

Gamingliteracy i skolen

En kvalitativ studie av kva slags gamingliteracy ein treng for å spele tre populære videospel, og implikasjonar dette kan ha i norskfaget

DAVID SELJÅSEN MILLER

RETTLEIAR

Line Reichelt Føreland

Universitetet i Agder, 2024

Fakultet for humaniora og pedagogikk

Institutt for nordisk og mediefag

Forord

Eg vil først og fremst takke rettleiaren min Line Reichelt Føreland for interessante og fruktbare samtalar, og nøye gjennomlesing av teksten ved ulike stadium. Ikkje minst har desse samtalene hjelpt meg å skrive oppgåva på ein tilgjengeleg måte så flest mogleg skal kunne klare å dra nytte av kunnskapen som kjem fram i studien.

Vidare vil eg takke mi kone Rebecca for at ho har vore så flink til å oppmuntre meg på tunge dagar, og for at ho passa på dei to små barna våre medan eg fekk skrive. Det har ikkje alltid vore henne som har trekt det lengste strået i arbeidsfordelinga, og den jobben ho har gjort med barna og huset medan eg har skrive forten stor takk.

Eg vil au takke alle andre som har bidradd til at eg no har skrive ferdig ei masteroppgåve etter 18 års skolegang.

Eg vil au takke mi vesle niese som ville spele Roblox.

Arendal 15.5.2024

David Seljåsen Miller

Samandrag

Dei tre mest populære videospela for norske barn i alderen 9-12 år, Roblox, Fortnite og Minecraft, er spel med svært lite innslag av narrativ, og stor fridom for spelaren til å velje korleis han vil spele spela. Å spele desse spela krev gamingliteracy, som består av operasjonell, kulturell og kritisk gamingliteracy. Generelt for dei tre spela inneber operasjonell gamingliteracy av å lese multimodale tekstar på ein hensiktsmessig måte, og å søke etter informasjon og hjelp på internett eller andre stadar for å nå personlege mål med spelinga si. Alle tre spel inneheld sosiale strukturar og dynamikkar der spelaren må forhalde seg til ulike identitetar og spelartypar, kjenne igjen transmediale tekstar, og forstå tydinga av «skins» som identitetsmarkør og statusmarkør. Ein del av kritisk gamingliteracy er å forstå at videospel kan ha andre motiv enn å underhalde, for eksempel kommersielle motiv. I norskfagleg samanheng kan gamingliteracy vere ein ressurs i klasserommet, men det avhenger av lærarens forkunnskapar og evne til å trekke inn relevant kompetanse i dei rette situasjonane.

Abstract

The most popular video games for children in Norway aged 9-12 are Roblox, Fortnite and Minecraft. These are video games with very little influence from narratives, and therefore give the players of these games the freedom to play exactly how they want to. To play these videogames demands gaming literacy, otherwise known as games literacy, which consists of operational, cultural, and critical gaming literacy. Summarized, the operational gaming literacy needed to play these three games consists of reading multimodal texts in a meaningful way, and to be able to search for information in the right places to reach personal goals with video game playing. All three games contain social dynamics and dimensions that require the player to be able to deal with different player types, recognize transmedial texts and understand the meaning of “skins” as a way to express identity and status. A part of critical gaming literacy is to understand that video games have other motives than just entertaining, for example commercial. Gaming literacy can be useful in achieving some of the goals expressed in the curriculum for Norwegian for the 4th and 7th grades.

1 Innhald

Forord	ii
Samandrag	iii
2 Innleiing	1
2.1 Forskingsspørsmål og metode	1
3 Kapittel 2: Teori og relatert forskning.....	3
3.1 Forskingsparadigme	3
3.2 Tekstomgrepet	3
3.2.1 Videospel som tekst	4
3.2.2 Presisjonar av fagomgrep knyta til tekst	5
3.3 Literacy.....	6
3.3.1 Gamingliteracy	8
3.3.2 Tre dimensjonar av gaming literacy	9
3.3.3 Uformelle læringsstrategiar (ILS)	10
3.4 Gaming og språk	11
3.5 Ordliste med gaminguttrykk.....	12
4 Metode og empiri	15
4.1 Utval av videospel.....	15
5 Analyse av videospela.....	17
5.1 Narrativ spelteori.....	17
5.1.1 Verd.....	18
5.1.2 Objekt	18
5.1.3 Karakterar	19
5.1.4 Hendingar	19
5.1.5 Modellen.....	19
5.2 Skildring av Roblox	20

5.3	Roblox i lys av Aarseths modell	24
5.4	Skildring av Fortnite.....	27
5.5	Fortnite i lys av Aarseths modell.....	35
5.6	Skildring av Minecraft	39
5.7	Minecraft i lys av Aarseths modell	42
5.8	Minecraft plotta i Aarseths modell.....	45
5.9	Samanlikning av dei tre videospela.....	45
6	Identifikasjon av literacyferdigheiter nødvendig for å spele dei tre spela	47
6.1	Operasjonell gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft	47
6.2	Gameplayliteracy i Fortnite.....	47
6.2.1	Forstå reglar i spelverda	48
6.2.2	Filtrere ut nyttig informasjon i ein multimodal tekst	49
6.3	Gameplayliteracy i Minecraft.....	51
6.3.1	Moglegheiter og avgrensingar av spelverda.....	51
6.3.2	Filtrere ut nyttig informasjon i ein multimodal tekst	52
6.3.3	Oppsummering av gameplayliteracy ein treng for å spele Minecraft	54
6.4	Gameplayliteracy i Roblox.....	54
6.4.1	Å forstå banen ein vil spele	54
6.4.2	Oppsummering av gameplayliteracy ein treng for å spele Roblox	56
6.5	Oppsummering av gameplayliteracy	56
6.6	Annan operasjonell gamingliteracy.....	57
6.6.1	Å navigere i hovudmenyen.....	57
6.6.2	Å søke relevant informasjon	58
6.6.3	Oppsummering av annan operasjonell gamingliteracy nødvendig for å spele Roblox, Fortnite og Minecraft.....	59
6.7	Kulturell gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft	59
6.7.1	Kulturell Gamingliteracy i Fortnite.....	60

6.7.2	Kulturell gamingliteracy i Minecraft.....	61
6.7.3	Kulturell gamingliteracy i Roblox.....	63
6.7.4	Meir generelt om dei tre spela på nettet	64
6.7.5	Oppsummering av kulturell gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft .	64
6.8	Kritisk gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft.....	65
6.8.1	Kommersielle interesser i videospel	65
6.8.2	Eksplisitte og tause verdiar formidla gjennom dei tre videospela.....	67
6.8.3	Oppsummering av kritisk literacy i dei tre spela.....	68
7	Kan ein dra nytte av gamingliteracy i skolen?	69
7.1	Samansette tekstars plass i læreplanen	69
7.1.1	Multimodale tekstar konkretisert gjennom kompetansemåla.....	70
7.2	Gamingliteracy i lys av fagrelevans og sentrale verdiar	70
7.3	Gamingliteracy i lys av kjerneelement	72
7.4	Gamingliteracy i lys av grunnleggande ferdigheiter	73
7.5	Overordna mål konkretisert gjennom kompetansemål for 4. trinn	74
7.6	Overordna mål konkretisert gjennom kompetansemål for 7. trinn	74
8	Avsluttande drøfting.....	76
8.1	Svakheiter ved studien og forslag til vidare forskning.....	76
8.2	Konklusjon	77
9	Referansar.....	78

2 Innleiing

Ein dag medan eg hadde besøk av ei niese (9 år), ville ho vise meg Roblox. På veg inn i ein bane kom ho til ein lang tekst (figur 4), og eg spurde «kva står det der?», og ho kasta på handa og sa «eg veit ikkje, ingenting», medan ho forta seg å trykke «play». Dette vekka interessa for korleis barn bruker videospel. Kva slags literacy treng eigentleg barn for å kunne spele dei videospela dei er opptekne av på fritida? Mange elevar bruker mykje av fritida si på dette, noko som tyder at fleire elevar i skolen har omfattande gamingliteracy. Kunne denne literacyen vere relevant og nyttig i skolesamanheng? Eg har tidlegare skrive ei oppgåve om korleis eit konkret videospel kunne vere nyttig i norskfaget, mellom anna som ulike skrivestartar eller som samtaleemne i ei litterær samtale (Miller, 2022). Det openberra seg for meg då at videospel på mange måtar fungerer som ein tradisjonell tekst når det kjem til skolebruk viss berre læraren styrer aktiviteten inn på riktig spor. Særleg kapittel 2.2 som gjeld definering av tekstomgrepet i lys av videospel bygger vidare på denne oppgåva.

Denne studien skil seg frå den førre ved at fokuset går frå å sjå på nytta av videospellet i skolen til å sjå på nytta av spelaren i skolen. Ulike formar for literacy blir stadig viktigare jo meir tekstbasert samfunnet vårt blir. Elevane som spelar, eller gamer, videospel på fritida treng inngåande literacy for å kunne klare å lære seg, og spele, videospel. Gaming inneber meir enn berre aktiv speling, det handlar au om alt rundt spelinga, som informasjonssøk, sosial samhandling m.m. Eg bruker derfor dette ordet framfor «speling» fordi «gaming» er eit omgrep med meir innhald enn det ordet «speling» rommar.

2.1 Forskingsspørsmål og metode

Eg har ønska å finne ut om, og korleis, ferdigheitene som inngår i gamingliteracy kan vere ein ressurs i arbeid med norskfaget. Fleire har forska på ulike aspekt av gamingliteracy i norsk skole før meg, gjerne med fokus på spesifikke delar av gamingliteracy, som språklege aspekt og implikasjonar av gaming eller nytta av gamingliteracy for å kunne gjennomføre undervisningsopplegg der videospel inngår (sjå. f. eks. Brevik, 2016; Hansen, 2023; Hole, 2022). Eg har stilt eit breiare spørsmål: «Kva inneber det eigentleg å kunne «game», og kan denne kunnskapen vere nyttig i norskfagleg samanheng?» For å finne ut av dette vil eg svare på tre forskningsspørsmål:

Kva kjenneteiknar dei mest populære videospela barn på mellomtrinnet (alder 9-12) speler på fritida?

Kva slags literacy treng ein for å spele desse spela?

Korleis kan denne literacyen vere nyttig i norskfagleg samanheng på mellomtrinnet (alder 9-12 år)?

Det finnest mykje forskning på korleis ein kan lære av videospel, og korleis ein kan dra nytte av dei i skolen. Egenfeldt-Nielsen konstaterte allereie for nesten 20 år sidan at det er viktig å skilje på tilfeldig læring som skjer gjennom å lære seg – og å spele – videospel, og målretta (eg les det som både utviklarstyrt og lærarstyrt) læring gjennom videospel (Egenfeldt-Nielsen, 2006, s. 186). Mange er interessert i det siste, men eg ser etter potensialet som ligg i det første. Målet er å finne ut kva spelaren, ikkje spelet, har å bidra med i norsk skole.

Denne studien bruker tekstanalyse som metode. Studien skildrar og analyserer dei tre mest populære videospela for barn i alderen 9-12 år, og finn ut kva som kjenneteiknar desse. Eg avgrensar studien til å sjå på barn i mellomtrinnsalder fordi eg skriv masteroppgåve i slutten av utdanningsløpet for grunnskolelærer 1.-7. trinn, og for å halde arbeidet med studien knytt til læreplanen på eit handterleg nivå. Dei tre spela er valt ut med bakgrunn i popularitet, og ikkje spesifikt grunna visse trekk ved kvart videospel. Deretter ser eg på kva slags literacy ein treng for å kunne spele desse ved å ta utgangspunkt i analysen av videospela. Eit mål ved dette er å vise at gaming handlar om meir enn å trykke seg gjennom ei interaktiv historie, eller med andre ord oppleve eit narrativ. Til slutt ser eg på moglegheiter for å trekke desse literacyferdigheitene inn i norskfaget gjennom uttrykte mål i læreplanen. Hovudvekta av arbeidet vil handle om dei spesifikke videospela og kva literacy ein treng for å spele desse. Metodevalet gir ikkje grunnlag for å meir enn antyde relevansen av gamingliteracy i klasserommet, og svaret på det tredje forskingsspørsmålet blir derfor avgrensa.

3 Kapittel 2: Teori og relatert forskning

3.1 Forskingsparadigme

Denne studien tar utgangspunkt i eit interpretivistisk paradigme (Postholm & Jacobsen, 2018, s. 49–51). Dette inneber at ein ser på sosiale aspekt av verda som fenomen som endrar seg over tid. Desse fenomenen blir påverka av aktørane (menneske) som inngår i det sosiale samspelet samfunnet vårt er. Ein forskar er ikkje i stand til å objektivt seie noko om korleis verda er, berre korleis han sjølv ser ho frå sin synsvinkel. Forskaren kan ikkje skiljast frå forskingsobjektet, og forståinga av verkelegheita skjer i ein kontinuerleg dialog mellom forskar og forskingsobjekt. Både videospel og norskfaget er objekt som ikkje kunne vore til om ikkje det hadde vore for dei sosiale dimensjonane rundt objekta, og desse blir derfor forma av aktørane som samhandlar med desse. Ein forskar som studerer desse objekta innanfor eit interpretivistisk paradigme må derfor fortolke materialet for å kunne seie noko vettig om det. Medietilsynet har laga ein rapport om «barn og medier» (2022) der dei har kartlagt mellom anna kva slags videospel barn i alderen 9-18 år speler på fritida. Ved å gjere ein tekstanalyse kan ein gi meining til tala Medietilsynet har kome fram til ved å gjere ein grundig undersøking av dei videospela (som eg kallar for tekstar, sjå neste kap.) som Medietilsynet har vist at er mest i bruk, og finne ut kva det eigentleg ligg i å bruke desse tekstane på fritida.

3.2 Tekstomgrepet

Ordet «tekst» vekker ulike konnotasjonar hos ulike mottakarar, og krev derfor presisering. Når ein seier tekst i daglegtale meiner ein verbaltekst. Dette er ei snever tolking av omgrepet i språkvitigskapen (Skjelbred, 2014, s. 33). Denne studien opererer med den utvida tolkinga av omgrepet, som er relevant for norsklærarar fordi det er den som er nytta i læreplanen (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Tekst i utvida forstand tyder at all kommunikasjon som ber meining, og kan bli tolka, er tekst. Det gjeld au ytringar som ikkje nyttar verbalspråket, som for eksempel ein fisk på støytfangaren på ein bil, som kan fortelje om at familien som eig bilen er kristne. Det er det kommunikative som er sentralt. Så lenge ein har nokon som vil kommunisere noko (tekstskapar), nokon som kan tolke teksten (mottakar), noko som blir kommunisert og ein funksjon / at teksten resulterer i noko, kan ein kalle det for ein tekst. Dermed kan alt vi omgir oss med seiast å vere ein form for tekst (Skjelbred, 2014, s. 33).

Det finnest au tekstar som er utilsikta kommunikasjon, altså at avsendaren kommuniserer noko som ikkje er tilsikta. Dette kan vere relevant i videospeldesign der det for eksempel er

stor forskjell på korleis kvinner blir framstilt på i videospel (Jaroszevska, 2022), noko som kan påverke synet spelaren har på ferdigheiter, moglegheiter og evner kvinner har i ulike videospel, utan at utviklaren nødvendigvis prøver å formidle verdiar om kjønn.

For å kommunisere ein bodskap treng ein semiotiske ressursar. Maagerø (2005) sidestiller omgrepet «semiotiske ressursar» og «meningsskapande system». Semiotiske ressursar kan derfor vere verbaltekst, musikk, farge, bilde, mote, arkitektur, design, papirtype, skjermtype, font, m.m. ettersom desse kan vere «meningsskapande». Dette heng saman med multimodalitet. Gunther Kress har skrivne om korleis ein kan angripe multimodalitet med ei sosial-semiotisk tilnærming til samtida sine kommunikasjonsformer (Kress, 2010). Dette vil seie at ein ser på kva for semiotiske ressursar aktørar i samfunnet tar i bruk i multimodal kommunikasjon, og kvifor. Kress skriv bevisst semiotiske ressursar framfor å kalle det for semiotiske system. Dette er fordi han meiner samfunnet til ein kvar tid endrar på kva som er hensiktsmessige semiotiske ressursar i sanntid (Kress, 2010, s. 5-8). Han skriv vidare at det ikkje held å berre sjå på teoriar om multimodalitet for å skildre kommunikasjon som skjer i dag, fordi multimodalitet berre kan seie oss noko om kva for modalitetar som er brukt i kommunikasjon, ikkje noko om tydinga det får for dei som tolkar kommunikasjonen/teksten (Kress, 2010, s. 1-2).

Informasjon ein går glipp av om ein berre fokuserer på multimodalitet kan vere informasjon om stil som er nytta, identitet som blir uttrykt, konvensjonar eller konvensjonsbrot som skjer i kommunikasjonen. Desse aspekta får tyding både for avsendarar og mottakarar av tekstar. I tillegg kan ein jo seie at alle tekstar er multimodale sidan nesten alt kan bli sett på som ein semiotisk ressurs. Berre i munnleg tale, så er for eksempel tonefall, talehastigheit, mimikk og blick vesentlege detaljar som ber mening. Dette får heilt klart innverknad på korleis ein oppfattar bodskapen i det som blir sagt. På same måte har alt frå font og skriftstorleik til papirkvalitet eller skjermopløysning noko å seie når ein les verbaltekst. Skrifta kan ikkje kome aleine, og ein les teksten som ein multimodal tekst. (Skjelbred, 2014, s. 33-34)

3.2.1 Videospel som tekst

Eg bruker ordet videospel om den multimodale teksttypen som Roblox, Fortnite og Minecraft er. Andre vanlege ord for same konsept er dataspel, TV-spel, mobilspel, eller berre spel. Eg vel å bruke videospel fordi det er det mest romslege omgrepet med tanke på maskinvare ein treng for å spele det fordi det ikkje antyd nokon spesiell maskinvaretype. I tillegg presiserer ordet «videospel» at spelet er digitalt, og ikkje for eksempel eit brettspel. Eit videospel kan

innehalde fleire mindre spel, som at ein for eksempel i eit open verd-spel kan gå inn på ei kro og spele eit brettspel der. Det som avgrensar videospellet til eitt spel er då den innpakninga spelet får av spelutviklaren. Det ein har når ein opnar spelprogrammet er videospellet, sjølv om det kan innehalde mange spel eller modusar.

Videospel har ein avsendar og ein mottakar, og det handlar om noko. Videospel er derfor ein form for tekst. Dette set døra på gløtt inn til mange tradisjonelle forskingsfelt innanfor tekst, og det kan vere freistande å bruke teori om for eksempel verbaltekst om videospel. Videospel og meir tradisjonelle formar for skjønnlitteratur deler mange eigenskapar. Skjønnlitteratur er fiksjon med tydeleg estetisk dimensjon (Lothe et al., 2007, s. 234), og det kan ein godt seie om videospel au. Mange videospel har eit større eller mindre omfang av narrativ, ein dimensjon som er heilt sentral i tradisjonell prosa. Det er samstundes fleire som tar til orde for at ein ikkje må handsame videospel som tradisjonelle tekstformar, i alle fall utan å kritisk vurdere om omgrepa og konseptane gir meining i det nye empiriske feltet (Bourgonjon, 2014; Aarseth, 1997, s. 14, sitert i Aarseth, 2012, s. 130). Eg vel likevel å kalle videospel for ein form for fritidstekst, eit fenomen det er forska mykje på i forbindelse med barn (sjå f.eks. Juuhl & Michelsen, 2020; Michelsen, 2021; Strømman, 2020). Videospel er ein multimodal og multisemiotisk teksttype med ein svært fleksibel affordans. Å meistre denne teksttypen krev derfor gamingliteracy, som eg tar for meg i kapittel 2.3 etter ein kort omgrepsavklaring.

3.2.2 Presisjonar av fagomgrep knyta til tekst

Ein modalitet er ifølge Kress en semiotisk ressurs brukt i meningsskaping (Kress, 2010, s. 79). Det vil seie at ein modalitet er noko menneske bruker i kommunikasjon. Eksempel på modalitetar er bilde, skrift, layout, musikk, mimikk, tale, bevegelege bilde, lydspor eller 3D-objekt, som alle kan bli brukt til representasjon og kommunikasjon. Multimodalitet er eit omgrep brukt om kommunikasjon/tekstar der fleire modalitetar inngår. Videospelmediet er multimodalt, og består mellom anna av modalitetane verbaltekst, lyd, musikk, bilde og bevegelege bilde.

Affordans er eit omgrep introdusert av Günter Kress (2010) som handlar om kva moglegheitene og avgrensingane til ulike modalitetar er. Ulike modalitetar har ulike sterke og svake sider. Med videospel som eksempel kan ein seie at verbaltekst er godt egna for å formidle informasjon presist når ein har god tid, som i innstillingar og menyar. Denne modaliteten er derimot restriktiv når det kjem til å gi informasjon når ein er pressa på tid, fordi det tar lenger tid å hente ut informasjonen enn det det ville gjort gjennom andre

modalitetar, for eksempel bilde- eller bevegelege bilde-modalitetane. Omgrepet kan au bli brukt om heile tekstar, der ein ser på multimodal affordans, altså affordansen teksten får når ulike modalitetar er sett saman. Eit videospel har for eksempel moglegheit til å skildre ein intens kamp gjennom bevegelege bilde-modaliteten, med supplerande informasjon gitt gjennom lyd, og ikon/symbol.

3.3 Literacy

Literacy er eit engelsk låneord som tyder å kunne lese og skrive. Kva lese og skrive eigentleg inneber går langt utover berre det å avkode og produsere teikn, noko den mykje brukte definisjon av literacy UNESCO har utarbeida tyder på:

Acquiring literacy is not a one-off act. Beyond its conventional concept as a set of reading, writing and counting skills, literacy is now understood as a means of identification, understanding, interpretation, creation, and communication in an increasingly digital, text-mediated, information-rich and fast-changing world. Literacy is a continuum of learning and proficiency in reading, writing and using numbers throughout life and is part of a larger set of skills, which include digital skills, media literacy, education for sustainable development and global citizenship as well as job-specific skills. Literacy skills themselves are expanding and evolving as people engage more and more with information and learning through digital technology. (UNESCO, 2024)

Som ein kan sjå av UNESCOs definisjon er ikkje literacy noko ein kan erverve seg på eit blunk, og seie at «no har eg lært det». Det er ein kunnskap ein har meir eller mindre av, og som stadig er under utvikling. Ein bruker literacy både for å lese og forstå tekstar, og å skape eigne tekstar. Det handlar om meir enn å avkode tekstar og forstå dei reint semantisk, det handlar au om å forstå tekstar som heilheiter og konteksten rundt. Frå denne definisjonen ser ein at literacy er ei ferdigheit som er nødvendig for mellom anna å navigere i media, utdanne seg, delta i demokratiet og til arbeid. Det er ei ferdigheit som blir viktigare og viktigare jo meir tekstbasert samfunnet vårt blir.

Eg bruker literacy uomsett fordi eg, som Blikstad-Balas (2023, s. 17), ikkje synest forslag til norske omsetjingar famnar om heile omgrepet. Tilgangskompetanse er føreslått (Nicolaysen & Aase, 2005), og er i utgangspunktet et godt ord. Som suffiks er det likevel ikkje optimalt i bruk saman med ordet «gaming.» Ein viktigare grunn til å ikkje bruke denne norske

omsetjinga er at prefikset «tilgang» gir konnotasjonar som kan føre til feilaktig oppfatning av omgrepet. Det heile kjem an på korleis ein tolkar «tilgang», og ein må tolke ordet i veldig utvida forstand for at det skal famne om omgrepet. Særleg aspektet av literacy som går på tekstskaping fell bort i ordet tilgangskompetanse. Atle Skaftun er au einig i at literacy på overordna plan handlar om tilgang, men at ein vesentleg del av kulturen ein blir ein del av handlar om å kome ut igjen, og sjå teksten i samanheng med andre tekstar og ting ein kan frå før (Skaftun, 2009; Langer, 1995, 2010 sitert i Skaftun & Sønneland, 2022, s. 2). Litterasitet er au føreslått, men er berre ein fornorska versjon av literacy, og sidan så mange norske literacy-forskarar allereie skriv literacy uomsett vel eg au å gjere det her.

Literacy er eit stort forskingsfelt som vanskeleg lar seg avgrense. Det er mange ulike forskingsfelt som har ulike interesser og utgangspunkt for å forske på literacy, og ein kan kort sagt seie at literacyforskning er ei forskning på tilgang til tekst på tre nivå, til skrifta (forstå semiotiske teikn, bokstavar, bilete og liknande (Kress, 2010)), til teksten (kva er formålet med teksten, kva har avsendar meint, ironi, m.m.) og til tekstkulturen (alt som pakkar inn teksten på alle plan. Det kan vere eksplisitte og tause verdiar, ironi, referansar til andre tekstar (transmediale tekstar), kairos i retoriske tekstar, m.m.).

Ein har to hovudgreinar av forskningstradisjonar innanfor literacy (Blikstad-Balas, 2023, s. 19–20). Den eine er ei psykologisk vinkling retta mot kognitive ferdigheiter. Forskarar innanfor denne tradisjonen er opptekne av å finne ut kva i hovudet vårt, altså psykologiske evner, som gjer oss i stand til å bruke språk for å skape mening. Ein vil forstå «human performance, development and learning, and individual differences by analyzing cognitive processes» (MacArthur et al., 2016, s. 2). Denne typen literacyforskning kan for eksempel handle om å finne ut korleis individ samhandlar med tekstar med fokus på motivasjon og sjølvtru (Blair et al., 2011; Bruning & Kauffman, 2016). Det finnest mykje kunnskap om dette feltet innanfor gaming au. Latham et al. har for eksempel gjort ein metastudie der dei har oppsummert all tidlegare forskning om kognitive aspekt ved gaming (Latham et al., 2013). I denne studien kjem det fram at speling kan føre til mellom anna raskare reaksjonsevne, betre auge-hand-koordinasjon og større evne til å byte mellom ulike oppgåver.

Det finnest au ein sosiokulturell forskningstradisjon innanfor literacy som konsentrerer seg om det sosiale aspektet av literacy. Denne greina oppstod i utgangspunktet som kritikk på den kognitive literacyforskninga fordi ho meinte at dei kognitive forskarane ikkje tok nok omsyn til at tekstar og språkleg kommunikasjon alltid skjer i større sosiale kontekstar, og at ein derfor

ikkje kan studere literacy uavhengig av desse. Blikstad-Balas (2023, s. 21–22) har likevel eit poeng når ho skriv at det ikkje har hensikt å berre lese litteratur innanfor den eine eller den andre forskingskulturen, for begge er sentrale aspekt av literacy, men på ulike måtar.

