

Marius Røstvik Sletta

Among the sleep: litteratur eller ikke?

Et blikk på videospill som litteratur og en kort analyse av Among the Sleep

Bacheloroppgave i Lektorutdanning i språkfag for trinn 8–13

Veileder: Joachim Friis

Mai 2020

Marius Røstvik Sletta

Among the sleep: litteratur eller ikke?

Et blikk på videospill som litteratur og en kort analyse
av Among the Sleep

Bacheloroppgave i Lektorutdanning i språkfag for trinn 8–13
Veileder: Joachim Friis
Mai 2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur



Kunnskap for en bedre verden

Innholdsfortegnelse

Videospill og narrativ	3
Among the Sleep: en mors alkoholvaner gjennom et barns øyne	6
Skyggen, heksa og frakkemonsteret	7
Fokalisering og førstepersonsperspektiv	8
Bilder, traumer og anakronier	10
Konklusjon	11
Bibliografi	13
Vedlegg	14
Bilde 1	14
Bilde 2	14
Bilde 3	15
Bilde 4	15
Bilde 5	16
Bilde 6	16
Bilde 7	17
Bilde 8	17
Bilde 9	18
Bilde 10	18
Bilde 11	19
Bilde 12	19

Among the sleep: litteratur eller ikke?

Et blikk på videospill som litteratur og en kort analyse av *Among the Sleep*

Jeg er en som bruker mye tid på å spille videospill, enkelte sier for mye, de jeg spiller med mener kanskje for lite. Når jeg nå studerer litteratur på universitetet er jeg blitt mer bevisst på hva virkemidler, fortellerteknikk og lignende kan gjøre i videospill. En bok er og blir begrenset av det som står i den og fantasien til personen som leser. Film kan på godt og ondt forbigå denne begrensningen. Historien og stemningen får et tillegg gjennom en visuell representasjon av det man ellers hadde måtte se for seg, samt stemningsmusikk som kan gjøre blant annet thriller og skrekk sjangrene mer skremmende. Film har altså til fordel for seg å kunne konkretisere og hjelpe oss til å se og høre det som forfatteren så når han eller hun skrev manuset, eller boken i tilfeller med filmadapsjoner. Så hvordan går videospill videre med dette? Videospill ligner i utgangspunktet mer på filmen enn på boken, naturlig nok ettersom begge mediene er multimodale og bruker visuelle og auditoriske virkemidler som ikke kan benyttes i en bok. Men hva er det videospill kan gjøre når det kommer til å fortelle en historie? For meg ligger svaret i utforskning. I videospill kan spillutviklere gjemme hint til en historie. To eksempler på dette finner vi i *Call of Duty black ops 2* og *Five Nights at Freddy's* serien. Videospillutviklerne har gjemt hint til en historie i videospillene, eller spillmoduser når det kommer til *Call of Duty black ops 2* sin «zombie-survival mode», som man egentlig ikke kan få med seg dersom man bare gjennomfører videospillene blindt. I *Five Nights at Freddy's* tilfelle har videospillutvikleren ikke bare utgitt videospill med hint til en videre historie, men de kommer også i form av bilder som man må avkode og informasjon gjemt i blant annet videospilletts programmeringsfiler. Det er også utgitt bøker som utbroderer historien, som kan leses uavhengig av videospillene. Denne måten å fortelle en historie på går videre enn enkeltspilleren. Det er på nettfora opprettet egne områder hvor man diskuterer historien til dette videospillet, hvor såkalte «communities» kommer sammen og «forsker» på hva historien til videospillet egentlig er. For meg er dette fortellerteknikker som både kan bringe sammen flere mennesker enn en enkeltleser, men det er også en måte å fremstille en historie på, som kan kreve mer av «leseren» enn det man gjør i bøker. Her er det viktig å understreke at jeg ikke mener at videospill konkurrer med boken eller at den gjør ting bedre, men at videospillene har flere måter å bestemme tankegangen til spilleren/leseren på. For eksempel kan man kontrollere hvordan barnegråten høres ut i stedet for å beskrive den, eller spille av en konstant hjerterytme hver gang barnet blir redd som er tilfellet i tekstens studieobjekt.

Denne oppgaven skal gjennom en analyse av virkemidler i videospillet *Among the sleep* undersøke hvordan videospill fungerer som et litterært medium. Oppgaven vil som sagt konsentrere seg om det norske videospillet *Among the sleep* som er utviklet av Krillbite Studios og ble utgitt for første gang i 2014. Det kom også ut en «enhanced» versjon i 2017 (Krillbite, 2020). Historien i videospillet er ikke like gjemt som i de tidligere nevnte, men har små hint som forteller/utvider en historie. Disse hintene er det ikke nødvendig å finne for å gjennomføre videospillet. Hintene, som jeg har funnet, er blant annet barnetegninger med en svart skikkelse (bilde 1), malerier som forandrer seg ut ifra distansen mellom kameraet og bildet (bilde 2), og glassflasker, antagelig alkoholfasker, som er gjemt i skap, og som det blir flere av jo lengre inn i videospillet man kommer (bilde 3).

Som det kanskje kommer fram av innledningen min tar jeg forgitt videospill som et litterært medium. Dette er dog ikke nødvendigvis en oppfatning som andre har. Jeg vil derfor først argumentere for hvorfor videospill er et litterært medium.

