

Ina-Kristin Sundet

# En analyse av Pokémon Legends Arceus

Representasjonen av forholdet mellom  
mennesker og dyr

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Veileder: Sven Østgaard

Mai 2022



Ina-Kristin Sundet

# **En analyse av Pokémon Legends Arceus**

Representasjonen av forholdet mellom mennesker  
og dyr

Bacheloroppgave i Medievitenskap  
Veileder: Sven Østgaard  
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## **Bacheloroppgave, vår 2022**

**Emnekode og emnetittel:** MV2014 Bacheloroppgave i  
medievitenskap

**Dato:** 23.mai 2022

**Antall ord (uten forside, sammendrag, innholdsliste og referanselister):** 6960 ord

**Totalt antall ord:** 8358

**Tittel på bacheloroppgave:** En analyse av *Pokémon Legends Arceus*:  
Representasjonen av forholdet mellom mennesker og dyr.

**Totalt antall sider:** 24

## Sammendrag

*Pokémon* har vært en populær mediefanchise i mange år. Franchisen har tidligere fått kritikk for hvordan behandlingen av Pokémon i Pokémon-spill kan sammenliknes med dyremishandling. Hvordan *Pokémon* stiller seg til dette i dag med det nyeste Pokémon-spillet, *Pokémon Legends Arceus*, er ikke undersøkt tidligere. Jeg har derfor utforsket hvordan det nye spillet kommuniserer forholdet mellom mennesker og dyr, dette ved å se på forholdet mellom mennesker og Pokémon. Metoden jeg har anvendt er i form av en kvalitativ tekstanalyse som fokuserer på de formale elementene og narrativet i *Pokémon Legends Arceus*. Jeg har sammenliknet funnene i min analyse med funnene fra tidligere forskning rundt temaet. Jeg viser fra både tidligere forskning og teori sammen med min analyse, at Pokémon kan sees på som en representasjon av dyr. Analysen min viser at forholdet mellom Pokémon og mennesker, er i liten grad endret fra funnene i tidligere forskning. Eksempelvis så er både biomakt og biokapital fortsatt til stede i forholdet mellom Pokémon og mennesker. Det kommuniserte båndet mellom spiller og Pokémon viser til en form for ludonarrativ dissonans, kalt «logical inconsistencies», hvor narrativet kommuniserer et sterkt bånd mellom spiller og Pokémon, men spill-mekanikken kan i enkelte settinger vise til det motsatte. Det er representert to forskjellige ideologier når det kommer til forholdet mellom mennesker og dyr. Ideologien som viser til at mennesker kan bruke dyr til egne formål, uavhengig av dyrenes ønsker, ser ut til å være kommunisert som den riktige. Dette implisitte budskapet i *Pokémon Legends Arceus*, ser ut til å være forkledd som et «heroisk» oppdrag som omhandler å forene mennesker og Pokémon, slik at de kan leve sammen.

**Innhold:**

1. Innledning	4
2. Teoretisk tilnærming/ metodisk tilnærming	4
2.1 Representasjon av dyr	4
2.2 Tidligere forskning	6
2.3 Ludonarrativ dissonans	7
2.4 Metode	10
3. Analyse	10
3.1 Pokémon Legends Arceus	10
3.2 Narrativ og setting	10
3.3 Spillerens karakter og valgmuligheter	11
3.4 Pokédexen	12
3.5 Pokémon i en «semi-åpen» verden	12
3.6 Ville Pokémon og deres oppførsel	13
3.7 Pokéballens rolle	13
4. Diskusjon	14
4.1 Pokémon som dyr?	14
4.2 Forholdet mellom mennesker og Pokémon	15
4.3 Spillerens perspektiv	16
4.4 Narrativ tolkning av båndet mellom hovedkarakter og Pokémon	17
4.5 Vold mot Pokémon	18
5. Konklusjon	19
6. Referanser	21
7. Bibliografi	23

# En analyse av *Pokémon Legends Arceus*: Representasjonen av forholdet mellom mennesker og dyr.

## Innledning

*Pokémon* har lenge vært en populær mediefanchise, med både filmer, samlekort og ikke minst video-spill (Polinsky, 2019, s. 4). Nå nylig i 2022 har *The Pokémon Company* kommet ut med et nytt spill i hovedspillserien som har endret mye av det tradisjonelle med *Pokémon*, både i spill-mekanikk og narrativ (Valentine, 2022; Linder, 2022). Tidligere har også *Pokémon* fått kritikk for hvordan behandlingen av Pokémon i spillene kan sammenliknes med hundekamp og den kontroversielle behandlingen av dyr på sirkus (Attebery, 2015, ss. 63, 73). Jeg skal med bakgrunn av dette analysere det nye spillet, *Pokémon Legends Arceus* (2022), for å se hvordan *Pokémon* stiller seg til kritikken i dag og hvordan endringene i spill-mekanikken kan påvirke tema. Min problemstilling for analysen er derfor: Hvordan kommuniseres forholdet mellom mennesker og dyr i *Pokémon Legends Arceus*? Først skal jeg ta for meg den nødvendige teoretiske tilnærmingen som viser til hvordan dyr blir representert i media og hvilket perspektiv jeg skal ha på dyr igjennom analysen. Deretter skal jeg se på tidligere forskning rundt temaet for å sammenlikne med funnene jeg finner i denne analysen. Vil problematikken være den samme som før, eller er problematikken blitt adressert av spill produsenten, og endret? I analysedelen kommer jeg til å beskrive det nødvendige av spillets narrativ og formale elementer først, og før jeg starter å diskutere problemstillingen vil jeg vise til hvordan Pokémon i dette spillet kan sees på som en representasjon av dyr. Deretter skal jeg se på hvilke forhold jeg finner mellom mennesker og Pokémon. Finnes det forskjellige typer forhold mellom mennesker og Pokémon? om så, hvilke?

## Teoretisk tilnærming/metodisk tilnærming

### Representasjoner av dyr

Henderson (2017), skriver at representasjon handler om symboler som står for noe og er sentralt for medievitenskap. Hun skriver at de fleste sammenligner medieinnhold med den ekte verdenen, og representasjon i media fører med seg både moralske og politiske betydninger og konsekvenser for de som blir representert. Konsekvenser spesielt for de som



blir representert i media, men som ikke er med på produksjonen av innholdet. Henderson skriver her, eksempelvis om mennesker som blir representert, men kan man også se på hvordan dyr blir representert på samme måte?

Guy Cook (2015) skriver i sin artikkel «*A pig is a person*» or «*you can love a fox and hunt it*»: *Innovation and tradition in the discursive representation of animals*, at vitenskapen som omhandler dyr har eksklusivt tilhørt naturvitenskap og ikke i de sosiale vitenskapene hvor fokuset på mennesker har vært sentralt. Denne inndelingen av vitenskaper har ført til komplikasjoner når det kommer til studier som tar for seg interaksjon mellom mennesker og dyr når det kommer til ideer, kultur og språk (s588). Cook viser til problematikken rundt dette når han undersøker representasjonen av dyr, og han bruker to forskjellige sider av saken hvor den ene siden er opptatt av dyrerettigheter og den andre siden oppmuntrer til jakting på dyr for sport. Siden som er opptatt av dyrerettigheter har tendenser til å se på dyr som mennesker og individer og kan derfor ikke spises. Den andre siden har et nært forhold til dyr, men mener de er forskjellige fra mennesker og ser det som uproblematisk å jakte på dem og bruke dem til menneskers fordel (s.602). Begge disse synspunktene som Cook studerer, er basert på synspunkter på hver sin ende av skalaen og blir fort veldig svart og hvitt.

