



VITENSKAPELIG
HØYSKOLE
Norwegian School of
Theology, Religion and Society

Religion i Final Fantasy:

**En Narratologisk-Semiotisk analyse av gjennomgående elementer i Final
Fantasy serien**

Simen Heggelund Knutsen

Veileder

Professor Asle Eikrem

MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn,

AVH5065: Masteroppgave i teologi (30 ECTS), Høst 2022

Antall ord: 21 565



Sammendrag

I denne avhandlingen gjør jeg en litteræranalyse av Square Enix sin spillserie Final Fantasy, som i utgangspunktet er utviklet av Hironobu Sakaguchi. Mitt primære fokus er hvordan religion brukes og medieres i den japanske spillserien. Serien henter inspirasjon fra og alluderer til flere ulike religioner gjennom bruken av alt fra gudenavn til utforming av helligsteder og verdensforståelse. Dette leder til problemstillingen: Hvilke religiøst forestillingsunivers utgjør Final Fantasy-serien?

For å svare på dette spørsmålet analyserer jeg primært tre gjennomgående momenter i serien og drøfter hvordan disse momentene bidrar til å utforme virkelighetsforståelse, samt hvordan de tilrettelegger for karakterenes handlingsvalg. De tre momentene er krystaller, magi og påkallelse av gudelignende skikkelser. De analytiske metodene som tas i bruk i denne oppgaven er narratologi og semiotikk. Gjennom den kombinerte bruken av disse to metodene blir analysen dypere og mer nyansert, og de nevnte momentene kartlegges i større grad som del av en helhet.

Mine primære funn er at serien formidler en hybridisering mellom ulike religioner samtidig som det primære uttrykket til serien er det som har røtter i tradisjonelle japanske religioner som Shinto og Buddhisme. Fremstillingen av religiøsitet i serien bidrar til å vise det japanske forholdet til religion som et kulturfenomen. I tillegg kan spillserien forstås symptomal fordi den bruker tegn og narrativ på en måte som skildrer den underliggende japanske kulturen og religionsforståelsen.

Innholdsfortegnelse

1	Innledning.....	1
1.1	Tema.....	1
1.1.1	Problemstilling.....	2
1.1.2	Material.....	3
2	Metode.....	5
2.1	Narratologi.....	5
2.2	Semiotikk.....	9
3	Materiale og struktur.....	13
3.1	Materiale.....	13
3.2	Struktur.....	13
4	Generelle metodiske overveielser.....	15
4.1	Min hermeneutiske tilnærming.....	15
5	Analyse.....	18
5.1	Elementologi.....	18
5.2	Krystallen.....	20
5.2.1	Det Narratologiske perspektiv.....	20
5.2.1.1	Narrativ – Susjett og fabula.....	20
5.2.1.2	Tema og motiv.....	24
5.2.2	Det Semiotiske perspektiv.....	24
5.2.2.1	Tegnkategori.....	24
5.2.2.2	Denotasjon og konnotasjon.....	25
5.2.2.3	Genre og kodebrudd.....	26
5.2.2.4	Disembedding og Reembedding.....	27
5.3	Religiøse momenter som uttrykkes.....	28
5.3.1	Helligsteder.....	29

5.3.2	Det skapende element.....	30
6	Magi	33
6.1	Analyse	33
6.1.1	Det Narratologiske perspektiv.....	33
6.1.1.1	Magiens plass i narrativet	34
6.1.1.2	Primærmagikere	34
	Hvit magiker.....	34
	Svart magiker	35
	Rød magiker	36
	Blå magiker	37
	Påkaller.....	38
6.1.1.3	Susjett og fabula.....	39
6.1.1.4	Motiv og Tema.....	39
6.1.2	Det Semiotiske perspektiv.....	40
6.1.2.1	Tegnkategori	40
6.1.2.2	Denotasjon og konnotasjon.....	41
6.1.2.3	Genre og kodebrudd.....	42
6.1.2.4	Disembedding og reembedding	42
6.2	Heksekunst og magiske beist.....	43
6.2.1	Heksekunst	43
6.2.2	Magiske beist.....	44
6.2.2.1	De hyppigste beistene	46
6.2.2.2	Beistenes religiøse mening	50
7	Hvordan være i universet	53
7.1	Krystallenes virkelighet.....	53
7.2	Karakterenes agering	55
7.2.1	Det magiske livet.....	55

7.2.2	Handling over ord.....	56
8	Oppsummering og konklusjon	58
9	Litteratur.....	59

1 Innledning

1.1 Tema

Så lenge det har eksistert religion har religioners ideer, tanker og uttrykk vært et viktig moment for å prøve å forstå den verden vi lever i. Disse ideene, tankene og uttrykkene er også noe som populærkulturen har latt seg inspirere av gjennom alle tider. Man kan finne spor av religion på alt fra gamle greske vaser, til bøker som Ringenes Herre og Harry Potter.

Selv om disse ideene, tankene og uttrykkene har smittet over på populærkultur i alle tider er studiet av fenomenet et relativt nytt fagfelt. Studiet av religion, media og populærkultur er et fagfelt i utvikling. Ifølge Gordon Lynch er det et fagfelt som startet særlig på 1970-tallet.¹ Det har medført at studiet av religion, media og populærkultur lenge har ligget bak andre disipliners forskning. Disipliner som filmstudie, kunsthistorie og mediaantropologi har kommet lengre i sin forskning fordi disiplinene har vært fokusområder i lengre tid. Samtidig har erfaringen fra slike studier bidratt inn mot studiet av religion og populærkultur blant annet med nye verktøy til arbeidet. Teologiske studier og religionsvitenskap har i tillegg kunne komplimenteres av arbeidet til akademikere innenfor disse andre disiplinene.²

En kan stille spørsmål ved hvorfor man skal studere forholdet mellom religion og populærkultur. Det er et fagfelt som ofte må begrunnes og forsvares i møte med mer tradisjonelle akademikere. Eksempelvis kommer det frem i Lynn Schofield Clarks anekdote vedrørende en student som måtte forsvare sin avhandling om videospill ovenfor en eldre akademiker.³

Spørsmålet blir da altså hvorfor man skal forske på et fagfelt, som mange ikke anerkjenner som forskning i det hele tatt. Clark fremholder at populærkultur er en stor del av menneskers liv. Det er også noe som spiller inn på vårt sosiale liv, så vel som vår forståelse av hvem vi er i verden og hva som er meningsfullt.⁴ Det gir seg til kjenne når for eksempel en vennegjeng snakker sammen om de nyeste episodene av *Stranger Things*, eller når man velger å ikke snakke

¹ Lynch. *Between sacred and profane*. s. 1

² Lynch. *Between sacred and profane*. s. 1

³ Lynch. *Between sacred and profane*. s. 5-6

⁴ Lynch. *Between sacred and profane*. s. 11

om «guilty pleasure» showene sine. Når populærkulturen spiller på bilder, tematikk og språk fra religion appelleres det til det tradisjon, sentimentalitet og ønsket om opplevelsen av det transendente.⁵ Det at populærkulturen er så innvevd i menneskers liv gjør det også intressant å undersøke hvilke bilder av religiøsitet det er som presenteres. Religion i populærkultur bidrar til å skape bilder av hvordan forskjellige religioner forstås i dagens samfunn. Samtidig er det også interessant å se hvorfor og på hvilken måte populærkulturen bruker religiøse forestillinger for å skape mening. På bakgrunn av det foregående er min påstand at studiet av religion og populærkultur er noe som går utover populærkulturen og bidrar til økt refleksjon rundt religions rolle i samfunnet. I tillegg bidrar religion i populærkultur til forståelsen av menneskers handlinger og verdensbilde. David Morgan skriver i forbindelse med studiet av populærkultur: «...*What it will lead to, it seems to me, is richer, more perceptive analysis and understanding of why people do what they do and how they build and sustain the imagined and lived worlds in which they exist.*».⁶

1.1.1 Problemstilling

I denne avhandlingen ønsker jeg å studere hvordan religiøse forestillinger i japansk populærkultur brukes i Square Enix sin serie Final Fantasy. Problemstillingen jeg ønsker å besvare er: Hvilket religiøst forestillingsunivers utgjør Final Fantasy-serien?

Ett viktig moment for å forstå dette spørsmålet er at forholdet mellom religion og nasjon er mer fremtredende i det japanske samfunnet, enn den personlige religiøsiteten. Det japanske folket deltar i ritualer som fint kan beskrives som religiøse praksiser. Samtidig er det ikke en terminologi som de selv ville bruke for å beskrive det. Ritualer og tradisjoner forstås ikke religiøse, med de er rett og slett japanske.⁷ Jolyon Baraka Thomas fremholder at den religiøse tilhørigheten i Japan forstås som familiær fremfor personlig.⁸ Eksempelvis vil spørsmål om religiøs tilhørighet ofte besvares med hva slags religiøs tilknytning familien til vedkommende har. Dette er viktig fordi det viser at en i møte med japansk populærkultur ikke kan forutsette den samme type religiøse tilnærming som i vestlig populærkultur.

⁵ Lynch. *Between Sacred and Profane*. s. 10

⁶ Lynch. *Between sacred and profane*. s. 20

⁷ Thomas. *Drawing on tradition*. s. 10

⁸ Thomas. *Drawing on tradition*. s. 9

For å kunne svare tilfredstillende på denne problemstillingen er det også viktig å definere religion. Jeg gjør også da ett bevist skille mellom religiøst og teologisk. Det å skulle definere religionbegrepet er ingen enkel oppgave. Det finnes utallige definisjoner der den ene utelukker den andre. Gordon Lynch fremholder to ulike definisjoner av religion som kan være nyttige: substantiv- og funksjonalistisk religionsdefinisjon.⁹ Den substantiviske forstår religion som definert av noen kjerneelementer som for eksempel tro på overnaturlige vesner eller guder.¹⁰ En slik definisjon kan være problematisk da det er vanskelig å definere hva som er kjerneelementer. I tillegg vil religioner som mangler en av disse kjerneelementene falle utenfor. Eksempelvis dersom tro på guder er ett kjerneelement, vil ikke religioner som buddhisme kunne defineres som religion. Den funksjonalistiske religionsdefinisjonen anser heller religionens evne til å utføre gitte funksjoner, i samfunnet eller for individet.¹¹ Denne tilnærmingen definerer disse funksjonene i tre punkter: Sosial-, eksistensiell- og transendent funksjon.¹² Den sosiale funksjonen vil si at religioner bidrar til samhold og tilhørighet i lys av delt tro og verdier. Eksistensiell funksjon handler om at religionen gir verktøy til menings- og verdiskaping i livet. Transendent funksjon innebærer at menneskene innenfor den gitte religionen kan oppleve det hellige eller transendente.¹³ En slik definisjon skaper et større rom for hva som kan defineres som religion. I denne avhandlingen vil jeg derfor definere religion funksjonalistisk med vekt på menneskers forestillinger av det hellige og transendent. Teologi definerer jeg som systematiseringen av disse forestillingene.

1.1.2 Material

Final Fantasy er en japansk rollespillserie (JRPGs) som startet på slutten av 1980-tallet. Serien ble utviklet av Hironobu Sakaguchi i en tid hvor selskapet Square Co., Ltd. stod på randen av konkurs. I møte med den økonomiske situasjonen utviklet Hironobu Sakaguchi det første spillet *Final Fantasy* til Nintendo Entertainment System (NES). Sakaguchi hadde tanker om å forlate spillindustrien og heller gjøre noe annet, så *Final Fantasy* var tiltenkt å være nettopp det titlen impliserer.¹⁴ En siste fantasi. Spillet var et siste forsøk fra Sakaguchi på å etterlate seg noe

⁹ Lynch. *Understanding Theology and Popular Culture*. s. 27

¹⁰ Lynch. *Understanding Theology and Popular Culture*. s. 27

¹¹ Lynch. *Understanding Theology and Popular Culture*. s. 28

¹² Lynch. *Understanding Theology and Popular Culture*. s. 28

¹³ Lynch. *Understanding Theology and Popular Culture*. s. 28

¹⁴ Final Fantasy wiki. «Final Fantasy Series».

innenfor spillindustrien. Men til tross for at spillet ble lansert i en tid med stor konkurranse fra veletablerte titler ble det mer populært enn noen kunne forestille seg.¹⁵ Det førte Square ut av sin økonomiske krise med over 600 000 solgte eksemplarer i Japan alene.¹⁶ Det førte også til at *Final Fantasy* ble Squares bestselgende serie, men i og med at spillet ble tiltenkt som en siste fantasi, var rommet for en oppfølger i samme univers snevert. *Final Fantasy II* ble derfor utviklet som et eget spill selvstendig fra verdenen og karakterene som ble introdusert i det første.¹⁷ Det at de ulike titlene i serien utspiller seg i ulike univers og med andre karakterer er så å si blitt normalen, med unntak av titler hvor det arabiske tallsystemet følger romertallet til tittelen. Eksempelvis *Final Fantasy X* og *X-2*. I 2003 gikk selskapet sammen med Enix og ble til Square Enix.¹⁸ På denne måten fikk de to selskapene en større kompetanse, men også et større utvalg spilltitler. Men *Final Fantasy* har forblitt selskapets mest solgte og beundrede serie.

Final Fantasy-universet har vært gjenstand for flere teologiske analyser og studier. Eksempelvis har spesifikke karakterer blitt vurdert kristologisk i møte med frelserforståelsen i det gamle og nye testamentet.¹⁹ Ett annet eksempel er at kongeideologien i *Final Fantasy XV* har blitt brukt i en studie der man har ønsket å lære ungdom om Judeo-Kristen kongeteologi.²⁰ Til tross for dette har det ikke blitt gjort en analyse med teologisk tyngde om hva slags religiøst uttrykk som kommer frem gjennom serien slik den foreligger i sin helhet. Det nærmeste man kommer en slik analyse er Alicia Ong sin artikkel *The religions behind Final Fantasy* innenfor history of computer game design.²¹ På bakgrunn av dette vil denne avhandlingen være ett bidrag til forståelsen av hvordan religion fremstilles og brukes i populærkulturen. Nærmere bestemt innenfor JRPGs. Avhandlingen stiller seg derfor innenfor feltet kulturstudier, og kan fungere som hjelp til forståelsen av hvordan religioner uttrykkes i ulike kulturer i samtiden.

¹⁵ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy Series».

¹⁶ Ziff. «Electronic Gaming Monthly». s. 178.

¹⁷ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy Series».

¹⁸ Final Fantasy Wiki. «Square Co., Ltd.».

¹⁹ Banasik. «Cloud Strife: The Intertestamental Hero».

²⁰ Langer. *The Gamification of Kings*.

²¹ Ong. «The Religions Behind Final Fantasy».

2 Metode

I denne avhandlingen skal jeg bruke er en kombinasjon av narratologi og semiotikk som analysemetoder. I det følgende vil jeg gjøre rede for de analytiske begrepene jeg skal bruke i denne avhandlingen, og formulere de viktigste analytiske spørsmålene som vil strukturere analysen basert på disse metodene. Denne oppgaven har et analytisk preg. På grunnlag av dette vil jeg primært bruke kulturvitenskapelige metoder i arbeidet med materialet.

2.1 Narratologi

Narratologi som metode handler om å analysere fortellinger. Det kan innordnes som en form for litteratur- og kulturanalyse. Den har sitt utgangspunkt i litteraturvitenskapen, men har siden spred seg til mange andre fagområder.²² Hvordan man definerer narratologi kan variere. Noen opererer med en bred forståelse av begrepet. Eksempelvis definerer Aaslestad det som «*læren om fortellende teksters struktur*».²³ Til tross for at Aaslestads definisjon begrenser seg til tekster, kan man argumentere for at en slik definisjon også kan brukes om andre former for fortelling. I en slik bred definisjon vil alle momenter som bidrar til struktur i en tekst med begynnelse og slutt kunne regnes som del av narratologien. En noe smalere definisjon kan man finne hos Mieke Bal. Hun definerer narratologi som teori om narrativer, narrative tekster, bilder, artefakter, og lignende som forteller en historie.²⁴ En slik forståelse av narratologi blir dermed at det er teorien bak hva som driver et plot. Jeg vil argumentere for at en slik forståelse kan være vanskelig å skulle trekke noe konkret utfra. Spørsmålet om hva som driver et plot kan besvares med mye forskjellig. Noe som også kommer frem i Bals definisjon der det ramses opp flere eksempler på ting som «forteller en historie». Allikevel bidrar denne definisjonen til å sette narratologien i et smalere perspektiv da det ikke lenger omhandler alle ting som bidrar til struktur. En tydeligere avgrensning kan man finne hos Gaasland i *Fortellerens hemmeligheter*. Gaasland opererer med en topunktsforståelse av narratologi:²⁵

1. *Læren om fortellehandlingen*
2. *Læren om tidsrelasjoner mellom historie og diskurs*

²² Brekke. *Å begripe teksten*. s. 39

²³ Brekke. *Å begripe teksten*. s. 41

²⁴ Bal. og Boheemen. *Narratology*. s. 3

²⁵ Gaasland. *Fortellerens hemmeligheter*. s. 21

Denne forståelsen snevrer narratologien til det som skjer i historien og tidsforståelsen som kommer til uttrykk i fortellingen av historien. Gaasland fremholder skillet mellom diskurs og historie som et viktig moment i narratologien.²⁶ Diskursen i en historie kan være annerledes enn historien i seg selv. Eksempelvis kan fortellingen av historien starte med hendelser som skjer til slutt og deretter fortelle det som ligger forut for avslutningen. I en slik forståelse vil man kunne hevde at narratologien fokuserer vel så mye på fortellingen av historien som selve historien. I fortellinger med en aktiv fortellerstemme, eller fortellinger der en starter in medias res (midt i handlingen) vurderer jeg Gaaslands forståelse av narratologi som svært relevant. På bakgrunn av dette vil jeg bruke hans forståelse i mitt analytiske arbeid der dette kan være relevant.

Man kan stille spørsmål ved hva en fortelling er. Jostein Gripsrud definerer en fortelling som «...en fremstilling av et menneskelig (eller et menneskelignende subjekt) som har et prosjekt (vilje, ønske, begjær) og som gjennomlever en kjede av kausalt sammenhengende begivenheter.»²⁷ Dette betyr at fortellinger er noe som drives fremover gjennom årsak-virkning-sammenhenger. For å ha en fortelling har man behov for et subjekt som har noe som det ønsker, eller må gjøre. En annen fremstilling av dette finner en hos Tzvetan Tordov. Han hevder at fortellinger beskriver bevegelse fra *ekvilibrum* (tilstand av likevekt) til *disekvilibrum* (ulikevekt) tilbake til et nytt *ekvilibrum*.²⁸ Dette utspiller seg som oftest innenfor en setting hvor protagonisten (hovedkarakteren) har antagonister (motstandere) og hjelpere. Denne måten å beskrive fortellinger på skaper et snevert rom for hva som kan defineres som fortellinger. I Tordovs tolkning er det kun de fortellingene som har opplevd *disekvilibrum* som er «gyldige» fortellinger. En slik tolkning gir mening på fortellinger som Rødhette og ulven, men den vil ikke være tilstrekkelig i møte med andre type fortellinger. Eksempelvis forteller bildet Brudeferden i Hardanger en fortelling uten noe tydelig *disekvilibrum*. Samtidig er det et poeng hos Tordov at fortellinger ikke nødvendigvis behøver å skildre hele forløpet fra begynnelse til slutt. Hans poeng er heller at en fortelling er like mye fortelling selv om den kun skildrer en liten del bevegelsen fra *ekvilibrum* til *disekvilibrum* og tilbake til *ekvilibrum*.²⁹ Eksempelvis

²⁶ Gaasland. *Fortellerens hemmeligheter*. s. 22

²⁷ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 194

²⁸ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 195

²⁹ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 195

kan hele hendelsesforløpet utspille seg i det nye *ekvilibriumet*, uten at leseren nødvendigvis får tilgang på det som ligger forut for dette nye *ekvilibriumet*.