Videospill og narrativ

Før vi begynner med å se på om videospill er eller kan være et litterært medium, kan det først og fremst være interessant å se på om det kan fortelle en historie/fortelling/narrativ. I sin bok *Narratologi* ser Petter Aaslestad på spørsmålet om hva en fortellende tekst egentlig er (Aaslestad, 1999: 25). Her går han inn og skiller historie og fortelling. Det som imidlertid er interessant å se på er de tre nivåene: fortelling, historie, og narrasjon. Han definerer historien som det narrative innholdet, fortelling som den narrative teksten, og til slutt definerer han narrasjon som «den produserende fortellehandling og den reelle eller fiktive situasjonen som fortellehandlingen finner sted i» (Aaslestad, 1999: 27). Det interessante her er det han sier om narrasjonen: kan vi tolke handlingene i et videospill som produserende fortellehandlinger som foregår i en reel eller fiktiv situasjon? Altså vil de handlingene man gjør i videospillet når man interagerer med objekter som fører historien videre kalles en produserende fortellehandling? Verdenen i videospillet er en fiktiv situasjon. Om videospillene har begge elementene i seg, kan man da si at de inneholder/er en narrasjon?

Det som kommer fram om narrasjon fra Aaslestads bok om narratologi passer ikke automatisk inn i videospillmediet. Dette er noe som jeg selv har erfart gjennom flere år med å spille forskjellige videospill hvor jeg da har spilt videospill både med og uten en historie eller handling. Derfor vil det være nødvendig å dele inn eller kategorisere videospillene i henhold til i hvor stor grad de inneholder en form for narrasjon. Her vil jeg bringe inn to begrep, eller elementer, som vil gjøre det enklere å forholde seg til spørsmålet om narrasjon/narrativ i

videospill, nemlig *ludiske element* og *narratologiske element*. Britta Neitzel forklarer dette som spill-element og narrative element, og bruker konkret filmsekvenser som eksempel på en narrativ del av videospillet, og scener hvor spilleren må utføre handlinger for å komme videre som en ludisk del (Neitzel, 2014). Den ludiske delen er når man spiller, og den narrative delen når man ser historien gjennom filmsekvenser. Å skille videospillene som enten rent narratologiske eller ludiske er heller ikke tilstrekkelig fordi de fleste videospill er ludo-narrativistiske, det vil si at de inneholder både ludiske og narrative elementer. Aarseth har også her kommet til unnsetning og har kommet med en typologi for å kategorisere videospill videre (Aarseth, 2012: 130-131). Før vi går inn på de fire ulike kategoriene er det nødvendig å forklare to begreper som Aarseth har lånt fra Seymour Chatman (1978). Disse er «kernels» og «satellites», for denne oppgaven velger jeg å oversette disse til «kjerner» og «satellitter» respektivt. Kjerner som Aarseth og Chatman presenterer dem er hendelser som definerer et narrativ og tvinger den en i viss retning, for eksempel med valg og er dermed nødvendig for narrativets logikk. Satellitter er ikke viktige for selve narrativet, men er med på å gi den mer fylde (Chatman, 1978: 53-54). Enkelt sagt er satellitter hendelser man kan endre, mens kjerner er hendelser i et narrativ som ikke kan endres uten å endre narrativet (Aarseth, 2012: 131). De ludiske elementene vil da være en del av satellittene. Disse to begrepene bruker Aarseth når han deler videospill inn i fire kategorier. De fire kategoriene er det lineære videospillet, det hypertextaktige¹ videospillet, det gode middelveispillet, og det ikke-narrative spillet (Aarseth, 2012: 130-131). Jeg nevner de bare kort her for å vise hvordan man kan dele inn videospill.² *Among the Sleep* vil antageligvis kunne plasseres i den første gruppen på grunn av at kjernehistorien er fast og at man bare kan komme seg gjennom videospillet gjennom de samme sekvensene hver gang. Personlig har jeg ikke mye erfaring med hans andre kategori, men han bruker *Myst* som eksempel. Den tredje kategorien inneholder videospill som har en «mainstory», men kan også inkludere flere såkalte «sidequests» som kan ha påvirkning på hovedhistorien til videospillet, eller kan være med på å utbrodere ulike deler av videospillverdenens historie. Et nyere eksempel på den tredje kategorien er *The legend of Zelda: Breath of the wild*. Den fjerde og siste kategorien inneholder videospill som ikke har noen form for narrativ, for eksempel gamle arkadespill som *Tetris* og *Pac-man* eller nyere videospill som *Minecraft* (her er det kommet teorier om at *Minecraft* egentlig har en historie, men tror ikke reddit og Youtube fungerer som kilder i en akademisk tekst, videre hadde akkurat et spørsmål

¹ Jeg går over begrepet hypertext i neste avsnitt.

² De som er mer interessert i denne inndelingen kan lese Aarseth sin artikkel «A narrative theory of games» (2012)

om dette vært nok til en oppgave i seg selv) og Candy Crush. Som det fremkommer av Aarseths kategorier ser det altså ut til at videospill kan ha et narrativ, men at det ikke alltid er tilfellet. Avslutningsvis om narrativ i videospill vil jeg sitere Aarseth når han skriver «The question of whether games can succeed as a narrative medium does hinge on the question of whether games can be considered narrative at all, but answering it is not a job for theory, but rather for (future) criticism and, above all, creative innovation» (Aarseth, 2012: 130).