Mitt perspektiv på dyr igjennom denne analysen, vil ta grunnlag i normer som stammer fra Norge, og med dette vil jeg vise til Norges lov om dyrevelferd, «Dyr har egenverdi uavhengig av den nytteverdien de måtte ha for mennesker. Dyr skal behandles godt og beskyttes mot fare, for unødige påkjenninger og belastninger.». Blant annet er det et særskilt forbud om å utøve vold mot dyr (Landbruks- og matdepartementet, 2021).

Men hvordan blir dyr representert i media? Et eksempel på hvor representasjonen av dyr er blitt diskutert i medievitenskap er Nina Echhoff-Heindl (2020), sin artikkel som skriver om hvordan bier blir representert i filmen *The Best Bee in the World* og også hvordan forholdet mellom dyr og mennesker blir representert i filmen. Her skriver hun at biene i filmen oppfører seg nesten mer som mennesker enn dyr, men er fremstilt mer som et dyr når den blir sett sammen med mennesker i filmen (s.144-145). Blant annet viser hun til hvor lite betydningsverdig det er for mennesket i filmen når bien Brandford dør, fordi for mennesket er denne bien bare et insekt. I sammenheng med dette viser Echhoff-heindl til et sitat fra Baker «The animal is the sign of all that is taken not-very-seriously in contemporary culture; the sign of that which doesn't really matter. The animal may be other things beside this, but this is

certainly one of its most frequent roles in representation" (Baker 1993, som referert I, Eckhoff-Heindl 2020, s.156).

Ifølge Marie Laure Ryan, som referert i Jan-Noël Thon (2017) sin artikkel *Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games*, så vil man i et narrativ automatisk anta at et representert levende menneske har en funksjonell hjerne, et bankende hjerte, osv., uten at man trenger en direkte beskrivelse av dette. Dette er kalt prinsippet om «minimal departure», altså at mottakeren fyller inn mellomrommene (s.292). Likevel er det noen mellomrom som aldri kan fylles av mottakeren, ting som altså ikke er tatt for gitt for mottakeren. Eksempelvis kan dette være, om en karakter har barn eller ikke, eller om karakteren har et fødselsmerke på ryggen. Hvis narrativet ikke forklarer dette, vil man aldri kunne vite eller anta det heller (Thon, 2017, ss. 292, 293). Dette kan man kanskje bruke i forbindelse med representasjon av dyr også. Om man ikke eksplisitt får en beskrivelse av at de fiksjonelle dyrene oppfører seg annerledes enn dyr i det virkelige liv, vil muligens mottakeren bruke sine egne før-kunnskaper om dyr fra det virkelige liv for å fylle inn «gapene». Eller på den andre siden, om de fiksjonelle dyrene har noe spesifikt ved seg som er annerledes fra virkelige dyr så er dette nødt til å bli beskrevet direkte i narrativet, i og med at mottakeren ikke kan vite dette selv.

### **Tidligere forskning**

Tidligere forskning rundt forholdet mellom representerte dyr i videospill og mennesker har blitt gjort av Stina Attebery (2015), som ser på blant annet biomakt i artikkelen sin *Coshaping Digital and Biological Animals* (s.56). Hun bruker altså eksempler fra *Pokémon* og andre spill univers, på bakgrunn av at spillene viser til digitale vesener med dyrelignende design (s.67). Hun viser blant annet til hvordan *Pokémon* ser ut til å ignorere maktstrukturen som foregår mellom mennesker og Pokémon (ss. 74, 78). Hun viser til dyrekamp og kontroversen rundt det og hvordan dette har blitt sammenlignet med det som skjer i *Pokémon* (ss 56, 68, 73). Hun viser til hvordan forholdet mellom mennesker og dyr er påvirket av biokapital, og hvordan videospill, slik som *Pokémon* oppmuntrer spillere til å tolke et slikt representert forhold, som mer etisk. Dette handler eksempelvis om hvordan mennesker bruker dyr som redskaper til å skaffe seg kapital samtidig som at de har et partnerskap med dyret (s. 61). Blant annet viser Attebery til hvordan *Pokémon Black and White* portretterte dyrerettighets aktivister som ønsker å befri Pokémon, som skurker i narrativet, og portretterte de til slutt som at de egentlig

vil ha alle Pokémon for seg selv. Noe Attebery mener endrer et budskap som kunne vært selv-kritisk, til et forsøk på å rettferdiggjøre de problematiske aspektene ved *Pokémon* (s. 63). Attebery viser til *the People for the Ethical Treatment of Animals*, som utfordrer *Pokémon* ved å lage parodi av Pokémon spillene og viser hvordan behandling av Pokémon kan sammenliknes med hundekamp (s. 63). Attebery viser at Pokémon får spillere til å gjøre om dyre populasjon til produktive økonomiske arbeidere ved å se til helsen deres og fødselsrate noe som kan sammenlignes med genetisk modifikasjon og dyre avl (s. 69).

*Pokémon black and white* viser i sitt narrativ ifølge Attebery (2015), at Pokémon og mennesker lever gladelig sammen, jobber sammen og komplimenterer hverandre, og Pokémon kampene er ment for å gjøre båndet mellom mennesker og Pokémon «dypere». Attebery peker til at det ikke er forklart hvordan det er slik. Hun poengterer at, hvis narrativet passet sammen med det man faktisk gjør i spillingen så kunne dette vært troverdig (s.70). Hun viser til hvordan dyre trening foregår i det virkelig liv og hvordan dette kan forklare at hvis Pokémon selv er investert i egen trening så trenger ikke Pokémon-kamper å tolkes som misbruk i like stor grad (s. 72). Attebery påpeker derimot, at selv om dialogen i spillet viser til at Pokémon og mennesker har et slikt forhold med hverandre, så står det i kontrast til hvordan spillingen foregår. Pokémon er lenge stasjonert inne i pokéballene sine og er sjeldent ute sammen med treneren for å skape et vennskap eller et bånd (s. 72). Hun viser også til PETA sin uttalelse som sammenlikner Pokémon i pokéballer, med elefanter som er lenket fast i vogner før de skal opptre på sirkus, og at Pokémon spillene portretterer et rosenrødt bilde av dette. Attebery viser til at, i ettertid har tydeligvis *Pokémon* produsentene adressert bemerkningene ved å forklare i et nyere spill at Pokémon er komfortable i pokéballer (s.73).

