

Sandberg, M. (2025). Å spille mellom linjene. Om spillnoveller i skolen.  
I Y. Frøjd & A. Norendal (Red.), *Noveller i undervisning* (s. 247–267).  
Fagbokforlaget. DOI: <https://doi.org/10.55669/oa650913>

13

## **Å spille mellom linjene**

*Om spillnoveller i skolen*

**Magnus Sandberg**

**Sammendrag:** Kapitlet diskuterer *spillnovella* som sjanger og hvordan spillnoveller kan brukes i skolen. Det analyserer hvordan spillmekanikk og interaksjon bidrar til fortellingen, med særlig vekt på begrepene agens og prosedural retorikk. Gjennom en analyse av spillnovella Venba vises det hvordan spillerens interaksjon med spillet i dialoger og matlaging bidrar til å formidle temaer som migrasjon, identitet og kulturell tilhørighet. Kapitlet argumenterer for at spillnoveller må forstås innenfor spillmediets særegne uttrykk, der både narrative og ludiske elementer er sentrale for meningsskapingen. Spillnovellesjangeren åpner da for fruktbare sammenligninger med tradisjonell litteratur i skolen.

*Nøkkelord:* spillnovelle, dataspill, spillbasert læring, prosedural retorikk

**Abstract:** The chapter discusses *game short stories* as a genre and how they can be used in schools. It analyses how game mechanics and interaction contribute to the narrative, with particular emphasis on the concepts of agency and procedural rhetoric. Through an analysis of the game short story Venba, it demonstrates how the player's interactions with cooking mechanics and dialogue choices help to convey themes such as the migration experience, identity, and cultural belonging. The chapter argues that game short stories must be understood within the unique expressive qualities of the game medium, where both narrative and ludic elements are central to meaning-making. The game short story genre then opens up opportunities for fruitful comparisons with traditional literature in schools.

*Keywords:* game short story, video game, game-based learning, procedural rhetoric

## Innledning

I en anmeldelse i Aftenposten sommeren 2014 ble det norske spillet *Among the Sleep* beskrevet som «en intim og personlig spillnovelle som vekker mange sterke følelser hos spilleren». Søk i Atekst og Nasjonalbibliotekets avissamling tyder på at dette er eneste gang ordet *spillnovelle* har blitt brukt i norsk dagspresse. Ordet har en viss utbredelse i tekster rettet mot kultur- og utdanningssektoren (for eksempel Grønning, 2019; Skaug mfl., 2020; Statped, 2020), men er heller ikke der mye brukt eller drøftet. Unntaket er i boka *Spillpedagogikk*, hvor forfatterne lister en rekke særtrekk ved spillnoveller, og utleder at det er «spillets fortellende kvaliteter som er det definerende kjennetegnet» (Skaug mfl., 2020, s. 94). Dette kapitlet anerkjenner og bygger videre på deres drøfting, men argumenterer for en sterkere vektlegging av spillmekanikk og interaksjon. Som Skaug mfl. forstår jeg *spillnovelle* som en betegnelse som toner ned ulikhetene mellom to fortellermedier og inviterer til fruktbar og spennende sammenlikning, ikke minst i skolen.

Vi skal definere *spillnovelle* som litterær sjanger og diskutere hvordan spillnoveller kan brukes i skolen. Vi skal støtte oss på teori fra spillforskning og litterær analyse, og sette teorien i spill i en analyse av spillnovella *Venba*. Jeg kommer også til å referere til andre spillnoveller. På denne måten håper jeg å vise noe av variasjonen i sjangeren, og å utforske hva som ligger til grunn for å kalle disse spillene for spillnoveller. Min egen utforskning har jeg gjort gjennom *kritisk spilling*, fordi den som setter seg fore å forstå spill som spill, må spille.

## En ny definisjon basert på en gammel

Den hittil grundigste beskrivelsen av «spillnovelle» som begrep og sjanger er altså å finne i en bok om pedagogikk, noe som kanskje reflekterer sjangerlærens sterke posisjon i skolen? I *Spillpedagogikk* formulerte Skaug mfl. (2020) disse seks særtrekkene for spillnoveller:

1. Spillet må ha en tydelig fortelling med få dynamiske karakterer.
2. Spillet må kunne spilles ferdig i løpet av begrenset tid (spilletid fra 10 minutter til 3 timer).
3. Handlingen må foregå på et begrenset område og innenfor et begrenset tidsrom.
4. Få spillmekaniske hindringer som begrenser progresjon i spillet.
5. Spilleets fortelling bør ha flere lag som kan avdekkes av en observant spiller.
6. Det bør i større grad være fortellingen enn spillkyndighet/spillmekaniske grep som driver handlingen fremover

(Skaug mfl. 2020, s. 93–94)

Vi kan konkretisere disse kriteriene ved å se hvordan de passer for den eneste spillnovella vi har nevnt hittil. *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014) handler om en to år gammel gutt som en natt klatrer ut av barnesenga, forlater barnerommet og utforsker huset han bor i. (1) Spillet har få karakterer. Gutten har selskap av bamsen sin gjennom hele spillet. Foreldrene er med, men ikke mye. Noen steder kan spilleren også ane tilstedeværelsen av ulike udefinerte karakterer, som kan forstås som manifestasjoner av barnets frykt. (2) Spillet tar omtrent tre timer å spille gjennom. (3) Handlingen foregår en kveld/natt i barnets hjem, som, skildret gjennom barnets blikk, også inneholder ulike fantasilandskaper. (5) Den lille guttens oppdagelsesreise gjennom det mørke huset spiller på troper fra grøsser-sjangeren, men tar en annen retning. Spilleren får etter hvert hint om et oppvekstmiljø som ikke er som det skal, og spillet kommer etter hvert til å handle om utrygghet og omsorgssvikt. Det gir et dypere ubehag enn sjangertypiske «jump scares». (4/6) Spillet krever at spilleren kan styre karakteren og løse relativt enkle gåter uten tidspress. De spillmekaniske hindringene tar altså ikke mye fokus fra fortellingen. Et spørsmål vi skal la ligge i forbindelse med dette spillet, er i hvilken grad de bidrar til spillerens fortolkning.

