved it in school, I loved Clash of the Titans and all the [Ray] Harryhausen stuff. The real high concept for me was taking Clash of the Titans and merging it with Heavy Metal magazine. What I liked was the kids stuff you get with Greek Mythology; monsters and giant set pieces and the fantasy. But then I liked the idea of taking that and sort of merging it with the sex and the violence and more of the adult stuff.

I haven't really seen that vibe, not only in games, but it used to be such a prevalent theme in books in the '70s and '80s and in movies and things like that. But lately - at least in America - things have become so politically correct that I was really jazzed about doing that was more a throwback to that more animalistic, kind of brutal Conan The Barbarian kind of vibe.

Som vi ser var andre populærkulturulle medier og med å inspirere og vekke interesse hos Jaffe. Blant annet *Clash of Titans* som og tar for seg den greske religionen som tema. Ifølge Jaffe i intervjuet med G4TV⁴³ (2005) brukte han mye tid på å lese seg opp på gresk religion, myter og guder. Denne forskningen som Jaffe gjorde var med å designe spillet en god del.

Pretty deep. I've always really enjoyed Greek mythology since I was a kid, and I've seen Clash of the Titans and all of Ray Harryhausen's films. What happened was, I went to Japan, and you take these long, long train rides there. On one of them, I had this book called Mythology by Edith Hamilton—she was sort of the guru for chronicling all these great stories and putting them in one place. I went through the whole book and just started marking it whenever I saw something really cool that would apply to a game or a mechanic or a monster or a set. By the end of the trip, the

⁴³ G4TV er en nettside som er dedikert til spill. Lenke til nettsiden: <http://www.g4tv.com/> [hentet 14.05.2015]

*book was just filled with marks—it was almost like that was my game design. I had to design a little bit, but 80 percent of it was already designed once I read that book.*⁴⁴

Selv om Jaffe leste seg opp på en god del om den greske mytologien så var aldri planen hans å lage et religionshistorisk korrekt spill. Istedenfor bestemte de seg for at de ville fortelle sin egen historie, men å bruke det de mente var det beste av det greske religion har å tilby og integrerte det inn i spillet. Selv påpeker Jaffe at hvis man er på utkikk etter en realistisk fremstilling av den greske religionen så er ikke spillet et godt utgangspunkt.

Til tross for at *God of War* ikke skal fremstille et realistisk bilde av den greske religion, så er fremstillingen av de religiøse elementene til tider korrekt i forhold til tradisjonen om fremstillingen av helter og guder i den greske religionen.

6.3 KRATOS:

Kratos har mange paralleller med de greske heroene. Han er sterk og en fantastisk kriger. Han er kanskje ikke den smarteste av dem alle og har en tendens å bli oppslukt i kamp når han først begynner. Grunnen til at huden hans er hvit er fordi etter at han drepte sin kone og datter fikk han en forbannelse over seg. Oraklet av tempelet til Atene (hvor han drepte sin kone og datter) setter en forbannelse over ham, asken av hans datter og kone vil sette seg på kroppen hans slik at alle kan se hvilken forbrytelse han har gjort. Dermed får han kallenavnet sitt «Ghost of Sparta».

Hele spillet handler om Kratos og hvordan han fra en helt vanlig soldat, blir til en gud, for så være gudedreperen. I den tradisjonelle fremstillingen av gudene, det å bli drept er noe som er uhyre sjeldent i den greske mytologien, noe som jeg vil komme innom nedenfor.

En annen personlighetsegenskap som også er en gjenganger blant greske helter er Kratos sin vrede og sin manglende hensyn til menneskeliv. Kratos er vist ved flere anledninger å være brutal i sin måte å drepe på. Han klemmer øynene til Poseidon innover med tomlene sine, han river av hode til Helios med ren makt og ikke minst Zevs som han banker løs med nevene sine helt til skjermen er full av blod⁴⁵. Det er og punkter i spillet hvor han slåss mot

⁴⁴ Ray Harryhausen er en kjent amerikansk filmprodusent som har vært med å lage en rekke filmer som tar for seg greske myter. Han har blant annet vært med å lage *The Story of King Midas* (1953) og *Jason and the Argonauts* (1963)

⁴⁵ Dette kan ses på som en effekt for å vise at øynene til Kratos er dekket av blod. Denne scenen blir vist gjennom første person perspektiv gjennom Kratos.

monstre og det er mennesker til stede. Det stopper ikke Kratos. Han hogger ned alle rundt om de så skulle være i veien for ham⁴⁶. Denne vreden og mangel på respekt for menneskeliv som Kratos fremviser kan og bli sett hos Akilles. Helten Akilles gang på gang fremviser sin sinne i *Illiaden*. Spesielt kommer dette frem i den tyvende sang (*Illiaden* xx 489-503):

Som når i sommerens tørke en herjende skogbrann på fjellet raser i kløfter og skar, og det flammer i skogenes tykning, medens den knitrende ild overalt bli jaget av stormen, således raste han, sterk som en gud, overalt med sin lansse, jagende frem over falne, og manneblod flommet på jorden. Som når en bonde har spent under åk bredpannede okser, når han vil treske det gulhvite bygg på det stampede logulv: aksene knases så lett under fot av de rautende okser;- slik drev helten Akilles i hast i sine hovsterke hester hen over skjolde og lik.

På lik måte som vreden til Akilles ikke kunne bli stoppet av gudene, kunne de heller ikke stoppe Kratos fra sin vrede. Kratos måtte oppnå sin hevn uansett hvilken kostnad, som ville og bety verdens undergang. Generelt er en heros vrede kun til skade for ham eller andre rundt ham, men det at Kratos sin vrede skaper undergangen til hele verden er noe som er originalt kun til spillet.

Fremstillingen av Kratos er en fremstilling som trekker paralleller med hvordan helter ble fremvist i tradisjon med den greske religion. Hybris, hensynsløs dreping og stolthet er elementer som går igjen blant de greske heltene. Det er og disse elementene som bygger opp til heltenes fall. Selv om Kratos til slutt kommer seirende ut, tar han selvmord på grunn av sin stolthet, som igjen fører til verdens undergang. Idet han tar selvmord forlater kreftene han fikk fra Pandoras eske og blir spredt rundt til verden. Det er disse kreftene Atene hadde tenkt å ta til seg selv for å gjenreise verden til originale tilstand.