Noen andre viktige begreper innenfor narratologien er subjett, fabula, tema og motiv. Sujettet er fortellingen slik den faktisk foreligger. Altså teksten slik vi leser den.³⁰ Fabula referer til den underliggende historien som vi som lesere konstruerer.³¹ Susjettet er på sett og vis måten leser får presentert informasjon om Fablen. Et eksempel på disse begrepene kan man se i den følgende lokalhistorien fra Sørlandet. I min ungdomstid ble det fortalt om noen som stjal en sykkel etter en fest og presterte å sykle nakne hjem før sykkelen ble dumpet. Det er en fortelling som ofte blir presentert med et humoristisk preg. Den som får historien presentert blir på sett og vis pålagt en humoristisk tolkning av fortellingen. I denne fortellingen av historien får tilhøreren presentert historien på en måte som antyder at ungdommene var på fest, begynte på hjemveien, fant en sykkel som de stjal og syklet nakne hjem. Fra dette subjettet kan det virke som hendelsene skjer ganske hyppig etter hverandre, selv om realiteten er at et slikt hendelsesforløp tar litt tid. I tillegg får tilhøreren ikke informasjon om hvilket tidspunkt ungdommene kledde seg nakne på. Tilhøreren må gjennom konstruksjonen av fablen i denne historien først og fremst tenke over tidsforløpet hendelsene utspiller seg over. Fabelen vil da kunne oppleves forskjellig alt etter som hvor lang tid en tenker at disse hendelsene tar. I tillegg vil den som vet at ungdommene bodde omkring en totimers gåtur fra feststedet konstruere fabelen annerledes enn den som tenker at det ikke er så langt.

Noen momenter som er viktige for å forstå forholdet mellom susjett og fabula er fortellerteknikkene scene, referat og ellipser. Fortellinger veksler ofte mellom scener og referat alt etter hvor viktig det som fortelles om er for historien.³² Referat blir ofte brukt opp mot de mindre viktige momentene i fortellingen, men som forfatter allikevel føler seg forpliktet på å fortelle. Et eksempel på dette er hvordan bibelen forteller om de førti åra Moses og hebreerne var i ørkenen. Mye av dette fortelles som referat, men ved enkelthendelser endres fortellerstilen og gir leseren mer informasjon. Med andre ord endres fortellingsteknikken fra referat til scene.

³⁰ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 201

³¹ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 201

³² Mose., Norheim. og Andersen. *Litterær analyse*. s. 30

Ellipse sikter til hvordan mange nyere fortellinger heller utelater mye av den mindre viktige informasjonen fremfor å fortelle det gjennom referat.³³

Det er heller ikke alle fortellinger som følger en kronologisk rekkefølge. På bakgrunn av dette kan det være hensiktsmessig å trekke frem begrepet anakroni som betegner brudd på kronologi. Det gjøres gjennom analepser (flashback) og prolepses (flashforward).³⁴ Analepsene og prolepsene er ofte viktige for å forstå hvorfor karakterer handler, tenker og reagerer som de gjør.

Motiv handler om hvordan fortellingen fremstiller personer og situasjoner.³⁵ Det skiller seg fra tema ved at det er på et manifestnivå. Det er så å si åpenbart og konkret. Temaet er derimot en latent (underliggende) motsetning mellom verdier.³⁶ Eksempelvis kan motivet i den foregående historien skildres som ungdommenes ønske om å komme seg hjem på lystig vis etter en lystig fest. Temaet blir det mer underliggende spørsmålet om ungdommenes verdigrunnlag. Verdien av å være lovlydig kolliderer med verdier som *vennskap og livsglede*.

Et annet viktig moment ved fortellinger er hvor mange ganger hendelser skjer og blir fortalt. Det vanligste er det som kalles *singulativ frekvens*, altså at hendelser som skjer en gang også blir fortalt en gang.³⁷ Samtidig finnes det noen andre alternativ: *Repetitiv-* og *iterativ frekvens*. Repetitiv frekvens betegner når en hendelse fortelles flere ganger med ulikt perspektiv. Iterativ frekvens er når det fortelles en gang om hendelser som skjer mange ganger.³⁸

Det narratologiske perspektivet i denne oppgaven vil derfor gjøre seg gjeldende i analyse av karakterene, deres relasjoner og de hendelsesforløpene de befinner seg i. Eksempelvis vil jeg kartlegge tema og motiv, fortellingens oppbygging, forholdet mellom ulike roller i Final Fantasy universet, hvordan ulike karakterers handlinger står i forhold til karakteren og hvordan materialet stiller seg i møte med religiøse tradisjoner. I tillegg vil også spørsmålet om den faktiske og implisitte, forfatter og leser, samt fortellerstemme falle inn under den narratologiske

³³ Mose., Norheim. og Andersen. *Litterær analyse*. s. 30

³⁴ Mose., Norheim. og Andersen. *Litterær analyse*. s. 32-33

³⁵ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 205

³⁶ Gripsrud. 2015. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 205

³⁷ Mose., Norheim. og Andersen. *Litterær analyse*. s. 33

³⁸ Mose., Norheim. og Andersen. *Litterær analyse*. s. 34

analysen. Det vil si spørsmålet om hvem som faktisk har skrevet teksten og hvem vi forestiller oss at har skrevet den, hvem teksten er skrevet for og hvem som faktisk leser den. Fortellerstemme vil si hvordan teksten blir fortalt og hvem som presenteres som forteller.

2.2 Semiotikk

Semiotikk kommer av det greske σημεῖον (semeion) og betyr tegn. Metoden kan forklares som en form for tegnteori. Det som analyseres innenfor semiotikken er tegnenes uttrykk, innhold og forholdet dem imellom.³⁹ Ifølge Ferdinand de Saussure inneholder tegn et materielt uttrykk (signifiant) og et immaterielt innhold (signifié).⁴⁰ Tegnet er altså en kombinasjon av det faktiske materialet det er oppbygd av og det idemessige som kobles opp til det. På denne måten kan et fysisk tegn kunne forstås som tegn på ulike ting, ettersom det idemessige man kobler opp mot det varierer. Det analytiske arbeidet innenfor semiotikken handler om å kartlegge hva tegnet denoterer (direkte betydning) og konnoterer (indirekte betydning/ medbetydning). Eksempelvis vil et kors som tegn være en gjenstand som denoterer planker, treverk eller metall alt ettersom hva det er laget av. Konnotasjonen ved korset er det som forbindes med det. Altså vil korset i det moderne Europa konnotere kristendom, Jesu korsdød, frelse, osv. Fordi tegnets konnotasjon er medbetydningen kan det lett forveksles med assosiasjon. Skillet mellom konnotasjon og assosiasjon er primært i hvor utbredt medbetydningen er. Konnotasjoner er kulturelt etablerte fellesassosiasjoner, mens assosiasjoner er det som skjer på individuelt og personlig nivå.⁴¹ På bakgrunn av dette er konnotasjonen til tegnet noe som er kontekstavhengig, men konnotasjonen er også noe som kan endres over tid. Et eksempel som viser dette er hakekorset før og etter andre verdenskrig og oppløpet til den. Hakekorset var i utgangspunktet et symbol som ble brukt i flere kulturer rundt om i verden, fra Øst-Asia til Afrika og Europa. Konnotasjonen ved tegnet har variert, men har ofte hatt forbindelse til lykke, fruktbarhet og sol. Den variasjonen i konnotasjon som eksisterte vitner om kontekstavhengigheten til tegnet. Etter andre verdenskrig endrer konnotasjonen ved hakekorset seg og blir heller en fellesassosiasjon for nazisme og undertrykkelse. En konsekvens ved denne endringen er at tegnets konnotasjon blir mindre variert i et globalt perspektiv.

³⁹ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 115

⁴⁰ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 115

⁴¹ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 118

Charles Saunders Peirce deler tegn opp i tre kategorier: symboler, ikoner og indekser.⁴² Symboler er tegn som har en tilfeldig forbindelse til sitt idemessige innhold.⁴³ For å kunne forstå symboler som tegn må man på forhånd ha lært hvilken betydning som skal forbindes med det. Eksempelvis vil et kors kun kunne tillegges kristent meningsinnhold dersom en først har lært at kors forbindes med Jesu død. Ikoner er tegn som på en eller annen måte ligner på det de er tegn for.⁴⁴ Eksempelvis kan et maleri av Jesus omtales som et Jesusikon, fordi maleriet ligner på ham. Indekser er tegn som har en kausal forbindelse til betydningen av tegnet.⁴⁵ Dersom en er på jakt og en tror en foretar et bomskudd, men oppdager blod ved treffstedet, vil det kunne forstås som en indeks for at dyret er skadeskutt. På bakgrunn av det foregående er en del av den semiotiske analysen å kategorisere hva slags tegn man har med å gjøre.

Genre er et annet relevant begrep innenfor semiotikken. I semiotikken er genre en kode som avgjør hva slags tegn som kan kombineres og på hvilken måte innenfor den gitte sjangeren.⁴⁶ Reglene for den gitte sjangeren kan forandres ved å introdusere nye elementer, men de er stort sett stabile. Fordi denne avhandlingen tar utgangspunkt i et materiale som kan defineres innenfor fantasysjangeren kan det være hensiktsmessig å trekke frem genrekodene for Fantasy. Fantasy som sjanger baserer seg på momenter som ikke finnes i den virkelige verden.⁴⁷ Eksempelvis magiske og overnaturlige krefter. Disse momentene forstås som en helt naturlig del av verdenene de eksisterer i. Det er flere underkategorier av fantasy som kan brukes selvstendig, men som også kan blandes innenfor ett bestemt verk.⁴⁸ Fantasy skiller seg fra andre sjangere som science fiction ved at elementene ikke er mulige. I Science fiction derimot vil elementene som den avanserte teknologien være mulig å forestille seg som realitet i nær eller fjern fremtid.⁴⁹

Når nye elementer som bryter med den originale koden for sjangeren introduseres skjer det som heter *kodebrudd*. Gripsrud fremholder ett eksempel på hvordan Westernsjangeren endret seg på

⁴² Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

⁴³ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

⁴⁴ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

⁴⁵ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

⁴⁶ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 127

⁴⁷ Masterclass, «What Is the Fantasy Genre? ».

⁴⁸ Masterclass, «What Is the Fantasy Genre? ».

⁴⁹ Masterclass, «What Is the Fantasy Genre? ».

1960- og 70-tallet. De nye momentene som ble introdusert var mer lurvete hovedkarakterer og at hovedkarakteren ofte døde på slutten av filmen.⁵⁰ På denne måten brøt de nye filmene med koden som hadde vært gjeldende for Westernsjangeren. Men kodebrudd er også kontekstavhengige. Det som kan sies å bryte en kode i vestlige samfunn behøver ikke å defineres som et kodebrudd i østlige samfunn. I dette ligger det at koder og kodebrudd er kulturelt betinget. Foruten dette er det viktig å trekke frem at det finnes ulike former for kodebrudd. Primært er det et skille mellom syntagmatiske- og paradigmatiske kodebrudd.

Et syntagmatisk kodebrudd vil si at en endrer den kulturelt aksepterte rekkefølgen til komposisjoner og hendelser.⁵¹ Eksempelvis vil et syntagmatisk kodebrudd kunne forstås som sammensettingen av elementer som i utgangspunktet ikke hører sammen. Dersom en møter opp i et selskap iført dressjakke og shorts oppstår det et syntagmatisk kodebrudd.

Et paradigmatiske kodebrudd er når en bytter ut de elementene som kan regnes som ”vanlige” eller kulturelt aksepterte innenfor det gitte paradigme.⁵² Spiller en videre på det foregående eksemplet med dressjakka og shortsene, vil et paradigmatiske kodebrudd eksempelvis kunne være at vedkommende har shortsene på hodet.

Begrepet *symptomal kulturanalyse* som er hentet fra hermeneutikken kan også være viktig å belyse i forbindelse med den semiotiske analysen. I symptomal kulturanalyse forstår man tegnene som symptomer på underliggende religiøse og kulturelle tradisjoner.⁵³ For denne måten å analysere en tekst på er spørsmålet om forholdene verket ble forfattet ved minst like viktige som forfatteren selv. Gripsrud fremholder at gyldighetskriteriene for slike tolkninger er at de er koherente (sammenhengende), dekkende for tekstens struktur og står over ens med forhold som språk, mentaliteten og samfunnet som teksten er en del av.⁵⁴

Det semiotiske perspektivet i denne oppgaven gjør seg gjeldende i møte med analyse av de ulike tegnene som finnes innenfor Final Fantasy-universet. Eksempelvis vil denne analysen ta for seg hvilken tegnkategori tegnet befinner seg innenfor og hva tegnet denoterer og konnoterer.

⁵⁰ Gripsrud. *Mediekultur, mediesamfunn*. s. 128

⁵¹ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 129

⁵² Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 129

⁵³ Aksnes. og Økland. «Symptomal lese måte».

⁵⁴ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 150

Et annet viktig moment ved analysen er forholdet mellom disembedding (koble fri fra) og reembedding (sette inn igjen). I boken *Det folk vil ha* fremholder Dag Øistein Endsjø og Liv Ingeborg Lied disembedding som løsrivelsen som tegnet gjennomgår når det tas ut av sin religiøse kontekst.⁵⁵ Gjennom dette forsvinner tegnets religiøse konnotasjon. Eksempelvis når en Buddhastatue tas ut av det buddhistiske templet og plasseres i et norsk hjem hvor beboerne ikke forstår tegnet som religiøst. For en buddhist som kommer inn i det gitte hjemmet vil Buddhaen fremdeles konnotere hans egen tro, men for hjemmets beboere vil ikke nødvendigvis denne konnotasjonen være gjeldende. De kan heller da assosiere det med egenskaper som fred, ro og lignende. Denne nyskapningen av konnotasjon ved tegnet er det som omtales som reembedding.

En utfordring ved denne oppgaven slik jeg ser det blir derfor å skille mellom hva som er allment erfarbare religiøse uttrykk og det som krever en dypere teologisk forståelse. Ved dette kan en fallgrube være at man begynner å se religiøsitet der den ikke nødvendigvis er uttrykt.

⁵⁵ Endsjø. og Lied. *Det folk vil ha*. s. 142

3 Materiale og struktur

3.1 Materiale

I denne avhandlingen tar jeg utgangspunkt i et spillunivers og den religiøsiteten som kommer til uttrykk der. Analyse materialet mitt er tekst forstått i vid forstand. Det kommer til uttrykk i at spill ikke foreligger på samme måte som en bok eller annen type tekst. Primærmaterialet mine vil derfor være spillene slik de foreligger. Ettersom jeg i denne oppgaven forholder meg til et massivt spillunivers vil noen viktige sekundærkilder for denne avhandlingen være nettsider som Final Fantasy Wiki og Final Fantasy kompendium. Disse kildene anser jeg som nyttige til å skulle utvide min egen forståelseshorisont i møte med hvordan serien presenterer de ulike momentene. Den religiøse og teologiske litteraturen for denne avhandlingen vil være et bredt utvalg verk på tvers av flere ulike religioner. Slik må det være fordi de momentene jeg undersøker i ulik grad kan kobles opp mot flere religiøse tradisjoner og tanker. Et viktig kriterium for litteraturvalget vil være at de belyser de fremhentede momentene fra et bredt religiøst eller teologisk perspektiv. Eksempelvis vil en utleggelse av forståelsen av krystaller i Final Fantasy belyses av hvordan krystaller brukes og forstås innenfor ulike religioner. På denne måten vil denne avhandlingen analysere de sammenhengene som finnes mellom religiøse uttrykk innad i Final Fantasy-universet og religiøse uttrykk i ulike samtidsreligioner. Begrepet religion blir i denne avhandlingen brukt funksjonalistisk i en vid forstand.⁵⁶ På bakgrunn av dette vil eksempelvis trosretninger som åsatru falle inn under kategoriseringen religion.

Fordi jeg på ingen måte vil ha mulighet til å dekke alle religiøse tanker i møte med de spesifikke temaene, vil et viktig kriterium være at den religiøse bruken og forståelsen har paralleller til den forståelsen som kommer til uttrykk imøte med momentet i spillserien.

3.2 Struktur

Denne avhandlingen er strukturert rundt et sett med analytiske spørsmål fra narratologien og semiotikken. Fordi målet for oppgaven er å kartlegge Final Fantasy-universets religiøse forestillingsunivers, vil de momentene som trekkes frem være de som gjør seg gjeldende i flere titler. De momentene jeg vurderer som mest påfallende er: Krystallenes rolle i universet,

⁵⁶ Jf. Den foregående definisjonen

magiens plass innenfor serien og guddommelige vesen i forlengelse av magien. Grunnen til at nettopp disse momentene er valgt er at de kan forstås som en slags rød tråd innenfor Final Fantasy-serien. Disse momentene vil jeg analysere ved å fortløpende svare på de analytiske spørsmålene. På bakgrunn av det foregående håper jeg å kunne si noe om hvilke religiøse inspirasjoner som ligger til grunn for spillserien. I tillegg er det et mål å kunne si noe om hvorvidt det er en form for meningsproduksjon i det religiøse materialet som presenteres. Det vil si at materialet ikke bare reproduseres, men at det også tilføres nytt meningsinnhold til den originale meningen. Avslutningsvis vil jeg drøfte hvordan de tre momentene påvirker hvordan menneskene i Final Fantasy-universet forstår den verden de lever i.

4 Generelle metodiske overveielser

I denne avhandlingen vil jeg ta i bruk komparativ hermeneutisk metode. Fordi Final Fantasy-universet er et relativt stort univers, velger jeg å fokusere på sentrale momenter innenfor universet. Mitt primære fokus vil være på ting som gjenfinnes i de ulike historiene og deres rolle i helheten, samt narrative disse momentene veves inn i. I tillegg vil jeg undersøke enkeltstående hendelser som kan regnes som store begivenheter, eller markante i serien. For å undersøke dette vil jeg primært belage meg på de metodiske perspektivene narratologi og semiotikk. Jeg vil legge til grunn Gadamer's forståelse av fordommer og forforståelse. I Gadamer's teori kommer det frem at man i tekstarbeid aldri stiller på bar bakke, fordi man alltid vil bære med seg fordommer og forforståelse til det man skal undersøke.⁵⁷

Et innledende spørsmål som kan stilles er hva hermeneutikk er. Ordet hermeneutikk kommer av det greske ἐρμηνευτικός (hermeneutikós) som er avledet av ἐρμηνεύειν (hermenaúein), som betyr «fortolke eller forklare».⁵⁸ Hermeneutikk kan brukes om den filosofiske forståelsen av teori, men også om den vitenskapelige metoden som tas i bruk ved fortolkning av tekster. For Gadamer er hermeneutikken noe mer grunnleggende enn metodene som kan tas i bruk i vitenskap,⁵⁹ Noe som også betones i hans forståelse av fordommer og forforståelsen man har med seg i møte med arbeidet. Dette er en forståelse som bærer preg av Martin Heideggers tanke om at forståelse ikke er noe man gjør, men noe man er.⁶⁰

4.1 Min hermeneutiske tilnærming

I følge Line Lindholm skjelner den historiske tradisjonen innenfor hermeneutikken mellom tre trinn i tekstarbeidet: Forståelse, utlegning og anvendelse.⁶¹ Forståelsen handler om å finne ut av hensikten til forfatteren. Utlegningen er hvordan teksten kommer til uttrykk. Anvendelsen handler om å bruke teksten på en måte som bidrar til dypere innsikt. Til tross for at jeg ikke forholder meg til en narrativ tekst, men ett narrativ som utspilles i høy grad muntlig, vil jeg ta i bruk noen av disse momentene. Ettersom jeg til en viss grad forholder meg til hermeneutikken

⁵⁷ Krogh. *Hermeneutikk*. s.53

⁵⁸ Caprona. *Norsk etymologisk ordbok*. s. 937

⁵⁹ Krogh. *Hermeneutikk*. s. 45

⁶⁰ George. «Hermeneutics».