Som vi ser kan Skaug mfl.s kriterier brukes som en slags sjekkliste for å vurdere i hvilken grad et spill likner en spillnovelle. Among the Sleep faller godt innenfor sjangeren. Det er imidlertid viktig å huske at ingen av sjangertrekkene er nødvendige kriterier alene. Det kan også være greit å påpeke at en sjekkliste ikke er det samme som en fortolkning. Dessuten kan hvert enkelt punkt gjøres til gjenstand for vurdering og kritikk. Alle er ikke like selvsagte.

De tre første punktene handler om omfang, både når det gjelder spillet som skal spilles og historien som skal fortelles. Kriteriene ligner de typiske sjangertrekkene for noveller: Fortellingen skal være kort, enten den måles i antall sider eller i spilletid, og den bør omhandle et begrenset antall steder, personer og situasjoner. Det femte punktet sier at fortellingen bør ha en dybde som strekker seg utover dette begrensede universet. Så langt er det lett å kjenne igjen de klassiske novelletrekkene, og kanskje er det intuitivt for mange at spill som passer denne beskrivelsen kan betegnes som spillnoveller. Med punkt fire og seks forholder det seg imidlertid annerledes.

Å ta spillmediet på alvor innebærer å godta multimodalitetsforskningens premisser om at alle modaliteter i prinsippet er likeverdige (Jewitt, 2014). Dette er viktig fordi verbaltekst som mottakeren kan lese eller lytte til, ofte får forrang, også når tekstene er multimodale. Andre modaliteter tilkjennes gjerne en rolle som supplement eller «illustrasjoner» til teksten. Dette skyldes nok både at verbaltekst er et fantastisk verktøy, egnet til å uttrykke presis mening og antyde nyanser og tolkningsrom, og at vi har en lang tradisjon for å bruke det. Sistnevnte har for eksempel ført til at nesten alle får leseopplæring i skolen, mens å lære barn å spille (enn så lenge) ikke blir ansett som skolens ansvar.

Det er verdt å understreke at spill også benytter verbaltekst i betydelig omfang. Tekst som må leses eller lyttes til, er sentralt i de fleste spill, men den står aldri alene.

For at noe skal være et spill, må det invitere til – eller kreve – en viss grad av interaksjon. Spill har blitt beskrevet som en form for litteratur som krever «ikke-triviell innsats» fra spilleren (Aarseth, 1997). Med andre ord kan vi ikke avvise spillmekaniske grep som skaper friksjon. Det er likevel viktig å understreke at det er forskjell på spillnoveller og spill som ikke er noveller. Sjangerbetegnelsen blir for eksempel ikke naturlig å bruke om spill der spillernes oppmerksomhet er rettet mot å løse gåter (puzzles) som har liten relevans for narrativet, eller skytespill som i hovedsak er tekniske og taktiske øvelser.

På den annen side må betegnelsen kunne omfatte spill som krever et visst nivå av operasjonell literacy knyttet til mediet. Det gjelder jo også noveller som trykkes på boksider, selv om innsatsen da kan framstå som «triviell» i et samfunn der de aller fleste kan lese.

Jeg vil her foreslå en definisjon av spillnovelle som holder døren åpen for spillmekaniske grep og hindringer, som likeverdige – og kanskje til og med viktigere – elementer i spillnovellenes fortellingsstrategier:

«En spillnovelle er et dataspill som kan spilles ferdig i én økt, hvor en relativt lineær fortelling formidles gjennom spilllets ulike modaliteter, og hvor interaksjon med spillet påvirker spillerens meningsskaping og forståelse av fortellingen».

## **«Plass til spillere og spillmekanikker» – spill som sammensatt tekst**

Mens tradisjonell litterær analyse er rettet mot tekst i form av ord og setninger som skildrer miljøer, hendelser og personers tanker og opplevelser, har nye medieuttrykk gjort det nødvendig å rette oppmerksomheten mot andre meningsskapende elementer. De fleste dataspill har både visuelle, auditive og tekstlige komponenter som gir rom for rike analyser av hva og hvordan spillene formidler.

Det som gjør spillmediet særegent, er imidlertid måtene spillet inviterer til interaktivitet med spilleren på. Spilljournalist Martin Bergesen skriver at spillene må «gjøre plass til spillere og spillmekanikker. De må gi oss noe annet å gjøre enn å bare se på» (Bergesen, 2018, s. 135–136). Gjør de ikke det, er de ikke spill. Ulike spill legger opp til ulik grad av interaktivitet, og den kan skje på mange forskjellige måter. Noen interaktive uttrykk er så forsiktige at det kan diskuteres om resultatet kan kalles et spill i det hele tatt, mens andre dyrker interaktiviteten på måter som gjør at fortellingen blir underordnet. Da kan sammenligning med litteratur virke søkt.

Litteraturvitere og spillvitere har nærmet seg problemstillingen fra hver sin kant. Til de første hører Astrid Ensslin (2014), som skilte tydelig mellom

litterære og ikke-litterære spill i sin beskrivelse av et «litterært-ludisk spektrum». Spekteret deler digitale fortellinger inn i ti kategorier, fra elektronisk litteratur til litterære dataspill. «Vanlige» underholdningsspill fikk imidlertid ikke plass. Selv om hun nok kunne tilkjenne noen slike spill kunstnerisk verdi, mente Ensslin at de i hovedsak var laget for «unreflected mass consumption and commercial profitmaking» (Ensslin, 2014, s. 49).

Dette står i kontrast til spillforsker Mela Kochers (2007) «ludolitterære sirkel». Hun startet i motsatt ende, med en typologi laget for å analysere narrativer i dataspill, og inkluderer derfor også underholdningsspill så lenge de «in some way tell digital stories» (Kocher, 2007, s. 108). Den ludolitterære sirkelen omfatter imidlertid ikke de mindre interaktive sjangerne av elektronisk litteratur, som ligger lengst til venstre i Ensslins modell.

Det vi kaller spillnoveller, befinner seg der Ensslin og Kocher møtes: Spillene er tydelig kjennetegnet av å være interaktive, samtidig som handlingen står sentralt og formidles gjennom virkemidler som er gjenkjennelige som «litterære». Dermed blir det viktig og spennende å utforske hvordan en slik litteraritet manifesterer seg i det som ikke er verbaltekst, og særlig i den interaktive komponenten.