Videre kommer spørsmålet om videospill er eller kan være et litterært medium. Dette er et spørsmål som man først må stille før man i det hele tatt går inn for å skrive en oppgave om videospill som et litterært medium. Videospill kan nok klassifiseres som digital litteratur. Mette-Marie Zacher Sørensen skriver om digital litteratur at den ble utviklet gjennom såkalte hypertekster hvor muligheten for selvbestemmelse i spesiell grad ble utviklet innen videospill. Hun skriver også at den digitale litteraturen fant en annen vei «end den narrativt dominerende.» (Sørensen, 2013: 336). En hypertekst er en tekst som ved hjelp av kryssreferanser knytter sammen flere mindre tekster til en helhetlig tekst (Lothe, Refsum, Solberg, 2015: 91). Videre definerer hun digital litteratur som verk som ikke kan adskilles fra dens medium, her PC-en, hverken under produksjonen eller distribusjonen av verket. På denne måten blir e-bøker ekskludert fra digital litteratur (Sørensen, 2013: 336.). Samtidig er hun bevisst på, som allerede nevnt, at de digitale mulighetene setter nye føringer for en litterær analyse, og at de digitale effektene ofte er en del av verkets måte å fortelle på (Sørensen, 2013: 337).

Et annet perspektiv på området kommer fra Jacob Greve, når han i et kapittel om remediering, skriver at litteraturen ikke alltid kommer i form av skreven tekst. Videre utbroderer han at man ofte finner den kanoniserte litteraturen i andre medier, for eksempel film og teater. Remediering, skriver han, handler også om en kamp om annerkjennelse mellom nye og gamle medier (Greve, 2013: 343). Noen eksempler på remediering i videospillenes verden er videospillet *Tomb Raider* som ble filmatisert, eller J.R.R Tolkiens *Ringenes Herre* som opprinnelig var i bokform, men som også har en filmadapsjon som igjen har fått en videospilladapsjon. Som kommentar til dette må man spørre seg selv om *Ringenes Herre* slutter å være litteratur i det den går fra roman, til film, til videospill.

Siden vi allerede er inne på remediering er det verdt å se på et argument mot videospill som narrativ. Jesper Juul skriver at historier kan gjenkjennes som å ha samme historie når hendelser og omgivelser er de samme i begge mediene. Det er dette man oftest snakker om når man beskriver noe som å ha den samme storyen, som da vil være tilfellet ved remediering. Juul forklarer videre at dette, mediets evne til å fortelle en historie basert på en film, kan brukes til å teste om videospill er et narrativt medium. Juul bringer opp videospillet *Star Wars* for Atari

1983, som et videospill som er basert på en film. Problemet med denne adaptasjonen ifølge Juul er at koblingen mellom videospillet og filmen ikke er spesielt synlig om man fjerner tittelen. Scenene fra filmen er ikke mye til stede, og er bare synlige om man vet hva som skjer i filmen. Den siste delen av videospillet Star Wars er når Luke Skywalker ødelegger Death Star ved å skyte et missil ned i eksosventilen til Death Star, men dette er lite synlig om man ikke har sett filmen (Juul, 2001). Poenget hans er viktig, jeg er helt enig i at remediering kan hjelpe til med å finne ut om et medium er egnet til å fortelle en historie, men han refererer til et snart 40år gammelt videospill. Dette handler nok mer om den teknologiske begrensningen til videospill på den tiden og hans problem med mediet ser derfor ut til å ha forsvunnet nå.

Et tredje perspektiv på området kan vi få fra Sarah Mygind og Johannes Poulsens kapittel «Det litterære i computerspil» som spør om det gir mening å snakke om litterære kvaliteter i videospill (Mygind & Poulsen, 2018: 239). De konkluderer med at eksemplene deres, «Sailor's Dream» og «Pillars of Eternity», er litterære. Dette begrunner de med at videospillene inneholder tekst, men samtidig krever eksemplene deres også en slags «grublen, dvælen og medskaben» som ifølge dem er typiske for den litterære leseopplevelsen. De oppfordrer til at det er grunnlag for å gjøre videre analyser av flere verk innenfor videospillsjangeren for så å avslutte med å skrive at: «En litterær spilanalyse kan netop bruges til at vise nogle af de nye måder, hvorpå spilmediet kaster lys over, hvordan det litterære kommer til udtryk, og kan måske endda åbne op for mere komplekse møder mellem tekst og læser, end litteraturen kan i sin almindelige bogform.» (Mygind & Poulsen, 2018: 266). Og det er nettopp det vi skal gjøre i denne teksten.

Til slutt kan det se ut som om det er mange som har sett på akkurat dette med videospill og narrativ. Uansett ser det ut til å ende med at inndelingen av videospillene i de fire kategoriene som Aarseth presenterer, eller i hvert fall inndelingen mellom ludiske og narrative element, er viktige for å avgjøre om videospill har narrativ og om de følgelig er litterære. Når det kommer til spørsmålet om videospill kan sies å være litteratur, ser det ut til at det kan kokes ned til et spørsmål om hvorvidt videospillet er et narrativ, og videre i hvor stor grad videospillet inneholder narrative elementer.

