

Scott René Høgenhaug

## Religion og Videospill:

En analyse av religionsbruken i den originale Halo trilogien.

Masteroppgave i Religionsvitenskap

Veileder: Asbjørn Dyrendal

Mai 2021



Scott René Høgenhaug

## **Religion og Videospill:**

En analyse av religionsbruken i den originale Halo  
trilogien.

Masteroppgave i Religionsvitenskap  
Veileder: Asbjørn Dyrendal  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for filosofi og religionsvitenskap



## **Forord**

Etter Regn, kommer sol.

-Pappa

<b>1. INTRODUKSJON</b>	<b>1</b>
1.1 Material og metode	2
1.2 Teori	4
1.3 Kapitteloversikt	5
<b>2. RELIGION, SAMFUNN OG VIDEOSPILL.</b>	<b>7</b>
2.1 Hva er religion?	7
2.2 Hva er et samfunn?	8
2.3 Hva er videospill?	9
2.4 Globalisering	10
<b>3. VIDEOSPILLINDUSTRI, UTVIKLERE OG BRUKERE.</b>	<b>12</b>
3.1 Tall i spillindustrien	12
3.2 Fra utvikler til forbruker	13
3.3 Hvem, Hva Hvor om Videospill	14
3.4 Bungie	17
3.5 Halo utgivelsene	18
<b>4. HALO</b>	<b>20</b>
4.1 Sammendrag av den originale Halo-trilogien	21
4.2 Religiøse uttrykk i Halo	26
<b>5. BRUKEN AV RELIGION I HALO</b>	<b>28</b>
<b>5.1 The Covenant</b>	29
5.1.1 Oracles	32
5.1.2 Kjøretøy i The Covenant	33
5.1.3 The Arbiter	33
<b>5.2 UNSC</b>	35
5.2.1 Mjolnir	37
5.2.2 John-117	38
5.3 The Forerunners & The Flood	40
5.3.1 The Flood	41
5.4 Tallet 7	42

<b>6. VIDEREFØRING AV RELIGION I HALO-UNIVERSET</b>	<b>44</b>
6.1 The Covenant	44
6.2 UNSC	47
6.3 The Forerunners & The Flood	49
<b>8. AVSLUTNING</b>	<b>52</b>
8.1 Veien videre	55
<b>LITTERATUR</b>	<b>57</b>
<b>NEVNTE SPILL</b>	<b>64</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>65</b>





## 1. Introduksjon

Videospill blir for hver dag som går, mer og mer akseptert inn i samfunnet. Flere og flere mennesker tar del i den virtuelle verdenen, hvor man kan leve seg inn i forskjellige roller. Spillere får mulighet til å utforske andre planeter, dimensjoner og verdener av alle slag. Spillere utforsker, kjemper, lærer og knytter bånd uhindret av landegrenser og språk. Videospill har gjennom sin tid vokst seg fram til en gigant innenfor underholdningsbransjen og utvider seg mer for hver dag som går. I disse spillene kan alle leve som de vil. En person vil være en ridder fra middelalderen, noen vil utforske verdensrommet eller noen vil sette sammen tre på rad på mobilen. Med framgangen til internett og den virtuelle verdenen i et globalisert samfunn, er det naturlig å tro at spill, er kommet for å bli.

Religion i spill er representert på utallige måter og er ikke vanskelig å finne.

Strategispillet *Age of Empires II* (1999) har templer og kirker, man bruker munkene for å konvertere fiender. I spillet *Smite: Battleground of the gods* (2014) kan man velge guder fra flere forskjellige religiøse trossamfunn og kjempe mot hverandre. I *God of War*-serien (2005-2018) kjemper spilleren seg gjennom den greske og norrøne panteonen. *Assassin's Creed*-serien (2007-2020) foregår over flere tusen år og avbilder mange forskjellige trosretninger, gudebilder og områder som spilleren kan utforske på nært hold. Religiøs tro er for mange noe personlig, og det kommer derfor opp kontroverser rundt religion og videospill nå og da. Skaperne av *Smite* så seg nødt til å forandre på flere av gudene de avbilder etter klager fra diverse trossamfunn. Skaperne av spillet skytespillet *Doom* (1993), som baserer seg på å skyte seg gjennom horder av demoner, har flere ganger vært utsatt for omstridte diskusjoner på grunn av spillets handling. Så slikt som alt annet er videospill et område for diskusjon, også da med tanke på framvisningen av overnaturlige aspekter.

Hvordan religionsvitenskap skal utforske feltet videospill er relativt nytt i forhold til mange andre akademiske grener. Sammenlignet med analyse av gamle tekster som har en relativt fast metodikk, har ikke forskningen av spill blitt helt konkretisert enda. Det er masse materiale man kan bruke, men sammenlignet med felt som har blitt forsket på i århundrer, er forskning på videospill akademisk sett et ungt felt.

Spillserien *Halo* (2001-2021) er en verdensomspennende franchise som inkorporerer 13 utgitte spill, et spill som er under produksjon, miniserie, en spillefilm, flere ti-talls bøker og tegneserier. Det første Halo spillet regnes ofte i dag som begynnelsen på hvordan moderne skytespill ble utformet. Det var spillerselskapet Bungie som begynte Halo serien, som nå selskapet 343 Industries har overtatt eierskap over. I denne oppgaven skal jeg begrense ned til Bungie sin første trilogi i Halo serien. Denne trilogien er den som har lagt grunnlaget for franchisen og dens utbredelse. *Halo 3* tok i sin tid de fleste rekorder for salg som et spill kan ta (Microsoft, 2007) og stadfestet seriens påvirkning av millioner av spillere.

## 1.1 Material og metode

I denne oppgaven har jeg valgt å se nærmere på hvordan religion blir framstilt i spillene *Halo: Combat Evolved* (2001), *Halo 2* (2004) og *Halo 3* (2007). Dette er en spillserie som ble utviklet av Bungie og utgitt av Microsoft Game Studios. Disse tre halo spillene er det som kalles First-Person shooter spill<sup>1</sup>, hvor man opplever historien fra karakteren John-117 Masterchief sitt ståsted. Det skal gjøres et forsøk på å undersøke hvordan de religiøse framstillingen i Halo spillene kommer fram for spilleren. Jeg kommer til å forsøke å begrense informasjonen vi har tilgang til. Med dette menes at siste spillet ble utgitt i 2007 og at det har blitt utgitt mye ny informasjon som utfyller halo universet etter denne datoen. Jeg vil begrense informasjonen til det som var tilgjengelig for en spiller som opplever disse spillene for første gang. Dette er for å mulig se hvordan disse spillene var ment å bli mottatt fra en utviklers punkt. Jeg vil forsøke å forklare hvordan og hvorfor religionen i halo spillene framstår slik de gjør, både sett fra produsenter og konsumerens ståsted. Jeg vil legge fram innhold fra spillene og sammenligne med religiøse aspekter fra virkeligheten. Vi skal se på hvordan innholdet ble mottatt og om forbrukerens religiøse trosretninger hadde noen innvirkninger på spillets mottagelse. Jeg vil også se hvordan spill kulturen har utviklet seg fra kjellerrommet til å bli et verdensomspennende kulturfenomen.

Studiet av religionsbruken i videospill er en relativ ny akademisk studieretning. Religionsvitenskap finner sine røtter tilbake til 1870, hvor tyske Friedrich Max Müller la frem denne akademiske grenen (Pals, 2015, s. 1). Religionsvitenskap er derfor en etablert akademisk gren med bestemte metodikker å følge. Problemet er at disse ofte er for statiske tekster, gamle objekter og samfunn som alle er fra en tid før videospill. Såklart har disse metodene variabler, men det er ingen fastsatte metoder for videospill. Videospill er sammensatte medier med både bilder, tekst, musikk, forteller og mottaker. De er også såpass nye sett ut i fra et akademisk ståsted. I forhold til fagfelt som har hatt flere århundre på å etablere seg i verden, er videospill relativt nye. Og alt dette gjør at det blir vanskelig å bruke en spesifikk metode for å analysere videospill. Bruker man en metode vil man ofte utelukke en annen. Vil jeg bruke en metode for å analysere tekst, så vil vi se at mange detaljer som utgiveren av et spill vil at egentlig skal komme fram til spilleren, vil forsvinne. Dette vil gi en ukomplett analyse og misvisende data. Det jeg vil foreslå for studiet av religion i videospill sett fra et akademisk ståsted sett fra religionsvitenskap er da en sammensatt analyseringsmetode. Jeg er en student av dette faget, og hevder derfor ikke at jeg er en mester med full forståelse for faget. Noen vil vell si at dette vil være umulig. Jeg vil forsøke å legge fram en sammensatt metode for å kunne gi videospill en kjangse, men metodikken vil mest sannsynlig være mangelfull og bør bli sett på som et utgangspunkt for videre studie og utbedring.

Videospill er et ekstremt bredt tema og vil derfor ofte kreve flere metoder for å analyseres fult ut, ofte da også fra andre fagfelt. Richard Ferdig skriver at dette stammer fra tidlig forskning på videospill. Han viser til at representantene som startet utforskningen av videospill kom fra flere forskjellige fagfelt og brakte inn teorier og metoder fra sine respektive fagfelt (Ferdig, 2014. S. 69). En lærer, psykiater eller

---

<sup>1</sup> First-Person shooter, førstepersons skytespill, er en genre av spill hvor man opplever spillet gjennom karakterens øyne. Dette er i motsetning til noe slikt som third-person spill, tredjepersons spill, hvor kameraet ofte er bak spilleren. Disse er videre forkortet til FPS og TPS.

dataspesialist vil ofte ha forskjellige metoder og hypoteser, men de alle studerer det samme materialet, dette vil føre til at metodene og teorier vil flyte sammen og utvikle seg videre (Ibid, S. 69).

Hovedboken jeg vil ta metodikken fra er *Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion* (2014). Her vil jeg bruke deler fra innholdsanalyse, materiell kultur og visuell kultur. Jeg har valgt ut disse tre metodene da de dekker en god del av det man kan finne i et videospill. Det er selvsagt aspekter som disse ikke dekker, som for eksempel musikk. Innholdsanalyse er hovedsakelig et metode for å analysere tekster (Stausberg & Engler, 2014, s. 110). I spill er det ofte store deler tekst som spilleren kan lese, dette øker enda mer om spilleren spiller med undertekster. Dette gjør at man kan lese hele spillet som et manus. Derfor kan vi også putte tale under denne grenen når det er snakk om videospill. Tekstanalyse blir ofte brukt innenfor religionsvitenskap, da studiet ofte inkluderer lesing og tolkning av tekster fra forskjellige kilder.

Materiell kultur er en metode som brukes i mange forskjellige akademiske disipliner, og har flere måter å ta effekt på. I de fleste situasjoner vil materiell metodikken bety det samme som studiet av objekter (Ibid, S. 475). Denne metodikken vil la oss se på hvordan en kultur framstilles ut i fra de objektene vi kan studere. I *Routledge* legges det fram et veldig godt eksempel på hvordan denne metodikken er mer en analyse av enkelte objekter. Du finner en kopp med vin, dette fører til at man stiller seg spørsmål om denne koppen. Hvem brukte den? Hva bruktes den til? Hva gjorde de med den, hvilket materiall er den lagd av? Hvem hvar personen som lagde den? (Ibid, S. 477). Alle disse spørsmålene fører til at man kan finne ut informasjon om koppen, personen som lagde koppen, samfunnet koppen ble produsert i. Her vil da materiell kultur gi oss informasjon om hvordan forskjellige aspekter av en kultur, objekter og personer kan oppfattes.

Visuell kultur er en metode hvor man kan studere, enkelt forklart, det visuelle. Man vil ofte ta tenke at dette er kun ting man ser, men om man tenker seg litt om kan dette også inkludere slikt som sang. En nedskrevet tekst er en visuell representasjon av musikk (Ibid, S. 502). Så innenfor visuell kultur er det alt man kan observere visuelt. Årsaken til at jeg vil inkludere visuell kultur innenfor min analyse er på grunn av av i videospill er det ingen objekter man kan fysisk ta på. Objekter vil bli visuelt framstilt, våpen, rustninger, statuer og andre objekter. Innenfor videospill som er historiestyrt vil ofte utviklere legge fram visuelle hint som spilleren kan tolke, dette kan være for å vekke en følelse, tanke eller få et annet poeng.

Jeg har nevnt at jeg vil forsøke å kombinere disse tre metodene til en metodikk. Dette er hovedsakelig på grunn av av spill har flytende elementer og disse tre metodikkene godt kan vries om litt til å passe disse forskjellige elementene i kombinasjon, de utfyller hverandre godt. Jeg vil også bruke det som kalles for 'Documentary style methodology' (Grieve, Radde-Antweiler, & Zeiler, 2015, S. 27). Grieve forklarer dette som en metode hvor man, uten en spesifikk hypotese, setter seg ned og hopper inn i det man vil studere. I form av videospill vil dette resultere i å sette seg ned og spille spillet uten å

bevise noe, men samle data for å senere se hva denne dataen fører til (Ibid, S. 27). Dette vil da som sagt være godt for en oppgave hvor man ikke har en spesifikk hypotese man vil bevise eller motbevise, du lar utforskningen føre deg til et eventuelt resultat. Denne metodikken vil da gå ut på å notere seg alle de dataene man vil utforske videre. Grieve bruker et eksempel hvor et objekt behøves å analyseres i både spillets kontekst, men også samfunnet rundt spillet og videre media (Ibid, S. 28-29). I likhet med Grieve, stiller Bainbridge seg bak et metode hvor man bør utforske spillet selv for å kunne oppleve hva spillet virkelig inneholder (Bainbridge, eGods, S. 19). Jeg også anbefale å forsøke å oppleve det aktuelle spillet i sin helhet fra start til slutt for å virkelig forstå hva utvikleren ville at spilleren skulle oppleve. Grieve anbefaler også dette, for å virkelig kunne forstå følelsene til spilleren i hektiske situasjoner (Grieve et al., 2015, S. 29).

Ved å bruke Grieves utforskelses metodikk til å kombinere innholdsanalyse, materiell kultur og visuell kultur tror jeg at vi har kommet fram til en metodikk som kan brukes i flere aspekter av samfunnet hvor en person er nødt til å sette seg inn i det man skal analysere. Et problem med denne framgangen er at objektet som gjennomfører studiet vil være påvirket av forskjellige inntrykk fra sin oppvekst, trosretning, miljø og flere andre ytre og indre påvirkninger. Dette har muligheten til å snevre inn dataene som objektet tar for seg. Som et eksempel er jeg oppdratt i et Norsk, vestlig samfunn med kristne tradisjoner. Selv om jeg ikke er troende, vil dette fortsatt ha en effekt til en grad på hvordan jeg observerer personer og samfunnet rundt meg, uansett om jeg vil det eller ikke. Som en student fra religionsvitenskap skal jeg forsøke å overkomme disse forutsetninge, men det kan noteres at dette kan og vil påvirke utvalg av data, analyse av disse dataene og en eventuell konklusjon.

## 1.2 Teori

Som nevnt er studiet av videospill en smeltedigel hvor flere akademiske grener flyter over i hverandre. Dette vil jeg også påstå at påvirker den teoretiske grunnmuren jeg vil sette. Dette baserer seg på hvordan Rachel Wagner legger fram om spørsmålet om hva som er virkelig (Wagner, 2012, S. 133-134). Hun legger fram spørsmålet om virtuell hellighet<sup>2</sup>, må en hellighet eksistere i den virkelige verdenen for å eksistere, eller er en virtuell hellighet like virkelig? Dette kommer ofte opp til den som observerer, men disse virtuelle sfærene flere og flere tar del i minsker grensen mellom hva som kan regnes som virkelig og ikke.

Man kan muligens forklare det minskende skillet mellom de to sfærene med domestisering<sup>3</sup> av teknologi som videospill og teknologi. Teknologien bak videospill blir mer og mer utbredt. Dette fører til at teknologien bak dette vil forandre hvordan vi mennesker samhandler og bruker teknologien (Skjølsvold, 2017, S. 161). Denne domestiseringen av videospill fører til at skillet mellom realitet og virkelig bli enda mindre desto mer vi bruker den virtuelle teknologien. Dette skillet vil kreve tverrfaglig utforskning. Da denne teknologien blir mer og mer utbredt stilles det ofte spørsmål opp mot hvordan forskjellige grupper påvirkes av den nye teknologien, som i dette

---

<sup>2</sup> Oversettelse av 'Sacred' som det ofte er diskusjon om innenfor religionsteori.

<sup>3</sup> Innenfor feltet STS brukes domestiseringsteorien til å forklare hvordan teknologi og samfunn påvirker hverandre i en form for symbiose.

spørsmålet er videospill. Et spørsmål som ofte blir framstilt av media er spørsmålet om moral og da ofte i kombinasjon med barn (Heidbrink Knoll & Wysocki, 2014, S. 14). Spørsmålet blir ofte diskutert innenfor akademiske sirkler, men også innenfor media og da ofte i et negativt lys (Ibid). Noe slikt kan muligens besvares med hvordan mennesker ofte tar til seg en ny teknologi. Medieforskeren Everett M. Rogers forklarer spredningen av teknologi med en diffusjonsmodell<sup>4</sup> hvor man grupperer folk inn i fire grupper i takt med når de tar i bruk en ny teknologi (Godø, 2018, S. 103). Ofte vil det være motstand mot en ny teknolog i noen av gruppene selv om den sprer seg (Ibid, S. 103-104). Dette kan være en forklaring på hvordan bruken av videospill i et samfunn blir kritisert fra etablerte institusjoner. Her kan vi da påstå at religion er den etablerte og den virtuelle videospill verdenen er nykommeren som må etablere seg og spre seg, noe vi kommer til å se at den gjør.

Videospill kan bli sett på både som et resultat av en kultur, og en representasjon av kulturen de kommer fra. Dette fører til at religion og religiøse elementer i videospill kan bli analysert på mange forskjellige måter og nivåer, og til forskjellig grad ut ifra hvem som velger å studere dem og hvorfor de velger å gjøre dette (Heidbrink et al, 2014, S. 16). Religion er et av aspektene vi kan sette linsen på når vi studerer videospill og hvordan den virtuelle teknologien påvirker og blir påvirket i et samfunn (Ibid, S. 16-17). Dette gjør at jeg vil se på utvikleren av Halo, om selve spillet er påvirket av miljøet spillene ble skapt i. Bakgrunn til utviklere om informasjonen er tilgjengelig og hvordan eventuell mottakelse av spillets religiøse undertoner ble mottatt av konsumenter. Dette kan bli vanskelig ut ifra hvilken informasjon som ligger ute offentlig, men et forsøk vil uansett gjøres.

### 1.3 Kapitteloversikt

Gjennom oppgaven vil jeg forsøke å legge fram et helhetlig bilde på religionsbruken i den originale Halo trilogien og analysere mulige kildemateriale. Det vil bli gjort ved å gå fram på en systematisk måte slik at alle de viktigste begreper og definisjoner er gjort klare. I **kapittel to** vil jeg definere diffuse ord som religion, videospill og samfunn. Jeg vil også legge fram en kort og mulig forklaring på hvordan teknologier som videospill blir utbredt i befolkningen. I **kapittel tre** vil jeg ta for med videospillindustrien. Her vil jeg legge fram tall og statistikk får å forklare hvor stort fenomen videospill er og for å aktualisere hvorfor videospill er et viktig forskingsobjekt. Her vil jeg også snakke om hvordan industrien er bygd opp og hvordan et produkt kan havne hos en forbruker. Til slutt i dette kapitler vil jeg snakke om produsenten av den originale Halo trilogien, Bungie.

I **fjerde kapittel** vil jeg fortelle om de tre spillene, *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*. Jeg vil gi en synopsis av handlingen i spillene og jeg vil legge fram noen av de mer klare religiøse uttrykkene i spillene. I **kapittel 5** vil jeg begynne analysen av de forskjellige religiøse aspektene i den originale Halo serien. Dette vil bli gjort ved å starte med et enkelt utgangspunkt, for å så se gjennom forskjellige kilder i et forsøk på å finne noe som kan være Bungies originale inspirasjon. **Kapittel 6** vil bruker til å åpne for informasjon fra senere utgivelser i Halo universet. Her skal jeg se om analysen og

---

<sup>4</sup> Diffusjon er enkelt oversatt med 'spredning', og brukes her i STS form som forklarer hvordan en teknologi sprer seg i samfunnet. For eksempel utbredelsen av mobiltelefonen (Godø, 2018, S. 103)

religionsbildet jeg finner fram til i kapittel 5 blir forandret av eventuell ny informasjon. Jeg vil også analysere noe av den nye informasjonen på samme måte som kapittel 5 og legge fram mulig inspirasjon til de nye elementene som er lagt til i Halo serien etter den originale Halo trilogien. I **kapittel 7** vil jeg avslutte oppgaven og dele mine tanker om hvordan veien videre kan gå.

## **2. Religion, Samfunn og Videospill.**

I akademisk forskning finnes det mange veier til målet. Det er ofte store områder man kan utforske innenfor de forskjellige feltene. Dette gjør det ekstremt viktig å definere hva man skal jobbe ut ifra, se nærmere på eller vil gjøre noe med. Ofte kan dette gjøres med begrensinger, definisjoner eller spesifikke forskningsmetoder. Ofte er det slik at lengden på en oppgave vil være hovedfaktoren som bestemmer hvor mye man kan ta for seg. Begrensinger kan for eksempel øke fokuset på et tema, men det vil også plassere andre temaer i bakgrunnen (Flick, 2018, S. 86). Ved å gjennomføre innsamlingsprosesser, teoretisk og/eller praktisk jobbing kan man kutte ned store temaer og få fram de essensielle spørsmålene (Ibid). Slike begrensinger, eller nedkuttinger er en viktig ting å gjennomføre med et så stort tema som religion og spill.

I dette kapitlet vil jeg legge fram rammene jeg vil definere ord som religion, videospill og samfunn. Disse er ord med stor betydning for mange, og man trenger ikke å få samme svar fra to personer. Dette kommer av at det finnes nesten like mange meninger om temaene som det finnes personer på jordkloden. Religion trenger ikke å bety det samme for en 60 år gammel mann fra Brasil og en 11 år gammel jente fra Finland. Det samme kan vi si om videospill og samfunn. Jeg vil også legge fram hvordan disse tre kan påvirke hverandre gjennom felles integrering i samfunnet på forskjellige måter.

### **2.1 Hva er religion?**

Hva er religion? Dette kan man påstå er hovedspørsmålet i religionsvitenskap. Helt siden begynnelsen av feltet har dette vært et spørsmål mange har forsøkt å gi et utfyllende svar på. Det finnes mange definisjoner som man kan bruke, noe de fleste har til felles, om ikke alle, er at de har mangler. Det finnes ingen en enkel religionsdefinisjon som forklarer alle aspekter av ordet. Ifølge Fitzgerald bør vi kvitte oss med religionsbegrepet helt, da dette er et bortkastet ord uten mening og betydning som bare skaper forvirring i både samfunn og den akademiske sfæren (Fitzgerald, 2000, S. 17). Denne tankegangen kommer fra argumentet om at ordet religion er en skapelse av vestlig akademisk tankegang (Ibid). Dette er hovedsakelig korrekt, men jeg vil påstå at fjerningen av ordet religion vil skape like mye forvirring som ordet selv, derfor vil jeg heller forsøke å definere selve ordet. Uten en definisjon vil ordet 'religion' ha samme betydning som 'sport', 'kunst' eller 'økonomi' (Jensen, 2014, S. vii). Selve ordet vil føre deg inn mot temaet, men hva en person tenker spesifikt om temaet vil være forskjellig.

Som definisjon kunne jeg valgt er Richard Ferdig sin definisjon «... religion as a belief in a god or group of gods or an organized system of beliefs and rules used to worship that god or gods» (Ferdig, 2014, S. 70). Problemet med en slik definisjon er at en eventuell gruppe eller samfunn man analyserer er nødt til å ha en eller annen form for gud eller guder. Det eksisterer derimot mange religiøse personer som ikke nødvendigvis tilber en eller flere guder. Så her vil religioner som tilber natur, overnaturlige vesener eller objekter som ikke defineres som en guddom vil falle igjennom.

Rachel Wagner vil foreslå å bruke det hun kaller en rehabilitert variant av Mircea Eliades 'Sacred and Profane'<sup>5</sup>. Hun foreslår at det hellige og det profane handler om ønsket om regler (Wagner, 2014, S. 201). Dette vil tilsi at man ønsker å leve i en verden hvor fastsatte regler som man kan forvente at eksisterer. Dette ønsket om å leve i en virtuell verden med fastsatte regler kan gi en person de faste rammene som trenger, men mangler i den virkelige verden. Under denne definisjonen vil man kunne argumentere for at alle virtuelle verdener som følger fastsatte regler er noe religiøst og hellig. Også et samfunn som har regler vil være hellig og livet, i likhet med spill, vil være et spill (Ibid, S. 201). Denne definisjonen vil da inkorporere alle religioner og trosretninger som har fastsatte regler eller doktriner man skal følge, problemet kommer derimot om man nevner New-age religioner. I mange New-age religioner er det individet sin sannhet som ligger i fokus, og resulterer da i et plukk og velg marked av forskjellige religiøse aspekter man kan velge seg fram til sin egen religiøse opplevelse (Partridge, 2004, S. 34-37). Denne valgfriheten og mangel på regler vil da føre til at slike religiøse bevegelser vil forsvinne.

