

Lunds universitet

Historiska institutionen

HIS S33

Seminarieledare: Klas-Göran Karlsson

Handledare: Ulf Zander

Datum: 2013-05-29, klockan 10.15, Blå rummet

När nu möter då i *Call of Duty: World at War*
& *Europa Universalis III*

Historiedidaktiska perspektiv på datorspel

Ylva Grufstedt

Abstract

Föreliggande studie har som syfte att studera datorspel som historiekulturella artefakter och på så sätt synliggöra uttryck för historiemedvetande. Studien tar avstamp i historiebruksforskningen och ser populärkulturella produkter med historiskt innehåll som en del av ett kommunikativt sammanhang om det förflutna. Datorspel är interaktiva till sin natur vilket innebär att spelaren har möjlighet att påverka den historiska berättelsen och i vissa fall konstruera kontrafaktisk historia. Studiens frågeställningar är: På vilka sätt påverkar den interaktiva formen gestaltningen av historia i datorspel? Hur förhåller sig dynamiska narrativ i datorspel till vedertagna förklaringsmodeller för historiska förlopp som kausalitet? Vilken funktion har de kontrafaktiska scenarierna i spelen ur ett historiekulturellt perspektiv? I vilka sammanhang tillämpas genetisk respektive genealogisk historiesyn i datorspel och vilken funktion har de? Hur manifesteras yttringar för historiekultur och historiemedvetande i datorspel? Den teoretiska kontexten består av olika sätt att förstå och förmedla historia – genetiskt, genealogiskt, kausalt och kontrafaktiskt.

Studiematerialet utgörs av spelen *Call of Duty: World at War* (Activision 2008) och *Europa Universalis III* (Paradox Interactive 2007). *CoD* tillhör genren FPS – *first person shooter* – och utgörs av ett linjärt narrativ och förmedlas ur ett förstahandsperspektiv. *EU3* är ett *grand strategy*-spel. Det är strukturfokuserat och tillåter spelaren att inom vissa fastlagda gränser ändra historiens gång. De båda spelen har studerats med analytiska verktyg som anknyter till spelens narrativ, form och gestaltning av historia. Spelens narrativ har studerats genom att berättelse och förmedling betraktas med särskilt avseende på den dynamik som uppstår i den interaktiva berättelsen. Här blottläggs till exempel hur kausalitet konstrueras i spelen. Med ”spelens form” menas genrebetingelsernas förhållande till spelaren och hur dessa bidrar till uppfattningar om till exempel ”närhet” och ”distans” till det förflutna. I analysen av den historiska gestaltningen har frågor om historiskt urval och audiovisuella markörer lyfts.

Studien visar att genetiska och genealogiska perspektiv på historien samexisterar i det analyserade materialet. Genetiska företeelser i spelvärlden kan ur ett spelarperspektiv vara genealogiska, och tvärt om. Förhållandet dem emellan är intrikat och dynamiskt, varför spelaren betraktas som både mottagare och producent av historia.

Abstract

The present study aims to study computer games as cultural artifacts of history and find expression of historical consciousness within them. The study builds on theories on the use of history and considers cultural products with historical content as part of a communicative context of the past. Computer games are interactive in nature, which means that the player has the opportunity to influence the historical narrative and in some cases construct counterfactual history. The study questions are: In what ways do the interactive form effect the portrayal of history in computer games? How does the dynamic narrative in computer games relate to accepted explanations for historical events such as causality? What is the function of the counterfactual scenarios in the games from a historical-cultural perspective? In what contexts do we find genetic and genealogical use of history in computer games, and what function does it have? How are expressions of historical culture and historical consciousness manifested in computer games? The theoretical context consists of different ways to understand and convey the story – genetic, genealogical, causal and counterfactual.

The study consists of the games *Call of Duty: World at War* (Activision 2008) and *Europa Universalis III* (Paradox Interactive 2007). *CoD* belongs to the genre of FPS – first person shooter – and consists of a linear narrative, conveyed from a first-hand perspective. *EU3* is a grand strategy game. It is structure-focused and allows the player to, within certain specified limits, change the course of history. Both games have been studied using analytical tools related to the games' narrative, form and creation of history. The games' narratives have been studied by considering the story and mediation with particular regard to the dynamics that occur in the interactive story. This reveals, for example, how causality is constructed in the games. The form corresponds to the relationship between the game and the player and how this contributes to perceptions of for instance "closeness" and "distance" to the past. The analysis of the historical portrayal raises questions about historical selection of events and audiovisual markers.

The study shows that genetic and genealogical perspective on the past coexist in the studied games. Genetic events in the game world can, from a player's perspective be genealogical, and vice versa. Relations between the two perspectives are intricate and dynamic, and thus the player can be regarded as both receiver and producer of history.