### **Interaksjon, agens, retorikk**

Interaksjon er et vanlig ord i «hverdagssjargongen» om digitale medier. Det er et fint ord å bruke fordi alle har en oppfatning av hva det betyr, men det er ikke sikkert at alle forstår det likt. Jeg bruker interaksjon om hvordan et menneske samhandler med et digitalt system, og hvordan systemet svarer. Når det gjelder spill spesifikt, omfatter interaksjon både spilleres navigering av spillfiguren i spillet og navigeringen i menyer før og etter spillingen, for eksempel for å velge vanskelighetsgrad eller lagre. Interaktivitet er en grunnleggende egenskap ved digitale spill, og ofte forstått som det som skiller spill fra andre medieformer. Interaktivitet kan sees på som det tekniske og mekaniske aspektet av hvordan spill spilles og oppleves (Galloway, 2006).

Agens (agency) i spillstudier handler om hvordan spilleren er aktiv i spillet; om hvordan spilleren kan utøve innflytelse og kontroll, eller få følelsen av å gjøre det. Dette konseptet er interessant fra et litterært perspektiv. Å være en spiller skal være mer enn å bare være observatør, slik man er når man leser en historie. Der en kritisk leser spør seg om hvordan teksten kan forstås, spør

en spiller seg oftere «hva kan jeg gjøre»? En *kritisk* spiller kan følge opp med å spørre om hvordan handlingsalternativene kan forstås. En spiller forventer med andre ord å få delta og være med på å forme fortellingen gjennom sine beslutninger.

Det ligger en spenning i at denne forventningen også stilles til spillnoveller, som jo er kjennetegnet av linearitet og en relativt stram historie uten for mange distraherende detaljer, sideoppdrag eller alternative forløp. Sjangertrekkene åpner ikke i særlig grad for at spillere skal kunne velge fritt og ta historien dit de vil. Men om spillernes valg i spillnoveller i liten grad har konsekvenser i selve narrative, er det desto viktigere at de framstår som meningsfulle for spilleren.

Denne spenningen i agensbegrepet skal her representeres av to teoretiske bidrag. Janet Murray (2017/1997) er narrativt orientert og beskriver agens som spillerens «tilfredsstillende makt» til å gjøre meningsfulle valg i spillets fortelling og å se konsekvensene av dem (Murray, 2017, s. 159). Det andre bidraget kommer fra Bettina Bódi, som er mer opptatt av spillet som teknologi, hvilke valg spillet åpner opp for gjennom spillmekanikk og «level design», og hvordan spillerens avgjørelse og handling overføres til spillkarakteren (2022). I Bódis forståelse er det altså ikke først og fremst spilleren som har agens, men heller spillet som lar spilleren få være med på å bestemme i begrenset grad.

Murrays og Bódis tilnærminger til fenomenet agens er ulike, men ikke uforenlige. Selv om Murray er opptatt av spillerens opplevelse og menings-skaping i fortellingen, understreker hun at «all of the interactor's possible performances will have been called into being by the originating author» (Murray 2017, s. 187). Bódi er kanskje først og fremst kritisk til Murrays beskrivelse av agens som en tilfredsstillende følelse. Spillere, akkurat som lesere av litteratur, føler like ofte på frustrasjon eller fortvilelse (Bódi 2022, s. 16). Heller ikke spill handler bare om hyggelige ting. Dette gjelder kanskje særlig for spillnoveller, som oftere enn andre typer spill synes å være laget for å formidle et budskap. Spilleren får ikke nødvendigvis den gode følelsen av å gjøre «tilfredsstillende valg». For Bódi handler agens både om muligheter og begrensninger i interaksjonen.

Selv om en spiller, på samme måte som en leser, skaper sin forståelse av historien, ligger viktige forutsetninger i spillet og i hvilke handlingsvalg det åpner for. De som har utviklet spillet, har bestemt i hvilken grad og hvordan

spilleren skal ha agens. De har, i likhet med forfattere, hatt noe de ønsket å si og valgt virkemidlene for å få sagt det.

Derfor skal vårt teoretiske apparat også forsøke å gripe spillenes retorikk. Ian Bogost (2007) peker på at datamaskinens særpreg og styrke er knyttet til selve databehandlingen, og at dataspill skiller seg fra andre av datamaskinens produkter ved at de trenger datamaskinens prosesseringskraft også når de konsumeres. Dataspill er med andre ord ikke bare laget ved bruk av datamaskin, men må også spilles på en. Dermed er selve prosessene en del av menings-skapingen, noe som kan forstås ved å studere spillenes *prosedurale retorikk*.

Prosedural retorikk refererer til måten spillmekanikk og regler kan kommunisere et budskap på. Spill kommuniserer naturligvis ikke bare gjennom selve interaksjonen (det vet alle unge spillere som har måttet diskutere voldelig innhold med sine foreldre som tror de vet hva de snakker om selv om de aldri har tatt i en spillkontroll). Spillenes interaktivitet åpner likevel for en særegen uttrykksform, forskjellig fra tradisjonelle medier.

Hvis for eksempel et actionspill gir spilleren (gjennom sin spillkarakter) anledning til å slå og sparke, men ikke snakke, innebærer det et budskap til spilleren. Spillutviklere er bevisste på den påvirkningen spillenes mekanikk og prosedyrer har på spilleropplevelsen, og dette er forhold som spillnoveller ofte leker og eksperimenterer med. Ved å bruke ordet «retorikk» tydeliggjør også Bogost at påvirkningen er intendert fra spillskaperens side. De som har laget spillet ønsker å fortelle *noe*, og som med verbaltekst kan budskapet være mer eller mindre intendert og viktig for avsenderen. Som forfatteren er spillutvikleren samtidig i dette spørsmålet fullstendig prisgitt «leseren».