Jeg vil derimot ta i bruk definisjonen til Gilhus og Mikaelsson i *Nytt Blikk på Religion*. Her bygger de videre på Gavin Flood og Armin Geertz sine to religionsteorier. «Religion er menneskers forhold til forestillingsunivers som kjennetegnes av kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter» (Gilhus & Mikaelsson, 2012, S. 27). De nevner at denne definisjonen fjerner religionsnære bevegelser, slikt at noe som politiske partier eller sporstilhengere faller bort, men inkorporerer religion uten tro (Ibid). «Med andre ord, vår nye definisjon utelukker funksjonsekvivalenter til religion, mens religion uten tro eller religiøsitet inkluderes» (Ibid). De fleste religionsdefinisjoner har som nevnt sine mangler, men jeg tror denne vil dekke oppgavens behov for en definisjon.

## **2.2 Hva er et samfunn?**

De fleste personer i dag lever i det vi kan kalle for et samfunn, helt siden Durkheims forklaring av samfunn har dette involvert noen form for regler vi mennesker følger i sosiale grupperinger (Pals, 2015, S. 86-87). Slik sosialisering og samhandling har blitt undersøkt av Goffman og Garfinkel og resulterer i det som ofte kalles sosiale normer av sosiologer (Henriksen, Levang, Skaar & Tjora, 2017, S. 12). Det er samspillet av slike sosiale normer som resulterer i dannelsen, vedlikehold og utviklingen av et samfunn (Ibid). Dette betyr at et samfunn kan være en samling av personer som samhandler med hverandre og danner en gruppe på varierende størrelse. Denne størrelsen kan være så stor som et land og så liten som en vennegruppe. Noe dette legger opp til er at et samfunn skapes nedenfra og opp (Ibid). Et samfunn kan da være, men ikke begrenset til, en sportsklubb, studentforening, trossamfunn eller en by. Så lenge det er en gruppe mennesker som samhandler med noen form for regler.

Det vi kan gå dypere inn på da er hva kan da oppstå i et samfunn? Hva vil personer som kommer sammen i en samfunnsgruppe skape? Det er her kultur blir til. Kultur har ofte blitt definert som en høyere form for intellektuell, spirituell eller kunstnerisk utvikling (Clark, 2012, S. 6). Clark forklarer det finnes noen definisjoner på kultur, men at de er påvirket av ting som for eksempel sosioøkonomisk status, og at de ta er mislykket (Ibid).

---

<sup>5</sup> Eliades forklaring på skillet mellom den normale sfæren, det profane, og den overnaturlige, det hellige.



En forbedret definisjon han foreslår er «The term «culture» should be used to refer to *all* the potentially signifying products and practises of a society, regardless of the economic, political or religious or social class in which they originate» (Ibid). Denne definisjonen lener seg mot et mer inkluderende samfunn hvor alt som kan være oppløftende kan tolkes som kultur, uansett hvem, hvor og hva det kommer fra. Så lenge det har mulighet til å være fremmede for samfunnet, tolkes det som kultur. Dette igjen leder meg til siste del, vi har nå etablert hva et samfunn er og hvilken rolle kultur har i et samfunn. Den siste biten vi skal snakke om innenfor dette er populærkultur.

Populærkultur er igjen en underart av kultur, Clark forteller om at utredning og pengebruk er ofte hovedgrunnene til å kalle noe en populærkultur i dagens samfunn (Ibid, 7-8). Dette er en kort, men enkel forklaring som jeg vil stille meg bak. Populærkultur er en ting, fenomen, film, spill eller noe lignende som har spredt seg over store folkemasser og fått en god del penger i omløp, ofte påvirket av faktorer som markedsføring. Det er her spill slik som Halo kommer inn. Filmer og spill er gode eksempler på populærkultur. Halo serien i sin helhet er en gigant som dekker mange forskjellige grener, både video, spill, bøker og leker. Halo spillene har blitt solgt millioner av ganger. Da vi vet hvordan videospill stiller seg i samfunnet, kan vi stille spørsmålet, hva er videospill?

### 2.3 Hva er videospill?

Videospill er en form for underholdning som er kommet for å bli og er en stor del av livet til mange rundt omkring i verdenen. I *Understanding Video games* (2020) legges det fram mange forskjellige mulige definisjoner på hva spill er. Et av forslagene er Roger Caillois forsøk på å dele spill inn i fire forskjellige kategorier: «*agôn* (competition), *alea* (Chance), *mimicry* (imitation), and *ilinx* (Vertigo)» (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2020, S. 36). Det nevnes også at alle spill eksisterer i et stadium mellom lekenhet og regelbasert oppførsel. Dette er et eksempel som forsøker å definere hva et spill er, og et spill kan inneholde mer enn en kategori. Dette er en kategorisering som senere blir forøkt endret på, av slike som Jesper Juul som skriver at disse kategoriene missvisende og begrensende (Ibid, S. 37).

Uten å gå for dypt inn i disse definisjonene så fortsetter diskursen slik, det kommer en like forvirrende teori etter den andre. Jeg holdt nesten på å gi opp på å finne en kort og enkel definisjon som kan inkorporere fleste videospill uten å være for komplisert. Helt til Nicolas Espositos definisjon hoppet fram, han foreslår: «A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story*» (Esposito, 2005, S. 2). Dette er en enkel definisjon hvor videospill er spill hvor man spiller med hjelp av audiovisuelle aparater og kan eventuelt være baster på en historie. En mangel som man raskt ser her at vi trenger en definisjon på *spill*. Esposito legger fram Eric Zimmermans definisjon på hva et spill er «A game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome» (Ibid). Jeg vil argumentere for at denne definisjonen er så god at vi kan holde oss til denne. En slik konflikt kan være opp til en spiller og tolke, det kan være slikt som å få puslespillbrikker på rett plass, komme først i mål på noe eller vinne i kortspill. Ut i fra disse definisjonene vil jeg påstå at et videospill

er et spill som spilles med audiovisuelle apparater, inneholder en mulig historie og spilleren/e utsettes for bestemte regler som tvinger dem til å løse den kunstige konflikten som ender i et resultat.

Innenfor slike videospill har vi det som kalles sjangre. Dette kan sammenlignes med slikt som sjangre i film, akademiske grener eller musikk. Det finnes mange forskjellige sjangre innenfor videospill og akkurat slik som man har forventinger til en komediefilm på kino, har man forventinger til forskjellige sjangre av spill. For å ikke gå for myt inn i dybden kan jeg nevne slike overhengende sjangre som actionspill, strategispill, sportspill eller motorspill. Alle disse kategoriene er klare for de fleste selv om man ikke spiller videospill. I et sportspill forventer man sport, i strategispill forventer man strategi. Det finnes underkategorier som ikke er like intuitive. Disse kan være slikt som real-time strategy spill, first-person shooter spill eller survival spill. Poenget er at det eksisterer så mange forskjellige sjangre at å gå i dybden på alle vil være unødvendig for denne oppgaven. De spillene jeg skal ta for meg er, som nevnt flere ganger, Halo spillene. Disse spillene tilhører sjangre som: action, sci-fi<sup>6</sup>, skytespill, FPS. Man kan argumentere for at de inneholder elementer av flere, men for enkelhetens skyld holde vi oss til disse.

## 2.4 Globalisering

I dagens samfunn blir vi mer og mer i kontakt med hverandre på verdensbasis, nasjonale rammer faller mer og mer for hvert år som går og kontakt blir lettere (Lidskog & Sundqvist, 2013, S. 79). Denne åpningen kan beskrives med ordet globalisering, påvirker alt fra enkeltindivider, nasjoner og bedrifter. Man har mulighet til å kontakte personer på andre siden av jorden med engang, handle på butikker og få pakker tilsendt fra hvor som helst og man kan fly til fjerne land på noen timer (Ibid, S. 78). Dette gjør at et stat er ikke like lukket som den var før i tiden, flyt av religioner, kulturer, teknologi og mye mer er mye mer tilgjengelig på grunn utvikling i reisemåter, internett og kommunikasjon. Denne globaliseringen påvirker hvordan våre samfunn forandrer seg også, kulturer har lettere for å flytte tvers over grenser slik at man kan få et bredere verdenssyn i en Norsk by i dag enn man kunne for 100 år siden.

Denne globaliseringen fører til at aktørene i Bruno Latours aktør-nettverksteori kommer nærmere hverandre. Aktør-nettverksteori er enklest forklart som en rett linje hvor aktører representerer et punkt i en kjede. Disse punktene er alle parter som kommer i kontakt med et eventuelt produkt, både menneskelige og ikke menneskelige (Skjølsvold, 2015, S. 67-68). Et eksempel jeg kan legge fram for å forenkle dette er slik, en baker baker et brød og linjen brødet følger blir: Baker -> bakebolle -> bakebrett -> ovn -> ferdig brød -> sjåfør laster brød -> butikk tar imot brød -> du kjøper et brød. Alle disse leddene vil da være med på det linjære ANT til brødet. Dette er en forenklet versjon, og Latour forklarer Ant mer som et rotnettverk hos et tre (Ibid, S. 85). Linjen er enklere å forestille seg, men den sammenhengede roten er mer korrekt.

---

<sup>6</sup> Science fiction, en sjanger som ofte omhandler futuristiske hendelser og teknologier.

Årsaken til å dra frem disse ANT punktene er at dette er hva Latour kaller for aktanter (Godø, 2008, S. 93). Disse aktantene er aktive deltagere i en prosess som tar fire stadier. Kort fortalt er disse stadiene: løsninger og avhengighet, skape interesse, få aktive deltakere og spre bruken (Ibid, 93-94). Dette gir et realistisk bilde på diffusjonsprosessen til en teknologi. I en globalisert verden er det enda viktigere for nye teknologier å ta i bruk slike strategier. Ofte disse teknologiene bli tatt i bruk av folk i forskjellig grad, vi kan kategorisere folk inn i fire grupper ut av dette: tidlige brukere, første flertall, siste flertall og etterløpere (Ibid, S. 105). En teknologi som får motstand på et tidlig stadi i denne rekken vil ofte ikke spre seg ut i verden, og da har man muligheten til å enten la teknologien dø eller begynne på nytt (Ibid, S. 105-106). Poenget med dette er at videospill er en av disse teknologiene. Videospill er nå utbredt over hele verdenen og finnes i uttallige former. Enten på pc, telefon eller andre audiovisuelle apparater. Jeg vil legge fram noen tall om spillindustrien i neste kapittel, så får vi se hvordan utviklingen på videospill har vært i forskjellige kategorier iløpet av de siste årene. Noen av påvirkningen som kan påvirke til å velge å ta i bruk slike nye kategorier kan være for eksempel økonomisk status, sosiale forhold eller prestisje (Ibid, S. 106-107). Dette er noe som mest sannsynlig har forandret seg iløpet av det siste året hoss mange på grunn av pandemien som har bredt seg verden over.

### **3. Videospillindustri, Utviklere og Brukere.**

Jeg vil her legge frem litt om videospillindustrien i sin helet. Jeg vil legge frem hvem som spiller, hva som spilles og statistikk om økonomi om dette. I dette kapitlet vil det derfor bli lagt fra masse tall og statistikk fra internett. Jeg har forsøkt å finne så korrekte kilder som mulig der det lar seg gjøre, men på noen plasser er det mulig at tallene er usikre, men det beste jeg kan jobbe ut ifra. Jeg vil gjøre en kort gjennomgang hvordan spillindustrien er bygd opp fra produkt til forbruker. Dette er slik at vi kan ta en lite innblikk i hvordan industrien opererer fra topp til bunn. Jeg vil også ta en gjennomgang av statistikk om spillere, i forhold til aldersgrupper, kjønn og preferanser innenfor spill. Jeg vil på slutten av kapitlet gå mer spesifikt inn på Bungie, utviklerne av Halo. Jeg vil fortelle om deres historie og forsøke å plassere dem innenfor industrien som blir introdusert. Jeg vil også legge settingen med å fortelle litt om mottakelsen til de tre originale halo spillene, *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*. De fleste av tallene om økonomi i spill henter jeg fra samme nettside, WePC.com. Dette blir gjort fordi de har samlet mye informasjon fra forskjellige nettsider som krever betalingsabonnement for å få tilgang til. Under leting etter andre tall har jeg funnet ut at de fleste som referer til tall innenfor videospillindustrien nesten alltid referer til de samme tallene, som er disse som jeg skal legge fram.

#### **3.1 Tall i spillindustrien**

Videospill industrien er en ekstremt stor industri som har vokst stort de siste årene. Med globaliseringen som foregår rundt verden og framgang i teknologi har videospill blitt mer og mer tilgjengelig og normalisert. I 2012 var markedsverdien til hele spillindustrien verdsatt til 70,6 milliarder amerikanske dollar (WePC, 2021), denne verdien har steget jevnt hvert år siden da uten noen tegn på nedgang. I 2020 var industrien markedsført med en verdi på 159,3 milliarder dollar og har en foreløpig prognose til å stige både i 2021 og 2022 (Ibid). I 2020 var det en enda større økning enn forventet, og det mistenkes at dette er på grunn av pandemien som tvinger folk til å holde seg hjemme. Fordelt på verdensmarkedet har det asiatiske markedet 49,2% av markedsverdien, 25,1% på markedet i Nord-Amerika, 18,8 % ligger i Europa, kun 3,8 ligger mellom og Sør-Amerika og Afrika og Midtøsten ligger på 3,4% av markedsverdien (Ibid). Om vi snakker om land er det Kina som ligger på topp, Japan følger tett etter i markedsverdi, USA ligger på tredje med halvert markedsverdi i forhold til Kina. Etter disse tre ligger Sør-Korea, Tyskland og Storbritannia, alle disse tre med omtrent 10% av verdien til Kina. (Ibid). Noe interessant og en detalj som er verdt å merke seg er at over 85% av all fortjeneste innenfor videospill industrien kommer fra såkalte free-to-play games<sup>7</sup> (Ibid). Det er også stor økningene salg av tilleggspakker til spill, salget av slikt ekstra innhold har økt fra 5,3 milliarder dollar i 2011 til 24,9 milliarder dollar i 2020. Dette er i kontrast til det fysiske markedet som er en av de få plassene i industrien som har hatt en nedgang, ned fra 22,4 milliarder dollar til 8,7 milliarder dollar fra 2011 til 2020 (Ibid). Som nevnt var markedsverdien til spillindustrien på 159,3 milliarder dollar i 2020, for å sette dette i kontekst mot annen media som konsumeres vil jeg nevne filmindustrien. I 2020 ble hele filmindustrien verdsatt til 91,83 milliarder dollar, dette er også en industri som har hatt konstant økning gjennom årene (Grandviewresearch, 2020). En slik enkel sammenligning kan være misvisende da industriene har forskjellige måter å hente inn sine tall på. Spillindustrien selger ofte direkte til forbrukere, og film beregner DVD salg,

---

<sup>7</sup> Free-to-play games: Spill som er gratis å begynne å spille, men ofte inneholder masse forskjellige ting man kan kjøpe med penger. Eksempler på kjøp kan være figurer, farger, kostymer til karakteren, nye karakterer og mye mer. I mobilspill sammenheng, men ikke begrenset til, er det ofte reklamer knyttet til slike spill også.

kino lisenser og slikt. Slenger vi med konsoll salg innenfor spill så blir bildet enda mer komplisert (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, S. 16-17). så vi ser at en sammenligning kan være missvisende, men dette er kun for å gi et innblikk i omtrentlig verdi.

All denne verdien vil si at det kommer ekstremt mye penger, hvem kommer disse pengene fra? Ekstremt mange av oss faktisk. I 2017 ble det estimert til å være rundt 2,2 milliarder spillere rundt omkring i verden. I august 2020 var dette estimert til å ha økt til 3,1 milliarder mennesker, noe som tilsvarer omtrent 40% av verdens befolkning (WePC). Vi har allerede etablert at en god del av disse er nødt til å oppholde seg på det asiatiske og det Nord-Amerikanske markedet da en stor del av markedsverdien ligger i disse landene. Selv om Det mest sannsynlig også da er flest spillere i disse landene, vil det fortsatt være mange spillere rundt om resten av verdenen. My av dette er på grunn av at grensen for spilling er blitt så mye lavere. Spill er mye mer tilgjengelig for den generelle befolkning i dag. Mye av denne tilgjengeligheten kan vi skylde på mobiltelefonen. Mange glemmer av mobiltelefonen når det gjelder videospill, mange tenker kun på datamaskiner eller spillkonsoller. Det som markedet viser derimot, er at nesten 48% av spillere spiller på mobil (Ibid). Dette vil ikke si at disse spillerne ikke tar del i andre aspekter av videospill verdenen, men de fleste som spiller har en mobiltelefon, og har du lastet ned et spill for å kaste bort noen minutter på bussen, venterommet eller mens du slapper av. Da er du en del av denne kategorien. Innenfor konkurransen mellom konsoll og pc er det spillkonsoller som leder, med en 28% andel av markedet mot pc sine 23%. Av disse konsollene er det Sony sin PlayStation som har flest i 2020, hvor de har 63.39% av markedet (Ibid). Det skal sies at Sony, Microsoft og Nintendo sloss fram og tilbake om å være markedsleder på konsoll og den som leder har ofte skiftet når konsollene går gjennom et generasjonsskifte (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, S. 18-19).

Men hva er det da folk liker å spille, dette varierer selvsagt fra person til person. Statistikk fra 2017 viser at de 5 mest populære sjangrene er action, sportspill, Battle royale<sup>8</sup>, action eventyr og role-playing games<sup>9</sup> (TechNavio, 2018). Noen av disse er overlappene, og vil man så kan man plassere fire av dem i action sjangeren. Dette kan forklare hvorfor action ligger så høyt oppe. Jeg kan ikke finne noen direkte tall fra 2020, men jeg vil være overasket om ikke en form for casual<sup>10</sup>-mobile type sjanger ville kommet høyt oppe på en slik liste. Disse vil så klart kunne plassere seg innenfor de andre nevnte sjangrene, men med tanke på hvor stor utviklingen kan være fra 2017 til 2020 vil det ikke overraske meg om statistikken er forandret.

### 3.2 Fra utvikler til forbruker

I et voksende verdensmarked som vi befinner oss i dag eksisterer det tusenvis av videospill. Akkurat som bøker har det blitt så mange at en person kan umulig få spilt gjennom alle sammen. Mye av det som gjør at vi har så mange videospill nå er at det aldri har vært lettere å få lagd et spill. Med datateknologi som har utviklet seg masse over de siste årene kan man laste ned gratis verktøy å jobbe med for å skape et spill.

---

<sup>8</sup> Battle Royale: Online spill hvor mange spillere kjemper om å være den siste spilleren i live.

<sup>9</sup> Role-Playin Games: ofte forkortet til RPG-spill, spill hvor man spiller en karakter som man utvikler og lever seg inn i innenfor spillets rammer.

<sup>10</sup> Casual games: Spill som ikke krever mye av spilleren, ofte enkle, men tilfredsstillende, noe som gjør at de har lett for å spre seg.

Drømmen om å gi ut et spill er for mange nærmere en aldri før, men dette er også et problem. Selv om det er lettere en før å lage et spill, betyr dette også at industristandarder har økt (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, S. 19). Prisen for gode verktøy øker, konkurransen øker hver gang en utvikler gir ut et spill, større firma tar større markedsandel og gir mindre plass til nye utviklere. Store utviklere som kalles AAA<sup>11</sup>-utviklere bruker hundrevis av personer og millioner av dollar på utviklingen, markedsføring og distribusjon av spillene sine (Ibid, S. 21). Slike utviklere slipper ofte årlige spill som er vel etablert innenfor industrien. Dette inkluderer spill som *Call of Duty* spillene, *Grand Theft Auto* spillene, *Assassins Creed* spillene og *Fifa* spillene. Disse store utviklerne har konkurranse i små utviklere som kalles indie<sup>12</sup> utviklere. Disse utviklerne har som nevnt større kjangs til å få ut spillene sine i dag enn før, problemet kommer derimot i å bli oppdaget i et så stort marked. Uten ressurser til å markedsføre spill, er de ofte avhengig av at spillene sprer seg ved hjelp av spillerne. Markedet er selvsagt mer nyansert enn dette bildet som jeg har lagt fram, men dette gir et godt bilde på hvordan forskjellen på stor og liten utvikler er.

Utviklere av spill er ikke det eneste hjulet i maskineriet. I en slik stor industri er det andre aktører på banen, og en stor en av disse er utgivere<sup>13</sup>. Dette er ofte store selskap som har økonomisk kapasitet til å gi ut spillene til utviklere (Ibid, S. 22). Disse utgiverne kjøper enten opp enkelte prosjekter eller hele utviklerselskap for å kunne gi ut spill. Eksempler på slike utgivere er Tencent, Activision-Blizzard og Electronic Arts. Disse er 3 selskap som ikke skaper spill i og for seg selv, men kontrollerer flere utviklere og gir ut deres spill. Sony og Microsoft er også slike selskap, men forskjellen som er verdt å nevne her er at disse også har sine egne plattformer i Xbox og Playstation. Dette som gjør at de har mulighet til å kontrollere en del av markedet på en annen måte en de først nevnte selskapene (Ibid). Det er ikke nødvendig med et slikt selskap, og mange utviklere gir ut spill av seg selv, men den sterke økonomien disse selskapene har, gjør at de har stor innflytelse på markedet og hva som kommer fram til forbrukere.

### 3.3 Hvem, Hva Hvor om Videospill

I dagens samfunn er antallet spillere høyere enn noen gang. Antall spill og spillere øker for hvert år. Grensen for å ta del i denne spiller kategorien er lavere enn noen gang. I innsamling av data fra 4000 amerikanere om deres vaner rundt spilling ligger det kanskje noen svar. Denne dataen er som nevnt fra amerikanere, noe som utelukker data fra alle andre land. Som vi så på statistikken tidligere ligger USA på tredjeplass når det kommer til spillere. Denne dataen vil derfor ikke gi et komplett verdensbilde som man kanskje skulle ønsket, men det gir et ledende blick til tendensene til et vestlig land. Dataene er samlet inn i 2020 og er veldig tidsrelevante. Alle disse dataene i dette delkapitlet er hentet fra samme plass og jeg vil bare referere til dem en gang her: (Esa, 2020)

Med tanke på aldersgrupper fant denne studien ut at de fleste som spiller videospill er 35 – 44 år gammel. Noe som vil si at de fleste spillerne har vokst opp med videospill i livet

---

<sup>11</sup> AAA spill: en måte å klassifisere store spillutviklere, dette er i form av penger, arbeidskraft og store ressurser.

<sup>12</sup> Indie spill: independent spill, spill som ofte er produsert av små grupper, individer eller utgivere med få ressurser.

<sup>13</sup> Min valgte oversettelse av 'publisher', ordet 'utgiver' passer bedre til denne rollen en 'forlag'.

sitt da dette er omtrent den tiden slike spill har eksistert. 26 % av spillere er mellom 35 og 54 år, 16 % er eldre enn dette og 21 % er under 18 år gammel. Dette gir et bilde av mye eldre spillere enn det man kanskje først tenker seg. Jeg vil tro at de fleste vil ikke tenke på en 40 år gammel person når det er snakk om en som spiller videospill. Det nevnes også at 75 prosent av alle husholdninger har en person som spiller videospill. Med dagens teknologi er jeg egentlig overrasket over at denne prosentandelen ikke er høyere, men det finnes personer som av en eller annen årsak ikke har tilgang til det ofte regnes som normalen. I USA er det omtrent 215 millioner personer som spiller videospill. Av disse er det 163,3 millioner personer over 18 år som spiller og det er 51,1 millioner av disse som er under 18 år. Noe som sammentreffet med alder statistikken vi så tidligere om at de eldre gruppene er høyere representert. En samfunnsrelevant statistikk er her, viser at 59 % av spillere er mannlige, mens 41 % er kvinnelige. Videospill er ofte kategorisert som noe menn gjør, og det blir ofte sett på som at menn er spillere og ikke kvinner. Dette viser derimot at kvinner, selv om de er i mindretall, representerer nesten halvparten av alle spillere. Dette vil jeg tro er et større tall enn det mange tror det egentlig er. Om vi deler opp de 215 millioner spillerne i USA, vil dette si at omtrent 88 millioner av spillerne er kvinnelige og omtrent 126 millioner av disse er mannlige (dette regnestykket er gjort med 215 og uten komma for å forenkle).

Ifølge statistikken ESA legger fram, spiller de fleste av oss sammen med andre, hele 65 % av oss spiller sammen med andre. Om vi deler de vi spiller med er det venner som kommer ut på topp med 42 % av de vi spiller sammen med. Ektefelle eller partner ligger på 27 % og andre familie medlemmer på 24 %. Dette kan også forandre det negative bildet noen personer ha om videospill. Bildet om at videospill er noe usosialt, mens det egentlig er en verden som bringer folk sammen. Jeg vil også nevne at voksne personer spiller 6,6 timer i uken med personer online, og 4,3 timer med noen i virkeligheten. Siden denne dataen er fra 2020 vil jeg tro at dette er en økning fra år tidligere på grunn av Corona pandemien som tvinger folk til å oppholde seg mer hjemme enn tidligere. Og når vi sitter hjemme er det godt at vi har videospill, for 30 % av folk som spiller sier de har truffet en viktig person i livet sitt gjennom videospill, og 40 % sier de møter personer de aldri har kommet til å møte på andre måter. som vi ser igjen, er videospill et samlingspunkt og en ny sosial møteplass. Den teknologiske utviklingen fører til at samfunnet blir ført nærmere, så lenge teknologien blir brukt korrekt. Det finnes også den mørke siden av denne mynten.