Innehåll

Kapitel ett: bakgrund, teori och metod	- 2 -
Inledning.....	- 2 -
Bakgrund och syfte.....	- 4 -
Teoretisk kontext.....	- 6 -
Studiens frågeställningar	- 14 -
Forskningsläge – tidigare forskning och nuvarande riktning.....	- 15 -
Analytisk modell	- 18 -
Metod	- 24 -
Disposition	- 27 -
Kapitel två: urval och material	- 28 -
Urval.....	- 28 -
<i>Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition</i>	- 29 -
<i>Call of Duty: World at War</i>	- 30 -
Kapitel tre: resultat	- 33 -
<i>Europa Universalis III</i>	- 33 -
<i>Call of Duty: World at War</i>	- 41 -
Sammanfattning	- 49 -
Kapitel fyra: diskussion och analys.....	- 51 -
Kapitel fem: avslutning	- 59 -
Referenser.....	- 61 -
Bilaga 1	
Tabell 1.....	- 10 -

Kapitel ett: bakgrund, teori och metod

Inledning

Call of Duty: World at War (Activision, 2008)

April, 1945. Seelow Heights, Tyskland

Omtöcknad. Tagen som krigsfånge av tyskarna, omgiven av stressade soldater. Plötsligt exploderar rummets ena vägg och jag återfår samtidigt kontrollen över min kropp. Sergeant Reznov kommer in i rummet och beordrar sina medföljande soldater att inte lämna någon tysk vid liv.

– Dimitri! Once again you cheat death! Our tanks are ready to smash this line and...

Han avbryter, ser sig om i rummet och utropar: "Chernov! I'm not hearing gunshots!"

Chernov svarar: "But there's no point, Sergeant. They are already bleeding to death." Reznov sätter ett gevär i mina händer och säger demonstrativt: "Then maybe our friend will help them bleed faster..."

Med Reznovs hjälp reser jag mig upp, går bort till en hylla med ammunition och fyller på mina ammunitionsfickor. Jag vänder mig om för att avrätta tyskarna på golvet och invänta nya order. Samtidigt hör jag Reznov skrika utanför och bestämmer mig för att följa med honom istället.

– Burn the wheat fields! There will be no escape! Shoot!

– Are we to shoot them in the back? *frågar Chernov med tvekan i rösten, samtidigt som vi rör oss mot de eldfängda fälten och in i striden.*

– The back, the front, the head. Wherever you wish! Just so long as they are dead.

Jag avfyrar skott på skott och tyskarnas linjer tunnas ut. Ur kaoset hörs ständiga alarm och tyskarnas rop "Kommunisten! Kommunisten!". Jag utrustas med molotovcoctails och uppmanas av en kollega att kasta dem för att driva tyskarna tillbaka. Reznov gassar euforiskt:

– See how things have changed, my friend! Now it is their land... Their people... Their blood!"

Vi följer tyskarnas väg, de springer alla åt samma håll. En smal väg leder från fälten till en flod. Motståndet i vattnet gör att deras flykt saktas ner. Vi intar position bakom ett staket och prickskjuter tyskarna i vattnet. Jag tar täten nedför flodbanken med Reznovs ord ringande i öronen: "Hunting them down, like the rats they are!" Väl på andra sidan står vi inför ett

vägska.

– After Stalingrad, I know to trust your instincts, Dimitri. Left or right? You lead the way.¹

I episoden ovan är en av huvudpersonerna i spelet *Call of Duty: World at War* delaktig i invasionen av Tyskland under andra världskrigets sista skälvande månader. Innehållet i den sovjetiske karaktären Dimitris interaktion med sin befälhavare under just detta uppdrag väcker en rad frågor om populärkultur och det förflutna. Vilken är min roll som spelare i det förfärliga scenario som utspelar sig? Vilka möjligheter har jag som spelare att förhålla mig till sergeant Reznovs iskalla retorik? Hur påverkar närkontakten med dessa moraliskt problematiska ställningstaganden min uppfattning om ryssar respektive tyskar under andra världskriget? Vilken historiesyn är detta uttryck för? Vilka möjligheter har jag som spelare att ändra historiens gång? Det är i funderingar som dessa som den följande studien har sitt ursprung och centrum. De konkretiseras i frågeställningarna i slutet av teorikapitlet men genomsyrar hela arbetet.

För mig och många andra spelare är datorspel en möjlighet att uppleva någonting nytt och spännande. Man får ikläda sig rollen som någon annan än det vanliga jaget och uppleva saker som är annars otillgängliga. Det kan vara science fiction, fantasy eller som i fallet med historiska spel – tidsresor. I historiska spel får spelaren möjlighet att ikläda sig den historiska människans roll och uppleva hennes omgivning. Beroende på genre kan denne interagera med personer eller händelser på olika sätt i en förfluten tid. Det är för mig ett privilegium att kunna besöka platser som inte existerar fysiskt men som jag ändå lämnar med nya tankar och erfarenheter. I historiska spel blir dessa nya tankar och erfarenheter ett sätt att omvärdera uppfattningen om det förflutna.