Sosiokulturell literacy har utspring i kritikk av kognitiv literacyforskning, men paradoksalt nok er det fråværet av kognitive aspekt i forskinga som blir den største svakheita i den sosiokulturelle forskinga i dag, ved at dei ofte ikkje tar kognitive aspekt, som læring, hukommelse og tenking, alvorleg nok. Denne studien vil heller ikkje ta særleg omsyn til desse aspekta av literacy fordi omfanget av denne studien ikkje er stort nok til å adressere det på ein ordentleg måte.

3.3.1 Gamingliteracy

Gamingliteracy er eit underomgrep innanfor literacy som skildrar dei literacyferdigheitene ein treng for å spele videospel. Dette inkluderer ferdigheitene ein treng for å analysere, designe og spele videospel (Apperley & Beavis, 2013, s. 2). Apperley og Beavis (s.s.) poengterer at gamingliteracy skil seg frå annan digital literacy fordi videospel som tekst blir til gjennom interaktiv samhandling mellom spelaren og spelet. Teksten er eit produkt av samhandlinga mellom programvara, maskinvara og spelaren. José Zagal (2008, s. 34) definerer *games literacy* som evna til å kunne spele videospel, kunne forstå meiningar i lys av videospel, og å kunne lage spel. Å spele videospel inneber ofte meir enn kunnskap om reglar, mål og brukargrensesnitt, det kan au inkludere evna til å delta i sosiale og kommunikative praksisar. Andre som skriv om same fenomen kallar det for *digital/video game literacy* (sjå f. eks. Dupont & Malliet, 2021; Scolari & Contreras-Espinosa, 2019) eller *spelkyndigheit* på norsk (Skaug et al., 2020). Eg skriv «gaming» om det å spele videospel og aktivitetane rundt, og sidan eg allereie bruker literacy uomsett skriv eg *gamingliteracy* i denne oppgåva.

Gamingliteracy er ein type kulturell literacy ifølge Skaug et al. (2020, s. 29). Dei bruker ordet spelkyndigheit om gamingliteracy, og forstår spelkyndigheit som «grunnleggende kunnskaper om dataspill både som undervisningsverktøy og som kulturelt medium.» (s. 29). Denne kulturelle literacyen er eit stykke unna tradisjonell kulturell literacy som Hirsch (1987) bana veg for for nesten 40 år sidan. Han meinte kulturell literacy var nødvendig for å utjamne sosiale forskjellar, og ramsa opp ein kulturell kanon med forfattarar, tekstar, uttrykk og omgrep han meinte alle amerikanarar måtte vite om for å vere del av den amerikanske kulturen. Gaming er ikkje ein «need to know» for å ha kulturell literacy på den måten Hirsch portretterer, men er ein kultur i seg sjølv. Denne kulturen er stort sett ein fritidskultur, ein kultur menneske oppsøker av fri vilje.

3.3.2 Tre dimensjonar av gaming literacy

Jeroen Bourgonjon (2014) argumenterer for at ein kan dele gamingliteracy i tre: operasjonell, kulturell og kritisk literacy. Med operasjonell gamingliteracy meiner han ikkje berre å laste ned og starte spelet, heller ikkje berre å bevege seg rundt i spelet men generelt å klare å tolke og forstå kommunikasjonen i dette teiknsystemet (videospolet), eller *semiotiske domenet*, som han kallar det (etter Gee, 2003). Operasjonell literacy handlar om å kunne konvensjonar i spel, som å forhalde seg til ein karakter, ukronologiske segment og på andre måtar å filtrere ut nyttig informasjon frå spelet så ein ikkje blir overvelda. Sidan literacy handlar både om å klare å lese og produsere tekst kan ein legge til speldesign i denne delen av gamingliteracy. Bourgonjon skriv at dette handlar om å kunne programmere og forstå dataspråk, men au design. Roblox, som er eit av videospela som inngår i denne studien, inneheld for eksempel moglegheita til å designe og publisere eigne banar på plattformen. For å gjere dette treng ein ikkje å kunne programmere i programmeringsspråk, ein får hjelp av spelutviklarane ved at ein får ulike verktøy for å plassere ut gjenstandar eller lage triggarar (eks. når ein går inn her går lyset på). Ein treng altså ikkje fullstendig operasjonell gamingliteracy for å lage (skrive/produsere) banar. Ein kan sjå på den måten Roblox implementerer brukarstyrt videospelproduksjon som ein slags «skrivestøtte» i videospelmediet.

Kulturell gamingliteracy handlar om meiningsskaping, altså å forstå videospel som tekstar i relasjon til spesifikke kontekstar. Videospel som kulturfenomen medierer andre tekstar i populærkulturen, og kan ofte vere ein del av transmediale narrativ. Dette kan få utspring som for eksempel at ein elev dansar ein fortnite-dans i friminuttet, ein TikTok inneheld roblox-døy-lyden når nokon blir skada, eller fenomenet Harry Potter finnest som videospel i tillegg til mellom anna bok- og filmformat. Gaming er utgangspunktet for mange memes/vittigheiter, og mangel på kulturell gamingliteracy kan gjere at ein står utanfor denne delen av populærkulturen. Kulturell gamingliteracy handlar au om å navigere i, og produsere, ulike tekstar som har relevans for videospolet, som YouTube-videoar, både gameplay og tutorials, ulike forum, framstillinga av spelet i konvensjonelle medium m.m.

Kritisk gamingliteracy handlar om å sette videospolet som tekst i kontekst og kritisk vurdere for eksempel innhald eller avsendar. Ein kan sjå på delar av videospolet etter uttrykte og tause verdiar og budskapar, og stille kritiske spørsmål til desse. Kritisk gamingliteracy handlar au om å kunne ta del i den større samtala om videospel og kunne vurdere utsegn ein høyrer i for eksempel media. Det handlar kort sagt om å stille seg spørjande til ulike aspekt av videospel. Dette kan vere på mikronivå, ved å tenke over kva dette spelet prøver å fortelje, eller på

høgare nivå, ved å stille seg spørjande til kven som får tilgang til dette spelet, og kva konsekvensane kan vere av å spele dette spelet. Nokon spel nyttar såkalla «dark patterns» for å få brukarane til å bruke mest mogleg tid eller pengar på spelet (Dupont & Malliet, 2021). Kritisk gaminglitteracy kan hjelpe deg å avdekke dette, men det viser seg at barn, au dei som føler seg som og rapporterer at dei er «gamere», ofte har eit naivt forhold til videospel, og ikkje nødvendigvis har den literacyen dei treng for å kritisk vurdere spel. Dei manglar då kritisk gaminglitteracy. (Bourgonjon, 2014, s. 5; José Zagal, 2010, s. 3; Partington, 2010).

3.3.3 Uformelle læringsstrategiar (ILS)

Scolari og Contreras-Espinosa (2019) har undersøkt korleis ungdom over heile verda nyttar seg av *uformelle læringsstrategiar* (informal learning strategies, heretter ILS) i møte med videospel på fritida. ILS er ein del av dei ferdigheitene som går inn under operasjonell gaminglitteracy, og er derfor relevant å sjå nærmare på. Scolari og Contreras-Espinosa meiner (s. 48) at ei betre forståing av ferdigheitene unge menneske tileignar seg i uformelle læringssituasjonar i møte med digitale medium er det første skrittet mot å redusere forskjellen på mediebruk i og utanfor skolen, ved at ein kan utnytte dei ferdigheitene elevar kjem med heimanfrå.

Dei skriv at uformell læring er tilsikta, men ikkje særleg strukturert. ILS er kjenneteikna av at det inngår i daglegdagse rutinar, blir trigga av ein indre eller ytre motivasjon i ein augneblink, og at det ikkje er veldig bevisst læring (Marsick & Volpe, 1999). ILS er kontekstuel, og avhenger av tilgjengelege ressursar (tid, pengar, menneske ein kan lære av eller tilgjengeleg informasjon) og motivasjonen personen har til å lære noko nytt i augneblinken, som kan vere påverka av ein potensielt stressande situasjon (Marsick & Watkins, 2001).

Det er identifisert seks hovudtypar av ILS ungdom tar i bruk i møte med videospel, i artikkelen definert som «modalitetar» av ILS (Scolari & Contreras-Espinosa, 2019, s. 51):

- «learning by doing»: spelaren gjer aktivitetar relatert til kunnskapen han vil oppnå / aktiviteten han vil meistre. Dette inneber vanlegvis prøving og feiling, som til slutt hjelper spelaren til å meistre ønska ferdigheit.
- Problemløysing: spelaren møter eit problem han er motivert for å løyse, og ervervar seg den nødvendige ferdigheita han treng for å få det til.
- Imitasjon/simulering: spelaren ser på korleis andre spelarar spelar og løyser problem dei møter, og bruker same strategiar i eigen speling.

- Speling: spelaren lærer det han treng gjennom gameplay, for eksempel at dei gjer tutorialen til spelet, altså at han gjennomfører introduksjonsbanen skapt av spelutviklaren for å lære bort det grunnleggande ein treng å kunne for å spele.
- Evaluering: spelaren meistrar ei ferdigheit ved å evaluere seg sjølv eller ved å bli evaluert av andre.
- Bortlæring: spelaren blir flinkare i ferdigheita sjølv, eller lærer seg noko nytt, for å enklare kunne lære det bort spelet til andre.

Oppsummert fann forskningsteamet til Scolari & Contreras-Espinosa (2019) ut at tradisjonelle ILS var i bruk når ungdomar skulle lære seg ferdigheiter til gaming. Det vil seie at all eksisterande teori om ILS gjeld dette nye forskingsområdet. Dei fann au ut at imitasjon var den mest vanlege forma for ILS som ungdom tar i bruk for å lære seg gaming. Dei ser YouTube-videoar av favoritt-gamerar for å observere korleis dei utfører handlingar, som problemløysing eller rollefigur-styring gjennom vanskelege parti, og imiterer desse i eigne speleøktar. Mykje av kunnskapen ungdom har om gaming får dei altså av å imitere andre onlinesituasjonar og prosesser. Sjølv når dei lager eget innhald ser dei etter inspirasjon frå andre brukarar. Dei fann au ut at YouTube er svært sentralt for ungdomen, og at det er eit nøkkelelement i mediekulturen deira, og i nokre situasjonar hovudkjelda til informasjon. YouTube er for nokon viktigare enn Google som søkemotor, og youtuberar blir sett opp til som rollemodellar som har legitime jobbar som innhaldsprodusentar. Dette heng saman med det Itō et. al. (2010, s. 200) skriv, som er at eit av dei viktigaste utfalla av fritidsgaming er at unge utviklar sosiale nettverk av teknisk ekspertise. Unge som spelar videospel kan tileigne seg tekniske ferdigheiter som spel ikkje eksplisitt lærer dei, men gaming set dei i ein posisjon der dei blir involvert i eit kulturelt økosystem som verdset teknisk tek. Dette kan ein igjen kople til ein identitet som teknisk kompetent, ein identitet som kan gagne gameren i, men au utanfor, gamingdomenet.

3.4 Gaming og språk

Ein kjem ikkje utanom engelsk når ein har med videospel å gjere. Engelsk er eit etablert *lingua franca* innan underhaldning og sosiale medium brukt av ungdom i Noreg i dag (Brevik, 2016; Rindal, 2012; Sundqvist, 2009, s. 27–29). Eit *lingua franca* er eit felles andrespråk brukt mellom menneske som har ulike førstespråk (Holmes & Wilson, 2017, s. 87). Alt frå å søke opp videospel, laste dei ned og starte dei krev som regel bruk av engelsk. Ein kan spele mange videospel på norsk, noko ein kan tenke er ein fordel viss ein skal bruke gaminglitteracyen frå

desse spela inn i norskfaget. Dette gjeld likevel langt frå alle, og mange av dei mest populære videospela i Noreg i dag, som Roblox og Fortnite, finnest ikkje på norsk. Ein del av gaminglitteracy barn og unge i Noreg må ha, og nødvendigvis au har viss dei speler engelske spel, går altså på det å kunne bruke engelsk godt nok til at ein får ein tilfredsstillande oppleving av å spele videospel på fritida.

Engelsk viser seg ikkje å vere ein nemneverdig stor barriere for gaming på fritida. Brevik (2016) har kome fram til det noko overraskande resultatet at ein del norske barn gjer det betre i kartleggingsprøver i andrespråket sitt engelsk enn i førstespråket sitt norsk, og koplar dette til at desse barna speler mykje videospel. Det kan altså sjå ut til at lesevanskar førstespråket (på skolen) ikkje nødvendigvis kjem i vegen for lesing på andrespråket som ein treng når ein gamer, slik som ein har trudd (Bernhardt, 2011). Dette er i tråd med kva barn sjølv svarer på spørsmålet om dei blir betre i engelsk av gaming, der tre av fire seier dei blir betre av engelsk i gaming (Medietilsynet, 2022, s. 9).

Det er au gjort nokre undersøkingar av norske barn og ungdom som vekslar mellom norsk og engelsk når dei snakkar om spel og når dei speler (Hansen, 2023; Strømmen, 2015). Barn bruker altså språklege ressursar frå både morsmålet og engelsk for å kommunisere om strategiar og spelspesifikk terminologi (Piiraninen-Marsh & Tainio, 2009). Det finnest au mange engelske ord som blir meir generelt brukt på tvers av spel, og som er ein del av ordforrådet til ein gamer. Denne studien vil ikkje ta mykje omsyn til denne språkspesifikke literacyen som blir kravd for å orientere seg i gamingverda, men kjem kort tilbake til temaet i kap. 6.2 og 6.6 om fleirspråklegheit som ein ressurs i norskfaget.

3.5 Ordliste med gaminguttrykk

Under kjem ei liste med forklaringar over vanlege omgrep som er relevant for gaming, og som er relevante i forbindelse med skildringa og analysen av videospela.

Dropp

Eit dropp, eller «drop» på engelsk, er eit substantiv brukt spesifikt om den eller dei gjenstandane ein får av å slå andre karakterar (spelarstyrte eller spelstyrte). I nokon tilfelle blir det au brukt om gjenstandar ein finn av å øydelegge gjenstandar eller søke gjennom for eksempel kister i videospel. Eit synonym kan vere «loot» (tjuvegods), men i dei spela som er skildra i denne studien er dropp eit meir riktig ord. Eg finn ingen norske avløysarord som fangar opp alle aspekta av omgrepet godt nok til å velje framfor dropp.

Hurtigtastar

Hurtigtastar, eller «hot keys», er tastar eller tastekombinasjonar på tastaturet med ein spesifikk funksjon i eit program eller videospel. Dei fleste er kjent med vanlege hurtigtastkombinasjonar som «ctrl + S» for å lagre eller «ctrl + C» for å kopiere noko. Hurtigtastane er eit alternativ til (oftast) meir intuitive, men meir tidkrevjande, handlingar for å oppnå same resultat. Ein bruker altså hurtigtastar for å spare tid.

Minikart

Minikart er eit lite kart som er synleg til ein kvar tid medan ein er i aktivt spel i nokon spel. Kartet viser informasjon om det som er i nærleiken av spelaren. I nærleiken av kartet finn ein ofte annan informasjon som au er relevant for spelaren.

NPC

NPC står for «non player character», og viser til karakterar i videospel som ikkje er spelarstyrte.

Sandkassespel

Eit sandkassespel (sandbox game) er eit omgrep brukt om videospel der spelaren er heilt fri til å leike seg som han vil utan utviklarstyrte mål å forhalde seg til. Spelet er som å leike i ei sandkasse.

Skins

Eit skin er et ord brukt om ulike kosmetiske uttrykk knytt til rollefiguren eller utstyr rollefiguren bruker, som ein kan velje å nytte eller ikkje. Eksempel på kva skins kan vere er: ulike klede, ulike hårfrisyrar eller forskjellige kamuflasjemønster på eit våpen. I nokon spel kan ein byte skin på rollefiguren sin gratis, som i Minecraft. Andre spel avgrensar moglegheitene til bruken av skins ved at ein må låse dei opp eller kjøpe dei med «ekte pengar» (til forskjell frå spelpengar). Skin tyder «hud» på engelsk, og viser til kosmetiske endringar. Ulike skins endrar altså ikkje på yteevna til gjenstanden/rollefiguren som får eit nytt skin; det er berre huda, utsjånaden, som blir påverka.

(Å) spawne

Å spawne kan i mange tilfelle omsetjast til «å dukke opp». Grunnen til at eg likevel bruker det engelske låneordet er fordi det i nokon tilfelle ikkje er tilstrekkeleg å seie at noko «dukkar

opp». Spawning er ein mekanisme som er programmert inn i spelet, og det å vere gaminglitterær vil i mange tilfelle seie å vite kva som triggar spawning av ulike NPC-ar eller gjenstandar. Spawning inneber au eit spawnpunkt, som er staden som noko «dukkar opp». Ein gaminglitterær spelar vil ofte vere i stand til å identifisere trekk ved eit spawnpunkt slik at han er i stand til å føreseie andre spawnpunkt for same type gjenstand eller NPC. Spawning er altså ikkje tilfeldig, slik ein kan få inntrykk av gjennom uttrykket «dukke opp».

Tutorial

Ein tutorial er eit engelsk låneord brukt om brukarretteiingar i spel. Sidan brukarretteiingar i spel kan ha så mange ulike formar, og sidan brukarretteiing på norsk gir konnotasjonar til skriftlege tekstar, så vel eg å ta i bruk gaminguttrykket tutorial. Ein tutorial kan bestå av skrift, stemmeforklaring, demonstrasjon frå ein NPC, enkle oppgåver i trygge omgivingar der spelaren må finne ut noko på eigenhand (som ei hinderløype utan fiendar), eller andre modalitetar. Mange spel gjer tutorialen til ein del av spelet i form av ein enkel første bane slik at det skal opplevast meir tilfredsstillande for spelaren å spele spelet frå første augneblink.

Xp

Xp står for «experience points», og er ei forkorting brukt om poeng ein kan samle i videospel for å gjere ulike aktivitetar, som å slå fiendar, gjere oppdrag, eller å utforske. Jo meir xp ein har, jo større fordelar kan ein få. Xp-system er ulike for ulike spel, der nokon spel gjer rollefiguren til spelaren betre jo meir xp ein har. I andre spel, som i Minecraft og Fortnite, kan ikkje xp forsterke rollefiguren direkte, men bli brukt til å oppgradere verktøy (Minecraft) eller å låse opp skins (Fortnite).

4 Metode og empiri

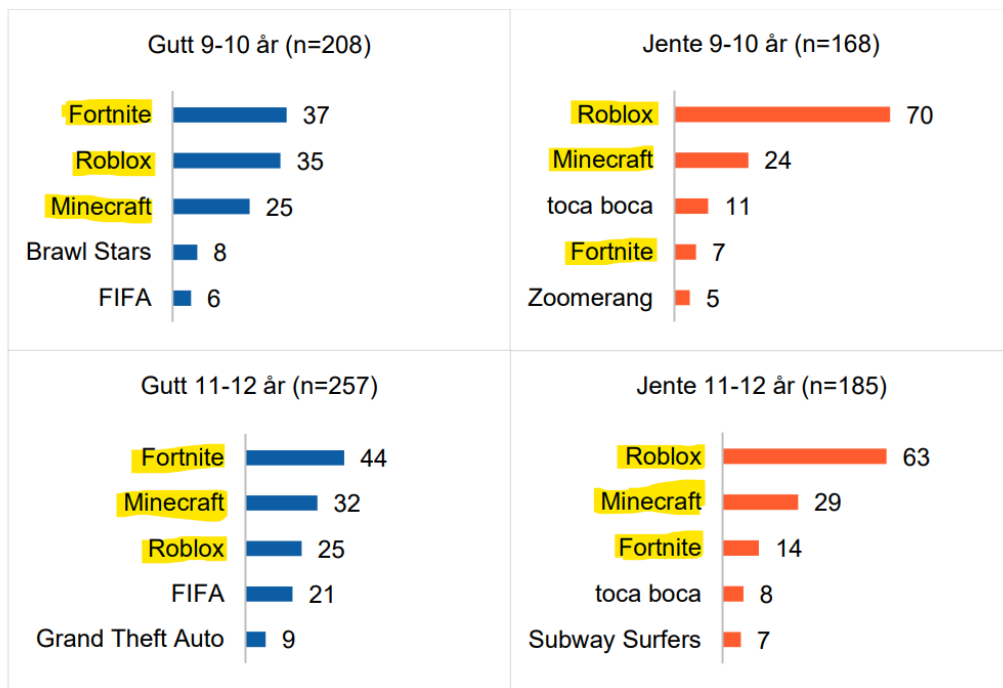
Eg har valt å svare på forskingsspørsmåla ved å analysere tre populære videospel på mellomtrinnet og å undersøke kva slags literacyferdigheiter som er nødvendig og relevant for å spele dei. Deretter ser eg på desse ferdigheitene i lys av læreplanen for å sjå om gamingliteracy kan ha nytte i norskfaget.

Medietilsynet har gjort ein empirisk studie av medievanar til barn og unge i aldersgruppa 9-18 år (Medietilsynet, 2022). Min studie er meint å gi meining til nokon av tala Medietilsynet har samla inn, og skal belyse noko av kva det eigentleg vil seie at så mange barn speler visse videospel mykje på fritida. Ved å utføre studien som ein kvalitativ undersøking av tre spesifikke videospel kan eg slå fast fleire aspekt av gamingliteracy som er nødvendig for å spele desse akkurat desse spela. Dette gir grunnlag for å sjå kva spelarane kan bidra med i klasserommet i norskfagleg samanheng gjennom å sjå stadfesta mål i læreplanen i lys av desse literacyferdigheitene spelarar må ha for å kunne spele.

4.1 Utval av videospel

Som utgangspunkt for utvalet av videospel til analysen har eg brukt rapporten *Barn og medier* gjort av Medietilsynet (2022). Rapporten slår fast at 76% av gutar mellom 9-18 år speler videospel, og 59% av jentene gjer det same (s.90). Av dei barna som seier at dei speler videospel, og som er i den aktuelle aldersgruppa (9-12 år), ser ein tydeleg at det er tre spel som skil seg ut som dei mest populære; Roblox, Fortnite og Minecraft. Det er desse tre

videospela eg tar utgangspunkt i i denne studien.



FIGUR 1: UTSNITT AV RAPPORTEN "BARN OG MEDIER" SOM VISER KVA VIDEOSPEL DEI SOM SEIER AT DEI SPELER SPELER. TALA BAK KVAR SØYLE REPRESENTERER SVARPROSENTEN FOR KVART ALTERNATIV. N = TAL PÅ SPURTE. MINE UTHEVINGAR. (MEDIETILSYNET, 2022, S. 95)

5 Analyse av videospela

I analysedelen av studien vil eg først presentere analysemodellen eg bruker i denne studien, for deretter å skildre kvart spel og analysere dei ved hjelp av modellen fortløypande. Eg vel å berre bruke modellen til Espen Aarseth (2012) i analysen fordi det er ein dominerande modell innanfor videospelforskning, og fordi modellen tar høgd for narrativ, eit aspekt av videospel mange vektlegg når dei tenker på nytte av videospel i skolen (Naul & Liu, 2019; Skaug et al., 2020). Dette gir grunnlag for ei objektiv samanlikning av dei tre videospela, og moglegheit til å identifisere viktige trekk ved desse tre populære videospela på eit metanivå. Dette er nyttig med tanke på overføringsverdi av resultatane i studien, samt i eit vidare forskingsperspektiv.

5.1 Narrativ spelteori

Espen Aarseth (2012) er kritisk til å bruke narrativ teori ukritisk om videospel fordi teorien er eit designa for å analysere andre teksttypar enn det eit videospel er. Han argumenterer likevel for at ein kan, og bør, nytte narrativ teori når ein omtalar videospel fordi narrativ og videospel deler felles element: «verd», «agentar», objekt» og «hendingar» (Aarseth 1997: 5, sitert i Aarseth, 2012, s. 130). Videospel er ikkje berre *spel* heller, for dei kan innehalde mange ulike modalitetar, som video, musikk, lyd, tekst, bilete, roman, grafisk roman med fleire. Det som då blir felles for videospel er at dei, mellom alle dei andre modalitetane, inneheld *spel*. Forskjellen på ulike videospel frå ein narrativ synsvinkel blir korleis videospellet kombinerer *spel* med andre modalitetar, og kor mykje fridom spelaren får over dei fire elementa som både narrativ og videospel deler i følge Aarseth.

Andre viktige omgrep han bruker i modellen handlar om kjernar og satellittar (Aarseth, 2012, s. 131). Desse omgrepa gjer oss i stand til å skildre fleire ulike narrativ/historier i same videospel. Kjernar er viktige element i ei historie som gjer at vi kjenner igjen historia som akkurat den ho er. Satellittar er element av ei historie som ikkje spelar noka rolle for kva for historie vi identifiserer ho som, men som likevel er med på å etablere forteljarmåten, eller *discourse*, til historia. Aarseth nemner Raudhette som eksempel. Det er ein kjerne at ho er på veg til bestemora si, men det er ein satellitt om ho vel å plukke blommar på vegen eller ikkje. Det siste påverkar berre historia perifert ved at historia blir rikare av denne hendinga, men ein kan fint forstå eventyret som Raudhette utan denne detaljen. Satellittar blir ein slags «fargelegging» av hovudhistoria, ikkje nødvendig, men likevel ein del av forteljarmåten til historia.

5.1.1 Verd

Spelverder skil seg frå fantasiverder ved at dei har eit målbart fysisk omfang som kan utforskast av ein uavhengig agent (Aarseth, 2012, s. 131). I motsetnad til fantasiverder, som berre finnest i fantasien, er spelverder noko som objektivt eksisterer, sjølv om enn berre digitalt. Verda i videospel er likevel ikkje berre spelbar verd. Aarseth deler videospelverder inn i *ludisk* og *ekstra-ludisk* område, spelbar og ikkje-spelbar verd. Det ludiske området er der ein kan bevege seg rundt og samhandle med verda. Det ekstra-ludiske er visuelle tillegg i verda som ein ikkje kan samhandle med. Det kan vere for eksempel vatn med haiar som omringar øya ein er på – den ludiske spelverda - og sjøen og det bortanfor (som fjell, båtar og himmel) tilhøyrar den ekstra-ludiske spelverda. Nokon spel har mest ekstra-ludisk verd, som nesten alle spel i 3D der ein ikkje kan fly fritt. Då blir himmelen ekstra-ludisk. Andre spel, som sjakk, har inga ekstra-ludisk verd i det heile teke. I dette spelet er heile verda, beståande av sjakkbrettet, ludisk. Det som kompliserer saka er at mange spel opnar for at ein kan utvide den ludiske verda gjennom gameplay, altså aktiv speling. Dette kan vere gjennom at ein for eksempel bygger strukturer ein kan klatre på, som gjer den tidlegare ekstra-ludiske himmelen om til ludisk spelområde. Ein kan i nokon videospel au låse opp stengte portar og deler av verda og dermed få eit større ludisk område. Ein kan au gjere ludisk område til ekstra-ludisk, altså det motsette. Dette kan ein gjere ved å øydelegge ludisk område gjennom gameplay. Det kan ein for eksempel gjere ved at ein spreng eit hol i bakken eller at ein trer på ein roten planke som knekk i ei taubru.