Det er derimot mye som tyder på at spilling påvirker livet til mange personer på en positiv måte. Og videospillerne i denne undersøkelsen svarer høyt på om at spillene stimulerer hjernen og kroppen til både seg selv og de i rundt seg. Det er selvsagt ingen overraskelse at den mest brukte enheten til å spille videospill med er smarttelefonen. Dette er mest sannsynlig på grunn av den lette inngangsgrensen til det som er den spill sjangeren mest folk spiller, casual spill. Det som er interessant er at det er flere % av spillere som eier en spillkonsoll, men det er flere % som spiller på sin telefon enn på en konsoll. Forklaringen jeg vil foreslå her er at det ofte kan være flere som deler eierskap av en konsoll, men ikke telefon. Et eksempel kan være et par som eier en konsoll, de begge vil si at de eier den, men kanskje bare en av de to bruker den til å spille på. De har derimot hver sin telefon, og de begge spiller på disse to. Dette kan være en forklaring på hvorfor mer eierskap ikke konkluderer i mer spilling. De fleste av oss spiller

etter jobb og skole, hele 51 % gjennomfører sin videospillingsaktivitet på denne tiden. Denne prosentandelen står mest sannsynlig også for det meste av konsoll og pc spilling. De resterende 49 % som blir gjennomført i små pauser gjennom dagen på forskjellige tidspunkt er mest sannsynlig mer i form av videospill på mobiltelefonen.

Foreldre som spiller videospill, er mer kjent med å tolke og begrense innhold i videospill og kan derfor regulere det deres barn skal innta. Dette er en viktig statistikk, med så mye inntrykk som samfunnet gir i dag. I form av religion, sosiale, økonomiske og mange andre innflytelser er det nødvendig å ha et samfunn av personer som kan være kritiske til det som er rundt dem. Slik spilling med barn er også viktig tilknytting for dem. Videospill er blitt en stor del av vår kultur og barn vil bli mer og mer påvirket av dem, da et det viktig for foreldre å ta del i den kulturen. Og som vi ser i statistikken, foreldre gjør en god jobb med dette. En så god jobb at barna ligger etter foreldrene på noen punkter.

I forhold til kjønn, et tema som er veldig samfunnsrelatert for tiden. Viser statistikken at i aldersgruppen 18-34, spiller menn i denne aldersgruppen på konsoll og har skytespill og eventyrspill som favoritter. Kvinner i denne aldersgruppen spiller helst på smarttelefonen sin og da gjerne et familiespill<sup>14</sup> eller action spill. I aldersgruppen 35 – 54 har ikke mye forandret seg, kvinner spiller fortsatt mest på smarttelefon og spiller mest arcade<sup>15</sup> spill og familiespill. Til menn er det samme, bortsett fra at casual spill ligger på topp med action spill på en tett andreplass. I aldersgruppen 55 – 65 har endelig menn tatt igjen kvinner og de fleste menn i denne aldersgruppen spiller på sin smarttelefon, favorittspill er skytespill, eventyrspill og action spill. Kvinner holder seg jevn og spiller fortsatt mest på smarttelefonen sin og liker som sine yngre varianter, familiespill og action spill. I den eldste gruppen 65 + spiller de fleste mannfolk på en datamaskin og oftest casual og arcade spill. Kvinner spiller også her helst på en datamaskin og da de samme spillene som mennene.

Av menn, så hevder de at 70 % av spillerne sier at videospill hjelper dem med å holde kontakt med venner og familie, mens 55 % av kvinner sier det samme. Og når det kommer til å slappe av forteller 83 % av menn av videospill hjelper dem med å slappe av. 77 % av kvinner sier det samme. 87 % av mannfolk sier at spill hjelper med mental stimuli. Dette taller er 82 % hos kvinnene. På spørsmål om de har spilt videospill i ti år eller mindre svarte 46 % av menn av de har spilt videospill i ti år eller mindre. Av kvinner svarte, på det samme spørsmålet, 64 % at de har spilt videospill i ti år eller mindre.

Disse tallene er, som nevnt tidligere, ikke representativ for hele verdensbildet siden det kommer fra USA og kun har deltagere fra der. Det gir derimot et innblikk i verdens tredje største spills nasjon. Jeg vil også tørre å påstå at denne statistikken kan være representativ for den vestlige verden da den er ganske lik. Dette skal bli tatt med en klype salt da det finnes kulturelle forskjeller som kan forandre på dette. Likevel er den vestlige verden så tilknyttet og så relativt lik at jeg står ved påstanden. En av de tingene

---

<sup>14</sup> Også kjent som Party games: Spill som ofte handler om sosial interaksjon på et relativt rolig nivå.

<sup>15</sup> Arcade game: Spill som fantes/finnes i arkadehaller, spill som Pac-man.



vi kan tolke ut i fra denne statistikken er hvor forskjellig de som spiller videospill er. Her finnes det personer fra alle aldersgrupper og kjønn. Mange av oss er spillere og det blir som sagt flere for hvert år som går. Nye helter kommer fram fra videospill for å likestilles med idrettshelter. Nettsider som Twitch<sup>16</sup> og Youtube<sup>17</sup> bringer disse heltene nærmere sitt publikum. Den teknologiske verdenen blir tettere og tettere, og denne statistikken viser at det ikke er noen begrensinger på hvem som kan delta i den.

### 3.4 Bungie

Bungie er spillerselskapet som har skapt den originale Halo trilogien. Selskapet ble grunnlagt i 1991 med mål om å produsere gode spill og at de selger nok spill til å oppnå verdensdominans (Bungie, 2021). Bungie er spillerselskap som befinner seg i USA og har i løpet av de siste 30 årene utgitt flere spill. Spill som Marathon trilogien og to Myth spill var spill som etablerte Bungie som utvikler før de begynte på Halo serien (Ibid). Det første spillet, *Halo: Combat Evolved* var originalt ment å bli utgitt på både Windows og MacIntosh, dette endret seg når Microsoft tok over rolle som utgiver for Bungie (ZDNet, 2000). Bungie holdt på å gå tom for penger, og trengte hjelp under denne tiden. Microsoft er, som nevnt tidligere, en stor aktør innenfor spillindustrien og kom inn med sin økonomiske styrke for å kjøpe opp Bungie (Ibid). Dette førte til at *Halo: Combat Evolved* ikke ble utgitt på de originalt uttenkte plattformene, men ble hoved tittelen til Microsofts nye konsoll, Xbox. Dette viste seg å være et lurt trekk av Microsoft som konkurrerte med den allerede etablerte Sony Playstation. *Halo: Combat Evolved* ble solgt med nesten alle konsoller og spillets gode mottakelse og suksess gjorde at konsollen fikk gode salg (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, S. 103-104). Bungie og *Halo: Combat Evolved* fikk en forrykende start og ga rom for videre utvikling i Halo serien.

Bungie produserte videre *Halo 2* og *Halo 3* under Microsoft. De tre originale Halo spillene har solgt over 15 millioner enheter fram mot 2015 (Video Game Sales Wiki, U.Å). Disse tallene er kun for de originale konsollene og medregner ikke salg som er gjort når spillene er blitt utgitt på nytt. Det vil si at disse tallene bare har økt siden den gang. Bungies siste spill under microsoft, *Halo 3*, hadde i de første 24 timene over 2.7 millioner spillere på Xbox sin nettbaserte tjeneste Xbox live. Dette utgjorde en tredjedel av alle spillerne på plattformen (Microsoft, 4. Okt 2007). *Halo* er, som vi ser en stor suksess for både Bungie og Microsoft, men i 2007 ble det annonsert at Bungie og Microsoft skilte vei, Halo serien ble igjen hos Microsoft. Bungie forsøkte å stå på egne bein og utvikle noe nytt, etter den økonomiske krisen i 2008 ble dette vanskelig og de kom til slutt inn i et partnerskap med utgiveren Activision (Wired, 29.04.2021). Denne avtalen førte til spillene *Destiny* og oppfølgeren *Destiny 2*. Etter flere år annonserte Bungie at partnerskapet var avsluttet og at Bungie betalte seg ut av avtalen med Activision. Bungie tok med seg *Destiny* spillene og er nå et eget studio (Bungie, 01.10.2019).

Bungie startet ut som et lite selskap etablert av en person, og har nå vokst seg fram til en industrilederne kjempe. Med store økonomiske summer som kontinuerlig kommer inn fra *Destiny 2* (Steam, 2020) og et stort antall ansatte er Bungie nå det vi kan kategorisere

---

<sup>16</sup> Twitch: en plattform hvor man kan sende ut (stream) en video av at man spiller, lager mat, går en tur eller bare snakker. Og andre folk kan se den som streamer og snakke med dem via meldinger.

<sup>17</sup> Youtube: videodelingsplattform

som et AAA-studio. Halo serien var det som ofte beregnes som starten for når Bungie ble en større utvikler.

### 3.5 Halo utgivelsene

Halo begynte virkelig sine dager på 15. September 2001, da det første spillet *Halo: Combat Evolved* ble utgitt. Det var store forventninger til spillet som skulle lanseres sammen med Microsoft sin nye konsoll. Og disse forventningene ble blåst ut at vannet. Det gikk så bra med lanseringen at videospill reportere ikke kunne slutte og gi positive anmeldelser. «Not only is this easily the best of the Xbox launch games, but it's easily one of the best shooters ever, on any platform» (Felder, 2009). slike setninger ble slengt rundt omkring og Halo inntok hjemmet til millioner av spillere. Det ble sagt at *Halo: Combat Evolved* revolusjonerte FPS sjangeren og re-moderniserte hvordan skytespill ble produsert og spilt (Retrogamer, 2015). Både multiplayer og historien ble ansett som en oppgradering av standarden til skytespill. Det første spillet i Halo serien ble universelt lovprist. Dette førte til at flere spill forsøkte å kopiere suksess formelen til Bungie og termer som Halo kloner og Halo dreper var noe spill ble omtalt som. Det var mange som da så fram til neste utgivelse, *Halo 2*.

*Halo 2* hadde forventinger å leve opp til, det var nå tre år siden grunnlaget ble lagt med det første spillet. Og om forventningene til det første spillet var høye, var disse forventningene like store, om ikke enda større. *Halo 2* ble utgitt 9 November 2004, spillet ble like godt mottatt som *Halo: Combat Evolved*. Kritikere kom ut med positiv omtale etter positiv omtale. Spillet omtales som det beste skytespillet som hadde blitt gitt ut fram til da (Mcnamara, 2004). og fikk stor skryt for sine oppgraderinger av både audio og det visuelle (Tuttle, 2004). En av de kritikkene som var negativ som spillet fikk, var at historien var litt kortere enn det folk hadde håpet på. Men med tanke på hvor høye forventinger folk hadde, vil jeg tro at dette var noe mange kunne akseptere i det store og det hele. *Halo 2* var en god oppfølger til originalen og sementerte Halo som en franchise. Spørsmålet var nå om de kunne gjennomføre trilogien like godt som det hadde startet og fortsatt den.

*Halo 3* ble utgitt 25. september 2007 i Nord Amerika og 26. september i Europa. Utgivelsen til *Halo 3* kan ikke beskrives på noen annen måte en som en sensasjon. Bill Gates, Microsofts grunnlegger solgte selv den første kopien av spillet. Hele markedsføringen til *Halo 3* var enorm. Det ble satt reklame på brusbokser, reklamekampanjer på tv, store konserter og visninger om Halo. Nå i dag er en slik markedsføring mer normalt for et stort spill, men på denne tiden var dette nytt og ekstremt. Det skulle vise seg å være verdt det. *Halo 3* fulgte i fotsporene til sine forgjengere og dominerte hos kritikerne. Slik som sin forgjenger *Halo 2*, var det nesten bare positive omtaler som kom ut, med noen få negative trekk. Det var for eksempel kritikk mot en ny kamerafunksjon, at tilbakespelingen ikke virket som man ville (Gamespot, 2007). Denne kamerafunksjonen var en ny ting som var helt ufattelig for sin tid. Dette gir et lite inntrykk i hvilket nivå av kritikken lå på. Utgivelsen av *Halo 3* vil for mange bli husket som en av de beste noen gang, både på grunn av sine salgstall og hele settingen rundt den. Det er ikke ofte at eieren av et selskap med en verdi i multi-milliard klassen går ned i butikken for å ta over jobben til de ansatte som selger varer. Det har

blitt utgitt mange Halo spill i senere tid, men det er få eller ingen som har kunnet måle seg opp mot utgivelsen av *Halo 3*.

#### 4. Halo

I dette kapitlet vil jeg gi en gjennomgang av den originale Halo-trilogien, jeg vil dra frem noen av de tydelige aspektene som skal sees nærmere på senere og jeg vil forsøke å se på hvordan de religiøse aspektene kommer fram i trilogien. I dette kapitlet vil jeg ikke foreta meg noen analyse, men legge fram religiøse aspekter fra min gjennomspilling av Halo spillene. Spillene er, som nevnt, *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*. Alle disse spillene ble originalt utgitt på Microsoft sine konsoller Xbox og Xbox 360, men har i senere tid blitt utgitt på Xbox One og PC. Jeg har spilt spillene på alle disse, men innrømme at i senere tid er det blitt mer bruk av PC til å gå igjennom spillene. For hele dette kapitlet vil spillene være referansen, så all informasjon som kommer fram her finnes i spillet. De religiøse aspektene som blir trukket fram i 4.2 vil være brede kategorier som kan referere til noe religiøst sett med øynene til en person med vestlig bakgrunn.

Alle tre spillene følger samme oppskrift i hvordan de spilles, en lineær historiestyrt spillopplevelse. Du styrer karakteren hovedsakelig karakteren John 117 gjennom hans historie, men i noen få oppdrag i *Halo 2* styrer man karakteren Arbiter. Spillene inneholder mellom 10 - 15 oppdrag og alle spillene vil ta rundt 8 - 10 timer å spille gjennom ved noe man kan kalle et normalt tempo. Historien bli fortalt via disse oppdragene og mellomsekvenser. Dette fører til at det ikke er noe spilleren selv kan gjøre for å forandre historien, den er fastlåst og samme for hver spiller. Hvordan man spiller gjennom oppdragene er lineære, men man kan alltid forandre framgangsmåte slik at spillopplevelsen blir forandret. Vanskelighetsgraden er også en ting man kan forandre på, Easy, Normal, Heroic og Legendary. For denne oppgaven har jeg spilt gjennom på Easy og Normal for historien sin del, det er derimot Heroic som er den korrekte vanskelighetsgraden ifølge spillet. Det skal nevnes at jeg har fullført spillet på Legendary, men er ikke anbefalt for en ny spiller som vil oppleve historien på sitt beste.

Halo universet har alltid vært en troverdig framvisning av hvordan menneskeheten kan være om 500 år, en romfarende rase, men med detaljer tatt fra virkeligheten. Dette gjør at spillere vil kjapt kjenne igjen våpen, kjøretøy og skaper et godt førsteinntrykk som spilleren kan hoppe rett inn i. En bil har fortsatt fire hjul, en pumpehagle lader på samme måte som den gjøre i dag. Denne enkle tilnærmingen gjør at alle nye spillere kan hoppe rett inn i spillet, se et våpen eller kjøretøy og nøyaktig vite hva dette er. De utenomjordiske elementene kommer fram i teknologien til The Covenant, som kan vil virke ukjent i starten, men etter å ha plukket opp et våpen og brukt det, vil spilleren ofte kjenne igjen funksjon til våpenet. Det samme gjelder The Covenant sine kjøretøy.

Bakgrunnen til spillet er de to styrkene UNSC og The Covenant. UNSC er en menneskelig militær- og utforskesgruppe, mens Covenant er en religiøs samling av forskjellige raser. Hele konflikten bryter ut under et møte av de to rasene, men vi får senere vite at dette er planlagt av lederne i The Covenant for å holde menneskerasen ute av The Covenant. Dette førte til at The Covenant utpekte menneskeheten som urene og at hele menneskerasen måtte bli brent ut av galaksen. Dette er en konflikt som foregår over flere tiår og menneskeheten er på den tapende siden. Utklasset og undertallig kjemper menneskeheten mot en fiende mye mer teknologisk utviklet enn seg selv. Det er i denne

striden du tar kontroll over supersoldaten John 117 Master Chief. Gjennom John må du hoppe inn i kampen og redde menneskeheten fra den sikre undergang.

#### **4.1 Sammendrag av den originale Halo-trilogien**

*Halo: Combat Evolved* er satt og begynner med at UNSC skipet Pillar of Autumn gjennomfører et blindt slipspace<sup>18</sup> hopp og ender opp i et ukjent del av verdensrommet. Her kommer de over en stor struktur i verdensrommet som er formet som en ring. Pillar of Autumn blir også forfulgt av fiendeskip fra fienden The Covenant. En kamp bryter ut mellom de to skipene og kapteinen på Pillar of Autumn, Captain Keyes, gir orde om å vekke alle om bord fra 'cryo-sleep'<sup>19</sup>, dette inkluderer Supersoldaten John 117, som er karakteren spilleren tar kontroll over. Her får John 117 oppgave i å beskytte Cortana, en kunstig intelligens som ikke kan havne i fiendens hender. John setter Cortana inn i Mjolnir rustningen sin og John 117 blir nødt til å bekjempe soldater fra The Covenant som forsøker å innta skipet. Hele kampen resulterer i at skipet pådrar seg så massive skader og alle bortsett fra kapteinen forlater skipet i redningsbåter. Når John 117 forlater skipet ser han at Pillar of Autumn krasjlander på ring strukturen de nettopp oppdaget.

Nød båten John befinner seg i krasjlander og alle andre enn ham omkommer i landingen. På ringen blir John og Cortana nødt til å redde flere overlevende fra nødlandingen og bygge opp en motstand mot The Covenant. Underveis oppdager de at denne ringen er kalt en Halo. UNSC styrkene fortsetter å kjempe mot The Covenant og kommer gjennom disse kampene over en ukjent fiende, kalt The Flood. John møter karakteren 343 Guilty Spark, som er en kunstig intelligens etterlatt av rasen som lagde Halo. Denne rasen ble kalt The Forerunners og var en mektig rase som levde for 100,000 år siden. De ble angrepet av The Flood og utkjempet en krig som varte i generasjoner. The Flood er en parasittisk rase som bruker motstanderens teknologi imot dem selv. Det vil si, desto sterkere motstand, desto sterkere blir The Flood. Dette førte til at The Forerunners ikke kunne vinne krigen, The Flood kunne slå dem på alle punkter siden de sloss mot sin egen teknologi. Derfor bestemte The Forerunner seg for å finne en løsning og lagde Halo som en siste utvei. 343 Guilty Spark forsøker å få John 117 til å aktivere ringen for å drepe The Flood og redde universet. John og 343 Guilty Spark kjemper seg fram til en aktiveringsnøkkel som er bortgjemt i en Forerunner bygning kalt 'The Library'. De forsøker deretter å aktivere Halo. Cortana har i mellomtiden befunnet seg inne i Halos databaser og lært at Halo er et våpen som ødelegger maten til The Flood, noe som vil si alt levende. Halo er et masseutryddelsesvåpen på galaktisk skala. Cortana overbeviser John og de ser seg nødt til å finne et annen plan. Planen de ender opp på er å sprengte reaktoren på Pillar of Autumn, skipet de kom dit med. 343 Guilty Spark forsøker å stoppe dem, siden denne ringen er hans hjem og hans protokoller tilsier at ringen skal aktiveres, ikke ødelegges.

John og Cortana er nødt til å kjempe gjennom The Covenant, The Flood og Halo ringens egne sikkerhetsstyrker kalt Sentinels for å oppnå sitt mål. De klarer til slutt å sprengte reaktoren, skipet og Halo ringen. I siste scene av første spillet flyr John og Cortana bort

---

<sup>18</sup> Halo universets versjon av FTL, raskere enn lys reise.

<sup>19</sup> Nedfrysning av mennesker for å forhindre aldring ved lengre reiser.

fra ringen, og i en samtale om at de avsluttet kampen, nevner John at han tror den nettopp begynte.

*Halo 2* begynner med en dualistisk scene hvor Masterchief blir belønnet for sine heldedåder i det første spillet, mens vi får se at den som ledet The Covenant i *Halo: Combat Evolved* blir stilt for retten og brennmerket. Denne ukjente karakteren er av krigerrasen Elites, som ofte er høyt rangerte soldater i The Covenant. Han mister sin rang og kastes i fangehullet. Alt dette gjennomføres av orden til de tre profetene Mercy, Truth og Regret. Disse tre er de øverste lederne i The Covenant. Vi skifter flere synspunkt gjennom disse to seremoniene og vi lærer at John var ikke den eneste som kom seg fra Halo, Avery Johnson gjorde også det og mottar også en medalje, vi får ikke vite hvordan han gjorde dette. Miranda Keyes, datteren til Jacob Keyes, mottar en medalje for sin far. På slutten av denne medaljeseremonien forteller Cortana at The Covenant har en flåte rett utenfor jorden. Jorden som er UNSC sin best beskyttede hemmelighet, er menneskehetens siste store bastion og et angrep her kan bli katastrofalt. En kamp begynner, men skipet til profeten Regret blåser rett gjennom forsvaret og lander på jorden. John forsvarer romstasjonen han befinner seg på mot angrep. Noen av de andre romstasjonene begynner å eksplodere innen ifra. Cortana finner ut at The Covenant frakter bomber om bord og sprenger dem. John finner bomben på sin stasjon og tar den med ut av stasjonen og ut i verdensrommet. John ødelegger et av skipene til fienden, med bomben han fant på stasjonen, lander på skipet In Amber Clad og reiser ned til jorden for å fortsette kampen. Under forsvaret av jorden får vi vite at The Covenant er forvirret over at menneskeheten er på jorden. Dette forklarer hvorfor flåten som angrep var så liten i forhold til andre angrep og hvorfor The Covenant var så uorganisert. John og Cortana kjemper seg gjennom gatene og kommer til slutt ansikt til ansikt med en Scarab, et stort Covenant kjøretøy som ingenting de har i byen klarer å stoppe. John klarer til slutt å borde Scaraben og tar den ned innenfra. Skipet til Regret befinner seg direkte over byen New Mombasa og gjør seg klar til å gjøre et slipspace hopp. John og skipet In Amber Clad følger etter inn i slipspace.

The Covenant karakteren som ble brennmerket i starten av spillet blir nå dratt fra fangehullene i byen High Charity og blir brakt til profeten Truth. Her får han en mulighet til å redde tilbake sin ære ved å ta opp rollen som The Arbiter. En soldat som fungerer som Profetenes personlige soldat. Arbiter er en rolle som mange har holdt før, og alle ender i døden. Arbiter rollen er en rolle som har vært viktig for The Covenant gjennom tidene. Den nye Arbiter blir sendt ut på et oppdrag for å stoppe en kjettersk gruppe av soldater som sprer falske ord om The Covenant og deres mål, The Great Journey. Arbiter drar med soldater for å drepe lederen av denne gruppen. Arbiter kjemper seg gjennom området og kommer over Flood parasitter, men dreper dem. Han fortsetter oppover og finner til slutt lederen han er ute etter. Kjetter ledere begynner å fortelle Arbiter om Halo, og 343 Guilty Spark blir med i samtalen. Arbiter viser interesse, men kjetterlederen brukte dette som en avledning og angrep. Arbiter dreper til slutt lederen og snakker med 343 Guilty Spark. Vi får her høre at The Covenant kaller disse for Oracles. Dette oraklet setter spørsmål ved Arbiter terminologi, men blir stoppet av Tartarus<sup>20</sup> før han rekker å

---

<sup>20</sup> En av lederne av rasen Brutes, en av de mer brutale rasene i The Covenant.

si noe. Arbiter forsøker å motsi Tartarus, og at han må være forsiktig med de hellige oraklet, noe Tartarus fnyser til.

John og personalet på In Amber Clad har nå kommet ut av slipspace og ender opp ved en ny Halo ring. Miranda Keyes krever all informasjon om forrige ring og Cortana finner fram all informasjonen de har, og de bestemmer seg for å følge etter profeten Regret ned på ringen. Her kjemper de seg gjennom Covenant styrker og kommer til slutt fram til en tempel de har lokalisert Prophet of Regret i. John entrer templet og kjemper med mange Elites, men klarer til slutt å drepe Regret. I det John går ut kommer det en flåte av skip som hopper ut av slipspace ovenfor Halo ringen, med Covenant sin by, High Charity. Med profetens død er ikke sikkerheten til troppene på bakken et problem for The Covenant og de bruker plasma bombardering, eller 'glassing'<sup>21</sup> for å ødelegge bygningen John var i. Han løper unna og unnslipper ved å hoppe i vannet, John besvimer og vi ser ham bli dratt ned av ukjente tentakler.

Arbiter har midlertidig blitt sendt på enda et selvmordsoppdrag for å få tak i nøkkelen til denne Halo ringen. Denne nøkkelen befinner seg i et 'bibliotek' slik som det John fant den første nøkkelen i. Han er nødt til å kjempe seg gjennom Flood og Sentinels for å oppnå sitt mål. Han kommer fram og finner noen mennesker der allerede Avery Johnson, Miranda Keyes og to andre mariner. Arbiter fjerner raskt de to ukjente, men må ha en liten kamp med Johnson. Tartarus kommer inn og tar nøkkelen og de to menneskene blir overmannet. Tartarus forteller Arbiter at både han og resten av Elites vil dø snart og at Tartarus blir The Prophets utvalgte til å lede The Covenant på The Great Journey. Arbiter forteller at når profeten får høre dette, kommer de til å drepe ham. Tartarus ler mot Arbiter og forteller ham at The Prophets beordret ham til å gjøre det, før han kaster Arbiter ned i et hull.