⁶¹ Lindholm. *Kristusskikkelsen i Narnia og Midgard*. s. 6

etter Heidegger og Gadamer, mener jeg at første del av tekstarbeidet (forståelsen) vil være mindre relevant. I hvert fall i den betydning som illustreres av Lindholm. Dette kommer blant annet frem i Gadammers betoning av det å skulle la teksten tale sin egen sak. Hans eksempel er at William Shakespeares skuespill *Hamlet* kan tolkes til å ha politisk relevans, men at dette ikke kan brukes som bevis for at Shakespeare støttet Essex og James.⁶²

Denne oppgaven vil basere seg på den filosofiske hermeneutikken. En viktig figur i utviklingen av den filosofiske hermeneutikken er Hans Georg Gadamer.⁶³ Spørsmålet man etterspør er i større grad hva som kommer til uttrykk gjennom materialet i seg selv. Noe som står i stil med hans ønske om å la teksten tale sin egen sak. Med andre ord blir meningene ved teksten noe teksten selv uttrykker.

I møte med tolkningsarbeidet kan det være viktig å være klar over to ting. Den første av dem er at det å skulle tolke tekst kan ha flere betydninger. Lindholm fremholder flere ulike måter å tolke tekst på. Den første er dette med å skulle forstå hva forfatteren har lagt i det han/hun skriver.⁶⁴ En annen tilnærming kan være å forstå hvordan teksten påvirker ulike lesere. Et eksempel på slik tolkning kan være fokuset på resepsjonshistorie ved bibeltekster. Det andre en bør være klar over er ens egen forforståelse i møte med tolkningsoppgaven. Jeg som tolker av dette universet bærer med meg noen momenter som påvirker hvordan jeg tolker. For eksempel mine tidligere erfaringer med å ha engasjert meg i dette universet over en periode på flere år. I tillegg til dette er jeg en teolog etter den lutherske tradisjonen. For meg vil det derfor være et poeng å utforske religiøse og teologiske uttrykk som jeg i utgangspunktet ikke kjenner så godt. Et annet moment som kan spille inn er det faktum at jeg er norsk i slutten av 20-årene. Final Fantasy-universet har utviklet seg samtidig som meg. Allikevel vil jeg understreke at min tolkning og forståelse preges av min historie og livserfaring. På tross av disse forutsetningene vil jeg forholde meg refleksivt i analysearbeidet. Et viktig poeng ved denne oppgaven er nettopp å undersøke hvilke religiøse forestillingsunivers Final Fantasy representerer. Som sådan er det viktig å etterstrebe en så nyansert og religionsvitenskapelig informert tolkning som mulig.

⁶² Gadamer., Weinsheimer. og Marshall. *Truth and Method*. s. 498

⁶³ Gadamer. og Linge. *Philosophical hermeneutics*. s. xi

⁶⁴ Lindholm. «Kristusskikkelsen i Narnia og Midgard». s. 7

I boken *Theological hermeneutics* legger Werner Jeanrond frem ulike filosofiske tilnæringer til lesing av tekster. Til tross for at mye av materialet jeg analyserer ikke er tekst i ren forstand, er det allikevel noen perspektiver fra dette som kan være hensiktsmessig å ha med seg. Jeanrond starter med å holde frem den objektivistiske tolkningsteorien etter Hirsch. Poenget i denne teorien er at meningen i tekster ikke forandres og at teksttolkningen handler om å avdekke den intenderte meningen ved teksten. I denne teorien er det ikke rom for leserens fantasi og mistanke.⁶⁵ Leserens forståelse blir til en viss grad et hinder for forståelsen av forfatterens intenderte mening. En annen måte å lese tekster på som går i helt motsatt retning er metoden som forespeiles av Roland Barthes. For ham skal lesingen være en form for «nyttelse» der leserens fantasi og mistanke på sett og vis kan få utfolde seg fritt. Barthes forståelse bringer på denne måten inn et perspektiv som kan bidra til pluralisme rundt forståelsen av teksten.⁶⁶ Samtidig blir dette subjektivistiske perspektivet noe som etter min mening i for stor grad løsriver teksten fra sin sammenheng. På bakgrunn av dette vil jeg i denne oppgaven heller forholde meg til en slags sammensmeltning av disse metodene. Wolfgang Iser presenterer en slik sammensmeltning. For ham er et hovedpoeng at tolkningsarbeidet er et felles arbeid mellom analysemateriale og leser.⁶⁷ I den forstand blir meningen i materialet det materialet selv sier, men også hvordan den intenderte leseren forstår det.

Med dette som forutsetninger er det jeg går inn i det analytiske arbeidet. Mitt arbeid vil altså være preget av en hermeneutisk tilnærming, som er opptatt av min egen rolle i møte med materialet, og som primært baserer seg på den filosofiske hermeneutikken. I tillegg vil jeg etterstrebe å være både eksplorativ og deskriptiv. Jeg tror at denne måten å forholde seg til materialet på vil være fruktbar i møte med mitt ønske om å undersøke hvilke religiøse og teologiske tendenser som kommer til uttrykk innenfor Final Fantasy-universet. Samtidig tror jeg at mitt ønske om å undersøke religion utenfor min egen religiøse hverdagshorisont kan bidra til en mer nyansert analyse.

⁶⁵ Jeanrond. *Theological Hermeneutics*. s. 95

⁶⁶ Jeanrond. *Theological Hermeneutics*. s. 97

⁶⁷ Jeanrond. *Theological Hermeneutics*. s. 98

5 Analyse

I de følgende kapitlene skal jeg analysere ulike momenter i Final Fantasy-universet. Disse kapitlene struktureres ut ifra de analytiske spørsmålene som nevnt i det foregående. Det første momentet jeg kommer til å analysere er krystallens rolle i universet. Jeg vil starte med å analysere krystallene fra et narratologisk perspektiv, for så å analysere dem fra et semiotisk perspektiv. Som vi skal se i den følgende analysen kan krystallene i Final Fantasy-universet forstås i lys av det japanske buddhistiske filosofi begrepet *Godai*. Fordi dette begrepet er grunnlaget krystallene hviler på er det hensiktsmessig å starte med dette begrepet som analytisk fokuspunkt forut for de narratologiske og semiotiske perspektivene. På bakgrunn av det vil jeg nå innledningsvis redegjøre for hva denne filosofien går ut på, hvor den kommer fra og hvordan den kan forstås i møte med krystallene i Final Fantasy.

5.1 Elementologi

Tanken om fire elementer som verden er bygd opp av er ikke ukjent. Tanken om at verden er bygd opp av enkelte stoffer noe som kan dateres helt tilbake til de gamle greske naturfilosofene. Eksempelvis mente Heraklit at alt var bygget opp av ild, mens Thales mente alt var bygget opp av vann.⁶⁸ Videre er tanken om at verden er bygd opp av lignende elementer tatt mange ulike former. Samtidig gjenfinnes enkelte av disse tankene i flere tradisjoner rundt om i verden. En slik tanke som har vært utbredt flere steder er at verden er bygd opp av fem elementer låst i en evig og uforanderlig sirkel. Dette er en tanke som kommer særlig til uttrykk i den kinesiske filosofien. Der brukes teorien *wu xing* (fem elementer) om denne kosmologiske delen av filosofien. *Wu xing* uttrykker at verden består av de fem elementene: Tre, ild, jord, metal og vann.⁶⁹ Det er en teori som ble introdusert av Zou Yan i det tredje århundre før vår tidsregning.⁷⁰ Teoriens elementer skiller seg fra de elementene som er uttrykt i Final Fantasy-universet. Samtidig kan det argumenteres for at Wu Xing er grunnlaget for funksjonen spillet tillegger krystallene gjennom sin bruk av elementene: jord, ild, vann og vind. Det kommer til uttrykk gjennom den japanske Kūkai sitt livsverk. Han var en buddhistisk munk som etter å ha studert i Kina bygde sitt eget kloster på Kōya-fjellet i Japan. Dette klostret ble hovedsete for det som

⁶⁸ Svare. *I Sokrates' fotspor* s. 17-22

⁶⁹ Asian Geographic, «Wu Xing».

⁷⁰ Stefon. «Wuxing».

kalles *Shingon* (sanne ord) Buddhisme.⁷¹ Kūkai er mest kjent for skriftet *Ten stages of the Religious Consciousness*. I dette skriftet skaper han en form for synkretisme mellom flere buddhistiske tradisjoners forståelse av *selvet*.⁷² Kūkai omtaler *selvet* som en av seks grunnelementer.⁷³ De andre fem er hentet fra Wu Xing, men med adaptering. I japansk buddhistisk filosofi er denne adapteringen blitt kjent som *Godai*.⁷⁴ Elementene tre og metall er representert ved vind og rom (*space*, japansk: *kū*). Som tidligere nevnt er vann, vind, ild og jord representert ved hver sin krystall i Final Fantasy-universet. I tillegg er *selvet* representert ved karakterenes autonomi og selvrefleksjon over valg og handling. På bakgrunn av dette kan en påstå at krystallene i Final Fantasy er bygget på en Shingon buddhistisk forståelse av Wu Xing. Samtidig er det ett av Kūkai sine elementer som ikke representeres i krystallene og karakterene: *kū*. Fra det japanske kan dette ordet bety både «rom» og «tomhet»⁷⁵, noe som også viser til det unike i dette elementet: det endeløse tomrommet som omfatter alt og rommet med mulighet for alt sin eksistens. Selv om dette elementet ikke er representert i krystaller og karakterer, er det ikke noe som er fjernt fra Final Fantasy-universet. Fordi det er representert i det som i spilluniverset heter *tomrommet*. Tomrommet beskrives på litt ulike måter i spillene. Primært er det to forståelser som kommer frem. Den første er at det er universet før eksistens. Det kobles opp mot antagonister i serien som søker å utslette all eksistens og på sett og vis returnere verden til en førlivsfase.⁷⁶ I denne forståelsen kommer spillenes delvis nihilistiske preg til uttrykk. Den andre måten *tomrommet* presenteres på er som rommet mellom de ulike universene Final Fantasy består av.⁷⁷ Forstått på denne måten blir det rommet som binder sammen seriens helhet, og delvis et argument for å i det hele tatt kunne sammenstille og drøfte de momentene som kommer frem i serien. Et argument for at *tomrommet* burde forstås primært som det sistnevnte er at det er bedre forenelig med den Shingon Buddhistisk forståelsen av de seks elementene. I tillegg til dette utelukker ikke denne forståelsen tanken om at *tomrommet* er et sted utenfor eksistens.

⁷¹ Blocker. og Starling. *Japanese Philosophy*. s. 50

⁷² Blocker. og Starling. *Japanese Philosophy*. s. 50

⁷³ Blocker. og Starling. *Japanese Philosophy*. s. 52

⁷⁴ Dbpedia. «Godai».

⁷⁵ Krummel. «Kūkai».

⁷⁶ Final Fantasy Wiki. «Void».

⁷⁷ Final Fantasy Wiki. «Void».

5.2 Krystallen

I det følgende skal jeg analysere krystallenes fremtredelse i spilluniversets helhet. Først og fremst vil jeg fremholde at krystallene i Final Fantasy-serien uttrykkes på en måte som gjør at de kan analyseres både som semiotiske elementer, men også narratologisk. Det semiotiske kommer til uttrykk i at de tolkes som gjenstander som viser til noe mer enn krystallene i seg selv. Samtidig blir det også et narratologisk perspektiv ved dem gjennom måten de brukes inn i hendelsesforløpene i serien. For å holde struktur i oppgaven vil jeg i det følgende starte med den narratologiske analysen av krystallene. Deretter vil jeg analysere dem semiotisk. Avslutningsvis vil jeg fremholde og drøfte det religiøse tankegodset som presenteres gjennom krystallene.

5.2.1 Det Narratologiske perspektiv

Til tross for at jeg mener at det er mest interessant å analysere krystallene semiotisk er de også en markant del av narrativet. Eksempelvis er det tuklingen med krystallene som fører verden inn i ubalanse i flere av titlene.⁷⁸ De er faktoren som fører til det Tzvetan Tordov kaller diskvilibrium. I en slik forståelse kan man argumentere for at krystallene er det som driver historien fremover. De blir den utløsende årsak som får protagonistene til å legge ut på eventyr. På denne måten blir krystaller et moment ved serien som i noen tilfeller endrer diskursen i historien. Eksempelvis er det at heltene blir utsendt av krystallen noe som legger til rette for en helt annen diskurs enn en fortelling der heltenes gjenoppretting av ekvilibrium i større grad skjer på deres eget initiativ. Resultatet i fortellingen vil i begge tilfeller være det samme, men det kan i en viss grad endre hvordan spilleren opplever historien. I de følgende delkapitlene skal jeg analysere krystallene som narratologiske elementer. Det første spørsmålet jeg ønsker å trekke frem er: Hvordan presenteres krystallene i det store narrativet som Final Fantasy-serien utgjør?

5.2.1.1 Narrativ – Susjett og fabula

Som nevnt er sujjettet i fortellingen slik den foreligger, mens fabula er den underliggende historien som leseren konstruerer. I det følgende vil jeg forsøke å tolke krystallene ved hjelp av disse begrepene. Krystaller er et moment som introduseres allerede i det første Final Fantasy-

⁷⁸ Jf. Final Fantasy III

spillet. Spilleren introduseres for de fire lyskrigerne (*warriors of light*) som alle har hver sin elementkrystall. Disse krystallene er forbundet opp mot fire større krystaller som representerer de ulike elementene i verden: jord, vann, ild og vind.⁷⁹ Disse fire store krystallene befinner seg innenfor sin egen lille helligdom. Krystallene forstås i stor grad som en opprettholder av den naturlige verden og som en kilde til lys og liv. Samtidig har krystallene også mørke og kaos som en del av sin natur. De kan brukes til hensikt for det gode, men også det onde.⁸⁰ Forståelsen av krystaller som kilde til lys og liv vedvarer gjennom serien frem til det femte spillet, men med noen variasjoner. Til tross for endringer i forståelsen av krystaller gjennom seriens helhet, er de i alle titlene forbundet med energi og makt i større og mindre grad.

Eksempelvis blir deres rolle i *Final Fantasy II* skalert ned. Krystallene utgjør der bare en brøkdel av historiens forløp. Samtidig er de plassert på en sentral måte ved at kraften fra dem er eneste måte heltene kan overvinne antagonisten (Emperor Mateus Palamecia).

I *Final Fantasy III* får krystallene tilbake en rolle mer lik det de hadde i det første spillet. Samtidig utvides antallet fra fire til åtte, hvorav fire finnes i lysets verden og de fire siste befinner seg i mørkets verden.⁸¹ Antagonisten (Xande) i denne tittelen tapper to av lyskrystallene slik at det oppstår ubalanse mellom lys og mørke i verden. Protagonistene blir utvalgt av vindkrystallen, og sendes ut for å stoppe Xande og gjenoprette verdens balanse.

Final Fantasy IV fortsetter i samme spor som forgjengeren med fire lyskrystaller og fire mørkekrystaller. Men historien som skrives rundt de er svært annerledes. En gammel legende hevder at om alle krystallene kan samles i *Babils tårn* vil veien til månen åpnes.⁸² Senere i dette spillet blir det også avdekket at det finnes langt flere krystaller en først antatt. Blant annet de åtte månekrystallene.

I plotet i *Final Fantasy V* har de som styrer i byen *Karnak* funnet ut at en kan høste kraft fra krystallene. Det de finner ut for sent er at denne prosessen fører til at krystallene gradvis

⁷⁹ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

⁸⁰ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

⁸¹ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

⁸² Final Fantasy Wiki. «Crystals».

nedbrytes før de knuser.⁸³ Dette sender verden i ubalanse, for i likhet med foregående titler er de fire elementkrystallene en form for opprettholder av kosmos.

En tittel som skiller seg ut fra den foreliggende historien der krystaller til dels har egne helligsteder og er inkorporert i den kollektive forståelsen av verden er *Final Fantasy VI*. Hvordan krystallene forstås i denne tittelen er noe vi kommer tilbake til i den semiotiske analysen.

Videre i *Final Fantasy VII* er det også en annen måte krystallene blir vevet inn i fortellingen. Der er krystaller uttrykt gjennom *materie*, som er en manifestasjon av *mako*. Mako er en flytende form av klodens livsstrøm.⁸⁴ Materialet pumpes opp av jorden og brukes som kilde for energi. Den økte bruken av denne ressursen bærer med seg klimatiske konsekvenser og fører til at jorden gradvis forvitrer. Det presenteres på en måte som i høy grad har paralleller til oljeproduksjon og bruk. Samtidig er det momenter i forståelsen av Mako som presenteres som ikke naturlig vil forbindes med olje. Eksempelvis er den krystalliserte formen av Mako en kilde til magi. Denne bruken samsvarer med de foregående spillene. Fremfor at det eksplisitt er krystaller som er kilde til lys og liv, er det Mako som blir kilden til disse tingene. Samtidig kan Mako forstås som en flytende form av krystaller. På denne måten knytter *Final Fantasy VII* sammen historien og tradisjonen fra de foregående spillene med sitt eget originaluttrykk. Spillet ble utgitt i 1997, det samme året som Kyotoprotokollen ble vedtatt 11. desember. Målet med denne avtalen var å redusere utslipp av skadelige klimagasser.⁸⁵

I *Final Fantasy VIII* hentes uttrykksmåten fra *Final Fantasy II* opp igjen. Her er det også et krystalltårn som introduseres sent i spillet. Men spillet vever også inn fortellinger fra andre titler ved at tårnet her er forbundet med månen. Alt i alt utgjør krystaller en svært liten del av dette spillet, foruten om at det skaper forbindelse til tidligere spill for den som kjenner historiene.

Forståelsen av krystaller kulminerer derimot i *Final Fantasy IX*. På omslaget til boken *The Legends of Final Fantasy IX* av Nicolas Courcier finner man følgende sitat: «*At the heart of every planet lies a crystal that holds the memories of every living thing. It is the source of all*

⁸³ Arnold. «Final Fantasy: How Crystals Connect Every Game».

⁸⁴ Final Fantasy Wiki. «Mako».

⁸⁵ FN Sambandet. «Kyotoprotokollen».

life. But it is also highly coveted by the greedy».⁸⁶ Krystaller har en helt sentral rolle i *Final Fantasy IX*. De har sitt utspring i den «opprinnelige krystallen» som er utgangspunkt for alt som lever innenfor universets rammer. Foruten om dette knyttes de også opp mot det som kan skildres som spillets tematikk: Forholdet mellom liv og død. Liv finnes i lyset fra krystallene og død i fraværet av det.

Final Fantasy X har også inkorporert krystaller i sitt univers, men deres rolle er annerledes enn i tidligere spill. Krystallene opptrer i dette spillet primært som kuleformede lagringspunkter omtalt som *spheres*.⁸⁷ I tillegg til dette er det også noen punkter i spillet hvor mer «krystallformede» krystaller er med, men de tillegges ikke noe spesielt fokus. Krystallene brukes ikke i denne tittelen som kilden til lys og liv. FFX introduserer heller som tidligere nevnt momentene *The Fayth* og *Pyreflies*. Førstnevnte er ifølge spillet mennesker som villig har gitt livet sitt i kampen mot antagonisten *Sin*.⁸⁸ Karakterene i spillet kan påkalle voldsomme krefter fra disse menneskene. Manifestasjonen av disse kreftene skjer gjennom *Pyreflies*, som for øvrig også er ansvarlig for *Spheres*. *Pyreflies* er forstått som noe som er nært knyttet til planetens livsstrøm og omtales som den formen immaterielle vesener tar, eksempelvis når mennesker og andre vesner dør blir de til *Pyreflies*.⁸⁹ Denne kombinasjonen av *Fayth* og *Pyreflies* inkorporerer den foreliggende forståelsen av krystallenes rolle i spilluniverset.

Gjennom det foregående får en presentert krystallenes rolle i *Final Fantasy*-verdenes susjett. Krystallene presenteres i fortellingenes sujett, men måten de forstås i majoritetsfortellingen kan variere veldig. Den som har spilt flere av spillene vil kunne gjenkjenne krystallenes plass tydeligere og på denne måten også konstruere en annen fabel enn den som ikke kjenner universet like godt. Det kommer til uttrykk i at krystallenes fullstendige betydning sjeldent presenteres gjennom ett av spillene. På denne måten sitter spilleren med et ufullstendig bilde av deres relevans på grunn av de utelatte momentene, eller ellipsene.