6.4 GUDENE OG TITANENE:

6.4.1 OLYMPISKE GUDENE:

I spillene har gudene en sentral rolle. De er antagonistene som må dø siden de ikke vil gi friheten til Kratos. Kratos og må bekjempe flere av titanene og for å få tilfredstilelsen av

⁴⁶ Spilleren kan unngå å drepe menneskene, men ofte så blir de dessverre ofre for Kratos sin hensynsløse svinging av sverdet.

hevn. Så å si alle gudene og titanene er imot Kratos, bortsett fra Atene og Afrodite. Av de olympiske gudene får vi møte på: Helios, Atene, Poseidon, Afrodite, Hefaistos, Hades, Zevs, Hermes, Hera, Ares, Persefone og Artemis. Noen av disse gudene er mer tilstede igjennom hele serien, mens enkelte får vi møte kun en gang gjennom serien, som Artemis. Vi møter og på andre guddommelige skikkelser gjennom spillet og. Moirene er et godt eksempel på dette. Her vil jeg derimot fokusere på de olympiske gudene.

Gudene i spillet blir som, i tradisjonelt gresk fremstilling, presentert i menneskelig form, men og fysisk i form av kjøtt og ben. De kan forandre utseende sitt til en viss grad. Eksempler på dette er Poseidon som kan gjøre seg om til hester av vann og Ares kan få edderkoppben stikkende ut av ryggen er. Det de kan og bestemme er sin størrelse. Når man møter Ares for første gang i spillet er han gigantisk. Når man kjemper mot Zevs går han både i en gigantisk form, men og i menneskelig høyde. Kratos, når han er guddom, stiger ned fra Olympus i denne gigantformen. Dette kan igjen tolkes som en måte får å understreke deres makt som guder og andre skapninger enn vanlige dødelige mennesker.

Gudene er og varierte i personlighet. Zevs inntar en sjefsrolle og er en autoritær skikkelse. Atene er den vise og empatiske. Afrodite er forførisk og tenker kun på elskov og nytelse. Hera, hevngjerrig og sjalu på Zevs etter sine mange eskapader. Ares, uforutsigbar og kamplysten. I kjent stil med greske fortellinger bruker gudene Kratos til å gjøre jobben for dem. Istedenfor å beskytte sin egen by mot Ares, bruker Atene Kratos som en brikke i sitt spill for å gjøre det hun ønsker. Når han har og fullført oppgaven satt av gudene, så unngår de å gi ham det han ønsker, fordi det var ikke det de hadde avtalt. Dette er igjen en måte å vise hvordan gudene leker med menneske som om de var leketøy, men og å vise hvordan det er de som bestemmer hva som er akseptabelt og ikke.

De olympiske gudene er og knyttet til spesifikke elementer. Hades er knyttet til underverdenen og sjeler, Poseidon til vannet, Helios til solen, Zevs til lynet, også videre. Denne fremstillingen er tro til den tradisjonelle fremstillingen av disse gudene. De er kanskje knyttet til de spesifikke elementene, men gudene er og med å kontrollere disse elementene i spillet. Noe de og gjør i den tradisjonelle fremstillingen i den greske religionen.

Til tross for at de udødelig, kan de bli skadet og drept. De kan derimot ikke bli drept av dødelige, men av noen andre som guddommelige krefter. Kratos bruker blant annet sverdet som han fikk av Zevs for å drepe noen av gudene, men for det meste bruker han sin egen fysisk styrke for å drepe dem. Det skal gjerne mer til enn at de blir spiddet av et sverd for drepe dem. Zevs blir stukket flere ganger med sverdet til Kratos uten å dø. Han kan helbrede

seg selv fra slike skader og uten noe problem. Dette finnes og i greske fremstillinger, at gudene kan bli såret som for eksempel Afrodite og Ares av Diomedes (Iliaden 5.334-40, 5.858). Det at de olympiske gudene kan dø er en sjelden, men ikke en ukjent fremstilling av gudene i den greske religionen. Ser man på den orfiske Dionysos-kulten og dets myte om Dionysos som ble revet i stykker av titanene og spist opp, så er det tydelig at det var fullt mulig for gudene å dø (Gilhus & Thomassen 2010 s.126).

I spillet kan gudene tolkes som representanter av kontroll. Uten dem blir det kaos. Hver gang en guddom dør, faller verdenen mer mot kaos. Poseidons død får havet til å stige og svelge alt. Hades' død bryter veggen mellom de levende og dødes verden. Helios sin død får mørke skyer til å dekke all sollys. Når de dør så blir det elementet de kontrollerer kaotisk og rammer verden. Det kan tenke seg at dette stemmer i forhold til den tradisjonelle fremstillingen av de olympiske gudene som herskere over elementene. For som det beskrives i *Teogonien* (2014), før Zevs tar makten fra titanene, styrte de vilt og uten orden. Det var først når Zevs tok makten han begynte å delegere hvem som skulle ha makt over de forskjellige elementene.

Kratos kan her tolkes som en anti-helt og en kaotisk kraft mot orden og stabilitet. Han setter seg selv og sin stolthet foran tusenvis av menneskeliv og verdenen. For selv om gudene er onde ifra protagonistens synspunkt, så er de der som beskyttere av kosmos.

6.4.2 TITANENE:

Titanene er tilstedeværende og i spillet, men rollen deres er ikke like viktige som de olympiske gudene. Allikevel har de en viss rolle å spille. Kronos har tempelet til Pandora på ryggen. Promethevs, som innvollene blir spist opp hver dag for å ha stjålet flammen fra Zevs, gir sine titankrefter til Kratos for å bekjempe gudene. Det at titanene kan overføre sine krefter er ikke en ukjent fremstilling. Kentauren Cheiron overfører blant annet sin udødelighet til Prometheus slik at han kan dø (Apollodorus 2007 2.5.85-86). Gaia hjelper Kratos å komme tilbake fra Dødsriket etter at han ble drept av Zevs. Selv om de hjelper Kratos er de og med å stå imot ham. Gaia blant annet forråder Kratos når de klatrer opp Olympos.