Hunicke og kolleger (2004) har beskrevet hvordan spillutviklere kan lage *mekanikker* som legger til rette for ulike *dynamikker* i møte med spilleren, men aldri forutsi med sikkerhet hva som blir spillerens *estetiske* opplevelse. Denne problematikken går i litteraturvitenskapen under betegnelsen *resepsjonsteori* (Aspaas 2005). I likhet med en leser kan spillere ignorere eller til og med opponere mot det de oppfatter som spillets intensjon eller budskap (Fetterley 1978). Det kan skje ved at spilleren gir seg selv andre utfordringer enn de spillet inviterer til.

Eksempler på dette er *speedrunning*, som handler om å komme forrest mulig i mål, eller *spawn camping* i online-spill, der spillere saboterer for andre ved å stille seg opp ved et spawn-punkt i spillet og eliminere motstandere idet de dukker opp, før de rekker å reagere eller forsvare seg. Å tenke på bestemte

spillerhandlinger som uønskede er noe paradoksalt, da mediets særtrekk nettopp er at spilleren skal kunne velge sitt eget eventyr innenfor de rammene som er gitt. På samme måte som i litteraturen kan imidlertid det at vi diskuterer noe som «avvikende adferd» fra spillere eller lesere, forstås som en bekreftelse på at det finnes en «riktig» eller intendert adferd. Det er den som fremmes gjennom spilllets prosedurale retorikk.

For vår del må det legges til at spillnoveller i mindre grad enn andre spillsjangre åpner for alternativ spilleradferd. Fordi spillene er lineære, narrativt orienterte og begrensede i hvilke valg spilleren gis, er det også begrenset hvor mye annet spilleren kan gjøre enn å følge det intenderte forløpet. Spilleren kan imidlertid, som leseren av skjønnlitteratur, tenke sitt om handlingen som utspiller seg. Spillet skal, som Murray var opptatt av, invitere til spillerens meningsskaping. Agens finnes med andre ord både i spillerens opplevelse og i spillet selv, og i de mulighetene for meningsfull interaksjon det byr på. Vi skal nå se på hvordan disse konseptene kommer til uttrykk i en analyse av en spillnovelle, som fokuserer på prosessene og spillerens agens.

## **Et spill om mat og minner**

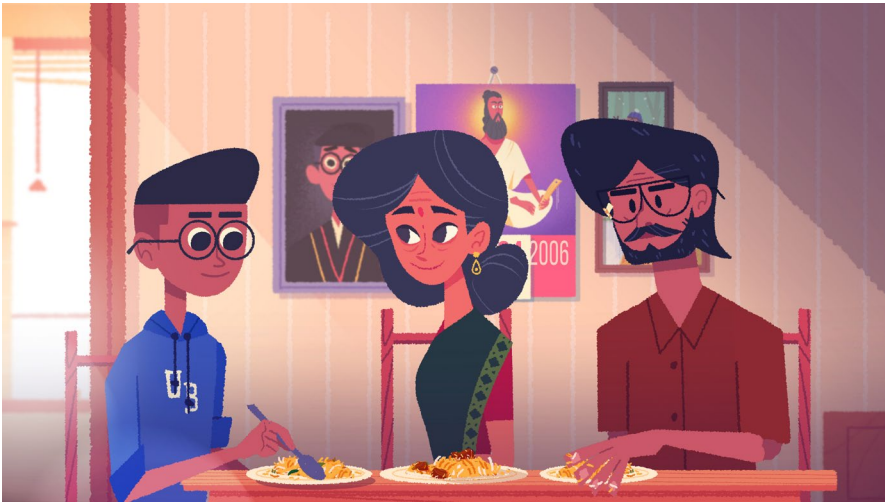
Spillet *Venba* er utviklet av Toronto-baserte Visai Games og utgitt i 2023 (Visai Studios, 2023a). Spillet handler om et ungt tamilsk par, Venba og Paavalan, som har emigrert fra India til Canada i jakten på et bedre liv. Hjemlengsel og problemer med å få fast jobb gjør imidlertid at de vurderer å flytte tilbake. I åpningsscenen finner Venba ut at hun er gravid, og fra da av hviler ikke avgjørelsen lenger på hvor paret føler seg hjemme. De velger å bli i Canada av hensyn til barnets framtid.

Dette er innledningen til spillet, som deretter skildrer episoder i familiens liv de neste 30 årene, hvor sønnen Kavin er barn, ungdom, student og voksen. Historien utforsker temaer som hjemlengsel, identitet og tilhørighet. Sentralt i skildringen står Venbas kokebok og en spillmekanikk knyttet til tamilsk matlaging.

Handlingen strekker seg over omtrent 30 år, men oppleves likevel som fortettet fordi den følger bestemte temaer gjennom flere livsfaser. I løpet av

en spilletid på 90 til 120 minutter får spilleren innblikk i noen av dilemmaene migranter som Venba og Paavalan står overfor i krysspresset mellom egen hjemlengsel og vurderinger av hva som best sikrer barnas framtid.

Vi blir også godt kjent med Kavin, som allerede som barn gjerne vil bli kalt Kevin. Han ønsker å være normal og ikke stikke seg ut. Dette gjelder fortsatt når han er ferdig på skolen og skal studere. Han vil ikke ha med morens mat på studenthybelen: «I dont want to smell like “Little India” anymore!». Som voksen, i siste del av spillet, begynner han å føle på en ny lengsel etter tilhørighet og å forstå sin families historie. Da blir morens kokebok igjen et sentralt motiv og en portal til spillets temaer.



**Figur 1**

*Skjermdump fra Venba. En scene fra midt i spillet, hvor kulturforskjellen mellom generasjonene er synlig i måten Kavin og faren spiser på. (Kilde: Visai Studios, 2023b, Venba Press Kit)]*

Fortellingen skildres i tredjepersonsperspektiv det meste av tiden, men forflyttes til førsteperson hver gang kjøkkenbenken overtar og matlagingen står for tur. Tredjepersonsperspektivet framstår nærmest som statiske tablåer hvor de som er med er plassert overfor hverandre eller vendt mot spilleren (Fig.1). Spillerens interaksjon er knyttet til dialogen, og oftest dreier det seg bare om å klikke for å drive den framover, replikk for replikk. Dette brukes imidlertid retorisk ved enkelte anledninger, som når Paavalan ikke kommer hjem fra jobben og Venba

må ha hjelp av Kavin for å ringe og spørre etter ham. Den som tar telefonen ber Kavin om å stave navnet, og spilleren må klikke på nytt for hver bokstav. Denne omstendelige prosessen blir et effektivt virkemiddel for å skildre hvor fremmedgjørende noe så enkelt som å ha et «rart» navn kan være. Spilleren får del i Kavins ubehag ved å møte en vanskelig voksen på denne måten.