Både John og Arbiter våkner i tentaklene til en Flood Gravemind, lederen til The Flood. Gravemind forteller dem sannheten om ringen, The Covenant og deres great journey. John sier seg enig, men Arbiter motstår. Gravemind har også en monitor og The Prophet of Regret og forsøker å overbevise Arbiter med dem. Arbiter vil fortsatt ikke tro på dette. Gravemind teleporterer dem begge til to forskjellige plasser for å lære Arbiter sannheten og for å få dem begge til å lete etter nøkkelen som kan aktivere Halo. John lander på Covenant byen High Charity og må kjempe seg igjennom byen etter leting av nøkkelen. Flood lander på High Charity og John border et skip som Truth bruker til å forlate byen i. Cortana blir igjen for å aktivere reaktoren slik de gjorde i det første spillet slik at The Flood ikke skal overleve. Arbiter ble sendt utenfor kontrollrommet til Halo ringen og ser at en borgerkrig har brutt ut i The Covenant. Han blir sjokkert over alle Elites som ligger døde, og han finner til slutt noen av sin egen rase. Han og andre Elites kjemper seg til kontrollrommet. Her kjemper de mot Tartarus som tvang Miranda Keyes til å starte avfyringsprosessen. De klarer til slutt å felle Tartarus og Miranda klarer å stoppe avfyringen av ringen og stanser The Covenants The Great journey. Vi får vite at det eksisterer flere Halo ringer og at alle er nå i standby modus, klare til å bli aktivert fra en plass kalt 'The Ark'. Skipet John hoppet på kommer ut av slipspace nært Jorden og vi ser

---

<sup>21</sup> Glassing: The Covenant bruker ofte en form for plasma våpen fra sine skip til å bombardere overflaten til en planet. Dette utgir en så høy varme at alt som blir igjen på bakken er glass.

at en kamp raser her. Lord Hood, som har ansvar for Jorden forsvar beordrer skipet til å bli skutt ned. John klarer å få kontakt og sier han er her for å avslutte kampen. Og slik avslutter *Halo 2*

*Halo 3* begynner med Cortana som forteller om at hun fikk lov til å velge hvilken Spartan hun kunne pares opp med. Hun forteller at hun valgte John på grunn av hans flaks, mens han krasjlander på jorden etter å hoppe ut av skipet. Johnson finner John og tror han er død, men John våkner og Johnson spør om hvor Cortana er og får vite at hun ble igjen. John ser noe beveger seg i jungelen og tar våpenet til Johnson for å så bli stanset før han dreper Arbiter. John får vite at Arbiter og noen Elites kjemper nå med menneskene. Profeten Truth har landet på jorden og graver i sanden i Afrika etter en Forerunner bygning. John blir nødt til å forsvare basen de bruker som operasjonsbase. Menneskene plasserer en bombe for å ødelegge basen slik at The Covenant ikke får tak i noe av informasjonen der. John kommer seg ut gjennom heisen akkurat i det bomben går av. Under bakken tar John og flere soldater og gjør seg klar til å kjøre ut. De kjører ut på veien og kjemper seg fram til hvor Prophet of Truth skip holder på å grave. John må nå kjempe seg gjennom flere Covenant Posisjoner med luftvernåpen. På den siste strekningen kommer Arbiter med støtte og de kjemper seg fram til den siste kanonen og tar den ned. Arbiter og John har kjempet seg fram til denne artefaktene, som The Prophet of Truth har gravd opp. Lord Hood sender inn mange skip og bombarderer The Prophet of Truth sitt skip, men til ingen nytt. Truth aktiverer artefakten og en portal åpner seg.

Skipet til Prophet of Truth reiser gjennom portalen med sine skip. John og Arbiter står og ser på, og plutselig kommer det et skip gjennom slipspace, The Flood har kommet til jorden. John og Arbiter kjemper seg gjennom en Flood infisert by. Det kommer skip som er styrt av Elites som er trofaste mot Arbiter som hjelper til mot Flood infeksjonen som er på jorden. John går inn i Flood skipet som landet på jorden og finner en melding fra Cortana der. 343 Guilty Spark kommer fra og møter John, etter litt nøling aksepterer John at 343 Guilty spark ikke er noen trussel og det drar opp til Elites skipet. På vei opp ser vi at Elites sine skip har begynt å glasse kontinentet for å utrydde Flood infeksjonen. John, Arbiter Lord Hood leder til de nyankommet Elites står og venter på at 343 Guilty Spark skal åpne opp beskjeden fra Cortana. Det er litt fiendtlighet fra Lord Hood sin side. Beskjeden fra Cortana blir avspilt og hun forteller at Gravemind er på vei til Jorden med High Charity og en arme av Flood. Hun forteller at på den andre siden av portalen ligger The Ark, en redning mot The Flood. Lord Hood vil at menneskeheten skal bli igjen på Jorden og stå til siste mann, dame og barn, men blir stanset av The Arbiter som sier at om Cortanas løsning er feil, har The Flood allerede vunnet. John velger å dra gjennom portalen med Miranda Keyes, Johnson og Forward Unto Dawn sammen med resten av Arbiter og Elites. Lord Hood vil organisere forsvaret av Jorden og holde ut så lenge de kan.

På den andre siden av portalen finner de The Ark, en Forerunner mega struktur, og resterende av Prophet of Truth sin flåte, og en kamp begynner. Truth har dratt ned til overflaten og John følger etter. John kjemper seg fram og gjør klar en landingssone for Forward Unto Dawn. Skipet kommer ned og John og 343 Guilty Spark begynner å lete



etter The Cartographer<sup>22</sup>. The Elites annonserer at de vinner kampen i rommet. John og 343 Guilty Spark finner ut hvor Prophet of Truth befinner seg, men han har låst seg inne i kontrollrommet på The Ark. Det er her ifra han kan avfyre alle de resterende Halo ringene og starte The Great Journey.

John og hans allierte kjemper seg fram til kontrollrommet, her ankommer High Charity og The Flood. John forbereder seg på kamp, men Gravemind og The Flood hjelper til for å stoppe Truth. John og Arbiter kjemper seg fram til Truth med hjelp av Flood parasitter og dreper til slutt Truth. Her blir de forrådt av Gravemind og unnslipper så vidt med livet i behold. John finner ut at The Ark er også produksjonsplassen til nye Halo ringer, og det er en i produksjon. Han møter på 343 og de blir enige om å avfyre ringen. For å bryte ned skjoldet rundt kontrollrommet er de nødt til å slå ut tre tårn. Arbiter slår ut et av dem, John klarer å ta et annet. Johnson skulle ta det tredje, men mislyktes og ble tatt til fange. John blir nødt til å dra til det tredje tårnet slik at han kan skru det av. Hovedskipet til Elites gjør seg klar for å bombardere kontrollrommet og ødelegge det og Truth, men før de rekker å gjøre noe, kommer High Charity ut av slipspace. High Charity er full av Flood som begynner å spre seg med en gang. Elite skipet blir truffet og kan ikke lengre utføre sitt oppdrag. John og de andre blir nødt til å samle seg og går til angrep på kontrollrommet. Her kjemper de mot to Scarabs, men også disse faller etter John og hans alliertes angrep. John Og Arbiter løper inn i kontrollrommet, men innser at de er for langt unna. Miranda Keyes flyr et lite skip direkte inn i kontrollrommet for å stoppe Truth, men innser at det er nytteløst. Siden Forerunner teknologi kun kan bli aktivert av mennesker gjør Miranda seg klar til å ta livet av Johnson og seg selv. Hun rekker det aldri, Prophet of Truth skyter henne i ryggen og dreper henne før hun rekker å gjøre noe. Truth og hans Brutes tvinger Johnson til å aktivere ringen. Avfyringsprosessen er i gang.

John og Arbiter kommer seg opp gjennom heisen, men blir stanset av det Flood. De gjør seg klar til kamp, men til alles overraskelse tilbyr Flood en allianse og vil hjelpe dem i å stoppe avfiringen av Halo ringene. The Flood fører John og Arbiter fremover mens de sloss mot Prophet of Truths siste styrker. Når de kommer fram ser de Johnson som holder en død Miranda og Truth som ligger på bakke infisert av Flood. John stopper avfiringen av ringene og Arbiter dreper Truth. The Flood snur seg nå mot John og Arbiter, og forsøker å drepe dem. Johnson kommer seg ut med flyet, men John og Arbiter blir nødt til å kjempe seg ut. De hopper ned i en sjakt og John ser syner av Cortana som beveger seg gjennom gangene fram mot et panel. John aktiverer panelet og en ny Halo ring kommer fram. En ring som skulle ta plassen til den han ødela. 343 Guilty Spark kommer opp bak ham og de blir enige om å avfyre ringen. Guilty Spark flyr sin vei for å gjøre forberedelsene. John ser bort på det krasjlandete byen High Charity, han må inn dit og finne Cortana og nøkkelen. John drar inn i den Flood infiserte byen og kjemper seg gjennom alt som kommer mot ham. John finner Cortana til slutt og vi hun har fortsatt nøkkelen for å aktivere Halo ringene. Det sprenger reaktorene i High Charity for å ødelegge byen på sin vei ut. Underveis møter de på Arbiter som er kommet for å hjelpe dem. Cortana er forvirret over alliansen, men aksepterer den. De tre kommer seg ut av byen og beveger seg mot Halo ringen.

---

<sup>22</sup> Cartographer: Lokasjonen på Forerunner strukturer som inneholder informasjon om lokasjoner. Et kart.

John, Arbiter og Cortana lander et stykke unna kontrollrommet og må kjempe mot masse Flood for å komme seg fram. Johnson møter dem utenfor kontrollrommet og Johnson og John går inn når 343 Guilty Spark åpner døren. Når de skal til å aktivere ringen, bryter Guilty Spark ut om at de ikke kan gjøre det og at det vil ødelegge ringen. Johnson forteller Guilty Spark at dette er planen. Guilty Spark kan ikke takle å miste enda en ring og skyter Johnson. John sloss mot Guilty Spark og dreper ham. John tar et siste adjø med Johnson og aktiverer Halo ringen. Den begynner med en gang å bryte seg selv i stykker og John løper ut og kjemper seg fram til Arbiters posisjon. De begge hopper inn i en Warthog og kjører til Forward Unto Dawn mens ringen stadig bryter seg sammen. De hopper inn i skipet, John plasserer Cortana inn i skipets datamaskin og de flyr av gårde. John er i bakre del av skipet og vi ser Halo ringen som eksploderer i bakgrunnen. Vi får se at skipet landet på Jorden, men bare halve skipet kom seg gjennom portalen. Arbiter befant seg i fronten av skipet, og er med på en minneseremoni for menneskehetens helter. Etter denne seremonien beveger Arbiter og de andre Elites seg hjemover. John befinner seg i bakre del av skipet, som ikke kom seg gjennom portalen. John og Cortana flyter i verdensrommet uten noen måte å komme seg hjem på. Cortana kommenterer på at Flood, Truth og Halo er avsluttet og John sier seg enig. Cortana legger ut et SOS signal for å bli funnet og John går tilbake til kryo-søvn. Og Halo trilogien avsluttes slik den startet, men John tilbake i søvn. Om man spiller igjennom spillet på Legendary, den vanskeligste vanskelighetsgraden får man en ekstra scene hvor skipet John og Cortana befinner seg på, er på vei ned mot en planet.

#### **4.2 Religiøse uttrykk i Halo**

Her vil jeg kjapt nevne noen av de religiøse aspektene som jeg vil dra fram i kapittel 5. Dette vil ikke være en analyse av noen form, men nærmere en kort forklaring hvorfor jeg plukker ut disse punktene. Valget her er kommet ut fra det valget jeg har tatt tidligere om å følge en såkalt dokumentar metodologi, dette resulterer at jeg plukker ut punkter som lyser seg opp for meg. En svakhet i dette er at det er hovedsakelig punkter som kommer fram fra en vestlig påvirkning. Selv om dette er en begrensing i et slikt utvalg, så vil akademikeren i meg forsøke å stå opp mot dette i neste kapittel.

Det første som kommer fram er selvsagt navnet på spillene, Halo. Her vil jeg nevne glorie, en ring av lys som ofte blir avbildet i flere religioner. Dette er ofte et bilde på en person som er hellig eller har en spesiell rolle innenfor religionen. Disse ringene blir også kalt 'sacred rings' av medlemmer i The Covenant, noe som viser til at de har en religion hvor hellige objekter har høy status. Det snakkes ofte i spillene om å være verdige til å se på Halo ringene eller å fysisk være på dem. Alle slike artefakter som eksisterer etter The Forerunners er hellige for The Covenant og blir ofte behandlet med stor respekt, spesielt av de lavere rangerte medlemmene.

I det The Covenant har vi flere ting som jeg vil dra frem for en senere analyse. For å starte er det selve navnet, The Covenant. Direkte oversatt blir dette for pakten. Her vil jeg påstå at det hovedsakelig minner en type pakt innenfor de tre store Abrahamittiske religionene. Dette vil ofte snakkes om som pakten mellom to parter, som for eksempel Gud og Noah. The Covenant ser på Forerunners som guder, dette vil gjøre deres samfunn til en pakt mellom Covenant og Forerunners er det dette som menes? The

Covenants ledere som styrer dette er kalt The Prophets, som betyr profetene. Dette er også en klar sammenheng med flere religioner. Med tanke på navnet The Covenant vil jeg sammenligne disse profetene med profetene i de Abrahamittiske religionene kristendom, jødedom og Islam.

Hele Covenants religion er basert på The Great Journey, som er avfyring av de hellige halo ringene. Dette er endemålet med deres samfunn og religion. Bare dette vil gjøre dette til en interessant analyse. Dette er et samfunn som jobber mot et felles mål, men om massen, lederne eller noen vet om dette faktisk ender i døden er et godt spørsmål. Ved første gjennomspilling, kan man kanskje ikke vite om The Covenants ledelse virkelig vet hvordan dette ender. Vi skal se nærmere på om dette stemmer og hvilke følger det har.

Arbiter er en av hovedkarakterene i spillet, selv om jeg også vil fokusere på ham, vil jeg påstå at vi også bør se nærmere på Elites som en rase også. Innenfor denne rasen har vi soldater som klassifiseres som Zealots. Dette er soldater med høy rang og status, god utrustning og er ofte sendt ut på viktige oppdrag av profetene. Soldater og kjøretøy er noe The Covenant ofte bruker, og i både *Halo 2* og *Halo 3* kommer vi over kjøretøy med navn som Scarab, Ghost, Wraith og Banshee. Opprinnelsen til disse navnene er noe som jeg vil ta for meg.

Selv om The Covenant er hovedfienden gjennom spillene, er det The Flood som er den største trusselen. The Flood er, som oversettelsen, en syndeflod som brer seg over galaksen. The Flood konsumerer alt og utsletter alt den kommer over, sammenligning her krever egentlig ingen introduksjon. Noah og syndefloden som renser verdenen. The Ark som redningen mot The Flood styrker denne tanken.

John-117 er hovedkarakteren i spillene, og blir ofte kalt 'demon' av soldater i The Covenant. Både dette navnet og Johns virkelige navn, John-117 kan knyttes til religion. Er blir vi nødt til å finne frem bibelen for å se om, dette er inspirasjonen til John, eller en tilfeldighet. Gjennom spillene bruker også John en rustning som kalles 'Mjolnir', som også er navnet på Tors hammer innenfor norrøn religion.

## 5. Bruken av religion i Halo

I dette kapitlet vil jeg forsøke å gjøre en analyse av religionsbruken i den originale Halo trilogien. Her vil jeg forsøke å finne mulige inspirasjoner til noen av de religiøse framtoningene som opptrer i spillet. På grunn av en bakgrunn innenfor religionsvitenskap har man en tendens til å se religion oftere enn andre. Dette kommer fra at man er trent til å lete etter det som ligger under. Jeg vil her i denne oppgaven tatt ut enkle religionsbegreper som lyser opp når man spiller gjennom Halo spillene. Jeg støtter meg på nivå forklaringen til Frank Bosman når det kommer til avbildninger av religion. Bosman legger fram fem forskjellige nivåer av implementering av religion, hvor den første er materiell religion (Bosman, 2016, S. 35). Dette er den formen for religion som er avbildet som er så tydelig religiøst at alle som spiller forstår at det er noe religiøst (Ibid). Dette trenger ikke å bety at man forstår hva som ligger i det, men man forstår at det er noe mer. Et eksempel i Halo kan være at High Charity, The Covenant sin by blir kalt 'The Holy city'. Jeg har forsikret meg at denne metoden virket med en ekstremt vitenskapelig metode. Jeg har spilt gjennom spillet med venner som fikk beskjed om å si i fra til meg om de så noe de tolket som religiøst. Dette er så klart ikke en perfekt metode, men den forsikrer meg at de punktene jeg vil snakke om også blir tolket som mulig religiøse fra andre spillere også.

Det første punktet som er tydelig religiøst er selve navnet til spillserien, Halo. Halo er en glorie som ofte er avbildet på forskjellige religiøse avbildninger. I spillserien er Haloene flere gigantiske ringer som flyter ute i verdensrommet. Haloene er skapt av The Forerunners og er leverbare verdener med atmosfære som mennesker kan overleve på. Det finnes store variasjoner av flora og geologiske variasjoner. I spillene kalles de for 'ring worlds', som jeg vil oversette med ringverdener. Gigantiske megastrukturer er ikke ukjent i Halo universet og Haloene inkluderes her. De kan ikke sammenlignes med gloriene som ofte er avbildet i forskjellige religioner. I de fleste religioner er en glorie avbildet som en ring av lys rundt en person eller guddom, og mest da rundt hodet. Dette kan sees både i hinduisme (Jacobsen & Thelle, 1999, S. 90), buddhisme (Ibid, S. 288) og kristendom (Rasmussen & Thomassen, 2002, S. 209). Det er selvsagt ikke begrenset til disse tre religionene, men det viser at flere religioner har brukt en form for glorie gjennom tidene. Både når det kommer til guddommer og mennesker. Det de fleste har til felles er at det er av personer eller makter som er bedre enn normalt på en eller annen måte. Dette kan være at figuren er en gud, er en opplyst person eller er en person med gode verdier.

Det er en setning som kan gi en annen mulig forklaring hvorfor navnet falt på Halo. I *Halo 2* kommer John-117 og Cortana over en sending av en av sendingene til Prophet of Regret. Han sier «I shall light this holy ring – release it's cleansing flame, and burn a path into the divine beyond» (Halo 2, 2004). Her forteller Regret om en hellig ring som skal sende ut sine flammer. Dette kan representeres av den hinduistiske guden Siva. en populær avbildning av den dansende guden Siva er avbildet dansende omringet av en ring av flammer (Jacobsen & Thelle, 1999, S. 13 & 86). For mange er Siva den hinduistiske guden av ødeleggelse og er den som skal ødelegge kosmos (Flood, 1996, S. 151). I den dansende Siva er avbildningen ment som en uttrykkelse på Sivas utømmelige energi som Siva skal bruke til å påvirke kosmos, i både skapende og ødeleggende kraft (Ibid). Siva danser også på en figur under som kan kategoriseres som en demon av feil (Jacobsen & Thelle, 1999, S. 86). Denne avbildningen av Siva gir et godt bilde på noe

som godt kan være inspirasjonen til navnet Halo. Ringen med flammer er selve Halo ringene, Siva er kraften som Halo ringene utløser og ødelegger universet. Alle de som forsøker å aktivere ringene vil utløse den aktive energien og dermed handle feil. Etter at ringene eventuelt blir avfyrt og har ødelagt alt liv i galaksen, vil liv etter hvert bli plasert ut av andre Forerunner artifakter. Dette fører til at livet i universet begynner på nytt, og vi har en form for sykluser som gjenføder livet i galaksen. Dette kan sammenlignes med hvordan gjenfødelse er et sentralt aspekt i hinduisme (ibid, S. 47-48).

Slik som jeg nå har tatt for meg navnet Halo, og forsøkt å finne en mulig kildeinspirasjon, vil jeg gjøre det samme med andre religiøse framstillinger. Slik som navnet Halo, kan de virke innlysende ved første øyekast, men når man ser mer nøye finner man ut at det nødvendigvis ikke er slik. Det blir vanskelig å fortelle ved første øyekast hvilken religionsretning vi skal bevege oss. De som jeg spilte med tenkte for eksempel kun på kristendom når jeg spurte hva de tenkte når de sa at navnet Halo var noe religiøst. Dette viste jeg at kunne bli et feil valg å gjøre da dette ville enten vært forvirrende i kategorisering, eller missvisende. Derfor velger jeg å fordele dem inn i kategorier i forhold til spillets natur.

### **5.1 The Covenant**

Enda et navn som er en tydelig referanse til noe religiøst er navnet til The Covenant. Direkte oversatt vil dette bli pakt. En pakt er normalt sett en avtale mellom en eller flere parter hvor en gjensidig forståelse er kommet fram. Dette kan variere med slikt som for eksempel plikter og hvilke rettigheter partene får ut av avtalen. The Covenant sine medlemmer er tydelig religiøse av seg når man spiller gjennom Halo spillene, og det er derfor naturlig å tenke på dette navnet som religiøst. I *Halo 2* blir det omtalt en ed som medlemmene i The Covenant må si når de skal bli med i The Covenant. Denne eden er ikke pakt som The Covenant omhandler, men de sverger på blodet til sine fedre og sønner at de skal opprettholde pakt (Halo 2, 2004). Så vi vet i vertfall at alle medlemmene i The Covenant har tatt denne eden om å opprettholde pakt. De nevner også at de som bryter eden er kjettere som fortjener å dø. På grunn av at jeg er oppdratt i et miljø som er mer påvirket av kristendom enn noen annen religion tenker jeg først på pakter som er inngått i kristendommen. Alle disse paktene jeg vil se på involverer en Gud, derfor er det først nødvendig å se på The Covenants gudebilde.

Gjennom alle spillene, og spesielt *Halo 2* og *Halo 3* kommer temaet om guder og religion sterkt fram. I *Halo 2* får vi virkelig et innblikk i hvordan The Covenant fungerer i for av ledelse, militær og religion. Vi får i dette spillet en spillbar karakter fra The Covenant og blir med på hans reise. Gjennom spillene finner vi ut at The Covenant ledes hovedsakelig av tre Prophets, Truth, Regret og Mercy. Vi får se gjennom spillet at det er disse tre som er fungerende ledere selv om det er et råd som de må høre på. Dette rådet er bare av to av rasene som er i The Covenant. Dette viser en form for struktur hvor det er noen av rasene som ikke har noen innflytelse på politikken. Disse tre profetene er ledere både politisk og spirituelt og tolker derfor den religiøse retningen The Covenant skal følge. De omtaler Halo ringene som 'Sacred' rings, og tror at disse ringene er artefakter etterlatt av en rase som eksisterte for lenge siden. De tolker rett i at de er eldgamle strukturer, men de tror at rasen som etterlot dem aktiverte ringene og ble oppreist til

guddommelighet. Dette er målet med The Covenant, de vil aktivere Halo ringene som da skal løfte opp de verdige til guddommelighet. Dette kaller de for 'The Great Journey'. I spillet er det bare mennesker som kan aktivere ringene, Prophet of Truth mener dette er fordi guder må være sterke og mennesker er svake og ble derfor etterlatt.

Det vi vet nå er at The Covenant tror på en form for guddommelighet hvor det eksisterer flere guder, de kan selv oppnå denne guddommen og at dette involverer en spirituell reise for å gjøre seg fortjent til å ikke bli etterlatt. En ting vi kan si med sikkerhet er at gudebildet er polyteistisk. Dette er ofte trekk til gamle religioner i den virkelige verden, slik som i den greske mytologien (Gilhus & Thomassen, 2010, S. 10). I den moderne verdenen i dag er det oftere monoteistiske gudebilder, men polyteistiske finnes fortsatt. En interessant notis her er at ofte i oldtidens religioner som var polyteistiske, var at sjelden var fokuset på frelse i det neste liv, slik The Covenant forsøker å oppnå (Ibid, S. 13). The Covenant er også et høyt teknologisk samfunn, så det er merkelig at de opprettholder et gudebilde som ofte menes er arkaisk.

Det at vi vet litt om gudebildet til The Covenant gjør at vi kan se litt på hvordan en eventuell pakt kan passe inn. Den første pakten som kommer til minne, er Guds pakt med Noah etter syndefloden. Her lover Gud å aldri ødelegge alt liv på jorden med en flom. Gud skaper også en regnbue som et symbol på denne pakten (1 Mos. 9:9-17). Dette er en pakt som passer inn en plass i symbolikken i Halo, men det er dessverre ikke her, vi skal komme tilbake til Noah senere.

Den neste som hopper fram er Moses pakt med Gud. Inngår Moses og Gud en pakt hvor Moses og hans folk skal være Guds fremste folk og være et kongerike av prester og hellige folk (2 Mos. 19:6). Moses og hans folk godtok Guds ord ville følge hans ord. Dette er en pakt som passer bedre enn Noahs. The Covenant ser på seg selv som et utvalgt folk til å kontrollere det de anser som hellige og at de skal oppnå storhet. De ledes av profeter i stedet for prester, men dette er nærliggende. Gjennom denne pakten skulle Moses og hans folk komme seg til det landet de ble lovet (McGrath, 2015, S. 34). Dette landet kan tolkes å være det The Covenant tror de kommer til når Halo ringene blir aktivert. Jeg vil påstå at pakten mellom Gud og Moses kan være inspirasjonen til navnet The Covenant. I det Covenant har vi et samfunn hvor alle medlemmer må ta pakten, brytes denne blir man straffet. De har et samfunn hvor en prestelignende klasse styrer, og deres mål er å komme seg til en hellig plass gjennom det de kaller The Great Journey. Denne reisen kan representere Israelittenes 40 år lange vandring gjennom ørkenen (Ibid). Den eneste forandringen som ikke passer er gudebildet, hvor et avansert samfunn baserer seg på en polyteistisk religion. Dette er ikke umulig, men lite sannsynlig. Jeg vil derfor foreslå en forklaring på dette. Medlemmene i The Covenant er religiøse, og de følger denne religionen for å oppnå guddommelighet gjennom verdighet. Jeg vil si at denne blir fulgt av massen, muligens 99% av medlemmene. De som ikke følger religionen derimot, er dens ledere, The Prophets.