[Among the Sleep: en mors alkoholvaner gjennom et barns øyne](#)

Videospillet handler i bunn og grunn om et barn som bor hos sin mor etter at foreldrene har blitt separerte. Moren viser seg etter hvert å være en alkoholiker som lar frustrasjonen sin gå ut over barnet. På slutten av videospillet blir barnet antagelig hentet av faren, men dette vet vi ikke fordi vi bare hører en mannsstemme som ser ut til å vite hvem barnet er. Det er viktig å

poengtere at dette er en veldig kort oppsummering av historien, og at det som barnet opplever ikke kan «dummes» ned til dette. I videospillet beveger vi oss gjennom forskjellige verdener, huset hvor vi bor, en abstrakt representasjon av en lekeplass, et nedgrodd hus i skogen, og til slutt en abstrakt verden av skap og korridorer. I den siste delen av videospillet, etter skapverdenen, befinner vi oss i huset om morgenen. Vi går så ned på kjøkkenet og ser moren sitte på gulvet med en flaske vin som ruller ut av hånda hennes. Barnet henter bamsen som moren også har i hendene, noe som fører til at moren dytter unna barnet og ber det holde seg unna. Moren ber om unnskyldning mens vi hører det banker på døren. Vi går og åpner døren hvor vi møter et hvit lys og en vennlig mannsstemme.

Videospillet har en mengde virkemidler, jeg greier ikke å dekke over alle i denne teksten, men noe vil være representert. I videospillet finner vi blant annet flittig bruk av anakronier, at fokaliseringen ligger hos et barn, prolepser i form av glassflasker, begreper som jeg kommer tilbake til senere. Videre skal vi se på disse virkemidlene og analysere hva de gjør med spillopplevelsen og narrasjonen i videospillet.

Skyggen, heksa og frakkemonsteret

For å begynne å analysere videospillet vil jeg først se på de tre monstrene vi møter i spillet. Harald er skyggen, Hyda er heksen, og Heap er frakkemonsteret (bilde 4). I museet som man får tilgang til etter at man har spilt gjennom spillet får vi vite at monstrene representerer moren når hun er sint. Noe som også er med på å forsterke dette synet er at monstrene ser ut til å ha identisk høyde med hverandre og moren. Videre rister skjermen og blir uklar når moren er sint, noe vi opplever i det første kapittelet når moren snakker med en person som ringer på døren. Denne effekten er også til stede når vi møter de andre monstrene (bilde 5). Ut ifra hvordan disse monstrene oppfører seg kan man også argumentere for at de er forskjellige stadier i morens drikking, eller «fyllekule» på godt norsk. Det er vanskelig å tolke hva den første skikkelsen, Harald, skal representere. Harald har en paraply i hånden og skal derfor antagelig ut av huset. Ut ifra konteksten vi får senere i videospillet kan man argumentere for at dette er moren som er på vei ut av huset enten for å dra til en nattklubb, eller anskaffe alkohol. Fordi Harald ikke er tilstede som noe annet enn en skikkelse, det vil si den jakter ikke på barnet, kan Harald være hvordan barnet ser for seg moren om natten enten ved innbiling eller faktisk tilstedeværelse.

Hyda er monsteret som vi opplever mest i videospillet. Denne skikkelsen er trolig moren som drikker. Dette kan vi tyde ut ifra flere ting i videospillet. For eksempel er det i denne delen av historien vi begynner å finne det vi kan anta at er vinflasker i skap, men kanskje mest avslørende er det at i «idle-animation» (dette er animasjonen til en karakter når den ikke gjør

noe) til Hyda gjør hun en bevegelse som man enkelt kan tyde til at hun drikker fra en flaske, selv om hun ikke holder i en (bilde 6). Noe annet som peker i retning av at morens drikking gjør henne til et monster i barnets øyne er bildesekvensen som viser en dame drikke fra en brønn, som så begynner å ligne på Hyda (bilde 2). En ting som er merkelig med henne er at føttene og hendene er veldig store proporsjonalt med kroppen hennes. Dette kan være fordi hendene ser større ut med alkoholflasker i hånden, og føttene større med sko, og at barnet på grunn av sin fantasi ser alt som en del når det er redd. Noe som også er interessant er at det først er når Hyda dukker opp at vi aktivt må begynne å gjemme oss for ikke å få en «Game Over», og må starte fra et tidligere lagringspunkt. I prosessen med å gjemme oss er det mange typiske plasser som er gode gjemmesteder for barn. Under bord, inne i skap, og i hule tømmerstokker. Steder hvor voksne er for store til å gjemme seg. Det er mulig at denne delen skal representere hvordan moren reagerer om barnet kommer i veien for henne mens hun er full, og at det er derfor vi må gjemme oss ofte.

Til slutt har vi frakkemonsteret Heap. Heap kan være en representasjon av hvordan barnet opplever moren når hun er i bakrus, noe som også kan kobles til de siste øyeblikkene i videospillet, når moren sitter henslengt på gulvet med Teddy minus en arm, og en flaske vin (bilde 7). Heap er trolig nok den skapningen som gjør størst inntrykk når du møter den. Dette kan være en effekt av at noe av det første skumle vi ser er frakker i et skap vi går gjennom for å lære Teddys funksjoner (bilde 8). Det er litt som med Pavlovs hunder, man blir betinget til å være redd for frakkene lenge før vi møter Heap (Imsen, 2014: 76). Frakkene er til stede i nesten hvert eneste kapittel, men det er ikke før i siste kapittel at en frakk, Heap, faktisk utgjør et faremoment. Det at moren er representert av en skikkelse med frakk kan ha noe med at hun er sensitiv mot lyset, da frakken dekker hele kroppen. En annen ting å poengtere er at i det kapittelet som Heap opptrer i er det mange tomme flasker (bilde 9). Om man knuser disse flaskene dukker Heap opp fra intet. Dette kan man knytte til en typisk lydsensitivitet som man kan få når man er i bakrus.