Fremstillingen av noen titaner, på lik måte med de olympiske gudene, blir knyttet til det elementet de presenterer. Gaia, blir fremstilt som et stort levende tre med menneskelig utseende. Perses, som en vulkan. Titanene blir og fremstilt som gigantiske skapninger. Promethevs derimot blir fremstilt som et vanlig menneske. Hvorfor akkurat dette er vanskelig

å si, men kan tolkes som at Zevs har fratatt ham sin titanskikkelse som en annen straff. Prometheus i den tradisjonelle fremstillingen gir nettopp flammen til menneskene og blir straffet for dette (Apollodorus 1.45-1.47). Den tradisjonelle fremstillingen av titanene er i for seg ikke særlig koherent. Det vil si at alle titanene hadde forskjellige fremstillinger. Ser vi på titanen Tyfon (som nevnt tidligere) ser vi at han blir fremstilt som et monster med slanger som ben. Noen av titanene igjen blir fremstilt i menneskelige skikkelser. I spillet derimot blir alle titanene (utenom Prometheus) fremstilt som gigantiske skapninger, men igjen så er den tradisjonelle fremstillingen av titanene og ulike, da alle kan bli fremstilt som andre type skapninger.

På samme måte som Kratos, blir de fremstilt som kaoskrefter, ute etter å bekjempe den allerede fastsatte orden. Selv om de er knyttet til elementer, har de ikke kontroll over dem på samme måte. For deres død sender ikke verden i kaos, på samme måte som når de olympiske gudene dør. Kontrollen over elementene de presenterte hadde ble fratatt fra dem når de ble styrtet ned som herskere.

6.5 SENTRALE TEMA I NARRATIVET:

Narrativet har og en rekke elementer som kan sammenlignes med de greske mytene. De mest fremtredende temaene i spillet er: Hybris, kaos, hevn og galskap.

6.5.1 Hybris:

Hybris først fremst kan sammenlignes med hovmod. Hybris i greske myter er gjerne knyttet sammen med helters hovmod og hvordan de trosser gudenes vilje. En kroneksempel på hybris kommer fra Odyssevs sin side. Odyssevs måtte reise i 10 år før han fikk dra hjem på grunn av at han blindet sønnen til Poseidon, skrøt over at det var han som gjorde det og så for å gjøre narr av Poseidon (Odysseen 9.556-630).

Kratos igjen spotter og fornærmer gudene (blant annet dreper dem og). Han går og mot gudenes vilje når de så ønsker å drepe ham, fordi han ikke vil roe kamplysten sin. Stoltheten hans og hans smak for hevn er det som driver ham til å bekjempe gudene.

6.5.2 Hevn:

Dette er og et tema som ofte kommer frem i greske myter. Akilles er et godt eksempel på hevn temaet. Når han finner ut om hans venn Patroklos' død, tar hevnlysten for Akilles over og han marsjerer ut i kamp på utkikk etter Hektor for å få tilfredsstillelse (Iliaden xviii 1-127).

Hevn er nok den mest sentrale temaet i spillet og. Det er på grunn av hevn over gudene at han blir drevet til å gjennomføre nedslaktingen av gudene. Grunnen til at han ønsker hevn kan sies å være tofoldig. Den ene siden er fordi etter at de lovet å tilgi ham for syndene sine, så nektet de å ta vekk minnene over de grusomme tingene han hadde gjort. Den andre er at i hans galskap slaktet sin egen familie, som igjen var en plan av Ares, og dermed begjæret etter hevn mot krigsguden Ares.

6.5.3 Galskap:

Et tema som ikke nødvendigvis er så fremtredende i spillet, men det forklarer mye av Kratos sine gjerninger. Kratos, på lik måte som Herakles, er påvirket av galskap i det øyeblikket han dreper sin kone og datter. Herakles blir gal av Heras sjalusi og i denne galskapen kaster han ungene sine inn i en flamme (Apollodorus 2.72).

Man kan knytte denne type galskap og til Kratos. Selv om han har blitt forklart som en blodlystig kriger, var det under Ares hans først begynte å utvise galskap under kamp. Det var det han begynte å slakte ned hensynsløst. Det er og denne galskapen som gir ham den skjebnen han har fått.

6.5.4 Kaos:

Det siste temaet jeg tar opp er kaos. Som i *Teogonien* er det en viss kaos over spillet. *Teogonien* fremstiller hvordan alt startet i kaos og når Zevs inntok makten som kongeguden, var det da de jordslige elementene roet seg ned og fikk balanse.

I spillet er Kratos selv en kaos kraft, sammen med titanene. Med sitt ønske for hevn over de olympiske gudene, truer de med å sette verden i kaos. Etter hvert som Kratos blant annet dreper gudene faller så verdenen i kaos.

6.6 DISKUSJON:

Spillet spiller på temaer som er en gjenganger i den greske religionen og Kratos fremviser dem godt. Hevn er ganske vanlig å finne i historiene, Akilles er et godt eksempel på en

hevntørst kriger som når han får vite at. Hybris blir fremstilt godt hos Odyssevs i hans kamp mot kyklopen, sønnen til Poseidon Galskapen Hera gav til Herakles når han drepte sin kone, kan knyttes mot den samme galskapen Kratos gjennomgår når han dreper sin kone og datter. Kaos, som i *Teogonien* (2014) og skapelsen av verden hvor alt starter i kaos. I spillet blir derimot kaos til en apokalyptisk fremstilling, i motsetning til *Teogonien* (2014), fra kaos til orden.

God of War fremstiller Kratos, gudene og titanen på en måte som kan knyttes sammen med den tradisjonelle fremstillingen av helter og guder. Som jeg har gått gjennom, så ser virker det som at de har ønsket å presentere elementene og handlingen som kan sammenlignes med greske myter

Hvis man ser på til Jaffes tilknytning til den greske religionen, så er det forståelig at han presenterer den greske religionen på denne måten. Jaffe har en genuin personlig tilknytning personlig tilknytning til den greske mytologien. Mest sannsynlig har denne tilknytningen hans vært med å påvirke beslutningene i presentasjonen av spillet. Det er og tydelig at han fikk gjort en del forskning på den greske religionen med tanke på spillet. Det kan tolkes som at det er og flere tekster innenfor den greske religionen som har vært med å påvirke hans beslutning. Ikke minst var det populærkultur som først gjorde ham lidenskapelig for den greske mytologi, nemlig filmen *Clash of Titans* som nevnt i intervjuet.