⁸⁶ Courcier. og Lucas. *The Legend of Final Fantasy IX*. s. Omslag

⁸⁷ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

⁸⁸ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy VII Remake Script».

⁸⁹ Final Fantasy Wiki. «Pyrefly».

5.2.1.2 Tema og motiv

Et annet spørsmål er hvordan krystallene forholder seg til tema og motiv i Final Fantasy-universet. Ved å bruke *Final Fantasy IX* som eksempel tydeliggjøres det hvor sterkt krystallene er knyttet opp mot tematikken i spillene. Den gjennomgående tematikken i *Final Fantasy IX* er meningen med livet og forholdet mellom liv og død. Dette kommer til uttrykk i antagonisten *Kuja* sitt opprør mot det han var skapt til, i tillegg til hans avvisning av sin egen identitet.⁹⁰ En annen karakter som dette kommer tydelig frem gjennom er medhjelperen *Vivi*. Nokså tidlig i spillet lærer han at han er en dukke som har blitt fabrikkert til hensikt for krig.⁹¹ Denne åpenbaringen farger resten av tittelen ved at han må konfrontere meningen med sitt eget liv. Krystallene har som tidligere nevnt utspring i den «opprinnelige krystallen», og det er også denne som er kilden til selve livsstrømmen i verden. På denne måten kommer det nokså tydelig frem at temaet knytter seg til liv og død. Men dette forholdet kan også delvis skildres som noen av motivene i *Final Fantasy IX* sin fortelling. Som tidligere nevnt er motivet hvordan fortellingen fremstiller personer og situasjoner på et manifestnivå. Motivet i dette spillet kan på bakgrunn av dette formuleres eksempelvis som karakteren *Vivi* sin søken etter mening, eller hans dødsangst. Krystallene er et viktig tematisk element i Final Fantasy-universet, samtidig er de også i noen tilfeller knyttet opp mot motivene som presenteres i serien.

5.2.2 Det Semiotiske perspektiv

5.2.2.1 Tegnkategori

Som semiotiske gjenstander er det første spørsmålet som må besvares hva slags type tegn krystallene kan defineres som. Som nevnt i avhandlingens metodekapittel er det tre kategorier av tegn: symboler, ikoner og indekser. Disse ulike kategoriene kan forstås som tolkningsperspektiver som kan brukes på det gitte tegnet. En kan derfor argumentere for krystaller ut ifra alle de tre kategoriene, men noen passer bedre enn andre. Eksempelvis kan en argumentere for at krystallene i Final Fantasy er en form for indeks. En slik forståelse kan hevde at de viser til strømmen av liv som springer ut fra krystallen. Krystaller blir en indikator på liv. Samtidig vil en slik forståelse kunne snus på hodet fordi tilstedeværelsen av liv også kan forstås som en indikator på krystaller sin tilstedeværelse i universet. Dette forutsetter for øvrig at den

⁹⁰ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy IX».

⁹¹ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy IX».

som observerer tegnet må vite om den forbindelsen som ligger mellom krystaller og liv. Som sådan er det ikke en kausal forbindelse⁹² mellom tegnet og det tegnet viser til. En forståelse av krystaller som indekser vil derfor være mangelfull.

Videre kan krystallene forstås som et ikon. Det kommer til uttrykk i lyset som springer ut fra krystallen i dette universet. Det er en nokså vanlig tanke at lys kobles opp mot liv på samme måte som mørke kobles opp mot død. Krystaller i seg selv er ikke lyskilder, men de bærer og forsterker lys på en unik måte. Et kjent skoleprosjekt for å forstå hvordan lysbølger fungerer er å peke en lommelykt på en krystall. Dersom lyset treffer krystallen i rett vinkel vil lyset bryte og reflekteres i et spekter av ulike farger fra rødt til blått. På denne måten bærer krystallene et likhetstrekk med det de er tegn for i *Final Fantasy*. Samtidig blir denne sammenhengen vag fordi krystallen alene ikke ligner på hverken lys eller liv.

Forstått som symboler har krystallene en tilfeldig forbindelse⁹³ til tankene og forståelsen som de uttrykker. Gjennom seriens fortellinger blir spilleren fortalt hvilken betydning krystallene har. I seriens helhet presenteres spilleren for en forståelse av krystaller som kilde til lys og liv som gradvis inkorporeres slik at de blir synonyme. En ulempe ved å analysere krystaller som symboler er det faktum at serien presenterer dem tildels ulikt i de forskjellige titlene. Eksempelvis vil den som kun har spilt *Final Fantasy VIII* ikke ha den samme forståelsen som den som kun har spilt *Final Fantasy IX*. På bakgrunn av det foregående vil jeg påstå at krystaller best forstås som symboler i *Final Fantasy*-universets helhet. Samtidig er en flerdimensjonal forståelse av krystaller som ikoner og indekser med på å kultivere den symbolske forståelsen hos den som spiller ett av spillene for første gang.

5.2.2.2 Denotasjon og konnotasjon

Et moment ved krystaller som tegn i *Final Fantasy*-universet er spørsmålet om hva de denoterer og konnoterer. Denotasjon er den direkte betydningen av tegnet. Det vil si hva materialet og utforming i seg selv viser til. Krystaller som samlebetegnelse i *Final Fantasy* omfatter mange ulike typer edelstener. Et eksempel på dette er hvordan *Final Fantasy IX* bruker edelstener som peridot, garnet og diamant. Disse edelstenene blir i denne tittelen kilde for påkallelse av

⁹² Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

⁹³ Gripsrud. *Mediekultur, Mediesamfunn*. s. 123

kraftfulle vesener kalt *eidolons*.⁹⁴ Denne tilknytningen til magi fører med seg at edelstenene kan forstås som fragmenter av krystallen. At edelstener på denne måten knyttes opp til krystallen gjør at en mulig denotasjon ved krystallene er farger.

Kobler en på det foregående argumentet om hvordan krystaller bryter lys, kan en også hevde at det denoterer lys. En kan også hevde at fordi forståelsen av krystallene som livkilde i universet er såpass utpreget, er dette også en form for denotasjon ved tegnet. Samtidig er materialet i seg selv ikke noe som uttrykker disse tingene med mindre en på forhånd har innlært det. Lyset og livet er derfor heller noe som ligger i tegnets konnotasjon. Altså den indirekte betydningen eller medbetydningen.

5.2.2.3 Genre og kodebrudd

Som sjangermoment er krystallene godt implementert i Final Fantasy. Krystallenes funksjon i universet er et sterkt bidrag til den magiske og overnaturlige naturen som presenteres. Ettersom krystallene i Final Fantasy er opphavet til lys og liv, makt og magi er de et av momentene i serien som bidrar til et høyfantasipreg i serien. Høyfantasi kan defineres som fantasy som utspilles i en magisk verden med egne naturlover og regler, der plotet er av stor betydning.⁹⁵ Til tross for at krystallene er noe av det som er med på å sjangerbestemme Final Fantasy-serien, er et interessant moment ved presentasjonen av dem at de også noen steder bidrar til kodebrudd. Et eksempel er hvordan krystallene forstås i *Final Fantasy VI*. I denne tittelen kommer krystaller til uttrykk i *magicite* som kan forstås som krystalliserte former av vesener kalt *espers*. Disse vesenene befinner seg i sin egen verden som er avskåret fra den menneskelige verden. Det har ført til at magi er forsvunnet fra verden. Men antagonisten i fortellingen (*The Gestaltian Empire*) har funnet en måte å bryte inn i Espernes verden, slik at de kan høste magisk kraft fra dem⁹⁶. Selv om denne tittelen skiller seg ut i forståelsen av krystaller er de fortsatt en kilde til magi og makt. Emperiet bruker denne makten blant annet til teknologiske fremskritt som gjør dem overlegene andre styresmakter i verden. På denne måten blir krystallene knyttet opp mot et moment som i utgangspunktet er særegent for en annen sjanger, nemlig science fiction. Teknologien som presenteres kan oppfattes som fullstendig mulig i vår

⁹⁴ Final Fantasy Wiki. «Jewels».

⁹⁵ Masterclass, «What Is the Fantasy Genre? »

⁹⁶ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

verden og det er derfor noe som hører bedre hjemme i science fiction sjangeren. Samtidig må drivkraften for denne avanserte teknologien byttes ut dersom den skulle vært applisert i vår verden. Dette kommer til uttrykk i at magien som driver den i *Final Fantasy VI* ikke er en del av den virkelige verden. I lys av dette kan det argumenteres for at det er et slags ufullstendig kodebrudd som presenteres. Noe som også kan være interessant å merke seg er at den forståelsen av krystallene som presenteres i *Final Fantasy VI* også til dels bryter med den krystallforståelsen som er presentert i de andre spillene i serien. Altså er måten krystallene brukes på i *Final Fantasy VI* en form for semi-kodebrudd i møte med sjanger, men også med serie. Dette kodebruddet kan defineres som et paradigmatisk kodebrudd. Først og fremst fordi det trekker et vanlig sjangermoment fra Science fiction, teknologi som kan forstås mulig i vår verden, og plasserer dette momentet inn i Fantasy-sjangeren, hvor det vanligvis ikke hører hjemme. Samtidig er det ikke bare et paradigmatisk kodebrudd med tanke på sjanger, men også i møte med universet serien presenterer. Teknologien som presenteres i *Final Fantasy VI* er et uvanlig element innenfor serien, riktig nok er denne teknologien også brukt i et knippe andre titler, men dens fremtreden er sjelden. I majoriteten av titler er forståelsen og bruken av krystallene et moment som skriker Fantasy. Derfor blir bruken av sjangermomentet fra Science fiction i møte med krystallene noe som bryter med seriens sjanger, men som også bidrar til å skape egenart i serien.

5.2.2.4 Disembedding og Reembedding

Spørsmålet om hvordan tegn frikobles fra en meningsgivende kontekst og settes inn i en ny kontekst i forbindelse med krystallene i *Final Fantasy* er et spørsmål med flere lag. Først og fremst er det et spørsmål om hvordan krystallen som religiøs gjenstand tas ut av en meningsgivende kontekst og settes inn i *Final Fantasy*-serien. Det andre spørsmålet er hvordan de andre religiøse momentene som knyttes opp mot krystallen løsrives fra deres opprinnelige meningsinnhold og settes inn i spillserien.

Til den første delen av dette spørsmålet må enn trekke frem hvordan krystaller brukes innenfor religion. Bruken av krystaller som religiøse objekter er noe som i vår tid gjerne forbindes med nyreligiøse strømninger og det okkulte. Et eksempel på dette er hvordan blant annet Mahikari og Sekai Kyusei Kyo (begge disse er eksempler på japansk nyreligiøsitet) har et særlig fokus på at følgerne kan helbrede all slags sykdom ved at følgeren bruker en amulett som gjør at de

kan kanalisere «*sant lys*».⁹⁷ Som tidligere nevnt er krystallene i Final Fantasy-universet en kilde til lys. På bakgrunn av dette kan disse amulettene knyttes sammen med krystallene ved at de brukes til å kanalisere det følgerne av disse nyreligiøse strømningene kaller «*sant lys*». Bruken av amuletter som helbredende gjenstander er utbredt også utenfor Japan, men akkurat hvor denne ideen har sitt utspring kan være vanskelig å si. Det som allikevel kan trekkes frem er at ideen daterer langt tilbake i tid. Allerede i Mayasamfunnet var sjamaner som brukte krystaller i forbindelse med helbredelse et kjent fenomen. I artikkelen *Caves and Crystalmancy* fremholdes det at krystaller ble brukt i forbindelse med helliggjøring og som middel til å oppnå kunnskap, særlig i forbindelse med å forstå årsakene til sykdom.⁹⁸ I dette kommer løsrivningen av krystaller tydeligere frem, ikke bare fordi de innehar noen av de samme egenskapene, men også fordi de er det samme materialet som mayaene brukte. Det videre spørsmålet er da hvordan krystallene settes inn i Final Fantasy-universet og hvorvidt dette tillegger dem nytt meningsinnhold. I møte med dette spørsmålet kan det være interessant å merke seg at krystallene har en sterk tilknytning til magi. Krystallenes evne til helbredelse i Maya-tradisjonen kan forstås som en form for magi, og helst da det som omtales som hvit magi. I Final Fantasy-universet er det ikke bare hvit magi som kommer fra krystallene, men også andre former for magi.⁹⁹ På denne måten blir helbredelseskraften satt inn igjen i Final Fantasy universet, men det religiøse meningsinnholdet blir også utvidet. Krystallen er magisk på godt og vondt, den er opphav til lys og kan også føre til ubalanse. Derfor kan en hevde at Final Fantasy skaper en ny mening rundt det religiøse innholdet i krystallens egenart.

Fordi det andre spørsmålet i møte med løsrivning og gjeninsetting behandler andre religiøse momenter enn krystallen i seg selv vil jeg skille dem ut i den følgende seksjonen.

5.3 Religiøse momenter som uttrykkes

I det følgende vil jeg undersøke noen av de religiøse momentene som kommer til uttrykk i forståelsen av krystaller i dette universet. Med tanke på oppgavens problemstilling er det først og fremst de momenter som bærer preg av religiøse konnotasjoner som jeg vil fokusere på. Det er primært tre momenter som er viktig å trekke frem. Det første er hvordan krystallene er knyttet

⁹⁷ Pfeiffer. «Mahikari: New Religion and Japanese Popular Culture» s. 157

⁹⁸ Brady. og Pruffer. «Caves and Crystalmancy: ». s. 130

⁹⁹ Dette kommer vi tilbake til i neste kapittel

opp mot de fem elementene i verden: Jord, vann, ild, vind og rom. Neste moment er knyttet opp mot helligstedene krystallene ofte befinner seg i, og hvilke religiøs forståelse som kan knyttes opp mot disse. Det tredje momentet er på hvilken måte krystallene i Final Fantasy forstås som skapende.

5.3.1 Helligsteder

Det neste momentet som kommer til uttrykk er krystallenes tilknytning til helligsteder. Som tidligere nevnt befinner krystallene seg ofte innenfor helligdommer tilknyttet sitt element. Oppbygningen og funksjonen til disse varierer i de ulike titlene, men ett moment er fast. Krystallen befinner seg i et krystallrom, som er bygget med den hensikt å beskytte den gitte krystallen.¹⁰⁰ Utformingen kan minne om de gamle jødiske templene. De bestod gjerne av tre rom med forgård, tempelhall og det aller helligste.¹⁰¹ På samme måte kan oppbygningen av krystallhelligdommene skisseres med inngangsparti, selve helligstedet og krystallrommet. I motsetning til de jødiske templene er det kun ett alter i krystallenes helligsteder. Et annet moment som skiller disse to er at de jødiske templene er forstått som Guds hus. En slik forestilling kommer ikke til uttrykk i forbindelse med krystallene. Det som allikevel kommer til uttrykk er krystallhelligdommenes tilknytning til noe hellig. De fungerer som sete for det som tidligere vist er universets utgangspunkt, nemlig krystallen. I tillegg huser de ofte mektige monstre med sterk tilknytning til krystallen sitt element. På denne måten har de også en form for tilknytning til det som er transendent. Denne forståelsen kan minne mer om den beskrivelsen en finner innenfor Shinto. I boken *Essentials of Shinto* skriver Stuart D.B. Picken at helligstedene (*jinga*) i Shinto startet som steder hvor det guddommelige manifesterte seg.¹⁰² Et viktig moment ved shintoistisk virkelighetsforståelse er at det er stedet i seg selv som er viktig, ikke bygningen. Dette kommer til uttrykk i ordet *jinga*. Det som manifesterer seg ved disse stedene er *Kami*. *Kami* er primært betegnelsen for guddommelige vesen. Guddomssfæren i Shinto er noe som skiller seg fra den som finnes i de fleste andre religioner. I *Basic terms of Shinto* fremholdes det at guddommene i Shinto er tallløse og de blir hele tiden flere.¹⁰³ Gudesfæren består av både gode og onde, store og små guder. Guddommene sorteres i to

¹⁰⁰ Final Fantasy Wiki. «Crystal Room».

¹⁰¹ Garfinkel. og Mumcuoglu. «The Temple of Solomon in Iron Age Context». s. 10

¹⁰² Picken. *Essentials of Shinto*. s. 127

¹⁰³ Jinja Honcho. *Basic Terms of Shinto*. s. 27

kategorier: himmelske- og jordiske guder. *Kami* omfatter alt fra skapelsesånder og menneskenes store forfedre til fugler, fisk, dyr, planter og steiner.¹⁰⁴ En slik forståelse av det hellige er mer forenelig med det som presenteres i Final Fantasy-universet. I lys av Shinto kan krystallen i seg selv klassifiseres som *Kami*. I tillegg vil også monstrene som vokter helligstedet kunne forstås som en form for *Kami*. Slik jeg ser det uttrykker helligstedene i Final Fantasy en slags kombinasjon av elementer fra ulike religioner. Deres utforming ligner det som finnes i jødedommen, men den teologiske forståelsen av deres funksjon heller mer mot Shinto. I lys av det foregående vil jeg påstå at krystallhelligdommene i Final Fantasy-universet uttrykker en slags religiøs synkretisme. På bakgrunn av dette kan det derfor være nødvendig å skissere et analytisk skille mellom synkretisme og hybriditet. Begge er former for sammenblanding av religion, eller kultur, men synkretisme er når ulike forståelser operer parallelt. Hybriditet kan derimot defineres til når ulike uttrykk smelter sammen og former et nytt religiøst eller kulturelt uttrykk. Krystallhelligdommene uttrykker hybriditet fordi de utformes fra en religiøs tradisjon, men bærer meningsinnhold fra en annen. Utformingen og meningsinnholdet danner en ny form for religiøst uttrykk, der jødisk utforming og shintoistisk meningsinnhold sammen utgjør Final Fantasy-universets forståelse av helligdommene. På bakgrunn av dette kan en hevde at det primært er en Shintotradisjon som veves inn igjen i forståelsen av krystallhelligdommene.

5.3.2 Det skapende element

Som tidligere nevnt er krystallene utspringet til alt som eksisterer. De er kilden til selve livet og kan forstås opp mot konseptet skapelse. I motsetning til religioner som kristendom, jødedom og islam, har ikke Final Fantasy-serien noen gjennomgående kosmogoni. Verdenene har oppstått på ulike vis. Samtidig er krystallen noe som i majoriteten av titlene forstås som skapende. Fraværet av gjennomgående kosmogonier er noe som står i stil med mye østlig religion. Eksempelvis har buddhismen ikke tro på noen som helst form for skapelse.¹⁰⁵ Samtidig er det noen steder hvor skapelsesspørsmålet er innvevd i narrativet i Final Fantasy-universet.

En av de mest fremtredende kosmogoniene i serien er det som uttrykkes i *Final Fantasy XIII*. I denne tittelen er verden skapt av udødelige maskiner kaldt *fal'Cie*. Disse maskinene drives av

¹⁰⁴ Jinja Honcho. *Basic Terms of Shinto*. s. 27

¹⁰⁵ Schmidt-Leukel. *Buddhism, Christianity and the Question of Creation*. s. 48

krystallenes kjerner og ble skapt av de to gudene *Lindzei* og *Pulse*.¹⁰⁶ I denne forståelsen er krystallene og *fal'Cie* en form for skapende verktøy for gudene. Det kan minne om forestillinger som vi møter i skapelsesberetningen i 1.Mosebok kapittel 1. I denne skapelsesberetningen skaper Gud ved fraser som «*bli lys*».¹⁰⁷ Med andre ord kan Guds pust som forstås som det skapende verktøy. Noe som skiller en slik kosmogoni fra den vi møter i *Final Fantasy XIII* er det faktum at den er monoteistisk, ikke duoteistisk slik tilfellet er i serien. Foruten om å være duoteistisk kan *Final Fantasy XIII* sitt gudsbilde forstås diteistisk. Det vil si at *Lindzei* og *Pulse* forstås som opponderende guddommer, en ond og en god. Samtidig er de begge presentert som både gode og onde, det som definerer dem er hvilke karakterer som taler om dem.¹⁰⁸ Karakterene som følger *Lindzei* vil eksempelvis definere *Pulse* som ond og motsatt. På bakgrunn av dette er det en diteistisk gudsforståelse som presenteres, men den underliggende sannheten er heller duoteistisk. Altså to likestilte guddommer. Et videre interessant moment er at disse to guddommene selv er skapt av guden *Bhunivelze*. *Bhunivelze* regnes som lysets Gud og er den styrende kraften bak *fal'Cie* og de andre gudene.¹⁰⁹ Dette fører med seg at religionen som uttrykkes i spillet har et monoteistisk preg på et latent nivå. For karakterene i fortellingen oppleves det ikke monoteistisk fordi de kun kjenner til den duoteistiske virkeligheten med *Lindzei* og *Pulse*. Den skapende kraften til krystallene fremstår i noen tilfeller ganske lik en monoteistisk kosmogoni som Guds skaperverktøy. Samtidig er det også noen avvik. For eksempel er ikke verktøyet direkte forbundet med skaperguden. Guds pust kan tolkes som en del av Guds vesen. Krystallene er derimot ikke like lett å forstå på denne måten.