Fokalisering og førstepersonsperspektiv

Øynene som vi ser og opplever verden gjennom er barnets, og det at vi ser verden gjennom barnets øyne blir kalt for intern fokalisering, eller som Aaslestad skriver så sammenfaller sansningssenteret med en av personene i historien ved intern fokalisering (Aaslestad, 1999: 85). Fokalisering handler om hvor sansningssenteret i historien er, og i vårt tilfelle blir det lagt til karakteren vi spiller. Videospillet gjør det klart, gjennom å ha førstepersonsperspektiv, at barnet og spilleren er, eller skal være, det samme subjektet. Noe annet interessant som Aaslestad poengterer er at slik fokalisering er vanlig å bruke i psykologisk-realistiske romaner (Aaslestad,

1999: 85). Dette er interessant fordi utformingen av spillet kan tyde på at skaperne³ ønsket å vise den hvor traumatisk denne prosessen kan være for et barn, og det vi som spillere opplever er nettopp den psykologiske effekten i videospillet.

Nå som vi har sett litt på hvor fokaliseringen, sansningscenteret, er i videospillet, så er det aktuelt å se på hvordan moren kan ende opp med bamsen utenfor drømmeverdenen. Altså mot slutten av videospillet ser vi at Teddy og armen hans blir separert når Heap holder fast i den ene armen til Teddy og vi, barnet, holder fast i den andre over en avgrunn (bilde 10). Dette gjør det interessant å se på den immanente forfatter. Den immanente forfatter beskrives som et verks samlede norm, og refererer her til verdenen som vi befinner oss i (Aaslestad, 1999: 99). I videospillet er verdenen veldig abstrakt bortsett fra i starten og slutten av videospillet når det er dag, og lyst ute. Det at skaperne av videospillet velger å plassere Teddy med avrevet arm i morens hånd etter å ha sett armen bli revet av på grunn av Heap er trolig et hint mot at moren er monsteret. Samtidig viser akkurat dette at kanskje barnet aldri var i de miljøene som vi ser gjennom videospillet. Om barnet kan evne å se moren som Heap, frakkemonsteret, så kanskje alt det andre vi ser ikke er videospillets egentlige virkelighet heller. Dette gjør det mer interessant for meg å peke på det jeg skrev om i forrige avsnitt, at videospillet har en intern fokalisering, og at dette ofte er knyttet til psykologisk-realistiske romaner. Det er godt mulig at verdenen som barnet ser er en fantasiverden som det opplever når den gjemmer seg fra moren når hun har drukket.

Den interne fokaliseringen gjør ikke at vi bare kan se det som barnet ser, men også andre følelser som barnet sanser. Eksempler på dette fra videospillet er at vi flere ganger kan høre barnets hjerteslag, høre barnets klynking, og skjermen rister og skurrer når vi møter på en av monstrene, i tillegg til at synet blir utydelig som om vi ser gjennom gråtende øyne (bilde 5). Dette er effekter som gjør at vår, spillerens, kobling med barnet forsterkes da vi opplever det samme som det gjør. En annen effekt som er artig fra videospillutviklernes side er at når man pauser spillet, ser vi at barnet dekker for øynene sine med hendene (bilde 11), noe som videre forsterker følelsen av at vi er barnet.

At vi har et førstepersonsspill hvor sansningscenteret er lagt til et barn på to år gjør at også vi som voksne kan oppleve hvordan toåringen har det. Barns fantasi løper gjerne løpsk og dette illustreres i videospillet. Drømmeverdenen som barnet havner i kan være en slags måte som det traumatiserte barnet behandler traumene sine med. Det kan også diskuteres hvorvidt

³ Rollen som forfatter blir problematisert av Aarseth blant annet fordi videospillet må være assosiert med et individs navn heller enn spillprodusenten (Aarseth, 2004: 262). En person som ville møtt hans kriterier er utvikleren av Five Nights at Freddy's, Scott Cawthon, som animerer, koder og lager musikken selv.

det som skjer i drømmeverdenen er en drøm eller ikke da hånden til bamsen blir revet av i drømmeverdenen, men den er også revet av når vi møter moren i slutten av videospillet. Når koblingen mellom virkelighet og drømmeverden på denne måten skjer i videospillets siste «sekvens» fremstår det noe usikkert om opplevelsene har utspilt seg i virkeligheten eller ikke. Dette trekker for meg paralleller til underliggjøringen som Sjklovskij peker på hos forfattere som Lev Tolstoj, som blant annet har skrevet en fortelling hvor hesten er forteller (Claudi, 2013: 24).

Bilder, traumer og anakronier

Denne delen skal handle om det som kalles anakronier, som er avvik fra den kronologiske rekkefølgen (Lothe, Refsum, Solberg, 2015: 8). Et interessant aspekt med videospillet er barnetegningene som man finner i løpet av videospillet, og som man kan samle på. Disse bildene er med på å gi dybde til historien. Tegningene illustrerer ofte barnet som gjemmer seg, og i noen tilfeller også barnet som gjemmer seg med en bamse, ikke ulik Teddy. Hvis Teddy er bamsen på tegningene betyr det at tegningene i noen tilfeller forutser hvor vi er. Om dette er sant betyr det at videospillet er bevisst på at det er et videospill. Dette kan minne om begrepet «parabase» som først og fremst refererer til det greske dramaet i tilfeller hvor koret henvender seg til publikum, men mer aktuelt for oss er det i senere drametid knyttet til et illusjonsbrudd av dramaet (Lothe, Refsum, Solberg, 2015: 198). I vårt tilfelle er det da videospillet som utfører illusjonsbruddet. Fordi vi får Teddy i begynnelsen av videospillet er det urimelig å tenke at det er Teddy som er tegnet når vi ikke har sett oss selv tegne, men fordi vi ikke har sett andre bamser er det heller ikke usannsynlig at det er Teddy som er avbildet. Videospillet kommenterer altså spillsituasjonen vi er i ved å vise en barnetegning av oss selv i situasjonen vi befinner oss i.

