

TOTEM

Tidsskrift ved Religionsvidenskab,
Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet
Nummer 50, efterår 2022
© Tidsskriftet og forfatterne, 2022

Bachelor

Religion og digitale spil

Af stud.mag.

Signe Lindhardt Astrup

Indhold

Abstract	3
1. Indledning	4
1.2 Religion i digitale spil	5
3. Teori	6
3.1. Narrativitet.....	6
3.2. Medialisering.....	7
4. Metode.....	9
4.1. Fænomenologisk hermeneutisk læsning.....	9
4.2. Kritisk diskursanalyse	10
4.3. Petri net modeling	11
5. Case analyser.....	12
5.1. Brothers: A Tale of Two Sons.....	12
5.1.1. Tematisk gennemgang	13
5.1.2. Diskursanalyse	14
5.1.3. System	15
5.2. God of War IV	16
5.2.1. Tematisk gennemgang	17
5.2.2. Diskursanalyse	19
5.2.3. System	20
5.3. Opsamling	22
6. Metodiske problematikker.....	22
7. Konklusion.....	23
8. Litteraturliste	25
9. Ludografi.....	26

Abstract

The purpose of this paper is to test out and discuss methods for studying the use of, and relation between, religion in video games. This is done with a focus on the narration of two cases: God of War (2018) and Brothers: A Tale of Two Sons (2013). The games are analysed using three theoretical approaches coming from three different theoretic backgrounds. The first two are based on phenomenological and hermeneutic readings and critical discourse analysis. They are followed by an analysis of the game systems using simplified petri net modeling with the intend to compare how the systems support or contradicts the narratives of the games. The methods are discussed according to their relevance to the field of studying religion in popular media based on theory of narrativity and medialization. The conclusion of the question raised in the paper “can video game narration be relevant to the field of religion and how do we analyse it?” is answered by critically going through the points of the analysis, eventually concluding that it is indeed possible to read religion into certain kinds of video games. This opens up further questions about the field of religion and video games and points to potential approaches for digging deeper into this emergent field of research.

1. Indledning

Interessen for digitale spil er for mit vedkommende relativt ny og voksede først for alvor, da jeg blev præsenteret for hvor dybdegående fortællinger spil kan bringe med sig. Det er en interesse der yderligere er vokset af at bemærke, hvor meget spilmediet gør brug af religiøse narrativer og hvor lidt feltet egentlig er undersøgt. Kigger man på de sidste ti års store spiludgivelser tegner der sig hurtigt et billede af historiedrevne spil, hvor moralske valg og fremstillinger af etiske overvejelser fylder meget. Det er ikke svært at finde eksempler på spil, der er meget eksplicite forhold til brugen af religion og hvor der trækkes direkte tråde til velkendte fænomenologiske begreber som dommedag, frelse og genopstandelse. I mange store udgivelser introduceres også kultbevægelser med mindre eller større grad tilskrives karakteristika, som trækker på religiøse sekter.

Undersøgelsen af brugen af religion i spil er ikke ligetil og det har været nødvendigt at vælge et snævert fokus, der kun belyser en meget lille del af et meget stort emne og som muligvis kun åbner op for flere spørgsmål, fremfor at svare på dem der allerede måtte være. Undersøgelserne finder sted med udgangspunkt i følgende spørgsmål:

Hvordan kan man undersøge relationen mellem digitale spil og religion og hvorfor er det i det hele taget relevant for religionsforskningen?

For at besvare spørgsmålene har jeg valgt at inddrage tre analysemetoder, hvilket blot er et lille udpluk af mange potentielle muligheder. Dette gør jeg med det formål, at undersøge nyttigheden af at sammenkoble forskellige analysemetoder, og på den måde lægge op til at udvikle et teoretisk grundlag for yderligere undersøgelser af netop dette emne. Analysemetoderne vil blive benyttet på to cases, der begge er spil udgivet inden for de sidste ti år. Det ene er spillet *Brothers: A Tale of Two Sons* fra 2013, mens det andet er *God of War*, specifikt det spil, som blev udgivet i 2018. Begge spil foregår i en nordisk setting, om end det kun er *God of War*, der er explicit i sin brug af nordisk mytologi og folkløse. I denne forbindelse vil jeg trække på min forhåndsviden om norrøn religion i analyserne af deres religiøse indhold. Analyserne vil blive foretaget på baggrund af teori om medialisering og narrativitet, der begge tilhører forskede felter inden for religionsvidenskab.

Denne opgave er i højere grad et eksperiment end en belysning, og er skrevet med henblik på at afprøve og udvikle teori, fremfor at konkludere noget bestemt om de specifikke cases.

1.2 Religion i digitale spil

Feltet dette projekt skriver sig ind i, er et nyt felt, der stadig bevæger sig på uberørte områder. Derfor er det vigtigt at opretholde en opmærksomhed på, hvorfor man undersøger hvad man gør, og hvad det skal lede til. Undersøgelser af digitale spil er i forvejen et felt, hvor der stadig arbejdes på metoder til at bearbejde materialet. Feltet er kompliceret af ikke kun at handle om et værk og en oplevelse deraf, men også om en spillers interaktion med selve mediet. Interessant i denne sammenhæng er det, at tilgangen til disse undersøgelser kan diskuteres på samme måde som undersøgelser af kulturer og religion i forhold til diskussionen om insider/outsider tilgange til forskning. Ses et spil som en klassisk "tekst" er det muligt at analysere det fulde billede, men med den konsekvens, at man mister hvad der gør genren unik. Interaktionen spiller en vigtig rolle for selve oplevelsen og har indflydelse på produktets helhed (Aarseth 2003, s. 3). Oplevelsen af et spil er i øvrigt afhængig af den viden spilleren besidder forud for spiloplevelsen. Enhver spiller vil derfor automatisk foretage en hermeneutisk læsning af spillets handling. Dette minder umiskendeligt meget om en typisk måde at tilgå religion, når man undersøger gruppens forhold til religiøse fortællinger og ritualer: Forhåndsviden har indflydelse på hvilken betydning den givne handling har. I opgaven analyser vil jeg forholde mig til spillene ud fra en betragende synsvinkel, men vil dog også kommentere på systemer, der har indflydelse på hvordan spilleren interagerer med spillet.

Endnu nyere er det felt, der specifikt beskæftiger sig med religion og digitale spil, samt disses relationer til hinanden. Dette er sandsynligvis resultat af, at den historiedrevne spilgenre er en relativt ny form for medie. Det er dog højst tænkeligt at også andet ligger til grund for det. Spilgenren er ofte kulturelt undervurderet, hvilket sætter en diskurs om, at spil ikke kan bidrage med fortællinger, der kan tolkes som religiøse eller betydningsfulde og dybe nok til, at det giver mening overhovedet at analysere have de forsøger at fortælle. Kombineret med, at spilgenren tilhører det senmoderne samfund og dets diskussioner om sekularisering, kan det give et indtryk af, at det er et felt, der ikke er relevant at undersøge (Campbell & Grieve 2014, s. 3-4).