Spillet benytter også en mekanikk som er utbredt i narrative spill, hvor spilleren velger mellom to alternativer i dialogen. Alternativene er imidlertid ofte ganske like, som når Paavalan spør Venba om hvordan hun føler seg, og vi kan svare enten trøtt eller kvalm (hun er gravid). Selv om valgene neppe endrer fortellingen, gir det meg som spiller en følelse av å forme historien, noe som ikke er uvesentlig for opplevelsen og kanskje fortolkningen. Det er interessant å merke seg at dilemma-valgene kun er knyttet til Venbas replikker i det meste av spillet. Dette forsterker opplevelsen av at det er hun som er hovedperson, og at det hun er opptatt av, er spillets sentrale tema. Mot slutten blir den nå voksne Kavin også opptatt av sine tamilske røtter, og da blir spilleren også invitert til å gjøre dilemmavalg på hans vegne. Spillet handler da aktivt om mor og sønn, mens far blir en bifigur. Derfor handler det også om temaene de er opptatt av. Den samme utviklingen finner vi i førstepersonsperspektivet når vi lager mat; først er det Venbas perspektiv vi tar, men etter hvert også den voksne Kavin.

Matlagingsscenene gir spillet karakter og særpreg (Figur 2). Spillet har blitt omtalt som «A narrative cooking video game» (Ahmed, 2023) fordi mye av spillerens handlekraft er knyttet til å lage tradisjonell tamilsk mat. Venba hadde pakket med seg sin mors kokebok til Canada. Den er gammel og slitt, slik at deler av teksten er uleselig. Dette danner utgangspunktet for ulike typer utfordringer med å følge oppskriftene. Spilleren må prøve seg frem, dels ved hjelp av hint, dels gjennom prøving og feiling, hvor egen kokekunst og eventuell kulinarisk kulturkunnskap kan komme til nytte. Matlagingsøktene rammes inn ved at spillerens perspektiv endres til førsteperson, og alle nødvendige ingredienser og utstyr ligger på kjøkkenbenken foran oss. Venba (og senere i spillet Kavin) skrur opp musikken på en radio, slik at matlagingen også rammes inn av et eget lydspor med tamilsk musikk. Det visuelle oppsettet, lyden og oppdraget skaper en egen stemning og tidløshet over disse øktene. Matlagingen åpner altså et rom, visuelt, auditivt og interaksjonelt, hvor vi kan glemme de bekymringer og lengsler som preger spillets historie ellers. Det er nærliggende å tenke at dette også speiler Venbas opplevelse av matlagingen, altså som en aktivitet hvor hun finner bekreftelse og ro.



**Figur 2**

*Skjermdump fra Venba. Spilleren får være med på å lage Biryani, men må følge oppskriften. (Kilde: Visai Studios, 2023b, Venba Press Kit)*

Selv om matlagingen gir spilleren en følelse av flyt og sammenheng, byr heller ikke disse scenene på mekanikker som innebærer reelle narrative valg. Oppskriften skal følges, og det er bare én måte å gjøre ting riktig på. Dermed knyttes spillerens handlekraft igjen til opplevelsen av mening og sammenheng i aktiviteten, heller enn valg som påvirker utfallet av historien. I motsetning til tredjepersonsscenene bygges det heller ikke opp noen illusjon av valg. Matlagingsmekanikken gir altså ikke spilleren noen «tilfredsstillende makt» slik Murray beskrev det. Den legger tvert imot tydelige begrensninger i form av at hvis man har gjort ting feil, må man begynne på nytt.

Følelsen av tilfredsstillelse kommer av at vi nå er omsluttet av tradisjonen, og den retoriske innrammingen med kjøkkenbenken, musikken og oppdraget, som kan være vanskelig, men hvor prøving og feiling er tillatt, forteller spilleren at dette er et godt sted å være. I siste del av spillet har Kavin overtatt boken. Jeg synes det er interessant at også han, som sin mor, kaller den for mammas («ammass») kokebok. Vi vet jo at den også tilhørte hans mormor. Det forstår jeg som at den representerer en tilknytning og kanskje en kulturoverføring mellom mor og barn, og at det er mer vesentlig enn hvor gammel boka egentlig er. Mens Venbas utfordringer med kokeboka dreide seg om at noe av skriften

var uleselig (hun fylte etter hvert inn det som manglet), sliter Kavin med at alt står på tamil, som han bare delvis behersker. For utvandrerens var skriften kjent, men i ferd med å forsvinne; for andregenerasjons innvandreren var den blitt uforståelig. Siste del av handlingen viser imidlertid at båndene kan knyttes på nytt. De spillmekaniske hindringene er altså ikke løsrevet fra narrativet, men bekrefter det.

Venbas lengsel etter familien og kulturen de forlot, og Kavins behov for tilhørighet i kulturen hvor han vokser opp og senere for tilknytning til sine røtter, speiler menneskelige erfaringer alle kan ha. I denne analysen har jeg forsøkt å peke på hvordan disse temaene presenteres og utdypes i visuelle, auditive og interaktive modaliteter, som spiller sammen med verbaltekst i et sammensatt litterært uttrykk. Å spille historien innbyr til en nærhet som kan være vanskelig for mange å oppnå gjennom lesing av tekst. Gjennom kritisk spilling har jeg dessuten identifisert en allmennmenneskelig tematikk, som understrekes og styrkes av måten modalitetene forsterker hverandre på.