Noen av tegningene forteller oss også om hva som har skjedd tidligere, før historien i videospillet begynner. For eksempel viser et maleri en mor som står på en bro og lener seg ned mot vannet under, og jo nærmere vannet moren kommer jo mer forsvinner mannen, faren, ut av bildet, mens datteren begynner å dekke for øynene (bilde 12). Dette kan man tyde i retningen av at faren forlot moren på grunn av drikkingen, som vi ser i det maleriet jeg nevnte tidligere så blir moren til et monster, eller Hyda, etter å ha drukket fra brønnen (bilde 2). Det kan se ut som om spillutviklerne bruker disse maleriene som en ekstern analepse da den forteller oss om noe som har hendt før vi starter videospillet (Aaslestad, 1999: 38). Eksterne analepser møter vi også andre steder i videospillet, spesielt de fire gangene vi plukker opp et objekt som representerer et minne sammen med moren.

Barnetegningene som vi finner er også med på å utbrodere historien. Blant annet er det barnetegninger som viser en svart skikkelse som bøyer seg over et bord hvor en mindre person, her antar vi barnet, sitter under og gjemmer seg. Dette forteller oss at barnet har opplevd moren som et monster, eller truende, før. Noe som styrker tanken om at den svarte skikkelsen er moren er at i videospilletts første område, hvor vi befinner oss i huset om natten, opplever at Harald dukker opp i omtrent to sekunder før den forsvinner. Harald er trolig den svarte skikkelsen som er gjennomgående på flere av disse barnetegningene som vi finner (bilde 1, tegning 1, 2, 3). Altså er det to historier som blir fortalt, den der barnet går gjennom en fantasiverden og gjemmer seg fra monstrene/moren, og en som forteller om at barnet har opplevd moren slik før og at drikkingen er grunnen til at faren forlot moren (bilde 1, tegning 5).

Det at moren i begynnelsen spør hvorfor vi gjemmer oss i skapet kan også være et frampek, eller en prolepse, da vi i slutten av videospillet kommer ut fra skapet, går ned til kjøkkenet og ser moren henslengt ved kjøkkenbenken. Aaslestad omtaler prolepsis i boken sin som begivenheter som forteller om noe som kommer til å skje senere i fortellingen (Aaslestad, 1999: 37). I tillegg sier *Litteraturvitenskapelig leksikon* oss at begrepet også er benyttet av noen til å omtale antydninger til en senere hendelse også (Lothe, Refsum, Solberg, 2015: 179). Det er derfor snakk om en prolepse her.

Konklusjon

Til slutt skal jeg altså svare på problemstillingen og konkludere med om videospill fungerer som et litterært medium. Det første vi skal ta med oss er at det ser ut til at videospill i hvert fall kan benytte seg av de samme virkemidlene som både bøker og filmer kan. Dette er kanskje ikke så overaskende da historiefortelling i prinsippet har de samme grunnstrukturene, eller grunnidéene, uansett hvilke medium man bruker. For meg er det tydelig at man kan bruke videospill som et litterært medium, ikke bare fordi man kan fortelle historier med det, men også fordi videospillmediet kan bruke de samme virkemidlene som skriftlig litteratur bruker. Videospilletts største styrke for historiefortelling er at man også kan påvirke spillerens/leserens sanser med lyd og bilde. For det andre må vi også godta at videospill ikke alltid nødvendigvis forteller en historie og at for eksempel det lineære videospillet trolig vil være mer aktuell for å fortelle historier enn det videospill som havner innenfor kategorien som ikke-narrative er.

Til slutt vil jeg si at i en oppgave som ikke hadde vært like begrenset når det kommer til plass har jeg også villet sett dypere på blant annet videospilletts karakterer (for eksempel koblingen mellom faren og Teddy), gjort en mer grunnleggende undersøkelse av miljøene i spillsekvensene, utført en mer fullstendig analyse av bildene i videospilletts kontekst, og kanskje