### **Ludonarrativ dissonans**

Attebery viser til delvis motsigelser mellom narrativ og selve spillingen, noe som kan minne om det mange omtaler som ludonarrativ dissonans. Dette er et omdiskutert begrep som ikke helt har fått fotfeste i akademisk skriving, men jeg synes det kan være interessant å se på dette begrepet i forhold til analysen jeg skal gjøre. Jeg skal derfor vise til hvordan begrepet kan defineres ved å se på Hocking (2007), Roth et al. (2008) og Toh (2018) sine forklaringer av det, slik at jeg kan bruke begrepet i min analyse på en mer akademisk måte.

Thon (2017), i sin artikkel prater om formale elementer og mediumets begrensninger, samt hvordan narrativ blir representert. Han forklarer at måten de formale funksjonene representerer et narrativ på i videospill, ofte er veldig upresise, og uoverensstemmelser i narrativet som kan forekomme av dette blir ofte ignorert av spillere (s. 299). Spillere ønsker å se bort ifra det, for å kunne glede seg over spillet («medium-specific charity»), fordi det ellers ville ført til at narrativet blir paradoksalt (s. 300). Spillerne forstår på bakgrunn av at de kjenner mediumets begrensninger og muligheter, eller eksempelvis produksjonens budsjett, at ikke alt kommer til å bli representert realistisk eller uten uoverensstemmelser, og derfor lar seg selv overse disse «feilene» et spill kan gjøre (s.309). Dette er noe som kan minne om ludonarrativ dissonans, men Thon bruker ikke begrepet i denne settingen.

Ludonarrativ dissonans ble først introdusert av Clint Hocking (2007) og handler om hvordan narratologien og spillbarheten (som oftest spill-mekanikken) ikke samstemmer (Roth et al, 2018, ss. 95, 96). Begrepet har blitt populært i bruk utenfor akademiske tekster og er blitt brukt i samsvar med utilfredsstillende brukeropplevelse i spill (ss. 94, 96). Roth et al (2018), skriver at begrepet er utilstrekkelig i forbindelse med beskrivelsen av hvordan spillere blir skuffet på bakgrunn av konfliktene mellom spillingen og narrativ. De viser til hvordan begrepet bør bli bedre definert, og at man må gjøre dette ved å ta i betraktning til, ikke bare spillernes ståsted, men også spill designernes (s. 94). De presenterer begrepene, «ludic contract» og «narrative contract» fra Clint Hocking, hvor «ludic contract» handler om hva spillets ludiske elementer oppfordrer til for å gjøre fremskritt i spillet. Begrepet «Narrative contract» handler om hvordan historien i spillet viser til hva som er riktig for å gjøre fremskritt. I ludonarrativ dissonans er altså, ifølge Hockins disse to kontraktene i konflikt med hverandre (Hocking, 2007; Roth et al., 2018, ss 95, 96). Roth et al (2018), mener at i stedet for å se på spill mekanikken i sin helhet (siden enkelte spill-mekanikker, ikke trenger å være involvert i narrativet), som står i konflikt med narrativet, at man heller må fokusere på konflikten mellom de narrative aspektene i spillet (s. 96).

Roth et al. viser også til begrepet «narrative paradox», som beskriver konflikten mellom forfatteren og spillernes deltagelse. Spilleren har friheten til å handle selv, men spill designeren begrenser spillerens handlinger innenfor narrativet, for å beholde strukturen, som spill designeren selv ønsker for spillet (Roth et al.,2018, s. 97). Det at produsenten begrenser spillerens handlinger innenfor narrativet kan også sees på som en form for “embedded

storytelling”, som forklart av Clara Fernandez-Vara (2019), “the events have been pre-set by the develop-ers as a series of milestones or specific set of actions that the player needs to perform to advance” (s. 119)

Roth et al (2018), viser til at ludonarrativ dissonans er et «umbrella term», og at det ikke kan brukes til å forklare den faktiske dissonansen som foregår. De forklarer at dette kan skape en falsk kontrast mellom de ludiske og narrative elementene. Den faktiske ludonarrative dissonansen som kan oppstå, er knyttet til ens evne til å være meningsskapende. Man er nødt til å ta i betraktning hvordan spillerne tenker, og hvilke meninger de tillegger det som skjer i spillet. Med dette mener Roth et al, at man er nødt til å se på de ludiske og narrative elementene i ludonarrativ dissonans, som narrative tolkninger fra spillernes side, og ikke en faktisk dissonans mellom ludiske og narrative aspekter (s. 104). Toh (2018), tar for seg en lignende definisjon av ludonarrativ dissonans, nemlig ved å bruke spiller opplevelsen som grunnlag (s. 71). Toh sin definisjon av narrativ i ludonarrativ dissonans handler om spillerens egen tolkning av narrativet. Han definerer derfor begrepet, som resultatet av situasjoner hvor spillerens muligheter innenfor interaksjon og handling, står i kontrast med spillerens egen tolkning av den narrative representasjonen (s. 53).

En type ludonarrative dissonans ifølge Toh (2018, s. 56) er «logical inconsistencies», som handler om uoverensstemmelser mellom spillerens forståelse av narrativet i klippe-scener eller narrativt tema og selve spillingen (de ludiske elementene). Toh (2018) viser også til at ludonarrativ dissonans ikke alltid trenger å være negativt, altså hvordan dissonansen kan være med på å gjøre spilleopplevelsen bedre ved å ha med spill-mekanikk som gjør spillet underholdende, selv om den kan bryte med spilleres tolkning av narrativet (s.58). Toh (2018) forklarer hvorfor enkelte spillere kan velge å se bort ifra dissonansen, slik som også Thon (2017) viste til i sin artikkel. Toh skriver, at spilleres før-kunnskaper om den narrative strukturen i spillet lar dem selv overse visse ulogiske spill elementer, noe han kaller for «narrative belief», som er inspirert av begrepet «ludic belief», som introdusert av Calleja (2011, som referert i Toh, 2018). Dette begrepet viser altså til det motsatte, hvor spilleren har førkunnskaper til de ludiske elementene i spill, som lar dem overse uoverensstemmelser som kommer med de narrative elementene (s. 66-68).

## Metode

Jeg ønsker å bruke Attebery (2017), sine funn som sammenliknings grunnlag igjennom analysen. Dette for å se på om forholdet mellom mennesker og dyr har endret seg med det nye spillet *Pokémon Legends Arceus*. Jeg skal derfor ta for meg en tekstanalyse som vil fokusere på både de formale elementene og narrativet i spillet, for å undersøke dette samtidig som jeg svarer på problemstillingen. Jeg ønsker å se om det finnes lignende motsigelser i dette spillet, slik som Attebery viser til fra tidligere *Pokémon* spill, slik som fra *Pokémon Black and White* serien, og om dette videre kan forstås som en form for ludonarrativ dissonans slik begrepet er forklart i teori-delen over.