Ein annan inndeling som er viktig i modellen er inndelinga av ulike design av det ludiske spelområdet. Aarseth (2012, s. 131–132) ser for seg fem ulike design av det ludiske spelområdet: a) eitt-roms-spel b) lineær korridor, c/d) stjerneforma/midtpunktorientert labyrint og fleir-sti-spel og e) open verd. I ein artikkel frå 2005 grupperte Aarseth c) og d) i same gruppe, noko eg au vel å gjere. Poenget er uansett at ein kan dele opp i ludiske spelverder der spelaren har meir eller mindre fridom til å gå der han ønsker. Ulike verd-design gir ulike moglegheiter og utfordringar når det kjem til å formidle ei historie / eit narrativ. Ein kan dessutan kombinere ulike designteknikkar til meir komplekse videospel.

5.1.2 Objekt

Aarseth kategoriserer objekt i videospel ut frå formbarheita deira (2012, s. 132): a) statiske, objekt ein ikkje kan samhandle med b) statiske, objekt ein kan samhandle med / bruke c) øydeleggbare objekt d) Objekt som er moglege å endre på e) Objekt som er moglege å lage f) Objekt som spelaren finn opp. Eit spel kan innehalde alle desse typane objekt, og dei fleste

spel har meir enn éin type. Typen objekt eit videospel har spelar ein stor rolle fordi graden av formbarheit på objekta har innverknad på fridomen til spelaren. Viss spelaren får stor fridom til å lage og endre objekt vil det samstundes svekke moglegheita til ein sterk kontroll over narrativet hos spelutviklaren.

5.1.3 Karakterar

Karakterar er svært viktige for videospel, og kan bli klassifisert utifrå djupne og formbarheit / moglegheit for spelarpåverknad på karakteren. Karakterane kan bli kategorisert i tre: a) «bots» (forkorting for robots) utan individuell identitet, som Metrocops i Half-Life 2, som er vaktar med maske/hjelm som prøver å drepe deg når dei ser deg. Dette er alt dei kan; b) grunne karakterar, som har namn og opptrer som individ, men har liten personlegdom; og c) djupe karakterar. Som med objekt kan eit videospel innehalde ein eller fleire av desse kategoriane, og formbarheita på karakterane avgjer affordansen spelet har til å fortelje ei gitt historie. Djupe karakterar meiner Aarseth er eit viktig verktøy spelskaparar har til å fortelje si ønska historie, og at om spelaren får forme karakterane avgrensar det forteljeverna til spelet (2012, s. 132).

5.1.4 Hendingar

Aarseth (2012, s. 132) kategoriserer hendingar utifrå status og nærværet av kjernar og satellittar: a) fullt plotta spel (faste kjernar utan satellittar); b) dynamiske satellittar (spelbar story); c) dynamiske kjernar (fleir-sti/oppdragsspel); og d) ingen kjernar (reint spel). Tilfelle der kjernane kan endrast på men ikkje satellittane vil som regel vere ei ikkje-lineær historie (hypertext fiction) og ikkje eit spel. Derfor utelet Aarseth denne kategorien. I eit elles fritt spel kan hendingar avgrensast midlertidig så viktige story-element kan bli formidla i eit spel som elles er prega av mykje spelarfridom.

5.1.5 Modellen

Ved å sette saman desse fire dimensjonane får vi ein modell som seier noko om kor sterkt videospalet er prega av eit narrativ på den eine sida, eller kor mykje det er spelet i seg sjølv som er berande i videospalet.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable	flat characters	Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible		Dynamic kernels
Hubshaped quest landscape	Creatable			
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

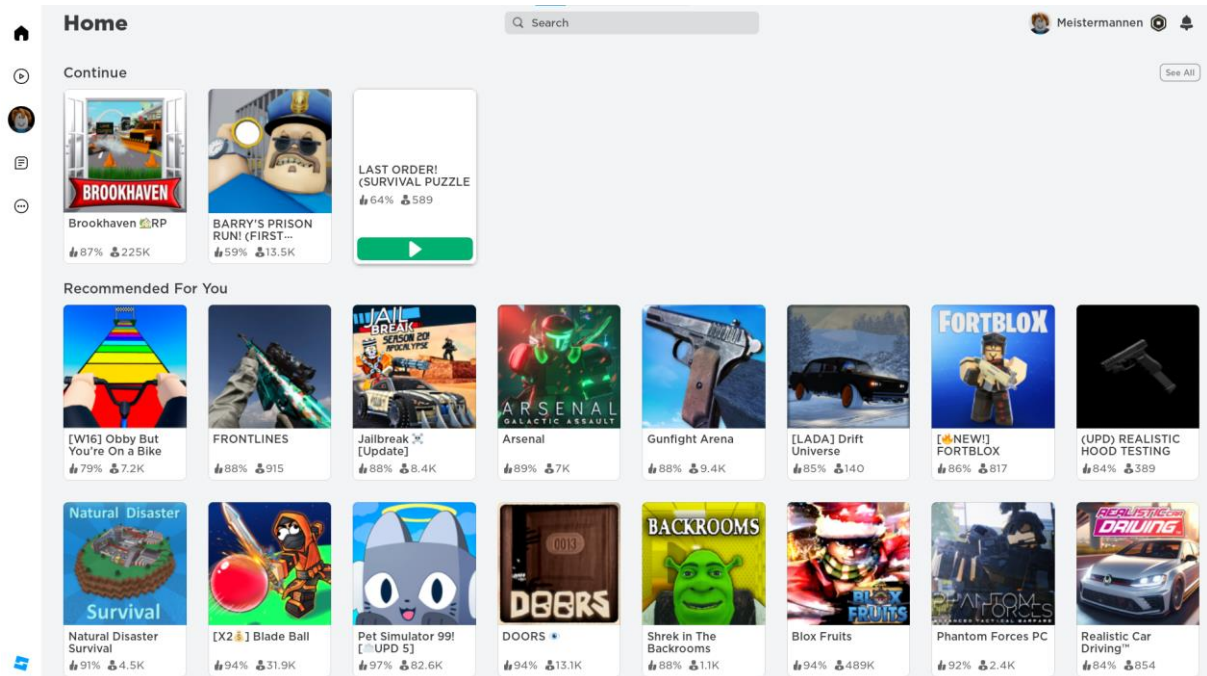
FIGUR 2: AARSETHS MODELL FOR NARRATIV VIDEOSPELTEORI. (AARSETH, 2012, s. 132)

Aarseth merker seg at dei to første dimensjonane «verd» og «objekt» mest skildrar spelarfridom meir enn narrativ, og at dei to siste, «karaktarar» og «hendingar», mest skildrar utviklarfridom til å gi det narrative dei ønsker. Aarseth merkar seg at det strengt teke berre er dei to siste dimensjonane som er narrative dimensjonar, og at dei første to først og fremst skildrar spelverda ontologisk. Det er ingen ting spesielt narrativt med ulik topologisk variasjon i spelverda, ei heller med ulik grad av formbare objekt sjølv om det ofte heng saman med visse narrativ. Aarseth poengterer at dette tyder at det ikkje nødvendigvis er sånn at ei lineær verd kan bli klassifisert som «meir narrativ» enn ei open ei, eller at om spelaren får liten innverknad på objekta, så er spelet meir narrativt enn ludisk. Det tyder berre at lineære verder med statiske objekt gir utviklaren færre utfordringar når dei skal lage eit videospel med tydeleg narrativ. (Aarseth, 2012, s. 132–133)

5.2 Skildring av Roblox

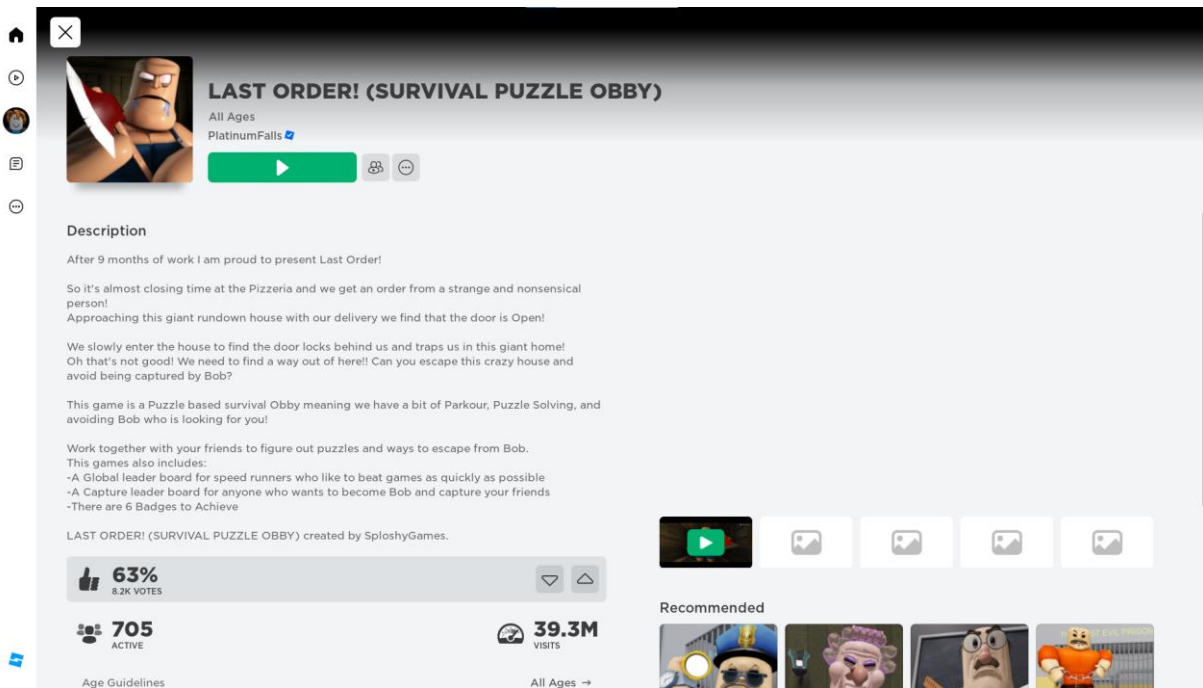
Roblox (Roblox Corporation) er meir å rekne for ein spelplattform enn eit videospel i seg sjølv, som lar brukarar lage kart/banar og å spele andre sine. I praksis spelar dei fleste på andre sine ferdig laga banar. Desse banane heiter «experiences» i spelet, eller «opplevingar» på norsk. Ein spelar på banar saman og samstundes med andre spelarar, og dette gir rom for samarbeid og digital leik saman med andre. Spelet er i utgangspunktet gratis, men ein kan bruke ekte valuta på robux, som er ein digital valuta som er gyldig i heile Roblox. Robux kan ein bruke på kosmetiske forbetringar og tilgang på meir innhald enn det som er standard. Ein

kan for eksempel kjøpe forbedringer som gjeld berre visse banar, som tilgang på fleire bilar og hus, eller energidrikk som gjer at ein spring fortare. Dei robuxane som blir brukt på ein bane går mellom anna til utviklaren av den banen (Roblox Corporation, 2024). Når ein har registrert ein brukar kan ein bla i katalogen over banar og gå inn i den ein vil (sjå figur 3).



FIGUR 3: ROBLOX FORSIDE/HOVUDMENY

Når ein blar etter banar ser ein eit bilde av noko som representerer banen, tittelen på banen og kor mange liker-klikk og spelarar banen har. Viss ein trykkar på ein bane ein vil spele kjem ein til ein meir utfyllande meny med skildrande verbaltekst om banen (sjå figur 4).



FIGUR 4 - SKILDRING AV BANE

Når ein trykkar på den grønne pila kjem ein inn i spelet. Det byrjar som regel med ein slags meny der ein kan velje «tutorial» (opplæringsbane med brukarretteiing) eller «play». Banen kan vere laga i 1. person eller 3. person (figur 5 og 6). Ulike synsvinklar har ulike affordansar, og baneutviklarane vel synsvinkel utifrå korleis dei vil at banen skal vere.

I *Last order! (Survival puzzle obby)* (figur 3-5) kan ein seie det er ei bestemt meining med spelet. Det er eit objektivt mål ein skal nå når ein speler gjennom banen (løyse puslespelet og rømme frå bossen). I andre Roblox-banar, som den populære *Brookhaven*-banen (figur 6), er det inga meining anna enn den ein sjølv skapar. ein går fritt rundt i ein by og samhandlar med

andre, og med banen. ein kan for eksempel endre utsjånad, køyre bil eller bygge og bu i eit hus.



FIGUR 5: ROBLOX I 1. PERSON, HER FRÅ LAST ORDER! (SURVIVAL PUZZLE OBBY)



FIGUR 6: ROBLOX I 3. PERSON. HER FRÅ DEN POPULÆRE BANEN BROOKHAVEN. RUNDT ROLLEFIGUREN TIL SPELAREN (DEN I MIDTEN) SER EIN ANDRE SPELARAR SOM SPELAR PÅ SAME BANE TIL SAME TID SOM EIN KAN SAMHANDLE MED.

5.3 Roblox i lys av Aarseths modell

Roblox er eit utfordrande videospel å kategorisere fordi det i utgangspunktet byr på uendelege moglege verder, kart og banar. Det er likevel mykje som går igjen slik at ein kan kategorisere Roblox i Aarseths modell. Det er viktig å presisere at eg tar utgangspunkt i banane i Roblox, der Roblox' hovudmeny er som ein spelportal å rekne, og ikkje som eit videospel i seg sjølv.

Verda i Roblox

Verda i Roblox er tredimensjonal og inneheld både ludisk og ikkje-ludisk område. I nokon banar er det ikkje-ludiske veldig gjennomført. Dette kan ta form som dekorert himmel med viktige himmelement på plass, og/eller andre visuelle detaljar i ikkje-ludiske område, som skyskraparar, natur osv. i det fjerne. I andre banar er det via lite merksemd til det ikkje-ludiske. I desse kan ein for eksempel spele på ei hinderløype i «himmelen», det ikkje-ludiske er blå avgrunn. Utifrå kva bane ein er inne i kan ein kategorisere verda som meir eller mindre open. Nokon banar er veldig lineære, der ein ikkje kan gjere anna enn å gå vidare den vegen utviklareren hadde tenkt. Andre banar gir rom for fri rørsle. I mange banar kan ein endre på kva som er ludisk og ikkje-ludisk ved å samhandle med verda. Ein kan flytte diverse lange ting, for eksempel stålgitar eller plankar å bygge bruer med, eller ein kan øydelegge ventilasjonsgitar og plankar for å kome vidare i banar. I nokon banar kan ein spawnne hus og/eller andre strukturar. Det er ikkje umogleg at ein kan finne banar over heile spekteret av Aarseths modell i Roblox, det er jo trass alt opp til brukarane sjølv å lage banar. Generelt er banane ofte er anten lineære korridorar i form av hinderløyper, parkourbanar, puslespel, escape-spel med fleire, eller opne frie landskap.

Objekt i Roblox

Roblox inneheld alle objekttypar frå a) til c) nemnt over. Eksempel på objekt i dei ulike kategoriane er: a) statiske objekt ein ikkje kan samhandle med kan vere møblar, vindauge, natur-ting som tre og stein, lyktestolpar osv, b) statiske objekt ein kan samhandle med / bruke kan vere plankar som ein kan flytte på eller øydelegge, bilar ein kan køyre, våpen, klede, dørar, nøklar til å låse opp dørar c) øydeleggbare objekt kan vere plankar, kasser eller liknande. Eg vil ikkje seie Roblox inneheld objekt av kategori d), objekt som er moglege å endre på. Viss ein øydelegg noko ein treng for å kome vidare er det ofte ein respawn-knapp i banen ein kan trykke på for å få objektet tilbake så ein kan prøve å løyse oppgåva på nytt. Ein kan ikkje endre på objekta så dei blir meir eller mindre funksjonelle. Roblox inneheld heller ikkje objekt i kategori e) eller f): objekt ein kan lage eller finne opp. Ein kan likevel diskutere dette punktet fordi ein del av Roblox som plattform er å kunne lage eigne banar. Då kan ein

finne opp objekt som samhandlar med spelet på nye måtar, og ein har dermed objekt av typen f) objekt ein kan finne opp. Som tidlegare nemnt spelar dei aller fleste på andre sine banar, og derfor utelet eg objekt av typen d)-f) sjølv om dei teoretisk sett er moglege å finne i Roblox som videospel.

Karakterar i Roblox

Dei fleste karakterane i Roblox er andre spelarar. I nokon banar er det ingen andre karakterar enn rollefigurane til spelarar. Spelarane og NPC-ane er grunne karakterar (Unntak er ulike typar vaktar fiendar, zombiar eller den slags, som eg kategoriserer som bots). Kvar rollefigur har eit namn, og i banar med NPC-ar har dei au ofte eit namn og ein spesiell funksjon i banen, (boss, vakta Barry eller liknande), men desse blir aldri presentert inngåande. Ein spelar har i teorien moglegheit til å skape ein djup NPC-karakter i ein bane («experience», eller «oppleving» som det heiter på norsk) han designar sjølv, men om dette finnest er det ytst sjeldan.

Ein har avgrensa moglegheit til å endre utsjånad på rollefiguren sin, og ein har svært avgrensa kroppsmimikk tilgjengeleg. Sidan så mange av karakterane i spelet er spelarane sjølv kan ein argumentere for at dei er så djupe ein får dei, viss ein antar at alle spelar med karakteren sin som eit alias for seg sjølv i ei virtuell verd. Det er likevel fleire grunnar som talar imot dette. Den viktigaste er at rollefigurane ikkje blir presenterte for spelaren gjennom noko som helst narrativ, og dermed ikkje har nokon gitt personlegdom bestemt av spelutviklaren. Rollefigurar er dermed ikkje djupe i den forstand Aarseth skildrar i modellen sin.

Hendingar i Roblox

Roblox har ingen kjernar, det er inga hending ein kan gjere som er «nødvendig» for at ein skal kunne seie at ein har spelt Roblox. Ulike banar har dynamiske satellittar (kategori b) nemnt over) eller ingen kjernar og ingen satellittar (kategori d), reint spel). Mange banar har ulike mål ein kan gjere, men som ikkje definerer spelet Roblox. Dette er satellittane, og dei kan vere å springe gjennom ei hinderløype eller rømme frå eit fengsel. Ein kan au berre stå ved starten og chatte eller jage kvarandre, eller utforske der det er mogleg, det er ingen som bestemmer korleis ein skal spele Roblox. Det er heller derfor ingen som kan seie at ein ikkje veit kva Roblox er viss ikkje ein har gjort «kjernen» av ein viss Roblox-bane. Dette fører til ein viktig diskusjon, nemleg om ein skal diskutere kjernar og satellittar på kvar enkeltbane, eller halde det generelt om Roblox som heilheit. I banen *Barrys prison run* kan ein seie at kjernen av banen er å rømme frå fengselet. I banar som *Brookhaven* spelar ein fritt i ein by, og

har ingen satellittar eller kjernar. Dette er fullt ut ei digital sandkasse til frileik. Som videospel generelt er spørsmålet eit anna. Det finnest tusenvis av banar, og to personar som har spelt 100 ulike banar kvar har like fullt forstått kva Roblox er sjølv om dei ikkje deler same erfaringar med spelet. Ein kan derfor ikkje seie at videospalet har nokon kjernar som kjenneteiknar Roblox som videospel.

Roblox plotta i Aarseths modell

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	Modifiable		Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible	flat characters	Dynamic kernels
Ludic pole	Hubshaped quest landsape	Creatable		
	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

FIGUR 7: ROBLOX PLOTTA I AARSETHS MODELL

Som ein ser er dimensjonane «verd» og «objekt» tidvis nær den narrative polen, og «karakterar» og «hendingar» ligg nær den ludiske polen. Det er tynn strek rundt «dynamic satellites/ playable story» fordi det berre gjeld nokon av banane ein kan spele i Roblox. Generelt har spelet ingen kjernar tilknytt hendingar i det heile teke, men nokon av banane har kjernar i seg. Ingen banar er obligatoriske, og kjernane i ulike banar er berre satellittar til Roblox som plattform. Dei er valfrie.

Roblox er i stor grad er eit ludisk spel med stor spelarfridom. Som Aarseth poengterer om modellen sin (2012, s. 132) er dei to første dimensjonane ikkje så mykje knyta til narrativ, men heller til spelarfridom. Ein kan sjå utifrå modellen at nokon av banane ikkje tilbyr så stor spelarfridom i følgje modellen, men dette handlar meir om at spelet er så lett å kome inn i, altså at det er så brukarvennleg hos målgruppa, og ikkje så mykje om spelarfridomen. Ein får stor spelarfridom innanfor rammene spelet gir. Aarseths modell er meint for å kategorisere

alle typar spel, au mykje meir komplekse spel. Ein kan derfor hevde at modellen ikkje fangar opp den spelarfridomen Roblox gir så godt som han opplevast når ein spelar sjølv.

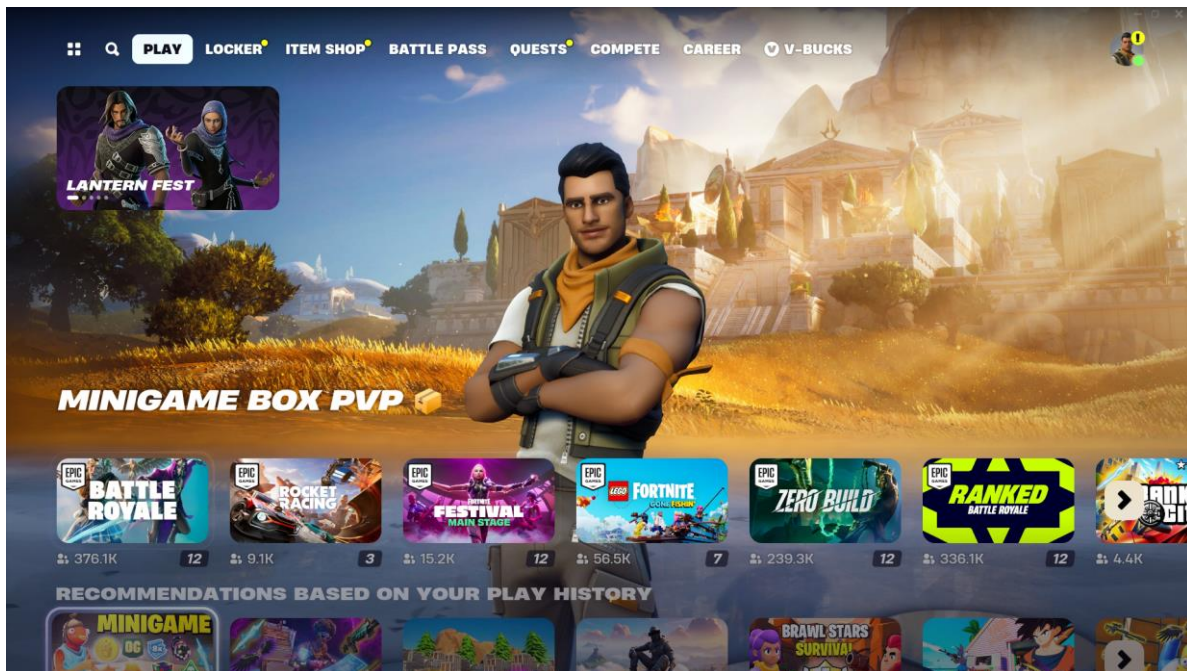
Dei to siste dimensjonane går mot den ludiske polen. Desse dimensjonane er dei som går mest på moglegheita spelutviklaren har til å uttrykke narrativ gjennom spelet. Karakterane er grunne og utan forståeleg språk. Dei fleste karakterane i ein bane er andre spelarar, og dei kan ikkje utviklaren råde over. Det er nokon banar der ein kan seie utviklaren prøver seg på eit slags narrativ, ei setting så banen skal gi meining, ein grunn til å gå gjennom hinderløypa, men dette vil eg seie er meir eit forsøk på å gi spelaren eit insentiv til å spele banen dei har laga, enn at dei nødvendigvis ønsker å fortelje spelaren noko bestemt.

5.4 Skildring av Fortnite

Fortnite er namnet på ein slags spelportal utvikla av Epic Games i 2017. Eg tar utgangspunkt i PC-versjonen, men det går au an å spele Fortnite på nettbrett og konsoll. Fortnite inneheld seks ulike spel eller spelmodusar som alle deler same programvare. Spelet er i utgangspunktet gratis, men ein kan kjøpe ein in-game valuta som heiter V-bucks. Med den kan ein mellom anna kjøpe skins eller «emotes», som er dansar eller hån ein kan gjere når som helst inne i spelet som andre kan sjå. Spelet har elles fleire designval gjort med kommersielle interesser (Fossum, 2022).

Av dei unge eg har konferert med, underbygga av statistikken om kor mange som er aktive på serverane til dei ulike spelmodusane, kan eg slå fast at det er battle royale-modusen som er den «alle» tenker på når dei høyrer ordet «Fortnite». Det er au Battle Royale eg tar utgangspunkt i i denne studien, sjølv om det teknisk sett finnest fleire modusar i Fortnite,

mellom anna *Fortnite Racing* og *Lego-Fortnite*. Når ein startar spelet frå Epic Games-portalen kjem ein til hovudmenyen, som vist på figur 8:



FIGUR 8: HOVUDMENYEN I FORTNITE.