Profeter finnes i flere religioner, dette er ofte personer som har vært kontakt med en guddom på en eller annet måte, ofte da i form av en åpenbaring de skal spre. Moses som

er nevnt er en slik profet da han har mottatt ord fra Gud som han skal spre. Max Weber forklarer profeter som personer som kommer fram i en kultur og har et oppdrag i å spre sitt ord og oppdraget til en profet er å få folk til å oppnå noe som er livsendrende (Pals, 2015, S. 160). En slik profet er ifølge Weber ikke autoritær på grunn av sin status, men av sin melding som han gir til folket. Prophets i Halo spillene er ved makten i spillene på grunn av sitt ord, men ikke fordi deres karisma er så stor og deres ord er bra for folket.

Jeg har nevnt at The Covenant ledes av tre, for et mangel av bedre ord, personer som kalles Prophets. Disse tre heter Truth, Regret og Mercy og blir vanligvis kalt enten 'Prophet of ...' eller Hierarchs. Hierarchs er navnet på deres stilling innenfor The Covenant sitt rike, dette er den høyeste rangen. Dette er for å skille dem ut i andre i samme rase, da denne rasen ofte blir omtalt som Prophets. Disse tre profetene er lederne i The Covenant og har under seg et råd som består av representanter fra rasene Elites og Prophets, de to mest høytstående rasene i The Covenant. Prophets har høy status fordi de var en av de to grunnleggende rasene av The Covenant, de er politisk flinke og har teknologi på sin side. I spillet framstår de som relativt svake individer, noe som ikke egner seg godt for krigføring. Den andre grunnleggende rasen derimot er Elites, de er hovedsakelig er krigerrase som driver både med politikk og krigføring. De velger ofte å la politikken være til Prophets da de heller vil drive med mer direkte aktiviteter. Av de andre rasene er det ingen merkbare trekk, bortsett fra at rasen Grunts ligger nederst på rangstigen og brukes ofte som kanonfor eller levende skjold for viktigere individer. Poenget med dette er at The Covenants hierarki er bygd opp slik at rasen Prophets enkelt kan manipulere seg til toppen. Og i en slik kultur, er det sjelden den med beste intensjoner som når toppen.

Jeg vil nevnte raskt at denne strukturen i The Covenant kan ligne på en form for kastesystem, hvor alle rasene er i sin spesifikke kaste med liten kjangse til å forlate kisten sin (Jacobsen & Thelle, 1999, S. 51-52). Som en kort sammenligning kan vi nevne Prophets – presteklasse, Elites – Krigerklassen, de resterende raser deler på bonde, handels og håndverksklassen, Grunts representerer den laveste klassen i samfunnet og tjettere representerer de utstøtte (Ibid). I følge The Covenant er tjettere så lavt at de ikke fortjener liv, og man skal drepe dem som står i mot The Covenant. Dette er så klart ikke en perfekt forklaring av The Covenant, men det er en forklaring som er kort, god og enkel nok til at man kan forsvare å definere The Covenant som et kastesamfunn.

I *Halo 3* er det bare Prophet of Truth som fortsatt er i live. Prophet of Regret er blitt drept av John-117 og Prophet of Mercy blir etterlatt for å bli fortært av The Flood. Dette gjør Prophet of Truth til den siste og eneste lederen av The Covenant. I *Halo 2* får vi et innblikk i hvordan ledelsen til The Covenant fungerer, og vi legger raskt merke til at Truth er den med mest makt, men han er ikke eneherker. Gjennom spillets handling er det hint om at Truth planlegger de andre Hierarchs sin død, han beordrer sine tropper til å stoppe før de kan redde Mercy. Det blir også nevnt at han tilbakekaller tropper som kanskje kunne han hindret John-117 i å drepe Regret. Truth manipulerer de i rundt seg for å komme seg til toppen og være den eneste som sitter med makten. Det var noen Elites som kunne utfordre ham politisk og eventuelt avsette ham, dette var årsaken til å fjerne Regret. Elites har fungert som vaktene til Hierarchs gjennom hele The Covenants

eksistens og kunne nå byttes ut på grunn av sine feil. Dette førte til at Truth kunne sette inn Brute i Elites sine roller, og Brutes var lojale mot Truth. Det hele var et politisk og militært kupp for å sette seg selv inn i rollen som øverste leder. Truth beordret senere sine Brutes til å drepe Elites, noe som førte til en borgerkrig i The Covenant.

Grunnen til at jeg drar fram denne manipulasjonen og ønsket om å være alene ved makten er for å påpeke at Truth viste at deres religion var basert på en løgn. I de tre originale Halo spillene er det kun mennesker som kan aktivere ting som The Forerunners har skapt. Dette er fordi The Forerunners valgte å etterlate alt til menneskeheten. Medlemmene i The Covenant trodde de var de utvalgte, noe som ikke stemte. En plass langs veien fant Hierarchs ut av dette og kunne ikke si noe om dette i frykt for at The Covenant skulle falle sammen. I et forsøk på å holde The Covenant samlet utpeker Hierarchs menneskeheten som fiender av The Great Journey og vil utslette menneskeheten. Dette gjør de både for å holde seg samlet og for å beholde makten. Truth bruker denne manipulasjonen til å komme seg til toppen av rangstigen. Det er hint som viser at han fortsatt tror på målet med religionen, men underveis viser han at han ikke tror på at alle kommer til å oppnå den guddommeligheten som han hevder de vil oppnå.

### **5.1.1 Oracles**

De kunstige intelligensene som The Forerunners har etterlatt seg for å ta vare på sine installasjoner heter egentlig 'Monitors'. En av disse er 343 Guilty Spark som vi som spillere møter i det første spillet. Han er en karakter med mye informasjon som man ikke nødvendigvis forstår alt han sier. Selv om 343 snakker fult forståelig engels, gir ikke ordene fullstendig mening da terminologien hans er ukjent for oss som nettopp har krasjlandet på Halo ringen. Gjennom spillene svarer 343 på alle spørsmål som blir stilt, ikke alltid fult ut, men utfyllende nok til å være et svar. Når The Covenant møter et monitor blir de sett på som hellige orakler og omtales som 'Holy Oracles'. På grunn av deres hellige status er det kun høyt rangerte personer som får snakke med dem, og de fremstår da som mystiske skapninger for den generelle massen i The Covenant. Slik som historien om Oraklet i Delfi, som ofte gir forvirrende svar (Gilhus & Thomassen, 2010, S. 111-112) vil også svarene fra monitorene mest sannsynlig være forvirrende for individer i The Covenant. Slik som Oraklet i Delfi påvirket store deler av historien i antikken (Ibid), påvirket også monitorene The Covenant i stor grad. I *Halo 2* forteller Hierarchs at de med ydmykhet og nåde spurte et Oracle om detaljer for å aktivere Halo, men vi får undertoner av at det heller var torturering og at svarene ble framtvinget. Monitoren de har snakket med er også låst fast en form for kraftfelt som hindrer snakking og bevegelse. Dette gir inntrykk av at Hierarchs vet hva naturen til disse såkalte 'oraklene' er. Og at om sannheten som oraklene forteller kommer ut, kan det ryste pillarene The covenant er bygd opp på. Denne teorien styrkes av at Arbiter er den som anskaffer dette oraklet og begynner å snakke med ham. Vi forstår at Arbiter blir forviret av samtalen, men før han rekker å gjøre noe blir oraklet fjernet fra ham. Dette er orde fra Hierarchs om at bare de er verdige å snakke med disse oraklene. Når det gjelder ordet Oracles vil jeg tro at Bungie har brukt dette navnet på den måten som oraklet i Delfi er. En svarer av spørsmål.



### 5.1.2 Kjøretøy i The Covenant

Gjennom spillene har man mulighet til å kontrollere forskjellige kjøretøy, disse varierer fra små ATV-er til store tunge stridsvogner. De menneskelige kjøretøyene er ofte oppkalt etter dyr, slik som Scorpion, Mongoose, Warthog og Pelican. The Covenant sine kjøretøy er i motsetning ofte navn som tilknyttes overnaturlige ånder. Noen av disse navnene er Ghost, Banshee, Wraith og Phantom. Alle disse er navn som kan tilknyttes død og en form for overlevelse av en sjel. Dette kan tolkes som at The Covenant tror på at det alle har en sjel som vil overleve etter at de selv er døde. Durkheim beskriver dette som en måte hvor stammen vil overleve selv om individet dør (Pals, 2015, S. 97), i denne sammenhengen er The Covenant stammen. Det at dette kan tyde på at The Covenant tror på at de har en form for sjel kan forklare hvordan de så trofast kan jobbe mot noe som vil ta dem til guddommelighet. Som nevnt tidligere så blir The Great Journey beskrevet med en rensende flamme, noe som kan tyde på at døden er en risiko for å oppnå målet. Overbevisningen om at sjelen deres er trygg, kan forklare hvordan noen av The Covenant sine medlemmer løper direkte inn i fienden og sprenger seg selv.

### 5.1.3 The Arbiter

I *Halo 2* får spilleren for første gang spille som en av medlemmene i The Covenant, den vi får spille er av rasen Elites. Dette er som nevnt tidligere en krigerrase som har krig og strategi som sitt hovedfokus innenfor The Covenant. Før vi fokuserer på karakteren som gjennom *Halo 2* får navnet Arbiter, vil jeg nevne en spesifikk klasse innenfor Elites rasen, Zealot-Class. Zealot er en av de høysete rankene som eksisterer i The Covenant, og de er ofte under direkte ordre fra Hierarchs eller andre høytstående medlemmer i The Covenant. Disse har ofte ordrer som krever mye disiplin og erfaring, ordre kan inkludere noe slikt som å hente inn Forerunner artefakter. Med tanke på hvor høy status slike artefakter har i The Covenants samfunn, viser dette hvor høyt oppe på rangstigen de befinner seg. I historisk kontekst var Selotene en gruppe jødiske som gjorde opprør mot romerne i år 68 evt. (Murphy, 2003, S. 74). Selotene var en gruppe med militante jøder som mente de var nødt til å bruke makt til å forandre samfunnet, og de så på seg selv som Herrens redskap i kamp (Rasmussen & Thomassen, 2002, S. 37-40). Ordet selot har i senere tid, på Norsk språk, blitt synonymt med ord som fanatiker, ildsjel og ekstremist. Det alle disse har til felles er at de omhandler en person som er overbevist av sin trosretning eller religion til den grad at de følger den til det ekstreme, muligens blindt. Denne beskrivelsen passer godt til Elite Zealotene, da disse er tilnærmet religiøse fanatikere som kjemper til døden for å oppnå sine mål. Kombinasjonen av å være en krigerkultur og ekstremist gjør disse soldatene til noen av The Covenants sterkeste soldater.

Arbiter er ikke til stede i det første spillet, men vi får vite i begynnelsen av *Halo 2* at han var lederen for Covenant styrkene i *Halo: Combat Evolved*. Med tanke på hvor mange skip og tropper som man kjemper seg gjennom i det første spillet, forteller dette oss at Arbiter er et individ med høy rang og status. Det skal nevnes at The Arbiter ikke har et navn i starten, og at Arbiter er en rang han får senere i spillet. For Enkelthetens skyld velger jeg å kalle ham Arbiter. I begynnelsen av *Halo 2* er blir Arbiter stilt for, det vi tilnærmet kan kalle, retten. Her mister Arbiter sin rang og status og blir rettere sagt dømt til døden. De tre Hierarchs fungerer som dommer, jury og bestemmer hva som skal skje med ham. I spillet blir dette gjort foran The Covenant sitt råd, men vi skjønner raskt

at det er Prophet of Truth som sitter med det siste ordet. Arbiter får sin dom og Truth forteller at når The Great journey begynner, vil Arbiter bli etterlatt.

Etter å ha fått sin dom blir Arbiter stilt opp på en åpen plass, til syne for andre medlemmer av The Covenant. Arbiter er nå en kjetter i deres øyne og hans rustning blir revet av ham. Arbiter blir stilt opp i en korslignende positur og blir brennmerket med Covenants 'Mark of Shame'. Dette merket er et merke som vanligvis er en dødsdom i The Covenant. Arbiter aksepterer sin skjebne og gir ingen motstand. Årsaken til at han ikke gjør motstand er mest sannsynlig for å bevare den lille æren han har igjen, som nevnt så er Elites en stolt krigerrase og ære står høyt i deres øyne. Så det at han møter døden velvillig vil muligens redde ham inn i noens øyne. Arbiters oppstilling og brennemerking kan sammenlignes med Jesu korsfestelse (Luk 23:33-36). Her beskrives det også at soldatene håner Jesus, dette er også en likhet med straffen til Arbiter. Brennemerkingen kan sammenlignes med hvordan Jesus ble stukket av et spyd (Joh 19:34), Jesus får her sitt merke etter døden og Arbiter er så godt som død. Ifølge bibelen sto Jesus opp igjen fra de døde. Jeg vil påstå at Arbiter også blir gjenfødt når han blir tildelt rollen som Arbiter. Dette er en rolle som ifølge Truth og Mercy vil lede til hans død da han kommer til bli sendt ut på selvmordsoppdrag. Dette er rollen til The Arbiter, å redde inn The Covenant fra situasjoner hvor hele deres samfunn står på kanten. Arbiter godtar denne rollen for å få tilbake noe av sin ære før sin død.

Arbiter blir sendt ut på et oppdrag for å drepe en motstander av The Covenant, en Elite som har fått tak i det de kaller et Oracle. Arbiter finner denne Eliten og dreper ham. Etter en kort samtale med monitoren, som blir avbrutt, får Arbiter høre noen korte ord hvordan The Great Journey er feil. Dette er nok til å plante et frø i tankene til Arbiter gjennom *Halo 2* går fra å være en troende, til ikke troende. Når Tartarus overrasker Arbiter med at The Prophets har beordret ham og resten av Brutes til å drepe alle Elites, blir Arbiter kastet ned i et dypt svart hull. Tartarus deler navn med gudenes underjordiske fengsel i gresk mytologi. Tartaros er fengslet under jorden hvor Zevs plasserte titanene og andre mektige skapninger slik at han og de Olympiske gudene styrte (Gilhus & Thomassen, 2010, S. 95). I dette hullet blir Arbiter fanget av en Flood Gravemind<sup>23</sup>. Denne Graveminden kan i dette tilfellet representere en av titanene som er fanget i Tartaros.

Gravemind forsøker å overbevise Arbiter om hva Halo faktisk er, men hører ikke etter. Dette fører til at Arbiter blir teleportert bort for å se med sine egne øyne. Etter å se mange av sin egen rase ligge død strødd omkring blir Arbiter overbevist om at Elites har blitt forrådt og at The Great Journey er en løgn. Arbiter og mange Elites er nå ikke troende og, ifølge The Covenant, kjettere. Denne reisen fra troende til ikke troende er en lang reise som må gjennom flere stadier. Ved å legge fram et forslag på fire punkter som kan beskrive hva som gjør at personer forlater en religion, kan vi se om Arbiters skifte fra religion er troverdig. Disse punktene er: 1) Intellektuell tvil eller fornektelse om et trossystem. 2) Moralsk kritikk, mot en levemåte eller gruppe. 3) Emosjonell lidelse. 4)

---

<sup>23</sup> Når The Flood samler nok biomasse, skaper de større og mer komplekse individer. En Gravemind er den største og smarteste formen og kan kontrollere Flood former på en galaktisk skala når en kritisk masse er nådd.

utilfredshet fra samfunnet (Messick & Farias, 2020, S. 310). På punkt en blir Arbiter utfordret av Oracles, Gravemind og John-117 på hva Halo ringene virkelig er, dette fører til tvil som framvises gjennom historien. Det at Arbiter senker våpenet når kjetteren han er sendt for å drepe sender monitoren for å forklare situasjonen, gir et innblikk i at Arbiter er villig til å høre. Det som stopper dette, er kjetteren selv som starter kampen. På punkt to, moralsk kritikk, vil jeg påstå at dette kommer fram når Elites blir byttet ut fra sin rolle som vakter for The Prophets. Dette utgjør et stort skifte av makt, ressurser og politisk innflytelse, en handling som fører til at Arbiter setter styresmaktene i tvil. Det er også her Arbiter begynner å tenke på punkt fire. Dette skiftet gjør både ham og andre Elites uførnøye med hvilken retning samfunnet deres holder på å ta. Det er punkt tre som virkelig slår Arbiter over kanten, kombinasjonen av det tre andre putter ham på kanten til å gjøre noe med The Covenant, men punkt fire slår ham over kanten. Når han blir teleportert tilbake på slutten av *Halo 2* og ser sin rase slaktet, vekker dette store følelser i ham og han forstår endelig at The Prophets har forrådt dem. Hver og enkelt av disse ville ikke vært nok til å få en person til å endre sitt syn, men kombinasjonen av alle tre vipper den sterkeste av pinnen. Derfor vil jeg påstå at Arbiters overgang fra religiøst troende på The Covenants sin religion til ikke-troende er troverdig. Hans overgang gjør ham til en veldig god narrativ karakter da alt dette fører til at han blir Truth direkte motstander i *Halo 3*.

## 5.2 UNSC

I Halo spillene er det flust av religions referanser når det er snakk om The Covenant, til og med ned til navnet deres kan representere religion. Dette er derimot ikke svaret når det kommer til den menneskelige siden av spillet. UNSC, United Nations Space Command, er den menneskelige siden av Halo konflikten. UNSC er den grenen av menneskehetens militære styrker som har ansvar for å utforske, forsvare og studere menneskelige interesser gjennom det kjente verdensrom. UNSC er en mer avansert, men troverdig versjon av hvordan man kan se for seg at rom-eksplorasjon ville blitt gjort i framtiden. I *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*, får vi se utallige våpen, kjøretøy, romskip og personell fra UNSC. Det vi ikke får se så mye av derimot, er religiøse avbildninger. Jeg har nevnt hvordan kjøretøy i The Covenant er gitt spirituelle navn slik som Ghost, Wraith og Banshee, og hvordan UNSC heller ofte velger dyrenavn til sine kjøretøy. Dette gjelder også på skipsnavn, for eksempel så er det et Covenant skip i *Halo: Combat Evolved* som heter Truth and Reconciliation. Menneske skipet heter derimot Pillar of Autumn. Dette gjentar seg på flere skip, The Covenant har navn som kan tolkes tydelig religiøse og UNSC har ofte navn fra slikt som stedsnavn, dyr og personer (Spartan-091, Hentet 12.05.2021). Det finnes noen unntak, men de fleste er oppkalt slik. I spillene er det få eller ingen representasjoner på religion fra menneskehetens side. Som på mye annet er dette utvidet av senere utgivelser i form av bøker og ekstramateriale, men jeg skal som nevnt fokusere på det som blir presentert for spillere av den originale trilogien.

Så hvordan kan vi forklare denne mangelen på religion? Vi kan tolke dette på flere måter, men den mest innlysende er tanken om religion versus ikke-religiøst. The Covenant, religion, kjemper mot UNSC, ikke-religiøst. Dette er et stort tema, men forsøke å legge fram en mulig forklaring. Jeg vil begynne denne forklaringen med Durkheims totemisme. Totemisme er Durkheims forklaring på hvordan en stammes totem er hellig og derfor forbudt å skade for noen i stammen (Pals, 2015, S. 93-94).

Dette totemet er noe hellig for hele stammen og er derfor et bilde av både stammens gudebilde og stammens samfunn (Ibid, S. 96). The Covenant tilber ikke noen dyr, og har heller derfor ingen som de kan regne som forbudt. Det de har derimot er Halo ringene, disse kan tolkes som å være deres totem. Halo ringene er deres helligdom og er det som skal bringe dem nærmere sine guder. Det blir regnet som en så stor synd å gjøre noe galt mot disse ringene at når Arbiter mislyktes i å forsvare en av ringene, ble han dømt til døden. Denne tanken om at Halo ringene er The Covenant sin totem forsterkes om vi tar med tanken om at The Covenant kanskje tror på en form for sjel. Et totem, forklarer Durkheim, gir en forestilling om at selv om individet dør ut, vil samfunnet fortsette (Ibid, S. 97). Om et individ dør i The Covenant vil fortsatt samfunnet fortsette i sin samling rundt troen om at Halo ringene vil bringe dem til guddommelighet.

Totemismen forklart gjør at jeg kan gå videre til neste punkt i forklaringen, antropomorfisme og animisme. Antropomorfisme er ifølge Stewart Guthrie er noe som henger tett opp mot animisme (Guthrie, 1993, S. 63). Han beskriver animering som å attribuere liv til det som ikke lever, og antropomorfisering forklarer han som det å gi menneskelige karakterer til ikke-menneskelige objekter (Ibid)<sup>24</sup>. Det er to måter slik antropomorfisering kan bli brukt innenfor religion, enten ved å gi menneskelige egenskaper til guder, eller ved å gi naturen menneskelige egenskaper og hevder at de er guder (Ibid. S. 177). Vi vet at The Covenant tror de skal bli opphøyde til guddommelighet ved å gjennomføre The Great Journey med hjelp av Halo ringene, dette kan tyde på at deres form for guder ligger i nærheten av hva de selv er. Ved å tolke det slik kan man si at The Covenant antropomorfiserer sitt gudebilde og gir sine guder noen av sine egenskaper i en form eller annen.

En framstilling som gjøres av The Covenant i dette bildet kan gi et inntrykk av at The Covenant religionsform er en arkaisk form for religion. Hvor stammen danser rundt totemet mens de ber til guder som er døde personer fra fortiden. Dette kan være for å gi dem et bilde av en sivilisasjon som henger fast i gamle ritualer og tradisjoner. Noe som fører til at det føles ukjent for spilleren, som kommer fra et moderne samfunn som utvikler seg raskt. UNSC kan tolkes som representanten for dette samfunnet, et samfunn med lite fokus på religion og mye fokus på teknologi, vitenskap og framgang. UNSC kan tolkes til å representere den vitenskapelige revolusjonen som hendte mellom 1450 til 1700 (Dybvig & Dybvig, 2003, S. 127). Dette var en periode hvor mennesket, individet og vitenskapen kom mer i fokus.

Det at det er så mye fokus på religiøse framtoninger i Halo serien, men at nesten alle disse er plassert i The Covenant, The Flood og The Forerunners tror jeg er bevist. Jeg tolker dette som et forsøk på å representere en kamp mellom det fornuft baserte samfunn, UNSC, og religionsbaserte fiender, The Covenant og The Flood. Historien i serien er basert på myter om tapte sivilisasjoner og gir et inntrykk av noe ukjent og spennende. Jeg vil ikke gå inn på kampen mellom religion og vitenskap, ateisme og

---

<sup>24</sup> Se for deg at du kjører en bil opp en bakke, du hører at bilen har det tungt og sliter med å komme seg opp til toppen. Du begynner derfor å snakke til bilen, du forsøker å motivere den eller be den om å klare å komme seg opp. Du har nå både animert og antropomorfisert. Animert ved å tro at bilen lever, og antropomorfisert ved å gi bilen den menneskelige egenskapen å høre hva du sier.

teisme, men jeg må nevne at det blir representert. Jeg vil tro at mye av fokuset ikke ligger direkte på kampen mellom ateisme og teisme, men heller at det er en kamp mellom det kjente og ukjente, kampen mellom forandring og stagnasjon. Om UNSC har blitt framstilt som religiøse, så ville dette spillet blitt den klassiske «min religion er bedre enn din religion». dette er noe som kunne ført til større kritikk enn en form for religionsbruk som slik den blir bruk i Halo serien. Så UNCS vil i disse spillene representere vitenskap og fornuft, men som sagt, mer i retning av nytt og inkluderende. Inkluderende vil jeg påstå på grunn av at fra UNSC er det ikke en kamp om religion, men en kamp om overlevelse. Med kampen over, blir et samarbeid raskt inngått, noe som igjen representerer framgang. Mangelen av religion kan også være et enkelt bevist valg av Bungie, slik at de ikke fremmedgjør noen av spillerne fra å spille spillet. Et eksempel på dette er et eksempel fra spillet *Bioshock Infinite* (2013), hvor spilleren blir tvunget til å gjennomføre en dåp for å fortsette spillet. Dette førte til at en spiller som ikke kunne gjennomgå denne handlingen i spillet, følte han ikke kunne fortsette og så seg nødt til å refundere spillet (Tach, 2013). Kanskje Bungie så dette problemet komme og lot antagonist være den religiøse, mens vi som protagonist er religionsfri. Dette gir oss mer frihet som Bungie har vært klare på at spilleren skal ha.

### 5.2.1 Mjolnir

Norrøn religion er som all religion et vanskelig ord som beskriver flere kulturer og landområder. Derfor er det lurt å nevne raskt hva som menes med norrøn religion. I sammenheng med denne teksten har jeg valgt å støtte med på Gro Steinsland sin enkle forklaring. «I denne boken blir *norrøn religion* brukt om vikingtidens religion» (Steinsland, 2005, S. 12). Vikingtiden defineres som perioden fra år 750 til 1050 (Ibid, S. 13) før religionsskiftet og kristengjøringen av nordiske land. Selv om den norrøne religionen var veldig forskjellig fra for eksempel kristendom, trenger vi ikke å utdype hver krik og krok da den passer godt innenfor religionsdefinisjonen jeg har tatt i bruk. Klare eksempler er overnaturlige makter.

Det viktigste eksemplet vi får se fra Halo spillene som tilhører norrøn religion er John-117 sin rustning. Gjennom de tre originale Halo spillene har John to forskjellige rustninger på seg. Den rustningen som John bruker i *Halo 2* og *Halo 3* er samme rustning og er en oppgradering av rustningen han bruker i *Halo: Combat Evolved*. Begge disse rustningene heter Mjolnir. Mjolnir, eller Mjølne som vi kan kalle den på norsk, er hammeren til den norrøne guden Tor. Mjølne ble smidd av dvergene, den bommer aldri på målet sitt og kommer alltid tilbake til eieren sin (Ibid, S. 196). Dvergene som skapte Mjølne lagde også mange andre ting til de norrøne gudene, men gudene mente hammeren Mjølne var den beste gjenstanden som dvergene skapte. Mjølne var det ultimate forsvar mot jotnene (Steinsland, 2005, S. 203) som alltid var en trussel. Dette kan sammenlignes med hvordan John, som er utstyrt med Mjolnir rustningen, er menneskehetens beste forsvar mot The Covenant og andre ytre fiender.