Datorspel är kommersiella produkter vars framgång bygger på att de fyller behov hos målgruppen. De är ett populärkulturellt fenomen, liksom till exempel film, levande rollspel eller skönlitteratur, vars innehåll befinner sig i gränslandet mellan vår upplevda verklighet och en konstruerad bild av verkligheten. Dess innehåll lyfter ofta just existentiella och moraliska frågor. Vad som är historiskt sant är mindre viktigt när vi tillskriver det som utspelar sig mening utifrån vår egen personlighet och egna erfarenheter. Spelens interaktiva egenart gör dem särskilt intressanta för studier om historisk gestaltning eftersom spelaren med olika medel kan påverka innehållet och i många fall, ändra berättelsens riktning. Detta fenomen säger någonting om historiekulturella strömningar, om vad vi finner möjligt och omöjligt i

¹ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: "Their land, their blood".

den historiska kontexten och i förlängningen något om historiemedvetandets natur och konstruktion.

Bakgrund och syfte

Populärvetenskapliga och populärkulturella medier med historiska teman anklagas ofta för att ägna sig åt spridning av förenklade versioner av det förflutna. Vetenskaplighetskriteriet verkar i sådana fall ses som överordnat det kreativa och kulturellt betingade innehållet, trots att de två egentligen inte är oberoende av varandra och framför allt är uttryck för två olika saker. Vetenskapligt framtagna historia med hög legitimitet ligger ofta till grund för populärvetenskapliga och kulturella skildringar av det förflutna, och populärkulturella strömningar i samhället väcker ofta forskarens intresse.

Det finns en intressant motsättning i att datorspel, som på ytan anses vara barnsligt eller simpelt, egentligen döljer avancerade strukturer. Sådana strukturer bygger på existentiella funderingar kring till exempel vad som är rätt och fel, ursprung och ”hur hamnade vi här?” Populärkultur som historiebruk är en stort materialiserade yttringar av sådana funderingar och förmedlas genom att på olika sätt kommunicera historisk kunskap och uppfattningar om det förflutna. Dessa kommunikationskedjor känner vi som historiekultur och sådana meningsbärande, kommunikativa principer förtjänar att undersökas för att få fram ny kunskap om historiemedvetandets och historiekulturens värde och natur. Den vetenskapliga utmaningen ligger i att blottlägga populärkulturella kulturformer och medier som har ett högt analytiskt värde för att få insikt i de underliggande processer som gör till exempel datorspel kommersiellt gångbara och attraktiva för en bredare publik.

Syftet med den här uppsatsen är att analysera datorspel som historiekulturella yttringar, med särskilt avseende på dess interaktiva form och narrativ. Genom att analysera det historiska urvalet och de olika historiska berättelser som går att producera i ett datorspel vill jag säga något om spelens plats och funktion i historiekulturen. Målet är att belysa spelens roll som historiekulturella produkter genom att ställa frågor om spelens innehåll och form i förhållande till föreställningar om det förflutna. Innan jag presenterar studiens frågeställningar kommer jag redogöra för det teoretiska ramverket, studiens plats i forskningsläget och andra för studien centrala begrepp.

Vad gör datorspelen speciella?

I arbetet med att analysera datorspel som bärare av historisk kunskap, mening och kommunikation behöver forskaren förhålla sig till spelets form. Ovan beskriver jag spel som ett interaktivt medium vilket åsyftar de funktioner som tillåter spelaren att interagera med innehållet och berättelsen. Denna funktion är förvisso nära knuten till att fysiskt spela spelen – det vill säga att via knapptryckningar överföra intention till handling i spelen – men det är inte intressant för den här undersökningen. Med ”spelets form” menas hur det historiska urvalet och den narrativa vägen ter sig – både inom spelet och i förhållande till spelaren.

Till skillnad från till exempel traditionell historieundervisning i skolan, film eller museibesök fungerar datorspel² som plattform för deltagande i en interaktiv process. Inget annat medium har en teknisk konstruktion som gör det möjligt för spelaren att vara både mottagare och producent under liknande förutsättningar. Spelaren deltar aktivt i berättelseförloppet och beaktar direkt och indirekt i sin kommunikation med spelet olika faktorer som driver handlingen framåt. Kommunikationen mellan spelet och spelaren präglas av ett tekniskt och matematiskt system konstruerat av tillverkaren. Detta system bygger på symboler, text och ett inbyggt regelverk som avgör vilka konsekvenser spelarens handlingar får. Kommunikationen är ett nätverk av orsak och verkan, inom vilket spelaren kan röra sig enligt ett visst mönster.

Den interaktiva formen öppnar upp för dynamiska berättelser. Här skiljer sig datorspel från till exempel historievetenskaplig facklitteratur som traditionellt bygger på ett linjärt och endimensionellt narrativ som sällan beskriver alternativa handlingsvägar eller ”tänk om”-berättelser. Datorspelen kan dock tack vare den interaktiva formen möjliggöra sådan dynamik, vilket i ett historiskt spel ställer historiska händelser och dess konsekvenser på sin spets. Ramarna som speltillverkaren har satt upp ger spelaren möjlighet att välja vilken väg han eller hon vill gå. Handlingsfriheten sätter realhistoriska händelser i perspektiv genom att spelaren tvingas överväga de egna handlingarnas konsekvenser. Detta gör också att synen på historisk förändring iscensätts på ett sätt som annan historieförmedling inte gör.