Min tese er dog, at religion og digitale spil er to felter, der er højst relevante at undersøge nærmere og bestemt i relation til hinanden. Der er meget ved den religiøse fortælling og måden et spil kan fremstille samme, der er interessant i nutidens mediebillede og den tilbagevendende sekulariseringsdebat.

3. Teori

I det følgende afsnit vil jeg redegøre for to teorier, der kommer til at ligge til baggrund for min analyse af de to cases. Mens teorierne ikke vil have en eksplicit rolle i selve analyserne, vil de danne rammen om diskussionen af analysemetodernes brugbarhed i forhold til emnets relevans. Mens begrebet narrativitet primært har betydning for hvorfor det overhovedet giver mening at kigge på den religiøse fortælling i digitale spil, giver medieliseringstesen mulighed for en indsigt i hvorfor det er interessant.

3.1. Narrativitet

Når en fortælling overleveres kan det gøres på forskellige måder og med forskellige teknikker. Dette er grunden til, at det er værd at dykke ned i narrativitetsteori når man undersøger et medie, der bygger på fortællinger. Narrativitet handler helt konkret om forholdet mellem kognition og fortælling, og har betydning for, hvordan fortællingen kognitivt bliver modtaget (Geertz 2008, s. 27-28). Der er dog flere vinkler at anskue narrativitet på. Et gennemgående fokus tilbage fra den tidlige fortælling er symbolske systemer, der i overleveringen har haft den funktion at opretholde en kultur fra generation til generation (ibid., s. 28). Geertz inddeler narrativitet i fire niveauer, der alle vinkler en funktion som narrativiteten i en fortælling har eller kan have. Her er det særligt det andet og det fjerde niveau, der er interessante for læsningen af spil som religiøse narrativer.

Narrativitetens andet niveau er ifølge Geertz “fortællingens receptionspsykologi” og “fortællingens pragmatiske kontekst”. Fortællinger inddeles efter to kategorier: Umålede tilstandsændringer og målrettet adfærd med det formål at løse et problem (ibid., s. 33). Undersøgelserne som Geertz henviser til, peger på, at en god fortælling forudsættes af, at så længe protagonisten i fortællingen skal være en agerende faktor for begivenhederne, behøver handlingerne ikke være målrettede (ibid., s. 34).

Det pragmatiske niveau, som også tilhører det andet niveau i følge Geertz' inddeling, handler i højere grad om læserens, eller opleverens, selvindskrivelse i fortællingen. Det skal forstås sådan, at det på den måde bliver muligt for læseren at "deltage" i fortællingen og færdiggøre den i den forstand, at fortællingen kan ses som ufærdig, uden opleverens tilstedeværelse (ibid., s. 35). Dette gør også fortællingens modtagelse afhængig af den sociale og kulturelle kontekst. Ses fortællingen som en form for samtale (hvilket er tilfældet i Geertz' udlægning) er det nødvendigt, at opleveren er indforstået med hvad det specifikke narrativ skriver sig ind i, med dets forventninger og forudsætninger (ibid., s. 36).

Narrativitet har også, jævnfør Geertz' fjerde niveau, en rolle i "konstruktionen af selvet og i overvågningen af sociale relationer." (ibid., s. 39). I dette niveau er der også tale om en relation mellem fortælling og opleveren, hvor der i dette tilfælde er et særligt fokus på opleverens fortolkning af fortællingen i forhold til egen identitet eller vice versa, hvor fortællingen får indflydelse på identiteten. Det er også dette niveau i narrativiteten, der kan medvirke til fortællingens indvirkning af gruppeidentiteter, hvilket resulterer i muliggørelsen af brug af fortællingen som skadeligt middel eksempelvis mod andre grupper (ibid., s. 41).

Narrativitetens funktioner har altså betydning for hvilken rolle en fortælling indtager, og i samme ombæring på hvilken funktion fortællingen har i forhold til opleveren. Narrationsteorien er letoverførlig til medier, der ikke nødvendigvis anses som historier i klassisk forstand, da det primære fokus lægger sig på forholdet mellem oplever og fortælling. Dette er et meget relevant fokus i forhold til analysen af et medie som digitale spil.

3.2. Medialisering

Endsjø og Lied arbejder i bogen 'Det Folk Vil Ha' med tre perspektiver på analysen af forholdet mellem religion og populærkultur. Her er den ene af dem medialiseringstesen. Denne tese bygger på, at religionens forbindelse til medierne bliver stærkere, fordi religion får en voksende plads i medierne, i takt med at institutionerne påvirkes, og i nogle tilfælde afløses af moderne medier. Ligeledes tyder det på, at udviklingen af religion i det senmoderne samfund påvirkes af populærkulturens voksende indflydelse, når det kommer til forståelsen og genfortolkning af kultur (Endsjø & Lied 2011, s. 15). En vigtig del af forståelsen for medialiseringstesen ligger i forståelsen af, hvad

henholdsvis *populærkultur* og *religion* dækker over. Dette kan også ligge til grund for en diskussion af vigtigheden af begrebet, da det inden for visse definitioner slet ikke vil være aktuelt for religionsforskningen. Benytter man sig af en bred religionsdefinition kan fænomenerne, der bringes i diverse medier dog betragtes som enten religiøse i sig selv, eller som en afspejling eller fortælling af noget religiøst. Endsjø og Lied definerer populærkultur som “et spekter av kulturelle uttrykk som er likt, kjent og konsumert av mange” (ibid., s. 16). Per definition, er popkultur altså en del af samfundet, da det fylder nok i mediebilledet til, at mange er bekendt med produktet, om det måtte være popmusik, tv serier eller litterære værker (ibid.). Dette betyder ikke nødvendigvis, at hver enkelt produkt kan indskrives i samfundet i sin helhed, men ikke desto mindre tilhører de en kultur, der er genkendelig, og det tilskrives en række kvaliteter, som er specifikke netop for popkulturen.

Endsjø og Lied arbejder også med begrebet “glokalisering”, og påpeger på den måde, at populærkultur også formes af den lokale kontekst hvori mediet udgives. Mens der i visse tilfælde er tale om faktiske reproduktioner, der er tilpasset den lokale kontekst, handler dette dog i lige så høj grad om receptionen af mediet. Når et medie eller et produkt indgår i et samfund, bliver det et samtaleemne, og fortolkningerne og samtalerne vil variere alt efter konteksten, hvori det indgår. Populærkultur ses typisk som “lavkulturelt”, omend bestemte produkter ikke nødvendigvis fastholder denne status, hvis populariteten opretholdes længe nok (ibid., s. 17).

Medialiserings betydning for religion bunder i høj grad ud i hvordan religion konkret bruges i medierne. Der er ikke én bestemt måde dette gøres på, da der i medialiseringen også er tale om forskellige niveauer af religionsbrug, hvilket også har en stærk sammenhæng med hvad der overhovedet betragtes som religion. Det diskuteres af samme grund også hvad det betyder for religions rolle i det medialiserede samfund, da brugen af religion i medierne kan ses som truende (ibid., s. 19). Dette understreger relevansen af forskningsområdet, da der i høj grad ikke kun er tale om et definitionsspørgsmål, af henholdsvis religion og popkultur, men også et stort spørgsmål om, hvor meget indflydelse medier reelt har på dette specifikke område.