Et annet spørsmål som er verdt å utforske er krystallenes skapelse, eller opphav. En tittel som viser til dette er *Final Fantasy V*. I dette spillet er krystallene opprettholdere av verdens balanse og de er en sentral del av narrativet. Krystallene blir i denne tittelen omtalt som at de har blitt født i *Tomheten*.¹¹⁰ Fordi *the void* er et sted hvor ingenting eksisterer presenteres det her en tanke om *Creatio ex nihilo*, eller skapelse utav intet. Fra et teistisk ståsted vil også denne formen for skapelse være avhengig av en skapergud. I *Final Fantasy*-universet mangler ofte denne skaperguden og krystallene forstås mer skapt av seg selv utav intet. På denne måten blir

¹⁰⁶ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy Worlds».

¹⁰⁷ 1.Mos 1, 3-31

¹⁰⁸ Final Fantasy Wiki. «Lindzei». ; «Pulse».

¹⁰⁹ Final Fantasy Wiki. «Bhunivelze».

¹¹⁰ Final Fantasy Wiki. «Crystal World».

skapelsesmomentet i Final Fantasy noe som skiller seg fra mange kjente monoteistiske kosmogonier. Det er noe som i større grad er et ekko av de religiøse tradisjonene som ikke formulerer en slik skapelse. Samtidig kan det også forstås som et eget uttrykk, nettopp fordi den fullstendige formuleringen av skapelsen mangler.

6 Magi

Som nevnt i det foregående er magi en av de tingene som springer ut av, og muliggjøres, gjennom krystallen. Det er derfor naturlig at dette er det neste momentet som analyseres. I både bøker, filmer og spill har magien vært noe av det som kjenner seg ut som fantasysjangeren. Fra prisvinnende bøker og filmer som Harry Potter til middelalderserier som Merlin. Måten magien presenteres på, og årsaken eller opphavet til dens eksistens, er noe som varierer i stor grad. Populærkultur som bruker magi som et kjerneelement har mang en gang møtt motstand særlig i konservative karismatiske religiøse sirkler. Innenfor disse miljøene har magien gjerne blitt forbundet med det okkulte og demoniske. I forbindelse med dette har den også blitt samstilt med heksekulter og religiøse strømninger som for eksempel Wicca. Magi eksisterte innenfor fantasysjangeren forut for Final Fantasy-serien, og er derfor på ingen måte noe som er spesielt for denne serien. Skaperen av kampsystemet i Final Fantasy har blant annet uttalt at han ønsket å gjøre det så likt *Dungeons and dragons* som mulig.¹¹¹ Magi som element i serien kan forstås som et forsøk på å gjøre dette. Til tross for at magien på ingen måte er noe særegent for Final Fantasy-serien brukes den på en unik måte som er verdt å undersøke. I det følgende kapitlet vil jeg derfor undersøke magiens særegenhet i dette universet og drøfte hvilke religiøse forståelser som kan kobles opp mot magien.

6.1 Analyse

I det følgende vil jeg analysere magien slik den fremtrer i spilluniverset. Magien i Final Fantasy-universet kan analyseres både narratologisk og semiotisk.

6.1.1 Det Narratologiske perspektiv

Spørsmålet om magi som narratologisk moment i Final Fantasy-universet krever at vi anlegger et omfattende analytisk perspektiv. Magien er med allerede fra det første spillet. Den antar mange former og uttrykkes på ulikt vis gjennom serien. I det følgende vil jeg fokusere på magiens plass i det store narrative som hele Final Fantasy-serien utgjør. I tillegg vil jeg også fokusere på hvordan magikere som roller forholder seg til hverandre. Deretter vil jeg se på hvordan magien knytter seg opp mot ulike motiver og temaer som uttrykkes.

¹¹¹ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy».

6.1.1.1 Magiens plass i narrativet

Magiens utspring fra krystallene er noe som særlig kommer til uttrykk i *Final Fantasy VI* sin magiløse verden og måten imperiet i spillet høster kraft fra *Espers*.¹¹² I tillegg til dette kan også *Final Fantasy VII* sin bruk av krystallisert *Mako* løftes frem som et godt eksempel.¹¹³ Magien fra krystallene antar mange ulike former gjennom spillene. Magikerne i Final Fantasy-universet deles inn i ni grupper: hvit magiker, svart magiker, rød magiker, blå magiker, påkaller, tids magiker, grønn magiker, illusjonist og vismann. I det følgende skal jeg kort gå gjennom hvordan disse ulike magikerne presenteres i serien og hvordan disse rollene fylles. Det innebærer å kartlegge hvilke karakter og karaktertyper som brukes i møte med ulike former for magi. I tillegg vil det være et poeng å undersøke hva karakterbruken i møte med rollene forteller om den religiøse dimensjonen ved Final Fantasy-universet. Fordi disse ni grupperingene har ulik grad av tilstedeværelse i serien, vil jeg i det følgende derfor klassifisere dem som primær- og sekundærmagikere alt etter hvor fremtredende de ulike klassene er i serien som helhet. Primærmagikerne er white mage, black mage, red mage, blue mage og summoner. Sekundærmagikerne er time mage, green mage, illusionist og sage. Etersom sekundærmagikerne sin fremtreden i serien er sjelden, vil jeg i det følgende kun fokusere på forståelsen av primærmagikerne.

6.1.1.2 Primærmagikere

Hvit magiker

Hvite magikere er betegnelsen på dem som bruker magi primært til helbredelse. De ble introdusert allerede i det første spillet og har vært med i stort sett alle titler siden.¹¹⁴ De helbreder, gjenoppliver og rensar. I noen titler har repertoaret deres blitt utvidet med evner som bønn for å gjenopprette helse og trylleformler som gjør skade på fiender. Andre titler har også kombinert rollen som hvit magiker med rollen *summoner*. Et viktig analytisk spørsmål i møte med de hvite magikerne er hvem som fyller denne rollen. Det kan være interessant å merke seg at karakterer som er rensykkede hvite magikere i de fleste tilfeller er protagonistskikkelser (alternativt medhjelpere). Karakterene som fyller denne rollen er ofte skildret med respektable

¹¹² Arnold. «Final Fantasy: How Crystals Connect Every Game».

¹¹³ Final Fantasy Wiki. «Crystals».

¹¹⁴ Final Fantasy Wiki. «White Mage».

titler og yrker. Ett eksempel på dette er Minwu fra *Final Fantasy II*. Om ham fortelles det at han er høyrehånd til prinsesse Hilda.¹¹⁵ Det er et viktig moment fordi prinsessen leder rebelgruppen som protagonistene er en del av. En kan altså hevde at Minwu er en av de drivende karakterene for plottet i denne tittelen. I forlengelsen av dette, men og i lys av hans handlinger, kan en også hevde at Minwu kan regnes som en god karakter. Med unntak av Minwu er de hvite magikerne i *Final Fantasy* i de fleste tilfeller kvinner. Overvekten av kvinner gjelder både for renspikkede hvite magikere, men også for dem som er hvite magikere i kombinasjon med andre roller. Altså er det ikke noen absolutt kjønnsdeling for denne rollen, men den har hovedvekt av kvinner. Det kan være interessant fordi rollen da delvis kan kobles opp mot det myke, varme, feminine i motsetning til det harde, kalde, maskuline. Ut fra dette kan en tenke seg at Minwu burde vært skildret som en «myk mann», men han skildres heller som en muskuløs kjempe.

Antagonister kan ofte bruke noen av trylleformlene som finnes innenfor den hvite magien, men antagonistene er aldri en hvit magiker tvers igjennom. I tillegg vil også de fleste antagonister primært forstås i lys av sine andre egenskaper, eller evner. Vi har derfor dekning for å si at den hvite magien primært skildres som god. Det kommer til uttrykk i magiens helbredende natur, men også i karakterskildringen av dem som kun besitter denne typen magi.

Svart magiker

Svarte magikere er naturlig nok motsetningen til den hvite. Deres primærfokus er å gjøre skade. Den svarte magikeren påkaller elementene vann, vind, ild og jord i kraftige trylleformler som *firaga* og *blizzaga*. Foruten om evnen til å bruke svart magi har også de svarte magikerne fått utvidet sitt repertoar med evnen *fokus*, som gir spilleren mulighet til å lagre krefter til neste tur.¹¹⁶ I likhet med de hvite magikerne er svart magiker en av de første rollene i *Final Fantasy*-serien, og de er også med i stort sett alle titlene. Det er langt flere eksempler på renspikkede svarte magikere enn hvite magikere i *Final Fantasy*-universet. Som oftest er de svarte magikerne protagonister eller medhjelpere, men det finnes også eksempler på antagonister som primært kan defineres som svarte magikere. Ett eksempel på en slik antagonist er Xande i *Final Fantasy III*. Av utseende skildres han nokså likt som Minwu, den eneste forskjellen er hudfarge. Xande

¹¹⁵ Final Fantasy Wiki. «Minwu».

¹¹⁶ Final Fantasy Wiki. «Black Mage».

er svart i en nærmest demonisk nyanse¹¹⁷, mens Minwu er lysere og mer naturlig menneskelig. Bare fra Xandes farge forstår man at han er skurken i fortellingen. Samtidig er handlingsmønstret til Xande preget av at valgene han tar er de som vil føre med seg at hans egne mål og ønsker oppfylles. Altså er han en tydelig antagonist av både utseende og væremåte. Det kan være interessant å merke seg at protagonistene og medhjelperne som besitter svart magi ofte har kvaler de sliter med. Det er et moment jeg vil gå nærmere inn på i spørsmålet om hvordan magien knytter seg til tema og motiv. I likhet med den hvite magikeren er det heller ikke noen absolutt kjønnsdeling blant de svarte magikerne. Samtidig kan det være interessant å merke seg at flertallet svarte magikere er menn. Dette er noe som bidrar til å underbygge tanken om den svarte magikeren som motsetning til den hvite. Et annet moment som kan være interessant å merke seg er at de svarte magikerne ofte tilhører det som kan defineres som en form for arbeiderklasse. De er sjeldent av særlig høy rang og i de tilfellene hvor de er dette er de som oftest antagonister.

Den svarte magien er preget av en form for mørke, noe som uttrykkes i at den brukes som middel av antagonister, men også i den dystre psykologien som svart magikerprotagonister og medhjelpere preges av.

Rød magiker

Rød magiker er også en av de rollene som ble først introdusert i Final Fantasy. Selv om de har vært utelatt i flere titler, har de vært med helt fra første spill.¹¹⁸ Av de magiske rollene i Final Fantasy-universet er røde magikere de som har vært mest varierte. De er en slags hybrid mellom hvite- og svarte magikere, som kan bruke helbredelsesmagi i tillegg til skade påførende magi. Ulempen er at de som oftest ikke kan lære seg de sterkeste trylleformlene som hvite- og svarte magikere bruker,¹¹⁹ noe som blir kompensert ved at de får tilgang til formelen *dualcast* som tillater dem å bruke to formler i samme tur. I senere spill introduseres det også trylleformler som kun kan benyttes av de røde magikerne. Online spillene *Final fantasy XI* og *Final fantasy XIV* gir de røde magikerne en mer tydelig rolle som karakterer som kan påføre skade gjennom ulike ferdigheter med sverd.¹²⁰ Rollen er også preget av at den finnes både hos antagonister,

¹¹⁷ Final Fantasy Wiki. «Xande».

¹¹⁸ Final Fantasy Wiki. «Red Mage».

¹¹⁹ Final Fantasy Wiki. «Red Mage».

¹²⁰ Final Fantasy Wiki. «Red Mage».

protagonister og medhjelpere. Det medfølger ikke noen spesifikke karakteristikk med denne rollen, men en kan påstå at det er en viss form for innovasjon og allsidighet i deres væremåte. De kan som oftest kan litt om alt, men ikke mye om noe. De fleste antagonistene kan defineres som røde magikere, fordi de fleste av dem har trylleformler fra flere roller. Det kan være interessant å merke seg at de antagonistene som kan defineres som røde magikere ikke er underlagt premisset om å ikke kunne mye om enkelte ting. For eksempel kan hovedantagonisten i *Final Fantasy VII* bruke de sterkeste trylleformlene fra både hvit- og svart magi, samtidig som han er nokså farlig med sverd. Dette grepet kan være noe som kun er ment for å gi spilleren en utfordring, men det er interessant at spillbare røde magikere ikke kan nå det samme nivået. Det bidrar til dels i å skildre antagonistenes særstilling som ekstremt mektige mennesker og vesener innad i universet. Kjønnssdeling er også lite relevant i møte med røde magikere. Noe som er mer relevant for dem enn andre klasser er derimot deres sosioøkonomisk profil. Røde magikere er ofte av ridderlig eller lignende rang. De er individer som har muligheter til å utfolde seg på et helt annet vis enn andre. Kanskje er det nettopp denne muligheten til selvutfoldelse som gjør at disse individene kan utforske ulike typer magi, og samtidig kunne trene seg opp med sverd og kniver.

Blå magiker

Blå magiker ble ikke introdusert før i *Final fantasy V*, men har til tross for dette blitt en naturlig del av universet. Fra de ble introdusert har de vært et fast innslag i så godt som hver følgende tittel.¹²¹ De blå magikerne er i likhet med de røde brukbare på nærkamp, men de skiller seg fra andre roller gjennom evnen til å bruke blå magi. Dette er en form for magi hvor brukeren påkaller krefter som i utgangspunktet er særegne for monstre man møter gjennom spillene.¹²² Eksempelvis vil en blå magiker kunne lære *selvødeleggelse* fra fiendene som har det som evne. Hvordan spilleren kan lære disse evnene varierer i de ulike spillene, men i de fleste tilfellene skildres det som å stjele vesenets essens. En av de mer spesielle måtene dette fungerer på finner sted i *Final fantasy IX*, hvor den blå magikeren *Quina* stjeler monstrenes krefter ved å spise dem.¹²³ Det er interessant å merke seg at disse karakterene alltid gis medhjelperroller i spillserien. Deres egenskaper er særegne og usammenlignbare med andre roller. Samtidig er

¹²¹ Final Fantasy Wiki. «Blue Mage».

¹²² Final Fantasy Wiki. «Blue Mage».

¹²³ Kværne. og Jacobsen. «Shiva».

også karakterene som defineres som blå magikere særegne. De er i mange tilfeller litt rare i både utseende og væremåte. Quina er kanskje et stjerneeksempel på dette. Quina skildres som en kjønnsløs karakter som er del av rasen Qu (et sumpfolk).¹²⁴ Hen er ekstremt opptatt av mat og spillet byr på flere anledninger der spilleren kan koble av fra den overhengende verdenstrusselen ved å fange frosker for Quina. På bakgrunn av det foregående kan en argumentere for at den blå magikeren ikke bringer noe viktig i møte med narrativet eller spillseriens religiøse univers, men deres tilstedeværelse bygger opp under opplevelsen av helhet i universet.

Påkaller

Påkallere er Final Fantasy sin mest særegne form for magikere. De ble introdusert i det tredje spillet og kreftene deres har siden det vært et fast innslag i hvert spill, til tross for at det ikke alltid har vært en egen rolle.¹²⁵ Som navnet tilsier er deres unike evne nettopp det å påkalle krefter. Disse kreftene kommer til uttrykk i magiske monstre som gir laget bistand i form av kraftfulle angrep, massehelbredelse og midlertidig forsterkning av karakterenes egenskaper. Kreftene som påkalles er i mange tilfeller viktig for å oppnå progresjon i spillene imøte med kraftfulle fiender, men de er også sentrale for den narrative progresjonen. I de titlene der påkaller er en definert rolle er de ofte også en viktig del av historien som fortelles. Eksempelvis er påkallerens rolle i *Final Fantasy X* å tilintetgjøre antagonisten *Sin* og på denne måten lede verden inn i tiden kjent som *roen*.¹²⁶ Påkalleren er en essensiell del av spillserien og det er en rolle som besittes av både antagonister, protagonister og medhjelpere. Protagonister og medhjelpere som har denne rollen har den som oftest i kombinasjon med hvit magi. På denne måten er de til dels underlagt noen av de samme karakterskildringene. Blant spillbare karakterer er det primært kvinner som innehar denne kraften, men det er samtidig flere ikke-spillbare påkallere som er menn. Eksempelvis kan en trekke frem *Final Fantasy X* hvor evnen til å påkalle vesener er en stor del av narrativets gang. I denne tittelen er det flere påkallere i ulike roller: Protagonisten Yuna, antagonisten Seymour, medhjelperen Belgemine og andre karakterer som Issaru. Det som er interessant å merke seg er hvordan disse karakterene skildres. Yuna skildres primært som god ved at hennes mål og handlinger retter seg mot felleskapets

¹²⁴ Final Fantasy Wiki. «Quina Quen».

¹²⁵ Final Fantasy Wiki. «Summoner».

¹²⁶ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy X Story».

gode. Det samme målet uttrykkes også hos Belgemine og Issaru, men disse to er mindre vikrige for narrativet. I kontrast med Yuna er det ikke en like tydelig linje i alle valgene som gjøres av Issaru og Belgemine. Seymour skildres som en mann som handler etter hva som gagnar ham selv, og selv om det ikke er ondt i seg selv å ta vare på seg selv, blir hans egen vinning gjennom spillet det som står i motsetning til protagonistenes mål. Min påstand er derfor at påkallelsevnen i seg selv er nøytral. Den fungerer som et middel mot et mål, men målet kan være enten godt eller ondt. På denne måten er dette en rolle som i større grad påvirkes av karakteren som besitter den enn det de andre magiske rollene gjør. Eksempelvis er det en motsetning til den svarte magikeren der magiformen definerer karakteren.

6.1.1.3 Susjett og fabula

Magien i Final Fantasy knytter seg til narrativet gjennom karakterene som bruker den, og rollene de inntar. På denne måten blir det relevant å trekke inn begrepene susjett og fabula. Et eksempel som bidrar til å tydeliggjøre dette er *Final Fantasy VII*. Mot slutten av spillet prøver antagonistene *Sephiroth* å bruke trylleformelen *meteor* til å påkalle en stor meteor for å utslette verden. Protagonistenes mål i denne sekvensen er å stoppe Sephiroth før han rekker å gjennomføre dette. Dette momentet i historien fortelles i høy grad scenisk, og strekkes ut på en måte som gjør at susjettet tar lengre tid. Ikke bare formidles de hendelsene som skjer, men en får også innblikk i karakterenes tanker og følelser.¹²⁷ Magien er den muliggjørende faktoren som utløser hendelsen. På bakgrunn av dette er magien ett moment ved spillene som skaper muligheten for at susjettet kan oppleves lengre enn fabelen.