² ”Datorspel” i det här sammanhanget hänvisar till alla digitala spelformer. Jag har valt att hålla mig till termen ”datorspel” (till skillnad från till exempel ”tv-spel”) eftersom den är välkänd och applicerbar på alla kommersiellt tillgängliga tekniska system.

Teoretisk kontext

I det följande ämnar jag redogöra för undersökningens teoretiska kontext. Det är min avsikt att klargöra för sambandet mellan populärvetenskapliga produkter, historiemedvetande och historiekultur genom att anknyta till begrepp som samverkar i båda sfärerna: genetiskt och genealogiskt.

Historia är, historia gör – genetiska och genealogiska perspektiv på historien

Definitionen av historiemedvetande är inte allmängiltigt fastlagd, men kopplas alltid till uppfattningar om hur dåtid, nutid och framtid förhåller sig till varandra i vårt medvetna och undermedvetna. Historiemedvetandet anses också påverka hur vi mobiliserar och nyttjar historisk kunskap. Forskningen på området är disparat i synnerhet med avseende på var i historiemedvetandets konstruktion tyngdpunkten placeras, samt hur man strukturerar dess typologi.

Bernard Eric Jensen beskriver historiemedvetandet som en mental process. Denna process leder till bland annat konstruktionen av identitet, sociokulturella läroprocesser, värde- och principutveckling samt meningsbärande berättelser genom spegling. Han menar att individer och grupper skapar sin självbild i förhållande till ”annat” och ”andra”, i det här fallet historiska ”annat” och ”andra”.³

Historiedidaktikern Jörn Rüsen betraktar historiemedvetandet som en förmåga. Han beskriver den i *Historical consciousness: narrative, structure, moral function and ontogenetic development* på följande vis: “Such competence can be defined as the ability of human consciousness to carry out procedures that make sense of the past, effecting temporal orientation in present practical life by means of the recollection of the past actuality.”⁴ Historiemedvetandet, menar Rüsen, är den samlade förmågan att logiskt förklara det förflutna och värdera nutiden i ljuset av historisk kunskap.

Rüsen baserar sin förklaringsmodell på tre operativa element i historiskt berättande: 1) innehåll, 2) form och 3) funktion. Han argumenterar för att historiemedvetandet synliggörs i

³ Jensen, Bernard Eric, ”Historiemedvetande – begreppsanalys, samhällsteori och didaktik”: Karlegård & Karlsson (red.), *Historiedidaktik* (1997), s. 74.

⁴ Rüsen, Jörn, ”Historical Consciousness: Narrative, Structure, Moral Function, and Ontogenetic Development”: Peter Seixas (ed.), *Theorizing Historical Consciousness* (2006), s. 69, Rüsen, Jörn, *History: Narration, Interpretation, Orientation* (2006), s. 9–19.

tre ”underförmågor” som samverkar med respektive operativt element: 1) historisk erfarenhetskompetens, 2) historisk tolkningskompetens och 3) historisk orienteringskompetens. Historisk erfarenhetskompetens beskrivs som en människas förmåga att identifiera skillnader mellan dåtiden och nutiden samt förmågan att värdera dessa skillnader och uppskatta dess betydelse. Historisk tolkningskompetens är förmågan att knyta samman historiska händelser och aktörer med nutiden på ett meningsfullt sätt. Vidare beskrivs historisk orienteringskompetens som förmågan att omsätta historiemedvetandet i handling, att använda det som ett verktyg för att ta beslut och bygga en identitet.⁵

När Klas-Göran Karlsson skriver om historiemedvetandets natur sätter han den mänskliga förståelsen för historia och kontinuitet i centrum. Han lyfter fram två perspektiv som representerar vår förståelse för historiska händelser, aktörer och förändring. De beskrivs i *Europeiska möten med historien* som ”historia är” och ”historia gör”. Med ”historia är” åsyftas det perspektiv ur vilket individen förstår sin tillvaro som ett resultat av en fastlagd kronologi och en rad historiskt vetbara händelser. Detta perspektiv kallas också för det *genetiska* sättet att förstå historien. Ur ett genetiskt perspektiv bygger förståelsen för det förflutna på de samtida kontextuella premisserna. Ingen hänsyn tas till vad vi med facit i hand vet om en händelses utgång eller konsekvenser, utan varje historisk handling och person bedöms utifrån de förutsättningar som råder i samtiden.⁶

Det andra perspektivet, ”historia gör”, kallas det *genealogiska perspektivet*. Detta kännetecknas av att det skapar mening och självbild i nutiden mot bakgrund av vår förståelse för historien. Vi betraktar helt enkelt dåtiden ur ett nutidsfilter. Detta nutidsfilter bidrar till att ett urval av historiska händelser vaskas fram som sedermera betraktas av individen eller gruppen när mening ska konstrueras. I en genealogisk process tillskrivs sedan de enskilda händelserna värde och mening utifrån våra samtida existentiella funderingar och moraliska värderingar. Hur vi uppfattar det förflutna och olika händelser genealogiskt påverkar också hur vi föreställer oss vår egen plats och funktion i nuet, samt ligger till grund för våra förhoppningar om framtiden.⁷

⁵ Rüsen (2006), s. 69–70.