4. Metode

Analysen af fortællingen i digitale spil er, som på de fleste andre felter, kompliceret og kan ikke koges ned til enkelte metoder. Af samme grund har jeg udvalgt tre metoder, som jeg vil benytte til at analysere de to cases. Den første er en hermeneutisk læsning med et fænomenologisk fokus, der lægger sig til spillenes æstetik. Den anden er en kritisk diskursanalyse, der har til formål at skabe et overblik over hvad fortællingen siger om religion, om det er intenderet eller ej. Den tredje er en analyse af spillets systemer ved brug af modeller, som så kan holdes op mod de andre metoder. Dette er med henblik på at se, om systemet underbygger spillenes fortælling.

4.1. Fænomenologisk hermeneutisk læsning

Fremfor at være en skemalagt metode, er den fænomenologisk hermeneutiske tilgang i højere grad et værktøj, der kan åbne op for en større forståelse af det analyserede værk. Det kan også argumenteres, at der nærmere er tale om en metodologi, eller metodelære, fremfor en konkret metode (Fiadotau 2019, s. 103). Fiadotau peger på to former for hermeneutik, baseret på en artikel fra 2015 af Veli Karhulahti, hvor der skelnes mellem spillet i sig selv, som et produkt der kan fortolkes, og den interaktive process der ligger i, at det bliver spillet (ludo-performativity) (ibid., s. 103). Begge tilgange belyser vigtige detaljer omkring brugen af religion, hvor den første dog lægger mest op til en nærmere analyse af spillets narrativisme. Denne lægger en stærk vægt på æstetikken, som i denne sammenhæng er vigtig, fordi det er hvad der binder produktet til spiloplevelsen. Inddragelsen af selve spiloplevelsen forsvarer Fiadotau med, at denne vinkel kan belyse mere end hvis fokus udelukkende lå på fortællingen (ibid., s. 104). Den ene tilgang udelukker altså ikke den anden, og som det som regel er tilfældet med hermeneutiske tolkninger af en tekst, er det blandingen af de forskellige vinkler, der er med til at skabe det fulde billede. En nærmere hermeneutisk analyse af interaktiviteten mellem spil og spiller ville kræve at blive behandlet for sig selv, med mulighed for at dykke dybere ned i forholdet mellem fortælling og fortolkning. Af denne grund vil analysen af de to cases også primært bygge på læsningen af spillenes æstetiske udtryk.

Mest af alt kan denne metode bruges til at undersøge sammenhængen mellem hvad spillet ser ud til at ville fortælle, og hvordan dette kommer til udtryk igennem spillets udvikling. Det er her særligt interessant at kigge på, om der er

overensstemmelser mellem det moralske billede i spillet, og hvordan spillets handling udformer sig efter de valg der tages. Selv i spil hvor spillerens valg ikke har direkte indvirkning på spillets overordnede historie, vil der som oftest være konsekvenser ved bestemte valg, og disse kan analyseres ud fra et religiøst perspektiv gennem denne metode. Brugen af denne tilgang afhænger stærkt af hvad formålet med analysen er, og kan i den forstand kun stå alene, hvis formålet udelukkende er at afkode det religiøse billede i fortællingen. Som en del af en større analyse kan tilgangen dog medvirke til at styrke pointer baseret på netop brugen af religion. I andre tilfælde kan det bidrage til at skabe et større billede af spiluniversets egne moralske konsekvenser og hvordan disse påvirker spillet direkte.

4.2. Kritisk diskursanalyse

For at undersøge hvordan en tekst fremstiller noget bestemt er den kritiske diskursanalyse en måde at gennemskue teksten på, hvilket er relevant for alle former for tekster. Diskursanalysen inden for digitale spil holder sig til den fortalte historie, med alle detaljer der måtte være deri. Inden for digitale spil er disse detaljer som oftest meget omstændige, da der til forskel for filmmediet er plads til at kunne lade spilleren gå på opdagelse og lære mere om den fiktive verden. Med den kritiske diskursanalyse kan man gå ind og kigge nærmere på den bias fortællingen har, eller ihverfald giver udtryk for. Trattner argumenterer for, at denne metode gør det muligt at analysere religionssyn i digitale spil på en måde, så spillene kan være en del af en større kontekst (Trattner 2019, s. 17). Analysen, i en kritisk forstand, af et spils fremstilling af religion kan altså bidrage til samfundsdebatten om religionssyn i samme, om end ikke højere, grad som eksempelvis film. Det er i denne forbindelse ikke relevant om der er tale om et intenderet budskab, da det vigtige i analysen er, hvordan mediet fremstiller sig selv for opleveren, og ikke hvad afsenderen har ment med sin fremstilling.

Den kritiske diskursanalyse er typisk ikke brugt om fiktive tekster. Med tanke på medialiseringstenen, og de aktuelle og vedvarende debatter om repræsentation i populærmedier, kan det dog argumenteres, at det er en metode, som er relevant at tilgå mediet med. I religionsstudier er det også aktuelt netop at gå ind i diskursanalyser, for at gennemskue hvordan konstruktionen af religion i mediet kan sige noget om religionssynet hos skaberne af spilverdenen (ibid., s. 19).

I appliceringen af denne analysemetode, er det vigtigt at være opmærksom på at angive hvilket fokus man i sin analyse benytter sig af, altså hvilken form for diskurs man fokuserer på, og hvilken baggrund denne kommer fra. Analysemetoden kan af samme grund ikke stå alene, og er også afhængig af en udpensning af præcis *hvad* man vil undersøge i det valgte medie (ibid., s. 21). I de analyser jeg vil foretage, hænger diskursanalysen stærkt sammen med den fænomenologiske læsning, da denne sætter rammen for hvad der skal analyseres.

4.3. Petri net modeling

Mens de to foregående metoder kan sige noget om et spils repræsentation af religion baseret på den spillets æstetik, foreslår Vít Šisler metoden *petri net modeling* (PNM) til at belyse hvordan de bagvedliggende mekanismer i spillet også kan bidrage til spillets narrativitet (Šisler 2019, s. 133). PNM er en matematisk model, man kan bruge til at opsætte og beskrive et bestemt system. Šisler har specifikt brugt metoden om konkurrence- og krigsdrevne spil, til at analysere spillenes interne regelsystemer. Argumentet er her, at denne form for tilgang gør det muligt at lave komparative analyser af regelsystemer i spil, der afspejler religion i spillenes narrativ (Šisler 2016, s. 135). Metoden er baseret på en model, der sættes op med spilmekanismerne, eller reglerne, som udgangspunkt. Modellen er udviklet til at gennemskue systemer, og er typisk brugt i matematik og kemi, hvor man arbejder med *places*, *transitions* og *tokens*. Simpelt forklaret repræsenterer *places* et udgangspunkt, hvor specifikke tokens er nødt til at være tilstedeværende for at kunne opnå en transition. Modellen er let at overføre til spil, hvor der indgår et konkret regelsæt, men er sværere at benytte i medier, hvor reglerne, og dermed systemerne, er mindre eksplicite (ibid.).