6.1.1.4 Motiv og Tema

Spørsmålet om hvordan magien knytter seg til tema og motiv i Final Fantasy kan besvares ved å analysere hvordan krystallene knytter seg til det samme spørsmålet. Ettersom magien uttrykkes gjennom karakterene i serien, er svaret at magien uttrykkes i de karakterene som evner å bruke den. I det foregående løftet jeg frem karakteren Vivi som eksempel på hvordan særlig motiv kan knyttes opp mot krystaller. Det jeg ikke trakk frem i det foregående delkapittelet er at Vivi er *Final Fantasy IX* sin primære svarte magiker. Grunnen til at dette er at Vivi ble skapt med krig som formål. Som våpen er det nettopp magien som skiller ham ut, og magien kan

¹²⁷ Yinza. «Final Fantasy VII Script».

forstås som hans krigerske egenskap. På bakgrunn av dette er magien han besitter også årsaken til hans søken etter mening. Uten magien hadde ikke denne karakteren blitt skapt og hans autonomi ville derfor vært ikke-eksisterende. Som tidligere nevnt er meningssøkenen et sterkt motiv, men den er også noe som knytter seg til temaet for spillet: Liv og død. Jeg mener derfor at magien i stor grad er av relevans for spørsmålet om tema og motiv i serien.

6.1.2 Det Semiotiske perspektiv

Magiens tilknytning til krystallene gjør som nevnt at den også er relevant å analysere i et semiotisk perspektiv. I de følgende delkapitelene vil jeg derfor anvende et semiotisk perspektiv på magien i serien.

6.1.2.1 Tegnkategori

Det første spørsmålet handler om hvordan magi kan forstås som tegn. En kan definere magien som ulike former for tegn, men min påstand er at den best kan beskrives som en form for indekstegn. Som jeg har trukket frem tidligere i denne avhandlingen er det flere typer magi i Final Fantasy-universet, på godt og på vondt. I det følgende vil jeg hovedsakelig behandle hvit- og svart magi fordi de andre formene for magi har de samme effektene som disse to typene. Hvit magi er den magien som helbreder og gir liv. All magi har sitt utspring i livskilden i universet - krystallen. Den hvite magien viser til den livskraften som springer ut av krystallene. Den svarte magien er den som bringer med seg skade og ødeleggelse. Eksempelvis med Sephiroth som påkaller *Meteor*. Slik magi kan forstås som indeks fordi det viser til makt og død. I tillegg bærer denne magien med seg potensialet for mørket som kan forstås som motsetningen til krystallens lys.

Men magien kan også forstås som andre former for tegn. Eksempelvis vil en kunne argumentere for at den er et symbol, fordi en må ha lært den tilsynelatende tilfeldige forbindelsen mellom krystaller og magi for å fullt ut forstå magien.

Forstått som ikon kan en hevde at effektene som tillegges noen former for magi i Final Fantasy ligner på det magien er tegn for. En slik forståelse blir noe mangelfull og svært selektiv. Riktignok kan en si at magi som påkaller elementer som ild og lyn fort kan kobles sammen med ødeleggelse, selv om det er noen problemer også med en slik kategorisering av et ikon. Problemet blir tydeligere i møte med svart magi som baserer seg på vann, fordi vann tradisjonelt sett har blitt forstått som noe som bringer med seg liv i flere symbolske tradisjoner. Et eksempel

på dette er hvordan vann kobles med liv i kristendommen. Blant annet i bibelske tekster som Johannes åpenbaring 22,1-2. 17. Samtidig finnes det tradisjoner der elementene forstås som en ødeleggende kraft. Ett eksempel på dette er fortellingen om syndefloden. Final Fantasy-universet er ikke underlagt de tradisjoner og forståelser som finnes i den virkelige verden, men elementene i Final Fantasy forstås heller ikke som ødeleggende i sine vesen. På bakgrunn av dette vil en analyse av magi som ikon og symbol være mindre hensiktsmessig enn en analyse av magien som indeks.

6.1.2.2 Denotasjon og konnotasjon

Spørsmålet om hva magien denoterer og konnoterer er delvis foregrepet i hva slags tegn den kan tolkes som. Magiens denotasjon kan defineres som et tegn på krystallenes virke i verden. Så lenge magien eksisterer i Final Fantasy-verdenene vet innbyggerne at krystallene er aktive. Denne denotasjonen tydeliggjøres i det foregående om *Final Fantasy VI* der verden starter på et punkt hvor magi og krystaller regnes som en del av en fjern fortid. Spørsmålet om magiens konnotasjon har derimot flere svar. For med magien kommer også flere momenter i spill. En enkel konnotasjon ved den svarte- og hvite magien vil eksempelvis kunne være makt og helbredelse. Begge disse kan forstås som momenter med religiøse undertoner. Makten kan forstås med religiøse undertoner når en ser til verdenshistorien og hvordan religion og makt ofte har hengt tett sammen. Eksempelvis kan en se til kirkens status i det norske samfunnet frem til midten av 1900-tallet. I Japan kommer dette maktforholdet tydelig til uttrykk i den japanske keiserens religiøse rolle.¹²⁸ Samtidig er det flere konnotasjoner som kan tillegges magien. Den jeg vurderer som mest interessant for denne avhandlingen er det som handler om påkalle vesner. Navnene på vesenene som påkalles er hentet fra mange ulike religiøse tradisjoner, og det er noe jeg kommer tilbake til i underpunktet *disembedding og reembedding*. Det som allikevel må trekkes frem i dette avsnittet er at disse vesenene presenteres som en form for transcendens. Ettersom evnen til å påkalle dem er en del av magien i Final Fantasy kan en derfor også hevde at magien konnoterer det transcendent. I denne konnotasjonen kommer noe av det unike ved Final Fantasy sin magiforståelse frem. Nettopp fordi sammenhengen mellom magi og det transcendent som disse vesnene representerer er noe som er særegent for denne spillserien i forhold til andre serier der magi har en stor rolle. Det kommer til uttrykk i serien

¹²⁸ Thomas. *Drawing on tradition*. s. 57

gjennom magiens tilknytning til de gudelignende vesenene, men også i det nære forholdet mellom magi og krystall.

6.1.2.3 Genre og kodebrudd

Magien er et sjangertrekk som kan regnes som en essensiell del av spillserien. Som nevnt i det foregående er et klassisk moment ved Fantasy-sjangeren at den inneholder ting som ikke er mulig i vår verden. Mennesker kan ikke skyte flammekuler og iskrystaller ut av hendene, eller påkalle mektige vesener som drager og kjemper som alle kan se. Magiens essensielle del i natur og verdensbilde er med på å trekke Final Fantasy-serien inn i sjangeren høyfantasi. Samtidig kan det bidra til å nærmere bestemme det i denne kategorien. Serien har fokus på magikere som bruker denne magien til godt og vondt. Samtidig er ikke magi noe som kan brukes av alle. Det er flere roller i spillene, hvorav noen ikke har magiske krefter i det hele tatt. Eksempelvis inkorporerer serien alt fra tyver til ridderlige skikkelser. Dette til dels middelalderlige preget fører serien inn i underkategorien *Sverd og magi*.¹²⁹

6.1.2.4 Disembedding og reembedding

En kan hevde at flere av momentene rundt magien i Final Fantasy blir hentet ut av religiøse kontekster. Det største spørsmålet er hvordan magi i seg selv løsrives fra religiøse tradisjoner for så å brukes kreativt innenfor Fantasy-sjangeren. I møte med dette spørsmålet kan det være viktig å opprettholde et skille mellom hvit magi, svart magi og påkallelse.

Hvit magi eller helbredelse er kjent fra mange ulike religioner verden over. Ett konkret eksempel er hvordan en innenfor noen kristne miljøer tror på helbredelse ved bønn. Denne helbredelsesformen er også som tidligere nevnt noe en finner innenfor de japanske nyreligiøse strømningene. Den hvite magien i Final Fantasy skiller seg fra denne typen helbredelse ved blant annet at den er betydelig kraftigere, men også i de egenskapene den besitter. Eksempelvis er oppvekkelse fra de døde noe som eksisterer i spilluniverset. En nærmere sammenligning vil derfor kunne være Messiasskikkelser som Jesus fra Nasaret. Bibelen hevder at han ved flere anledninger skal ha vekket mennesker fra dødens grep. Et eksempel er oppvekkelsen av Lasarus i Johannes evangeliet kapittel 11. Samtidig er ikke denne helbredelsesmagien i spillserien begrenset til Messiasskikkelser. Utover dette er det heller ikke noe som blir forstått som et

¹²⁹ Masterclass. «What Is the Fantasy Genre? »

mirakel innenfor spillets kontekst. Final Fantasy løsriver altså en forståelse av helbredelse som mirakler og noe hellig og bruker det i spillene som noe tilsynelatende dagligdags. Mirakler kan videre forstås som en form for magiske hendelser. I lys av dette kan en derfor også hevde at den bruken som gjøres av helbredelse som hvit magi også er gjeldende for magi som moment i seg selv.

Den svarte magien og summons er mer særegne fenomener for serien. I tillegg er begge temaer som ikke er like gjenfinnbare i ulike religioner. Jeg vil derfor drøfte disse temaene grundigere i det følgende delkapitlet *Heksekunst og magiske beist*.

6.2 Heksekunst og magiske beist

6.2.1 Heksekunst

Svart magi vil i det følgende brukes om det som eksisterer i Final Fantasy-universet, mens heksekunst refererer til den svarte magien som forstås brukt i vår verden.

Det er vanskelig å si hvor langt tilbake forestillingen om at det eksisterer heksekunst går. Tanken har vært utbredt i flere kulturer verden over. Eksempelvis kjenner man til hvordan mennesker ble brent på bål anklaget for å være hekser og trollmenn. Et av de mest kjente eksemplene på dette er *The Salem witch trials* i Massachusetts i 1692-93.¹³⁰ Videre ble de kristne i Romerriket anklaget for heksekunst av keiser Nero. Listen er lang. I det moderne samfunnet er heksekunsten noe som gjerne forbindes med Wicca, og andre okkulte religioner. Innenfor Wicca skilles det mellom hvite og mørke hekser,¹³¹ på samme måte som Final Fantasy skiller mellom Hvit- og svart magi. Mørke hekser i Wicca er dem som prøver å styre universets krefter mot det som er ondt.¹³² Allerede i dette har magien i Final Fantasy et tydelig skille fra Wicca. Hvit- og svart magi brukes uavhengig av intensjon og karakter. Eksempelvis er det både protagonister og antagonister som kan gjøre bruk av de ulike formene for magi. Samtidig er det relevant å spørre hvorvidt en protagonist som kaster en flammekule på en antagonist gjør en god handling. Dersom en isolerer handlingen vil en kunne hevde at handlingen er alt annet enn god. Men ser en handlingen i lys av konteksten, som gjerne er forsøk på å stoppe antagonisten

¹³⁰ Blumberg. «A brief history of the Salem Witch trials».

¹³¹ Wohlberg. *Hour of the Witch*. s. 142

¹³² Wohlberg. *Hour of the Witch*. s. 142

fra å utsette verden, vil handlingen kunne defineres som utført med god intensjon. Den moralske karakteren til svart magi er derfor ikke så entydig i Final Fantasy, hvorav det i Wicca forstås grunnleggende ondt. Et annet skille mellom heksekunsten og den svarte magien er hvordan den påkalles og brukes. Steve Wohlberg fremholder at Wicca-hekser utøver ritualer og sermonier, mediterer, fremsier fraser, påkaller ånder og konsentrerer seg.¹³³ Tilhengere av Wicca sin måte å utøve magi kan forstås som en religiøs handling. Det samme gjelder ikke for Final Fantasy-universets svarte magi. Blant metodene Wicca-tilhengere bruker for å utøve magi er det kun konsentrasjonen som gjenfinnes i Final Fantasy universet. Final Fantasy-magikerne har sjelden religionspregede måter å utøve magi på. Et siste moment som skiller svart magi og heksekunst er hvor store krefter som er i sving. Som med den hvite magien er også den svarte magien eksponensielt kraftigere enn heksekunsten i vår verden. Dersom en Wicca-heks hadde løpt rundt og kastet store flammekuler på folk, ville det nok blitt verdensnyheter nokså fort. I lys av det foregående er min konklusjon at når heksekunsten løsrives fra religiøse tradisjoner og brukes kreativt som svart magi i Final Fantasy-universet mister den sin religiøse karakter. Det kommer til uttrykk i tre momenter: For det første har ikke den svarte magien den samme moralske naturen som heksekunsten. Videre mister heksekunsten sin rituelle natur når den implementeres i Final Fantasy, og sist, men ikke minst kan heksekunstens innvirkningskraft i verden regnes som betydelig mindre enn den svarte magien.

6.2.2 Magiske beist

Monstrene som påkalles i Final Fantasy-serien er mange og varierte. Selv forståelsen av deres natur varierer fra spill til spill. I enkelte titler fremstår de som guder eller halvguder.¹³⁴ I andre titler er de ikke like spesifisert, og forstås da enkelt og greit som kraftfulle vesener, uten at de har gudelignende egenskaper. De hyppigst fremtredende av disse vesenene gjennom serien er: *Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Odin, Bahamut og Carbuncle*.¹³⁵ Disse spesifikke vesenene kommer jeg tilbake til i delkapittelet *de hyppigste beistene*.

Gjennom seriens forløp har de ulike vesenene blitt plassert under mange ulike fellesbetegnelser. Noen av disse fellesbetegnelsene er: *Summons, Espers, Guardian Forces (beskyttende krefter)*,

¹³³ Wohlberg. *Hour of the Witch*. s. 142

¹³⁴ Final Fantasy Wiki. «Summoned Monsters».

¹³⁵ Final Fantasy Wiki. «Summoned Monsters».

Eidolons, Aeons og Avatars.¹³⁶ Disse ulike navnene kan bidra til å danne et bilde av hva disse vesenene faktisk er. Flere av disse ordene er omskrivninger av greske ord, eller greske ord i seg selv. Dette kan forstås som en form for kulturell løsrivelse (disembedding) og gjeninnsettelse (reembedding), det vil si at man løsriver ordene fra den kulturelle konteksten og plasserer dem inn i Final Fantasy-universet. For å kunne si noe om hvordan dette gjøres ønsker jeg å trekke frem betydningen av de ulike ordene. Esper kommer fra det greske εσπέρα som kan oversettes med det engelske vesper, som er en kveldsbønn. Videre kommer Eidolon av det greske εἶδωλον som betyr form, bilde eller spøkelse. Innenfor kristen tradisjon har ordet vært brukt om gudebilder i tilknytning til avgudsdyrkelse.¹³⁷ Ordet Aeon kommer av det greske αἰών som betyr evighet. Samtidig er det også en betegnelse på disse vesenene som kommer fra et annet språk, nemlig Avatar. Dette kommer fra sanskrit og kan oversettes med nedstigning.¹³⁸ Ordet er primært brukt innenfor hinduismen om gudenes nedstigning på jorden i forbindelse med frelse fra kaos og ødeleggelse.¹³⁹

Gjennom disse ulike betegnelse får man innblikk i de påkalte monstrenes særegenheter. Fra betegnelsen *beskyttende krefter* dannes forståelsen av disse vesenene som beskyttere av spillets karakterer. Ved betegnelse fra gresk og sanskrit knyttes det gudommelige element inn i ulik grad. Eksempelvis kan en tenke at Esper-betegnelsen uttrykker at disse vesenene er verdig tilbedelse, eller en form for bønnesvar. Eidolon speiler dem som avgudsbilder, mens Aeon knytter dem til det evige. Det som er mest interessant er Avatar-betegnelsen, ettersom denne betegnelsen bærer med seg en forståelse av at disse vesenene er gudeskikkelser.

Hvilken religiøs virkelighetsforståelse som skapes gjennom seriens kreative bruk av disse betegnelse er et komplekst spørsmål, særlig fordi denne avhandlingens målsetning er å svare for det samlede religiøse forestillingsuniverset. En fullstendig tolkning av disse vesenene vil gjøres i den følgende drøftingen av hva slags religiøsitet som kommer til uttrykk gjennom dem. Her vil jeg bare peke på at de ulike betegnelseenes særegenhet i stor grad uttrykkes gjennom de titlene hvor betegnelse brukes. Eksempelvis bruker spillene Aeon i møte med statuer av *The fayth*. Disse statuene kan forstås som en eviggjørelse av menneskene som trer inn i dem, og de

¹³⁶ Final Fantasy Compendium «Summon».

¹³⁷ Bauer. «A Greek-English Lexicon of the New Testament and Other Early Christian Literature». S.V.«εσπέρα»

¹³⁸ Det Norske Akademis Ordbok. «Avatar».

¹³⁹ Det Norske Akademis Ordbok. «Avatar».

bidrar på denne måten til at det greske αἰών blir gjenninsatt i serien på en måte som bevarer evighetsaspektet. En motsetning til den greske betydningen av begrepet αἰών er at spillseriens bruk av det kobler evigheten opp mot noe fysisk (statuene). Noe av det samme skjer med Eidolon slik de gjeninnsettes i *Final Fantasy XII*. I denne tittelen forstås de som skapt av *Fal'cie* som igjen er skapt av gudeskikkelsen Bhunivelze. På denne måten er de en form for avguder skapt av avguder. Til tross for at aspekter ved begrepenes greske betydning bevares når de plasseres inn i *Final Fantasy*, er det ikke sikkert at den som ikke kjenner disse begrepene fra før, har den samme forforståelsen av vesenene. Spørsmålet om hvordan disse fellesbetegnelse gjeninnsettes i serien vil jeg som nevnt gå grundigere inn på i delkapittelet *Beistenes religiøse uttrykk*.

6.2.2.1 De hyppigste beistene

Som nevnt er det mange ulike vesener som kan påkalles i *Final Fantasy*-universet. I enkelte titler er de forstått religiøst innad i spillet, mens i andre titler forstås de kun som en forlengelse av magien. Det mest gjennomgående er allikevel at de bærer preg av religiøst tankegods fra vår verden. Legger man til grunn at disse vesenene har en forbindelse til det hellige, vil det videre spørsmålet være hvordan det hellige mer presist skal tolkes. En nokså grunnleggende observasjon vil være at antallet av disse vesenene vitner om en form for polyteisme. Som tidligere nevnt er de mest gjennomgående av disse vesenene: Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Bahamut, Odin og Carbuncle. Disse navnene er hentet fra ulike religiøse tradisjoner. På bakgrunn av dette vil jeg kort gjøre rede for hvilke tradisjoner disse vesenene stammer fra, før jeg drøfter hvilke religion spillutviklerne virker å ha vært mest inspirert av.

Ifrit er et vesen med utspring i den arabiske folketroen. De omtales som onde djinner (en type ånd) som hører til i underverdenen.¹⁴⁰ Forutenom i arabisk folketro omtales også Ifrît i Koranen (Sure 27.40). På samme måte som djinner kan ifriter gifte seg med, og elske mennesker, men de er av utseende mindre menneskelige enn vanlige djinner.¹⁴¹ I *Final Fantasy*-universet løsriver man dette vesenet fra sin arabiske kontekst. Ifrit blir i denne serien samstilt med elementet ild, noe som står i stil med en forestilling om at underverdenen er deres domene. Ifrit fremstilles ofte med noen menneskelige trekk, men er også fremstilt mer som en varulv. En motsetning til

¹⁴⁰ Gimbel. «Spiritual Descent». s. 90

¹⁴¹ Gimbel. «Spiritual Descent». s. 90

den arabiske folketroen er at Final Fantasy kun fremstiller Ifrit som mann, hvorav den arabiske folketroen fremstiller disse vesenene som begge kjønn.¹⁴² Det at serien aktivt gjeninnsetter Ifrit som mannlig bidrar til å skape seriens forståelse av ham. Selv om ild i hovedsak kan regnes som varmt er det i en annen forstand enn den varmen som ofte forbindes med det feminine, slik det er forstått i det vestlige samfunnet. Ild er på mange måter en røff og ødeleggende kraft og den kan i stor grad omtales med trekk som minner mer om det maskuline i vestelig kontekst.