⁶ Karlsson, Klas-Göran, ”Historiedidaktik: begrepp, teori och analys”: Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.), *Historien är nu. En introduktion till historiedidaktiken* (2009), s. 43–45.

⁷ Karlsson (2009), s. 46–47.

Historiekultur – manifestationer av historiemedvetande

Ett sätt att närma sig en större förståelse för historiemedvetandets beskaffenhet är att fokusera på de yttringar av historiemedvetande som finns på olika ställen i samhället – historiekultur. Historiekultur definieras som ett kommunikativt sammanhang och kan betraktas som en sfär av sådana yttringar. Historiekulturell kommunikation utgörs av både fysiska och intellektuella produkter och sammanhang som ger uttryck för vad i det förflutna vi betraktar som meningsbärande. Fenomenet förekommer på många olika arenor, till exempel museiutställningar, monument, i politiska sammanhang, böcker, film, med mera.⁸

Karlsson skriver i *Historien är nu – en introduktion till historiedidaktiken*: "[...] den historia som står i historiekulturens centrum ska betraktas som en kulturprodukt eller en artefakt, konstruerad, uppfattad och använd av individer, grupper, samhällen och stater för att svara mot vissa specifika behov och för att tillfredsställa vissa specifika intressen."⁹ Den historia som behandlas i historiekulturella sammanhang bör alltså inte i första hand bedömas utifrån dess historiska korrekthet. Ett exempel på denna princip är bilden av den hornhjelmsbeprydde vikingen. Denna artonhundratalskonstruktion har ingen realhistorisk motsvarighet i järnåldern, men är ändå den mest välkända versionen av en historisk nordbo som står att finna. Den ännu i våra dagar höga omsättningen på den "tegnérska" vikingen är ett tydligt exempel på hur ett icke-historievetenskapligt fenomen som uppnått djup förankring i vår nutida historiekultur blivit en del av en identitet.¹⁰

Klart är att historiekultur mycket väl kan bygga på icke-vetenskapliga uppfattningar om historia. Vikingen ovan är ett resultat av en historiekulturell process som ägde rum på 1800-talet och innehåller idag mått av fiktion. Det gör inte dess plats i historiekulturen mindre verklig eller legitim. Populärkulturella uttryck för historiekultur, till exempel datorspel, iscensätter frekvent historiska berättelser som inte stämmer överens med det vi betraktar som den realhistoriska verkligheten. Hur ska vi förstå okonventionella kausala förklaringsmodeller i historiekulturen? Och hur ska vi förstå populärkultur som medvetet konstruerar kontrafaktiska historiska berättelser?

⁸ Karlsson (2009), s. 38–39.

⁹ Karlsson (2009), s. 38.

¹⁰ Dick Harrisson, muntlig kommentar i "Sveriges historia" avsnitt 3, 2010. TV4-gruppen. Tv-serie 2010-2011.

Kausalitet och kontrafaktisk historia

Genetiska och genealogiska perspektiv på historia är centrala begrepp för den här studien. De utgör en del av den teoretiska grund på vilken själva analysen vilar. Men för att kunna säga någonting meningsfullt om datorspelens roll i historiekulturen behöver jag fler teoretiska verktyg. Det gör jag genom att anknyta till spelens form, dess interaktivitet och narrativ som uppstår däri. I historievetenskapliga och historiedidaktiska termer dekonstrueras de dynamiska narrativa element som ger datorspelens historiska berättelser sin speciella karaktär – kausala handlingsförlopp och kontrafaktiska scenarier.

”Kausalitet” betyder ”orsakssamband”. Kort sagt, för att ett fenomen ska vara kausalt måste det finnas ett direkt påvisbart samband mellan orsak A och verkan B.¹¹ Vetenskaplig förståelse för historisk utveckling präglas ofta av kausala förklaringsmodeller. Deras natur varierar beroende på vem eller vad man tillskriver orsaken, och hur långt tillbaka i händelsekedjan man blickar.