## Analyse

### **Pokémon Legends Arceus**

*Pokémon Legends Arceus* er en action-rpg som er laget av Game Freak og ble gitt ut i 2022 (The Pokémon Company, 2022). *Pokémon* er det bestselgende rollespillet i verden og har vært til stede siden 1996 når de første *Pokémon* spillene ble gitt ut (Polinsky, 2019, s. 1). *Pokémon* konseptet er i utgangspunktet laget for barn og er familievennlig (The Pokémon Company, 2022). *Pokémon Legends Arceus* er det nyeste spillet utgitt, og er en del av *Pokémon* hovedspillserie (Olsen, 2022). Dette spillet har en litt annen vri enn de typiske *Pokémon* spillene man har sett tidligere. Spillet er satt i større åpne verdener, som gir mer plass til å vandre fritt i, enn tidligere (Olsen, 2022). Spillet bygger videre på tidligere konsept (som er relativt nytt) hvor man kan se *Pokémon* vandre på overflaten (*Pokémon: Let's Go, Pikachu!* and *Pokémon: Let's Go, Eevee!*, 2018; *Pokémon Sword and Pokémon Shield*, 2019), i stedet for at *Pokémon* er gjemt i gresset, slik det var i de første spillene (*Pokémon Red version and -Blue Version*, 1998; *Pokémon Gold Version and -Silver Version*, 2000; *Pokémon Ruby Version and -Sapphire Version*, 2003; *Pokémon Black Version and -White Version*, 2011). Spillet er satt i Sinnoh regionen som har vært introdusert tidligere i *Pokémon* spill-serien, bortsett fra at man nå er satt tilbake i tid, hvor regionen er kaldt for Hisui (The Pokémon Company, 2022).

### **Narrativ og setting**

Plottet går ut på å lage den første pokédexen og dokumentere alle *Pokémon* man finner i Hisui. Spilleren tar rollen til en karakter som er blitt dratt tilbake i tid gjennom en mystisk

portal, og er fra en fremtid der det er vanlig å ha kunnskap om Pokémon. Før man våkner opp tilbake i tid, blir spilleren møtt av den legendariske pokémonen Arceus, som ber deg om å finne alle Pokémon. Spilleren våkner opp på en strand og blir møtt av Professor Laventon som er en Pokémon-professor. Han hjelper deg med å få tilgang til landsbyen for å kunne få mat og ly der, på bakgrunn av at det er farlig å være alene i villmarken hvor ville Pokémon er. Professoren er karakteren som introduserer ideen om pokédexen for spilleren, og sier at han trenger hjelp med å lage den. Karakteren du spiller viser seg å være uvanlig flink med Pokémon og får derfor i oppgave å utforske de ville områdene hvor Pokémon befinner seg, for å fange, observere og bekjempe dem.

Hovedlandsbyen man starter i, er fylt med karakterer som er en del av en slags militær organisasjon som jobber for å beskytte mennesker mot Pokémon, men også nylig prøver å lære mer om Pokémon ikke bare for å beskytte landsbyen mot dem, men også for å potensielt samarbeide med dem og kunne leve sammen med dem. Menneskene i denne byen er mest opptatt av å beskytte mennesker fra Pokémon fordi de er farlige, men utenfor landsbyen i de ville områdene finnes det mindre grupper mennesker med annen tankegang. Man introduseres til to forskjellige klaner, «Diamond» og «Pearl» klanene. Disse er mer negativt innstilt til produksjonen av pokéballer for eksempel. Noen av dem tjener og beskytter enkelte Pokémon som er uvanlige sterke, som de mener er av gudelig opphav. Religionene deres går også ut på å tilbede en legendarisk Pokémon.

### **Spillerens karakter og valgmuligheter**

I starten av spillet kan man lage egen hovedkarakter, hvor man kan velge kjønn, utseende og navn. Hvilket kjønn man velger, vil påvirke en sidekarakter til å bli karakteren Akari eller Rei. Man kan også endre karakteren sin videre ved å gå til speilet inne i huset man får i landsbyen. Her kan man velge mer, slik som øyenfarge og klær. Man kan også dra til frisør salong for å endre hår, samt vil man få flere valg senere i spill forløpet. På denne måten kan man lage en versjon av seg selv eller bare være den man selv vil. Man kan også delvis velge hva hovedkarakteren skal svare i dialoger, men som oftest vil ikke disse valgene påvirke narrativet. Dialogvalgene ser ut til å gi spilleren en mulighet til å ha sin egen preferert personlighet på hovedkarakteren. Det som er fastsatt for hovedkarakteren i narrativet, er derimot at de er usedvanlige flinke med Pokémon, og flinke til å fange de. Utenom dette er hovedkarakteren ganske anonym og ser ut til å ha hukommelsestap etter at de kom igjennom

portalen. Det er enkelte valg spilleren kan gjøre som endrer deler av dialogen, men aldri selve utfallet av historien. Det eneste valget man tar som endrer noe er valget om hvilken karakter man skal samarbeide med i slutten av spillet, som endrer rekkefølgen av når man får 2 av de legendariske Pokémon, samt endrer det hvilken legendarisk Pokémon man skal bekjempe, men dette har ingen konsekvenser for utfallet av historien.

### **Pokédexen**

Pokédexen er en del av både narrativet og spill-mekanikken. I narrativet er den der på bakgrunn av at Pokémon professoren ønsker å lære mer om Pokémon og ønsker spilleren til å hjelpe han på bakgrunn av at spilleren er ekstra flink til å fange Pokémon. Pokédexen er i dette spillet en bok som skal dokumentere alle Pokémon-artene, fra hvilke krefter og oppførsel de har, til utseende. Igjennom spill-mekanikken blir pokédexen brukt som et redskap for å gjøre fremskritt i spillet. Man åpner pokédexen for å se hvilke oppgaver som kan gjøres for å fylle pokédexen. Poenget er å få alle pokédexens sider til nivå 10. For å gjøre det kan man velge hvilke oppgaver man skal utføre, man trenger altså ikke å gjøre alle for å nå maksimum nivået. Men første kravet er at man skal fange pokémonen. Oppgavene er forskjellig fra Pokémon til Pokémon. Noen ber deg om å mate ville Pokémon med bær, andre er å se Pokémon bruke forskjellige typer angrep og de som kan utvikles ber deg utvikle dem, men felles oppgaver for alle Pokémon er å fange og bekjempe dem. Jo mer man dokumenterer jo mer poeng får man, som bidrar til fremgang i spillet.