Tor hadde ofte hammeren sin Mjølne rundt halsen eller på bekledningen sin (Staecker, 1999, S. 90), dette i likhet med Mjolnir rustningen er en bekledning rundt John som han bruker som et verktøy til å forsvare med. Tor er ofte forbundet med å være en macho-preg og er en gud som er kjapp å gå til handling, han er en mann av handling. Tor har

alltid Mjølne nært slik at han kan handle raskt om det trengs for å forsvare kosmos (Steinsland, 2005, S. 197-198). John er også en karakter som handler raskt og bruker sin versjon av Mjølner til å hjelpe seg for å forsvare menneskeheten. Ut ifra dette kan man påstå at John er en sammenligning med Tors rolle som forsvarer av kosmos, de begge står mot fiendene som vil ødelegge universet. På samme måte som hammeren Mjølne, blir også Mjølner rustningen omtalt som det ypperste av menneskelig teknologi. En forskjell er at Mjølner er et våpen, og Mjølner en rustning, men om vi begge tolker dem som redskap og brukeren i rollen som forsvareren til universet kan dette stemme.

Bungie uttrykte ofte at John-117 var et tomt skall av en figur og hadde få linjer med dialog slik at spilleren skulle kunne leve seg inn i rollen. Vi får aldri se John-117 sitt ansikt, da han aldri tar av seg rustningen og omtales mest med kallenavnet 'Masterchief'. Han er også Et av målene var å gi spilleren et eierskap over rollen og få mer tilknytting til karakteren. John-117 var til en grad ment på å være spilleren. Dette kan vi da tolke som at John-117 var ment til å være en karakter som er sterk, mann av få ord, krigsdyktig og Mjølne som redskap. Derfor kan man påstå at John-117 er Tor og rustningen er hans versjon av hammeren. I senere tid har John-117 blitt mer utfylt som karakter, men original visjonen til Bungie kan bli tolket som nevnt.

### 5.2.2 John-117

Hovedkarakteren i spillene John-117, eller Masterchief som han ofte omtales som, er den karakteren som vi følger gjennom historien. Bortsett fra noen oppdrag i *Halo 2* er det John vi spiller som gjennom alle tre spillene. Jeg har allerede lagt fram et forslag om at John kan representere den norrøne guden Tor, ut ifra hans bruk av Mjølner rustningen. Jeg vil nå legge fram andre tolkninger av opprinnelsen til John-117. Her, som på mye annet, må vi ty til bibelen. I Johannes evangeliet, Joh 1:17 står det følgende: «For loven ble gitt ved Moses, nåden og sannheten kom ved Jesus Kristus». Her sammenlignes John-117 med Jesus, men jeg mener ikke at dette er en forklaring som passer så godt. Dette avsnittet er ofte sitert som en forklaring på John-117, men det er da ofte kun ut av navn. Jeg vil heller foreslå at vi ikke tolker John-117 som Joh 1:17, men heller som 1 Joh 1:7. Her tar vi Johannes første brev som det første tallet, og kapitel og vers etterpå, noe som fortsatt vil gi oss 117. I dette verset står det: «Men dersom vi vandrer i lyset, slik han selv er i lyset, da har vi fellesskap med hverandre, og blodet fra Jesus, hans Sønn, renses oss for all synd».

En måte og tolke dette på er følgende, lyset er Halo ringene. De er masseødeleggelsesvåpen som skinner ut et stort lys som dreper alt i galaksen. John ødelegger, gjennom disse Halo spillene, 2 individuelle Halo ringer. Han vandrer på dem. fellesskapet kan ha to betydninger, enten at menneskeheten slår seg mer sammen mot en større trussel, eller at menneskeheten og delen av The Covenant som følger Arbiter inngår en allianse. Blodet fra Jesus er forklaring på hans kamp, han er en supersoldat som er produsert for å slåss for menneskeheten. Det som menes med hans sønn, er at menneskeheten er arvtagerne til Forerunner sin teknologi. Gjennom spillene blir ofte John omtalt som en 'Reclaimer', altså en som kan bruke Forerunner teknologi. Og gjennom John-117 sin kamp blir menneskeheten reddet fra The Flood. Jeg føler denne forklaringen dekker det meste at det John-117 gjennomfører i *Halo: Combat Evolved*,

*Halo 2* og *Halo 3*. Han er symbolet menneskeheten stiller seg bak under konflikten i spillene (vandre som ham), han befinner seg ofte på Halo ringer (lyset han vander i), han leder fører både menneskeheten og deler av The Covenant nærmere hverandre (felleskap), han kjemper med blod, svette og tårer (Jesu blod), han er en Reclaimer (Guds sønn) og redder universet fra The Flood (Renser verden for synd).

Et siste vers fra bibelen som kan være inspirasjonen til karakteren John-117 er Åp 1:17. «Da jeg så ham falt jeg som død ned for føttene hans. Men han la sin høyre hand på meg og sa: «Frykt ikke! Jeg er den første og den siste ...»». Siden dette er Johannes åpenbaring, vil dette også være John-117. I begynnelsen av utviklingen av *Halo: Combat Evolved* og i spill manualen til *Halo 2* hevder Bungie at John-117 er den siste gjenlevende Spartan supersoldaten, dette har senere blitt omgjort, men stemte for tiden spillene ble utgitt. Ut ifra dette kan dette være en mulig tolkning. Den som faller død for hans føtter er en soldat som har gitt opp, men John-117 kommer inn som en Jesus figur og redder ham. Han forteller også at han er den første og siste av sin sort, Bungie nevnte aldri om han var den første, men de uttalte ofte at han var den siste. Jeg vil påstå at 1 Joh 1:7 forklarer John sin rolle bedre i den store og hele historien, men at Åp 1:17 kan være tilleggsinspirasjon for å utdype bakgrunnen til John-117. Det som er sikkert, er at det finnes trekk til bibelske vers.

John-117 har, som vi ser, en stor sannsynlighet til å være, til dels, Jesus inspirert. Flere sammenligner om Jesus finnes i spillet. Noen av disse er hvordan John-117 i starten av spillet blir vekt fra kryo-søvn. Her blir han vekt fra en form for levende død. Kryo-søvn er for noen, beskrevet som å dø, for å så våkne opp igjen (Halopedia, U.Å a). Det finnes mange myter om personer som våkner til live igjen, men en av de mest kjente, spesielt i den vestlige verden, er Jesus sin oppstandelse. I evangeliet etter Lukas 24, beskrives det at Jesus hadde forsvunnet fra graven og senere viser seg. John-117 står i det første spillet opp fra sin grav og viser seg for resten av skipet. Det er alltid en form for forbauselse når en av de andre soldatene ser John, noe som det sikkert var i fortellingen om Jesus også. Helt på slutten av *Halo 3*, legger John seg tilbake inn i kryo-søvn, og venter på den dagen han trengs igjen. Venter på at han skal stå opp igjen.

Den siste sammenligning til bibelsk historie jeg vil ta om John-117 er fra en markedsføringskampanje som Bungie hadde før utgivelsen av *Halo 3*, 'Believe' kampanjen (The Drum, 2016). Denne kampanjen var en rekke videoer, bilder og varer som ble utgitt i perioden før *Halo 3* og omhandlet soldater som kjempet i krigen mot The Covenant. De forteller ofte om historier hvor de var vitne til John-117 og om hvordan han ga dem håp (Chetrafilov, 2020). Slagordet i kampanjen, believe, kan beskrive fra Joh 1:1-7, igjen 117 som John-117. Her snakkes det først om Ordet, egentlig er ordet her det samme som Gud, men i denne kampanjen er det et ord som betyr noe, 'Believe'. Det beskrives også «... uten ham er ikke noe blitt til», noe som kan referer til at uten John-117 har hele galaksen blitt ødelagt og ingenting ville vært igjen. John-117 er her menneskenes liv og lys, som lyser opp mørket gjennom den mørke perioden i spillene. Det er John-117 som fikk menneskeheten til å få håp og seire over mørket. «...så alle skulle komme til tro ved ham», slik avsluttes Joh 1:1-7 og vi får direkte ordet tro.

Believe-kampanjen er så klart engelsk derfor ville ordet tro bli byttet ut med believe. Jeg vil si at Joh 1:1-7 godt kan være inspirasjonen til 'Believe' kampanjen knyttet til *Halo 3*.

Jeg har nevnt raskt tidligere at John er en spartansk supersoldat, og i spillet omtales John som Spartan av noen av de andre karaktererne. John-117 er en menneskelig soldat som er genmodifisert og trent fra barndommen til å bli en supersoldat. John er det som kalles en Spartan II, og dette begynte som en liten gruppe barn som ble utvalgt og trent fra barndommen til å bli den beste soldaten som eksisterer. Det lille antallet og at John-117, var i disse tre spillene, omtalt som den siste, ga ham en nær mytologisk status hoss andre soldater. Navnet Spartan er en tydelig referanse til virkelighetens antikke Sparta og deres soldater, som mye på grunn historien om Leonidas og hans 300 spartanere som holdt tilbake den persiske hæren ved Thermopylene (Fields, 2013, Epilogue). Dette er en historie som forteller om noen få soldater som står i mot et myte større antall. Historien har mest sannsynlig blitt omgjort, gjenfortalt eller overdrevet. Det som alltid har overlevd er at dette er et tema om få mot mange. Symbolet på at spartanere var supersoldater lever fortsatt og dette var inspirasjonen til John-117 og hans kategorisering som en Spartan II supersoldat.

### **5.3 The Forerunners & The Flood**

Gjennom hele spillserien får vi vite små hint om rasen som bli kalt Forerunners. I dag har denne rasen blitt mye mer utdypet, men jeg vil fortsatt holde meg til informasjonen vi får gjennom spillene for å kunne se nærmere på hva den mulige originale tanken bak var. Og ut fra dette er Forerunners en vanskelig rase å tolke siden vi vet så lite om dem. Noe vi kan tolke de ut ifra er deres teknologi nivå. Med Kardashev skalaen kan vi plassere Forerunner som en sivilisasjon for å gi et inntrykk av hvor utviklet de er. Moderne forbedringen av Kardashev skalaen forsøker å legge inn mer detaljerte formler på defineringene (Gray, 2020, S. 2-3), men grunnforklaringen er den samme. En type I sivilisasjon kan kontrollere all energien på sin planet. En type II kan kontrollere all energien i sitt solsystem. Type III kan kontrollere all energien i galaksen sin. Type IV kan kontrollere all energien i universet sitt, og type V kan kontrollere energien i flere univers. Ut ifra bygningene vi ser i spillene, så ser vi at Forerunners har mulighet til å bygge gigantiske konstruksjoner i verdensrommet, de utnytter planeter og stjerner. De skaper verdener og spre liv over hele galaksen. Så vi forstår at de hadde nok kontroll til å utnytte deler av en hel galakse. De har også en bygning utenfor melkeveien, The Ark. Dette tyder på at de har mulighet til å reise utenfor sin egen galakse, kanskje til og med til andre galakser. The Forerunners er ikke på en skala hvor de kontrollerer all energi i universet, men de utnytter store deler av sin egen galakse. Alt dette gjør at jeg vil plassere dem rett under en type III sivilisasjon, mellom 2,8-3. Forerunners oppnådde ikke full kontroll over galaksen, men var på god vei. Det kan nevnes at menneskeheten nå i 2020, ikke engang er en type I sivilisasjon, så Forerunners ligger langt foran menneskeheten.

The Forerunners kan sammenlignes med flere varianter at store tapte sivilisasjoner, som for eksempel myten om Atlantis. Atlantis var ifølge Platon en bystat som levde for 9000 år før Solon (Honigman, 2009, S. 9). Atlantis blir lagt fram som en idealstat, hvor teknologien og politikk er langt forut for sin tid, om hele sivilisasjonen forsvinner over



natten og blir skylt bort i havet. Historier om tapte sivilisasjoner og også da Atlantis blir ofte videreutviklet og lett spredt, mye av dette kommer fra mange av disse historiene kan umulig direkte motbevist så lenge at jorden blir hundre prosent utforsket inn og ut (Barkun, 2013, S. 113). Slik som Barkun nevner at det blir vanskeligere og vanskeligere for folk å forsvare om jorden er hul, på grunn av utviklingen av geologiske undersøkelser (Ibid, S. 113-114). Vil jeg også påstå at dette gjelder myten om Atlantis, menneskeheten har utforsket en liten del av havbunnen, og det vil gi folk store deler av hav hvor de kan påstå at Atlantis ligger gjemt. The Forerunners var en slik høyt utviklet rase, som plutselig ble utslettet av en for flodbølge i The Flood. Deres eldgamle bygninger og artefakter ligger igjen som et mystisk ettermæle. Gjennom spillet får vi vite at The Forerunners etterlot alt dette til menneskeheten. Partridge argumenterer for at slike eldgamle kulturer ofte får status som eldgammel visdom, «... is understood to be the uncorrupted wisdom of a humanity unrepressed by the external dogma, rationalism and authority of later institutionalized religion and culture» (Partridge, 2004, S. 77). I de første tre Halo spillene får vi relativt lite informasjon om The Forerunners, noe som gjør at forklaringen som Partridge forteller om, kan forklare hvorfor Forerunners ble så godt mottatt som de ble selv om det var lite informasjon om dem.

I den originale Halo trilogien er The Forerunners er forsvunnet fra galaksen, de brukte Halo ringene til å ta masseselv mord og drepte alt liv i galaksen. De hadde samlet genetisk data fra alle raser, og spredte denne ut i galaksen igjen. Alle raser ble satt ut, bortsett fra The Forerunners sin egen rase. I spillene får vi vite at dette er fordi de mente de ikke fortjente en ny kjangse på grunn av deres handlinger. Alt dette var på grunn av ankomsten av The Flood, som er en ødeleggende kraft som tar over alt liv.

### 5.3.1 The Flood

The Flood er den ultimate fienden i den originale Halo trilogien. The Covenant er fienden til menneskeheten, men The Flood er fienden til alt liv i universet. I de tre første spillene er det ukjent hvor The Flood kommer fra, og hva målet deres er bortsett fra å konsumere organisk liv. The Flood er en rase av parasittiske organismer som tar kontroll over alt biologisk liv. Et av problemene med The Flood er kontrollering av spredningen, i *Halo 3* nevnes det at en Flood-infeksjonsform kan ødelegge en hel rase. Dette gjør de ved å ta over en biologisk skapning, formere seg og ta over mer biologisk masse. The Flood får gjennom mer og mer biomasse muligheten til å skape mer komplekse strukturer. Dette fører til at desto større infeksjon, desto større trussel blir The Flood. Når de har oppnådd en stor nok biologisk masse begynner de å lage det som kalles en Gravemind, det er dette som blir hovedhjernen i The Floods hive mind<sup>25</sup>. The Flood konsumerer altså alt de får tak i, og et av problemene med å kjempe mot The Flood er at de blir like teknologisk utviklet som fienden. The Flood som The Forerunners kjempet mot var derfor mer utviklet og hadde mer kunnskap enn The Flood vi ser i disse Halo spillene. Vi finner ut at eneste måten å drepe The Flood som en rase på, er å aktivere Halo ringene for å drepe alt biologisk liv i universet. Dette fører til at The Flood sulter i hjel og dør ut. Som en syndeflod er det ingen måte å stoppe dem på.

---

<sup>25</sup> The Flood kombinerer kunnskapen til de som blir tatt over og samler all informasjonen i en felles 'database' som blir den felles hjernen som kontrollerer alle Flood former i et område, desto større hjerne, desto mer kontroll og kunnskap.

En syndeflod er her noe som kan være en tydelig inspirasjon til The Flood. Som man ser så ligger det i navnet og vi er derfor nødt til å se på dette. Jeg nevnte at vil skulle komme tilbake til historien om Noah. I historien om Noah sender Gud en stor syndeflod som utsletter alt liv på jorden (1 Mos 7:10-24). Dette blir beskrevet som en stor flom som dekker hele verden, alle fjell og daler, og alt som kryper eller går dør ut. Navnet til The Flood er en enkel sammenligning, direkte oversettelse er en oversvømmelse. I pakten mellom Noah og Gud, ytrer Gud at han aldri igjen skal utrydde alt liv med en flom, og jorden vil aldri bli lagt øde av en flom en andre gang (1 Mos 9:11). Gud sier her at en flom aldri skal ødelegge alt liv en andre gang, men sier ikke at en flom ikke kan komme igjen. Dette er en parallell med The Flood i Halo, hvor første gang The Flood kom, ble alt liv i universet utslettet. The Flood kommer tilbake en andre gang, men klarer denne gangen ikke å utslette alt liv, bare skape masse ødeleggelse før de blir bekjempet.

I *Halo 2* får vi først høre om The Ark, i *Halo 3* reiser vi til The Ark for å finne løsningen mot The Flood. I kristendom er ofte ark definert som en av to ting. Den første er Paktens ark, som innehold steintavlene med de ti bud som ble gitt til Moses på Sinai fjellet i 2 Mosebok. Jeg vil påstå at det ikke er denne som er innflytelsen til The Ark i Halo serien. Den innflytelse lener seg mer mot den andre arken, Noahs ark. I første Mosebok ser Gud seg lei av verdens styggheter og vil rense verdenen. Gud forteller Noah og hans familie at de skal bygge en ark som rommer to av hvert slag, en av hvert kjønn. Noah bli beordret til å gjøre dette slik at alle som er om bord på hans ark vil overleve. Når regnet kommer og jorden drukner, overlever alle om bord på arken. Når vannet renner bort, forlater alle dyr arken og sprer seg igjen om verdenen. Til sammenligning var The Ark i Halo skapt av Forerunners som et sikkert sted når Halo ringene ble avfyrt og alt liv i universet ble utslettet, The Ark var sikkerhet mot både The Flood og Haloene. Etter at alt liv var borte og The Flood var død, ble automatiserte skip send ut med skapninger av alle raser og slag som Forerunners viste om og brakte med seg til The Ark. Slik spredte artene seg ut i galaksen igjen og livet fortsatte. Som vi ser så er historien om Noahs ark og syndefloden tydelig inspirasjonen til historien om Forerunners, The Flood og The Ark i Halo universet.

#### **5.4 Tallet 7**

Alt som er nevnt og diskutert er ting som alltid først ligger på overflaten i form av navn og historie, en ting som jeg vil diskutere og analysere som ikke kommer fram så tydelig er tallet syv. Man kan spille gjennom hele Halo serien, både de originale spillene og nye utgivelser, uten å tenke over tallet syv. Det som er morsomt, er at om det først bli nevnt, blir det umulig å ikke se det lengre. Det er så mange referanser til tallet syv i Halo serien at man kan bli utsatt for å utvikle apofeni<sup>26</sup>, og at man ser mange flere representasjoner enn det som egentlig er meningen. Jeg vil her gå over noen av de som er tydelige ment fra Bungies side. Det finnes mange eksempler på religiøse tall og tolkninger av disse tallene, de finnes i mange kulturer og ser ut til og blitt mer populært i senere tid (Schimmel, 1993, S. 25-26). Tallet syv er et av disse tallene som har stor representasjon i forskjellige religioner og kulturer gjennom menneskehetens historie (Ibid, S. 127). Bungie har, fra tidlig av, vist fasinasjon av tallet syv. En spesifikk årsakk

---

<sup>26</sup> Et fenomen hvor man ser mønster i tilfeldige data, dette gir falske mønstre lar oss se ting som ikke er der (Wikipedia, U.Å).

tror jeg aldri er gitt, men de har lent seg mer og mer inn i det. I samlerutgaven av *Halo 3*, ble det blant annet utgitt et papir med hvor Bungies syv-steg plan for verdensdominans var inkludert (Halo Alpha, U.Å.). Bungie har også etablert 07. Juli, 07.07., som den offisielle Bungie dagen (Bungie, 2020).

I den originale Halo serien møter vi to monitører som er etterlatt for å passe på to av Halo ringene. Den ene 343 Guilty spark er den mest framtrædende av disse to og er inkludert i alle spillene. Navnet til 343 Guilty spark er et matematisk formel for tallet syv.  $7^3$ , hvor  $7 * 7 * 7 = 343$ . Den andre monitøren vi får møte i spillene er kun med i *Halo 2*, her møter vi 2401 Penitent Tangent, som også har et navn som spiller på tallet syv. På samme måte som 343 Guilty Spark sitt navn er en matematisk formel for syv, er også 2401 Penitent Tangent sitt navn dette.  $7^4$ , eller  $7 * 7 * 7 * 7 = 2401$ . John-117 er også et spill på syv som vi kan se, hvor vi har  $1 * 1 * 7 = 7$ . Det finnes mange slike matematiske easter eggs<sup>27</sup> rundt omkring i Halo serien, og ofte da i form av tallet syv.

Originalt var det syv Halo ringer. I spillet ødelegger John-117 en av de originale ringene og ødelegger også en andre i form av at han ødelegger ringen som skulle settes inn for den første Halo ringen han ødela. Dette gjør den totale tallet av ringer til åtte, men det eksisterer aldri med enn syv samtidig. Disse syv ringene er plassert ut rundt omkring i galaksen slik at når de avfyres vil de dekke over hele Melkeveien og utslette alt liv i galaksen. Disse for det første er antallet ringer tatt ut av Bungies fasinasjon av tallet syv. For det andre vil jeg på stå at Halo ringene representerer de syv trompetene som skal ringe inn apokalypsen. Disse trompetene blir blåst i av engler, en om gangen, og hver gang en engel blåser kommer det en ny del av apokalypsen. I Åp 8:7-13 beskrives effekten av de fire første trompetene. Jorden blir dekt av flammer, en tredjedel av havet blir til blod og en tredjedel av sjøliv dør ut, vannet blir bittert og ved den fjerde trompeten stopper en tredjedel av stjernene og skinne. I Åp 9:1-20 blåses de to neste trompetene. Ved dem femte er det en dyp brønn som åpnes og en sverm av rare skapninger kom ut for å torturere folk. Den sjette brakte med seg en arme som dreper en tredjedel av menneskeheten. I Åp 11:15-19 Lyder den syvende og siste trompeten som åpner for Guds og Jesus sitt rike som de vil styre til evig tid.

Grunnen til å nevne alt disse for å vise at de syv Halo ringene er basert på historien om de syv trompetene er at ingen av disse trompetene ødelegger mye av seg selv. Så klart, en tredjedel av verdens befolkning er mye, men det er totalen av alle trompetene som er verst. Dette er i likhet med Halo ringene, hvor en aktivering ikke er total ødeleggelse, men fortsatt stor skade. En ring kan ødelegge et stort område, men om alle ringene aktiveres samtidig, er ødeleggelsen over galaksen total. Denne ødeleggelsen fører da inn det neste 'riket', eller runden i galaksen.

---

<sup>27</sup> Easter egg: gjemte, ofte hemmelige, spøker, morsomme bonuser eller ekstra material lagt inn fra en utvikler. Oftest morsomme i natur, men kan også være mer seriøse som for eksempel å oppkalle et objekt etter en avdød person.

## 6. Videreføring av religion i Halo-universet

Jeg har fram til nå unngått mye informasjon om hvordan Halo universet har blitt utvidet i senere tid. Jeg har valgt å bare fokusere på den originale Halo trilogien og hvordan en ny spiller kunne oppfatte disse spillene i den tid de ble utgitt. Jeg er selvsagt påvirket av å vite mer enn en spiller ville gjort for tjue år siden, men jeg har gjort det beste jeg kan gjøre ut i fra den situasjonen. Det jeg nå vil gjøre er å se hvordan Halo universet har blitt videreutviklet. Mye av informasjonen man fikk om religion fra Halo serien var hovedsakelig fra spillene før, men nå er det blitt utgitt mange bøker og mange spill siden den tid som har gitt detaljer her og der. Dette gjør av vi kanskje har forklaringer på noen av elementene som vi ble nødt til å tolke i de første spillene. Kanskje noen elementer er fastlåst, fjernet eller endret fra den originale visjonen. Dette er noe av det som jeg vil forsøke å se på her. Jeg har dessverre ikke klart å anskaffe bøker fra Halo serien, derfor vil jeg bruke forskjellige wiki<sup>28</sup> sider til å hente en god del av informasjonen. Jeg vil oftest dobbeltsjekke det jeg legger fram for å se om det er noen motsigelser i Halo kretsen. Om det er tilgjengelig vil jeg også legge ved en fotnote som viser til hvilken bok og hvor i boken den aktuelle informasjonen er hentet ut fra. Dette er en sub optimal løsning, da jeg ikke har tilgang til bøkene selv og referansene som står på wiki sidene ikke trenger å stemme hele tiden. Likevel burde det burde være nok til å få et bilde av det jeg vil undersøke.

Når Bungie begynte å forlate Microsoft og Bungie i perioden 2007-2010, beholdt Microsoft Halo universet og trengte da et nytt studio som kunne produsere videospill i Halo universet. I denne perioden oppsto det rykter om at Microsoft holdt på å lage et nytt utviklerstudio (Thorsen, 2009), og dette skulle vise seg å være sant. 343 Industries ble studioet kalt, oppkalt etter 343 Guilty spart. Allerede her viser Microsoft at denne er et studio som vil ha planlagt tilknytning til Halo serien over en lengre periode. 343 Industries har gitt ut flere Halo spill, *Halo 4* (2012), *Halo 5: Guardians* (2015) og *Halo Wars 2* (2016) for å nevne noen. De har også utgitt oppdaterte versjoner av *Halo: combat Evolved* og *Halo 2*. De har gitt ut en samlingspakke, *Halo: The Master Chief Collection* (2014), som inkluderer de fire første Halo spillene og *Halo 3: ODST* (2009). Foreløpig jobber de med det høyt forventede, *Halo Infinite*. Som vi ser er det mange spill, og det er enda flere bøker som er utgitt som har gitt mer informasjon om dette universet i løpet av de siste 20 årene.