## Spillnovellas sjangertrekk

I analysen av Venba ønsket jeg å vise hvordan spillutvikleren gjør bruk av proseduralretoriske grep i formidlingen av spillets fortelling, og hvordan det dynamiske handlekraft-begrepet kan brukes til å forstå interaksjonen mellom spill og spiller. Vi skal nå ta med oss spillet og teoriene tilbake til diskusjonen om ny sjangerdefinisjon. I gjennomgangen av spillnovellas ulike særtrekk skal vi både befestes sjangeren i det som er samlende og utforske variasjoner. Her er det betimelig med et røpevarsel (*spoiler alert*): jeg kommer til å gi eksempler fra ulike spill, som du som spiller helst vil oppdage selv. Nå er du advart!.

### Lengde

Definisjonen ovenfor (s. 252) åpnet med å konstatere at «*En spillnovelle er et dataspill som kan spilles ferdig i én økt*». Novellas grunnleggende kjennetegn er at den er kort. Ifølge Edgar Allan Poe skal en novelle kunne leses innenfor en time og i én «sitting» (Poe, 1994, s. 60). Blir den for lang, risikerer den

å havne i det Stephen King har kalt en «twilight zone»; ikke helt novelle og ikke helt roman (King, 2013). Spillnoveller må tilkjennes noe mer tid, men er fortsatt kjennetegnet ved at de med rimelighet skal kunne spilles i en økt. Spillmediet er imidlertid ikke så sementert i sine sjangre at landskapet mellom en spillnovelle og en «spillroman» blir et ødeland. Mange narrative spill er for lange til å spilles på en kveld, men likevel vesentlig kortere enn spillselskapenes storsatsinger.

I noveller er også handlingen gjerne konsentrert om et kort tidsrom. Bódi beskriver tiden det tar å spille et spill som *ludisk tid* og tiden handlingen strekker seg over som *representativ tid*. Vi kan kalle det henholdsvis *spilletid* og *spilltid*. Skaug mfl. beskrev spillnoveller som korte både med hensyn til spilltid og spilletid, og det finnes mange spill som har begge disse særtrekkene. For eksempel varer «How do you do it?» (Freeman mfl., 2014) et par minutter i spilletid og kanskje en halvtime i spilltid. Spillet handler om ei jente som bruker barbie dukkene sine til å fundere over hvordan voksne har sex, mens moren er en tur i butikken. Spillet tematiserer både barns nysgjerrighet og voksnes fortielse av visse temaer.

Selv om handlingen i den typiske spillnovella strekker seg over et kort tidsrom, er det overordnet at spilletiden er kort. Et spill som *Passage* (Rohrer, 2007) skildrer for eksempel nesten et helt livsløp på fem minutter. En ung mann vandrer gjennom livets labyrint på jakt etter jordisk gods og gull, mens han blir voksen, gammel og dør. *Unpacking* (Witch Beam, 2021) likner Venba ved at spillet skildrer episoder i et menneskes oppvekst. Handlingen strekker seg over mange år, men er konsentrert om en bestemt hendelse som, nærmest rituelt, gjentar seg i ulike livsfaser – nemlig å pakke ut når man flytter inn et nytt sted.

Spillet *Her Story* (Barlow, 2015) representerer en annen vri på tidsdimensjonen, ved at spilleren får tilgang til en database med filmklipp fra et avhørsrom. Ved å studere klippene får spilleren gradvis innblikk i en mystisk kriminalsak. Spilltid og spilletid er med andre ord den samme, men handlingen spilleren konstruerer av filmklippene har en egen og lengre tidslinje.

### **Linearitet**

Videre er spillnoveller kjennetegnet av en *relativt lineær fortelling som formidles gjennom spilllets ulike modaliteter*. Venba er et godt eksempel på dette. Selv om spilleren av og til får velge mellom alternativer, påvirker ikke valgene

historien i nevneverdig grad, kanskje ikke i det hele tatt. Det behøver ikke å bety at valgene spilleren gjør er meningsløse, men kan i stedet forstås som en form for tankeeksperiment som hjelper spillere til å reflektere over fortellingen (Brown & Fehige, 2022). Det reduserer imidlertid verdien av å spille spillet igjen, da det som i første runde kanskje var en anelse om at valgene ikke var reelle, blir bekreftet ved andre gangs gjennomspilling (Mitchell, 2015).

Spillnoveller trenger selvsagt ikke å være lineære med valg som er illusoriske. Det sjarmerende *Burly Men at Sea* (Brain&Brain, 2016) har en helt annen struktur, hvor spilleren styrer tre skjeggete fiskere som møter diverse mytologiske beist i en historie som forgrener seg i ulike retninger basert på spillerens reelle valg. Etter omtrent en halvtime rundes den imidlertid av, og spilleren blir oppfordret til å «ta en runde til» og se hvor nye valg kan føre dem.

En annen og vanligere struktur i spillnoveller er at spilldesignet ikke åpner for narrative valg i det hele tatt. I stedet overlates alt til spillerens egen meningsskaping i et narrativ som blir rikere for spillere som oppdager flere objekter og visuelle nøkler til forståelse. Denne typen *environmental storytelling* (Jenkins, 2006) finner vi for eksempel i *Gone Home* (Fullbright, 2013), der spilleren utforsker et tomt hus uten særlige restriksjoner, og fortellingen trer fram i summen av skriftlig, visuelt og auditivt materiale spilleren finner rundt om i huset.

I sjangerens konvensjon om linearitet ligger det også at spillnoveller typisk er laget for å spilles av én spiller alene. I flerspillerspill vil spillerne være opptatt av hverandre på ulike måter som kan komme i veien for det lineære narrative. Heller ikke dette sjangertrekket er imidlertid absolutt. Enkelte spillnoveller har lekt med flerspillerfunksjonalitet på ulike måter.

Den norske spillnovella *Sunlight* (Krillbite Studio, 2021) ga spilleren en begrenset, men sterk flerspilleropplevelse i den aller siste scenen. Etter å ha vandret gjennom en skog, plukket blomster og lyttet til hviskende trær som fortalte om livets gang og om døden, kommer spilleren til slutt ut av skogen til et sted hvor trærne er kuttet og bare stubbene står igjen. Blant stubbene ligger blomsterbukettene tidligere spillere har samlet, samt en kort hilsen fra hver spiller. Der får spilleren legge igjen sine egne blomster og skrive sin avskjedshilsen.