### **Pokémon i en «semi-åpen» verden**

*Pokémon Legends Arceus* er satt i en slags «semi-åpen» verden. Dette ser man ved at spillerens hovedkvarter er i landsbyen. Landsbyen består av butikker, hovedkvarteret/samfunnshuset og en rekke småhus og en ute-inngjerding for dine Pokémon. Utenfor landsbyen har vi en rekke ville områder. For å utforske de så er man nødt til å snakke med en vakt ved porten til landsbyen, deretter får du opp et kart som viser hvilke områder du kan reise til. Disse områdene i seg selv, er åpne relativt store områder hvor man kan gå hvor man vil, og som regel når man vil. Aller først har man bare ett åpent område man kan reise til, men etter hvert som man går opp i rang (som skjer når man fullfører oppgaver i pokédexen), så åpnes det opp for nye åpne områder. I områdene kan man se Pokémon vandre fritt, sove, svømme og fly rundt omkring. Noen områder er satt i fjellene, andre er satt i sumper eller ved kysten og man kan også finne de andre klanene i områdene, og prate med dem. Områdene har



camper her og der som gir en rekke interaksjoner for spilleren. Man drar altså ut i disse områdene med et lag på maksimum 6 Pokémon, som man bruker for å beskytte seg mot andre Pokémon eller gå i kamp mot Pokémon for å fange dem eller bekjempe dem. Man bekjemper dem for å gjøre laget sitt sterkere og for å øke nivået i pokédexen. Både fanging og bekjemping av ville Pokémon gir belønninger slik som materialer og poeng (exp) som gjør spillerens Pokémon sterkere. Man kan også bruke Pokémon laget sitt for å samle materialer på andre måter slik som å få dem til å hjelpe deg å knuse steiner eller få ned bær fra trær. Når man føler seg klar til å dra tilbake til landsbyen, så rapporterer man inn til Professor Laventon, som gir spilleren en sum penger som belønning ut ifra hvor mange Pokémon man har fanget.

### **Ville Pokémon og deres oppførsel**

Narrativet introduserer oss til forskjellige typer Pokémon og deres oppførsel. Eksempelvis får spilleren vist at Bidoof en Pokémon som ikke løper bort, når du går imot den. Starly er en Pokémon som stikker av så fort de ser deg og Shinx er en Pokémon som er aggressiv og angriper spilleren. Dette vises også igjennom spill-mekanikken ved at Bidoof ser ut til å være nysgjerrig og vennlig mot spilleren, men prøver du å fange den med en pokéball og feiler, eller går i kamp imot den så kan den stikke av. Spillet viser at for å fange Starly er det mest effektivt å snike seg bak den, eller i et gress slik at den ikke ser deg, for så å gå i kamp eller hive pokéball på den med en gang, men det er likevel en sjanse for at Starly stikker av under en kamp. Shinx kan man snike seg opp imot for å fange med pokéball, men ser den deg angriper den deg, og du får ikke til å fange den med mindre du distraherer den med Pokémon kamp. Dette er de 3 oppførselene man kan finne på forskjellige typer Pokémon, og som regel vil sterkere Pokémon være mer aggressive, og for å fange de er det letteste alternativet å skade/slite ut pokémonen i pokémon-kamp før de kan fanges.

### **Pokéballens rolle**

I narrativet forklarer Professor Laventon at Pokémon kan gjøre seg små, og derfor passer komfortabelt inne i pokéballen, «..the pokémon will shrink down and fit inside the ball, comfy as can be». Derimot er det flere folk i klanene utenfor landsbyen som ikke er enige i bruken av pokéballer, og viser eksempelvis til at deres Pokémon er der av egen fri vilje på bakgrunn av vennskap. Karakteren Mai, som er del av diamant klanen sier eksempelvis «This here is my partner, Munchlax. We were raised together like siblings. He battles at my side by choice,

without needing any silly little balls like you use”. Dette synspunktet blir også delt med lederen fra «Pearl» klanen, Iridia som referer til sin Pokémon som sin søster samt sier at mennesker ikke er overordnet Pokémon, og man kan derfor ikke fange dem i pokéballer. I motsetning til dette har man karakteren Rei/Akari, som er fra landsbyen som forteller at hans/hennes Pikachu har tendenser til å angripe og derfor har han/hun Pikachu inne i pokéballen mesteparten av tiden. Man får også se hvordan hans/hennes Pikachu ser ut til å ikke ha et godt forhold til Rei/Akari, hvor Pikachu snur seg bort fra Rei/Akari når han/hun prøver å kommunisere med den, og Rei/Akari forteller at de er nødt til å jobbe med forholdet. Dette er for så vidt det eneste eksempelet hvor spillet viser oss en Pokémon som ser ut til å være ufrivillig partner med en pokémon-trener. I spill-mekanikken kan spilleren ha sin Pokémon utenfor pokéballen, men da er den begrenset til å sitte på samme sted hele tiden, samt må den være overvåket. Begynner spilleren å gå bort fra den, vil pokémonen automatisk bli plassert inne i pokéballen igjen.

## Diskusjon

### **Pokémon som dyr?**

For å finne ut hvordan spillet kommuniserer forholdet mellom mennesker og dyr, er man først nødt til å se på om Pokémon i dette spillet, kan tolkes som en representasjon av dyr. Attebery (2015), viser til at Pokémon representerer dyr. Dette synspunktet stammer fra hennes analyse av *Pokémon Black and white*. Pokémon er så og si representert på samme måte i *Pokémon Legends Arceus* i og med at de relativt sett, fortsatt har et dyre lignende design. Pokémon virker også villere og farligere i *Pokémon Legends Arceus*, hvor narrativet forklarer at det er farlig å dra ut i de ville områdene samt spill-mekanikken viser også dette, hvor Pokémon kan angripe selve spilleren i dette spillet, og ikke bare spillerens Pokémon team slik det var i tidligere spill (Carpenter, 2021). Dette kan man si er realistisk når det kommer til enkelte dyr fra den virkelige verden også, siden noen type dyr kan være farlige for mennesker (Hasle, 2002). På mange måter kan man si at de minner om dyr til og med mer nå, på bakgrunn av at man kan se at de går rundt, sover, spiser bær og se at de lever i forskjellige økosystemer, samt har de ville Pokémon forskjellige typer adferd, i motsetning til tidligere spill når de var usynlige og gjemt i gresset. Med dette kan man se på Pokémon som en representasjon av dyr, og deretter finne ut hva spillet kommuniserer om forholdet mellom mennesker og dyr ved å se på forholdet mellom mennesker og Pokémon.

## Forholdet mellom mennesker og Pokémon

Igjennom narrativet viser spillet, som sagt forskjellige synspunkter på Pokémon, når det kommer til eksempelvis pokéballer. I landsbyen er det stort fokus på å forske på Pokémon ved å studere dem og fange dem med pokéballer. Dette for å kunne leve sammen med Pokémon ifølge flere karakterer fra landsbyen. Eksempelvis bruker de Pokémon til arbeid og Pokémon kamper. Klanene ser på Pokémon mer som sine likeverdige. Eksempelvis referer karakteren Mai, til sin Pokémon som et søsken. De bruker heller ikke pokéballer fordi Pokémon er sammen med dem av egen fri vilje. I likhet med landsbyen deltar også klanene på sporten rundt Pokémon kamp, men på bakgrunn av at de lar Pokémon vandre fritt, og ikke bruker pokéballer, så kjemper deres Pokémon av egen fri vilje, noe de også poengterer til spilleren.

Klanene ser ut til å representere en ideologi som minner om det Cook (2015), forklarer om å se på dyr som mennesker, mens landsbyens holdninger minner kanskje mer om ideologien i den andre enden av skalaen som handler om at dyr er forskjellig fra mennesker, og man kan derfor bruke dyr til menneskers fordel. Her blir eksempelvis Pokémon brukt til menneskers fordel igjennom arbeid og forskning, og siden de er nødt til å bruke pokéballer, kan det også tolkes som at Pokémon ikke alltid er med på det frivillig.