Kausalitet har ofta orsakat huvudvärk för historiker. Det är ett verktyg för att skapa ordning i det historiska rummet, och en modell som används flitigt i historiskt berättande. Historikern David Hackett Fischer diskuterar i *Historians' Fallacies* vad det är som gör kausalitet problematisk. Han menar att kausala händelseförlopp väldigt lätt kan förstås på fel sätt, till exempel om en händelses betydelse i förloppet över- eller undertolkas. Vidare är det fel att anta att ett kausalt samband föreligger mellan två händelser bara för att de råkar infalla inom vissa spatiala och temporala ramar. Andra faktorer som kan tänkas spela in i händelseförloppet måste vägas in. Annars, menar Fischer, är risken stor för att den kausala förklaringen reduceras till en linjär, komplexitetsreducerad berättelse. Det omvända problemet, hänvisningar till ett odefinierbart antal orsaker som sägs leda till en och samma verkan, förklarar enligt Fischer ingenting och blir i grunden innehållslös.¹²

I ett historiedidaktiskt sammanhang är kausala modeller ett sätt att förstå de berättelser som förekommer i historiekulturen (här i datorspelen). I datorspelen är kausala förhållanden ofrånkomliga då en spelares handling på ett väldigt konkret sätt leder till verkan. Som vi ska se är dessa händelseförlopp mer eller mindre dynamiska. De *minst dynamiska* berättelserna går att likna vid en komplexitetsreducerad berättelse. De *mest dynamiska* berättelserna strävar

¹¹ Nationalencyklopedin.

¹² Fischer, David Hackett, *Historians' Fallacies. Toward a Logic of Historical Thought* (1970), s. 166–175.

i sin tur mot ett kausalt system som bygger på ett ”odefinierbart antal orsaker”. De leder i spelen till kontrafaktiska scenarier, det vill säga ”tänk om”-berättelser.

Varför alls diskutera kontrafaktisk historia? Historiker har under lång tid avfärdat alla sådana tankelekar. Till exempel Edward Hallet Carr och Edward Palmer Thompson beskriver fenomenet som ”a mere parlour game” eller till och med ”unhistorical shit”.¹³ Satt i relation till historiemedvetandes genetiska och genealogiska principer skulle kontrafaktiska överväganden enligt Karlsson kunna vara ”ett uttryck för *en kontrollerad historisk-genetisk tankeoperation*”¹⁴ (min kursivering). Vi har med andra ord en förmåga att tolka det förflutna genom att föreställa oss att vissa händelser kunde ha fått andra konsekvenser, beroende på vilka variabler i det historiska sammanhanget som ändras. I den studien är det en central teoretisk utgångspunkt, att den kontrollerade historisk-genetiska tankeoperationen omsätts i konkret handling i datorspel med dynamiska narrativ.

Historievetenskapens utgångspunkt har traditionellt varit att ”tänk om”-frågor är irrelevanta av den enkla anledningen att de inte hände. Men i en historiekulturell kontext menar jag att kontrafaktiska berättelser får ett reellt värde eftersom de säger lika mycket om vad historiekulturen är som vad den inte är. Historiska aktörers och händelsers värde i historiekulturen blottläggs när deras funktion och konsekvenser omvärderas.¹⁵

Exempel på detta är science fiction-filmer som *Twelve Monkeys* (1995) och *Star Trek IV: The Voyage Home* i vilka personer lever i en apokalyptisk framtid. Karaktärer ur filmerna reser tillbaka i tiden för att ändra historiens gång och förhindra katastrofen som drabbat dem. Lars M Andersson och Ulf Zander berör dessa filmer i boken *Tänk om*. De skriver att ”kritiken av samtidens teknologiska, politiska och ideologiska utveckling är ett av science fiction-genrens viktigaste teman. Ovannämnda kontrafaktiska tidsparadoxer blir därmed ett medel för att distansera sig från nutiden, samtidigt som denna sätts under debatt.”¹⁶ Samma princip torde gälla för kontrafaktisk problematisering av dåtiden, i samtiden. När ett historiskt förlopp diskuteras kontrafaktiskt idag görs det mot bakgrund av förståelsen för hur vi hamnat i det tillstånd vi är i, och vilka faktorer som påverkat detta förlopp.

¹³ Ferguson, Niall, ”Introduction. Virtual history: towards a ‘chaotic’ theory of the past”: Ferguson, Niall (ed.), *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals* (1997), s. 4–5.

¹⁴ Karlsson (2009), s. 45.

¹⁵ Andersson, Lars M. & Zander, Ulf, ”Om ’om-berättelser’. Historia, fiktion och kontrafaktisk historieskrivning”: Andersson, Lars M. & Zander, Ulf (red.), *Tänk om... Nio kontrafaktiska essäer* (2000), s. 11–28.

¹⁶ Anderson & Zander (2000), s. 11.

Begreppsapparat för synliggörandet av historiekultur och historiemedvetande

Genom att identifiera meningsbärande historiedidaktiska begrepp kan man få en uppfattning om på vilket sätt historiemedvetande och historiekultur verkar i datorspelen – både i spelen och mellan spel och spelare. Detta görs i min studie genom ett raster av begrepp som jag konstruerat genom att kombinera tankar från Jörn Rüsen och Klas-Göran Karlsson.