I *Journey* (thatgamecompany, 2012), som også i hovedsak framstår som et enspillerspill, kan det plutselig dukke opp en medspiller å leke med. Spillerne kan gi hverandre kraft og kommunisere med en plingelyd, men har ingen

måte å enes om hva plinget skal bety. De får heller ikke vite hvem den andre er før spillet er avsluttet. Spillere har rapportert om en sterk opplevelse av menneskelig tilstedeværelse i en digital verden hvor de trodde de var alene. Felles for disse nedtonede flerspilleropplevelsene er at de ikke dominerer eller forstyrrer spillets lineære struktur.

### **Interaksjon som modalitet**

Siste del av definisjonen sier at *interaksjon med spillet påvirker spillerens meningsskaping og forståelse av fortellingen*. Det henger sammen med definisjonen av spill; hvis fortellingen ikke er interaktiv i det hele tatt, er den kanskje elektronisk litteratur, men ikke et spill (Ensslin, 2014). Når det er sagt, trenger ikke interaksjonen å være omfattende, men den bør være gjenomtenkt. Sofistikert interaktivitet handler om «tighter symbolic coupling between user actions and procedural representations» (Bogost, 2007, s. 42).

Spillmekanikk trenger ikke å stå i veien for narrativ framdrift. Noen ganger kan en standardmekanikk som varieres litt, være det som bryter med en forventning og løfter et spill. Det korte skytespillet *The Fallen* (Gold Extra, 2016) skildrer en skarpskytters opplevelse av krigføringen på Donetsk flyplass i Ukraina oktober 2014. En tekst helt i begynnelsen av spillet plasserer handlingen i tid og sted, samt gir spilleren de nødvendige instruksjonene for å bevege seg, sikte og skyte. Det er alt en lydig soldat trenger å vite. En spiller med erfaring fra førstepersonsskytespill kjenner både kontrollene og dramaturgien godt, og har også erfaring med å skyte uten tanke på ofrene, fordi det er det slike spill handler om. *The Fallen* bruker disse konvensjonene i sin videre skildring; straks spilleren har siktet og trukket av, går spillet over i sakte film og følger kulens bane mot målet mens en russisktalende stemme forteller om offerets bakgrunn, håp og drømmer. Så blir han drept. Det sterkeste retoriske grepet er hvordan mekanikken refererer til en kjent spillsjanger, men varieres slik at den skaper en helt annen estetisk opplevelse.

Eksemplet ovenfor illustrerer hvordan klassiske spillmekanikker kan brukes retorisk. I *Orchids to Dusk* (Clarissou, 2015) er vi tilbake i en «vandre-simulator», men får oppleve hvordan fraværet av handlingsalternativer kan brukes retorisk. En astronaut har kræslandet på en ugjestmild planet, uten andre alternativer enn å vandre ut i ørkenen. Oksygenmåleren viser at drakten er i ferd med å gå tom for luft. Det finnes noen enkle interaktive mekanikker

som kan bidra til litt adspredelse, men ingenting kan stoppe oksygenmåleren som ubønhørlig teller nedover. Fravær av muligheter er altså noe av spilllets poeng, effektivt formidlet gjennom handlingsalternativene som ikke er der.

Med en interaksjonell mekanikk som støtter opp om spillenes begrensede tid og linearitet, følger det naturlig at en spillnovelle må komme til poenget ganske raskt. Mens mer omfattende spill i større grad blir «steder å være», blir derfor spillnoveller fortellinger med en retning, kanskje et budskap, og effektive narrative virkemidler for å uttrykke det. Dette gjør også at spillnoveller, i motsetning til lengre dataspill, med større rett kan betegnes som en «kritisk sjanger». Mens store spill gjerne etterstreber en flytopplevelse som holder spilleren i ånde lengst mulig, vil ofte spillnoveller være laget for å gi friksjon. De har også en større bredde i temavalg og vil ofte søke å fylle en funksjon som samfunnskommentar. Ikke minst kan spillnoveller av og til være underfundige kommentarer til større spill eller spillkulturen mer generelt.

## Kritisk spilling i skolen

Kritisk lesing handler om å lese med en bevissthet om hvordan tekster konstruerer bilder av virkeligheten, og om å kunne utfordre antakelser og intensjoner som ligger til grunn for teksten. Om kjerneelementet Tekst i kontekst i LK20 skriver Utdanningsdirektoratet at «tekstar som kombinerer ulike uttrykksformer og blir realiserte i ulike media, skal ha ein brei plass i faget» (Utdanningsdirektoratet, u.å.). Gitt dataspillenes popularitet og utbredelse, synes det derfor rimelig å hevde at spill ikke bare *kan*, men *skal* spilles og diskuteres i norskfaget.

En sentral påstand i dette kapitlet er at *kritisk spilling* må innebære å ha en bevisst holdning til de antakelser og intensjoner som ligger til grunn for spillet som multimodal og interaktiv tekst. Mens diskursen rundt spill i skolen ofte handler om hvordan spill kan fungere som verktøy for læring, må oppøving av en kritisk literacy knyttet til spill handle om å analysere spillene selv. Hvilken plass får spillere og spillmekanikker? Hvilke former for agens gjør seg gjeldende? Murray skriver at «the procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities» (Murray, 2017, s. 187).

Noen handlinger blir mulige å utføre for spilleren, og noen blir umulige. Dette er ikke begrensninger ved spillet, men spillets prosedurale uttrykk (Bogost, 2007). Uttrykket er retorisk, det uttrykker mening, det kan være ideologisk, og det krever en kritisk spiller å se og stille spørsmål ved valgene som er gjort.

Undervisning som fremmer kritisk spilling kan legges opp på mange måter, fra at spill bare tematiseres, til ulike måter å organisere spilling hjemme eller på skolen i individuelle spilløkter, i par, grupper eller hel klasse. Det tilnærmingene har til felles, er at kritisk spilling i skolen krever en aktiv lærer som hjelper elevene med å løfte kritiske perspektiver og knytte spillingen til faglige spørsmål (Sandberg, 2023; Skaug mfl., 2020; Staaby, 2024). I en undervisningssammenheng kan læreren også ta i bruk tekster som omgir spillet. Såkalte «paratekster» (Genette, 1997) kan gi tilgang til andre perspektiver enn de spillet tilbyr.