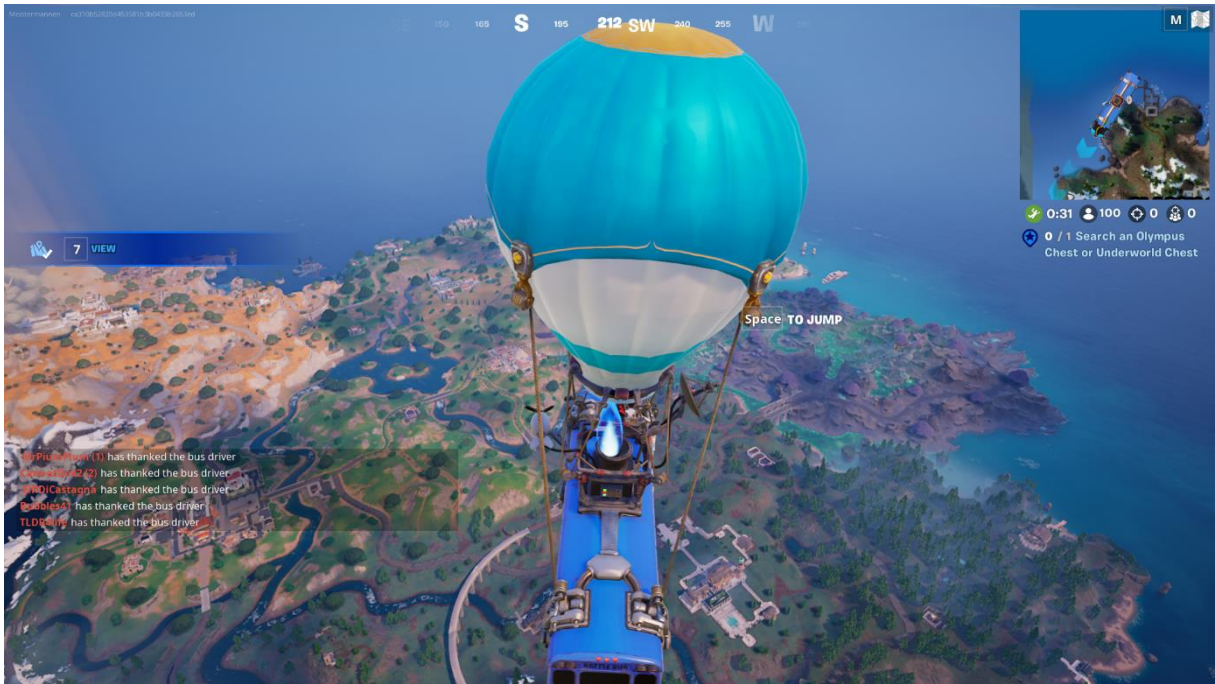
Legg merke til at det står eit tal på aktive spelarar i kvar spelmodus. *Battle royale*, *zero build* og *ranked battle royale* har klokka halv fire på ein fredag 951 500 aktive spelarar, altså nesten ein million spelarar fordelt på tre ulike formar for Battle royale. Battle royale eit omgrep som ikkje er avgrensa til Fortnite, men eit universelt omgrep om spel som går ut på at ein er mange spelarar som byrjar på eit stort område utan utstyr, og at ein må leite etter våpen og skjulestadar i eit område som stadig blir innskrenka så spelarane blir pressa mot kvarandre. Det er sistemann som står igjen som vinn. Forskjellen er marginal på dei ulike battle royale-modusane i Fortnite.

Gjennomgang av ein runde i Fortnite

I battle royale spelar ein i tredjeperson, og byrjar i ein flygande buss med 99 andre spelarar.

Bussen flyr over ei øy som er lik kvar gong, men bussen startar ikkje ruta same stad kvar gong, så ein får i praksis ulike utgangspunkt for kvar runde. Det vanlegaste er å spele «solo»-

dvs. alle mot alle, men det er au mogleg å spele i lag på to, tre eller fire spelarar. Det blir då siste lag med spelarar ståande igjen som vinn.



FIGUR 9: FORTNITEBUSSEN. BUSSEN LAR DEG VELJE STARTPUNKT PÅ ØYA.

Ein hoppar ut av bussen og kan først hoppe utan fallskjerm, men når ein er rundt 30 meter frå bakken opnar fallskjermen seg av seg sjølv (figur 10).



FIGUR 10: LANDING ETTER HOPP FRÅ DEN FLYGANDE BUSSEN. SPELAREN HAR VALT SEG UT EIT OMRÅDE HAN VIL UTFORSKE FOR Å FINNE VÅPEN, OG LANDAR I NÆRLEIKEN.

Våpen

Ein byrjar utan andre våpen enn eit slagvåpen. Dette slagvåpenet kan ha ulike skins, men gir same skade og funksjon for alle spelarar utan omsyn til korleis det ser ut. Dette er viktig for å unngå ein «pay to win»-kultur i spelet, som kan vere eit problem i gratisspel. Med slagvåpenet kan ein drepe andre spelarar, men kanskje viktigare, hauste inn råvarer til bygging. Det gjer ein ved å slå nesten kva som helst, eit tre eller ein vegg, til det blir øydelagt. Då får ein råvarer ein kan plukke opp og bruke til bygging.

Under startfasen i spelet er det viktig å finne seg eit våpen så ein har noko å forsvare seg med om ein skulle møte på andre spelarar. Det er ingen måte å vite akkurat kvar ein vil finne våpen, men dei spawnar oftast i eller rundt bygg som er spreidd rundt om på øya.



FIGUR 11: SPELAREN FINN SITT FØRSTE VÅPEN INNE I EIN BYGNING.

Ein kan au finne kister med ekstra mange dropp i seg (sjå figur 12).



FIGUR 12: SPELAREN HAR FUNNE EI KISTE MED EKSTRA MANGE DROPP. DET KAN VERE SKJOLD (FUNGERER SOM EKSTRA HELSE, SOM BLIR SYNLEG I BLÅTT OVER DET GRØNE HELSE-METERET NEDE I VENSTRE HJØRNE NÅR DET ER AKTIVERT), BANDASJER TIL Å FÅ TILBAKE TAPTE HELSEPOENG, GRANATAR ELLER SJELDNE VÅPEN. EIN KAN SJÅ NEDE TIL HØGRE I BILDET AT SPELAREN ALLEREIE HAR FUNNE FIRE VÅPEN (I TILLEGG TIL SLAGVÅPEN). BAKGRUNNSFARGEN ANGIR SJELDANHEIT.

Bygging

Med byggematerialar ein finn eller samlar kan ein bygge fire ulike strukturar: vegg, golv, trapp og pyramide. Desse kan ein bruke for å lage skjul eller klatre rundt mellom eller opp på bygg. Når ein har aktivert byggemodus kan ein ikkje lenger skyte, men sjå omriss av strukturen ein held på å bygge, så ein kan sjå kvar ein vil plassere bygget. Når ein venstreklikkar ein gong på museknappen blir strukturen bygd utan at det hemmar rørsla til spelaren. Dette gjer bygging til eit godt triks å ha når ein møter andre spelarar sidan ein fort kan veksle mellom bygging av skjul og skyting av fiendar. Å meistre bygging samstundes

som ein skal bruke skytevåpen krev mykje trening og kjapp tastaturbruk for å rekke å både plassere bygg og å drepe fienden før ein sjølv blir drept.



FIGUR 13: SPELAREN STÅR PÅ EI TRAPP HAN HAR BYGD MED BYGGEMODUS AKTIVERT. DET BLÅ OMRISSET VISER KVAR EIN BYGGAR TRAPPA KJEM VISS EIN VENSTREKLIKKAR.

Stormen

Det siste essensielle ein må vite om Fortnite handlar om «stormen». Under minikartet oppe i høgre hjørne av skjermen ser ein ein tidtakar som tikker ned mot neste innskrenking av stormen. Når denne tidtakaren når null byrjar den ytre grensa for kvar ein kan bevege seg utan å ta skade å skranke seg raskt inn mot neste trygge sirkelforma område. Senteret for sirkelen endrar seg frå runde til runde så ein ikkje veit kvar sluttspellet vil vere (og kan øve seg på å finne skjul på den plassen til neste gong). Når «stormen» har flytta seg til neste faste grense står grensa stille til neste nedteljing er ferdig. Tida dette tar blir kortare og kortare jo lenger uti spelet ein kjem.



FIGUR 14: STORMEN HAR NÅDD SPELAREN, SOM NO HAR DÅRLEG TID VISS HAN VIL OVERLEVE. EIN FÅR MYKJE INFORMASJON OM STORMEN VIA MINIKARTET. DET LILLA VISER KVAR STORMEN ER NO. DEN KVITE LINJA FRÅ SPELARMARKØREN I MIDTEN AV MINIKARTET OG TIL EIN KVIT RADIUS VISER KVA VEG NESTE TRYGGE OMRÅDE ER, OG KVAR STORMEN VIL STOPPE FØR NESTE NEDTELJING ER FERDIG.

Når ein er i «stormen» er ein ikkje direkte ute, men mister helse over tid, som vist på figur 15. For å ikkje døy må ein kome seg ut av «stormen» før ein har mista all helse.



FIGUR 15: DET ER TYDELEG AT SPELAREN ER INNI STORMEN FORDI ALT BLIR LILLA. HELSA GÅR NED GRADVIS, OG SKADEN IGNORERER SKJOLDET SOM ER VIST MED DEN BLÅ LINJA.

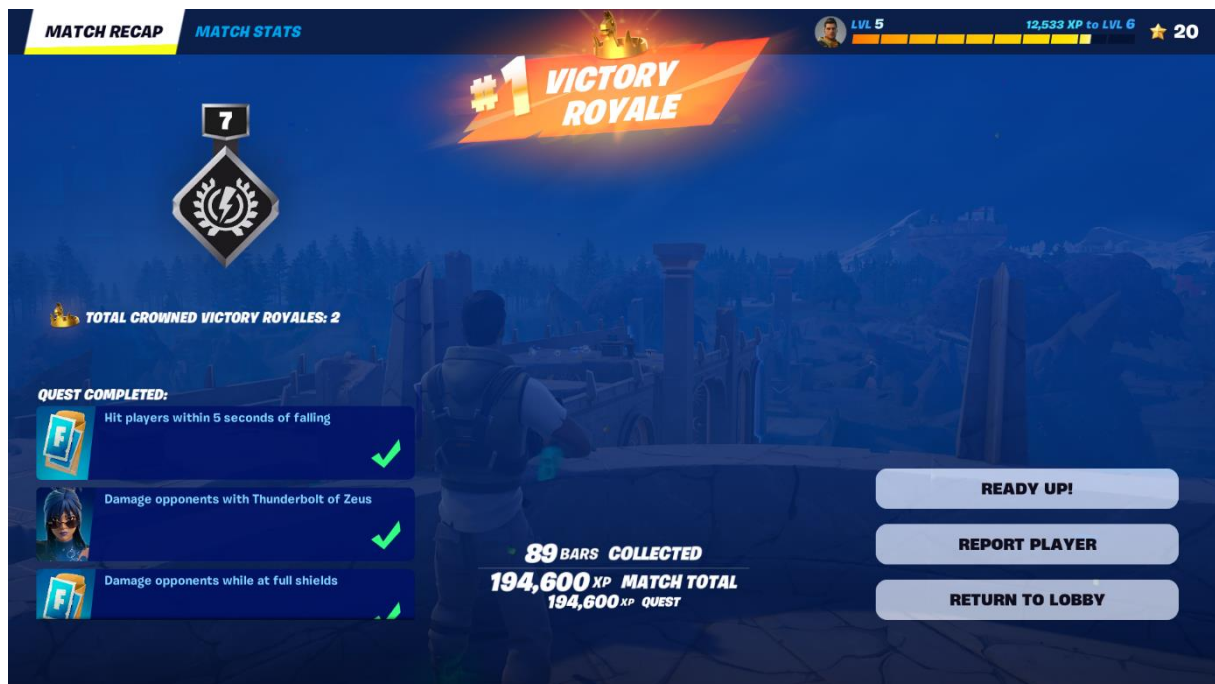
Runden er over når ein døyr, enten ved å falle frå for høgt, bli teken av «stormen», eller ved å bli eliminert av andre spelarar. Når ein spelar blir eliminert mistar han alle tinga han bar på, og desse kan gjenlevande spelarar plukke opp. Det kan vere byggjematerialar, våpen, ammunisjon, skjold eller medisin (så vidt mogleg å sjå i figur 16).



FIGUR 16: SPELAREN STÅR IGJEN SOM SISTE SPELAR AV DEI 100 SOM INNLEIA RUNDEN. I SENTRUM AV SKJERMEN SER EIN DROPPA FRÅ DEN SISTE ELIMINERTE SPELAREN, SOM ALTSÅ IKKJE VAR HELDIG NOK TIL Å STÅ IGJEN SOM SISTE SPELAR. I BAKGRUNNEN SER EIN GRENSA FOR STORMEN, SOM EIN SER GRENSAR RUNDT EIT RELATIVT LITE OMRÅDE SIDAN DETTE ER SLUTTEN AV SPELET.

Når runden er over ser ein alle oppdraga ein greidde i laupet av runden (figur 17). Oppdrag er ikkje ein nødvendig kunnskap om Fortnite for å kunne spele det, men det er ein need-to-know for å forstå meir av kvifor spelarar ikkje går lei av spelet. Fortnite opererer med ulike «sesongar», og i byrjinga av ein sesong blir alt av oppdragsprogresjon resett. Oppdraga kan vere alt frå enkle ting, som å «samle ditt første våpen» til vanskelegare ting som å «rane toget som går rundt på øya, eller «skad motspelarar med eit spesialvåpen introdusert denne sesongen». Ved å greie oppdrag får ein xp, som gir deg «battle stars» som gir deg moglegheita til å låse opp skins og emotes som følger med gjeldande sesong. Det vil seie at

dei som er godt kjente med spelet kan sjå at andre har spelt mykje fordi dei har skins som følger sesongen. Elles kan ein jo alltid gå med skins ein har kjøpt for V-bucks.



FIGUR 17: SPELET ER OVER. EIN FÅR SJÅ OPPDRAG EIN KLARTE, NOKO SOM KAN VERE EIN MOTIVASJON TIL Å FORTSETTE Å SPELE.

5.5 Fortnite i lys av Aarseths modell

Verda i Fortnite

Verda i Fortnite er tredimensjonal og er i utgangspunktet avgrensa ekstra-ludisk område i form av vatn rund øya ein er på, himmelen over seg og ludisk område i form av bakken under seg. Spawnmekanismen i Fortnite skil seg ut, sidan ein objektivt spawnar flygande over verda med moglegheit til å hoppe ut av bussen når som helst og lande der ein ønsker. I praksis blir landinga «spawn-punktet», for det er først når ein har landa at ein kan bevege seg fritt, utforske og bruke våpen. Om ein vel å ikkje ta styring over denne spawnmekanismen ved å ikkje hoppe ut av bussen blir ein kasta ut når bussen har flydd over heile øya, og fallskjermen blir utløyst automatisk når ein nærmar seg bakken. I praksis gjer denne spawnmekanismen at ein får velje spawnpunkt, altså det som blir spawnpunktet i praksis. Det ekstraludiske området i spelet består i utgangspunktet av sjøen rundt øya, og himmelen over seg. Det ludiske spelområdet er avgrensa av vatnet rundt øya og tyngdekrafta, men det endrar seg undervegs i spelet, ved at «stormen» stadig innskrenkar området ein kan vere på utan å ta skade. Området der det stormar er fortsett objektivt sett like ludisk som det var før stormen kom, men i praksis ikkje, sidan ein fort mistar helse av å vere i dette området. Ein kan au gjere ekstraludisk

område ludisk ved å bygge strukturar ein kan klatre på. Dette kan ein for eksempel bruke til å klatre opp stadar ein elles ikkje ville greidd å kome opp til, eller som skjul eller snikskyttartårn/utkikkstårn. Av dei fem kategoriane Aarseth deler spelverder inn i klassifiserer verda i Fortnite som open. Ein kan gå kvar ein vil når ein vil, og er berre bunden av dei fysiske grensene for kvar det ludiske området er til ein kvar tid.

Objekt i Fortnite

Aarseth kategoriserer objekt i videospel ut frå formbarheita deira (2012, s. 132): a) statiske, objekt ein ikkje kan samhandle med b) statiske, objekt ein kan samhandle med / bruke c) øydeleggbare objekt d) Objekt som er moglege å endre på e) Objekt som er moglege å lage f) Objekt som spelaren finn opp. Objekt i Fortnite strekk seg frå kategori a) til f), altså at det inneheld alle formane for objekt. Eksempel på objekt i kategori a) sola, stjerner; b) våpen, køyretøy, kister; c) bygningar, både spelarskapte og spelskapte, tre; d) våpen ein kan modifisere ved ein workbench e) spelarskapte strukturar, og f) samansette spelarskapte strukturar som for eksempel snikskyttartårn, feller eller boksar. Kategori e) og f) inneheld berre objekt i form av dei spelarskapte strukturane ein kan lage.

Å kunne lage andre typar objekt, for eksempel våpen, ville motverke noko av poenget med spelet, som er å leite etter våpen. Å kunne finne opp andre typar objekt ville kunne øydelegge balansen i spelet, som viss ein finn opp ein atombombelaser eller noko tilsvarande. For å motverke dette kunne spelet lagt føringar for kva som var mogleg å «finne opp». Resultatet av dette ville bli at objekta ein fekk ut av prosessen ville vore objekt ein har laga, ikkje funne opp, sidan det var utviklaren som eigentleg fann det opp. Fortnite gir derfor med bakgrunn i poenga nemnt over så mykje spelarfridom med objekt som spelsjangeren opnar for.

Karakterar i Fortnite

I Fortnite finnest berre karakterar av kategori a) og b). Dei fleste karakterane er av kategori b). Dei eir spelarstyrte, og kan mellom anna modifiserast med skins, men ein høyrer dei aldri snakke, og det er eigentleg berre det at dei har eit namn (spelaren sitt alias) og individuell identitet i form av skins. Ein kan nesten kalle dei ei blanding av kategori a) og b). Dei karakterane av rein kategori a) gjeld NPC-ar, som kan vere vakter som held vakt rundt spesielle bygg på banen, eller NPC-ar som gir informasjon om gjeldande sesong eller vil bytehandle våpen på fortniteøya. Karakterane i spelet eignar seg derfor svært dårleg til utviklarstyrt narrativformidling.

Hendingar i Fortnite

Aarseth kategoriserer hendingar utifrå status og nærværet av kjernar og satellittar: a) fullt plotta spel (faste kjernar utan satellittar); b) dynamiske satellittar (spelbar story); c) dynamiske kjernar (fleir-sti/oppdragsspel); og d) ingen kjernar (reint spel). Fortnite er i kategori b). Det er ingen tvil om at kjernen av spelet er battle royale, altså det å leite etter våpen, samle materialar, rømme frå stormen og å eliminere fiendar i håpet om å bli sistemann ståande igjen. Ein kan nesten seie at alt ein gjer for å vinne ikkje strengt teke er nødvendig, og dermed ikkje ein kjerne, men ein kan ikkje seie at ein har spelt Fortnite ordentleg viss ein ikkje har leita etter våpen og prøvd å bli sistemann igjen. Einaste hake er at det er heilt irrelevant kvar, når og korleis ein finn våpen, og kven ein gjer has på på vegen mot å nå målet. Det er au irrelevant *om* ein når målet. «Alt» ein gjer er satellittar sjølv om det er ein del av kjernen av Fortnite, noko som gjer spelet litt utfordrande å analysere med denne modellen. Kjernen og mange av satellittane er i ein superposisjon av både kjerne og satellitt.

Det finnes likevel mange ulike satellittar ikkje er ein del av kjernen i spelet, dei viktigaste i form av oppdrag (kalla «quests» i Fortnite) og spesielle hendingar i forbindelse med dei ulike sesongane. Oppdraga er ikkje alltid kopla opp mot narrativet i gjeldande sesong heller, det kan vere generelle «ver blant dei ti siste ein runde», eller oppdrag som strekk seg over fleire rundar, som «gjer 1000 skade mot fiendar». Andre satellittar som ikkje avhenger av sesong og heller ikkje er ein del av kjernen av Fortnite er for eksempel å legge vekt på xp og level, å samle gratisskins og liknande.

Når ein speler ein ny sesong for første gong etter lansering blir ein presentert ein video som blir spelt av automatisk (men som er mogleg å hoppe over) på eit par minutt som introduserer temaet i gjeldande sesong. Då eg skulle teste spelet med omsyn til denne studien fekk eg presentert eit narrativ i form av ein introduksjonsvideo. Denne inneheldt ei gruppe «spelarar» i form av eit oss, vist ved at dei ikkje angriper kvarande. Dei leita etter ein banan, og medan dei leita fann dei eit lausepengebrev om at «nokon», som eg tolka som andre spelarar, hadde teke bananen. Spelarane tar opp fleire våpen, og verkar innstilt på å få tilbake denne bananen, tilsynelatande koste kva det koste vil. Ban(an)alt, men like fullt eit narrativ ein kan velje å sette seg inn i. Dette narrativet legg grunnlaget for ulike satellittar i spelet ved at ein får oppdrag relatert til dette narrativet, som for eksempel: «heng opp ein «missing»-plakat av bananen Peely».

Kategorien «hendingar» er vanskeleg å bestemme heilt i Fortnite, for desse narrativa ein får presentert endrar seg med jamne tidsintervall i følgje med nye sesongar. Ein kan argumentere for at desse videoane og oppdraga er kjernar innanfor den sesongen dei tilhøyrar, men i spelet Fortnite sett i større perspektiv er dette berre tidsbestemte satellittar utan nemneverdig tyding for gangen i spelet. Dessutan har dynamikken og ulikskapen sesongane medfører svært liten praktisk tyding for korleis ein speler spelet, og ein kan ikkje seie at ein har missa noko essensielt av spelet (ein kjerne) om ein ikkje har fått med seg alle sesongane eller tar stilling til narrativet i gjeldande sesong. Fortnite er derfor eit spel med battle royale som ein kjerne, og med oppdrag, xp, poengsystem m.m. som satellittar. Det som inngår i kjernen «battle royale» er mellom anna det å leite etter våpen, samle materialar, rømme frå stormen og å eliminere fiendar.

Fortnie plotta i Aarseths modell

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	Modifiable		
	Multicursal labyrinth	Destructible	Dynamic kernels	No kernels (pure game)
	Hubshaped quest landsape	Creatable		
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	

FIGUR 18: FORTNITE PLOTTA I AARSETHS MODELL.

Som ein kan sjå av resultatet av analysen, heller dei ulike kategoriane mot den ludiske polen. Aarseth poengterer at det er djupe karakterar som er den viktigaste dimensjonen for å få til ein tydeleg narrativ formidling (2012, s. 132), noko Fortnite ikkje har nokon av. Dei fleste karakterane er ein plass mellom grunne karakterar og bots, og spelaren har stor fridom til å bestemme det som er relevant for dei, nemleg namn og utsjånad. Av kategorien «hendingar» ser ein at spelet har ein kjerne, eller «playable story». Narrativet om battle royale er denne «spelbare storyen», men spelaren får stor fridom til å velje korleis han vil gjennomføre målet

med spelet. Dette er fordi Fortnite har eit fritt opent landskap og mange objekt med tidvis svært høg grad av formbarheit. Kategorien «hendingar» er dermed noko misvisande på skalaen mellom ludisk og narrativt spel. Dette er fordi spelarfridom inngår i sjølve kjernen av spelet, som er battle royale. Det er derfor ingen hindring for kjensla av spelarfridom at spelet har ein «spelbar story og dynamiske satellittar», sjølv om denne dimensjonen ikkje ligg på den ludiske polen av skalaen. Dette set sjølvstøtt avgreinsingar for spelaren samanlikna med eit sandkassespel, men dette er naturleg i eit videospel der hovudkonseptet går ut på å slå ut andre spelarar.

5.6 Skildring av Minecraft

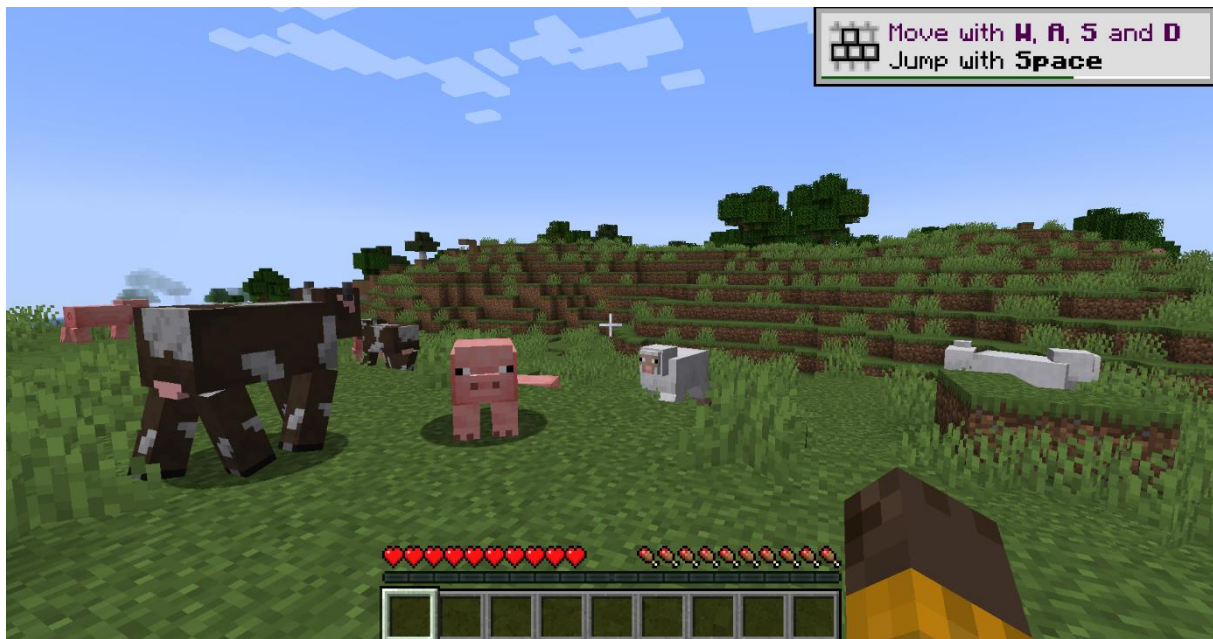
Minecraft (Mojang Studios) er eit sandkassespel, som vil seie at spelaren er heilt fri til å leike seg som han vil utan utviklarstyrte mål å forhalde seg til, akkurat som å leike i ei sandkasse. Dette videospellet skil seg frå dei andre to ved at ein i utgangspunktet må kjøpe det før ein kan spele det. Spelet såg sine første dagar i 2009, og blei lansert som Minecraft i 2011. Spelet har vaksen i popularitet sidan då, og er i dag eit av dei mest spelte videospela i verda. Spelet er originalt til PC, men finnest i dag på dei fleste einingar, inkludert nettbrett/mobil og ulike spelkonsollar. Eg tar i denne studien utgangspunkt i Java-edition, som er den originale PC-versjonen.

Minecraft har to hovudmodusar, *overleving* (survival) og *kreativ* (creative). I overlevingsmodusen, som er den vanlegaste spelmodusen, er det overordna målet å overleve. Det vil seie å få tak i mat og å ikkje bli drepen av mobs, eller monster, som dukkar opp om natta eller i mørke hòler. I kreativmodusen kan ein fly, knuse blokkar momentant, og har tilgang til alle blokkar i spelet. Denne modusen lar deg bygge med så få avgreinsingar som mogleg, og utan forseinkande element.

Gangen i spelet

Ein kan spele aleine eller saman med andre. Ein startar i ei verd som liknar vår eigen, men som er bygd opp av *blokkar*. Blokkar er kubeforma einingar plassert i eit tredimensjonalt rutenett. Dei fleste element i spelet rommar ein blokk, men med haugevis av unntak, som for eksempel gras, trapper eller faklar. Ingen blokkar kan bli plassert utanfor rutenettet, altså ta

opp halvparten av to eller flere blokkar samstundes.



FIGUR 19: STARTEN I MINECRAFT I SURVIVAL-MODUS. EIN BYRJAR UTAN UTSTYR, OG MÅ SAMLE DET PÅ EIGENHAND. I BILDET SER EIN AU DYR, SOM EIN KAN DREPE FOR Å SANKE KJØT, SOM EIN TRENG FOR Å DEKKE SVOLTBEHOVET, ELLER ULL OG LÆR SOM KAN BRUKAST TIL PRODUKSJON.