Tidligere viste jeg også til de forskjellige oppførselene ville Pokémon har i møte med spilleren, og en fellestegner for dem er at alle motstår til en viss grad å bli fanget enten om det er ved å angripe spilleren, hoppe ut av ballen eller stikke av. Selv den imøtekommende, vennlige Bidoof, ser ut til å bli redd når man prøver å fange den i pokéballen. Denne oppførselen som tilsynelatende alle ville Pokémon, (i spill-mekanikken) har, kan tolkes som at de ikke ønsker å bli fanget. Kan oppførselen til Pokémon tolkes på en annen måte? Man kunne tenkt seg at Pokémon ønsker å bli fanget og kun lar seg fange av en Pokémon-trener som er verdig nok til å bekjempe dem eller fange dem. Kanskje ønsker de dette fordi Pokémon av natur ønsker å bli sterkere og ønsker å utvikle seg, noe som kanskje er lettere med hjelpen av en Pokémon-trener. Dette kan forklare hvorfor mange gjør det vanskelig å la seg fange, fordi de kanskje tester mennesket? Derimot er ikke dette forklart i spillet, og på bakgrunn av teorien rundt «minimal departure» (Thon 2017), så vil mottakeren fylle inn gapene i et narrativ med det som virker naturlig. Så hvis Pokémon tydelig representerer dyr er det ingen grunn til å tro at en spiller kommer til å tenke at Pokémon har andre instinkter eller ønsker enn det et dyr har. På bakgrunn av dyrevellferdsloven, kan man tenke seg at det er en felles forståelse på at alle

levende og tenkende skapninger ikke ønsker å bli angrepet eller fanget, noe som gjør det naturlig for en spiller å tolke Pokémon på samme måte (Landbruks- og matdepartementet, 2021). Med dette kan landsbyens ideologi tolkes som at mennesker er overordnet Pokémon, og de kan derfor bruke Pokémon til fordel for dem selv, uten særlig tanke på hva Pokémon selv måtte ønske. Selve pokéballen kan ses på som et symbol for nettopp dette. Her kan man altså se to forskjellige ideologier som viser til to forskjellige typer forhold mellom dyr og mennesker, men hvordan stilles spilleren i forhold til disse ideologiene? Er det kommunisert en preferert ideologi?

### **Spillerens perspektiv**

Man kan se at narrativet har en form for «embedded storytelling», hvor spill produsenten er den som bestemmer i stor grad hvordan man gjør fremskritt i narrativet samt hvordan narrativet ender (Fernández-Vara C. , 2019). Derimot blir spilleren stadig presentert for dialogvalg som impliserer at man kan velge/endre det som skjer. Disse valgene viser til et narrativt paradoks som forklart av Roth et al. (2018), hvor spilleren får muligheten til å velge noe eller gjøre noe i spillet, men blir begrenset av spillprodusenten, fordi valget ikke følger det produsenten har planlagt for narrativet. Her ender spillet opp med å tvinge spilleren til det «riktige» valget. Man skulle trodd at siden man i det hele tatt blir presentert med valg i dialogen (i tillegg til andre valg som preferert kles stil, utseende og navn på karakteren sin), at man skulle kunne ha påvirket narrativet en viss grad, og også kunne fulgt preferert ideologi i og med at forskjellige ideologier er presentert i narrativet, men slik er det altså ikke. Spilleren blir funnet av professor Laventon, som tilbyr spilleren beskyttelse i landsbyen imot at man må hjelpe landsbyen med sin Pokémon-forskning. På denne måten blir spilleren plassert slik at de har landsbyens perspektiv på Pokémon, og selv om man får møte klanene og hjelpe dem, så er spilleren tvunget til å forbli del av landsbyens ideologi.

Klanene med den andre ideologien blir derimot ikke representert som skurker slik som lignende klaner/lag med slik ideologi har blitt portrettert som i tidligere *Pokémon* spill (Attebery, 2015). Noe som på sett og vis er bedre fordi det kan fungere som en selvkritikk slik som Attebery (2015), forklarte. Men igjennom narrativets forløp får man et tydeligere inntrykk av hvorfor denne ideologien er representert. I løpet av spillet får disse karakterene i klanene et innblikk i hvordan hovedkarakteren håndterer pokémon-kamp, og de legger merke til båndet hovedkarakteren og deres Pokémon har med hverandre. Med dette konkluderer de

etter hvert med at kanskje ikke pokéballer er så galt likevel, i og med at hovedkarakteren tilsynelatende har et så godt bånd med sine Pokémon. Med dette kan man forstå at ideologien er representert nettopp for å vise at bruken av pokéballer faktisk er en bra ting, dette gjør narrativet altså ved å konvertere karakterer som mener at Pokémon bør være fri, til spilllets prefererte ideologi. Her ser man altså hvilken type ideologi som blir foretrukket av skaperne til spillet, noe som gir mening, siden *Pokémon* franchisen baserer seg i stor grad på nettopp det å fange Pokémon (Polinsky, 2019, s. 4).

### **Narrativ tolkning av båndet mellom hovedkarakter og Pokémon**

Selv om dette båndet mellom spiller og Pokémon er kommunisert så hyppig igjennom narrativet, så er ikke dette båndet vist på lik linje i spill-mekanikken. Enkelte elementer i spillet kan faktisk tolkes som det helt motsatte av det å ha et sterkt bånd med sin Pokémon. Igjennom spill-mekanikken kan man enkelt fange en Pokémon, ha den i teamet sitt igjennom hele spillet for så å sette den fri med et tastetrykk, uten at dette skaper noen tilsynelatende følelser hos Pokémonen eller spillerens karakter. Spilleren kan også bruke alle Pokémon de har fanget som er innenfor en visst nivå (level), til kamp. Dette kan man uansett når man fanget de og uansett om spilleren har rukket og fått et bånd med dem eller ikke. Man kan ikke ha Pokémon ute fritt, uten oppsyn eller uten inngjerding, som igjen kan vise til et mangel av bånd. Her ser man en viss form for ludonarrativ dissonans, som passer inn under begrepet «logical inconsistencies» (Toh, 2018).

Dette står også i likhet til det Attebery (2015) forklarer om at tiden som trengs for å trene et dyr ikke er til stede i *Pokémon*-spill, og dette stemmer også for *Pokémon Legends Arceus*. På bakgrunn av det Thon (2017), forklarer og teorien om «ludic believe» (Calleja 2011, som referert i Toh, 2018), så er det for så vidt grunn til å tenke seg at spillerne er klare over begrensningene til mediumets måte å representere virkeligheten på. Begrensninger som fører til at produsentene kanskje er nødt til å prioritere spill-mekanikk som gjør spillet mer underholdende, på bekostning av spill-mekanikk som kan gjøre ting mer realistisk. Spillere kan altså forstå dette, og velge å overse uoverensstemmelsene, noe som i bunn og grunn kan fjerne problematikken rundt ludonarrativ dissonans for enkelte. Samtidig har Roth et al. (2018), forklart at ludonarrativ dissonans oppstår basert på spillerens narrative tolkning av budskapet til de forskjellige spill elementene. Her har man altså et eksempel på hvordan narrativet og spill-mekanikken er basert på en narrativ tolkning, fra et perspektiv som tar

utgangspunkt i at Pokémon representerer dyr og fra et ståsted hvor det er problematisk å utsette dyr for unødvendige påkjennelser, kun til fordel for mennesker.