### 6.1 The Covenant

I sin helhet er det ikke mye som er forandret fra religionsbildet til The Covenant av all den nye informasjonen som eksisterer. Det meste som er utbredt går ut på etableringen av The Covenant, dens historie og hvordan de forskjellige rasene ble en del av The Covenant. Deler av deres religion har blitt utfylt, men ikke stort forandret siden den originale Halo trilogien. Dette viser at tanken om at The Covenant representerer stagnasjon i 5.2 kan være korrekt. The Covenants samfunn har ikke forandret seg stort siden sin etablering. En av de første rasene som ble med var Prophets. Prophets har i senere tid også fått navnet San'Shyuum på sin rase (Halopedia, U.Å b, Species). Det har ikke blitt utdypet en spesifikk trosretning i en religiøs forstand. De har blitt forklart som

---

<sup>28</sup> En wiki side er et nettsted hvor man kan hente, skrive eller justere informasjon om et tema. Oftest er disse nettsidene offentlige og det er massen av folk som justerer innholdet. Dette kan gjøre at disse sidene er tvilsomme kilder og man bør være varsom i bruken av dem i akademisk skriving.

en rase som tar i bruk mye av Forerunner teknologi (Halopedia, U.Å b). Det er denne bruken av teknologi som fremmer dem som rase og driver deres samfunn framover. Det som kan nevnes er at det er deres teknologifisering som har lagt grunnlaget for The Covenants religionsbilde. Med tanke på hvor manipulerende vi ser de tre medlemmene av denne rasen vi blir kjent med er, spesielt Truth. Kan man kanskje tolke det slik at de har brukt denne muligheten til å etablere religionen som en måte på å kontrollere de andre rasene. Dette kan sammenlignes med Marx religionsforståelse hvor religion er en måte for eliten å kontrollere massen (Pals, 2015, S. 129). Marx kjente linje om opium til folket kan passe til denne etableringen. San'Shyuum brukte denne muligheten til å sette seg selv i en lederolle og etablerte en form for kastesystem for å holde andre under seg. Religionen ble opprettet slik at de skulle få tak i flere artefakter av The Forerunners. De la derfor ned regler om at kun de verdige, altså de med høy status eller eliten av samfunnet, kunne være i kontakt med disse artefaktene. Dette førte til at desto større The Covenant ble, desto flere artefakter fikk Prophets tilgang til, og desto mer fremmet de sin egen rase. Ut i fra dette kan vi tenke oss at The Covenant har et marxistisk styresett hvor basen jobber og produserer for superstrukturen som kontrollerer samfunnet (Ibid, S. 124-124)

Den andre etablerende rasen av The Covenant var Elites. Elites har fått navnet Sangheili i senere tid (Halopedia , U.Å b, Species). Denne rasens religion har blitt litt mer utdypet enn Prophets sin, men fortsatt ikke til noen ekstrem grad. Det dreier seg også her, for det meste, om religion før The Covenants dannelse. Elites sin religion før The Covenant baserte seg mye på en panteon av guder, halvguder og planetene de kunne se på himmelen (Halopedia, U.Å c)<sup>29</sup>. Deres mytologi inkluderte skapninger som ikke var guder, men overnaturlige vesener med stor makt (Ibid). De tilba også artefakter som de fant som tilhørte The Forerunners, disse var hellige og feil håndtering kunne føre til døden (Ibid). La oss først nevne at deres håndtering av artefakter fra The Forerunners mest sannsynlig er det som gjorde en allianse med Prophets og skapelsen av The Covenant mulig. Dette felles ønsket om Forerunner teknologi er religionsgrunnlaget til The Covenant både i religion og samfunn, men dette er noe som vi allerede etablerte ut i fra å spille de tre første Halo spillene.

Den gamle Sangheili religionen er, ut i fra det vi kan se i spillene, så godt som borte. Det at de har en panteon av guder gjør at jeg først tenker på antikkens hellas. Her har vi en panteon av guder, der er kjent at noen av de greske gudene bodde på fjellet Olympos. Noen av de som bodde her inkluderte Zevs, Afrodite, Apollon, Hermes og Poseidon (Gilhus & Thomassen, 2010, S. 96). Det at den gamle Elite religionen har en slik panteon gjør at vi kan ta dette som utgangspunkt og fortsette med gresk mytologi. Det nevnes at den eldgamle religionen også inkluderer halvguder, noe gresk mytologi er veldig kjent for. I antikkens Hellas var dette definert som hero eller Heros (Ibid, S. 101). Gresk mytologi har mange slike heroser, blant annet Akilles, Thesevs og, en av de mest kjente, Herakles. Slike greske heroser hadde guddommelige krefter, men kunne dø slik et menneske kunne (Ibid). Herakles utgjorde tolv storverk, som inkluderte å drepe beist med overnaturlige krefter (Ibid). Disse herosene mest sannsynlig det samme som

---

<sup>29</sup> Informasjonen om religionen til Elites er hentet sitert til å bli hentet fra boken *Halo: Broken Circle. Sideantall er sitert fra 232-328*

halvgudene i den eldgamle Elite religionen. Som nevnt har vi også representanter av overnaturlige vesener.

På grunn av at Elites direkte tilber planeter, vil jeg derimot flytte dem fra gresk mytologi. Selv om sammenligningen godt passer inn så langt, er det på grunn av planetene at jeg vil skifte ut gresk mytologi, med romersk mytologi. Romersk og Gresk mytologi har mange fellestrekk og er basert på mye av de samme trekkene. Noen greske Gudene er i stor grad overflyttet og blitt omdøpt og forandret (Glady, Voisin, Bohec, Cherry, Kyle & Manolaraki, 2009, S. 35). Ares ble Mars, Zevs ble Jupiter og Hera ble Juno. Denne overgangen var mye mer nyansert enn denne forklaringen, men hovedpoenget er at det er to like religioner som har en stor panteon av guder. De romerske gudene er navngitt etter planeter, eller motsatt om hvordan man vil si det. og dette gjør at jeg heller vil si at Elites sin eldgamle religion er nærliggende den romerske. Det er mulig også er en blanding av de to religionene. Det som uansett er korrekt, er at de begge passer til å være inspirasjonen, det er opp til tolkeren å velge hvilken som passer best.

En rase som ikke er så framtredden i de tre første Halo spillene, med tanke på religiøs utøvelse eller ytring, er Brutes. I *Halo: Combat Evolved* er ikke denne rasen tilstede engang, det er ikke før *Halo 2* de blir implementert. Denne rasen har, som i likhet med de andre Covenant rasene, fått et nytt navn. Brutes er nå også kjent under navnet Jiralhanae (Halo Waypoint, U.Å). De har også mottatt en god utdypning på sin historie som de andre rasene, men ikke så mye på sin religion. Dette ser ut som en gjenganger i informasjonen, at det alltid er litt, men lite. Den informasjonen vi har fått om religionen til Brutes ligger i historien deres. Det står at Brutes hadde en løs religion som var enkel og basert på månesyklusene, og at planeten de bodde på hadde tre måner som alltid befant seg i skylinjen (Ibid). At det er lite å jobbe ut i fra er som sagt en gjenganger, og dette kommer til å gjenta seg senere. Vi vet at månen ofte blir representert i forskjellige religioner eller myter, ofte da i form av månesykluser (Pals, 2015, S. 241). Det at månen fulgte en syklus kunne gi Brute en enkel månekalender å følge. Dette er noe de kan trenge, da Brutes ikke er en høyt intelligent rase som har lettere for å handle enn å tenke. Et eksempel på en religion som bruker månesyklusen er Buddhisme. Her har vi det som kalles månedagene, som er helligdager som fulgte den faste månesyklusen (Jacobsen & Thelle, 1999, S. 259). Disse månedagene ga Buddhistene en fast kalender de kunne følge, slik at de større religiøse dagene kunne plasseres innenfor dette (Ibid). Brutes kan følge en slik månesyklus, hvor denne syklusen gir den mulighet til å plassere inn andre dager. Ofte er månen også knyttet til død og den siste fasen av livet (Pals, 2015, S. 241). Dette vil jeg ikke tro er aktuelt hos Brutes. De har tre måner, som ifølge infoen vi har, alltid synlig. Vi vet ikke om det er en eller flere måner synlig, men det er minimum alltid en blir vi nødt til å tolke det som. Brutes blir i alle spill de blir avbildet i, avbildet som store individer med lite tankekraft. De er brutale soldater som har en tendens til å gå berserk i felten. De er ikke store strateger og det vises flere ganger at det er Elites som er rasen med den taktiske og strategiske hjernen av rasene i The Covenant. Det er noen få unntak, men dette er for det meste hvordan deres samfunn blir representert, enkle men effektive soldater. Dette inntrykket gjør at jeg ikke vil tro at de har noen dyp filosofisk forståelse bak sin religion som er basert på religion. Jeg vil påstå at den er, i likhet med månedagene i buddhisme, en metode for å holde styr på hendelser og aktiviteter. Deres enkle samfunn krever ingen avansert religion, men en

enkel forståelse på hvordan de skal holde kontroll. Om det ikke er forstått tidligere, så er det en god grunn til at rasen også kalles for Brutes. De har et navn som passer seg og en religion som er like enkel.

Jeg vil nevne at selv om The Covenant per definisjon ble ødelagt i *Halo 3* når The Prophet of Truth ble drept av The Arbiter. Er det fortsatt faksjoner av The Covenant som eksisterer. Et så stor og etablert samfunn som The Covenant dør ikke ut over natten. I *Halo 4* våkner John og begynner å kjempe mot Covenant styrker med en gang og gjennom spillet får vi vite at en ny faksjon av The Covenant har blitt etablert. Nå med mindre tro på The Great Journey, men med mer fokus på The Forerunners og deres artefakter. Det virker som at uten The Great Journey som et mål, gikk en del av The Elites tilbake til den delen av deres gamle tro som handlet om Forerunner artefakter. Dette var ikke en tro de noen gang mistet, men det er mulig at denne tilbakevendingen skaper en mer målrettet tro om å samle mer Forerunner artefakter enn før. I *Halo 5: Guardians* blir den gruppen som John våknet opp til i *Halo 4* betegnet som terrorister av The Arbiter. Arbiter er nå lederen for den ny etablerte faksjonen av Elites som er alliert med menneskeheten.

## 6.2 UNSC

UNSC kommer fram i de originale Halo spillene fram som en faksjon uten noen spesiell religionstilknytning. Jeg la frem at det kunne tolkes som at UNSC representerer forandring mot den gamle, fastlåste stagnasjonen. Jeg forslo også at en av årsakene til mangelen på religion kan være en måte på å holde sikre seg mot kritikk. Og jeg foreslo valget på mangel av religion kunne være et bevist valg for å ikke hindre spilleren til å ta eierskap over sin rolle som protagonist. Vi får gjennom det utvidete Halo universet vite at religion er fortsatt til stede i Halo universets framtid. Og det er til stor grad tilstede, og det er hovedsakelig i den første Halo trilogien at UNSC er, så å si, helt frarøvet av religion.

Vi vet at Islam er en religion som fortsatt eksisterer, men til hvilken grad er litt vanskelig å tolke. Det blir nevnt at Pakistan er omtalt som en av de siste Islamske republikken på jorden (Halopedia, U.Å b)<sup>30</sup>. Det vi definitivt får vite er at Islam lever som religion, men ikke om religionen er den samme som noe av det vi har i dag på jorden. De skriver at Pakistan er en av de siste Islamske republikkene, dette sier ingenting om andre antall typer av Islamske stater, antall religiøse personer eller om det finnes andre planeter hvor Islam er utbredt. For alt vi vet kan det være at Islam er utbredt over hele planeten og er den dominante religionen. Derfor vil jeg si det er vanskelig å si noe om hvordan dette kan sees fra en akademisk standpunkt. Det vi med sikkerhet kan si er at verken Bungie eller 343 Industries har fjernet Islam som religion fra Halo universet.

Kristendom lever litt i samme båt som tolkningen av Islam. Det er tre nye grener av tre forskjellige kristne syn fortsatt eksisterer. To av disse omtales bare som grener av Luthersk og kvekere, og den tredje er kalt «Evangelical Promessic» (Ibid)<sup>31</sup>. Her sitter vi

---

<sup>30</sup> Halopedia refererer til boken *Halo Encyclopedia 2011 Edition* s. 278.

<sup>31</sup> Evangelical Promessic blir omtalt i boken *Halo: Contact Harvest* s. 41

igjen med samme problemet som Islam. Det er ikke definert noe om disse grenene, bare at de eksisterer. Det vi kan si er at religionene fortsatt er i utvikling, da Evangelical Promessic ikke er en eksisterende religion og er en ny retning som har blitt etablert en eller annen gang i Halo universet. Ut av dette kan vi si at religion fortsatt er noe som er nødvendig i samfunnet da det fortsatt eksisterer, Pascal Boyer forklarer at religion er representert når folk trenger dem (Boyer, 2002, S. 156). Siden samfunnet fortsatt trenger religion til en grad, skaper mennesker religioner. I dette tilfellet fortsettelser av religioner. Et eksempel på dette kan være død, noen personer trenger et svar på hva som skjer etter døden og da bruker de religion som forklaring. I en kristen begravelse vil sjelen gå til himmelen og leve videre. Her blir religionen tatt i bruk fordi den som sitter igjen trenger det. Boyer kalle dette fenomenet for praktisk religion (Ibid, S. 161). En slik trengsel av religion vil jeg tro er like stor om 500 år som den er i dag. Spesielt da under en slik krig som menneskeheten har gått igjennom. De fleste personer tror at et overnaturlig vesen ikke direkte griper inn i et situasjon og endrer på den (Ibid). Si et fjellras, det overnaturlige vesenet vil derfor ikke stoppe raste, men vesenet fikk bilen som akkurat skulle til å passere til å stoppe. Det er lettere for et overnaturlig vesen å gripe inn i en situasjon gjennom personers tanker og følelser enn så direkte forhindre at noe skal skje (Ibid). Kristendommens og Islams overlevelse kan bli forklart på denne måten. At der det trengs vil religion fylle hullet som vi ikke forstår og trenger et svar på. Og som nevnt så er det noe som mest sannsynlig trengs med tanke på alt som skjer i Halo universet.

Etter mye leting kom jeg over en frase i spillet *Halo 3: ODST*. I dette spillet spiller vi som menneskelige soldater som må overleve et oppdrag i byen New Mombasa, mens The Covenant er tilstede. Soldatene kjemper seg gjennom byen og vi får gjennom spillet god kjennskap til soldatene i gruppen. En av soldatene, Dutch, utaler seg om hevn når de tar slår ut en av posisjonene til The Covenant. «Dutch: Like the good book says, paybacks a bitch! Mickey- I dont think it actually says that, Dutch. Dutch- I'm paraphrasin, ya heathen!» (Gamer's Little Playground, 2020, 41:31). Her får vi et inntrykk av at Dutch er religiøs og at Mickey muligens ikke her religiøst. Jeg vil tro at Dutch her, med 'the good book', snakker om bibelen da dette et relativt vanlig kallenavn for bibelen. Dette vil da fortelle oss at den fortsatt eksisterer i en form eller annen. Det at Dutch kaller Mickey for 'heathen' kan mest sannsynlig bli tolket som at Mickey ikke er religiøs. Det kan også være at Mickey ikke er kristen og at Dutch mener han følger feil religion, men dette er umulig å vite for sikkert. Vi har ingen informasjon om Mickey religiøse retning, derfor velger jeg forklaringen om ikke religiøs.

En av de mer overraskende religionene som overlever er norrøn religion. *Halo: Nightfall*, er en live action adaptasjon fra Halo universet. Den ble først sendt som i fem episoder og ble senere utgitt som en hel film. Får vi en setning som om norrøn religion «We can't do this. These people are two centuries behind us, they still believe in Valhalla» (Alec Hughes, 2019, 23:40). Dette kan bli tolket som en fornærmelse for å påpeke at Sedra er en primitiv koloni i forhold til noen andre. Om vi tolker det som at det faktisk er bokstavelig og det eksisterer et helt samfunn som deler norrøn tro og tror på Valhall. Valhall er Odins hall i Åsgård og er hvor ifra han skuer over alle andre gudeboligene (Steinsland, 2005, S. 134). Det nevnes også i filmen at Sedra, planeten kolonien befinner seg på, er en koloni som er midt i en sone med masse konflikt (Ibid, 25:25). Dette gjør



at de er vant til å sloss og krigføre. I samme scene blir det sagt at de blir født inn i kamp. Det er dette som er grunnen til at jeg ikke vil avfeie kommentaren om Valhall som en fornærmelse uten å overveie muligheten for at det kan være sant. Som nevnt tidligere tidligere forklarer Boyer religion slik at den kommer fram der det trengs. En koloni slik som Sedra, som er i konstant fare kan trenge en religion for å hjelpe seg gjennom vanskelige situasjoner. Som de sier i filmen, de blir født til kamp, noe som da kan være grunnen til at de følger en religion hvor død i kamp ikke blir sett på som noe de trenger å være redd for. I norrøn religion brukte de, myten om å komme til Valhall som trøst og forklaring på hvordan krigere døde uventet i kamp (Steinsland, 2005, S. 178). I Valhall samlet Odin de de krigerne som falt i kamp, og dette ble forklaringen på hvorfor noen døde i kamp, det var ikke på grunn av at de var dårlige soldater. Det var fordi de ble utvalgt av Odin (Ibid). Livet i Valhall var heller ikke så verst, de sloss og trente, spiste og festet sammen i påvente av at de trengtes i den siste kampen Ragnarok. Dette førte til å bli en dyktig kriger var et godt mål for noen innenfor den norrønne troen (Ibid, S. 178-179).

Så selv om bemerkelsen om og fortsatt tro på Valhall først kan tolkes kun som en fornærmelse, er det god grunn til å tro at den faktisk inneholder noe sannhet. For et slikt samfunn som Sedra ser ut til å være basert på, passer det med norrøn religionsretning. Mest sannsynlig er religionsbildet, slik som i kristendomsbildet, blitt forandret i løpet av 500 år. Den grunnleggende informasjonen trenger derimot ikke å være så mye forandret.

### **6.3 The Forerunners & The Flood**

Utvidet informasjon på The Forerunners er kanskje en av de feltene som har blitt størst. 343 har fokusert mye på deres historie og samfunn. Elementer fra Forerunners er hoveddrivkraften bak *Halo 4* og *Halo 5: Guardians*. En god del av informasjonen her kommer også da fra disse to spillene gjennom egen spilling. En av tingene som gjorde Forerunners så spennende i de originale Halo spillene var mystikken bak dem, det ukjente som man kunne forundre seg over. Mye av denne mystikken er nå borte. Det har kommet historier som forteller om individer i Forerunners samfunn, deres rolle og mye mer. De tingene som er viktigst for denne oppgaven er at vi har blitt informert mer om hva som menes med Reclaimer, tittelen 343 Guilty Spark gir til John-117 og menneskeheten. Og vi har fått vite om The Mantle of Responsibility.

Gjennom *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*, blir vi ofte kalt Reclaimer. Dette er tolket som at vi mennesker er arvtakerne til The Forerunners. Dette er korrekt tolkning, men forståelsen om hva det er vi arver er feil. Menneskeheten er arvtakerne til all Forerunner teknologi, men dette kommer av at menneskeheten er ment til å arve deres religiøs-filosofiske tro. Det er denne troen som er kalt The Mantle of Responsibility. The Mantle of Responsibility er troen om at den mest avanserte sivilisasjonen er den som har ansvar styre alle andre livsformer som er mindre avansert. Dette kan tolkes på flere måter, og er en av årsakene til at The Mantle er en stor kilde til konflikt gjennom Halo universets historie. I *Halo 4* får vi vite at Det også fantes flere tolkninger av The mantle av The Forerunners. Noen mente at meningen var å hjelpe andre raser ved å bistå, hjelpe og beskytte. Andre mente at The Mantle betydde å dominere andre raser slik at hele galaksen kunne være under en fred tvinge fram med makt. Begge disse tolkningene

vil jeg takle med en sammenligning. En sammenligning om kolonialisme, dette er nå en stat tar kontroll over en annen enten gjennom økonomisk kontroll, politisk kontroll eller styrings kontroll (McCutcheon, 2014, S. 86). kolonialisme er kun begrenset til å mene europeiske makter, er det historisk sett ofte blitt slik på grunn av all koloniseringen europeiske makter gjennomførte på 1700 og 1800 tallet (Ibid).

Britiske kolonimakter etablerte seg i mang land som var mindre avansert enn dem selv, mange av disse landene ble under denne koloniseringen påvirket av britisk styre og tradisjoner (Flood, 1996, S. 250-251). Selv om kristendom allerede befant seg i India og har eksistert her siden starten (Jacobsen D. , 2011, S. 111), ble India fortsatt påvirket av innflytelsen til britene både i religion og tradisjon. Ghandi ledet en fredfull kamp mot britene hvor han ledet sitt folk til aksjon og tilslutt sin egen nasjon (Flood, 1996, S. 259-261). Ghandi og Britisk kolonimakt er to av tolkningne vi kan gjøre av The Mantle. En hvor en makt som ser på seg selv som mer avansert tar kontroll og styrer den andre, og da tar utnytte av den underlagte. Den andre tolkningen representerer Ghandi og hans fredfullhet. Ghandi hadde god status i samfunnet, men valgte å gå ned til de under seg for å hjelpe dem opp. Dette er to av mange tolkninger man kan gjøre ut av The Mantle of Responsibility, og disse to utgjør til en grad ytterpunktene. Det er mest sannsynlig det også er disse to tolkningene som kommer lettest fram i spillene.

The Flood har også fått mye detaljer om sin opprinnelse. I den originale Halo trilogien var de en ukjent kraft som kom inn i galaksen som en syndeflod og drepte alt de kom over. Jeg har lagt fram hvordan dette er et tydelig eksempel på Guds straff fra historien om Noah og arken. Den historien vi har fått er til en grad den samme, men med mer utdypning. Denne informasjonen er ikke får vi ikke fra spillene, men fra bøker som jeg dessverre ikke har tilgjengelig. Jeg blir derfor her nødt til å igjen legge fram informasjon fra wiki sider. The Flood begynner sin historie som en rase kalt The Precursors. Denne rasen har tatt over rollen som The Forerunners hadde i den originale trilogien, rollen som en mystisk utdød avansert sivilisasjon. Nå som Forerunner teknologi blir mer og mer utbredt og normaliser i Halo universet, kommer det en ny slik rase. Precursor rasen var en så avansert rase at de skapte liv og blir omtalt som gudelignende vesener av The Forerunners (Halo Alpha, U.Å b)<sup>32</sup>. Forerunners var nesten en 3 på Kardashev skalaen når jeg sammenlignet dem der, Precursors blir umulig å plassere siden de blir sett på som så avansert. Denne rasen var den som originalt kontrollerte The Mantle of Responsibility og hadde planer om å videreføre denne (Ibid). The Forerunners gikk til slutt til krig mot The Precursors og Precursors ble utslettet. Det er mistenkt at Precursors lot The Forerunners vinne, da de ikke ville gå til krig mot det de kalte sine barn. Dette er ut ifra mistanken om at Precursors skapte alt liv i galaksen og alle er deres skapninger og barn.

De siste Precursors gjorde seg om til et støv som, etter lang tid, var ment til å tilslutt gjenføde dem som rase. Underveis gikk derimot noe galt og dette støvet ble korrumpert og forvridt. Støvet ble forandret til parasitter og The Flood var skapt (Ibid). Det var her The Flood så sin begynnelse og spredte seg fra. La oss først se på Forerunner mot Precursors.

---

<sup>32</sup> Informasjon om Precursors er originalt hentet fra bøkene *Halo: Cryptum*, *Halo Primordium* og *Halo Silentium*. Alle disse tre bøkene handler om *The Forerunners* og deres historie.

Precursors blir sett på som skapere av liv og også da The Forerunners. Dette kan bli sett på som et opprør mot sine skapere, noe som ikke er ukjent i en mytologisk sammenheng. Ifølge Hesiod, som beskriver skapelsen i den greske mytologien var det før urkreftene som eksisterte (Gilhus & Thomassen, 2010, S. 94). Disse urkreftene inkluderte Gaia som er jorden, Gaia føder deretter Uranos som er himmelen. Uranos legger seg over Gaia, noe som fører til at Gaia føder de tolv titanene. Det er disse titanene jeg vil påstå er Precursors i denne sammenligningen. Etter at titanene skiller Gaia og Uranos skaper titanene, og da spesielt Kronos egne barn (Ibid, S. 94-95). Disse barnene er de som blir til de Olympiske gudene (Ibid, S. 95). Historien slutter med at de Olympiske Gudene gjør opprør mot titanen og beseirer dem og kaster dem i Tartaros. I denne historien gjør titanene motstand noe som vil skille den i fra den tolkningen om at Precursors ikke gjorde motstand. Krigen mot the Precursors var uansett det som skapte The Flood. Og dette kan tolkes som den ultimate straff mot The Forerunners, ikke bare ble de utslettet av The Flood, de gjorde det mot seg selv. uansett hvordan vi velger å tolke krigen, er fortsatt analysen av syndefloden et godt bilde til inspirasjonen om The Flood. Det at The Precursors blir sett på som gudevesener av The Forerunners styrker bare denne teorien.