Eit viktig aspekt av spelet er at ein kan lage ting, eller *craft*e dei. Då kombinerer ein ulike blokkar og materiale ein har samla for å lage andre blokkar eller utstyr.



FIGUR 20: CRAFTING-MENYEN. EIN KAN SØKE OPP DET EIN VIL LAGE, OG FÅ OPPSKRIFTEN TIL DENNE BLOKKEN PLOTTA I CRAFTING-OMRÅDET. HER LAGAR SPELAREN EI SENG.

For å finne visse materiale må ein gjerne utforske ein del, og for å finne viktige mineral må ein grave gruvegangar. Til det treng ein ulike verktøy, som ein kan lage i ulike material, som påverkar yteevna (hastigheit) og slitestyrken (varigheit) til verktøyet: tre, stein, jern, gull, diamant, netherite.



FIGUR 21: STORT NATURLEG GRUVEKOMPLEKS UNDER BAKKEN I MINECRAFT. FAKLAR LYSER OPP SÅ MOBS (MONSTER) IKKJE SPAWNAR. NÆR SPELAREN SER EIN EI KOPARÅRE.

Utforsking er ein viktig del av Minecraft, og ein kan ofte støyte på ulike monument, strukturar eller landsbyar når ein er ute og utforskar. Når ein kjem langt i spelet, altså at ein har samla mange nyttige og viktige ressursar, kan ein få tilgang til *nether*, som er eit slags «helvete», eller *end*, som er ei tredje verd ein kan kome til med eit unikt visuelt uttrykk, der ein kan finne

enda fleire ulike ressursar. Desse alternative verdene kjem ein til gjennom portalar frå den vanlege verda.



FIGUR 22: EKSEMPEL PÅ EIN STRUKTUR SPELAREN HAR FUNNE. DETTE ER EIN ØYDELAGT PORTAL.

Narrativ i Minecraft

Spelet gir spelaren moglegheit til å nå eit slags overordna mål, som er å kome til *End* og vinne over ein drage (Sandberg, 2019, s. 25) Dette er likevel heilt valfritt, og spelet gir få insentiv til å forfølge dette målet, anna enn at ein får ein «prestasjon» (achievement) og tilgang til nye ressursar viss ein gjer det. Spelaren lager heller sine eigne mål. Dette kan vere å bygge fine byggverk eller effektive innhaustingsmaskinar til avlingane sine, alt er opp til spelaren.

5.7 Minecraft i lys av Aarseths modell

Verda i Minecraft

Verda i Minecraft er heilt open, og ein kan gå kvar ein vil når ein vil, og samhandle med verda overalt. Kvar blokk har ein plass i eit tredimensjonalt koordinatsystem, og ein kan når som helst finne ut kvar ein står i koordinatsystemet ved å opne feilsøkingsoverlegget (sjå figur 23). Den ludiske verda er avgrensa av himmel over seg og ein uknuseleg blokk kalla *bedrock* djupt under bakken (ved y-koordinat = -64). I praksis har verda ingen avgrensing bortover, men det finnest ein objektiv avgrensing av det ludiske området i form av ein ugjennomtrengelig vegg viss ein går i underkant av 30 millionar blokkar i same retning frå startpunktet (sjå figur 23). Den same avgrensinga finnest viss ein utvidar det ludiske området oppover, og bygger for høgt (ein møter ei avgrensing som vist på figur 23 ved y-koordinat =

320 (Minecraft Wiki, 2024a)). I mobil- og konsollversjonar av Minecraft kan avgrensinga på moglege ludiske området vere større, men framleis utan reell påverknad på korleis ein spelar spelet (Minecraft Wiki, 2024b).



FIGUR 23: AVGRENSINGA AV MINECRAFT BORTOVER. I MIDTEN PÅ VENSTRE SIDE SER EIN KOORDINATANE DER EIN STÅR, DER X-KOORDINATEN ER NESTEN 30 MILLIONAR BLOKKAR FRÅ STARTPUNKTET. SKJERMDUMPEN ER HENTA FRÅ: (SKIP THE TUTORIAL, 2022, DEL 13:31)

Den delen av verda som alltid vil vere ekstraludisk består av sola/månen og himmelen over seg. Nedover er avgrensinga på området som er mogleg å gjere ludisk den ukuelege blokken bedrock. I praksis er det ingen avgrensing bortover, men denne finnes som sagt. (Aarseth, 2012, s. 131)

Objekt

Aarseth kategoriserer objekt i videospel ut frå formbarheita deira: a) statiske, objekt ein ikkje kan samhandle med b) statiske, objekt ein kan samhandle med / bruke c) øydeleggbare objekt d) Objekt som er moglege å endre på e) Objekt som er moglege å lage f) Objekt som spelaren finn opp. Eksempel på objekt innanfor dei andre kategoriane er: a) sola, himmelen b) *bedrock*, ein blokktype ein kan gå og bygge på, men ikkje øydelegge, c) alle blokkar er knuselege unnateke *bedrock*, d) skilt, *redstone repeaters*, og e) skilt, verktøy, kister, eliksirar. I kategori f) nemner Aarseth spesifikt spelarskapte datamaskinar i Minecraft som eksempel på eit objekt i kategori f), og andre eksempel på objekt i denne kategorien kan vere diverse ressursgeneratorar eller xp-generatorar spelaren finn opp.

Karakterar

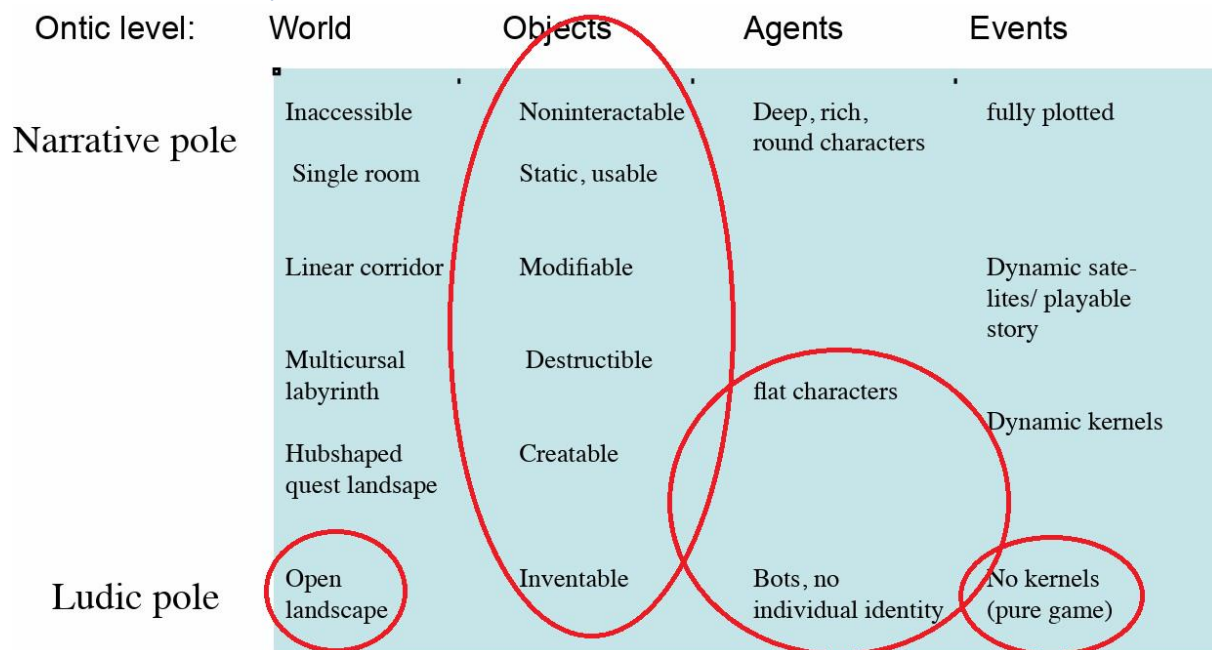
Karakterane i videospel kan bli kategorisert i tre: a) «bots» utan individuell identitet b) grunne og c) djupe karakterar (Aarseth, 2012, s. 132). I Minecraft er karakterane ein møter i spelet bots (kalla *mobs* i Minecraft), for eksempel villagers, monster, eller dyr. Spelaren styrer ein grunn karakter med modifiserbare skins og egne namn, men utan personlegdom anna enn den spelaren skriv til karakteren sin.

Hendingar

Minecraft er eit spel utan kjernar, altså eit spel i kategori d) (sjå kap. 4.1.4). Ein kan seie at eit mål er å overleve mot monster, men dette er eit mål spelaren vel, ikkje eit som spelet bestemmer at ein skal gjere. Ein kan fint laupe rundt i Minecraft i dagevis utan å øydelegge ein einaste blokk viss ein vil, spelet set ikkje nokon avgrensing. Ein kan argumentere for at det å slå Enderdragen (dragebossen i End) er ein satellitt, men i så fall ein valfri ein, for spelaren må aktivt velje å sette det som mål. Enderdragen er ikkje ein kjerne i Minecraft fordi ein då samstundes seier at dei som ikkje har slått Enderdragen ikkje veit kva Minecraft er, og det er ein påstand utan hald i. Spelet styrer ikkje spelaren i nokon retning i det heile teke, og er ei rein sandkasse, proppa med moglegheiter for hendingar som spelaren aktivt må velje.

Ulike kjelder til narrativ ligg latent i spelverda heile tida og ventar på å bli oppdaga, men ingen ting anna enn utforskartrongen og fantasien til spelaren kan føre spelaren inn i desse narrativa. Eksempel på slike kjelder til narrativ kan vere det å finne ein gruvestoll, eit ørkentempel, eit portalkompleks, andre strukturar i minecraftverda, eller å kome seg til Enderdragen. Utviklaren har ingen kontroll over korleis spelet vil bli spelt, eller om spelaren i det heile teke snublar over desse narrativa plassert rundt i spelet. Alle desse hendingane kan skape gode narrativ på sine egne premiss, men vil aldri vere like frå gong til gong eller mellom spelarar. Derfor kan ein au argumentere for at desse hendingane i spelet ikkje eingong er satellittar, for dei er så formbare av spelaren at ein ikkje kan garantere same oppleving for to spelarar. Spelaren har altså all makt over hendingar, utviklaren har ingen, noko som gjer spelet svært ludisk.

5.8 Minecraft plotta i Aarseths modell



FIGUR 24: MINECRAFT PLOTTA I AARSETHS MODELL. SPELET BER TYDELEG PREG AV Å VERE EIT LUDISK SPEL MED STOR SPELARFRIDOM.

Som ein kan sjå av modellen er Minecraft eit svært ludisk spel utan utviklarstyrt narrativ. Spelet gir stor spelarfridom gjennom dei to første dimensjonane verd og objekt, og alle karakterar ein møter i spelet som ikkje er spelarar er bots, utan personlegdom. Minecraft er etter populariteten å dømme eit perfekt sandkassespel.

5.9 Samanlikning av dei tre videospela

Som ein kan sjå av analysen av dei tre videospela, heller dei alle mot den ludiske polen i Aarseths modell, som tyder at spela gir spelaren stor fridom over narrativet. Alle spela har opne landskap med stor påverknad på objekt innanfor rammene til spelet, og ingen av spela inneheld ein einaste djup karakter. Det nærmaste ein kjem eit bestemt narrativ er i Fortnite, der ein må spele etter det bestemte konseptet av spelet, eller bli slått ut. I Roblox kan ein finne narrativ i nokre av «experience»-ane, men det er ikkje eit sentralt trekk i spelet, og ein kan ikkje anta at alle som har spelt Roblox har same erfaringar. I Minecraft har ein moglegheita til å danne narrativ, men på eigne premiss. Dette står i sterk kontrast til narrative spel eller bøker i form av interaktive fortellingar der ein kan «bestemme» utfallet på narrativet, men der utviklaren/forfattaren har forma alle alternativa. Dei mest populære videospela i dag er altså ikkje spel med sterke narrativ, noko som er vektlagt som eit vesentleg aspekt av videospel i skolen (Naul & Liu, 2019; Skaug et al., 2020). Resultatet av dette kan vere at spelarar som spelar eit eller fleire av desse tre populære videospela ikkje nødvendigvis har god

fortellingsliteracy sjølv om dei har god gamingliteracy. Gamingliteracyen ein treng for å spele desse videospela overlappar med andre ord mindre med fortellingsliteracy enn ein kanskje kunne tenke seg.

6 Identifikasjon av literacyferdigheiter nødvendig for å spele dei tre spela

Eit generelt fellestrekk ved Roblox, Fortnite og Minecraft er at dei i stor grad lar spelaren ta kontroll over narrativet, og til det trengs gamingliteracy. Gamingliteracy kan bestå av svært mange ferdigheiter, men kva slags gamingliteracy treng ein eigentleg for akkurat desse videospela? Korleis veit barna kva for experiences dei skal spele, og ikkje minst kva dei skal bruke robuxa sine på i Roblox, korleis ein fullfører vanskelege oppdrag i Fortnite, eller korleis ein bygger ein xp-generator i Minecraft? Gamingliteracy er eit nøkkelord. Eg vil vidare sjå nærmare på kva slags literacyferdigheiter ein blir nøydd til å ta i bruk for å meistre desse tre videospela, og tar utgangspunkt i dei tre dimensjonane skissert av Bourgonjon (2014) i kapittel 2.3.2. Eg utforskar først kva for operasjonell gamingliteracy ein treng for å spele dei tre spela, deretter kva for kulturell gamingliteracy som er nødvendig, og til slutt ser eg på kva for kritisk gamingliteracy ein kan forvente at barn på mellomtrinnet har viss dei kan spele eit eller fleire av desse tre videospela.

6.1 Operasjonell gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft

Operasjonell gamingliteracy er den mest omfattande, og au den viktigaste, delen av gamingliteracy ein treng for å kunne spele videospel. Dette er fordi ein ikkje er i stand til å spele i det heile teke om ein ikkje har tilstrekkelege ferdigheiter innanfor denne dimensjonen. Sidan denne dimensjonen av gamingliteracy rommar så mykje, deler eg han opp i literacy som har med spelinga av spelet (gameplayet) å gjere, og den literacyen som har med andre aspekt nødvendig for å kunne spele. Gameplay tyder aktiv speling inkludert menyar i spelet (craftingmeny, inventarmeny), men utanom hovudmenyen.

Gameplayliteracy er all literacy som inngår i å bevege seg rundt i spelverda og gjennomføre meiningsfylte handlingar. Hovudmenyar inngår ikkje i denne oppdelinga av operasjonell gamingliteracy. Studien dekkjer først gameplayliteracyen for kvart av dei tre spela, for deretter å dekke annan operasjonell gamingliteracy relevant for å spele dei tre spela.

6.2 Gameplayliteracy i Fortnite

I Fortnite handlar gameplayliteracyen om å klare å nå målet om å vere sistemann igjen på mest mogleg effektiv måte, slik at ein er i stand til å få til dette målet, eller kome nær å nå det, så mange gongar som mogleg. Dette inneberer fleire ting.

Det er nokon grunnleggande ferdigheiter spelaren må ha for å klare å spele Fortnite. Ein må vite kva for input ein må gi (tastetrykk, musbruk) for å få spelet til å gjere som ein ønsker. Mange vil nok lære seg det mest grunnleggande veldig fort, sidan det grunnleggande for eit skytespel som Fortnite, som korleis ein beveger seg rundt og skyter, er det same for nesten alle spel. Ein treng derimot truleg hjelp til å finne ut av alt som er mogleg i akkurat Fortnite, som korleis ein gjer emotes eller effektive måtar å bygge strukturar på. Spelaren er au nøydd til å meistre noko av verbalspråket i videospel. Som nemnt tidlegare (i kap. 2.4) er det vanleg at barn spelar videospel på engelsk, og Fortnite har inkje norsk språkalternativ. Dette tyder at alle som spelar Fortnite er nøydd til å spele det på engelsk, eller eit anna større språk om dei meistrar det.

6.2.1 Forstå reglar i spelverda

I tillegg til det mest grunnleggande må ein forstå avgrensingar i spelverda. Dette inneber å forstå at ein er på ei øy, og at «stormen» innskrenkar speleområdet. Dette er viktig fordi det får implikasjonar på strategival spelaren tar for å nå målet med spelet. Om ein ikkje tar omsyn til avgrensingane av den ludiske spelverda risikerer ein å tape grunna at ein er «out of bounds», og døy i stormen.

Ein må forstå kvar ein kan finne våpen, altså kvar dei spawnar. Spawnpunkt for våpen er i eller rundt bygningar plassert rundt forbi på øya. Ein kan au plukke opp våpen frå staden ein annan spelar blei drepen. Å ikkje forstå dette viktige momentet gjer målet med spelet veldig mykje vanskelegare, sidan det då blir heilt tilfeldig om ein får tak i eit våpen eller ikkje. Spelaren må aktivt leite etter våpen for å meistre spelet, og jo flinkare spelaren er til å identifisere område med gode våpen, jo meir sjanse er det for å oppnå målet om å vere sistemann igjen.

Det er ikkje berre kvar ein finn våpen som er viktig å kunne noko om. Ein må au klare å identifisere kva våpen som er mest effektive, så ein veit kva som er verd å ta vare på og kva som er greitt å byte ut. Dette valet må spelaren gjere basert på fleire ulike faktorar, som personleg preferanse, våpenklasse, og kor bra våpenet tilsynelatande er. Våpena er rangert etter sjeldanheit, og fargekoda deretter. Grå er det mest vanlege, så grøn, blå, lilla, og gull. Namnet på våpenet spelar ikkje så stor rolle anna enn å fortelje om våpenklasse (pistol, hagle, automatgevær, skarpskyttarrifle). Fargen er derimot ein god indikator på kor mykje skade våpenet gjer. Ein må altså lese multimodalt for å få all informasjonen ein treng om våpen (sjå figur 13). Jo meir sjeldan våpenet er, jo betre er det i form av for eksempel meir skade per

sekund, større magasin eller betre sikte. I tillegg har våpena ulike skytemønster og rekyl som ikkje står spesifisert nokon stad, og som spelaren eventuelt må hugse og kople til namnet på våpenet om han ønsker. Ei vidareutvikling av denne kompetansen går på strategival knytt til kva våpenklasser ein ber med seg. Ein spelar kan for eksempel synast at det lurt å ha ei hagle til kamp på nært hald, automatgevær til mellomlang avstand og ein skarpskyttarrifle til når ein skal ta ut motspelarar på avstand.

Det siste ein Fortnitespelar må forstå er moglegheitene han har med byggverk. Dette inneber å forstå at ein kan lage skjul, bruer, trapper, feller eller andre ting, og at det finnest fordelar og ulemper med ulike byggematerial. Dette er ikkje ei essensiell ferdigheit for å nå slutten av ein runde når ein er ny til spelet, fordi å bygge medan ein er i kamp krev presis og effektiv bruk av hurtigtastar og byggestrategiar, noko som tar lang tid å opparbeide seg og meistre. Erfarne spelarar må derimot meistre dette aspektet av spelet for å ha sjanse til å nå langt i ein runde.

6.2.2 Filtre ut nyttig informasjon i ein multimodal tekst

I tillegg til å forstå reglar i spelet må spelaren forstå kva av tilgjengeleg informasjon som er nyttig, korleis han kan lese denne, og når han treng det. Dette inneber mellom anna at spelaren må vere i stand til å lese og forstå brukargrensesnittet/overlegget på skjermen medan han spelar Fortnite. I Fortnite får ein mykje informasjon på sidene av skjermen i form av eit slags overlegg som alltid er synleg.

I klokkeretning frå nedre venstre hjørne består dette av informasjon om helse og skjold (figur 14). Midt på sida på venstre side får ein tips for nye spelarar når ein spelar på ein ny brukar (figur 11). På ca. same stad får ein oppdateringar om at andre spelarar har hoppa av bussen eller døydd, og korleis dei døydde når dette skjer (figur 9, 11). Oppe i venstre hjørne ser ein oppdrag ein held på med (figur 11). Oppe i midten ser ein himmelretninga ein vender i form av eit kompass, og på kompasset ser ein raude prikkar som signaliserer skot-lydar og kvar dei kjem frå når ein er i nærleiken av skot. Oppe i høgre hjørne ser ein minikartet (figur 9-15), og under dette ser ein fire sirkelforma symbol som viser tid igjen før neste storminnskranking, kor mange spelarar som er igjen, kor mange ein har drepe sjølv, og kor mange drap ein har medverka til. Midt på høgre side ser ein oppdrag ein ikkje har fullført, og under der igjen ser ein byggemenyen med bilde av strukturane ein kan bygge, samt kva for hurtigtastar dei er kopla til. I byggemodus får ein ytterlegare informasjon, og kan for eksempel bytte material ved å venstreklikke (figur 13). Nede i høgre hjørne ser ein dei fem våpenfelta, seks viss ein teller nærkampvåpenfeltet, med informasjon om kva våpen ein har, kor mykje ammunisjon

ein har, kor sjeldne våpena er, og kva hurtigtast våpenet er kopla til (figur 12). Til venstre for desse fem våpenfelte ser ein ytterlegare informasjon om våpenet som er i bruk, inkludert namn og ammunisjon i gjeldande magasin. (figur 12). Nesten all denne informasjonen er til ein kvar tid mogleg å lese ut av skjermoverlegget. Ein vesentleg del av den gameplayliteracyen spelaren må ha er derfor å sortere ut relevant informasjon, og ikkje lese meir enn det ein treng i augneblinken. Ein veit kvar ein kan finne all denne informasjonen, men kan ikkje halde seg oppdatert på alt til ein kvar tid medan ein speler, det har ein ikkje tid til.

Minikartet er ein særleg viktig del av skjermoverlegget. I tillegg til topografisk informasjon slik vanlege kart gir, ser ein fargekoding for å vise fareområdet til stormen, samt kvite linjer som viser retning og omkrins av det nye trygge området idet stormen blir snevra inn (figur 15-16). Viss ein lesar minikartet saman med tidtakaren på når stormen vil bli innskrenka som er rett under, har ein utgangspunkt for å strategisk bestemme kva ein vil gjere vidare. Dette kan ein for eksempel bruke til å avgjere om ein skal kome seg i tryggleik frå stormen, eller om ein skal bruke litt tid på å utforske og leite etter betre våpen viss ein har tid. Minikartet er altså essensielt for å navigere trygt frå stormen rundt på øya, og å planlegge ferda mot finaleområdet. Inne på same tema må spelaren må au vere i stand til å lese og bruke hovudkartet, som ein til ein kvar tid kan opne ved å trykke på «M»-tasten. Dette kartet fungerer likt som minikartet, berre at det viser heile øya, og har zoomefunksjon. Dette kartet er relevant for eksempel for å planlegge reiseruter, sjå etter bygningar ein kan ransake eller å finne stadar ein har oppdrag å gjere.

Spellyden er ein viktig modalitet i spelet, fordi det finnest informasjon i spelet som berre blir kommunisert gjennom denne modaliteten. Med øyretelefonar er ein i stand til å høyre kva retning lydar kjem frå sidan ein får lyd i stereo. Dette er nyttig i fleire situasjonar, som når ein skal leite etter kister, som gir frå seg lyd når ein er i nærleiken, eller når ein vil lytte etter skritt eller skot frå andre spelarar.

I tillegg til det mest grunnleggande som å gå rundt og skyte må ein vere i stand til å forstå moglegheiter, avgrensingar og reglar i spelet, samt sortere og filtrere informasjon forlaupande, og samle informasjon som er relevant for seg fortlaupande ved å lese både verbaltekst, bilde og lyd på hensiktsmessige måtar.

6.3 Gameplayliteracy i Minecraft

Sidan spelaren sjølv vel kva målet med å spele Minecraft er, blir kunnskapen spelaren treng ulik for ulike spelarar avhengig av erfaringsnivå og ambisjonar. Det er likevel nokon ting dei aller fleste som har spelt Minecraft kan om spelet. Spelaren må vite kva for inputs ein må gi maskinvara for å få til grunnleggande funksjonar, som å gå og sjå seg rundt, samt øydelegge og plassere blokkar. Som i Fortnite er det grunnleggande likt som i nesten alle andre spel. For å få til ei meningsfylt speløkt der ein føler at ein har kontroll over spelet må ein i tillegg til det mest grunnleggande kunne knuse og plassere blokkar, og bruke craftingmenyen.

Minecraft kan bli spelt på ulike einingar, og ulike einingar har sine egne input-formar i form av berøringsskjerm, mus og tastatur, eller kontroll. I utgangspunktet byr ikkje dette på utfordringar for ein spelar ettersom han pleier å halde seg til same eining gjennomgåande. Dette kan likevel vere eit moment som kan skape utfordringar når ein skal prøve å lære eller lære bort noko som går på input frå/til andre spelarar.

Ein kan spele Minecraft på mange ulike språk. Fordelen med å spele på morsmålet sitt er at ein forstår verbalteksten lettare, og dette kan gjere særleg menyar enklare å navigere i. Fordelen med engelsk er at det er mykje enklare å navigere i forum og YouTube etter guidar og hjelp til å få svar på ting ein lurar på, ettersom dei aller fleste guidar og forum er på engelsk, og bruker engelsk minecraft-terminologi. Sidan nesten «sju av ti [norske barn] bruker mest engelsk når dei ser på YouTube eller speler [video]spel» (Medietilsynet, 2022, s. 49), er det rimeleg å anta at dei fleste som speler Minecraft mykje i Noreg i dag speler på engelsk. Det er au rimeleg å anta at mange bruker norsk syntaks og morfologi når dei snakkar med kvarandre, men «fagomgrep» på engelsk om temaet, som vist til i kap. 2.4.

6.3.1 Moglegheiter og avgrensingar av spelverda

Spelaren må forstå moglegheiter og avgrensingar av å vere i ei verd laga av blokkar. Spelaren finn fort ut at moglegheitene er store ettersom blokkane ikkje nødvendigvis følger logikk frå røynda. Ein kan for eksempel hogge tre med fjør eller skape og bruke blokkar som svever i lause lufta. Avgrensingane går på kor tett ein kan plassere ting, som for eksempel at små blokkar som blomster, som ikkje fyller meir enn 1/10 av volumet av ein blokk, tar opp arealet av ein heil blokk, og ein kan derfor ikkje plassere desse heilt inntil kvarandre. Avgrensingane kan au gå på funksjonalitet av ulike maskinar ein lager. Blokkar som står for tett kan påverke fleire blokkar enn spelaren hadde rekna med slik at det skjer ein kortslutning i systemet. Desse moglegheitene og avgrensingane jobbar spelarar heile tida med å utnytte på stadig

smartare og meir effektive måtar, og YouTube er fylt til randen av tips og triks som går på dette aspektet av gameplayliteracy.