Selv om spillet bruker enkelte elementer til den greske religion er mye av det løsrevet fra den tradisjonelle fremstillingen. Enkelte fremstillinger er ikke helt slik det skal være, men det imidlertid ikke så løsrevet heller. Dette spillet er et godt eksempel på hvordan man kan forholde seg til den tradisjonelle fremstillingen av religiøse elementer, men samtidig skape noe nytt og eget. Jeg ser på spillet som et narrativ man godt kunne ha funnet i den gamle greske religionen, sett bort ifra gudemassakeren. Spillet bygger på en god forståelse av de greske mytene og presenterer gudene på en måte som kan minne om en tradisjonell fremstilling av gudene. Den kunne ha vært en apokalyptisk tekst (selv om det er uhyre sjeldent å finne slike tekster i den gamle greske religionen) om hvordan alle gudene dør og verden faller i fullstendig kaos.

KAPITTEL 7 OPPSUMMERING, SAMMENLIGNING OG KONKLUSJON

Nå som jeg har gjennomgått analysen av de enkelte spillene, vil jeg her oppsummere hva er det egentlig jeg har sett på. Jeg vil her binde sammen analysene, sammenligne funnene og oppsummere det jeg har gått gjennom.

7.1 INTERTEKSTUALITET

Gjennom oppgaven har jeg diskutert intertekstualitet i bred forståelse. Intertekstualitet blir da ikke bare tekster, men spill, film og erfaringer. Men hvorfor er da intertekstualitet et legitimt begrep å bruke når man skal studere et populærkulturelt objekt som spillmediet? For slik jeg har vist i analysen er spillene påvirket av intertekstualitet. Det er slik Endsjø (2011 s.17) påpekte at populærkulturelle medier oppfattes som nye, men ikke nødvendigvis er det. Det samme er det med disse spillene. For til tross at de prøver å være nyskapende, er mange av ideene til spillskaperne hentet fra andre steder.

Først og fremst er det å bruke religion som et middel for å skape et populærkulturelt objekt ikke noe nytt. Før spill begynte med å bruke religion, så har litteratur, film og tv vært der før. Dermed er ikke det å bruke religion som sådan noe nyskapende. Når det kommer til *God of War* så var filmen *Clash of Titans* en film som var med å påvirke spillskapelsen. *El Shaddai: Ascension of the Metatron* tok og inspirasjon fra forskjellige medier, mest fordi historien om Enok ikke hadde fått mye oppmerksomhet og dermed så de på det som en mulighet å gjøre noe utenom det vanlige. Andre populærkulturelle medier har da vært med å påvirke hvordan religion blir presentert i spillene.

La oss gå litt dypere inn i dette. Først begynne med *El Shaddai: Ascension of the Metatron* og *Binding of Isaac*. Spillene tar først og fremst inspirasjon ifra kristne tradisjoner. *El Shaddai: Ascension of the Metatron* som nevnt ovenfor tok inspirasjon fra *Enoks Bok* (Furuli 2004), men og andre kilder. Som jeg viste i analysen var det blant annet ifra andre jødiske og kristne? tekster enn? selve Bibelen. For dem var det viktigste å presentere en tekst som var lite vist til i populærkultur. Dog for dem var det ikke noe personlig tilknytning til selve religionen eller teksten som var utgangspunktet. For dem ble denne presentasjonen et middel for å skape noe nytt. Vi kan se i den grad at tidligere erfaringer hadde liten til ingen grad av påvirkningen på spillskapningen. For dem kan det ses på bruken av et religiøs utgangspunkt som hadde blitt brukt lite i populærkultur en markedsstaktikk for å bygge

interesse hos publikum. Hvis man går nærmere på funksjonene til spillet og hvordan man spiller spillet, er denne stilen ikke noe nytt. Man kan se klare trekk her hvis man ser på *God of War* og det action baserte kampsystemet det har. Spill blir og påvirket av andre spill som sirkuleres.

Binding of Isaac tok og utgangspunkt i kristendommen som en kilde. Her fokuserte spillskaperen, Edmund McMillen, på historien om Abraham og Isak. McMillen tok derimot ikke bare inspirasjon fra kristendommen og Bibelen, men og fra medisinvitenskapen og tidligere erfaringer i livet. Hans negative personlige erfaringer fra kristendommen skinner gjennom spillet. For ham ble det å skape dette spillet noe personlig. Han fokuserte ikke på at det skulle være tilgjengelig til massene, heller at det skulle være vanskelig å tilnærme seg produktet hans. For ham ble ikke religion i den samme grad brukt for å tiltrekke publikum som *El Shaddai: Ascension of the Metatron*, men heller et virkemiddel for kritisere religion. Ser man og på spillopplevelsen er den sterkt knyttet til gamle klassiske spill som *Legend of Zelda* og *Rogue* ved hvordan spillet er bygget opp.

Går man videre og ser på *Titan Quest* og *God of War*, finner man så å si samme elementer av intertekstualitet hos dem som i de to spillene nevnt ovenfor. Begge spillene tar for seg den greske religionen, men *Titan Quest: Immortal Throne* tar det lengre igjen. Spillet baserer seg ikke kun på myter fra den gamle greske religionen, men og fra den egyptiske og kinesisk religion. Skaperne har basert seg på en rekke tekster for å bygge opp dette spillet. På samme måte som skaperne av *El Shaddai: Ascension of the Metatron* har de heller fokusert på å bruke religion som et middel for å trekke til publikum. Gjennom intervjuene blir det ikke tatt opp om skaperne har noe personlig tilknytning til disse religionene. Som og tidligere nevnt har spillet tatt en del av spillmekanismene sine fra *Diablo*-serien

God of War derimot viser til religion på en annen måte. Skaperen av spillet, David Jaffe, har hatt en personlig tilknytning til den greske mytologi, gjennom populærkultur og gjennom moderne fremstilling av greske myter. Det virker som det er blitt investert tid i å forstå den greske mytologien. Mange tekster er knyttet til dette spillet, ikke nødvendigvis bare primærkilder, men og sekundærkilder. Populærkulturelle fremstillinger av den greske mytologien har og påvirket skapelsen av spillet. Dette spillet bruker igjen religion som et middel for å forføre publikum. Selv om enkelte av elementene er løsrevet fra sin originale kilde, blir de av og til presentert i den grad hvor det kan sammenlignes med den tradisjonelle fremstillingen, for eksempel de olympiske gudene. Spillet har, som og de andre spillene, tatt

inspirasjon fra klassiske spill som har vært med å forme spillindustrien. Her var inspirasjon fra *Legend of Zelda* og hvordan den serien utfordrer spillerne med sine puslespill⁴⁷.