I spil som de valgte cases, der ikke er bygget op omkring en klar struktur baseret på tydelige transitioner kan det være svært at gennemskue brugbarheden. Ikke desto mindre finder jeg det relevant at bruge metoden på spillenes narrativer. Narrativerne kan sættes op på samme måde, ved at dele de enkelte led i fortællingerne op, og placere dem som enten *place* (udgangspunkt), og *transition* (overgang). *Tokens* vil i denne forbindelse henvise til aktører, og kan både repræsentere karakterer og genstande. Det er med denne analysemetode op til den der foretager analysen at udvælge, hvad der er relevant at se nærmere på. Der vil derfor også altid være tale om en konstruktion, der ikke nødvendigvis er udtænkt af spilskaberen eller tiltænkt det faktiske system (Šisler

2019, s. 135). På måden PNM bruges i opgaven vil det ikke kunne sige meget om den konkrete brug af religion, til forskel for Šislars egne eksempler, men derimod kan modellerne give et indblik i hvorvidt spilsystemet understøtter narrativet og derved bidrager til narrationen af spillenes fortælling. På den måde forventer jeg at kunne bruge PNM til at sammenkoble spiloplevelsen med fortællingsoplevelsen.

5. Case analyser

De to valgte cases vil først blive behandlet individuelt, men ud fra samme struktur. Først vil jeg præsentere spillet, og dernæst gennemgå det tematisk gennem en hermeneutisk fænomenologisk læsning. Efterfølgende vil jeg foretage en diskursanalyse af, hvad jeg gennem den hermeneutiske læsning har observeret. Afsluttende vil jeg analysere spillets system med det formål at finde ud af, hvordan spillets mekanismer arbejder sammen med fortællingen spillet præsenterer, og om systemet derfor kan ses som en del af spillets narrativitet. Til sidst vil jeg sammenholde de to cases, og diskutere hvordan de skriver sig ind i undersøgelsen af narrativitet og medialisering.

5.1. Brothers: A Tale of Two Sons

Spillet er et historiedrevent, single-player spil af cirka 3 timers varighed, og er oprindeligt udviklet til PC. Fortællingen i spillet handler grundlæggende om brødrene Naiee og Naia, der må rejse gennem landet for at finde en kur til deres syge far. Undervejs møder de forskellige landskaber og udfordringer, og rejsen viser sig hurtigt at være svær for dem. Med sammenhold kommer de dog frem til "Livets Træ", som deres far fortalte dem om inden de rejste. Undervejs såres den ældste bror, Naia, og dør mens den yngste, Naiee, henter "Livets Vand" fra træet¹. Da Naia ikke kan genoplives, må Naiee rejse hjem alene. På vejen må han få hjælp af sin afdøde mors ånd til at guide ham, samt sin brors ånd til at hjælpe ham gennem forhindringerne. Spillet vil fremover blot blive angivet som "Brothers".

¹ Da der ikke er reel tale i spillet er navne og betegnelser fundet gennem spillets officielle kilder. Brødrenes navne er ikke bekræftet af spildesignerne, men er hvad de kalder hinanden gennem spillet.

5.1.1. Tematisk gennemgang

Som første del af analysen vil spillet blive gennemgået tematisk med et fokus på den fænomenologisk-hermeneutiske læsning af det. Der er i Brothers tale om særligt to omdrejningspunkter, som er let genkendelige fra religiøse fortællinger: Træet som helligsted og guidende ånder.

Selve grundfortællingen spillet bygger på minder meget om det typiske folkeeventyr, og alene baseret på fortællingen kan man ikke nødvendigvis pege på religion som omdrejningspunkt. Dog er der en genkendelighed i begreber som "Livets Træ" og "Livets Vand". Brugen af træet som omdrejningspunkt for noget særligt helligt er også hyppigt benyttet i religiøse fortællinger. Et andet omdrejningspunkt i spillet er sorg og bearbejdelse. Dette præsenteres allerede i spillets start, hvor man ser Naiee sørge ved sin mors gravssted. Senere i spillet oplever Naiee en form for drøm, eller hallucination, hvor han ser en enorm version af sin mor, der ligger og holder hånden henover deres døende far. Efter Naias død bliver dette tema taget op igen, da Naiee alene må krydse noget vand for at kunne komme tilbage og helbrede sin far. Da han ikke kan svømme mister han modet og sætter sig ned, men idet han gør det, dukker hans mors ånd op for at trøste ham, og lede ham hen til vandet. Da han kommer til hvor han ikke kan bunde, kan spilleren ikke styre ham yderligere fremad, hvilket er et sted hvor spillets karakteristiske spillestil spiller en rolle. For at kunne komme gennem vandet skal spilleren aktivere begge brødres bevægelser, hvilket gør Naiee i stand til at svømme ved hjælp af Naias ånd.

Spillers yderligere univers har et meget nordisk præg, hvor også folklore virkeliggøres inden for spiluniverset. Blandt andet møder brødrene trolde på deres vej, og må også bevæge sig igennem et område fyldt med slagne kæmper. På et tidspunkt kommer de til en hule med vægmalerier, der visualiserer en tilbedelse og en bekæmpelse af edderkoplignende monstre. Udenfor hulen foregår spillets første, og eneste, direkte skildring af noget udpræget religiøst: Et ritual, der indebærer en ofring. En gruppe mennesker står foran en ritualleder, der fører ordet i hvad der fremstår som en form for messe. Bag ham er en kvinde bundet på en søjle, der i høj grad giver associationer til totempæle, eller andre former for rituelle søjler. Blod fra kæmper løber i strømme gennem pladsen det hele foregår på. På vej dertil ser brødrene et vægmaleri, som består af to røde skikkelser ovenpå hinanden, hvilket brødrene efterligner ved at bade sig i blod inden de forstyrrer ritualen. Med troen om, at brødrene er en gud, kan de bevæge sig

igennem flokken af mennesker, og befri kvinden inden de bliver opdaget. Kvinden leder dem yderligere på vej, indtil det viser sig, at hun er ude på at forføre den ældste af brødrene. Hun forvandles til et af de monstre, der kunne ses på vægmalerierne tidligere i spillet. I kampen imod hende såres den ældste bror og dør. Man kan argumentere for at kvinden symboliserer en fristelse, som den ældste bror ikke formår at modstå, mens den yngste bror efterfølgende må overkomme den prøvelse det er, at være alene efter sin brors død.

5.1.2. Diskursanalyse

På baggrund af spillets udtalte religiøse aspekter, er analysen af spillets diskurs baseret på de fænomenologiske fund gennemgået i forrige afsnit. Som nævnt i afsnittet om metoden betyder dette også, at afsenderens mening med fremstillingerne ikke som sådan er relevant, da disse fremstillinger ikke nødvendigvis er intenderede. Ikke desto mindre siger de noget om religionssynet spillet arbejder med. Det største fokus i spillets diskurs vil blive lagt på dets fremstilling af spiluniversets miljø, og hvilken rolle naturen og spiritualitet spiller for fortællingen.