Ein vesentleg del av Minecraft er å klare å overleve. Skade, og i nokon tilfelle svolt, kan gjere at rollefiguren døyr. Skade tar ein av å bli slått av monster, av å falle ned frå høge plassar, av å drukne eller av å brenne opp i lava, altså akkurat som ein er vand med frå livet utanfor Minecraft. Det er fleire grep ein kan ta for å unngå å døy. Ein kan ete for å bli mett, og dette gjer at ein regenerer helse ein har mista. Ein kan au prøve å unngå mørket, fordi monster berre spawnar på mørke stadar. Ein måte å gjere dette på er å plassere lyskjelder rundt der ein er så ikkje mobs har nokon plass å spawn. Eit alternativ er å legge seg til å sove i ei seng om kvelden, fordi ein då hoppa over natta i spelet, og dermed unngår mørket. Andre grep ein kan ta for å overleve er å lage rustning og våpen som gjer at ein tar mindre skade, og gir meir skade mot monster.

Når det gjeld å lage ting, kalla crafting, er det fleire ting ein spelar må kunne. Alt frå grunnleggande ferdigheiter som å opne craftingmenyen, til å vite kva og korleis ein skal crafta, og kva ressursar ein treng å for å gjere det, er nødvendig. Som regel gir det meining kva ressursar ein treng for å lage noko er. Ein treng for eksempel pinnar og tråd for å lage ein boge eller ei fiskestong. Det er likevel ikkje alltid enkelt å forstå korleis ein skal crafta gjenstandar ein vil ha. Heldigvis finnest det ei «oppskriftbok» så ein slepp å pugge oppskriftene, og der ein kan finne ut av kva ressursar ein treng for å lage ønska objekt. I tillegg finn ein informasjon om alle blokkar i spelet, og korleis ein får tak i dei, fleire stadar på internett, både på forum og YouTube. Dette gjer ferdigheitene som inngår i å oppsøke informasjon om crafting til ein viktig del av literacyen ein treng for å meistre crafting i Minecraft.

6.3.2 Filtre ut nyttig informasjon i ein multimodal tekst

Som i alle spel er lyd ein viktig modalitet i Minecraft. Lyden består av roleg musikk, som for så vidt ikkje er viktig for gameplay, og lydar som gir informasjon om spelet. Desse kan for eksempel vere lydar monster lagar når dei er i nærleiken. Desse lydane kan vere ulike utifrå typen monster. Andre viktige spellydar er lyden ein høyrer når ein tar skade. Desse lydane kan hjelpe spelaren å ta avgjerder, som å bestemme seg for om ein vil gå vidare inn i ei hule eller snu og laupe i tryggleik.

Ein må au vere i stand til å lese skjermoverlegget i videospelet. Dette består av fleire ting, mellom anna eit kryss i midten av skjermen. Dette krysset viser kvar spelaren siktar, og vil

visast på blokken som er mogleg å øydelegge eller plassere noko på. I utgangspunktet er det ikkje nødvendig for å spele. Dette er fordi blokken ein siktar på blir utheva ved at alle sidekantane på blokken blir svarte. Drivne spelarar forstår likevel at krysset er nyttig når ein skal bygge kompliserte strukturar, og vil plassere blokkar som spawnar ulikt ut ifrå kvar på mottakarblokken ein siktar.

Skjermoverlegget består au av ei rad med ni kvadratiske felt godt synleg nede i midten av skjermen. Ved å skrolle på musehjulet eller trykke på ein tal-tast (1-9) kan ein velje kva for eit felt som er utheva. Det utheva feltet viser kva rollefiguren held i handa i form av eit unikt symbol. Alle objekt i Minecraft har unike symbol ein kan kjenne igjen blokkar med, men om ein likevel skulle vere usikker på kva gjenstanden er kan ein lese kva blokken heiter ved hjelp av verbaltekst. Namnet på blokken kjem opp når ein skrollar til eit nytt felt, eller viss ein held musepeikaren over feltet når ein er i inventaret sitt. I forlenging av dette kan ein au sjå kor slitt verktøy og rustning er ved å sjå på kor full «streken» over verktøysymbolet er (figur 21).

I eit felt over desse ni kvadratiske felta ser ein kor mykje XP ein har. Dette er relevant for alle unnateke dei mest ferske spelarane, ettersom denne XP-en blir brukt til å fortrylle verktøy, våpen og rustning. Over XP-teljaren ser ein gjeldande helse og svolt. Skjermoverlegget kommuniserer altså mykje informasjon, mest gjennom symbol og fargebruk, men au gjennom verbaltekst. Denne multimodale lese-ferdigheita som hovudsakleg baserer seg på symbol- og fargekoding er au nødvendig for å navigere i craftingmenyen og i inventaret sitt.

Mange minecraftspelarar er i stand til å bruke feilsøkingsskjermen for å sjå koordinatane sine. Den vanlegaste bruken for dette er for å finne diamantar på mest mogleg effektive måte. (Det er omdiskutert om dette fortsett er den beste metoden i dag, sjå f. eks. (ibxtoycat, 2021), men poenget i eit literacyperspektiv står). Diamantar spawnar djupt nede i bakken i det minecraftverda blir til, og det beste y-koordinaten for å grave etter diamantar er -57. For å finne ut kva y-koordinat ein står på kan ein trykke F3-tasten på PC for å få opp feilsøkingsskjermen. Dette er eit overlegg som dekker mesteparten av skjermen, med veldig mykje informasjon (sjå figur 23). Dei færaste veit kva alt tyder, men dei aller fleste veit at dei kan sjå koordinatane sine på denne skjermen på venstre side, slik at ein kan finne ut kva for eit y-koordinat ein er på, og dermed om ein grev på riktig høgd for å finne diamantar på mest effektive måte. Spelaren kan bruke koordinatane til fleire ting, som for eksempel å skrive ned koordinatane til basen sin slik at ein kan finne tilbake om ein har gått seg bort, eller til å kopiere strukturar i kreativmodus.

6.3.3 Oppsummering av gameplayliteracy ein treng for å spele Minecraft

I tillegg til det mest grunnleggande som å gå rundt knuse og plassere blokkar må ein vere i stand til å forstå moglegheiter, avgrensingar og reglar i spelet. Dette inneber å forstå korleis ei verd av blokkar fungerer, korleis ein kan overleve, og korleis ein bruker ulike menyar som craftingmenyen eller inventarmenyen. Ein må vere i stand til å lese informasjon gjennom mange ulike modalitetar, som symbol, farge, lyd og verbaltekst, og å filtrere ut informasjon som ikkje er relevant forlaupande.

6.4 Gameplayliteracy i Roblox

I Roblox handlar gameplayliteracyen først og fremst om å klare å gjere si eiga oppleving meiningsfull. Etter å ha valt ein bane ein vil spele handlar dette om fleire ting. Heilt grunnleggande må spelaren vite kva slags input han må gi i form av tastetrykk og musrørsler på PC, eller skjermberøring på nettbrett. Dette er essensielt for å kunne navigere rollefiguren, endre synsretning, bruke gjenstandar og å opne ulike menyar. Ein kan au bruke visse objekt, og må vite kva ein skal trykke på for å bruke dei. I tillegg må spelaren meistre verbalspråket i videospellet. Roblox kan ikkje bli spelt på norsk, og same omsyn som gjeld Fortnite gjeld au her. Engelsk er rådande språkform for speling av Roblox i Noreg, men spelet lar seg i stor grad spele utan å nytte verbalspråkleg kommunikasjon, verken som output eller input.

6.4.1 Å forstå banen ein vil spele

Spelaren må vere i stand til å forstå kva han skal gjere på den gitte banen han har valt å spele. Verbalspråk er i liten grad er nødvendig for å forstå kva ein skal gjere, fordi spelet kommuniserer meining gjennom andre modalitetar, ein fordel ved affordansen til videospelmediet.

Før ein kjem inn i banen kjem ein til ei detaljert baneskildring (figur 4). Ein skulle kanskje tru at denne baneskildringa var ein viktig kjelde til informasjon om banen ein skal inn i, men denne skildringa er ofte av varierende kvalitet, og nokon gongar heilt unyttig for å forstå kva ein skal gjere i banen. Dessutan vil nok dei færraste norske barn i 9-12-års alder lese ein så lang tekst på norsk eingong, og desse tekstane står som regel på engelsk. Dette kan ein tenke seg gjer motstanden i teksten større for barn i ni- til tolvårsalderen, sjølv om forskning viser at engelsk ikkje er den store barrieren i møte med gaming (ref. kap. 2.4). Dette kan henge saman med moglegheitene spelaren har til å hoppe rett inn i gameplayet og prøve seg fram. Det finnest nemleg mange måtar å orientere seg i ein ny bane.

Når ein kjem inn i ein bane er det fleire signal om kva ein er meint å gjere i denne banen. For å fange opp desse signala er ein nøydd til å lese videospalet multimodalt. Det første som møter spelaren er ofte ein slags startmeny for banen, der ein kan bli tilbode rettleiing (tutorial) eller andre indikasjonar på kva denne banen handlar om. Dei fleste banar har au ulike overlegg på skjermen som er synleg til ein kvar tid under gameplay, men nytta av desse er ofte avgrensa med tanke på å lese ut meininga med banen, fordi dei ofte har kommersielle føremål, noko eg kjem tilbake til i kap. 5.9.1.

Vidare er det fleire ting spelaren kan fange opp for å få med seg meininga med banen. I den populære rollespelbanen «Brookhaven» ser ein for eksempel fleire menyar med moglegheiter der ein for eksempel kan endre utsjånad, plassere ut køyretøy eller bygge hus. Dessutan byrjar ein midt i sentrum av ein by, og det første ein då gjer er å gå rundt i denne. Plutseleg er ein i gong med å leike seg, følgje etter andre, skrive i chatten, og då gjer ein det som er meininga med banen, rollespel og fri leik. I andre banar kan ein forstå kva ein skal gjere ved at spelverda er så avgrensa at ein berre har éin plass å gå, ein lineær verdsoppbygging (Aarseth, 2012, s. 131). Banedesignet kommuniserer altså meininga med banen, noko ein kan kople til det Kress (2010, s. 88–92) skriv om at layout er ein modalitet. Det ligg informasjon og meining berre i måten banen er designa på, og dette må spelaren klare å fange opp.

I tillegg til dei ressursane nemnt over, som spelarane har tilgang for å forstå meininga med banen, har mange banar supplerande kommunikasjon i form av piler, fargekoding, lydar, symbol med meir. Det visuelle uttrykket er ganske enkelt i Roblox, noko som gjer det enklare for spelaren å identifisere relevant informasjon sidan det er mindre irrelevant informasjon/støy. Spelaren må likevel vere i stand til å legge saman all den multimodale informasjonen som finnest for å forstå meininga med banen, og i nokon tilfelle vil det vere vanskeleg å forstå utan å ha tilgang til skrift-modaliteten sidan det kan stå skilt eller rettleiingar på verbalspråk.

På sikt bygger ein robloxspelar seg opp ein slags generell overordna roblox-literacy ved å spele mange forskjellige banar, ettersom mange banar går ut på det same, berre på litt ulike måtar. Ein blir altså van med at nokon banar er hinderløyper, andre er slagmarker, og nokon er til fri leik og rollespel, og tileignar seg den kompetansen ein treng for å kjenne igjen dei banane ein speler mest slik at ein kjem fort inn i meininga med liknande banar.

6.4.2 Oppsummering av gameplayliteracy ein treng for å spele Roblox

I tillegg til å ha kontroll på den mest grunnleggande inputen er ein nøydd til å lese meining ut av kvar bane ved hjelp av den informasjonen ein har tilgjengeleg gjennom ulike modalitetar, som fargekoding, rekkefølge, layout, pilar eller andre symbol, lydar verbaltekst med fleir. Skrift-modaliteten er ikkje strengt nødvendig for å forstå det meste av dei fleste banane, men vil tidvis vere nødvendig. Det at Roblox består av så mange ulike banar gjer det vanskeleg å definere kva ein treng utover det som er nemnt, fordi ulike spelarar spelar ulike banar, og ikkje nødvendigvis treng same ferdigheiter.

6.5 Oppsummering av gameplayliteracy

Den operasjonelle gameplayliteracyen ein treng for å spele dei tre spela Roblox, Fortnite og Minecraft er noko ulik frå kvarandre. Kan ein eit av spela er ein ikkje nødvendigvis kyndig i gameplayliteracyen til dei andre spela. Det er likevel nokon generelle trekk frå alle spela ein spelar må ha ferdigheiter innanfor for å kunne meistre spela, her oppsummert i listeform:

- Ein må vite kva for input ein må gi (tastetrykk, musbruk, skjermberøring) for å få spelet til å gjere som ein ønsker.
- Ein må vere i stand til å meistre verbalspråket til spelet i stor nok grad til at ein kan spele videospelet på ein tilfredsstillande måte.
- Ein må forstå moglegheiter, avgrensingar og reglar i spelet, medrekna
 - avgrensingane av verda (så ein ikkje dør av å kome utanfor det ludiske området)
 - spawnmønster (monster, spelgenererte strukturar (Minecraft), våpen (Fortnite), respawnpunkt etter død (Roblox)).
 - Korleis gjere spelverda ludisk/ekstraludisk
- Ein må vere i stand til å lese og forstå, samt filtrere ut nyttig informasjon i eit multimodalt medium, medrekna
 - skjermoverlegget (beståande av fleire modalitetar)
 - minikartet og hovudkartet. (beståande av fleire modalitetar)
 - andre modalitetar i spelet, som lyd, pilar, fargekoding, bandedesign m.m.

Veldig mykje av gameplayliteracy handlar om spelspesifikk literacy, og denne er ikkje nyttig utanfor gamingsfæren til kvart enkelt spel. Det kan likevel vere nyttig i samanheng med kulturell literacy (kap. 5.7). Ein har au gameplayliteracy som gjeld dei tre videospela, og mange fleire, som gjerne er svært grunnleggande ting, som at ein beveger rollefiguren sin i

spelverda med tastane «w, a, s og d». Slik intertekstuell gameplayliteracy kan au handle om andre konvensjonar i gamingverda som alle spelutviklarar nyttar seg av på same måte, slik som at ein skal følgje retninga ei pil peiker eller at raud gjerne tyder «nei» og grøn tyder «ja». Generelt om alle dei tre videospela handlar gameplayliteracy om å vere i stand til å skape meining i eit svært multimodalt medium. Dette skjer ved å filtrere ut unyttig informasjon og identifisere og bruke nødvendig informasjon i sanntid medan ein speler. Om ein ikkje meistrar dette vil ein slite med å gjere spelopplevinga meningsfull, eller vere ute av stand til å nå ulike mål eller delmål i videospellet.

6.6 Annan operasjonell gamingliteracy

I tillegg til gameplayliteracy finnest det fleire aspekt av den operasjonelle gamingliteracyen i Roblox, Fortnite og Minecraft. For det første må ein vere i stand til å søke fram spelet i ein nettlesar, laste ned riktig versjon til operativsystemet ein bruker, og installere spelet. I Fortnite gjer ein dette ved å først laste ned Epic Games-portalen, deretter Fortnite gjennom denne. For Minecraft og Roblox held det å laste ned spela direkte frå internett. Mange som speler Minecraft og Roblox speler det på mobil/nettbrett, og må finne spelet i appstore eller Google Play-store i staden for på internett. I nedlastingsprosessen blir ein i alle tre spela nøydd til å opprette brukarprofil på spelet. For å få til dette treng ein ein e-postadresse til diverse verifisering og i tilfellet ein gløymer passordet til brukarprofilen sin. Dette tyder at ein må vere innloggingskyndig på fleire plattformer, og at ein har kontroll på brukarnamn og passord.

Eit anna aspekt av operasjonell gamingliteracy går på å konfigurere grafikken manuelt for å optimalisere yteevna til spelet på sin maskin. Dette krev i ytste konsekvens kunnskap om sin maskinvare, og kva slags parameter som påverkar yteevna mest og spelopplevinga minst. For dei fleste spelarar inneber det i praksis truleg berre å endre «graphics» frå «high» til «medium/low» viss grafikkmenyen har dette alternativet.

6.6.1 Å navigere i hovudmenyen

Ein må vere i stand til å navigere i hovudmenyen til kvart videospel for å kunne spele det. For Fortnite inneber dette alt frå grunnleggande ting som å velje kva spelmodus ein vil spele, til meir avanserte ting som å navigere i informasjon om mellom anna nyheiter, oppdrag og skins. Hovudmenyen i Fortnite er vanskeleg å få fullstendig oversikt over, og særleg butikkssida verkar designa for å verke uendeleg stor ved at ho går an å skrolle vidare nedover i i det uendelege slik som på mange sosiale medium. Eg kjem tilbake til dette i kap. 5.8.1.

I Minecraft har ein to hovudmenyar ein må klare å navigere i. Launcheren er det første ein kjem til når ein trykkar seg inn på spelet, som er ein meny utanfor sjølve videospalet. Denne gir moglegheiter for å endre på grafikkinnstillingar og nedlastbare modifikasjonar før ein kjem inn i sjølve videospalet, men den viktigaste knappen i launcheren er «play»-knappen, som tar deg inn i sjølve videospalet. Når ein er inne på sjølve spelet er hovudmenyen i Minecraft enkelt utforma, med verbaltekst som rådande modalitet. For ein spelar som er godt kjent med hovudmenyen (eller deler av han) blir layout den rådande modaliteten i menyen. Spelaren kan då for eksempel opne ei lagra verd på svært kort tid etter at hovudmenyen har lasta inn fordi han hugsar kvar han skal trykke, og slepp og lese verbaltekst. Grafikkinnstillingar og alternativ for online-speling er au tilgjengeleg gjennom hovudmenyen i Minecraft.

Hovudmenyen i Roblox er ein portal (figur 3) som lar deg bla gjennom ulike banar som finnest. Hovudmenyen i Roblox er designa med mange likskapstrekk til ulike sosiale medium, der det mest kjente som liknar er YouTube. Ein kan scrolle i det uendelege etter ulike banar der kvar bane viser eit bilde for å fange merksemd (thumbnail), namn på banen, og «likerprosenten». Langs venstre side finnest fleire knappar ein kan trykke på, der fleire av dei leier til rollefigurtilpassing i form av butikk og inventar der ein kan byte klede og utsjånad. Butikken er designa for å verke endelaus, og ein får til ein kvar tid nye forslag til ting ein kan kjøpe om ein ikkje liker det første som visast ved at ein enkelt kan scrolle vidare. Meir om dette i kap. 5.9.1.

Alle dei tre hovudmenyane er meint å gi spelaren valet å spele ulike modusar eller gjere tilpassingar som er relevant for spelopplevinga. Spelalarar må vere i stand til det mest grunnleggande, som er å kome seg inn i spelverda, men vil trenge mykje kunnskap for å få oversikt over alle moglegheiter hovudmenyane gir. Hovudmenyar er multimodale tekstar som krev tilsvarande ferdigheiter i å lese multimodalt som når ein aktivt spelar. In-game og hovudmenyar er likevel ulike semiotiske domene. Derfor kan ein ikkje seie at ein som er god i å spele sjølve spelet nødvendigvis meistarar å navigere i hovudmenyen, og motsett.

6.6.2 Å søke relevant informasjon

Ein viktig del av det å spele desse tre videospela er å klare å søke informasjon når ein står fast eller vil forbetre ulike aspekt av ferdigheitene sine i spelet. Dette er ei ferdigheit alle spelalarar gjer seg meir eller mindre nytte av, enten det er til hjelp med installasjon av spelet, optimalisering av grafikk, eller om det er tips til å forbetre gameplayet sitt spelaren er ute

etter. Ein kan tenke seg at barn nyttar uformelle læringsstrategiar (kap. 2.3.3) i arbeid med å lære seg å søke etter informasjon, både får å lære seg søkestrategiar, men au i møte med informasjonen dei oppsøker. Ei kjelde til informasjon kan for eksempel vere å prøve å feile med ei oppgåve, og finne svar på den måten. Elles kan ein spørje ein annan spelar/venn gjennom in-game chat, tredjeparts kommunikasjonstenester eller ansikt til ansikt. Ein kan skjekke innstillingar-menyen for å sjå kva tastar som er kopla til ulike funksjonar og dermed lære om nye funksjonar og/eller tasten ein treng for å bruke denne. Ein kan søke bevisst etter informasjon i relevante forum, YouTube eller trykte tidsskrift, eller ein kan kome over han tilfeldig gjennom dei same media. Alle som spelar videospel treng informasjon i blant, og det å klare å få tak i denne på ein eller annan måte er ein sentral del av operasjonell gaminglitteracy.

6.6.3 Oppsummering av annan operasjonell gaminglitteracy nødvendig for å spele Roblox, Fortnite og Minecraft

Den delen av operasjonell gaminglitteracy som ikkje handlar om gameplay er nokså lik på tvers av dei tre spela. Om ein har klart å få til å laste ned og kome inn på eitt spel vil ein truleg klare det med dei andre au. Det er likevel svært ulike design på hovudmenyane i dei tre spela. Dette tyder at ein må vere i stand til å identifisere semiotiske ressursar som gjer seg gjeldande på tvers av ulike hovudmenyar for å ha nytte av erfaringar med ein hovudmeny i møte med ein annan. Oppsummert handlar annan operasjonell gaminglitteracy om at:

- Ein må vere i stand til å søke fram spelet i ein nettlesar, laste ned riktig versjon til operativsystemet ein bruker, opprette og administrere brukarprofil(ar) og installere spelet.
- Ein kan bli nøydd til å konfigurere grafikken manuelt for å optimalisere yteevna til spelet på sin maskin.
- Ein må vere i stand til å navigere i hovudmenyen til spelet.
- Ein må klare å søke informasjon når ein står fast eller vil forbetre seg.

6.7 Kulturell gaminglitteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft

Ein treng strengt teke ikkje meir enn den operasjonelle gaminglitteracyen for å kunne spele nokon av dei tre spela som er analysert i denne studien. Det er likevel stort overlapp i det å søke informasjon for å bli ein betre spelar (operasjonell gaminglitteracy) og det å finne tekstar om kvart videospel som har kulturell verdi på nokon måte. Dessutan er det fleire aspekt ved kvart spel som peiker ut av sjølve spelet, og til kunnskap eller opplevingar spelutviklaren

rekner for kjent hos spelaren. Ein treng altså kulturell gamingliteracy for å få meir glede av videospølet som tekst, og av multiple tekstar i samfunnet om videospølet. Multiple tekstar er ulike tekstar som handlar om det same temaet (Bråten & Strømsø, 2009). Under står nokon av aspekta som inngår i ein kulturell gamingliteracy om kvart av dei tre videospøla, og som ein kan rekne med at dei fleste spelarar kjenner til.

6.7.1 Kulturell Gamingliteracy i Fortnite

Transmediale tekstar

Fortnite har som tidlegare nemnd ulike spelmodusar som ikkje er battle royale, som er den spelmodusen som er skildra i denne studien. To andre modusar i Fortnite er tydeleg transmediale tekstar. Transmediale tekstar er kort sagt tekstar som handlar om det same, men gjennom ulike medium (Thon, 2016). Ein kan velje å spele ein versjon av Fortnite som heiter *LEGO-fortnite*, der ein spelar i eit LEGO-univers. Ein annan spelmodus ein har i Fortnite er *Fortnite: Rocket racing*, som er ein slags «realistisk» versjon av *Mario Kart 8* (Nintendo). Banedesign i ei verkelegheit der tyngdekraft og fysiske lovar ikkje har like mykje å seie som i verkelegheita er kjent frå *Mario Kart 8*, men det visuelle uttrykket svært annleis.

Ein treng ikkje å kjenne til LEGO eller Mario Kart 8 for å spele desse spelmodusane i Fortnite, og kanskje er det gjennom Fortnite spelaren samlar sine første erfaringar med LEGO eller bilrace på veggjar og himlingar. Likevel vil møtet med dei transmediale aspekta av Fortnite ha innverknad på korleis spelaren opplever Fortnite og korleis Fortnite påverkar spelaren. Ein kan tenke seg at ein spelar med tilstrekkeleg kulturell gamingliteracy vil vere i stand til å identifisere transmediale formidlingar på tvers av videospel. Når likskapar er identifisert kan spelaren prøve å nytte operasjonell gamingliteracy frå eit kjent videospel til eit nytt videospel. Dette kan for eksempel vere å vite at snarvegjar i bilspel ofte finnst bak fossar.

Skins er ein del av Fortnite som krev kulturell literacy for å sette ordentleg pris på, og som er ein viktig del av det å spele Fortnite, fordi det har med spelaridentitet å gjere. Ein kan endre utsjånad på rollefiguren, sekken, fallskjermen og nærkampvåpenet ved å nytte ulike skins. Skins får ein av å kjøpe dei, eller ein kan tene dei gjennom å gjere oppdrag. Skins kan ha samband med gjeldande sesong, eller vere frå tidlegare sesongar og tidlegare tema. Ein kan skrolle gjennom (nesten) endelaust med skins i «butikken» i hovudmenyen til Fornite, og ein kan finne Fortniteskins basert på populære varemerke, som *Family guy*, *Rick and Morty* eller *Star Wars*. Ein kan altså forme identiteten ein har i spelet ved å bruke skins frå univers ein som spelar sjølv set pris på. I tillegg finnst eit skin-hiearki der sjeldne skins har høgare verdi

enn vanlegare skins (Roberts, 2024; Sabarwal, 2024). Det er mellom anna dette som driv spelarar til å bruke pengar på eit «gratis» spel, noko eg kjem til bake til i kapittel 5.9.1.

Dansane

I Fortnite kan ein når som helst i spelet danse ulike dansar. Ein har ein standard dans til å byrje med, men kan få fleire gjennom å låse dei opp, eller ved å kjøpe dei. Dansane er alle på rundt 5-10 sekund, og i hip-hop-sjangeren. I spelet kan ulike dansar tyde ulike ting, og 22.4.2024 kom ei innstilling som gjer det mogleg for forntitespelarar å ikkje sjå «konfronterande dansar», dansar som i forntitemiljøet har fått hånande eller konfronterande meining når dei blir brukt mot andre spelarar (The Fornite Team, 2024). Denne innstillinga er ei forlenging av meir konvensjonelle «banne-filter» i ulike chatløysningar i ulike videospel. Dette er fordi spelarar med kulturell gamingliteracy om Fortnite forstår spesifikke dansar som noko meir enn berre ein dans. Dansen blir eit medium for å formidle noko meir, men dette er altså kulturelt situert i forntitemiljøet og dei som kjenner til dette.