### **Vold mot Pokémon**

Noe Attebery (2015) ikke diskuterer i sin analyse, er hvordan spillere angriper ville Pokémon og bekjemper de. I *Pokémon Legends Arceus* blir man belønnet for å bekjempe ville Pokémon, til og med ville Pokémon som ikke oppfører seg aggressivt mot spilleren. Man kan unngå dette til en viss grad, men både spillets spill-mekanikk og narrativ oppfordrer til å bekjempe ville Pokémon, hvor eksempelvis professor Laventon sier «You must battle diverse Pokémon species and carry out plenty of research tasks» og pokédexen belønner deg også for dette. Dette kunne vært mindre problematisk om spillet var slik de klassiske *Pokémon* spillene var, slik som spillet Attebery (2015) referer til. I disse spillene er det Pokémon som angriper spilleren når spilleren går igjennom det klassiske Pokémon gresset, og man fikk heller aldri se disse Pokémon vandre rundt i verdenen (Pokémon Red version and -Blue Version, 1998; Pokémon Gold Version and -Silver Version, 2000; Pokémon Ruby Version and -Sapphire Version, 2003; Pokémon Black Version and -White Version, 2011). I *Pokémon Legends Arceus* har man derimot forskjellige personligheter på Pokémon, hvor ikke alle angriper spilleren. Dette ser ut til å være et resultat av en ny spill-mekanikk introdusert, hvor produsenten ikke ser ut til å ha tenkt over det moralske spørsmålet i det hele. Det handler ikke lenger om å beskytte seg mot ville Pokémon som hopper på deg når du går igjennom gresset, nå handler det om å aktivt gå i kamp mot dem med vilje. Dette står i kontrast med Norges forbud om å utøve vold mot dyr. Man kan argumentere for at vold i video-spill er noe som er blitt normalen og ikke er noe som er nytt. Derimot er volden sjeldent uprovosert, den henger som oftest sammen med narrativet, hvor det er rettferdiggjort hvorfor man gjør det man gjør (Hartmann & Vorderer, 2010, s. 99). Den eneste grunnen man angriper fredfulle Pokémon i *Pokémon Legends Arceus* er på bakgrunn av forskning, som tilsynelatende skal hjelpe Pokémon og mennesker å leve sammen ifølge narrativet, samt gjøre spillerens egne Pokémon sterkere og gir spilleren poeng i spill-mekanikken. Volden enkelte ville Pokémon (spesielt ikke aggressive) blir utsatt for, virker derfor ikke helt fortjent eller rettferdiggjort.

Denne volden (og fangingen av Pokémon) kan sammenliknes med det Baker (1993, som referert i Eckhoff-Heindl, 2020), forklarer om at dyr ofte blir representert på en måte som viser til at de ikke blir tatt seriøst og/eller ikke er viktige. I denne settingen ser man altså at

Pokémons følelser ikke blir tatt hensyn til, og ikke er viktige i forhold til menneskenes effektivisering av egen agenda. Man kan videre stille seg spørsmålet hvordan en slik måte å representere dyr på kan påvirke hvordan mennesker ser på dyr. Dette er ikke noe jeg skal ta for meg her, men kunne vært interessant å sett på, på bakgrunn av hvor populært *Pokémon* spill er spesielt for barn (The Pokémon Company, 2022). Dette kan være et interessant felt for videre forskning.

## Konklusjon

Det finnes flere likheter med Attebery (2015), sine funn, slik som problematikken med pokéballer, mangel på trening for å skape et bånd og det å bruke Pokémon som arbeidskraft og for å skaffe seg økonomisk kapital for eksempel. Biomakt og biokapital er derfor fortsatt til stede i forholdet mellom mennesker og Pokémon, men problematikken rundt det er fortsatt ikke adressert. Positive funn fra min analyse, som omhandler Pokémon og menneskers forhold er at man kan ha Pokémon utenfor pokéballen når man selv vil (og ikke bare i kamp), selv om de blir begrenset til å sitte på samme plass og være overvåket, samt at man har dem i inngjerdingen når de ikke er med på reise, som viser til at Pokémon ikke er stasjonert i pokéballen i like stor grad som i tidligere spill, slik Attebery (2015) viste til. Derimot har jeg vist til andre funn som kan gjøre det implisitte budskapet verre, blant annet hvor spilleren ofte er den som aktivt går inn for å angripe ville Pokémon (uavhengig av pokémonens lynne), og ikke motsatt. Analysen min viser at *Pokémon* fortsatt kommuniserer, i mer eller mindre grad det samme type forholdet mellom mennesker og dyr, slik funnene ble presentert av Attebery (2015).

Det er for så vidt ikke så mye problematisk ludonarrativ dissonans (i den klassiske forstand), rundt denne tematikken, som jeg selv antok (med unntak av båndet mellom spiller og Pokémon), da «ludic contract» og «narrative contract» slik Hocking (2007) forklarer, faktisk ser ut til å ofte gå hånd i hånd. Det man får belønning av og det som gjør fremskritt i spillet er forklart av Professor Laventon i narrativet som også er den som ønsker at spilleren skal fullføre pokédexen (som igjen er del av spill-mekanikken). Narrativet ser ut til å stadig fortelle spilleren viktigheten om at Pokémon og mennesker må lære å leve sammen, og at for å gjøre dette er man nødt til å lære mer om Pokémon, og for å lære om Pokémon trenger man å fullføre pokédexen. Dette får spillere til å fokusere på å, fange og bekjempe ville Pokémon i

spill-mekanikken. I stedet for en ludonarrativ dissonans i denne settingen, så virker det mer som at måten spilleren behandler Pokémon på (som er til stede både i spill-mekanikk og narrativet), blir forkledd som et heroisk oppdrag som går ut på å forene mennesker og Pokémon til å leve sammen. Noe som ironisk nok, er noe folkene i klanene allerede ser ut til å gjøre, uten bruk av pokéballen.