Enligt Rüsen finns det fyra olika typer av historiemedvetande: ett traditionellt varigenom historien upplevs som ett statiskt tillstånd där allt upprepas, ett exemplariskt enligt vilket historien ses som full av historiska exempel som bör antingen undvikas eller efterlevas, ett kritiskt vilket använder historien som ett jämförelseraster för att kritisera eller problematisera aktuella händelser eller fenomen och slutligen ett genetiskt där allt upplevs som historiskt betingat; allt kan bara förstås utifrån sin historiska kontext.¹⁷ Dessa kategorier ska ses mot bakgrund av den kompetens han anser historiemedvetandet vara. Enligt Rüsen är historisk erfarenhetskompentens, tolkningskompetens och orienteringskompetens förmågor som omsätts i historiebruk enligt de fyra typerna ovan.

Klas-Göran Karlssons tolkningsram för analys av historiemedvetandet utgörs av sexton motsatspar; den ena polen förankrad i *tolkning* och den andra i *medvetande*. Se tabell 1. Med tolkning avses individers och grupperns förmåga att i vetenskaplig anda tolka historien utifrån samtida förhållanden och kontext. Med medvetande avses den meningsskapande process som det för individer och grupper innebär att äga och förvalta historisk kunskap.¹⁸

Tolkning	Medvetande
Vetenskap	Livs- och erfarenhetsvärld
Objektivitet	Subjektivitet
Distans	Närhet
Samtidsbundenhet	Nutidsorientering
Relativ giltighet	Absolut giltighet
Prospektivitet	Retrospektivitet

¹⁷ Rüsen (2006), s. 70.

¹⁸ Karlsson, Klas-Göran, *Historia som vapen: historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995* (1999), s. 50–53.

Komplexitet	Enkelhet
Abstraktion	Konkretion
Förändring	Kontinuitet
Ändlighet i perspektiv	Oändlighet i perspektiv
Analytisk öppenhet	Analytisk slutenhet
Irreversibilitet	Reversibilitet
Irrepetitivitet	Repetitivitet
Sanningssökande	Relevanssökande
Förnuft	Känsla, upplevelse

Tabell 1: Motsatspar som tolkningsram för historiemedvetande. Karlsson, *Historia som vapen – historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*, Natur och Kultur: Stockholm (1999), s. 53.

Det är min uppfattning att Karlssons väldigt omfattande klassificering är användbar i en studie som denna, men jag vill samtidigt göra gällande att Rüsens fyra historiemedvetandetyper utgör ett mera lätthanterligt analytiskt system. De båda står dock inte i ett motsatsförhållande utan kompletterar varandra. Jag väljer här att kombinera de båda genom att i linje med undersökningens teoretiska kontext dela in de båda begreppssystemen i genetiskt och genealogiskt. Jag menar att Rüsens traditionella, exemplifierande och kritiska historiemedvetande är uttryck för genealogiska processer och därför går att jämföra med begreppen i Karlssons medvetandekolumn. Det rüsenska ”genetiska” historiemedvetandet beskriver han som förståelse för historisk förändring och förmågan att bedöma det förflutna på det förflutnas villkor.¹⁹

Jag väljer här att använda mig av både Rügen och Karlsson. Karlssons begrepp täcker olika aspekter av operationalisering av historiemedvetandet som de rüsenska klassificeringarna inte gör. Rüsens begrepp anspelar mer på historiemedvetandets funktion och fungerar därför förklarande i analysen.

Datorspel som historiebruk

Historiemedvetande och historiekultur förknippas med termen ”historiebruk”. I en studie som denna är det motiverat att säga några ord om datorspel i förhållande till detta. Historiebruk förekommer i olika former. Tolkningskolumnen i tabell 1 representerar ett vetenskapligt

¹⁹ Rügen (2004), s. 77.

historiebruk. Medvetandekolumnen representerar flera olika historiebruk – existentiellt, ideologiskt, moraliskt, politiskt eller politisk-pedagogiskt historiebruk. De olika kategorierna bygger på de sätt som brukens funktion, användare och mottagare använder sig av historia i respektive sammanhang.²⁰

Datorspel kan beskrivas som ett kommersiellt historiebruk. Det kommersiella historiebruket definieras löst som ett bruk av historien där det centrala syftet är att tjäna pengar. Det kan röra sig om historiska upplevelsecentra, till exempel vikingabyar, eller produkter såsom populärvetenskapliga magasin, skönlitteratur eller datorspel. Kanske på grund av att ordet ”kommersiellt” är betingat med konnotationer som har med girighet och förtjänst att göra, har det kommersiella historiebruket ibland – på samma sätt som populärkultur i allmänhet – setts på med mindre blida ögon. Man föreställer sig att innehållet är tillrättalagt eller på något sätt besudlats av ytlighet och populism. I synnerhet inom själva vetenskapssamfundet avfärdar man snabbt det kommersiella som någonting illegitimt, som om det faktum att någon tjänar pengar på det obönhörligen måste innebära att det inte är ”genuint” eller ”korrekt”, eller en sämre form av kultur.²¹