Fortnitedansane er svært realistisk animert, og er mogleg å lære seg mellom anna ved å sjå ein spelfigur danse dansen i loop gjennom hovudmenyen. Det er fleire som ønsker å lære seg ein eller fleire av desse dansane, og mange kjenner dei fort igjen frå Fortnite. Dette har skapt ein eigen subkultur for forntitedansar som strekk seg breiare enn berre mellom forntitespelarar. Det vil seie at det finnest menneske som ikkje har operasjonell gamingliteracy om Fortnite likevel har kulturell gamingliteracy om videospalet fordi dei kan forntitedansar. Ein kan finne mange instruksjonsvideoar for korleis ein kan danse forntitedansar på TikTok og YouTube (sjå f. eks. Learn how to dance, 2020). Jo meir ein kan om temaet, jo enklare er det å navigere i ulike relevante tekstar om temaet i ulike medium, og desto meir nytt kan ein dermed finne ut om temaet. Dette er ikkje ulikt slik ein akademikar søker etter informasjon. Den danseinteresserte er ikkje avgrensa til å berre søke etter innhald om forntitedans, men kan au vere med på å skape tekstar inspirert av Fortnite, både digitalt og offline. Dette kan vere forvirrande for dei som ikkje har kulturell gamingliteracy om Fortnite, og multiple tekstar om forntitedansar oppstår (sjå f. eks. London Drugs blog, 2019).

6.7.2 Kulturell gamingliteracy i Minecraft

Transmediale tekstar

Som i Fortnite finnest det haugevis med transmediale tekstar kopla til Minecraft, kanskje enda fleir enn kva gjeld Fortnite, grunna Minecrafts enorme popularitet over så lang tid. Minecraft er overalt, og ikkje til å unngå. Ein kan ikkje gå gjennom eit kjøpesenter i dag utan å sjå

referansar til Minecraft fleire stadar. Ein kan få kjøpt minecrafthakke og minecraftsverd i skumgummi, LEGO-sett med minecrafttema, kosedyr og bamsar av ulike minecraftmobs, brettspel, kortspel, puslespel, sengesett, handklede, t-skjorter, kjøkkenservice og meir. Sjølv menneske som aldri har spelt Minecraft vil kunne kjenne igjen gjenstandar som kjem frå minecraftuniverset fordi Minecraft er ein så stor del av populærkultur i dag. På den måten kan ein seie at sjølv menneske som ikkje har ei einaste digital erfaring med Minecraft likevel kan ha erfaringar som går under kulturell gamingliteracy om Minecraft. Ein kan likevel tenke seg at det er minecraftspelarar som er målgruppa for desse transmediale tekstane om Minecraft, og at det er dei som avgjer verdien av desse tekstane ved å velje å kjøpe/ønske seg dei, eller la vere.

Det finnest au haugevis med referansar til og frå Minecraft digitalt, gjennom for eksempel andre spel, TV-program eller annan digital popkultur (sjå f.eks. T5G, 2021). I ein underkategori av dette har ein memes/vittigheiter som byggjar humoren på lydar frå spelet. Lydar, både musikk og andre lydar frå spelet, er kjent for sjølv dei minst erfarne minecraftspelarane. Sidan dette er tilfellet finnest mange referansar til Minecraft gjennom lydmediet. Særleg den rolege og godt gjenkjennelege minecraftmelodien, og skade- og døy-lydane er populære i medium som nyttar lyd (_S_k_v_a_i_, 2020; Viper, 2021, starttid 0:32). Dette er teksttypar av, og for, menneske med kulturell gamingliteracy i Minecraft.

Å kjenne igjen transmediale tekstar om Minecraft er nødvendig for ein som spelar Minecraft for å forstå kor utstrekt spelet er utover det digitale. Minecraft er i seg sjølv ein transmedial tekst, og ein kan diskutere om det å berre kjenne til videospalet isolert sett er å vite kva Minecraft er. Ein kan sjølvsagt tenke seg ein hypotetisk spelar som berre har den operasjonelle gamingliteracyen han treng for å spele Minecraft som videospel, og ikkje har noko kulturell gamingliteracy om videospalet, men dette er ikkje realistisk. Dette ville tyde at denne spelaren har gått glipp av Minecraft som ein bauta i populærkultur. Minecraft er som eit tre som set nye skot kvar dag og veks seg større og større utanfor det digitale utgangspunktet det i utgangspunktet hadde. Det er derfor rimeleg å anta at ein som spelar Minecraft vil kjenne til fleire transmediale tekstar der Minecraft inngår i og utanfor videospalet.

Skins

Skins er ein del av kulturell gamingliteracy i Minecraft fordi det har med spelaridentitet å gjere. Som i dei to andre videospela analysert i studien kan ein tilpasse rollefiguren sin ved å

bytte skin. Ein har tilgang på ein handfull med gratis skins, og har moglegheit til å kjøpe eller, om ein har dei nødvendige ferdighetane, lage egne skins. Skins i Minecraft skil seg frå skins i dei andre to spela ved at dei ikkje er like kommersielt pusha frå utviklaren. Hovudmenyane i spelet leiar deg ikkje inn i endelause skin-butikkar, og mesteparten av skinet er ikkje synleg når ein går med rustning i spelet, noko som begge reduserer viktigheita av skins, i alle fall frå eit utviklarperspektiv. Ein må likevel anta at mange spelarar føler sterk tilknytning til det skinnet dei vanlegvis spelar med, sidan dei over tid bruker dagevis av livet sitt som denne rollefiguren.

6.7.3 Kulturell gamingliteracy i Roblox

Transmediale tekstar

Roblox har ikkje like stor påverknad på populærkulturen utanfor videospalet som (for eksempel dansane i) Fortnite og (fysiske produkt frå) Minecraft har, men set sitt preg på han likevel. Roblox er au full av transmediale tekstar, men kvar spelar vil ha ulike opplevingar avhengig av kva *experiences* (banar) dei utset seg for. Det finnest mange originale banar, men au mange som kopierer andre populære spel og konsept. Ein kan for eksempel spele noko som liknar svært mykje på det populære Counter Strike 2, Svampebob eller som gangster i «South Bronx». Alle desse banane spelar på kunnskap dei håper spelaren har, og som skal vekke interesse for akkurat denne banen hos spelaren. Gjenkjenning av desse transmediale tekstane er då avgjerande for måten ein spelar Roblox fordi det påverkar kva banar ein vel å prøve, og kva ein får ut av dei.

«Oof»

Fleire memes/vittigheiter spelar på element frå Roblox for å skape humor. Særleg populær er lyden «oof», som var døy-lyden fram til sommaren 2022 (Dinsdale, 2022). Det finnest haugevis med slike memes over heile internett, (Sjå f.eks. Archangel470, 2018; Buur, 2019), men produksjonen av desse har dabba av grunna at lydeffekten ikkje lenger høyrer til spelet, og at publikum har gått lei. Dette er ikkje kulturell literacy som er nødvendig for å spele Roblox, men det er nødvendig for å forstå Roblox som ein transmedial tekst utanfor sjølve spelet. Å kjenne igjen element frå eit spel i sosiale samanhengar kan gjere at ein blir kjent med andre spelarar, og om ein då møter desse spelarane in-game seinare, så har denne kulturelle literacyen vore nyttig i eit gamingperspektiv i tillegg til eit underhaldningsperspektiv.

Digital møteplass

Under koronapandemien blei Roblox ein viktig stad for unge å møtast, og i enda større grad enn tidlegare då skolane stengde. Det finnest kjelder som fortel om at barnebursdagar blei haldt digitalt gjennom Roblox i denne perioden (Kharif, 2020; Perez, 2020), men omfanget av kor utbreia dette var kjem ikkje fram av kjeldene. Dette viser likevel at mange, foreldre som barn, forstår at Roblox er ein viktig sosial arena. Dette kan skape empati og forståing for kvifor andre ønsker å spele Roblox, og på denne måten forsterke grunnlaget for å ønske å spele det sjølv. Dette er ein essensiell del av den kulturelle gamingliteracyen ein treng for å spele Roblox. Dette er fordi det å forstå den/dei sosiale struktur(ane) som finnest i spelet er hovuddrivkrafta for å ønske å spele spelet, sidan spelet sett isolert frå det sosiale kan vere svært simpelt og dermed keisamt.

6.7.4 Meir generelt om dei tre spela på nettet

Ein gamer finn nesten endelaust med relevante tekstar med tips, gameplay og informasjon om spelet, både på forum der verbaltekst er rådande modalitet, og på plattformer som YouTube og TikTok, der videomediet er det viktigaste. YouTube og i nokon grad TikTok er viktige plattformer for innhaldsprodusentar til å formidle tekstar dei har skapt om sitt videospel. Relevante søkeord/nøkkelord er viktige for å kunne navigere i det store tilbodet av tekstar, eller for å kunne få søkartreff på tekstar ein sjølv publiserer. Desse nøkkelorda er ofte på engelsk, og spelarar som vil oppsøke informasjon må kjenne til desse nøkkelorda for å effektivt finne fram til det dei ser etter. Ein kan finne alt frå korte videoar som inneheld eit triks, til tutorials på korleis ein kan få til noko kult eller vanskeleg. Ein finn au såkalla let's play-videoar, som viser ei vanleg speløkt som stort sett er uredigert. Ein gamer er i utgangspunktet ikkje interessert i tekstar om videospel som ikkje har til hensikt å underhalde eller lære dei noko, (som nyheitsartiklar eller forskning), men dette er enkelt for gameren å unngå viss han veit kva medium som er relevante for seg som gamer (fandom-forum, YouTube, TikTok m. fl.).

6.7.5 Oppsummering av kulturell gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft

Den kulturelle literacyen ein treng for å spele Roblox, Fortnite og Minecraft går hovudsakleg på å kjenne igjen transmediale tekstar. Det gjeld både transmediale tekstar i videospel, og videospel i andre medium utanfor spelet. Dessutan er det viktig å forstå sosiale dynamikkar og strukturar som handlar om korleis ein «kler» seg og/eller oppfører seg i spelet, i form av skins (alle tre spela) eller emotes (Fortnite og Roblox). Gaming er ein sosial aktivitet, og der det finnest samfunn finnest det kultur. Det at ein spelar ikkje har kulturell literacy om

videospellet/a han speler vil føre til at han står utanfor eit sosialt samfunn som potensielt opptar mykje av fritida til spelaren. Dette gjeld ikkje berre i møte med spelarar spelaren kjenner i verkelegheita, men au i møte med ukjente spelarar ein møter in-game, eller som produserer innhald som er relevant for videospellet på andre plattformer. Det er likevel vanskeleg å tenke seg ein speler som ikkje har erverva seg kulturell literacy om videospellet han speler når det i fleire tilfelle er mogleg for ein som ikkje speler desse videospela å likevel tileigne seg kunnskap som går under kulturell gamingliteracy om kvart videospel. Å erverve kulturell gamingliteracy er ein naturleg del av det å game.

6.8 Kritisk gamingliteracy i Roblox, Fortnite og Minecraft

Kritisk gamingliteracy er noko mange spelarar ikkje nødvendigvis har utvikla i særleg grad utan vidare (Partington, 2010, s. 84; Zagal, 2008). Eit problem med dette er at ein ikkje då ser at videospellet som tekst kan ha andre motiv enn underhaldning (Bourgonjon, 2014, s. 5). Nokon spel nyttar såkalla «dark patterns» for å få spelaren til å bruke meir tid, eller pengar i spelet, eller få spelarar til å investere i sosial kapital i spelet (Dupont & Malliet, 2021). Sidan forskning viser at mange spelarar speler ukritisk handlar denne delen av studien om viktige aspekt av kritisk gamingliteracy ein bør ha for å spele desse tre videospela, men ikkje nødvendigvis om kritisk gamingliteracy ein får av å spele dei. Ein kan likevel tenke seg at nokon spelarar tenker over delar av det denne studien belyser. Det er derfor relevant å sjå på aktuelle bruksområde for kritisk gamingliteracy i dei tre videospela slik at ein kan sjå desse i lys av læreplanen i norsk.

6.8.1 Kommersielle interesser i videospel Roblox og Fortnite

Fortnite og Roblox er i utgangspunktet gratis spel å spele, men mange bruker likevel pengar på dei. Desse to videospela er bevisst designa på ein måte som får mange spelarar til å spele spela (for eksempel ved at dei er gratis), og deretter tar betalt for tenester i spela som dei veit at mange spelarar ønsker seg. Ein får nemleg moglegheita til å betale for skins og dansar, og andre digitale tilbehøyr, noko ein som spelar i utgangspunktet ikkje trur at ein vil gjere. Jo meir tid ein investerer i videospellet, jo meir får ein auga opp for den sosiale dynamikken i videospellet, og statusen dette digitale ekstrautstyret gir. Til slutt gir ein etter for sosiale påverknadar og marknadsføring, og blar opp for å få tilgang på digitalt ekstrautstyr sjølv. Utviklaren bruker altså den sosiale dynamikken i videospela som ein ressurs for seg sjølv, og det i så stor grad at videospela i utgangspunktet kan vere gratis å spele.

Som spelar er det viktig å identifisere dette kommersielle motivet med desse gratisspela, og forstå korleis utviklaren pusher spelarar til å ønske å betale. Eit eksempel på eit designval som er i tråd med den kommersielle interessa utviklaren har kan ein sjå i designet av hovudmenyen i videospalet. I hovudmenyen i både Roblox og Fortnite er det ei butikkside som er lett å kome inn på. Denne er mogleg å skrolle vidare i i det uendelege slik at ein kanskje blir eksponert for eit skin som treffer akkurat seg som spelar, slik at ein blir villig til å betale. I Fortnite må ein betale ein liten sum kvar sesong for eit «battle pass» viss ein vil kunne samle alle skins introdusert ein sesong gjennom gameplay (ved å gjere oppdrag). Nokon banar i Roblox tilbyr au kjøp av «battle pass», som gir goder i den gitte banen. Eit anna eksempel på designval gjort er at begge spela har eigne in-game valutaar, Robux og V-bucks. Dette gjer det mogleg for barn å sjølv velje kva dei vil kjøpe utan at foreldre blandar seg, fordi dei ikkje nødvendigvis er klar over kva pengane dei har innvilga på spel-valuta går til. Foreldre kjøper berre ei gitt mengde Robux eller V-bucks ein gong, og dette kan resultere i fleire titals kjøp i spelet om berre foreldra har vore generøse nok, og barna er flinke nok til å disponere pengane sine.

Roblox har enda eit ess i ermet for å oppnå omsetning i spelet. Utviklaren gir nemleg baneproduentar (spelarar som lagar eigne banar som andre spelarar kan spele) moglegheita til å tene pengar ved at dei får ein brøkdel av Robuxane som blir brukt i deira experience (Roblox Corporation, 2024). Innholdsproduentar får dermed eit insentiv til å designe sine banar på ein måte som gjer at spelarar ønsker å betale for ein fordel. Dette kan for eksempel vere å kjøpe ein superfart-energidrikk i «Barry's prison run» så ein kan springe fort frå vakta og gjere spelet enklare for seg sjølv. I tillegg kan ein bruke denne energidrikken til å kome høgt på den globale poengtavla i spelet med ein så kort gjennomføringstid som mogleg, altså at ein indirekte betalar for ein god poengsum. Slike moglegheiter for kjøp finnest i nesten alle banar, om ikkje alle. Eit eksempel på korleis ein slik «butikk» ser ut i spelet ser ein på figur 5, der ein ser i venstre marg at ein kan handle noko ved å trykke på E-tasten. Butikken er ein del av speloverlegget, og er alltid tilgjengeleg uavhengig av fysisk posisjon i spelverda.

Minecraft

Minecraft tener sine pengar på ein litt annan måte. Den største forskjellen er at dei tar betalt på førehand av spelinga, noko som gjer at spelet i mykje mindre grad er designa for å påverke spelaren til å betale meir. Ein kan spele online med vennar utan å betale viss ein er på same nettverk eller ved at den eine spelaren har sin datamaskin og minecraftspel påslått som vert

for serveren. Det er ikkje mogleg for andre i vennegjengen å spele på denne felles minecraftverda viss verten går ut av banen på sin datamaskin. Derfor tilbyr Minecraft seg å vere vert for ein server, men tar betalt for denne tenesta, gjennom såkalla realms. Å spele på realms gir spelarane den fordelene at ingen i vennegjengen treng å vere vert, slik at alle kan spele i spelverda uavhengig av kven andre som spelar på same tidspunkt. Minecraft krev altså ikkje betaling for onlinespeling, men dei tar betalt for å gjere dette enklare for spelarane.

Det er au mogleg å laste ned gratis skins og teksturpakker som endrar utsjånad på blokkane, og dermed spelverda. Desse kan ein au kjøpe på den offisielle nettsida til Minecraft for å støtte innhaldsprodusentar. Ein kan merke seg at handelen skjer på den offisielle minecraftnettsida, og ikkje in-game, noko som gjer presset frå utviklaren mykje mindre på spelaren for å kjøpe fleire ting. Ein får rett og slett eit fullverdig videospel etter å ha betalt for det på førehand.

6.8.2 Eksplisitte og tause verdiar formidla gjennom dei tre videospela

Alle tekstar formidlar eksplisitte og tause verdiar, og videospel er inkje unntak. I utgangspunktet vil ein seie at videospela sin hovudfunksjon er å skape positive opplevingar for spelaren. Det er tydeleg at spelskaparane jobbar målretta for å få dette til. Eksplisitte verdiar kjem til syne i videospela gjennom for eksempel sensur av banneord i chat eller «konfronterande emotes», tydelege regelverk mot trakassering og mange moglegheiter for spelarar til å finne skins dei er komfortable med (for eksempel ved å tilby fleire hudfargar). Alle videospela kommuniserer likevel ulike tause verdiar. Tause verdiar i Minecraft kan vere syn på dyr, og den hierarkiske verdien av desse, eller at alle menneskeliknande mobs i spelet har kvit hudfarge. Tause verdiar i Fortnite kan handle om kroppsideal, sidan alle skins er designa som tynne, glatte, glinsande, kjekke og sexy figurar. Tause verdiar i Roblox kan handle om kva som de facto er lov å ytre seg om i visse banar, som at nokon brukarar ytrar godvilje mot høgreekstrem politikk (Farivar, 2019). I dette robloxeksempelet blei brukarane som braut med brukarvilkåra sletta etter at NBC tok kontakt med Roblox om det. Verdiane som desse brukarane stod for var i utgangspunktet personlege meiningar, men sidan dei blei ytra gjennom Roblox som medium blei formidlinga av desse verdiane ein del av verdiane ein kan lese ut av Roblox som tekst. Desse brukarane stod altså for ei verdiformidling gjennom videospellet der ein kan argumentere for at Roblox var uvitande/taus avsendar. Så lenge Roblox «tillét» desse brukarane å vere aktive på plattformen var altså desse ein del av den tause verdiformidlinga til Roblox.

6.8.3 Oppsummering av kritisk literacy i dei tre spela

Sidan kritisk gamingliteracy ikkje er nødvendig for å spele nokon av dei tre videospela analysert i denne studien på fritida, og sidan mange spelarar ikkje kritisk vurderer spela dei spelar, (sjå kap. 2.3.2) kan ein anta at dei fleste barn i barneskolealder ikkje har tileigna seg mykje kritisk gamingliteracy relevant for nokon av dei tre spela på eiga hand. Eksempla over tydeleggjer likevel behovet for denne typen kritisk literacy, fordi desse videospela ikkje er aleine om å nytte dark patterns (Dupont & Malliet, 2021) eller kommunisere uideelle verdiar. Å lære barn kritisk gamingliteracy er derfor ein viktig oppgåve for vaksne rundt unge spelarar, på skolen eller heime. Det å forstå at ingen ting er gratis, og at ein betalar med noko uansett om det er pengar, eller tid – og deretter pengar, er viktig å hjelpe barn å bli bevisste på.

7 Kan ein dra nytte av gamingliteracy i skolen?

Gjennom kapittel 5 er det gjort greie for kva som konkret ligg i å kunne spele Roblox, Fortnite og Minecraft. Ein treng inngåande gamingliteracy for å meistre desse tre spela, noko som inneber mange ulike måtar å lese og produsere tekst i ulike medium og gjennom varierte modalitetar. Vidare vil eg gjere eit djupdykk i den gjeldande læreplanen i norsk (NOR01-06). Eg vil nytte den nynorske versjonen av læreplanen som kjelde (Kunnskapsdepartementet, 2019). Målet med djupdykket er å finne ut om lærarar kan dra nytte av den gamingliteracyen mange barn har med seg heimanfrå i skolesamanheng i norskfaget. Eg tar utgangspunkt i overordna mål i læreplanen for norsk, og ser deretter på korleis arbeid med desse temaa kan få utspring gjennom spesifikke kompetansemål. Sidan studien dreier seg om gamingliteracy for barn i alderen 9-12 år utelet eg kompetansemål for andre, tiande og vidaregåande trinn, og ser berre på kompetansemål etter fjerde og sjuande trinn. Eg byrjar ved å eksplisitt sjå på samansette tekstars plass i læreplanen, fordi ein gaminglitterær elev vil ha særleg kunnskap om dette temaet uavhengig av kva videospel han har spelt. Etter å ha sett på dette vil eg ta for meg andre relevante overordna mål i læreplanen, og korleis arbeid med desse kan utfolde seg gjennom arbeid med kompetansemåla.

7.1 Samansette tekstars plass i læreplanen

Læreplanen nemner sjølvstilt ikkje gamingliteracy eksplisitt. Gaming inneber i utgangspunktet ferdigheiter elevane tileignar seg og bruker på fritida i møte med videospel, noko ein ikkje ser mykje av i skolesamanheng, i alle fall ikkje nok til å nemne eksplisitt i læreplanen for norsk. Det er likevel eit omgrep, *samansette tekstar*, som går igjen i læreplanen, og som det viser seg at ein gaminglitterær person vil ha mykje kunnskap om. I læreplanen står omgrepet «samansette tekstar» om det eg har kalla multimodale tekstar. Omgrepet er nemnt fleire plassar i læreplanen i norsk, og eg går gjennom alle stadar i den overordna delen av læreplanen der det er nemnd for å vise korleis gamingliteracy kan vere nyttig i arbeid med desse måla.

Under den grunnleggande ferdigheita «å kunne lese» står det at «Lesing i norsk inneber òg å lese samansette tekstar som kan innehalde skrift, bilete, teikningar, tal og andre uttrykksformer.» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 5). Dette er nesten å rekne for ein enkel definisjon av kva samansette tekstar er. Eg les «andre uttrykksformer» som ekvivalent med

«semiotiske ressursar», som er det omgrepet som er nytta i denne studien. Dette er noko ein gamer gjer kvar gong han spelar, noko som vil seie at ein gamer er godt vand med å lese på denne måten læreplanen viser til i ein fritidskontekst. Det står vidare under kjerneelementet «tekst i kontekst» at «Norskfaget byggjer på eit utvida tekstomgrep. Dette inneber at elevane skal lese og oppleve tekstar som kombinerer ulike uttrykksformer.» og at «Tekstane skal knytast (...) til elevane si eiga samtid.» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Ein kan seie at videospel oppfyller desse krava, noko som vil seie at ein gaminglitterær person allereie har mange erfaringar med ein type tekst i utvida forstand slik læreplanen skisserer, noko ein lærar kunne dra nytte av.

7.1.1 Multimodale tekstar konkretisert gjennom kompetansemåla

Ein kan sjå korleis arbeidet med multimodale tekstar konkret kan utarte seg i kompetansemåla. Etter 4. trinn skal elevane kunne «kombinere ulike uttrykksformer i samansette tekstar,» og etter 7. trinn skal elevane kunne «utforske og beskrive samspelet mellom skrift, bilete og andre uttrykksformer og lage eigne samansette tekstar» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 6, 8). Ein kan argumentere for at alle som har spelt Minecraft, og dei som har produsert banar på Roblox, allereie har gode kunnskapar og erfaringar med det som er målet for 7. trinn, som er å produsere multimodale tekstar. Ein kan likevel ikkje sjå bort frå alle andre typar samansette tekstar som er relevant i norskfaget, og det at nokon har spelt heime kan ikkje vere nokon grunn til at læraren vel å krysse av desse kompetansemåla utan å ha arbeida med dei på skolen i fleire ulike kontekstar. Det er likevel grunn til å tru at læraren kan nytte kunnskap elevane har om multimodalitet frå gaming i det norskfaglege arbeidet. Dette krev at læraren veit noko om kva elevane kan frå før, altså kva det inneber å ha spelt dei videospela elevane kan heimanfrå. På denne måten kan han nytte eksempel frå gaming på ein måte som gjer at elevane enklare kan forstå det faglege gjennom sine eigne erfaringar med videospel.

7.2 Gaminglitteracy i lys av fagrelevans og sentrale verdiar

I tillegg til arbeid med samansette tekstar finnest det fleire andre overordna mål i læreplanen der gaminglitteracy kan kome til nytte. Allereie i første setning i læreplanen ser ein at faget skal bidra med utvikling av ferdigheiter som overlappar med gaminglitteracy: «Norsk er eit sentralt fag for kulturforståing, kommunikasjon, danning og identitetsutvikling.» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 1) Alle desse fire aspekta av det å vere menneske må ein gaminglitterær person kunne noko om i møtet med videospel. Kulturen ein gamer har innsikt i ved å ha kulturell gaming literacy er jo ein stor del av populærkulturen og fritidskulturen til

unge i dag, og det å kjenne denne kulturen må kunne kallast kulturforståing. Ein gamer kommuniserer au mykje med andre spelarar, både munnleg, skriftleg og på andre måtar (emotes, skins, dansar). Danning kjem jo an på danningssomgrepet ein har, men gamerar må bli sosialisert inn i visse reglar og måtar å oppføre seg på i spel for å bli respektert og teke alvorleg av andre når dei gamer. For eksempel må dei ikkje trakassere, øydelegge for laget, misbruke smutthol i spelet eller spørje om personleg informasjon. Det finnest likevel mykje uanstendig åtferd i gamingkontekstar. Sidan gaming er ein viktig del av fritidskulturen til mange elevar blir ein del av skolens danningssoppdrag å hjelpe elevar til å bli danna på ein måte som er relevant for gaming. Arbeid med dette må særleg skje gjennom arbeid med norskfaget, som «er eit sentralt fag for (...) danning». Ikkje minst får gamerar prøvd ulike identitetar i ulike spel dei spelar (sjå f.eks. Schaunbert, 2019). Det å ha ein arena ein kan teste ut ulike versjonar av seg sjølv på kan vere fruktbart for personleg identitetsutvikling. Ein gamer vil truleg kunne trekke erfaringar gjort i videospel inn i diskusjonar i klasserommet, om ikkje eksplisitt, så implisitt.

Vidare står det i læreplanen at norskfaget «skal gi elevane tilgang til tekstar, sjantrar og det språklege mangfaldet i kulturen» (s. 2). Videospel kan ein sjå som ein tekst i norskfagleg samanheng, og er ein del av kulturen, og det har det vore i fleire titals år. Norskfaget skal hjelpe å gi tilgang til denne teksttypen. Ein kan altså tolke læreplanen til at norskfaget skal gi elevar mellom anna gaminglitteracy, om ein tolkar videospel som ein «tekst i kulturen». Elevar som allereie er gaminglitterære vil kunne vere ein stor ressurs for klassen i arbeid med å gjere resten av elevane meir gaminglitterære.