Det atmosfæriske fokus på naturen og helbredelsen, som skal findes deri giver udtryk for en romantiseret form for spiritualitet, der er meget lig det senmoderne samfunds fokus på healing og naturbevægelser. Spillet skriver sig ind i romantiseringen, ved ikke at problematisere vejen til at undgå farens død gennem spørgsmål om Livets Vand overhovedet har en effekt. Naturen ses gennem spillet i højere grad som en ven end som en fjende. Dette er på trods af diverse obstruktioner, da disse ikke som sådan fremstilles som ondskabsfulde, men derimod blot som en del af naturen. Folkloreaspekterne, her bestående af trolde og fabeldyr, ses derimod som positive og hjælper protagonisterne, fremfor at fremstå som fjender, der besværliggør rejsen.

Diskursen omkring offerkulten er umiddelbart tydelig, da denne fremstilles negativt og personerne, der er en del af det er meget tydeligt fremstillet som fjender til brødrene og kvinden de redder. Foruden den negative skildring af kultens handling, fremstilles personerne deri også som naive eller i værste fald dumme, da de snydes af Naiee og Naia, der udgiver sig for at være den tilbedte gudeskikkelse. Her følger spillets fortælling også en typisk eventyrtrope om den unge kvinde der reddes af heltene, hvilket kun understreger rollen kulten indtager. Dette er dog en diskurs som bliver udfordret, da kvinden ændrer sig til et monster, og spørgsmålet rejser sig hvorvidt den religiøse gruppe

stadig kan ses som fjender. Det ændrer dog ikke fremstillingen af dem som naive. Spillet giver ikke yderligere forklaring om intentionen bag ofringen, eller hvorvidt kulten var bevidst om kvindens status eller ej, så man kan kun drage egne konklusioner ud fra den yderligere handling i spillet. Hvad der konkret kan siges om denne del af spillet er, at den adskiller sig fra den øvrige romantiske diskurs omkring spillets miljø, da dette ikke spiller en rolle i denne sammenhæng. Først da kvinden viser sig at være en del af dette miljø trækkes temaet tilbage, og først her bliver en del af universets mytologiske miljø set som en stor fjende.

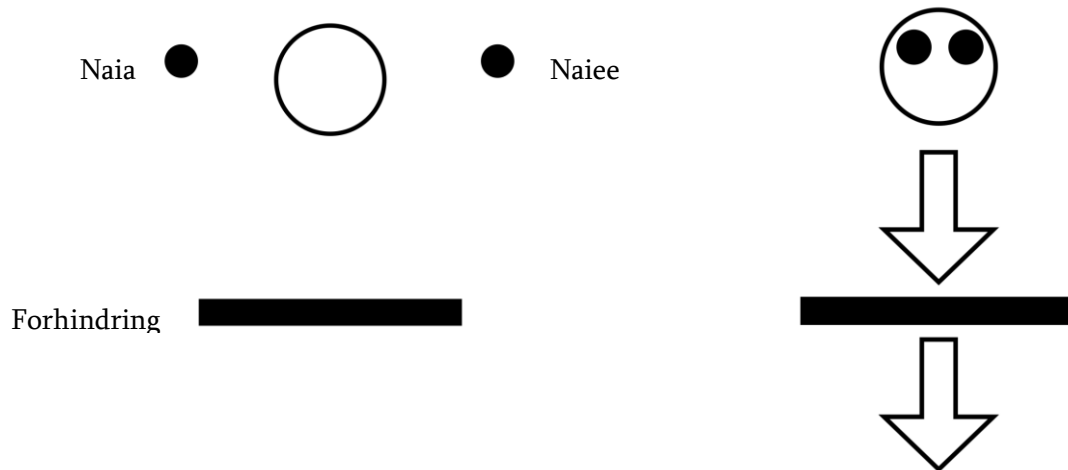
Markeringen af kvinden som en ondskabsfuld skikkelse er da hun slår Naia ihjel. Dette leder spillets fortælling tilbage til det oprindelige udgangspunkt, hvor naturen får en stor betydning. Det er i øvrigt i denne del af spillet det bliver tydeligt, at spiritualitet er en vigtig del af spillets fortælling. Det er tydeligt, at spiritualiteten i denne forbindelse ses som positiv, da morens ånd guider Naiee, der gør det muligt for ham at finde vejen hjem, mens brorens ånd muliggør rejsen for ham. Spiritualiteten ses altså som en styrke og præsenteres i spillet meget faktuel, forstået på den måde, at Naiee ikke betvivler sandheden i, at ånderne hjælper ham. Umiddelbart fremstiller spillet ånderne som virkelige, men det kan også læses som et spørgsmål om tro på ånderne. Ligeegyldigt hvilken fremstilling man køber er ånderne dog set som noget positivt, og uden deres hjælp ville det ikke have været muligt for Naiee at komme hjem og redde sin far.

Gennemgående i Brothers er fortællingen, der vægter familiære relationer, hvilket tydeliggøres af, at det først for alvor går galt da Naia vælger en fremmed over sin bror, da han forelsker sig i den mystiske kvinde. Derudover er det en fortælling, der fremstiller det mytologiske landskab positivt, mens det fremstiller den eneste levende gruppe mennesker man ser som en kult, der umiddelbart er repræsenteret som en fjende.

5.1.3. System

I spillet kan der sættes en simpel model op, som beskriver muligheden for handlingerne, der kan foretages. Ved brug af termerne fra PNM vil der være tale om ét *place*, et udgangspunkt, og én *transition*, en løsning på et problem, for hver udfordring man møder. Herudover vil der være to *tokens*, en for hver bror. For at et handling kan lade sig gøre, skal begge tokens være aktiverede. I spillet betyder det, at begge karakterer skal styres til at foretage en handling, selvom de ikke nødvendigvis skal styres samtidigt. Systemet er ofte indrettet på den måde, at den ene bror først skal foretage en handling,

der så muliggøre det for den anden at færdiggøre hvad der skal til for at overkomme forhindringen. Allerede i udgangspunktet støtter systemet det overordnede tema i spillet, som også fremgår af titlen: Brødrenes forhold.



Figur A

Der hvor denne form for systemtænkning bliver særligt interessant i spillets sidste del, hvor det kun er det ene *token*, der er åbenlyst tilgængeligt. Her bliver spilleren ikke direkte præsenteret for muligheden for stadig at aktivere den manglende brors bevægelser, men må selv komme frem til, at spillets system er det samme, dog nu med broren repræsenteret som en ånd.

Denne gennemgående mekanisme i spillet underbygger i løbet af spillet altså ikke kun fortællingens fokus på samarbejde, men også spiritualiteten som præsenteres gennem spillet, men særligt i slutningen. Man kan derfor argumentere for, at der i denne case er tale om et system, der har en direkte sammenhæng med spillets fortælling, og som derfor indgår som en aktiv del af narrativet.

5.2. God of War IV

Som det syvende spil i franchisen skriver God of War IV (2018) sig ind i et allerede etableret univers, der oprindeligt er baseret på den græske mytologi. Spillet er et single-player historiedrevet actionspil, med en varighed på omkring 13 timer, og blev udgivet til PlayStation 4. Spillet foregår en årrække efter handlingen i de første spil, hvor protagonisten Kratos har bekæmpet det græske gudpaneon, og siden har slået sig ned

i Midgård, hvor han har fået en søn ved navn Atreus. Spillets udgangspunkt ligger i Kratos og Atreus mål om at rejse op i bjergene for at sprede asken fra Atreus' afdøde mor. På vejen bliver de angrebet af nordiske gudesønner, der er sendt af Odin for at finde Atreus' mor. Kratos og Atreus må derfor bekæmpe guderne og slå dem ihjel for ikke selv at møde samme skæbne.