Som man ser så baserer spillmediet på samme premiss som andre populærkulturelle objekter. Det kan ses som nytt, men ikke nødvendigvis er det. Spillene som jeg har vist til tar ikke bare fra sine religiøse tekster og moderne gjenfortellinger av religiøse beretninger, men også innad ifra i spillmiljøet. De tar inspirasjon fra andre spill og viderefører det så til sine egne produkter. De religiøse elementene er og sjeldent eksklusive til kun et kildemateriale. Spillskaperne har brukt en rekke tekster for å sette i sammen spillene sine. Det har vært tekster utenfor den religiøse konteksten. Tidligere erfaringer har og blant annet vært med å påvirke, og til og med ingen erfaring som sådan. Religion i spill kan ikke bli sett eksklusivt, man må trekke med en rekke faktorer når man skal det. Derfor er intertekstualitet innenfor forskningen på religion og spill et viktig begrep

7.2 BRUKEN AV RELIGIØSE ELEMENTER

Hva kan sies om bruken av de religiøse elementene? Som jeg har gått gjennom så ser man at det finnes forskjellige måter å bruke religiøse elementer i spill. Det kan være å gjenfortelle historier, kritisere religion eller bare for å underholde og skape mystikk.

7.2.1 El Shaddai: Ascension of the Metatron og Binding of Isaac

El Shaddai: Ascension of the Metatron bruker for det meste av materialet sitt fra *Boken om Enok*. Samtidig bruker den også andre kilder, eksempel er bruken av Lucifer som en karakter og demonen Belial. Mange av elementene de tar i bruk blir til en grad forvrengt og fremstillingen blir dradd vekk fra den tradisjonelle fremstillingen. Vi kan se det på de falne englene. Istedenfor å angre på sine valg, så er de fastbestemt på at det de gjorde og kjemper imot Enoch som skal redde verden fra denne syndefloden. I den originale fremstillingen angrer englene over valgene sine og istedenfor at Enok skal redde verden får han heller visjoner av det gjennom Gud.

⁴⁷ Puslespill i denne type spill referer gjerne til hvor spilleren blir satt i en situasjon som krever problemløsning. For å komme videre i spillet må spilleren finne ut hvordan å løse dette problemet. Det kan være alt fra vanlige puslespill til å flytte på esker i et rom slik at spilleren kan bruke dem til å klatre opp andre steder.

Religion i dette spillet, som nevnt ovenfor, blir ikke noe som i den grad er inspirert av egne erfaringer, men heller fraværet av historien i populærkultur. For som det blir nevnt i intervjuet med en som var med i produksjonen av spillet, så var det heller fokuset på hva som ikke har blitt gjort tidligere. Dermed falt valget deres på *Enoks Bok* (Furuli 2004). Valget var påvirket av hva som har blitt gjort tidligere og ikke av noen personlige erfaringer. Bruken av religiøse elementer blir mer et middel for å skape et narrativ.

I *Binding of Isaac* derimot ble religion et valg på grunn tidligere erfaringer. McMillen løsrev mange av de religiøse elementene fra sin kontekst for å skape sitt spill. Den mest markante løsrivelsen er selve historien om Abraham og Isak. McMillen løsrev den religiøse konteksten rundt historien og presenterte den heller som en historie om psykose og barnemishandling. I tillegg til dette satt han inn mange andre religiøse symboler og satt dem i et negativt syn for å understreke så dette. Mange av disse symbolene har ingenting med selve historien om Abraham og Isak å gjøre, men i den kristne konteksten så er de sterkt negativt ladet, eksempelvis dødssyndene. Han satt og inn en rekke tabuer og satt dem inn i spillet for tydeliggjøre denne negative vinklingen, eksempelvis blir da avføringen rundt omkring i spillet og døde babyer.

Hos McMillen ble det heller et fokus på å skape noe som var provokativt. Religion blir igjen et middel for å skape noe, men her er det ikke de religiøse elementene som skal tiltrekke folk. Det blir heller brukt som et middel for å avskrekke og provosere. De personlige erfaringene til McMillen blir med å påvirke hans valg av bruk religiøse elementer. Dermed får vi en annen måte på hvordan spill bruker religion, som religionskritikk.

Begge spillene bruker en religiøs myte for å skape et spill. Som vi kan se blir de brukt forskjellig. Hvor den ene bruker myten for å skape et spill fylt av mystikk og spenning, bruker den andre religion for å kritisere og stemple det som negativt. Elementene begge spillene bruker er nokså løsrevet fra kilden, men den er fremtredende uansett. *El Shaddai: Ascension of The Metatron* sine religiøse elementer stammer for det meste fra den etiopiske *Boken om Enok*, samtidig som den bruker og elementer fra bibelen og mesopotamisk religion. Selv om det stammer fra disse kildene er bruken igjen ikke fremstilt på tradisjonelle måten og materialet er blandet sammen med andre kilder. Det samme gjør *Binding of Isaac*, som fokuserer på historien om Isak og Abraham, men samtidig trekker inn elementer både fra andre deler fra kristendommen.

7.2.2 Titan Quest: Immortal Throne og God of War

Er *Titan Quest: Immortal Throne* og *God of War* noe annerledes enn de forrige? Bruker de religiøse elementer annerledes? Ja og nei. For det første tar de bruk av elementer fra en annen religion, men de bruker religiøse elementer for å skape spillet. Samtidig så er og spillene basert både på personlig erfaring og mangel av denne personlige erfaringen.

Titan Quest: Immortal Throne holder seg ikke ekskluderende til den greske religionen. Deres kilder spenner flere religioner. I tillegg til dette er fremvisningen av enkelte religiøse elementer i spillet ganske frarøvet den tradisjonelle fremstillingen. Ser vi på fremstillingen på Zevs og Hades i spillet er det en ganske forvrengt fremstilling på dem, hvor de minner mer om den kristne motpolen Gud og Satan. Denne fremstillingen kan være og for som produsentene i intervjuet nevnte de ville heller skape Hollywood-realisme enn historisk realisme. Dermed kan det tolkes som at det ble heller ikke lagt vekk på å representere det på en tradisjonell måte.

I intervjuene er ikke deres personlige erfaringer med de religiøse elementene i fokus. I de fleste intervjuene gjort med skaperne av *Titan Quest: Immortal Throne* har det vært et større fokus på hvilken type spill det er og hva spillerne kan forvente av spillopplevelsen. Det at de brukte gresk, egyptisk og kinesisk religion ser ut til å ha falt i skyggen. Religion i denne sammenheng ble brukt for å skape et miljø som publikum finner spennende og mystisk, men ikke nødvendigvis korrekt med tanke på den tradisjonelle fremstillingen av de religiøse elementene.