Det står vidare at «Faget norsk (...) skal førebu dei på eit arbeidsliv som stiller krav om variert kompetanse i lesing, skriving og munnleg kommunikasjon.» (s. 2). Elevar med gaminglitteracy har stor evne til å lese multimodalt på ein hensiktsmessig måte i videospelmediet, og ein stor evne til å lære nye multimodale lesestrategiar, noko dei gjer når dei lærer seg nye spel eller blir betre i eit dei kan. Som nemnt i kap. 2.3.3 om ILS er ein av hovudmåtane barn lærer seg noko i ein uformell kontekst gjennom å lære det bort.

Gaminglitterære elevar vil kunne vere ein ressurs i arbeidet med multimodale tekstar, både i konsumering og i produksjon, noko som er underbygga vidare av dette utdraget: «Norskfaget skal gi elevane litterære opplevingar og moglegheit til å uttrykkje seg kreativt og skapande.» (s. 2).

Det står au under «fagrelevans og sentrale verdiar» at elevane skal bli «medvitne om sin eigen språklege og kulturelle identitet innanfor eit inkluderande fellesskap der fleirspråklegheit blir verdsett som ein ressurs.» (s. 2). Gaming i Noreg er ein fleirspråkleg aktivitet, (ref. kap. 2.4) og erfaringar frå gaming vil gjere at fleire elevar kan kjenne seg igjen i å vere fleirspråklege menneske i eit elles einspråkleg samfunn, noko som gjeld mesteparten av landet (Svendsen, 2021).

7.3 Gamingliteracy i lys av kjerneelement

I kjerneelementet «tekst i kontekst» står det at:

«Elevane skal lese tekstar for å oppleve, bli engasjerte, undre seg, lære og få innsikt i tankane og livsvilkåra til andre menneske. (...) elevane skal lese og oppleve tekstar som kombinerer ulike uttrykksformer. (...) Tekstane skal knytast (...) til elevane si eiga samtid.» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2)

Videospel er ein teksttype med svært mykje kontekst ein lærar kan ta tak i. Videospel har au evna til å engasjere og i nokon tilfelle gi innsikt i tankane og livsvilkåra til andre. Videospel som tekst er au knyta til elevane si eiga samtid, noko som gjer videospel til ein relevant teksttype å trekke inn i norskfaget. Elevar som allereie er gaminglitterære vil kunne hjelpe læraren eller andre elevar å plassere videospellet som tekst inn i ein større kontekst i klasseromsdiskusjonar. Kunnskapen elevane har vil kunne vere svært opplysnande for klassen om læraren veit å stille gode spørsmål og slepp dei gaminglitterære elevane til.

«Kritisk tilnærming til tekst» er eit anna kjerneelement av norskfaget der gamingliteracy kan vere nyttig. «Elevane skal kunne reflektere kritisk over kva slags påverknadskraft og truverde tekstar har. (...) Dei skal vise digital dømmekraft» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2).

Sidan videospel er ein teksttype mange unge bruker mykje tid på på fritida si er det viktig at skolen hjelper elevar med å klare å vere kritisk på gode måtar i møte med videospel.

Gaminglitterære elevar kan hjelpe lærarar ved at dei deler av sin kunnskap om korleis ulike aspekt av spesifikke videospel får utspring i praksis. Læraren kan spørje «korleis betaler ein for spelet?». Om svaret er «ein treng ikkje å betale» kan oppfølgingsspørsmålet vere «korleis tener utviklaren pengar?», og elevane med gamingliteracy kan eksemplifisere med ulike ting i spelet dei veit kostar pengar. Ikkje minst vil den gaminglitterære eleven vere i stand til å forklare for klassen kor utbreidd det i praksis er å faktisk betale. Dette kan føre til lærerike og

viktige augneblink for elevane der dei får rettleiing i kritisk tilnærming av videospel, noko eg antyda viktigheita av i 5.9.

7.4 Gamingliteracy i lys av grunnleggande ferdigheiter

Eg har allereie drøfta innhaldet som gjeld dei grunnleggande ferdigheitene å kunne skrive og å kunne lese i kapittel 6.1, og vil derfor ikkje gå vidare inn på desse her. Om den grunnleggande ferdigheita «digitale ferdigheiter» står det mellom anna at ein skal:

«kunne finne, vurdere og bruke digitale kjelder i arbeid med tekst. Det inneber å bruke digitale ressursar kreativt til å skape samansette tekstar (...). Utviklinga av digitale ferdigheiter i norsk går frå å lage enkle samansette tekstar til å planleggje, utvikle og redigere samansette tekstar basert på kunnskap om korleis dei forskjellige uttrykksformene verkar saman. Utviklinga inneber òg å vise ein stadig større grad av sjølvstende og dømmekraft i val og bruk av digitale kjelder.»

(Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 5)

Første setning er som eit utdrag av oppsummeringa av «annan operasjonell literacy» (kap. 5.6.3). Det som står i læreplanen er akkurat det ein spelar bruker mykje av si tid på medan han gamer, og med litt rettleiing frå ein lærar bør denne kunnskapen kome godt med i arbeid med å nå dette målet i norskfagleg samanheng. Ein elev med gamingliteracy vil vere trent i å søke etter informasjon som er nyttig. Som ein ser av siste setning i utdraget av læreplanen skal elevane «vise større grad av sjølvstende og dømmekraft i val og bruk av digitale kjelder», noko læraren må hjelpe elevane med uavhengig av om dei er gaminglitterære eller ei. Hjelp av ein lærar til kjeldekritikk er særleg viktig sidan krav til kjeldekritikk er forskjellige frå gamingsfæren og norskfagleg arbeid.

Tredje setning i utdraget viser til at elevane skal produsere samansette tekstar ved hjelp av kunnskap om korleis modalitetar (uttrykksformene i læreplanen) verkar saman. Dette kan ein gaminglitterær person ha svært mykje kunnskap om, men dei treng sannsynlegvis hjelp og rettleiing til å nytte denne kunnskapen på ein hensiktsmessig måte i andre tekstlege domene enn videospeldomenet. Ein kan likevel tenke seg at ein lærar som på ein god måte drar vekslar på det norskfaglege og eksempel frå gaming vil kunne få nytte av den gamingliteracyen mange elevar har.

7.5 Overordna mål konkretisert gjennom kompetansemål for 4. trinn

Det finnest fleire kompetansemål etter 4. trinn ein kan knyte opp mot dei overordna måla for å arbeide med desse på konkrete måtar. Eleven skal mellom anna kunne «skrive tekstar (...) med tastatur» (s. 7). Når ein gamer på PC, som alle tre videospel i studien har støtte for, må ein skrive på tastatur når ein chattar med andre spelarar, eller når ein skal søke informasjon. Ein blir au vand med mange av tastane på venstre side av tastaturet sidan det er desse ein brukar mest til å gi input til spela. Dette tyder ikkje at gameren er ein effektiv skrivar med tastatur, men at han sannsynlegvis hugsar kvar dei fleste bokstavane på venstre side av tastaturet er, noko som kan hjelpe når han skal øve på å skrive tekstar med tastatur.

Gaming gir au gode moglegheiter for mange ulike typar språkbruk (søkande, vennleg, frekk, meklende osv.). Dette kan vere relevant for læraren når eleven skal «reflektere over korleis språkbruken vår påverkar andre, og korleis vi tilpassar og endrar språket i ulike situasjonar.» (s. 7). Videospel kan vere ein enkel veg å gå for ein lærar som ser etter ulike skrivesituasjonar som elevane kan førestille seg og tilpasse seg språkleg etter. Dette kan for eksempel ta utgangspunkt i ein ueinighet mellom vennar medan ein gamer, eller forsvar for ein venn som blir mobba digitalt gjennom eit videospel. Læraren kan au dra nytte av at mange barn bruker engelske ord og uttrykk medan dei gamer, og kan utfordre dei til å finne norske alternativ og samanlikne dei når dei skal «samanlikne ord og uttrykk i norsk og andre språk.» (s. 7).

7.6 Overordna mål konkretisert gjennom kompetansemål for 7. trinn

Det finnest au mål etter 7. trinn der ein kan jobbe med fagrelevans og sentrale verdiar. Elvane skal mellom anna «lytte til og vidareutvikle innspel frå andre og grunngi eigne standpunkt i samtalar.» (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8). Når barn er ueinige med kvarandre er retorikken ofte svært god for å overtyde den andre om eget standpunkt. Sidan elevar ofte er saman med kvarande eller andre gjennom videospel på fritida oppstår det nødvendigvis fleire situasjonar der dette kompetansemålet gjer seg svært gjeldande. Læraren kan prøve å hente fram slik kunnskap frå gaminglitterære elevar for eksempel ved å konstruere ein tenkt gamingsituasjon. Dette kan for eksempel vere at læraren føreslår noko han veit elevane som kan eit spel godt vil vere imot, for å høyre argumenta elevane kjem på for å rettleie læraren i gaminga.

Eleven skal au «Reflektere etisk over korleis eleven framstiller seg sjølv og andre i digitale medium.» (s. 8). Gamingverda ein stor del av korleis elevar framstiller seg sjølv i eit digitalt medium. Ved å ta utgangspunkt i gaming vil ein kunne få mange gode refleksjonar frå dei

gaminglitterære elevane. Gamingliteracy kan au vere nyttig i arbeid med å «utforske og reflektere over samanhengen mellom språk og identitet» (s. 8). Dette kan gjelde på fleire plan. Aktiviteten gaming inneber møte med mange framstillingar av ulike karakterar med ulike språk og dialektar, både in-game og i transmediale tekstar om videospel. Mange elevar har altså gjort mykje utforsking på eigenhand, og læraren står igjen med å måtte hjelpe dei å reflektere over denne samanhengen mellom språk og identitet. I tillegg kan læraren utnytte det at dei gaminglitterære elevane som oftast tilpassar seg språkleg medan dei gamer, ved at dei ofte nyttar engelsk eller ein blanding av norsk og engelsk (sjå kap. 2.4). Slik blanding eller byte av språk er eit eksempel på fleirspråklegheit som ressurs, slik læreplanen omtalar fleirspråklegheit (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2).

Det finnest belegg i læreplanen for å dra nytte av gamingliteracy i norskfaget. Nytteverdien av gamingliteracy avhenger av korleis læraren er i stand til å identifisere ferdigheiter ein gaminglitterær elev har, og korleis han klarer å legge opp til å bruke desse ferdigheitene som ein ressurs i klasserommet. I mange tilfelle vil det vere hensiktsmessig å bruke videospel som teksteksempel når ein vil ta i bruk gamingliteracy som finnest i klasserommet, men ikkje alltid.

8 Avsluttande drøfting

Metoden har gitt svar på alle tre forskings spørsmål, men i størst grad dei to første. Studien har antydning av nytteverdi av gaminglitteracy i arbeid med norskfaget, men manglar empirisk belegg for å kunne slå fast den reelle nytteverdien av gaminglitteracy som ressurs i arbeid med norskfaget. Meir forskning er nødvendig for å fastslå dette. Den omfattande analysen av dei tre videospela har gjort det mogleg å identifisere spelspesifikk gaminglitteracy, men au meir generelle trekk ved gaminglitteracy, som gjeld på tvers av fleire videospel. Den grundige videospelanalysen har au den fordel at det blir enklare å samanlikne Roblox, Fortnite og Minecraft med andre videospel. Dette gjer det lettare å identifisere likskapstrekk mellom desse tre videospela og andre videospel. Dette grunnlaget for samanlikning er au eit grunnlag for at studien kan ha overføringsverdi og gjelde fleire videospel.

8.1 Svakheiter ved studien og forslag til vidare forskning

Sidan studien er gjort som ein tekstanalyse, og utan empirisk innhenting av data om korleis barn faktisk spelar desse videospela, kan ein ikkje vere sikker på kva slags gaminglitteracy barn i alderen 9-12 år faktisk har. Studien har identifisert og sannsynleggjort viktige ferdigheiter ein treng for å kunne spele desse tre videospela, men meir forskning må til for å fastslå den reelle gaminglitteracyen barn i aldersgruppa 9-12 år faktisk har.

Det finnest au viktige trekk ved gaminglitteracy som denne studien ikkje belyser, og som kan tenkast å vere relevant i norskfagleg samanheng. Dette kan særleg tenkast å ha med kognitive aspekt av gaminglitteracy som denne studien ikkje har belyst. Vidare forskning må kritisk vurdere behovet for nøyare studiar av dette aspektet ved gaminglitteracy. Eit anna viktig spørsmål er kva det krev av læraren å ta i bruk gaminglitteracy som ressurs i arbeid med norskfaget.

Utvalet av videospel tar utgangspunkt i dei tre mest spelte videospela i aldersgruppa 9-12 år. Som analysen av desse viste, gav alle desse spela stor spelarfridom og inneheldt få eller ingen narrativ. Studien har dermed ikkje kasta lys over kva slags gaminglitteracy elevar som har spelt videospel med sterkare innflytelse av narrativ kan tenkast å ha. Slike gamingopplevingar kan tenkast å styrke evna til å leve seg inn i plott eller fortellingar. Dette er ein sentral del av det å lese skjønnlitteratur (Henning, 2019), og kan vere ein viktig eigenskap i møte med tekstar i ulike medium.

Dette fører til ein interessant diskusjon rundt narrativ i videospel. Kan ein tenke seg at skolen kan vere med på å utvide gaminglitteracyen elevar har ved at skolen tar i bruk videospel med sterk innflytelse av narrativ? Kva krev i så fall dette av læraren? Det at dei mest populære videospela er så nære den ludiske polen av Aarseths modell kan au tenkast å peike mot ei endring i måten ein tenker på gaming i skolen. Kanskje ein ved å nytte historieelement i videospel går glipp av mykje av det særigne ved videospel, det som skil videospel frå andre narrative medium? I tillegg kan ein tenke seg at ein som lærar då går glipp av mykje av kunnskapen dei gaminglitterære elevane har, sidan videospela dei møter på skolen ikkje overlappar så mykje med videospela dei er vande med frå fritidsgaming. Dette leiår til spørsmålet om ein bør vere meir bevisst på skiljet mellom videospel med og utan sterk narrativ formidling. Dette fordi det potensielt er forskjell på gaminglitteracyen elevar lærer seg heime, og gaminglitteracyen elevar kanskje lærer seg på skolen gjennom å møte videospel med sterkare narrativ. Vidare studiar må til for å gi lærarar og skolepersonell meir kunnskap om usikkerheitene som ligg i svakheiter ved denne studien og spørsmåla dette fører til.

8.2 Konklusjon

Studien har gitt svar på dei tre forskingsspørsmåla som blei stilt innleiingsvis. Studien har med andre ord vist kva som kjenneteiknar dei mest populære videospela for barn i alderen 9-12 år, Roblox, Fortnite og Minecraft, og vist nokon av dei viktigaste literacyferdigheitene ein må ha for å kunne spele desse tre videospela. Studien har au vist at det er mogleg å nytte denne gaminglitteracyen fleire barn på mellomtrinnet har med seg heimanfrå i arbeid med norskfaget med utgangspunkt i læreplanen. Meir forskning er nødvendig for å seie noko konkret om korleis ein kan ta i bruk gaminglitteracy på ein god måte i arbeid med norskfaget.

9 Referansar

- Apperley, T., & Beavis, C. (2013). A Model for Critical Games Literacy. *e-learning and digital media*, 10(1). <https://doi.org/10.2304/elea.2013.10.1.1>
- Archangel470. (2018, 18. mai). *The slap 2 but every slap has a roblox «Oof!»* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XJe5Ry4Ce1I>
- Bernhardt, E. B. (2011). *Understanding advanced second-language reading* (1. utg.). Routledge.
- Blair, C., Protzko, J., & Ursache, A. (2011). Self-regulation and early literacy. I S. B. Neuman & D. K. Dickinson (Red.), *Handbook of early literacy research* (Bd. 3, s. 20–35). Guilford Press.
- Blikstad-Balas, M. (2023). *Literacy i skolen* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Bourgonjon, J. (2014). The Meaning and Relevance of Video Game Literacy. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5). <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2510>
- Brevik, L. (2016). Chapter 3. The gaming outliers: Does out-of-school gaming improve boys' reading skills in english as a second language? I E. Elstad (Red.), *Educational Technology and Polycontextual Bridging*.
- Bruning, R. H., & Kauffman, D. F. (2016). Self-efficacy beliefs and motivation in writing development. I C. A. MacArthur, S. Graham, & J. Fitzgerald (Red.), *Handbook of writing research* (2. utg., s. 160–173). The Guilford Press.
- Bråten, I., & Strømsø, H. (2009). Multiple tekster—Til innsikt og besvær. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 93(5), 386–400.
- Buur. (2019, 20. juli). *Roblox memes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ko-kK1ex71E>
- Dinsdale, R. (2022). Roblox's Famous «Oof» sound has been removed from the game. *IGN Nordic*. <https://nordic.ign.com/roblox/58589/news/robloxs-famous-oof-sound-has-been-removed-from-the-game>

Dupont, B., & Malliet, S. (2021). Contextualizing Dark Patterns with the Ludeme Theory: A New Path for Digital Game Literacy? *Acta Ludologica*, 4(1), 4–22.

Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(3), 184–214. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-03>

Farivar, C. (2019, august 22). *Extremists creep into Roblox. An online game popular with children*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/extremists-creep-roblox-online-game-popular-children-n1045056>

Fossum, E. (2022). Kommentar: Dataspillene flommer over av skjult reklame—Hvor blir det av lovgivningen? *Pressfire.no*. <https://www.pressfire.no/artikkel/kommentar-dataspillene-flommer-over-av-skjult-reklame-hvor-blir-det-av-lovgivningen>

Hansen, H. S. L. (2023). *Code-switching, gaming and gender: Exploring the use of a cooperative entertainment game in two norwegian upper secondary english classrooms* [Mastergradsavhandling]. Norwegian University of Science and Technology (NTNU). <https://hdl.handle.net/11250/3111209>

Henning, Å. (2019). *Leselyst i klasserommet: Om trusler og redningsaksjoner* (1. utgave, 1. opplag). Gyldendal.

Hirsch, E. D. (1987). *Cultural literacy. What Every American Needs to Know*. Houghton Mifflin Company.

Hole, K.-A. G. (2022). *Bruk av videospillet This War of Mine i arbeidet med historisk empati—En kvalitativ analyse av elevers erfaringer med historisk empati ved bruk av videospill* [Mastergradsavhandling] Universitetet i Stavanger. <https://hdl.handle.net/11250/3003903>

Holmes, J., & Wilson, N. (2017). *An introduction to sociolinguistics* (5. utg.). Routledge.

ibxtoycat. (2021, 7. desember). *The REAL way to find diamonds in Minecraft 1.20*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/OKNYSnTi8UM?si=TNQTM2EWDadCJIAh>

Itō, M., Antin, J., Finn, M., Law, A., Manion, A., Mitnick, S., Schlossberg, D., Yardi, S., & Horst, H. A. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8402.001.0001>

Jaroszewska, M. A. (2022). *Fremstilling av kvinnelige kvarakterer i videospill* [Mastergradsavhandling]. Høgskolen i Innlandet. <https://brage.inn.no/inn-xmlui/handle/11250/3031504>

José Zagal. (2010). *Ludoliteracy: Defining, understanding, and supporting games education*. ETC Press.

Juuhl, G. K., & Michelsen, M. (2020). Forsking på barn og ungdoms tekstar og tekstpraksisar på fritida, med eit nordisk fokus. *Nordic Journal of Literacy Research*, 6(3), 4–26.

Kharif, O. (2020). *Kids Flock to Roblox for parties and playdates during lockdown*. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-04-15/kids-flock-to-roblox-for-parties-and-playdates-during-lockdown>

Kress, G. R. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

Kunnskapsdepartementet. (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Fastsett som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/nor01-06>

Latham, A. J., Patson, L. L. M., & Tippett, L. J. (2013). The virtual brain: 30 years of video-game play and cognitive abilities. *PMC PubMed Central*, 4(629). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>

Learn how to dance. (2020, 8. oktober). *Rollie Fortnite (easy tutorial) | «Rollie rollie rollie»* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=5p3qS9FAvJI&list=PLZNL6NFdRj4K5ectb-rtYwvzd2rx_BcO1

London Drugs blog. (2019, november 1). *Why is my kid dancing like that? A handy guide to Fortnite*. <https://blog.londondrugs.com/why-is-my-kid-dancing-like-that-a-handy-guide-to-fortnite>

- Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (2007). *Litteraturvitenskapelig leksikon*. Kunnskapsforlaget.
- MacArthur, C. A., Graham, S., & Fitzgerald, J. (Red.). (2016). *Handbook of writing research*. The Guilford Press.
- Marsick, V., & Volpe, M. (1999). The nature and need for informal learning. *Advances in developing human resources*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.1177/152342239900100302>
- Marsick, V., & Watkins, K. (2001). Informal and incidental learning. *New directions for adult and continuing education*, 2001(89), 25–34. <https://doi.org/10.1002/ace.5>
- Medietilsynet. (2022). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra—Slik gamer barn og unge*. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Michelsen, M. (2021). *Barns Fritidstekstar*. Samlaget.
- Miller, D. (2022). *Ludiske spel til tekstskaping i norskfaget: Tull eller gull?* [FoU-oppgåve]. Universitetet i Stavanger.
- Minecraft Wiki. (2024a). *Altitude*. <https://minecraft.fandom.com/wiki/Altitude#:~:text=Height%20limit%20was%20raised%20to,it%20was%20raised%20to%20256.&text=Solid%20blocks%20can%20no%20longer,be%20placed%20on%20layer%20127>.
- Minecraft Wiki. (2024b). *World size*. https://minecraft.fandom.com/wiki/World_size
- Maagerø, E. (2005). *Språket som mening: Innføring i funksjonell lingvistikk for studenter og lærere*. Universitetsforlaget.
- Naul, E., & Liu, M. (2019). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58(3), 687–707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>
- Nicolaysen, B. K., & Aase, L. (Red.). (2005). *Kulturmøte i tekstar: Litteraturredidaktiske perspektiv*. Samlaget.

Partington, A. (2010). Game Literacy, Gaming Cultures and Media Education. *English Teaching: Practice and Critique*, 9(1), 73–86.

Perez, S. (2020). *Creative ways to host a virtual birthday party for kids*.

https://techcrunch.com/2020/04/06/creative-ways-to-host-a-virtual-birthday-party-for-kids/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnLw&guce_referrer_sig=AQAAADOdFwRkLrNzq08Sk0MuOKyocj0Qs03c87sOojzD__YPP9C1GSC-dHYUp-NMFchRBIUxmTpYoHjT7Oq7AIT2Y-mHkZVNWSOkhitdGRDcXyJofwit2DMzs0borYLSQZwmuKqT2rN2oDb2wBYVmvE7piWj8YjNnwxK9uzzrE0xpewl

Piiraninen-Marsh, A., & Tainio, L. (2009). Collaborative Game-play as a site for participation and situated learning of a second language. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 53(2), 167–183. <https://doi.org/10.1080/00313830902757584>

Postholm, M. B., & Jacobsen, D. I. (2018). *Forskningsmetode for masterstudenter i lærerutdanningen*. Cappelen Damm akademisk.

Rindal, U. (2012). *Meaning in English: L2 attitudes, choices and pronunciation in Norway* [Doktorgradsavhandling]. Universitetet i Oslo.

Roberts, Z. (2024, april 11). *Most expensive Fortnite skins in Battle Royale*. videogamer.com. <https://www.videogamer.com/guides/most-expensive-fortnite-skin/>

Roblox Corporation. (2024, april 26). *Earning on Roblox* [Offisiell nettsted]. Creator hub Roblox. <https://create.roblox.com/docs/production/earning-on-roblox>

Sabarwal, R. (2024, januar 7). *10 Fortnite skins that make you account extremely valuable*. sportskeeda.com. <https://www.sportskeeda.com/fortnite/10-fortnite-skins-make-account-extremely-valuable>

Sandberg, M. H. (2019). «slipp fangene fri!»—Om makt og frigjøring i Minecraft: Education Edition. *Journal for research in arts and sports education*, 3(1), 23–42.

Schaunbert, V. (2019, januar 27). Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans. *Nrk.no*. https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198

- Scolari, C., & Contreras-Espinosa, R. (2019). How do teens learn to play video games? Informal learning strategies and video game literacy. *Journal of Information Literacy*, 13(1), 44–61. <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>
- Skaftun, A., & Sønneland, M. (2022). Kritisk literacy i litteraturundervisningen. *Acta Didactica Norden*, 16(2), 21. <https://doi.org/10.5617/adno.8874>
- Skaug, J. H., Husøy, A., Staaby, T., & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. Fagbokforlaget.
- Skip the Tutorial. (2022, 17. juli). *51 Minecraft Things Only Old Players Know* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2-lpCwVWYh0>
- Skjelbred, D. (2014). *Elevens tekst: Et utgangspunkt for skriveopplæring* (4. utg). Cappelen Damm akademisk.
- _S_k_v_a_i_. (2020, 20. mars). *Minecraft MEMES That i Watch With My Teacher* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0JOxbvnjSMY>
- Strømman, E. (2020). Bridging intersecting literacy practices in a 6th grade iPad classroom. *Nordic Journal of Literacy Research*, 6(3), 91–114. <https://doi.org/10.23865/njlr.v6.2037>
- Strømmen, M. K. (2015). «*Han leasheet ikke bot. No leash bot*»—*Om bruken av engelsk språk hos eit knippe norske spelarar i ein norsk spelkontekst* [Mastergradsavhandling]. Universitetet i Oslo. <https://www.sprakradet.no/globalassets/vi-og-vart/stipend/strommen-master-139977.pdf>
- Sundqvist, P. (2009). *Extramural English Matters: Out-of-school english and its impact on Swedish ninth graders' oral proficiency and vocabulary* [Doktorgradsavhandling]. Karlstads Universitet.
- Svendsen, B. A. (2021). *Flerspråklighet—Til begeistring og besvær* (1. utgave). Gyldendal.
- T5G. (2021, 12. mai). *30 Secret Easter Eggs in Minecraft* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dQDVszCLECc>

The Fornite Team. (2024, april 22). *New «see confrontational emotes» setting in fortnite* [Offisiell nettstad]. Fortnite.com. <https://www.fortnite.com/news/new-see-confrontational-emotes-setting-in-fortnite>

Thon, J.-N. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. University of Nebraska Press.

UNESCO. (2024). *What you need to know about literacy*.
<https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>

Viper. (2021, 4. april). *Minecraft memes that Blow my Mind*. [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/L0GDUORbbpk?si=TJG-h5gQ-x9PxteF&t=32>

Zagal, J. (2008). A framework for games literacy and understanding games. *Association for computing machinery, Future Play '08: Proceedings of the 2008 conference on future play: research, play, share*, 33–40. <https://doi.org/10.1145/1496984.1496991>

Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *FDG '12: Proceedings of the International Conference of the Foundations of Digital Games*, 129–133. <https://doi.org/10.1145/2282338>