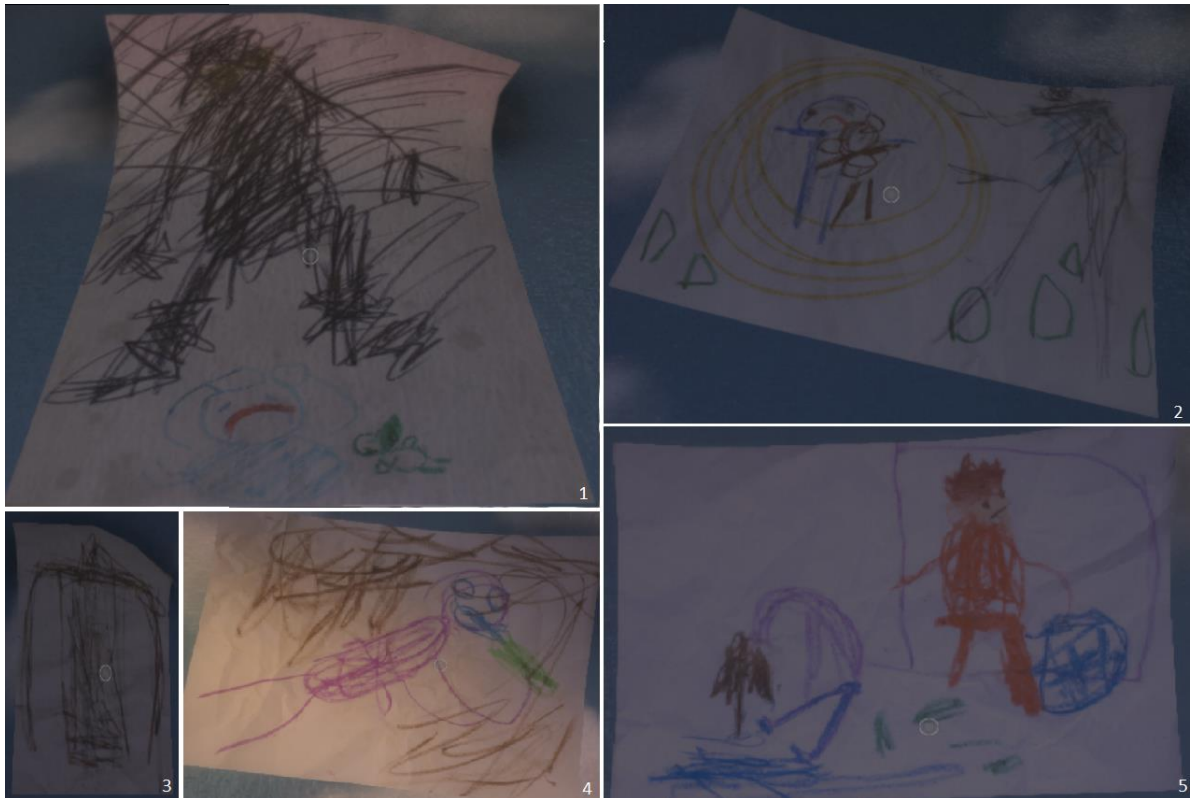
også prøvd å svare på hvorfor moren nynner på akkurat «trollmors vuggeviser» når vi finner minnene. Videospillene som er referert til i starten av oppgaven er også gode kandidater for en større analyse av denne sorten, men da kanskje spesielt en narratologisk analyse.

Bibliografi

- Aarseth, E. (2004). The Game and its Name: What is a Game Auteur. I T. Grodal, B. Larsen, & I. T. Laursen, *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media* (ss. 261-269). København: Museum Tusulanum Press.
- Aarseth, E. (2012, Mai). A narrative theory of games. *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (ss. 129-133). Raleigh North Carolina: Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.
- Aaslestad, P. (1999). *Narratologi. En innføring i anvendt fortelle teori*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and film*. New York: Cornell University Press.
- Claudi, M. B. (2013). *Litteraturteori*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Greve, J. (2013). Remediering. I L. H. Kjærgaard, L. Møller, D. Ringaard, L. M. Rösing, P. Simonsen, & M. R. Thomsen, *Litteratur. Introduktion til teori og analyse* (ss. 343-353). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Imsen, G. (2014). *Elevens verden: Innføring i pedagogisk psykologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Juul, J. (2001, Juli). *Games Telling stories? -A brief note on games and narratives*. Hentet fra www.gamestudies.org: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Krillbite. (2020, Mai 23). *Presskit*. Hentet fra Among the sleep: <http://www.amongthesleep.com/>
- Krillbite_Studios. (2014). *Among the sleep*. Norge: Krillbite Studios.
- Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (2007). *Litteraturvitenskapelig leksikon*. Oslo: Kunnskapsforlaget.
- Mygnid, S., & Poulsen, J. (2018). Det litterære i computerspil. I T. R. Andersen, N. Christensen, J. Bruhn, S. Kjerkegaard, B. S. Pedersen, & S. (. Tanderup, *Litteratur mellem medier* (ss. 239-268). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Neitzel, B. (2014, Mars 11). *Narrativity of Computer Games*. Hentet fra the living handbook of narratology: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/127.html#>
- Sørensen, M.-M. Z. (2013). Digital Litteratur. I L. H. Kjærgaard, L. Møller, D. Ringaard, L. M. Rösing, P. Simonsen, & M. R. Thomsen, *Litteratur. Introduktion til teori og analyse* (ss. 335-342). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.