5.2.1. Tematisk gennemgang

Grundet spillets størrelse og indskrivelse i et allerede komplekst fiktivt univers, vil jeg i denne tematiske gennemgang pege på nogle bestemte steder i spillet, som jeg finder særligt relevant for læsningen af religion i spillet. Udover spillets tydelige tråde til kendt mytologi har jeg fokuseret på steder i spillets fortælling, hvor protagonistens historie flettes sammen med den nordiske mytologi. Gennemgående bygger spillet på en meget tydelig mytologisk tematik, da det inddrager navne og personer fra både græsk og nordisk mytologi.

Kratos er i spillets univers en halvgud, der opnåede gudestatus efter at have slået den græske krigsgud Ares ihjel. Efter et hævn tog imod de olympiske guder og titaner tager han til norden, hvor spillets fortælling starter. Han besidder en guddommelig styrke, udholdenhed og hurtighed, og er desuden trænet i krig og kamp gennem sit liv som soldat i Sparta. Han er høj og muskuløs, og ligner en arketypisk afbildning af en kriger. Trods spillets setting i det kolde nord er hans overkrop bar, hvilket afslører både ar på hans overkrop, samt en rød tatovering, der er meget kendetegnende for ham. I spillet fra 2018 har han, i modsætning til de forrige spil, et fuldskæg, hvilket får ham til at ligne en arketypisk viking. Hans søn, Atreus, står i modsætning til ham, da han både er ung og lille, og desuden benytter sig af bue og pil som våben, fremfor økse og næver som er Kratos' kendetegn. Øksen Kratos kæmper med kaldes *the Leviathan axe*, og beskrives i spillet som en økse, der blev lavet af de samme som lavede *Mjölmir*, Thors hammer. Øksen har også en af de samme kvaliteter som typisk tilskrives hammeren, da den kommer tilbage i hånden på Kratos efter han har kastet den.

Det nordiske verdensbillede som spillet bygger på er tydeligt i landskabet Kratos og hans søn bevæger sig igennem. Undervejs i spillet møder man væsner, der er tilknyttet nordisk folkløse, her primært forskellige slags trolde. Disse er kæmpemæssige væsner man gennem spillet skal bekæmpe. Kratos indskrives også i verdensbilledet ved at kæmpe imod valkyrier for at hæve en forbandelse Odin har kastet over dem.

I spillets *lore* skrives mange af verdens væsner med norrøne navne, blandt andet trolden *Brenna Dauði* (“brændende død”), som man bekæmper tidligt i spillet og væsnerne *draugr* (“genfærd”), som er en gennemgående fjendetype. Også en del af de guddommelige skabninger og karakterer navngives i spillet med deres norrøne navne, hvoriblandt *Jörmungandr* (Midgårdsormen) er et tydeligt eksempel. *Jötnar* (jætter) spiller også en rolle i spillet, men er ikke set som fjender som sådan, som de er i den nordiske mytologi. Derimod betegnes de i spillet som kæmper, selvom de dog ikke nødvendigvis indtager karakteristika som dem. Et eksempel er Atreus’ mor, som man må antage lignede et menneske. Jætterne beskrives i spillet som en ældgammel race, der i mange år har ligget i krig med guderne, og som nu er uddød.

Rundt omkring i spillet finder man runeindskrifter, der giver adgang til særligt *lore* der tilknytter sig spiluniverset, men som også bygger på det etablerede mytologiske univers, der ligger til baggrund for det. Væsnerne man møder benytter sig også af magi, der omtales som *seiðr*, hvilket er en bestemt type magi specifikt tilhørende norrøn religion. Spillet introducerer også forskellige riger indenfor mytologiens verden, og man kan i spillet rejse gennem fem af de ni riger fra det norrøne verdensbillede.

Spillet bryder derimod med den etablerede mytologi i visse tilfælde, hvor relationerne guderne internt imellem er ændret. Baldur er i spillet søn af Odin og Freya (til forskel for den etablerede mytologi, hvor han er søn af Odin og Frigg). Det største brud, som også er hele præmissen for spillets historie, er dog Kratos’ indskrivning i disse relationer, blandt andet ved at være den, der dræber Baldur. Dette får Freya til at kaste eder over ham og fordømme ham, da det ikke var meningen, at Baldur skulle kunne dø. Den største indskrivning af ham i historien sker dog gennem hans afdøde kone, som han kalder Faye. Man finder ud af at hendes navn er Laufey, og ved spillet slutning finder man i øvrigt ud af, at hun var en jætte, hvilket hun havde holdt skjult for Kratos. Det afsløres i samme ombæring, at jætterne havde forudset hele rejsen Kratos og Atreus har været på, og Kratos påpeger, at der ikke er tale om *hans* rejse, men om Atreus’. Hertil afsløres det også, at Atreus’ af jætterne er kaldet Loki, og at de nordiske guder ikke var efter Kratos, men Laufey og Loki, for at stoppe Ragnarok. Historien om jætterne og guderne omskrives altså i spillet i så høj grad at jætterne ikke har indvirkning på Ragnarok, men blot har forudset det.

5.2.2. Diskursanalyse

Helt grundlæggende fremstilles en del af det nordiske gudepanteon som antagonister, hvilket bygger ovenpå fortællingen fra de tidligere spil, hvor det var det olympiske gudepanteon, der havde denne rolle. De olympiske guder var fjender, fordi de var skyld i Kratos' families død, mens de nordiske er, fordi de er efter Kratos' afdøde hustru og derfor også efter Kratos og hans søn. Det nordiske univers kan også i sig selv betragtes som antagonistisk, da meget af det, der tilhører den nordiske folkløse fremstilles som fjender, som skal bekæmpes, eller midler som disse fjender har til at kæmpe imod Kratos. Blandt andet ses dette hos de væsner man gennem spillet støder på, som de hyppigste fjender, draugr, da de benytter sig af den nordiske seiðr-magi.

Der ligger ikke en tydelig diskurs for hvorvidt det omkringliggende samfund er godt eller ondt, da det ikke er alt tilhørende det norrøne verdensbillede, der ses som noget negativt. Både Freya og Jörðmungandr er dog som udgangspunkt hjælpende skikkelser. Hvad der dog også er tydeligt i spillet er, at fremstillingen af Kratos ikke er ment til at være entydigt god. Dette tydeliggøres særligt efter han har dræbt Baldur, og Freyas loyalitet skifter fra at ville hjælpe ham, til at ville gøre alt for at gøre det af med ham. Freya ses i denne scene af spillet i højere grad som en sørgende mor end en ven, der er vendt til fjende, hvilket bidrager til det nuancerede billede af hvad der er ondt og godt.