God of War tar for seg en hevntokt mot de olympiske gudene. Den greske religionen i spillet er og som de tidligere spillene gjerne strukket vekk fra den originale konteksten, men i spillet blir de gjerne fremstilt i en tradisjonell fremførelse. Gudene er ikke nødvendigvis gode eller onde, men de gjør det de ønsker selv. De er selviske, og gjør det de gjerne mener er best for dem selv. De blir og presentert som de som kontrollerer elementene og uten det blir verden sluppet ut i kaos. Narrativet i *God of War* bygger og blant annet på kjente temaer i greske religionen. Temaer som galskap, hybris, stolthet og gudenes vrede er blant annet temaer som dukker ofte i de greske mytene.

Til tross for at spillet løsriver de religiøse elementene fra den greske religionen, så presenteres disse elementene til tider på en tradisjonell måte som kan sammenlignes med den tradisjonelle fremstillingen av disse elementene. Spillskaperen sine erfaringer og tilknytning til den greske mytologi har vært med å forme spillet. Fokuset lå å lage et spill som underholder,

men samtidig forsøker å ta utgangspunkt i en tradisjonell fremstilling av greske guder og helter som igjen likevel representerer en ganske så markant refortolkning.

Igjen ser vi hvordan personlige erfaringer er med å spill med religiøst innhold. *Titan Quest: Immortal Throne* fokuserer på de religiøse elementene som et produkt de kan bruke for å skape et spennende spill. Det samme gjør *God of War*, men her er bygger de videre på den tradisjonelle fremstillingen av greske religionen Begge spillene bruker religion som et produkt, men den ene fremstiller de religiøse elementene mer på en tradisjonell måte enn den andre.

7.3 SAMMENLIGNING

Nå som jeg har gått gjennom og sammenlignet dem i forhold til sine respektive religioner, vil jeg gå litt nærmere på dem alle sammen.

Slik jeg ser det er *Titan Quest: Immortal Throne* og *El Shaddai: Ascension of the Metatron* er det klart at religion blir brukt som et middel for fremme produktet. Som Stig Hjarvard påpeker at banal religion er så løsrevet fra kildematerialet at det nesten ikke er gjenkjennelig. Dog er det religiøse i disse to spillene tilstede, er fremstillingen av det religiøse nokså løsrevet fra den tradisjonelle fremstillingen.

Binding of Isaac gjør det samme. Det religiøse elementene som blir brukt er og relativt løsrevet og ikke nødvendigvis koherent. Elementene er tatt fra mange forskjellige steder og servert som en suppe av forskjellige religiøse elementer, men og med invitenskapelige elementer. Det som derimot er forskjellen mellom dette spillet og de to forrige, er at de religiøse elementene er preget av personlig erfaring.

Det samme om personlig erfaring kan bli sagt om *God of War*. Som alle andre trekker dette spillet på en rekke religiøse elementer fra forskjellige deler ifra greske mytologier. Spillet gjør som og de andre spillene ved å løsrive de religiøse elementene fra sin originale kilde. I motsetning til de andre spillene, blir enkelte av disse elementene (til tross for løsrivelsen) presentert til en viss grad hvor den kan sammenlignes med sin originale fremstilling. Dette kan igjen være på grunn av skaperens syn på den greske mytologien som han har forholdt seg til.

7.4 KONKLUSJON:

Fellesnevneren for alle spillene er så klart er at de har brukt religion i spillet. De har alle brukt en rekke religiøse elementer, motiver, symboler for å skape et spill. Mesteparten av disse elementene er løsrevet fra sin originale kilder, men så satt i sammen med en rekke andre kilder i spillene. De religiøse elementene står ikke for seg selv, de er en miks av masse forskjellige religiøse elementer som er samlet sammen. Spillene har fokusert på tekster som går langt tilbake i historie. Produktene, som vil si disse spillene, er resultatet av en rekke tekster og spill blandet sammen, som igjen er påvirket av dagens kultur og personlige erfaringer. Spillene er produkter av intertekstualitet

Det som derimot skiller spillene er gjerne motivene til skaperne. Motivene kan være å kritisere religion, gjenskape religiøse fortellinger eller generelt bare et ønske om tjene penger på produktet. Jo mer personlig investert skaperne er med tanke på religion, jo mer synlig vil de religiøse elementene være.

Religion i spill igjen er ikke noe nytt fenomen og heller burde det ikke bli sett på som det heller. Det som burde være i fokuset er nettopp bruken av religion, hvordan det blir presentert og hvilken effekt det har, om det i det hele tatt har. For selv om det ikke er et nytt eller ukjent fenomen, er den effekten religion i spill kan ha ganske ukjent. Spill i seg selv er et annerledes medium enn de fleste mediene vi har i dag og hvilken påvirkningskraft det har på publikum er ennå under stor debatt. Dermed vil videre forskning på religion i spill være et nyttig forskningsfelt

Å si noe generelt om spill og bruken av religion blir derimot ikke mulig å gjøre, da dette utvalget ikke er representativ. Her ser vi heller hvordan spill kan muligens forholde seg til religiøse kildematerialer. Men heller vil jeg og si at det nesten ikke er mulig å skape en generalisering om spill og religion. På grunn av de mange forskjellige spillsjangrene som eksisterer vil og bruken av religion og religiøse elementer variere.

Derfor er det viktig at folk foretar slike type analyser for å skape et større spekter av hvordan å studere religion i spill, men og for å lage en mengde med forskning som andre kan støtte seg opp på.

7.5 VIDERE FORSKNING

Så hva kan egentlig bli gjort mer ut fra denne forskningen som er litt gjort? Først da jeg startet med oppgaven kunne jeg tenkt å se hvordan publikum oppfattet bruken av religiøse elementene i spillet. Da kunne en sett på om folk la merke til de religiøse elementene og hvordan det påvirket deres gjennomgang av spillet. Jeg hadde planlagt og å se hvordan mennesker på forum diskuterer disse spillene og. En diskursanalyse kan en si. En kan gå å se hvilken diskurs dominerer de forskjellige spillene, se om det er levende diskusjoner (at de pågår ennå) eller om diskusjonen har dødd ut og hva eventuelt diskusjonen baserte seg på.