## Referanser

- Attebery, S. (2015). Coshaping Digital and Biological Animals. *Humanimalia*, pp. 6(2), 56-84.
- Bainbridge, J. (2014). 'It is a Pokémon world': The Pokémon franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), pp. 399-414.
- Bódi, B. (2019). Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 12(1), pp. 39-61.
- Brookey, R., & Gray, J. (2017). "Not merely para": continuing steps in paratextual. *Critical Studies in Media Communication* 34(2), pp. 101-110. <https://doi.org/10.1080/15295036.2017.1312472>.
- Carpenter, N. (2021, August 18). *Pokémon Legends: Arceus tweaks Pokémon's battle mechanics*. Retrieved from Polygon: <https://www.polygon.com/22629160/pokemon-legends-arceus-new-battle-mechanics>
- Cook, G. (2015). 'A pig is a person' or 'you can love a fox and hunt it': Innovation and tradition in the discursive representation of animals. *Discourse & Society*, 26(5), pp. 587-607.
- Corner, J. (2019). Aesthetics within Media Inquiry. *Media Theory* 3(2), pp. 103-116.
- Eckhoff-Heindl, N. (2020). Brandford the Best Bee in the World: The socio-culturally imprinted self of anthropomorphic Bodies". In N. Eckhoff-Heindl, *Spaces Between* (pp. 145-160). Wiesbaden: Springer.
- Egenfeldt-Nielsen, S. T. (2019). Narrative. In *Understanding Video Games; The Essential Introduction; Fourth Edition*. New York: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Tosca, S. P., & Smith, J. H. (2007). Video Game Aesthetics. In S. Egenfeldt-Nielsen, S. P. Tosca, & J. H. Smith, *Understanding Video Games; The Essential Introduction; Fourth Edition* (pp. 121-155). New York: Routledge.
- Fernández-Vara. (2019). *Introduction to Game Analysis. 2 utg.* Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2019). Areas of Analysis 2: Game Overview. In *Introduction to Game Analysis* (pp. 95-127). New York: Routledge.
- Game Freak. (1998). Pokémon Red version and Pokémon Blue Version. Nintendo, The Pokémon Company.
- Game Freak. (2000). Pokémon Gold Version and Pokémon Silver Version. Japan: Nintendo, The Pokémon Company.
- Game Freak. (2003). Pokémon Ruby Version and Pokémon Sapphire Version. Japan: Nintendo, The Pokémon Company.
- Game Freak. (2011). Pokémon Black Version and Pokémon White Version. Japan: Nintendo, The Pokémon Company.
- Game Freak. (2018). Pokémon: Let's Go, Pikachu! and Pokémon: Let's Go, Eevee! Japan: Nintendo, The Pokémon Company.
- Game Freak. (2019). Pokémon Sword and Pokémon Shield. Japan: Nintendo, The Pokémon Company.

- Game Freak. (2022). *Pokémon Legends Arceus*. Nintendo, The Pokémon Company.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. *Journal of Communication*, 60(1), pp. 94-119.
- Hasle, G. (2002, juni 30). *Farlige dyr*. Retrieved from Tidsskriftet, Den Norske Legeforening: <https://tidsskriftet.no/2002/06/tema-reisemedisin/farlige-dyr#>
- Henderson, L. (2017). Representation. In L. Ouellette, *Keywords for Media Studies* (pp. 172-176). New York: NYU Press.
- Hocking, C. (2007, oktober 07). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*. Retrieved from click nothing: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)
- Hsieh, & S. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research* 15(9), pp. 1277–1288.
- Juul, J. (2002). *Open and the closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Retrieved April 30, 2022, from Jesper Juul: <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Landbruks- og matdepartementet. (2021, Juli 01). *Lov om dyrevelferd: Lovdata*. Retrieved from Webområde for Lovdata: <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2009-06-19-97>
- Linder, N. (2022, Februar 11). *Every Way Legends: Arceus Is Different From A Normal Pokémon Game*. Retrieved from Screenrant: <https://screenrant.com/pokemon-legends-arceus-other-games-differences-changes-comparison/>
- Murphy, D. (2016). Hybrid Moments: Using Ludonarrative Dissonance for Political Critique. *The Journal of the Canadian Game Studies Association* 10(15), pp. 1-12.
- Olsen, R. F. (2022, januar 28). *Pokémon-nyvinning skuffer og begeistrer*. Retrieved from Nrkr: [https://www.nrk.no/anmeldelser/anmeldelse\\_-\\_pokemon-legends\\_-arceus\\_-pa-nintendo-switch-1.15826564](https://www.nrk.no/anmeldelser/anmeldelse_-_pokemon-legends_-arceus_-pa-nintendo-switch-1.15826564)
- Panumate, X. S. (2015). Evolutionary Changes of Pokemon Game: A Case Study with Focus On Catching Pokemon. *Entertainment Computing - ICEC 2015*, 9353, pp. 182-194.
- Polinsky, P. V. (2019). *Pokémon*. ABDO Publishing Company.
- Roth, C., Van Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox. In *Interactive Storytelling* (pp. 93-106). Cham: Springer International Publishing.
- Švelch, J. (2020). Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis. Vol(20). 1(2). *The international journal of computer game research*, pp. 1-35.
- The Pokémon Company. (2022, mai 19). *Om Pokémon Company International*. Retrieved from Pokemon: <https://www.pokemon.com/no/om-pokemon/>
- The Pokémon Company. (2022, mai 21). *Parent's guide to Pokémon*. Retrieved from Pokemon: <https://www.pokemon.com/us/parents-guide/>

- The Pokémon Company. (2022, mai 20). *Pokémon Legends: Arceus*. Retrieved from Pokemon: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-legends-arceus/>
- Thon, J.-N. (2017). Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video. *Narrative*, 23(3), pp. 286-320.
- Toh, W. (2018). Ludonarrativ dissonance. In *A multimodal approach to video games and the player experience*. New York: Routledge.
- Valentine, R. (2022, Januar 28). *Pokemon Legends: Arceus - Review*. Retrieved from IGN Nordic: <https://nordic.ign.com/pokemon-legends-arceus/53345/review/pokemon-legends-arceus-review>

## Bibliografi

- Bainbridge, J. (2014). 'It is a Pokémon world': The Pokémon franchise and the environment. *International Journal of Cultural Studies*, 17(4), pp. 399-414.
- Bódi, B. (2019). Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 12(1), pp. 39-61.
- Brookey, R., & Gray, J. (2017). "Not merely para": continuing steps in paratextual. *Critical Studies in Media Communication* 34(2), pp. 101-110. <https://doi.org/10.1080/15295036.2017.1312472>.
- Corner, J. (2019). Aesthetics within Media Inquiry. *Media Theory* 3(2), pp. 103-116.
- Egenfeldt-Nielsen, S. T. (2019). Narrative. In *Understanding Video Games; The Essential Introduction; Fourth Edition*. New York: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Tosca, S. P., & Smith, J. H. (2007). Video Game Aesthetics. In S. Egenfeldt-Nielsen, S. P. Tosca, & J. H. Smith, *Understanding Video Games; The Essential Introduction; Fourth Edition* (pp. 121-155). New York: Routledge.
- Fernández-Vara. (2019). *Introduction to Game Analysis (2. utg.)*. Routledge.
- Hsieh, & S. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research* 15(9), pp. 1277–1288.
- Juul, J. (2002). *Open and the closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Retrieved April 30, 2022, from Jesper Juul: <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Murphy, D. (2016). Hybrid Moments: Using Ludonarrative Dissonance for Political Critique. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 10(15), pp. 1-12.

Panumate, X. S. (2015). Evolutionary Changes of Pokemon Game: A Case Study with Focus On Catching Pokemon. *Entertainment Computing - ICEC 2015*, 9353, pp. 182-194.

Švelch, J. (2020). Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis. *The international journal of computer game research*. 20(2), pp. 1-35.