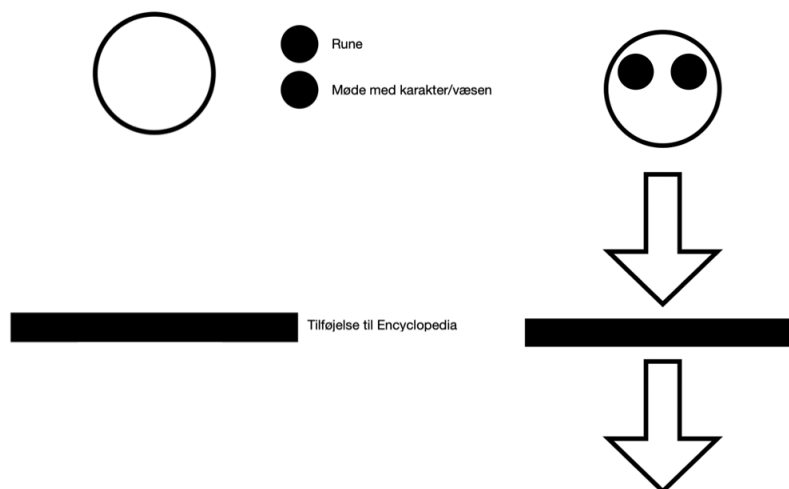
Spillet bryder med den typiske diskurs af jætterne, på en måde som giver mening med spillets narrativ. Når guderne er antagonister er det nærliggende, at jætterne ikke er det, hvilket også er tilfældet. I stedet for at betragte jætterne som simple og onde væsner, ses de i spillet i stedet som kraftfulde væsner, der besad stor magi og indsigt i fremtiden. Dette tydeliggøres i spillets slutning, da det afsløres at jætterne vidste alt der skulle ske på Kratos' og Atreus' rejse og i øvrigt har forudset Ragnarok. De står derfor i modsætning til guderne, som umiddelbart har været fremstillet til at handle i vildelse. Det faktum at guderne ikke i spillet er klar over, at Laufey, som de jagter, er død fratager dem den alvidende status som ellers typisk kædes sammen med guddommelige skikkelser.

Det er en tydelig tendens i fortællingen, at der ikke nødvendigvis er noget udpræget godt eller ondt, men at der er handlinger, som kan ses som enten gode eller onde. Skurkene er de nordiske guder, da de er de første til at angribe Kratos, mens Kratos' handlinger får alvorlig konsekvenser for hele Midgård, da fortællingen lægger

op til, at de har muliggjort Ragnarok, som altså er verdens undergang. Dog er der også en helt tydelig tendens til, at både væsner og karakterer tilhørende det mytologiske univers fra norden er skildret som simple og kun med ét mål for øje: At være efter Kratos og Atreus. Det gør at spillet skriver sig ind i en tendens, der er meget let genkendelig når man ser på den generelle skildring af arkaiske og præ-arkaiske religioner, nemlig at de synes umiddelbart uoplyste og noget der ikke kun kan, men skal bekæmpes for at komme videre.

5.2.3. System

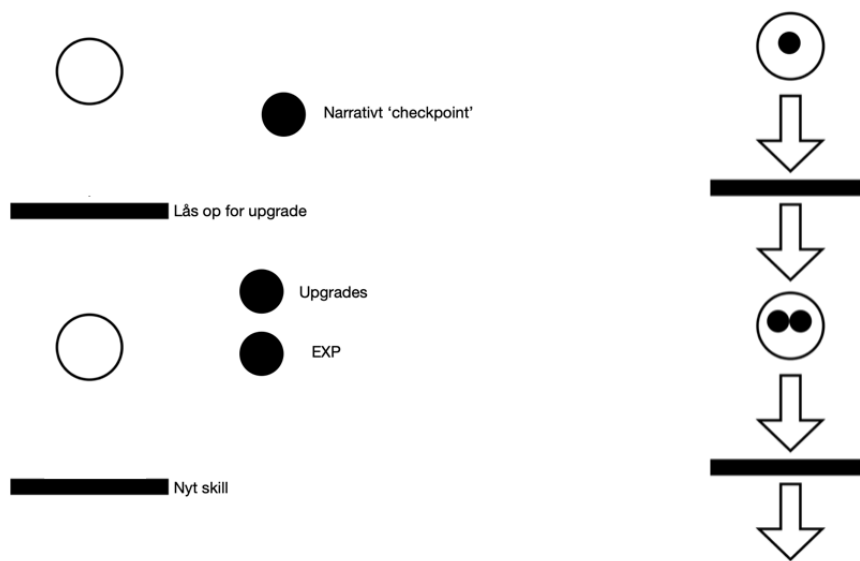
Jeg har valgt at kigge på to af spillets systemer ved brug af PNM Det første er det system spillet benytter sig af til at give spilleren viden om universet spillet foregår i (Figur B). Det andet er spillets måde at inkorporere færdigheder og opgraderinger, som er typisk for spil i denne genre (Figur C). Det første system har jeg valgt at betegne som en form



for “vidensindsamling” og dette kan stilles simpelt op.

For at kunne tilføje ny viden til encyklopædien kræver det, at man har mødt en bestemt skabning og/eller finder en runeindskrift, der siger noget om denne. Dette gælder også karakterer i spillet. Dette system underbygger universet spillet foregår i, ved at runerne får en betydning for den viden man tilegner sig, på samme måde som runerne i den nordiske mytologi og religion har haft en sammenhæng med visdom og mysterier.

Det andet spilsystem er mere kompliceret, da det indebærer to led. Det er ikke alle opgraderinger og færdigheder, hvor dette er gældende men i de fleste tilfælde er det. Derfor har jeg valgt kigge på disse. Færdighederne er som udgangspunkt afhængige af opgraderingerne, som i øvrigt er afhængige af spillets fortællings udfoldelse. Modellen kan yderligere kompliceres ved også at tilføje forskellige grene af færdigheder, som spilleren kan vælge at gøre brug af. Dette har jeg dog valgt ikke at gøre, da det er selve mekanismen i opgraderingerne jeg fokuserer på.



Figur C

Det er typisk for spil i action- og rollespilsgenren, at man gennem spillet må opbygge karakterens færdigheder for at kunne klare de kampe, der opstår i gennem spillets handling. Det er derfor også en typisk måde for spillet at regulere hvad der er muligt for spilleren, da bestemte led af opgraderingerne er afhængige af hvor i spillet man er nået til. I God of Wars tilfælde skriver dette sig også godt ind i selve spillets narrativ, da det er mødet med bestemte karakterer, der muliggør bestemte opgraderinger. Det kan dog ikke siges, at systemet direkte underbygger spillets narrativ, da der ikke er noget ved det, som er unikt til spillet som sådan.

5.3. Opsamling

En overordnet sammenligning af de to spil peger på en meget tydelig brug af de to niveauer af narrativitet der er blevet arbejdet med. Foruden skildrer de også to meget forskellige fremstillinger af de religiøse aspekter i spillene. En del af grunden dertil kommer af spillenes typologi, hvor det ene følger en klassisk fortælling med en protagonist og en række antagonister der skal bekæmpes, mens det andet primært handler om en rejse. Begge deler kan man argumentere for repræsenterer hver sin form for religiøse fortælling: Den ene om den guddommelige figur, der bekæmper andre guddommelige fjender og den anden om såkaldte 'almindelige' mennesker, som må på en rejse meget lig en typisk "rite de passage" læsning.