Innenfor hinduismen tror man at den guddommelige virkelighet er et upersonlig absolutt prinsipp ved navn Brahman.¹⁴³ Shiva er en av de personifiserte gudene som Brahman forstås gjennom. Han blir ofte fremstilt som en yogi (indisk asket) i meditasjon og tolkes som guddommen for seksualitet og fruktbarhet.¹⁴⁴ I Final Fantasy er det primært navnet Shiva som opprettholdes. Spillene fremstiller Shiva som en isgudinne. Kjønnssbytte som gjøres i fremstillingen av Shiva er interessant nok i seg selv. Som jeg nevnte innledningsvis i dette kapitlet kan det feminine skildres som varmt. I forlengelsen av det er det interessant at skaperne av spillene velger å omforme guden for seksualitet og fruktbarhet til en isgudinne. Is forbindes jo ofte med kulde og det som er øde, ugjestmildt og utilgjengelig, noe som kan ses som en kontrast til det Shiva representerer i hinduismen. Noe som er interessant med tanke på valget om å gjøre Shiva kvinnelig er at Japan har vært veldig preget av konfusianismens verdier hva gjelder kjønnsroller.¹⁴⁵ Kvinnens plass tradisjonelt sett har vært i møte med det som hørte til hjemmet og oppdragelsen. Familie og slektsbånd er svært viktig i Japan, og et viktig moment ved kvinnens rolle er nettopp derfor fruktbarheten. På bakgrunn av dette kan en kvinnelig Shiva i større grad formidle fruktbarheten inn i det japanske samfunnet enn det en mannlig Shiva ville ha gjort. I tillegg til dette kan en også hevde at aspektet seksualitet er ivaretatt i og med at fremstillingen av Shiva ofte har et seksuelt preg. Samtidig er ikke denne seksualiseringen noe som er eksklusivt for Shiva i spillserien. At guden Shivas seksualitetsaspekt er ivaretatt baserer seg derfor på et for tynt argument. Videre kan en trekke frem at det er et nokså vanlig moment i mye japansk populærkultur at (til dels svært) unge kvinner/jenter er seksualisert. Final Fantasy-serien er absolutt ikke noe unntak fra denne regelen. I vestlig kultur vil en slik

¹⁴² Gimbel. «Spiritual Descent». s. 90

¹⁴³ Jacobsen. *Hinduismen og buddhismen*. s. 38

¹⁴⁴ Kværne. og Jacobsen. «Shiva».

¹⁴⁵ Zhang mfl., «Harmony, Hierarchy and Conservatism». s. 109

seksualisering være et kulturelt paradigmatisk kodebrudd. Samtidig er det i japansk populærkultur heller et moment som bidrar til opprettholdelse av koden.

Et vesen som skiller seg ut med tanke på religiøse assosiasjoner er Ramuh. I Final Fantasy fremtrer han som en gammel mann med stort skjegg iført en heldekkende kappe.¹⁴⁶ Hans domene er elementet lyn, noe som er interessant i møte med det hebraiske ordet רָאָם (rá'am) som betyr lyn. Navnet Ramuh er trolig hentet fra mytologien rundt Mu kontinentet og kongen Ra-mu.¹⁴⁷ Sett i lys av gresk mytologi er det interessant at serien fremstiller herren over lynet som en gammel mann. Det bærer en sterk parallell til den greske guden Zevs. Man kan derfor hevde at serien bruker elementer fra flere religiøse tradisjoner kreativt. Denne sammenstillingen av tradisjoner bidrar til å uttrykke en religiøs hybriditet.

Fra filmer som tematiserer den greske mytologien (eksempelvis Herkules) finner man skikkelser kaldt titaner. Disse vesenene beskrives som barna til Uranos og Gaia (himmel og jord). De har svært ulike trekk, men det til felles at de alle er en form for kjemper. Utover kjempeaspektet er den greske mytologien fjern fra den Titan som fremstilles i Final Fantasy. Han fremstilles som herre over elementet jord, som til dels skiller seg fra måten han fremstilles i den gresk mytologi, hvor titanene er barn av jord. Når serien gjeninnsetter de greske titanene er det altså på en måte som skaper et nytt religiøst uttrykk. Titan er ikke bare en gresk titan, men han besitter også egenskaper som ligger utenfor de greske titanenes virkelighet. Dette uttrykkes særlig i Titan sin kontroll over elementet som tilhører Gaia.

Leviathan har sitt utspring i den jødisk kristne mytologien. Hun nevnes i det gamle testamentet (Tanakh), og er primært omtalt i Jobs bok kapittel 40 og 41. Leviatan er en sjøorm som omtales som ildsprutende, mektig og ond. Leviathan i Final Fantasy skildres også som en sjøorm og mye av det bibelske vesenet er ivaretatt i skildringen. Noe som skiller dem er imidlertid den bibelske Leviatans evne til å sprute ild. I Final Fantasy er vann elementet som forbindes med Leviathan, noe som står i stil med at den jødiske kristne mytologien skildrer henne som en sjøorm. Utover dette er det bibelske og det funksjonelle vesenet så å si identiske. Når Final

¹⁴⁶Final Fantasy Wiki. «Ramuh».

¹⁴⁷ Internet Sacred Text Archives. «Chapter II».

Fantasy bruker Leviathan kreativt er det altså på en måte som er svært tro mot det jødisk kristne materialet.

Bahamut er i likhet med Ifrit et vesen som har opphav i den arabiske folketroen. Han beskrives som en diger fisk som bærer landet på ryggen.¹⁴⁸ I motsetning til dette er Bahamut skildret som en drage innenfor Final Fantasy. Akkurat hvor dragebildet av Bahamut har kommet fra kan være vanskelig å si. Samtidig kan en pekepinn være det tidligere nevnte fokuset på *Dungeons and dragons* som skaperne av de første spillene hadde. Dette kommer til uttrykk i at Bahamut også blir brukt innenfor *Dungeons and Dragons*, og at vesenet også der er omtalt som en drage.¹⁴⁹ Bahamut blir i lys av det foregående fullstendig løsrevet fra sin arabiske kontekst. Det er ikke spor av den opprinnelige Bahamut i Final Fantasy sin fremstilling. Den Bahamut vi møter i serien er heller «den Bahamut vi møter i Dungeons and dragons». En annen parallell som kan trekkes til dette vesenet er den bibelske Behemot, men denne blir irrelevant fordi det også eksisterer et monster i Final Fantasy med samme navn som passer bedre overens med den bibelske Behemot.

Odin eller Allfader som han også kalles i den norrøne mytologien er sjefsguden i Asgard (den norrønne gudeverden). Han blir ofte avbildet som en gammel mann med ett øye, kongelige klær og et spyd. Ravnene *Hugin* og *Mugin* er stort sett ved hans side og hans personlige hest *Sleipnir* har åtte ben. I Final Fantasy-universet ivaretas mye av Odins karakter. Han er som oftest gammel iført kongelige krigsklær, spyd og han rir også ofte på en hest. Noen av Final Fantasy-spillene ivaretar hestens åtte ben, mens andre ikke gjør det. Ravnene er derimot et moment ved hans vesen som ikke tas med. Elementet han forbindes med i Final Fantasy er vind. Final Fantasy fremstiller Odin med mange paralleller i utseende til Asgardsguden, men det er også forskjeller. Av idemessig innhold er det ingenting fra den løsrevne Odin som kommer frem. Final Fantasy sin Odin er på ingen måte sjefen, og han står på lik linje med de andre påkallede vesenene. Foruten om dette er koblingen med vind et interessant moment. En kan argumentere for at vind kan tolkes i lys av den norrønne skapelsesmyten om Odin som gir liv til Ask og

¹⁴⁸ Borges. *The Book of Imaginary Beings*. s. 25

¹⁴⁹ Bauer, Judy. mfl., *Fizban's treasury of dragons*. s. 6

Embla gjennom sin pust. Til tross for dette blir Odin i Final Fantasy redusert fra det han er i den norrønne mytologien når vind er det eneste han bringer med seg.

Da de spanske conquistadorene ankom Sør-America i det 16. århundre hevdet flere å ha sett et mystisk dyr som fikk navnet *Carbuncle*.¹⁵⁰ Dyret ble beskrevet som et lite pattedyr eller en fugl med en liten juvel i pannen. Tanken var at juvelen i pannen på dyret var lik de man på denne tiden tenkte at drager hadde inne i hodene sine, og conquistadorene ble overbevist om at dersom man kunne få tak i Carbuncle's juvel ville det bringe hell og rikdom.¹⁵¹ Dersom en legger til grunn at Carbuncle var et pattedyr, vil utseende dens stemme overens med det bildet som tegnes i Final Fantasy. Et annet interessant moment er at dette er ett av få påkallede vesener i serien som ikke har som mål å utrette skade selv. Når Carbuncle påkalles får laget ofte kampfremmende attributter, ofte i form av regenerering eller skjoldmagi. Man kan derfor hevde at også Carbuncle's opprinnelige kosmiske virkning er ivaretatt, i alle fall i punktet om at de bringer hell.

Noe som kan være interessant å merke seg er at selv om alle disse vesenene har religiøst eller mytologisk opphav brukes de kreativt i Final Fantasy på veldig ulike vis. I den ene enden av skalaen er mytologiske skapninger som Leviatan som nesten er identisk med det religiøse vesenet som er innspirasjonskilde. På den andre siden har en skapninger som Bahamut som endres radikalt.

6.2.2.2 Beistenes religiøse mening

Det videre spørsmålet er hva slags religiøs virkelighetsforståelse denne samlingen av gudeskikkelser uttrykker i Final Fantasy. Som nevnt i innledningen til dette delkapitlet er det en form for polyteisme som er i spill. Det første som kan trekkes frem er at spillene henter ut guddommer fra de jødiske-, kristne- og arabiske religionene. Problemet med å skulle definere religionsforståelsen i Final Fantasy ut fra dette premisset er at disse religionene er monoteistiske. Når disse vesenene hentes ut fra de monoteistiske religionene og gjeninnsettes i Final Fantasy endres forståelsen av dem i visse henseender.

¹⁵⁰ Borges. *The Book of Imaginary Beings*. s. 34

¹⁵¹ Borges. *The Book of Imaginary Beings*. s. 34

Den første tradisjonen som da kan holdes frem er hinduismen. I boken *The golden bough* fremholder James George Frazer at man i hinduismen på tidlig 1900-tall trodde at gudene Brahma, Vishnu og Shiva kunne bli bundet til magikere og tvunget til å gjøre deres vilje.¹⁵² Han fremholder også at en slik forestilling er kjent helt tilbake til oldtidens Egypt og deres guder.¹⁵³ Denne forestillingen er noe som er høyst forenelig med det som gjøres av påkalleren i Final Fantasy. Ett moment som står i kontrast til det foregående, og gjør tolkningen av Final Fantasy sin gudedeforståelse som en form for hinduistisk forståelse vanskelig, er hvordan hver enkelt guddom presenteres. I hinduismen tror en som tidligere nevnt at de ulike gudene er former av den ene sanne guddom. Det er en tanke som ikke uttrykkes i Final Fantasy, hvor disse gudevesenene uttrykkes som fullstendig uavhengige av hverandre. Det er et moment som kommer særlig til uttrykk i *Final Fantasy X* sin bruk av *The Fayth*. I dette spillet er *The Fayth* skapt av mennesker som villig gir sjelen sin slik at *Aeons* kan manifesteres av påkalleren.¹⁵⁴ Hver *Aeon* er altså en manifestasjon av kraft gjennom ett spesifikt menneske som har gitt sin sjel til dette formålet. På denne måten er det hinduistiske bildet av guddommer noe som ikke reflekteres i de magiske vesenene i Final Fantasy. Det hinduistiske og oldtidsegyptiske gudsbildet er noe som kun videreføres gjennom kraften til å påkalle gudene.

Videre kan en trekke frem den norrønne og greske mytologien. I disse religionene forstås guddommene som uselvstendige individer. Eksempelvis har Odin familiære relasjoner som at han er far til Tor, Loke og Balder, men andre guder som Heimdal har han ikke en familierelasjon til. Dette kan sammenlignes med hvordan raser fungerer i vår verden. Gudene i den norrønne og greske mytologien forstås som en egen rase uavhengig av menneskene. Denne tanken om uselvstendigheten til hver enkelt guddom er noe som i høy grad videreføres i Final Fantasy-serien. Samtidig er det særlige fokuset på at de norrøne gudene (æsene) med på å skille gudsforståelsen fra det som uttrykkes spillserien. Ettersom mennesker blir *Aeons* er det få spor av denne formen for polyteisme i Final Fantasy-universet.

I lys av det foregående kunne man argumentert for at Final Fantasy-serien gjør en form for hybrid bruk av flere religiøse tradisjoner. Det kommer til uttrykk i det flerfoldige gudsbildet

¹⁵² Frazer. *The Golden Bough*. s. 68

¹⁵³ Frazer. *The Golden Bough*. s. 68

¹⁵⁴ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy VII Remake Script».

der guddommene som brukes stammer fra ulike tradisjoner. I tillegg til dette gjenfinner vi altså den hinduistiske og gamleegyptiske tanken om at magikeren kan ha kontroll over disse vesenene.

En forståelse som fanger opp det siste momentet – men som også fanger opp noe av det foregående – er betegnelsen *Kami* fra Shinto. Som nevnt forstås *Kami* som alt fra skapelsesånder til menneskenes forfedre.¹⁵⁵ Guddommene forstås i større grad som uselvstendige vesen. Man finner tydelig spor av forestillingen om *Kami* i *Final Fantasy X* sin bruk av *Aeons*.

I lys av den foregående analysen vil jeg påstå at *Final Fantasy* i sin presentasjon av summons/aeons/espers/osv. primært baserer seg på en shintoistisk forståelse av gudeverden. Samtidig finner vi også hybride religiøse forestillinger mellom mange religioner. I lys av dette kan en fremholde at serien kombinerer de forestillingene som finnes i den japanske populærkulturen. Forståelsen av gudeskikkelsene i *Final Fantasy* blir på denne måten et symptom på at religion ikke behandles som et uforanderlig sett med dogmer, men at det heller forstås som et kulturprodukt som kan brukes til å skape nye meningserfaringer.

¹⁵⁵ Jinja Honcho. *Basic Terms of Shinto*. s. 27

7 Hvordan være i universet

I det foregående har jeg løftet frem tre av de gjennomgående momentene i Final Fantasy-serien. De valgte momentene er: krystaller, magi og påkallede vesener. Disse momentene ble valgt fordi de utgjør vedvarende bestanddeler i serien. Jeg har også drøftet hvilke religiøse forestillinger disse momentene gjør bruk av. Samtidig gjenstår ett viktig spørsmål for å fullt ut forstå hva slags religiøst forestillingsunivers Final Fantasy-serien utgjør. Dette er spørsmålet om hvordan de foregående momentene inngår i måten menneskene i Final Fantasy-universet forholder seg til sin virkelighet. I møte med dette spørsmålet er det et par premisser som bør holdes frem. Først og fremst lever karakterene i en virkelighet hvor krystallene er en skaperkraft som opprettholder verden, og som hindrer verden i å gå under i kaos. For det andre er magien i alle sine former en manifestasjon av krystallenes kraft. Det er også viktig å fremholde at spilleren introduseres for verden gjennom protagonistene. Altså foreligger det allerede en slags forventning om at spillet skal ta spilleren med på et oppdrag for å redde eller bringe balanse til verden. Jeg vil derfor først drøfte hva slags virkelighet krystallene skaper, for så å drøfte hvordan evnen til å utnytte krystallenes makt påvirker karakterenes handlinger.

7.1 Krystallenes virkelighet

Som nevnt i kapittel fem av denne avhandlingen er skapelsen av krystallene noe som kan ses i lys av religiøse tradisjoner der skapelse ikke er tematisert. Spørsmålet om hvilken virkelighetsforståelse de inngår i er derfor et vanskeligere spørsmål å besvare. Krystallene er til stede i universet forut for mennesket, og fordi det ikke foreligger noen forestilling om hvordan de er skapt, må menneskene i verden simpelthen akseptere krystallenes eksistens og funksjon. Samtidig er det nettopp det en del av antagonistene i spillserien ikke finner seg i. Når plottet i fortellingen eksempelvis dreier seg rundt antagonistens destabilisering av krystallene, kan dette i en viss grad forstås som en form for sårbarhet ved verdens oppbygning. Beboerne er avhengig av krystallenes balanse for at verden skal fungere som den gjør, men krystallene kan også bli «tuklet» med av dem som ikke er fornøyd med verdenens premisser. På enkelte måter kan dette illustreres ved å dra en parallell til vår egen verden Hvor mennsker sies å skape klimaendringer slik at økosystemet kommer ut av balanse. Samtidig er det en parallell som ikke er fullt ut dekkende. Det som skiller de to er hvor raskt verdens grunnleggende elementer påvirkes av menneskelig handling. Endringene som skyldes krystallenes ubalanse skjer med én gang. Elementene som verden er bygget opp av (jf. Godai) spinner ut av kontroll, som fører med seg

naturkatastrofer av enorme proporsjoner. Man kan derfor argumentere for at karakterene i Final Fantasy-universet må forholde seg til verdens balanse på en mer dagligdags måte enn det vi må.

Forholdet til verdens balanse er noe som gjenfinnes i de fleste religioner. Eksempelvis kan en fremholde forvalteransvaret som mennesket blir gitt av Gud i Første Mosebok 1, 28-30. Samtidig er det for enkelt å si at det bibelske forvalteransvaret i seg selv er en dekkende beskrivelse av menneskenes forhold til verden i Final Fantasy-universet. Dette kommer til uttrykk i at verdenskraftene i seg selv er uttrykk for noe hellig i disse verdenene. Her er det derfor mer relevant å trekke på hvordan Shinto omtaler naturen. I *An outline of Shinto Teachings* fremholdes naturens hellighet gjennom at den i seg selv er en *Kami*.¹⁵⁶ Videre trekkes det frem at naturen på samme måte som mennesker kan føle på sorg, sinne og smerte, men også juble og føle glede.¹⁵⁷ Dersom Final Fantasy-universet forstås i lys av det foregående kan en hevde at naturen i seg selv er guddommelig, og at dette er grunnlaget for at menneskene skal beskytte den, eller opprettholde balansen. Denne guddommeliggjøringen av naturen uttrykker en form for panteisme som også uttrykkes gjentatte ganger igjennom serien. Ett av de kanskje tydeligste eksemplene på dette er Aerith i *Final Fantasy VII*. Gjennom dette spillet får man innblikk i hennes sterke tilknytning til naturen, men også ansvarsfølelsen hun opplever for å beskytte den. For å begrunne denne holdningen kan man trekke frem at hun flere ganger uttrykker at naturen er levende, har følelser og at den kan kommunisere. Dette kommer blant annet til uttrykk i ett av utsagnene hennes i gjenskapelsen av denne tittelen: «*It won't be much longer now. The flowers, they...they have something important to tell us. Something they...need to share with us*». ¹⁵⁸

Med dette som bakteppe kan man hevde at krystallene bidrar til å skape en form for religiøs hybriditet som presenteres og utøves i karakterenes relasjon til verden. Naturen er i likhet med Shinto noe som er hellig og som både føler og sanser. Samtidig er det presentert sammen med et forvalteransvar som ikke på samme måte uttrykkes i Shinto.

¹⁵⁶ Jinja Honcho. *An Outline of Shinto Teachings*. s. 18

¹⁵⁷ Jinja Honcho. *An Outline of Shinto Teachings*. s. 18

¹⁵⁸ Final Fantasy Wiki. «Final Fantasy VII Remake Script».

7.2 Karakterenes agering

Spørsmålet om hva magien og påkallede vesener gjør med virkelighetsforståelsen, og hvordan menneskene i serien handler, er et todelt spørsmål. For det første er det et spørsmål om hvordan karakterene forstår det dagligdagse livet. Det andre spørsmålet er hvordan det påvirker karakterenes handlinger, og særlig når verden trues av én eller flere ødeleggende krefter.