Knyttet sammen med ovenfor kan man og gå videre og se hvordan troende religiøse mennesker spiller. Enkelte spill krever at man gjør handlinger som kan være moralsk tvilsomt. Hvordan vil disse menneskene spille da? Hvordan reagerer de til innholdet? Hvilke valg gjør de? Spiller de i det hele tatt på en annen måte en ikke troende?

Det er og mulig og utvide oppgaven. Ved det mener jeg å se på bruken av religion i et større spekter, med flere spill og flere type sjangre. Man kan gjennom dette se hvordan de forskjellige sjangrene operer med religion. Eksempel blir å se bruken av religiøse elementer i strategispill og fantasispill. Da kan man se hvilken funksjon religion har i disse spillene. Det kan og studeres på hvilken fantasireligioner tar i bruk religiøse elementer fra vår egen verden.

Vi kan og se hvilken effekt, om det i hele tatt har, religion i spill har på folk. Noe som derimot kanskje ikke er så sterkt knyttet til selve oppgaven og dets problemstilling, men allikevel interessant studieobjekter. I nyere tid har det nemlig oppstått at noen kirker bruker eksempel spill under messer eller gruppemøter, eller enkelte lærere bruker spill i religionsundervisning. En kan se hvilken effekt spillingen har knyttet med religiøs praksis. Fungerer det som en meditativ praksis? Føler de en nærmere tilknytelse til det guddommelige? Tenker man på religionsundervisning, kan man stille hvilke didaktisk funksjon dette kan ha seg. Hva lærer elevene gjennom spillingen?

Spill som jeg har nevnt er et ungt medium, og er stadig under utvikling. Dermed vil forskning på dette feltet være nyttig. Det er mye ukjent om hva spill kan gjøre med publikum og hvilket effekt det har. Med ny teknologi som innoverer måten å spille på, for vi igjen nye kulturuttrykk, som igjen er verdt å studere. Vi vet ikke hvordan spill og spilling vil se ut om en 10-20 år, men det kan bli noe fantastisk.

REFERANSELISTE:

Allen G. (2000) *Intertextuality*. London. Routledge

Arsenault D. (2009) *Video Game Genre, Evolution and Innovation* Tilgjengelig fra:

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/126> [Hentet 07.5.2015]

Apollodorus (2007) *Bibliotheca*, oversatt av R.Scott Smith og Stephen M. Trzaskoma. Indianapolis. Hackett Publishing Company Inc.

Badger E., Lynch D., (2007) The Mainstream Post-Rave Club Scene As a Secondary Institution: A British Perspective, *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal* 7, (1), 2007 Tilgjengelig fra:

<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/01438300600625333> [Hentet 07.5.2015]

Børtnes J. (2013) *Formalisme: litteratur*. I Store norske leksikon. Tilgjengelig fra

<https://snl.no/formalisme%2Flitteratur> [Hentet 13.5.2014]

Campbell A. H., Price Grieve G. (2014) Studying Religion in Digital Gaming- A Critical review of an Emerging Field I Heidbrink S.(red.) Knoll T. (red.) *Heidelberg Journal of Religions on The Internet: Religion In Digital Games*

5, 2014 Tilgjengelig fra [http://journals.ub.uni-](http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026)

[heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026](http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026) [Hentet 07.5.2015] (s.51)

Craddock D. (30 apr. 2006) *Titan Quest Interview*. Shack News Tilgjengelig fra:

<http://www.shacknews.com/article/41928/titan-quest-interview>[Hentet 7.5 2015]

Craddock D. (27 feb. 2007) *Titan Quest: Immortal Throne Interview*. Shack News.

Tilgjengelig fra:

<http://www.shacknews.com/article/45932/titan-quest-immortal-throne-interview>[Hentet 7.5 2015]

Dixon D. (6 aug. 2011) *Interview: El Shaddais Daring Origins*. Patheos. Tilgjengelig fra

<http://www.patheos.com/blogs/christandpopculture/2011/08/interview-el-shaddais-daring->

origins/ [Hentet 7.5 2015]

Egenfeldt-Nielsen, S. Smit, J. H. & Tosca, S. P. (2009). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Engelstadt A. & Lothe, J. (2008). *Innledning til narrativ teori og filmanalyse*. I: Bakøy, E. & Moseng, J. S. (eds.) *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo: Universitetsforlaget.

Endsjø D.Ø & Lied L.I (2011) *Det folk vil ha: Religion og populærkultur* Oslo.

Universitetsforlaget

Enoks Bok (2004) oversatt av Rolf Furuli. Gjøvik. De norske Bokklubbene AS.

G4TV (17 mar. 2005) *Ten minutes with David Jaffe*. G4TV Tilgjengelig fra:

<http://www.g4tv.com/articles/51349/ten-minutes-with-david-jaffe/> [Hentet 7.5 2015]

Gilhus I. & Thomassen E. (2011) *Oldtidens Religioner*. Oslo. Pax Forlag

Grayson N., (29 jun. 2012) *The Binding of Edmund McMillen*. Eurogamer Tilgjengelig fra:

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-06-29-the-binding-of-edmund-mcmillen> [Hentet 7.5 2015]

Heidbrink S, Knoll T. Wysocki J. Theorizing (2014) Religion in Digital Games- Perspectives and Approaches. I Heidbrink S.(red.) Knoll T. (red.) *Heidelberg Journal of Religions on The Internett: Religion In Digital Games*

5, 2014 Tilgjengelig fra <http://journals.ub.uni->

[heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026](http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026) [Hentet 07.5.2015] (s.5)

Hemminger E. Game (2014) Cultures as Sub Creations – Case Studies on Religion and Digital Plays. I Heidbrink S.(red.) Knoll T. (red.) *Heidelberg Journal of Religions on The Internett: Religion In Digital Games*

5, 2014 Tilgjengelig fra <http://journals.ub.uni->

[heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026](http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/article/view/12181/6026) [Hentet 07.5.2015] (s.108)