Avslutningsvis vil jeg peke på et par pragmatiske årsaker til at spillnoveller egner seg til bruk i skolen. Noveller kan leses eller spilles i sin helhet innenfor skolefagets stramme rammer, og gir mye å tenke på og snakke om. Spillnoveller er også spennende å ta i bruk i skolen fordi de representerer en sjanger som er relativt ukjent for «gamerne» i klassen.

Dette siste poenget er knyttet til potensialet for å fostre kritiske spillere. Kritisk lesing løftes i LK20 fram som en viktig satsing, og må innenfor en utvidet tekstforståelse også omfatte spill. Spillnarrativer er bærere av ideologi, både i sine tekstuelle, audiovisuelle og interaktive komponenter. Den elev som blir øvet i kritisk spilling, vil stå styrket i møtet med dette og andre medieuttrykk i framtiden.

## Referanser

- Ahmed, S. (2023, 18. august). «Venba» takes me back to my roots through food and family. *Wired*. <https://www.wired.com/story/venba-food-family-india-impressions/>
- Aspaas, Ø. (2005). *Resepsjonsetetikk og reader-response-teori* (Forskningsrapport No. 7; Småtrykk Eureka, s. 1–34). UiT; UiT Munin. <https://munin.uit.no/handle/10037/2270>
- Barlow, S. (2015). *Her Story* [Programvare]. Sam Barlow. <https://www.herstorygame.com/>
- Bergesen, M. (2018). *Alle kan spille*. Frekk forlag.
- Bódi, B. (2022). *Videogames and agency*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003298786>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Brain&Brain. (2016). *Burly men at sea* [Programvare]. Brain&Brain. <https://burlymenatsea.com/>
- Brown, J. R., & Fehige, Y. (2022). Thought experiments. I E. N. Zalta (Red.), *The {Stanford} encyclopedia of philosophy*. Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/thought-experiment/>
- Clarissou, P. (2015). *Orchids to dust* [Programvare]. Independent. <https://polclarissou.itch.io/orchids-to-dusk>
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. The MIT Press.
- Fetterley, J. (1978). *The resisting reader: A feminist approach to American fiction*. Indiana University Press.
- Freeman, N., Kittaka, J., Buttler, E., & Coss, D. (2014). *How do you do it?* [Programvare]. Independent. <https://ninasays.so/howdoyoudoit/>
- Fullbright. (2013). *Gone home* [Programvare]. Fullbright. <https://gonehome.com/>
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Genette, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the second degree*. University of Nebraska Press.
- Gold Extra. (2016). *The fallen* [Programvare]. Gold Extra. <https://goldextra.com/en/the-fallen>
- Grønning, A. (2019, 30. oktober). Vi anmelder norske spill: Draugen. *Bibliogames*. <https://www.bibliogames.no/2019/10/30/vi-anmelder-norske-spill-draugen/>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. I *Proceedings of the Workshop on Challenges in Game AI at the 19th National Conference on Artificial Intelligence*. [https://www.researchgate.net/publication/346426218\\_GFI\\_A\\_Formal\\_Approach\\_to\\_Narrative\\_Design\\_and\\_Game\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/346426218_GFI_A_Formal_Approach_to_Narrative_Design_and_Game_Research)
- Jenkins, H. (2006). Game design as narrative architecture. I K. Salen & E. Zimmerman (Red.), *The game design reader: A rules of play anthology* (s. 670–689). MIT Press.
- Jewitt, C. (2014). An introduction to multimodality. I C. Jewitt (Red.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (2. utg., s. 15–30). Routledge.
- King, S. (2013, 21. februar). *Stephen King on the craft of short story writing* [Bibliostar.TV/YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=s1qItKJ8RiQ&t=256s>

- Kocher, M. (2007). The ludoliterary circle: Analysis and typology of digital games. I P. Gen-dolla & J. Schäfer (Red.), *The aesthetics of net literature* (s. 107–120). transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839404935-006>
- Krillbite Studio. (2014). *Among the sleep* [Programvare]. Krillbite. <https://www.krillbite.com/among-the-sleep>
- Krillbite Studio. (2021). *Sunlight* [Programvare]. Krillbite. <https://www.krillbite.com/sunlight>
- Mitchell, A. (2015). Reflective rereading and the SimCity effect in interactive stories. I H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart, & S. Baceviciute (Red.), *Interactive storytelling: 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015, Copenhagen, Denmark, November 30–December 4, 2015, Proceedings* (Bd. 9445, s. 27–39). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-27036-4>
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated edition). The MIT Press.
- Poe, E. A. (1994). Poe on short fiction. I C. E. May (Red.), *The new short story theories* (s. 59–72). Ohio University Press.
- Rohrer, J. (2007). *Passage* [Programvare]. Independent. <https://hcssoftware.sourceforge.net/passage/>
- Sandberg, M. (2023). Dataspill og dannelse: Å lære livsmestring med Peer Gynt-spillet. *Acta Didactica Norden*, 17(1). <https://doi.org/10.5617/adno.9045>
- Skaug, J. H., Husby, A., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.
- Statped. (2020, 23. september). *Spill som inkluderende læringsaktivitet*. <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/spill-i-skolen/digitale-spill-i-skolen/?depth=0#4>
- Staaby, T. (2024). The expert, the novice, and the skeptic: Game literacy and pedagogical practice. *European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 772–779. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2701>
- thatgamecompany. (2012). *Journey* [Programvare]. <https://thatgamecompany.com/journey/>
- Utdanningsdirektoratet. (u.å.). *Kjerneelement i norskfaget*. Hentet 3. oktober 2024 fra <https://www.udir.no/kvalitet-og-kompetanse/laremidler/kvalitetskriterier-for-laremidler/kunnskapsgrunnlag-kvalitetskriterium-norsk/laremidler-i-norskfaget/kjerneelement-i-norskfaget/>
- Visai Studios. (2023a). *Venba* [Programvare]. <https://venbgame.com/>
- Visai Studios. (2023b). *Venba press kit*. <https://venbgame.com/press/>
- Witch Beam. (2021). *Unpacking* [Programvare]. <https://www.unpackinggame.com/>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