En stor forskel mellem de to spil er måden den omkringliggende verden fremstilles. I begge spil møder man trolde, men der er stor forskel på disses roller i spillenes fortællinger. Hvor de i *Brothers* er venlige og hjælper brødrene på vej, er de i *God of War* fjender, der er svære at bekæmpe. Ud fra en umiddelbar betragtning kan man altså sige, at mens *Brothers'* fremstilling af det mytologiske miljø er overvejende positiv, er *God of Wars* fremstilling af samme overvejende negativ. Begge fremstillinger repræsenterer holdninger til religion og spiritualitet som ikke er ukendte i drøftelser om religion og dens rolle i det senmoderne samfund. Om det er intenderet eller ej, tyder det på, at holdningen spillene afspejler er et produkt af det samfund og den kontekst de er produceret i.

Systemanalyserne kan i begge cases ses som en form for bindeled mellem fortællingen spillene fremstiller, og receptionen deraf hos den enkelte spiller. Mens den direkte sammenhæng mellem system og fortælling er tydeligst i *Brothers*, er den dog også tilstedeværende i de to analyserede systemer i *God of War*. I *Brothers* arbejder systemet som et ekstra led af narrationen, mens de i *God of War* underbygger det univers hvori spillet foregår. Da de analyserede systemer ikke er af samme type, er en direkte sammenligning vanskelig. Ikke desto mindre kan man godt pege på nogle fællestræk: Alle systemerne trækker på *tokens* der er konkrete dele af spillene, hvilket betyder at systemerne ikke kun er integreret på et teknisk, men også på et narrativt niveau.

6. Metodiske problematikker

Det er værd at bemærke, at den største problematik ved at bygge analyser på en hermeneutisk læsning naturligvis er, at det bliver læserens egne betragtninger, der

kommer til at vægte. To analyser vil derfor næppe kunne give det samme resultat, hvis udøverne af analyserne er af forskellig faglig baggrund. Med akademisk baggrund i religionsfaget er det derfor naturligt, at jeg selv kan pege på diverse hændelser og symbolikker i spillet, som kan genkendes fra diverse religiøse fortællinger og afbildninger. Spillet skaber eller andre, der oplever spillet, vil muligvis ikke trække disse tråde. Det religion, der er fundet i spillene er altså det jeg som akademiker inden for religion har fundet frem til. Den primære problematik ved dette ligger naturligvis i, at det er svært at konkretisere de fund analyserne bringer, og derfor gør det umuligt hverken at verificere eller falsificere fundene. Dette er et problem man ofte møder inden for hermeneutikken, hvilket også er grunden til at det er fordelagtigt at kunne kombinere forskellige analysemetoder, så det på den måde bliver muligt at belyse nok vinkler til at kunne pege på konkrete sammenhænge.

7. Konklusion

Som forventet er det en svær opgave at analysere et bredt medie på baggrund af enkeltstående cases. Derfor kan jeg heller ikke konkludere, at analyserne af de to cases kan sige noget generelt om spilmediet, eller om receptionen af religion i samme. Hvad jeg dog *kan* konkludere er, at det utvivlsomt er muligt at undersøge relationen mellem spil og religion, også i spil hvor religion ikke bruges eksplicit. Dette gør sig muligt gennem netop medialiseringsbegrebet, der aktualisere spilmediet som et senmoderne fænomen, der kan reaktualisere religiøse fortællinger og begreber, som en form for senmoderne myter.

Narrativitetsteorien og diskursanalysen arbejder godt sammen, og ville med inddragelse af en større brug af de psykologiske og kognitive aspekter af narrativitetsteorien kunne drage stærkere konklusioner, i forhold til hvilken indflydelse spiloplevelsen har på fortællingen. Dette er også sigende for opgaven, der i høj grad bærer præg af, at der er tale om et medie, der kræver flere vinkler for at kunne blive analyseret i dybden. En vinkel, der kunne være interessant at inddrage er interaktivitetens betydning for udlevelse af de religiøse gengivelser i spillets univers.

En anden vinkel, som vil være interessant at dykke længere ned i, er relationen mellem spilsystemer og narration. Her i særlig grad hvordan systemerne kan fungere som et direkte led i fortællingen, fremfor blot noget underlæggende. Hvad jeg er kommet

frem til er, at relationen eksisterer, og at den også har betydning for spiloplevelsen og derfor også på receptionen af fortællingen, der bringes.

For mig er det tydeligt, hvorfor det er relevant for religionsforskningen at inddrage undersøgelser af digitale spil i det enorme litteraturfelt, der allerede eksisterer. Fortællinger har i det senmoderne samfund udviklet sig gennem nye former, og mens moderne religiøse myter er en sjældenhed, skrives, opleves, og analyseres disse moderne myter gennem et medie, der ellers typisk set som sekulært. Hvorvidt der er tale om reel religion eller ej er en diskussion, der vil kræve et helt andet fokus end hvad jeg i opgaven har haft. Jeg kan dog konkludere, at spillene ved hjælp af analysemetoderne har kunnet sige noget om det pågældende *religionssyn*, der ligger til baggrund for narrativet. Jeg vil endda argumentere for, at samarbejdet mellem narrativitet, interaktivitet og diskurs gør spilmediet højaktuelt i forhold til forskning af religion og populærkultur.

8. Litteraturliste

Aarseth, E.

2007 Playing Research: Methodological approaches to game analysis.
Artnodes, 0(7). doi:10.7238/a.v0i7.763

Campbell, H., & Grieve, G. P.

2014 Playing with religion in digital games. Bloomington, IN: Indiana
University Press.

Endsjø, D. Ø, & Lied, L. I.

2011 Det folk vil ha: Religion og populærkultur. Oslo, Norge:
Universitetsforlaget.

Fiadotau, M.

2019 “Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games
and Religio-Aesthetics” in Methods for studying video games and
religion. s. 101-114. London, England: Routledge, Taylor & Francis
Group.

Geertz, A. W.

2008 “Religiøs narrativitet - et definitionsforsøg” in Religiøs narrativitet,
kognition og kultur. s. 26-45. Højbjerg, Danmark: Univers.

Šisler, V.

2016 Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in
video games. New Media & Society, 19(1), 126-141.
doi:10.1177/1461444816649923

Šisler, V.

2019 “Petri Net Modeling” in Methods for studying video games and
religion. s. 133-151. London, England: Routledge, Taylor & Francis
Group.

Tratther, K.

2019 "Critical Discourse Analysis" in Methods for studying video games and religion. s. 17-31. London, England: Routledge, Taylor & Francis Group.

Wagner, R.

2015 Video Games and Religion. Oxford Handbooks Online.
doi:10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8

9. Ludografi

Starbreeze Studios

2013 *Brothers: A Tale of Two Sons*, 505 Games, Italien

SIE Santa Monica Studio

2018 *God of War*. Sony Interactive Entertainment, USA