Hesiod (2014) *Theogonien*. Gjendiktet av Aslak Rostad. Oslo. Gyldendal

- Hesiod (2014) *Arbeid og Dager*. Gjendiktet av Aslak Rostad. Oslo. Gyldendal
- Hjarvard S. (2012) *Three Forms of Mediatized Religion: Changing the Public Face of Religion*. I Hjarvard S. og Lövheim M. *Mediatization and Religion: Nordic Perspectives* Göteborg. Nordicom (s.21)
- Homer (1996) *Odysseen, oversatt av Robert Fagles. New York. Penguin Books*
- Homer (2012) *Illiaden*, oversatt av Øivind Andersen. Oslo. Aschehaug.
- Jason Anthony (2014) *Dreidels to Dante's Inferno: Toward a Typology of Religious Games*. I Campbell A. H., Price Grieve G. (2014) *Playing with Religion in Digital Games*. Indianapolis. Indiana University Press
- Lothe, J. (2003) *Fiksjon og Film*, Oslo, Universitetsforlaget.
- http://www.universitetsforlaget.no/Bli-forfatter/Vaare-forfattere/Torjer-A.-_Olsen
- Lynch G. (2005) *Understanding Theology and Popular Culture*. Malden. Blackwell Publishing
- McMillen, E. (ingen dato). *Binding of Isaac: Fast Facts!*. [Blog] *Edmundm.com*. Tilgjengelig fra: <http://edmundm.com/post/51416553970/binding-of-isaac-fast-facts-now-they-need-to-do> [Hentet 07.5.2015]
- Mongstad-Kvammen I. (2015) *Nettbibelen: Det Gamle og Det nye Testamentet*. Tilgjengelig Fra: <http://www.bibel.no/Nettbibelen> [Hentet 07.3.2015]
- Nybro Petersen L. (2012) *Danish Twilight Fandom. Transformative Processes of Religion* I Hjarvard S. & Lövheim M. *Mediatization and Religion: Nordic Perspectives* Göteborg. Nordicom (s.163)
- Petersen L.N (2013) *Danish female fan negotiating romance and spirituality in The Twilight Saga*. I Lövheim M. (red) *Media, Religion and Gender: Key Issues and New Challenges*. New York. Routledge
- Pantel P. S. & Zaidman L. B. (2011) *Religion in the Ancient Greek City*. Cambridge .

Cambridge University Press

Reed K. (11. jul. 2005) *Godlike* Eurogamer. Tilgjengelig fra:

http://www.eurogamer.net/articles/i_godofwar_ps2 [Hentet 7.5 2015]

Wagner R. (2012) *Godwired*. New York. Routedledge

REFERTE SPILL

Arnold K. Lane J. Toy M., Wichman G. (1980) *Rogue*. Forskjellige plattformer.

Alexiy Pajitnov (1984) *Tetris*. Electronika 60

Atari (1972) *PONG*. Atari

Blizzard Entertainment (1994-2003) *Warcraft series*, PC. Activision Blizzard

Blizzard Entertainment(1996-2015) *Diablo series*, PC. Activision Blizzard

Blizzard Entertainment (2004-) *World of Warcraft*, PC. Activision Blizzard

Bullfrog Productions (1989) *Populous*, Amiga. Electronic Arts

Clover Studio(2006) *Ôkami*, PS2. Capcom

Daybreak Game Company (1999-) *Everquest*, PC. Daybreak Game Company

Ignition Tokyo (2011) *El Shaddai: Ascension of the Metatron*. XBOX 360. UTV Ignition Entertainment

Iron Lore Entertainment (2006) *Titan Quest: Immortal Throne*. PC. THQ

Lionhead Studios (2001) *Black and White*, PC. Electronic Arts

Marvelous Interactive (1996-) *Harvest Moon*. Forskjellige plattformer. Marvelous Entertainment

Maxis (1989-) *Sim City*. PC. Electronic Arts

Maxis (2008) *Spore*. PC. Electronic Arts

McMillen E. & Himsel Florian (2011) *Binding of Isaac*, PC. Valve Corporation

Namco (1980) *Pac-Man*. Namco

Nintendo (1985) *Super Mario*. NES. Nintendo

Nintendo (1986-) *The Legend of Zelda series*, Forskjellige plattformer. Nintendo

Quantic Dream (2010) *Heavy Rain*. PS3. Sony Computer Entertainment

Santa Monica Studios (2005-2010) *God of War Trilogy*, PS3. Sony Computer Entertainment

Thatgamecompany (2012) *Journey*. PS3. Sony Computer Entertainment

Taito (1978) *Space Invaders*. Taito

REFERERTE FILMER

Clash of Titans (1981) regissert av Desmond Davis. USA. Metro-Goldwyn-Mayer

Hercules (1997) regissert av Ron Clements og John Musker. USA. Buena Vista Pictures

Jason & the Argonauts (1963) regissert av Don Chaffey. USA. Columbia Pictures

Noah (2014) regissert av Darren Aronofsky. USA. Paramount Pictures

The Exorcist (1973) regissert av William Friedkin. USA. Warner Bros.

The Story of King Midas (1953) regissert av Ray Harryhausen. USA

ENGLISH ABSTRACT

This is a thesis about religion in digital games. In this thesis I look at four different games that uses religious source material as basis for the creation of the games. These games have some how gotten recognition from the game industry, in large sales, good critics or just generally popular by the audience. I specifically did not choose games that uses religion to procliam a religious message, nor did I want to choose games that are obscure or unknown. The four games are as follows: *El Shaddai: Ascencsion of the Metatron* (2011) and *Binding of Isaac* (2011) uses christian/jewish myths as its core. *El Shaddai: Ascencsion of the Metatron* bases around the story of Enoch and the *Book of Enoch* (Furuli 2004) and *Binding of Isaac* has it story influenced by the myth sorrounding Abraham and his son Isaac. The two other games i look upon is *Titan Quest: Immortal Throne* (2007) and *God of War* (2005-2010). Both take influence from diverse ancient greek text to produce a game.

In the thesis there are two issues that I look upon. The first one is how do the games use and present the religious source material and how is the presentation of those chosen elements reflected against the source material, also referred to traditional representation in the thesis. The second issue concers about how the game producers affection, personal relationship and past experiences towards the certain religions, affect the production of the game and the depiction of the religious elements. This I connect with the literary theory of intertextuality, that basicly says that works (literary works, art, movies etc.) dont happen in a vacuum, works are affected by other works, culture and experiences. Works are shaped by intertextuality.

I suggest when looking into games (or any type of work) that uses religious elements, one cannot exclude the fact that the makers of the games may have some sort of influence from the different religions, may it be significant or minor, but also from other games as well. Neither can you look at a game without knowing or excluding the gamemakers background. This influence will somehow shape how the video games portray religion. Depending on the degree of influence the portayal will differ. Some will choose to portray the elements closely to source material, some will chose to be losely based on it and some will portray religion in a positive or a critical manner.