## 8. Avslutning

Religiøs utøvelse i spill er en naturlig del av menneskelig kultur og samfunn i dagens moderniserte samfunn. Med flere millioner spillere er dette et fenomen som det er stor grunn til å gjøre forskning på. Religiøst innhold har muligheten til å knytte spille sammen, eller drive dem fra hverandre og er derfor et kraftig redskap i spillutviklerens jobb. Her vil gjøre en liten oppsummering av hele oppgaven og sette opp hovedpunktene av hva jeg har gjort og hva det eventuelt førte til. Dette er en oppgave uten definitive svar, men mer i form for tolkning. Den eneste måten jeg virkelig kan få svar på alle disse spørsmålene er å ta direkte kontakt med Bungie og 343 Industries og be dem om material og informasjon. Noe som kanskje kan bli gjort av andre som vil analysere religionsbruken i Halo trilogien i framtiden.

Målet mitt med denne oppgaven var å forsøke å finne de religiøse utgangspunktene til religiøst innhold i de originale tre Halo spillene: *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*. Jeg ville gjøre dette ut i fra et ståsted som en ny spiller fra den tiden disse spillene ble utgitt. Dette innebar å spille spillene, samle data, analysere data ut i fra religionsrelaterte dokumenter for å lete etter mulig inspirasjon.

Jeg har lagt frem en forklaring på hvordan videospill kan beskrives som et kulturfenomen og derfor en stor del av verdenssamfunnet nå i dag at dette er et stigende fenomen. Selv om kultur er et vanskelig begrep som umulig kan definere alle verdens hjørner, vil jeg påstå at videospill er en av kulturfenomenene som kan knytte en slik verden sammen. Gjennom globalisering har jeg lagt fram hvordan verden blir mindre og mindre med tanke på grenser. Mye av dette er takket være videospill og teknologi.

Jeg har gitt et lite innblikk i hvordan videospillindustrien fungerer. Jeg har lagt fram statistikk som viser at videospill er en industri som vokser for år for år og at markedet er verdensbredt. Spillere finnes i alle typer og sorter, og videospill er verdens største underholdningsmedia. Med milliarder av spillere og en gigantisk økonomi er den virtuelle verdenen på vei til å bli større enn den virkelige. Jeg har lagt fram informasjon om hvem disse spillerne er i form av alder og kjønn, hva de forskjellige gruppernes preferanser. Det har også blitt lagt fram noen av de positive følgende av å spille videospill. Jeg presenterte hvordan Halo serien først ble mottatt som en introduksjon til hvorfor akkurat dette spillet har blitt det fenomenet det har blitt

Gjennom innsamling og analyse av den originale Halo trilogien har jeg funnet flere mulige religiøse tolkninger av de forskjellige utvalgte religiøse aspektene. Deriblant en mulig kilde som kan være inspirasjonen til hele bakgrunnen til historien i *Halo: Combat Evolved*, *Halo 2* og *Halo 3*. Den dansende Siva kan med sin ring av flammer, eksploderende energi og ødeleggelse representere alle forklaring på ideen om halo ringene.

The Covenant er en faksjon fylt med religiøse aspekter. Det er et samfunn basert på marxistisk teori, hvor eliten styrer massene ved bruk av religion. De forskjellige rasene i

The Covenant er plassert i et kastesystem som er basert på et hinduistisk klassesystem hvor grunnleggerne satte seg selv på toppen for å gi seg selv makt.

Jeg har foreslått at Monitorene, som 343 Guilty Spark har sin opprinnelse i fra historien om oraklet i Delfi. Hvor forvirrende terminologi og misforståelse av ord og setninger gir uttrykk for det som kan kalles profetier. Jeg har vist at denne forvirringen har grunne i The Prophets løgner om helligdommer og religion for å holde sannheten skjult for folket. Det er på grunn av denne inspirasjonen at monitorene har fått navnet Oracles fra The Covenant i spillet. Jeg vil hevde at en del av The Covenant, og da spesifikt den marxistiske lederrollen også er inspirert av den kjente fasen «Opium til folket».

Fra Elites har jeg analysert og tolket The Arbiter, som er en Jesus inspirert karakter som representerer død og gjenoppstandelse i sin rolle som Arbiter. En analyse av Arbiters bortfall fra sin religiøse tro er også gjort, og denne viser at Arbiter følger dette på en troverdig måte.

Jeg har lagt frem at mangelen på religion i presentasjonen av UNSC, den menneskelige faksjonen i Halo spillene kan være av flere årsaker. Denne har jeg valgt å ikke definere ned til en årsak, da ikke alle årsakene er basert ut i fra religionsforståelse. Jeg velger å legge denne todelt: 1 - UNSC er en representasjon for forandring og vitenskap versus stagnering og religion. 2 - UNSC har ingen religion fordi Bungie ikke ville hindre spillere i å leve seg inn i rollen som John-117. Jeg har også lagt fram en forklaring på John-117 sin rustning, Mjolnir og forklart hvordan den tydelig er inspirert av Tors hammer Mjølnen. Jeg gjorde samtidig en plausibel analyse av hvordan Tor, i sammenheng med hammeren kunne være inspirasjon til John-117.

John-117 er et stort tema i Halo serien og vil derfor være fylt med mulige inspirasjoner fra religion. Jeg har lagt fram kilder til inspirasjon fra bibelen. Hvor noen av versene beskriver John-117 veldig godt. Jeg vil derfor, på bakgrunn av all den bibelske støtten, si at John-117 er ment til å være en representasjon av Jesus. Dette er den mest sannsynlige teorien, selv om jeg skal ønske at teorien om Tor er korrekt.

Jeg argumenterer for at The Forerunners er en representativ versjon av en Atlantis lik sivilisasjon. En mystisk sivilisasjon som var langt forut for sin tid og forsvant på mystisk vis. Dette argumentet bygger på at det nettopp er dette The Forerunners blir presentert som i spillet og vil derfor mest sannsynlig være korrekt.

The Flood og The Ark vil jeg påstå at er akkurat hva de ser ut som, en gjenfortelling av historien om Noah og hans ark og guds syndeflod. Gjennom en analyse av historien i bibelen, og sammenligningen med historien i spillene. Vil jeg si at dette stemmer. The Flood er en ukjent straff som kommer for å ødelegge for andre gang, men arken blir redningen og menneskeheten overlever syndefloden.

Jeg åpnet videre for å bruke den utvidete informasjonen fra Halo universet. Dette er for å se om det jeg kom fram til i analysen min stemte, eller om noe var helt feilt. I det store og det hele var det ikke så store forskjeller på det som jeg allerede har analysert og det som blir framstilt senere. Dette kan vise at Bungie og 343 Industries holder seg til den originale planene som ble lagt ut i starten av Halo universet.

Vi får en utdypning av noen religioner, og disse har jeg analysert på lik måte som i den første analysen. Om *The Covenant* forandret dette ikke på noe av den originale analysen, men det forsterket tanken om at elite klassen manipulerte resten av samfunnet. Vi fikk et innblikk i hvordan rasenes historiske religion oppførte seg, og disse ble analysert slik at jeg fant virkelige representasjoner som disse kunne vært inspirert av.

Jeg fikk vite at menneskeheten har noen få representasjoner av religion i det utvidete Halo universet og jeg gjorde deretter en analyse av dette. Jeg kom fram til at det fortsatt vil være en plass for religion i framtiden ved å bruke Boyer, religion blir til der den trengs. Og jeg påstår at religion er noe mennesker trenger for å komme over vanskelige perioder. Dette gjør at religioner som kristendom og Islam fortsatt er representert i framtiden, men muligens forvandlet. En av de mer interessante religionene vi får et hint om er norrøn religion. jeg argumenterer for at under de forholdene som er lagt frem på den planeten norrøn religion eksisterer, er det troverdig at den eksisterer. Igjen forklart med Boyer, så vil det være naturlig for en gruppe som alltid er omgitt av krig og død å finne svar for dette. Norrøn religion gir betryggende svar, som denne folkegruppen trenger. Så med tanken om at religion eksisterer der den trengs, da er det en plausibel måte å forklare hvordan disse religionene fortsatt eksisterer.

*The Flood* og *The Forerunners* er de to som har blitt mest utvidet på takket være all den ekstra informasjonen som er utgitt i senere tid. Jeg legger fram at mystisismen til *The Forerunners* er borte og at den bare har blitt byttet ut med *Precursors* for å beholde dette elementet. Jeg tolker *The Mantle of Responsibility* ut av to eksempler som kan være en inspirasjon til denne religiøse-filosofiske tankegangen. Jeg velger disse to tolkningene om en fredfylt og en dominerende tolkning av *The Mantle of Responsibility* på bakgrunn av at de er de tolkningene som er mest representativ av det som kommer fram i spillene *Halo 4* og *Halo 5: Guardians*. Her velger jeg å ikke gi noe fasitsvar, da diskusjonen om *The Mantle of Responsibility* kan fylle en bok om religion og filosofi på egen hånd.

Jeg argumenter til slutt for at selv om historien om *The Flood* har blitt fylt inn på så har ikke symbolikken forandret seg, men snarere forsterket seg. *The Flood* representerer fortsatt syndefloden, nå med enda mer kraft siden *The Forerunners* sto for sitt eget fall gjennom drapet av *The Precursors*.

Gjennom spill og lek har jeg gjennomført en analyse av religionsbruk den originale Halo serien. Dette er mulig på grunn at hvor utbredt og akseptert videospill er blitt. Gjennom spredning av teknologi og samfunn blir det flere spillere og flere som vil tolke elementer som det jeg nettopp har tolket. Spillere fra forskjellige kulturer og bakgrunner vil se

andre elementer enn det jeg har lagt fram. Dette er påvirkningen et globalisert samfunn har på vår kultur. Videospill er en del av denne kulturen og vil fortsette å vokse i takt resten av samfunnet. Religion vil være sentralt i mange av disse kulturene og vil derfor også ha innflytelse på våre videospill. Religion og videospill er begge kommet for å bli, derfor alltid ha en innflytelse på vår verden.

### 8.1 Veien videre

Om en slik analyse skal gjøres igjen, vil jeg anbefale neste person til å forsøke å komme i kontakt med en eller flere av de som originalt jobbet på spillene. Dette kan gi en innsikt i både tankegang om spillet og oppbygningen av teamet bak spillet. Dette var noe jeg følte jeg savnet for å kunne sammenligne mine data mot det de originalt var. Med tanke på hvordan man kan analysere spill og forske på dem innenfor religionsteori vil jeg påstå at man har godt nytte av å spille spillene selv. Det gir spilleren større kjangs til å forstå hva utvikleren ville at spilleren skulle oppleve. En analyse av en gjennomspilling av spillet på Youtube, blir ikke det samme som å spille selv. En slik video blir et verktøy du kan bruke på lik linje med bøker og andre kilder.

En analyse slik jeg har gjort den er en vanskelig metode, på grunn av at jeg valgte å se bort fra informasjon for å forsøke å sette meg inn i hodet til en ny spiller, blir jeg automatisk en feilkilde. Selv om jeg forsøker å glemme detaljer slik at spillet blir tolket på slik det ble utgitt, vil jeg fortsatt vite detaljer som jeg ikke skulle ha vist. For å unngå dette burde jeg ha valgt et spill som jeg ikke har spilt før. Dette kan være en tanke til noen som eventuelt vil gjøre en analyse av religionsbruk i spill. Analyser et spill du ikke har spilt før. Da får du både nye inntrykk og du kan se på noe med ferske øyne. Det gir deg også en unnskyldning til å kjøpe det spillet du har hatt lyst på, men utsatt fordi du må analysere det spillet du har spilt hundre ganger før.

En av tingene jeg vil anbefale videre for den som leter etter et religiøst eller filosofisk spørsmål er å ta et dypdykk i *The Mantel of Responsibility* som blir finnes i Halo Universet. Etter mye etablering av ekstra stoff vet vi nå at *The Mantle* er katalysten i mye av Halo universets historie. *The Mantle* eksisterte fra det tidligste punk vi har i Halo universet. Den førte til krigen som utløste *The Flood* og deretter krigen mot *The Forerunners*. Dette førte til hendelsene i den originale Halo trilogien og deretter *Halo 4* og *Halo 5: Guardians*. Alt dette på grunn av en religiøs-filosofisk tankegang. Det er et tema som passer for en bok.

Jeg vil absolutt anbefale andre personer som er interessert i videospill til å gjøre en eller annen for religiøs forskning på videospill. Dette har vært en prosess som har kombinert ting som jeg synes er interessante og gitt meg et dypere innblikk i hvordan religion blir brukt i videospill og om hvordan plassen til videospill har utviklet er i samfunnet over årene. Jeg ble overasket av noe av statistikken om økonomi, aldersgrupper og hvilke spill forskjellige mennesker spilte. Jeg som er en spiller selv, har flere av disse inngrodde fordommene som er utbredd i videospillsamfunnet, selv om jeg ikke trodde jeg hadde dem. Det var ikke før jeg kom over relevant data jeg klarte å se at jeg er en av de som fører disse fordommene. Ikke med et vondt sinn, men mer som en ubevist tanke. Jeg vil

garantere at en undersøkelse som virkelig gjøres kritisk, vil la deg se noe om deg selv som du ikke viste at var der.



## Litteratur

Bainbridge, W. S. (2013). *eGods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford: Oxford University Press.

Barkun, M. (2013). *A Culture of Conspiracy - Apocalyptic Visions in Contemporary America*. Berkeley: University of California Press.

Bosman, F. G. (2016). The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. I S. Heidbrink, & T. Knoll, *Heidelberg Journal of Religions on the Internet Volume 11* (ss. 28-45). <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23626/17351>.

*Bungie*. (2019, 01 10). Hentet fra Bungie: <https://www.bungie.net/en/News/Article/47569>

*Bungie*. (2020, Juli 07). *Bungie*. Hentet fra Bungie.net: <https://www.bungie.net/en/News/Article/49320>

*Bungie*. (2021, 05 11). Hentet fra Bungie.net: <https://www.bungie.net/en/aboutus>

Chetrafilov, D. (2020, Juli 25). *Screenrant*. Hentet fra Screenrant: <https://screenrant.com/halo-3-infinite-best-trailer-diorama-covenant-war/>

Clark, T. R. (2012). Introduction: What is religion? What is popular culture? How are they related? I T. R. Clark, & D. W. Clayton, *Understanding Religion and Popular Culture* (ss. 1-12). Abingdon: Routledge.

Dybvig, D. D., & Dybvig, M. (2003). *Det tenkende mennesket: Filosofi- og vitenskapshistorie med vitenskapsteori (2. utgave)*. Trondheim: Akademika Forlag.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction Fourth Edition*. New York: Routledge.

*Esa*. (2020, Hentet 11.05.2021). Hentet fra Esa: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame is*. Digma.
- Ferdig, R. E. (2014). Developing a Framework for Understanding the Relationship Between religion and Videogames. I S. Heidbrink, & T. Knoll, *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches Volume 5* (ss. 68-85). <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12158/5994>.
- Fielder, J. (2001, Nov 09). *Gamespot*. Hentet fra Gamespot: <https://www.gamespot.com/reviews/halo-review/1900-2823816/>
- Fields, N. (2013). *The Spartan Way*. Hentet fra <http://web.a.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlymtfXzY3ODQwOV9fQU41?sid=24c22543-b397-4565-8b4b-21aafdc4079d@sessionmgr4007&vid=0&format=EK&rid=1>
- Fitzgerald, T. (2000). *The Ideology of Religious Studies*. New York: Oxford University.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research 6th edition*. London: Sage.
- Flood, G. (1996). *An introduction to Hinduism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gamespot*. (2007, sept 26). Hentet fra Gamespot: <https://web.archive.org/web/20120321034601/http://uk.gamespot.com/halo-3/reviews/halo-3-review-6179646/>
- Gilhus, I. S., & Mikaelsson, L. (2012). *Nytt blikk på religion - studiet av religion i dag*. Oslo: Pax forlag.
- Gilhus, I. S., & Thomassen, E. (2010). *Oldtidens religioner*. Oslo: Pax Forlag.
- Godø, H. (2018). *Innovasjonsledelse: Teknologitviking fra idé til forretningsplanlegging*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Grand View Research*. (2020, Mai 11). Hentet fra Grand View Research: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/movies-entertainment-market>

Gray, R. H. (2020). *The Extended Kardashev Scale*. Chicago: The Astronomical Journal.

Grieve, G., Radde-Antweiler, K., & Zeiler, X. (2015). Current Key Perspectives in Video Gaming and Religion. *gamevironments*. Bremen: Universität Bremen.

Guthrie, S. (1993). *Faces in the Clouds*. New York Oxford: Oxford University Press.

*Halo 2*. (2004). Bungie Studios: Microsoft Game Studios.

*Halo Alpha*. (U.Å, Hentet 13.05). Hentet fra Fandom:  
[https://halo.fandom.com/wiki/Seven\\_Steps\\_to\\_World\\_Domination](https://halo.fandom.com/wiki/Seven_Steps_to_World_Domination)

*Halo Alpha*. (U.Å b, Hentet 13.05). Hentet fra Halo Alpha:  
<https://halo.fandom.com/wiki/Precursor>

*Halo Waypoint*. (U.Å, Hentet 13.05). Hentet fra Halo waypoint:  
<https://www.halowaypoint.com/en-us/universe/species/jiralhanae>

*Halopedia*. (U.Å, Hentet 13.05). Hentet fra Halopedia:  
<https://www.halopedia.org/Covenant>

*Halopedia*. (U.Å a, Hentet 11.05.). Hentet fra <https://www.halopedia.org/Cryonics>

*Halopedia*. (U.Å b, Hentet 13.05). Hentet fra Halopedia:  
<https://www.halopedia.org/Religion#Sangheili>

*Halopedia*. (U.Å c, Hentet 13.05). Hentet fra Halopedia:  
[https://www.halopedia.org/Sangheili\\_mythology](https://www.halopedia.org/Sangheili_mythology)

Heidbrink, S., Knoll, T., & Wysocki, J. (2014). Theorizing Religion in Digital Games: Perspective and Approaches. I S. Heidbrink, & T. Knoll, *Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches Volume 5* (ss. 5-50).  
<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12156/5992>.

- Henriksen, I. M., Levang, L. E., Skaar, M., & Tjora, A. (2017). *Vår Sosiale Virkelighet: En Introduksjon Til Hverdagslivets sosiologi*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Honigman, S. (2009). *Euhemerus of Messene and Plato's Atlantis*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.
- Hughes, A. (2019, okt 14.). *Halo Nightfall - Full Movie*. Hentet fra Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=wIUBhptU1Z8&t=1798s&ab\\_channel=AlecHughes](https://www.youtube.com/watch?v=wIUBhptU1Z8&t=1798s&ab_channel=AlecHughes)
- Jacobsen, D. (2011). *The World's Christians: Who they are, Where they are, and How they got there*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Jacobsen, K. A., & Thelle, N. R. (1999). *Hinduismen og buddhismen*. Kristiansand: Høyskoleforlaget AS - Nordic Academic Press.
- Jensen, J. S. (2014). *What is religion?* London and New York: Routledge.
- Le Glay, M., Voisin, J.-L., Le Bohec, Y., Cherry, D., Kyle, D. G., & Manolaraki, E. (2009). *A History of Rome - Fourth edition*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Lidskog, R., & Sundqvist, G. (2013). *Miljøsociologi*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- McCutcheon, R. T. (2014). *Studying religion, an introduction*. London and New York: Routledge.
- McGrath, A. E. (2015). *Christianity: An Introduction, Third Edition*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Mcnamara, A. (2004). *Gameinformer*. Hentet fra Gameinformer: [https://web.archive.org/web/20071011045837/http://gameinformer.com/NR/exeres/AF4EAEF7-1136-4985-82E0-EB6588130908.htm?CS\\_pid=210263](https://web.archive.org/web/20071011045837/http://gameinformer.com/NR/exeres/AF4EAEF7-1136-4985-82E0-EB6588130908.htm?CS_pid=210263)
- Messick, K., & Farias, M. (2020). Psychological Approaches to Leaving Religion. I D. Enstedt, G. Larsson, & T. T. Mantsinen, *Handbook of Leaving Religion* (ss. 307-322). Boston: Brill.

- Microsoft. (4. Okt 2007). *Global Entertainment Phenomenon "Halo 3" Records More Than \$300 Million in First-Week Sales Worldwide*. Redmond, Wash.
- Murphy, F. J. (2003). Second Temple Judaism. I J. Neusner, & A. J. Avery-Peck, *The Blackwell Companion to Judaism* (ss. 58-77). Oxford: Blackwell Publishing.
- Pals, D. L. (2015). *Nine Theories of Religion Third Edition*. New York: Oxford University Press.
- Partridge, C. (2004). *The re-enchantment of the west Volume 1*. London and New York: Routledge.
- Playground, G. L. (2020, okt 12). *HALO 3: ODST PC All Cutscenes (4K 60FPS) Game Movie Ultra HD*. Hentet fra Youtube:  
[https://www.youtube.com/watch?v=YalQXNGMM0M&ab\\_channel=Gamer%27sLittlePlayground](https://www.youtube.com/watch?v=YalQXNGMM0M&ab_channel=Gamer%27sLittlePlayground)
- Rasmussen, T., & Thomassen, E. (2002). *Kristendommen, En historisk innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Retro gamer*. (2015, Mars 23). Hentet fra retrogamer:  
[https://www.retrogamer.net/retro\\_games00/the-making-of-halo-combat-evolved/](https://www.retrogamer.net/retro_games00/the-making-of-halo-combat-evolved/)
- Schimmel, A. (1993). *The Mystery of Numbers*. New York Oxford: Oxford University Press.
- Skjølsvold, T. M. (2017). *Vitenskap, teknologi og samfunn: En introduksjon til STS*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Spartan-091. (Hentet 12.05.2021). *Halo Fanon*. Hentet fra Fandom:  
[https://halofanon.fandom.com/wiki/UNSC\\_Navy\\_Ship\\_Naming\\_Protocol](https://halofanon.fandom.com/wiki/UNSC_Navy_Ship_Naming_Protocol)
- Staecker, J. (1999). Thor's Hammer - Symbol of Christianization and Political Delusion. I *Lund Archaeological Review* 5 (ss. 89-104). Lund: University of Lund.
- Stausberg, M., & Engler, S. (2014). *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. London and New York: Routledge.

*Steam*. (2020). Hentet fra Steam: <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2020>

Steinsland, G. (2005). *Norrøn Religion: Myter, riter, samfunn*. Oslo: Pax Forlag.

Tach, D. (2013, Apr 16). *Polygon*. Hentet fra Polygon:  
<https://www.polygon.com/2013/4/16/4231064/valve-refunds-baptism-bioshock-infinite>

*TechNavio Blog*. (2018, Sept 10). Hentet fra TechNavio Blog:  
<https://blog.technavio.com/blog/top-10-most-popular-game-genres>

*The Drum*. (2016, Mars 31). Hentet fra The Drum:  
<https://www.thedrum.com/news/2016/03/31/2006-twofifteenmccann-creates-believe-campaign-launch-halo-3>

Thorsen, T. (2009, Juli 20). *Gamespot*. Hentet fra Gamespot:  
<https://web.archive.org/web/20131003044602/http://au.gamespot.com/news/microsoft-names-internal-halo-label-6213640>

Tuttle, W. (2004, Nov 07). *Gamespy*. Hentet fra Gamespy:  
<http://xbox.gamespy.com/xbox/halo-2/564301p1.html>

*Video Games Sales Wiki*. (Hentet 11.05.2021). Hentet fra [vgsales.fandom.com](https://vgsales.fandom.com/wiki/Halo):  
<https://vgsales.fandom.com/wiki/Halo>

Wagner, R. (2012). Religion and Video Games: shooting aliens in cathedrals. I T. R. Clark, & D. W. Clayton, *Understanding Religion and Popular Culture* (ss. 118-138). Abingdon: Routledge.

Wagner, R. (2014). The Importance of playing Earnest. I H. A. Campbell, & G. P. Grieve, *Playing With Religion in Digital Games* (ss. 193-213). Bloomington: Indiana University Press.

*WePC*. (2020, Mai 11). Hentet fra WePC: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

*Wikipedia*. (U.Å, Hentet 13.05). Hentet fra Wikipedia Den frie encyklopedia:  
<https://no.wikipedia.org/wiki/Apofeni>

*ZDNet*. (2000, Juni 20). Hentet fra zdnet.com: <https://www.zdnet.com/article/bungie-ceo-talks-microsoft-deal-5000108427/>

**Nevnte spill**

Age of Empires II (1999)

Smite: Battleground of the gods (2014)

God of War (2005-2018)

Assassin's Creed (2007-2020)

Call of duty (2003-2020)

Grand Theft Auto (1997-2013)

FIFA (1993-2020)

Halo 4 (2012)

Halo 5 (2015)

Halo Wars 2 (2016)

Halo: Master Chief Collection (2014)

Halo 3: ODST (2009)

Halo Infinite (I.U)



**Abstract**

This thesis analyses the use of religion in the original Halo trilogy. Through a documentary style method various religious elements have been plucked out and analysed. The methodology used for analysis is a combination of different methods within the field of science of religion. I have done this with the mindset that I am supposed to be a new player and only use the information given to players at the time of the games release. I describe how video games have gotten to their position within our culture with the spread of technology and globalisation. By giving a brief look into the world of video games I establish how ground-breaking the original trilogy was and why it deserves to be studied in a world of gamers.

Through the analysing of the religious element of the first Three Halo games I come up with some possible theories which can describe the origin of the subject. After the first analysis I open the flood gate for all the information from Halo so test if my findings are correct or need to be reformulated.

I find out that most of my predictions are correct, especially my findings about government and leadership of The Covenant. Some of the human elements needed to be elaborated. And the Forerunners have been given so much information that they have lost their mystery status.