Vedlegg

Bilde 1



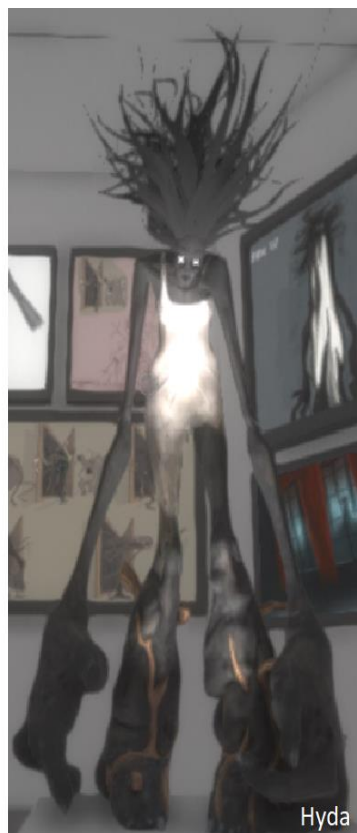
Bilde 2



Bilde 3



Bilde 4



Bilde 5



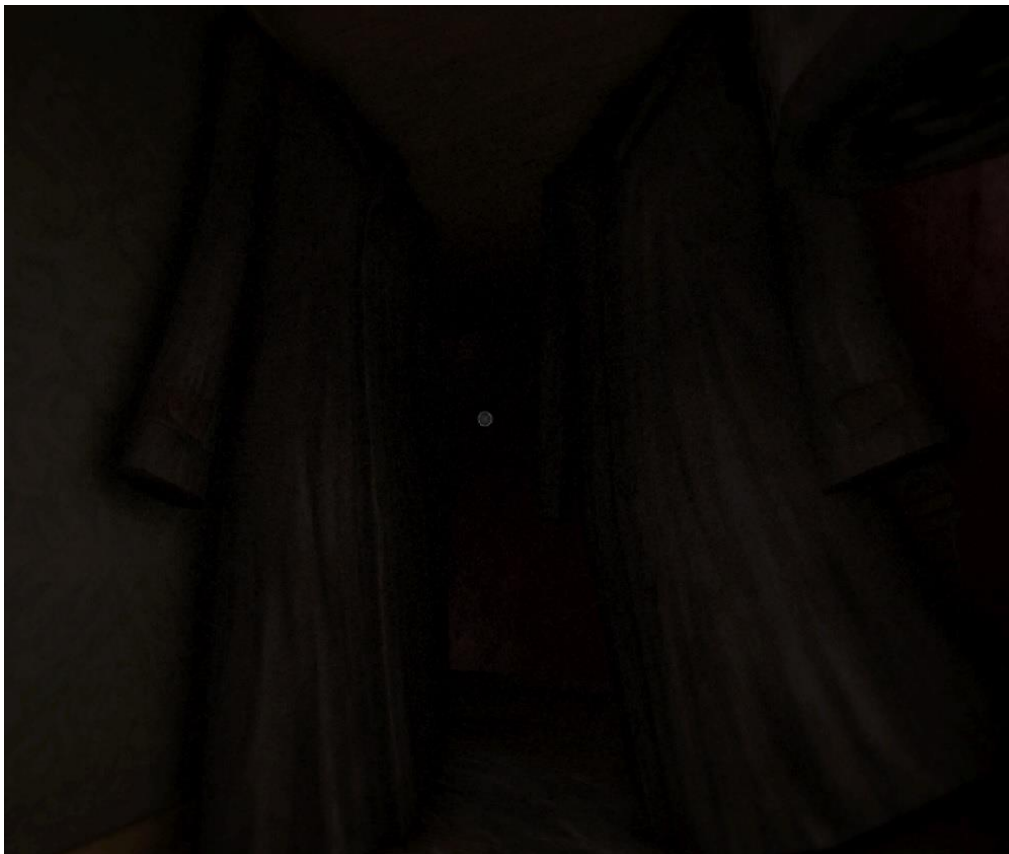
Bilde 6



Bilde 7



Bilde 8



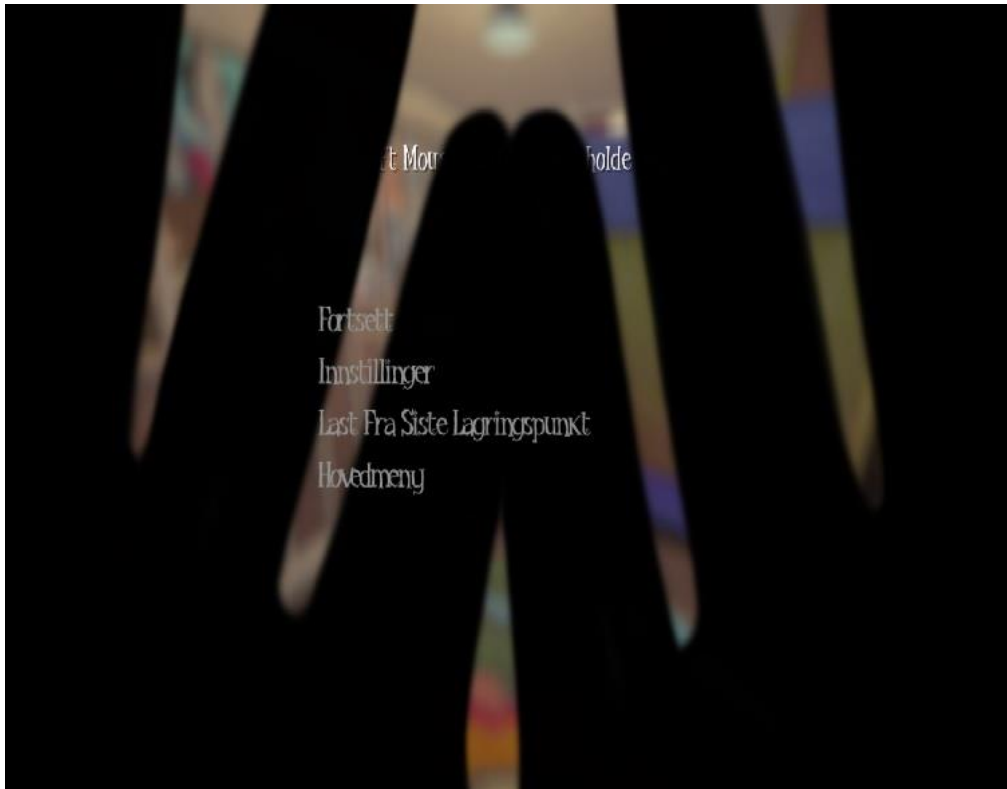
Bilde 9



Bilde 10



Bilde 11



Bilde 12