7.2.1 Det magiske livet

I møte med det første spørsmålet kan en trekke frem at magien knytter seg til de spesifikke elementene som verden er bygget opp av. Karakterene som kaller på disse elementene kan forstås som å være tettere på elementene enn andre. På denne måten kan man også forstå dem som mer i kontakt med naturen og verden. Denne kontakten til natur og verden er noe som kun gjelder for dem som kan bruke magien. Derfor kan en skissere et skille i verden mellom dem som gjør bruk av naturkreftene og dem som ikke gjør det. I tillegg til dette gjør karakterer som Aerith at en kan holde frem enda et skille: De som kan kommunisere med verden. Denne formen for tredeling kan forstås unikt for spilluniverset, samtidig som den kan vurderes i lys av religiøse tradisjoner. En kan eksempelvis forstå denne tredelingen i lys av kristen tradisjon. De som kommuniserer med verden kan da forstås som en form for engler, de som gjør bruk av magien kan sammenstilles med kirken, og de øvrige som verden ellers. Et problem ved en slik sammenstilling er at det ikke fanger opp naturen i spillenes virkelighet. Nemlig det faktum at det er naturen det her kommuniseres, og interageres med, ikke Gud. En mer relevant parallell blir derfor å forstå det i lys av naturreligioner som holder frem naturens egen hellighet. I møte med dette kan det igjen være interessant å trekke inn Shinto. Mark Teeuwen og John Breen analyserer hvordan Shinto ser på forholdet mellom natur og religion i boken *Shinto in history: Ways of the Kami*. Deres påstand er at plasseringen av helligsteder i denne religionen vitner om dens tilknytning til naturen.¹⁵⁹ Argumentet er altså at naturen får en opphøyd posisjon gjennom Shinto, og at dette uttrykkes gjennom religionens plassering av helligsteder. I tillegg til dette har jeg i det foregående trukket frem hvordan naturen i seg selv forstås som Kami. Dersom en kobler dette sammen med hvordan denne religionen er bygget opp, får en et bilde som er langt mer dekkende for det som uttrykkes i Final Fantasy-serien. De som kommuniserer med naturen

¹⁵⁹ Teeuwen. og Breen. *Shinto in History*. s. 2

kan sammenstilles med *kannushi*¹⁶⁰ (de som ivaretar templene og forretter seremonier), de som tilhører religionen blir som dem som gjør bruk av elementene, og verden for øvrig med dem som ikke gjør bruk av dem. Det er derfor min påstand at menneskene i Final Fantasy-universet har en virkelighetsoppfatning som bærer preg av en shintoistisk naturforståelse. Samtidig er det på en forsterket måte, i likhet med flere av de andre momentene som er fremholdt i denne avhandlingen.

7.2.2 Handling over ord

Spørsmålet om hvordan denne virkelighetsforståelsen påvirker karakterene i universet, og deres valg, er et spørsmål med flere nyanser, og kan besvares ved å se på flere grupper innad i spilluniverset. En kan primært skissere tre slike grupper. Den første er spillenes bikarakterer, eller karakterer som hverken er antagonister, protagonister eller medhjelpere. Men denne første kategorien blir lite relevant å drøfte siden måten spilleren introduseres for, og forholder seg til, universet er fra protagonistenes perspektiv i lys av deres oppdrag.

Neste gruppe å ta i betraktning er protagonister og medhjelpere. Denne gruppens handlinger skjer også i lys av et oppdrag. Antallet protagonister og medhjelpere i denne serien er så høyt, og deres handlinger og valg er så varierte, at en kunne skrevet en hel avhandling kun om dette temaet. Men det som kan være interessant å merke seg er at protagonistene og medhjelperne alle gjør ett felles valg: det å stoppe antagonisten for å gjenopprette balanse eller utslette fare. Det som gjør at de sammen kan ta dette store valget er at de besitter egenskaper gjennom sine roller som gjør at de kan klare å stoppe antagonisten. Eksempelvis ville ikke Vivi og resten av karakterene i *Final Fantasy IX* hatt styrken til å stå opp mot Kuja dersom de ikke hadde hatt magi, eller våpenferdigheter. På denne måten kan magien forstås som en av hovedfaktorene i spillet som gjør valget om å stoppe antagonisten mulig. Selv om de ulike protagonist- og medhjelperskikkelsene tar svært ulike valg gjennom serien (hvorav noen kan regnes som tvilsomme) er det dette store valget som ender opp med å definere dem innad i Final Fantasy-universet. Deres evne til å ta i bruk det krystallene har gitt gjør at karakterene i seg selv forstås som representanter for det gode.

¹⁶⁰ Teeuwen. og Breen. *Shinto in History*. s. 51

Den tredje og siste gruppen er antagonistene. Som jeg nevnte i det foregående springer deres handlinger ofte ut av en misnøye ved hvordan verden er bygget opp og styrt. På samme måte som hos protagonister og medhjelpere er det evnen til å bruke det krystallene gir som gjør at antagonistene kan handle slik de gjør. I de fleste tilfeller er gjerne antagonistene også flinkere til å utnytte denne kraften enn de fleste andre. Det kommer til uttrykk i at man gjerne har en større gruppe protagonister og medhjelpere som prøver å stoppe en hovedantagonist. Men selv om magien og makten muliggjør deres handlinger, kan disse handlingene ikke ene og alene tilskrives magien og makten. Hadde de kunnet det måtte også alle andre i dette universet som besitter magi og makt gjort samme valg. Handlingene til antagonistene må altså forstås i et annet lys. I noen tilfeller bunner det i den nevnte misnøyen med tingenes tilstand, samtidig er det et moment til som kan holdes frem. Det er en nokså vanlig påstand at makt søker mer makt, og dette er noe som også kan tilskrives flere Final Fantasy-antagonister. Det som skiller antagonistenes søken etter makt i serien er hvilken hensikt de har med makten de tilegner seg. For noen av antagonistene handler det om verdensdominanse, mens det for andre handler om verdensødeleggelse. På denne måten kan antagonistenes valg forstås i lys av flere momenter, samtidig som magien bidrar til å skape en mulighet for at antagonistenes visjon skal bli virkelighet.

I lys av den foregående drøftingen er min påstand at handlingene i Final Fantasy i høy grad påvirkes av magiens tilstedeværelse i verden. Den bidrar til at antagonister kan realisere sine mål, men også til at protagonister og medhjelpere kan stoppe dem. I tillegg har den kraft til å få dem som ikke besitter magi i samme grad til å gå bort fra de handlinger som samfunnet forventer av dem for å hjelpe heltegruppen når den trenger det som mest.

Et avsluttende spørsmål er hvorfor hensikten til antagonister og protagonister har så stor variasjon. Begge gruppene tar i bruk det krystallene gir, men den ene gruppen har som mål å utslette, og den andre har som mål å gjenoppbygge og bevare. Svaret på dette spørsmålet ligger i hvordan de to gruppene forstår verden. Antagonistene ser i de fleste tilfeller verden som ødelaggt på en eller annen måte, og de opplever krystallenes styring på mange måter som urettferdig. Konsekvensen av den opplevde urettferdigheten og ødelagtheten er at antagonistene ser det som deres oppgave å rette opp igjen balansen, ved å nullstille alt. Protagonistene har i motsetning ett mer positivt syn på verden og styringen av den. Noe som fører med seg et ønske om å beskytte den.

8 Oppsummering og konklusjon

Problemstillingen denne avhandlingen har som mål å svare for er: Hvilket religiøst forestillingsunivers utgjør Final Fantasy-serien?

I denne avhandlingen har jeg analysert tre momenter i spillserien. Jeg analyserte dem både narratologisk og semiotisk, og drøftet hvilke religiøse forestillinger de utgjør, og hvilke forestillinger de har gjort kreativ bruk av. Avslutningsvis har jeg drøftet hvordan krystallene, magien og gudevesenene bidrar til å skape en virkelighetsforståelse i spilluniversets verdener og hvordan de tre momentene påvirker karakterenes handlinger. I lys av den foregående analysen og drøftingen er mitt svar på problemstillingen følgende:

Forståelsen av krystallenes tilknytning til elementene i dette universet uttrykker en shingon-buddhistisk verdensforståelse, samtidig som det skjer en hybridisering ved at det trekkes inn både jødisk og shintoistisk tankegods når krystallenes mening og funksjon utbroderes. Deres primære uttrykk blir derfor en hybrid religiøsitet der Shinto er det religiøse primæruttrykket.

Magi og gudevesener uttrykker også primært en religiøsitet som kan gjenfinnes i Shinto, men også her veves elementer av ulike religiøse tradisjoner sammen til hybride forestillinger.

Det hybridiserte preget ivaretas også gjennom hvordan verden forstås, og i karakterenes handlinger. Dette kommer særlig til uttrykk i det shintoistiske forholdet til naturens hellighet kombinert med forvalteransvaret fra andre religioner.

Final Fantasy-serien skaper et univers som reflekterer den japanske religionsforståelsen av religion som noe som rett og slett er nasjonalt og folkelig. Det religiøse uttrykket baserer seg primært på de japanske religioner, og det er også disse religionene som tydeligst uttrykkes når man går i dybden på religiøsiteten i serien. På denne måten kan en hevde at Final Fantasy-serien er et godt eksempel underliggende religiøse- og kulturelle tradisjoner i det japanske samfunnet. Samtidig inneholder serien en rekke hybride religiøse forestillinger som kanskje er et uttrykk for en mindre tradisjonell forståelse av religion som en fast fiksert pakke med forestillinger.

9 Litteratur

Aksnes, Marita, og Torgrim Gram Økland. «Symptomal lese måte». NDLA, 9. januar 2019. <https://ndla.no/nb/subject:1:4a73afd7-f263-48fa-b6fb-49bd21e517ab/topic:2:192675/topic:2:67576/resource:1:68012>.

An Outline of Shinto Teachings. Tokyo: Jinja Honcho (the Association of Shinto Shrines), 1958.

Arnold, Matt. «Final Fantasy: How Crystals Connect Every Game», 27. mai 2022. <https://www.thegamer.com/final-fantasy-how-crystals-appear-every-game/>.

Asian Geographic. «Wu Xing: The Five Corners of a Circle», 19. mars 2020. <https://www.asiangeo.com/articles/wu-xing-the-five-corners-of-a-circle/>.

«Avatar». I *Det Norske Akademis Ordbok*, 20. september 2022. <https://naob.no/ordbok/avatar>.

Bal, Mieke, og Christine van Boheemen. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 3rd ed. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

Banasik, Benjamin Jozef. «Cloud Strife: The Intertestamental Hero: A Theological Exposition of the Differentiation of Final Fantasy VII and Final Fantasy VII: Advent Children». *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 13 (2018). <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23842/17584>.

Basic Terms of Shinto. Tokyo: Jinja Honcho (Association of Shinto Shrines), 1958.

Bauer, Judy, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins, F. Wesley Schneider, James Wyatt, Dyson Logos, og Wizards of the Coast, Inc, red. *Fizban's treasury of dragons*. Dungeons & dragons. Renton, WA: Wizards of the Coast Publishing, 2021.

Bauer, Walter. «A Greek-English Lexicon of the New Testament and Other Early Christian Literature». Chicago, Ill: University of Chicago Press, 2000.

«Bhunivelze». I *Final Fantasy Wiki*, 13. september 2022. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Bhunivelze_\(character\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Bhunivelze_(character)).

«Black Mage». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Black_Mage_\(job\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Black_Mage_(job)).

Blocker, H. Gene, og Christopher L. Starling. *Japanese Philosophy*. Albany, N.Y.: State University of New York Press, 2001.

«Blue Mage». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Blue_Mage.

Blumberg, Jess. «A Brief History of the Salem Witch Trials». *Smithsonian. Com* 23 (24. oktober 2007).

Borges, Jorge Luis. *The Book of Imaginary Beings*. Vintage Classics. London: Vintage, 2002.

Brady, James. E., og Keith. M Pruffer. «Caves and Crystalmancy: Evidence for the Use of Crystals in Ancient Maya Religion». *Journal of Anthropological Research* 55, nr. 1 (1999): 129–44.

Brekke, Mary. *Å begripe teksten om grep og begrep i tekstanalyse*. Kristiansand: Høyskoleforl., 2006.

Caprona, Yann de. *Norsk etymologisk ordbok: tematisk ordnet*. 8. opplag. Oslo: Kagge Forlag, 2013.

«Chapter II: Religions». I *Internet Sacred Text Archive*, 6. oktober 2022. <https://www.sacred-texts.com/atl/ssm/ssm05.htm>.

Courcier, Nicolas, Mehdi El Kanafi, og Raphaël. Lucas. *The Legend of Final Fantasy IX Creation - Universe - Decryption*. Namur: Third Editions, 2021.

«Crystal Room». I *Final Fantasy Wiki*, 12. september 2022. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Crystal_room.

«Crystal World». I *Final Fantasy Wiki*, 31. august 2022. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Crystal_World.

«Crystals». I *Final Fantasy Wiki*, 30. august 2022.
[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Crystal_\(term\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Crystal_(term)).

Endsjø, Dag Øistein, og Liv Ingeborg Lied. *Det folk vil ha : religion og populærkultur*. Oslo: Universitetsforl, 2011.

Earhart, H. Byron. *The New Religions of Japan: A Bibliography of Western-language Materials*. 2nd ed. Vol. 9. Michigan Papers in Japanese Studies. Ann Arbor, Mich: Center for Japanese Studies, University of Michigan, 1983.

«Final Fantasy». I *Final Fantasy Wiki*, 14. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy.

«Final Fantasy IX». I *Final Fantasy Wiki*, 7. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX#Themes.

«Final Fantasy Series». I *Final Fantasy Wiki*, 21. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_series.

«Final Fantasy VII Remake Script: To Aerith's House». I *Final Fantasy Wiki*, 20. oktober 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_VII_Remake_script#To_Aerith's_House.

«Final Fantasy VII Script: Northern Crater - The Settling of Everything», 3. oktober 2022.
<http://www.yinza.com/Fandom/Script/48.html>.

«Final Fantasy Worlds». I *Final Fantasy Wiki*, 09 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_worlds.

«Final Fantasy X Story». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_X_story.

Frazer, James George. *The Golden Bough : A Study in Magic and Religion*. Abr. ed. Bd. P54. Papermac. London: Macmillan, 1922.

Gadamer, Hans-Georg, og David E Linge. *Philosophical hermeneutics*. Berkeley, Calif.; London: University of California Press, 1977.

Gadamer, Hans-Georg, Joel Weinsheimer, og Donald G. Marshall. *Truth and Method*. 2nd, rev. ed utg. Continuum Impacts. London ; New York: Continuum, 2004.

Garfinkel, Yosef, og Madeleine Mumcuoglu. «The Temple of Solomon in Iron Age Context». *Religions (Basel, Switzerland)* 10, nr. 3 (2019): 198.

George, Theodore. «Hermeneutics». I *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, redigert av Edward N. Zalta, Winter Edition 2021. <https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/hermeneutics/>.

Gimbel, Jared Joseph. «Spiritual Descent: A Study of Semi-Divine Beings and Non-Human Species in European Mythologies», 2011.

«Godai». I *DBpedia*, 26. september 2022. [https://dbpedia.org/page/Godai_\(Japanese_philosophy\)](https://dbpedia.org/page/Godai_(Japanese_philosophy)).

Gripsrud, Jostein. *Mediekultur, mediesamfunn*. Oslo: Universitetsforl., 2015.

Gaasland, Rolf. *Fortellerens hemmeligheter: innføring i litterær analyse*. 2. oppl. Oslo: Universitetsforl, 1999.

Jacobsen, Knut A. (Knut Axel). *Hinduismen og buddhismen*. Kristiansand: Høyskoleforl, 1999.

Jeanrond, Werner G. *Theological Hermeneutics: Development and Significance*. 3. impr. London: SCM Press, 1994.

«Jewels». I *Final Fantasy Wiki*, 6. september 2022. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX_jewels.

Krogh, Thomas. *Hermeneutikk: om å forstå og fortolke*. Oslo: Gyldendal akademisk, 2009.

Krummel, John. «Kūkai». I *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 17. august 2022. <https://plato.stanford.edu/entries/kukai/>.

Kværne, Per, og Knut A. Jacobsen. «Shiva». I *Store Norske Leksikon*, 15. juni 2022. <https://snl.no/Shiva>.

«Kyotoprotokollen». I *FN Sambandet: United Nations association of Norway*. FN Sambandet, 22. desember 2020. <https://www.fn.no/om-fn/avtaler/miljoe-og-klima/kyotoprotokollen>.

Langer, T.W. *The Gamification of Kings: Teaching Judeo-Christian Kingship Through Final Fantasy XV*. Asbury Theological Seminary, 2019. <https://books.google.no/books?id=9-42zAEACAAJ>.

Lindholm, Line. «Kristusskikkelsen i Narnia og Midgard». Master, 2015.

«Lindzei». I *Final Fantasy Wiki*, 13. september 2022. <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Lindzei>.

Lynch, Gordon. *Between Sacred and Profane : Researching Religion and Popular Culture*. London: Tauris, 2007.

———. *Understanding Theology and Popular Culture*. Malden, MA, USA: Blackwell, 2005.

«Mako». I *Final Fantasy Wiki*, 31. august 2022. <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Mako>.

Masterclass. «What Is the Fantasy Genre? : History of Fantasy and Subgenres and Types of Fantasy in Literature». I *MasterClass*. MasterClass, 1. oktober 2021. <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature>.

«Minwu». I *Final Fantasy Wiki*, 17. oktober 2022. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Minwu_\(Final_Fantasy_II\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Minwu_(Final_Fantasy_II)).

Mose, Gitte, Torstein Norheim, og Per Thomas Andersen. *Litterær analyse : en innføring*. Oslo: Pax, 2012.

Ong, Alicia. «The Religions Behind Final Fantasy», 22. mars 2021, 10.

Pfeiffer, William Sanborn. "Mahikari: New Religion and Japanese Popular Culture." *Journal of Popular Culture* 34, no. 2 (2000): 155-68.

Picken, Stuart D.B. *Essentials of Shinto : An Analytical Guide to Principal Teachings*. Resources in Asian Philosophy and Religion. Westport, Conn: Greenwood Press, 1994.

«Pulse». I *Final Fantasy Wiki*, 13. september 2022.
<https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Pulse>.

«Pyrefly». I *Final Fantasy Wiki*, 1. september 2022.
<https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Pyrefly>.

«Quina Quen». I *Final Fantasy Wiki*, 18. oktober 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Quina_Quen.

«Ramuh». I *Final Fantasy Wiki*, 6. oktober 2022.
[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Ramuh_\(Final_Fantasy_III\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Ramuh_(Final_Fantasy_III)).

«Red Mage». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Red_Mage.

Schmidt-Leukel, Perry. *Buddhism, Christianity and the Question of Creation: Karmic or Divine?* Aldershot: Ashgate, 2006.

«Square Co., Ltd.». I *Final Fantasy Wiki*, 21. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Square_Co.,_Ltd.

Stefon, Matt. «Wuxing». I *Britannica*, 9. september 2022.
<https://www.britannica.com/topic/wuxing>.

«Summon». I *Final Fantasy Compendium*, 20. september 2022.
<https://www.ffcompendium.com/h/summon.shtml>.

«Summoned Monsters». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Summoned_monsters.

«Summoner». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022.
[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Summoner_\(job\)#Final_Fantasy_X](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Summoner_(job)#Final_Fantasy_X).

Svare, Helge. *I Sokrates' fotspor: filosofi- og vitenskapshistorie*. [En Pax-bok]. Oslo: Pax, 1996.

Teeuwen, Mark, og John Breen. *Shinto in History : Ways of the Kami*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2000.

Thomas, Jolyon Baraka. *Drawing on tradition: manga, anime, and religion in contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2012.

«Void». I *Final Fantasy Wiki*, 12. september 2022. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/The_Void_\(term\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/The_Void_(term)).

«White Mage». I *Final Fantasy Wiki*, 20. september 2022. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/White_Mage.

Wohlberg, Steve. *Hour of the Witch : Harry Potter, Wicca Witchcraft, and the Bible*. Shippensburg: Destiny Image, 2005.

«Xande». I *Final Fantasy Wiki*, 18. oktober 2022. <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Xande>.

Zhang, Yan Bing, Mei-Chen Lin, Akihiko Nonaka, og Khisu Beom. «Harmony, Hierarchy and Conservatism: A Cross-Cultural Comparison of Confucian Values in China, Korea, Japan, and Taiwan». *Communication Research Reports* 22, nr. 2 (juni 2005): 107–15. <https://doi.org/10.1080/00036810500130539>.

Ziff, Davis. «Electronic Gaming Monthly 63», oktober 1994. https://archive.org/details/Electronic_Gaming_Monthly_63_October_1994_U/page/n177/mode/2up.