I licentiatavhandlingen *Historia i magasin – En studie av tidskriften Populär historias historieskrivning och av kommersiellt historiebruk* undersöker Marianne Sjöland det kommersiella historiebrukets karaktäristika. Hon menar att begreppet ”kommersiellt historiebruk” behöver dekonstrueras för att öka dess användbarhet. Hon skriver att det kommersiella historiebruket bör betraktas som just kommersiellt, men att dess framgångar bygger på att det anknyter till andra historiebruk, i synnerhet det vetenskapliga. Det bygger också på att det finns en marknad. Marknaden är dock behovsstyrd och dessa behov kan inte anses vara kommersiella ur ett konsumentperspektiv.²²

Datorspel är förhållandevis dyra produkter. Eftersom de inte är en utpräglad statussymbol i dagens Sverige kan man inte påstå att de skulle vara ett kommersiellt historiebruk ur ett konsumentperspektiv. Snarare menar jag att dess stora spridning tyder just på att de fyller viktiga behov hos konsumenten som gör en ekonomisk uppoffring.

Sjölands studie resulterar i att den populärvetenskapliga historiska tidskrift som hon undersökt innehåller sätt att använda historien som i själva verket handlar om att *upptäcka, återge och*

²⁰ Karlsson (1999), s. 57–61.

²¹ Karlsson (2009), s. 38–39.

²² Sjöland, Marianne, *Historia i magasin: en studie av tidskriften Populär Historias historieskrivning och av kommersiellt historiebruk* (2011), s. 28.

minnas. Hon visar också att det finns olika sorters kommersiellt historiebruk. Det är till exempel skillnad på att sälja en vara som i sig är historisk och att bruka historia för att sälja vilken vara som helst. Hon menar också att till exempel film och skönlitteratur alltid innehåller ett element av fiktion, vilket placerar dessa i en tredje kategori av kommersiella historiebruk.

Det fiktiva elementet – som enligt Sjöland skiljer film och spel från annat kommersiellt historiebruk – kommer ur det populärkulturella. Hit kan man räkna historisk film, musik med historiskt tema och text, historiska datorspel, men också rollspel i alla tänkbara former, eller så kallade *reenactments* (återskapande av historiska scenarier).²³

Det ligger inte i mitt intresse att göra en analys i linje med Sjöland, det vill säga diskutera det kommersiella historiebrukets definition, i det här fallet med hjälp av datorspel. Dock hoppas jag att en biprodukt av den här undersökningen blir att förståelsen för det kommersiella historiebruket fördjupas.

Studiens frågeställningar

När alla de tankar som presenteras ovan ska omsättas i handling och preciseras för att få fram ny kunskap behövs intressanta frågor. Frågeställningarna i den här undersökningen verkar riktningsgivande i arbetet med att analysera datorspelen och vilar på det teoretiska fundament som presenteras ovan. Frågeställningarna är som följer:

- På vilka sätt påverkar den interaktiva formen gestaltningen av historia i datorspel?
- Hur förhåller sig dynamiska narrativ i datorspel till vedertagna förklaringsmodeller för historiska förlopp som kausalitet?
- Vilken funktion har de kontrafaktiska scenarierna i spelen ur ett historiekulturellt perspektiv?
- I vilka sammanhang tillämpas genetisk respektive genealogisk historiesyn i datorspel och vilken funktion har de?
- Hur manifesteras yttringar av historiekultur och historiemedvetande i datorspel?

²³ Sjöland (2011), s. 176.

Som frågeställningarna visar är detta inte en studie som vill göra en undersökning av historiska ”fakta”, eftersom den förmedlade versionen av det förflutna bör granskas separat från en värdering av realhistorisk återgivning. Jag ämnar inte heller i den här uppsatsen göra någon form av receptionsstudie, eftersom det skulle vara för omfattande. Däremot hoppas jag att denna uppsats kan ligga till grund för framtida, mera omfattande undersökningar av datorspel i historiedidaktiska sammanhang.

Forskningsläge – tidigare forskning och nuvarande riktning

Datorspelens plats i den populärkulturella ordningen

Datorspel är bara det senaste i raden av populärkulturella medier som kommunicerar historisk kunskap och projicerar föreställningar om det förflutna. Under 1900-talet användes film – rörliga bilder – som källa och kvarleva i historievetenskapliga studier, men i stort sett bara om det rörde sig om dokumentärt material. Arkivfilm sågs som ett intressant material tack vare dess visuellt objektiva (om än inte oproblematiska) återgivning av människor och händelser. Spelfilmen och dess fiktiva innehåll ansågs dock inte vara över huvud taget relevant för historisk forskning, mer än att granska det historiska innehållet och bedöma dess relation till en vetenskapligt fastslagen historisk korrekthet.²⁴

Detta verkar vara sant för så gott som alla populärvetenskapliga produkter fram till den språkliga vändningen på 80-talet, då man mer och mer vänder sig till exempelvis litteratur för att skapa sig en bild av människors föreställningsvärldar. Forskare accepterar i praktiken att en populärkulturell produkt kan vara ett fönster till samtidens tankar och värderingar. Detta gäller förstås inte bara i det förflutna, utan idén appliceras även på fenomen i nutiden. Från och med 1980-talet har film med historiska teman betraktats med allt större intresse.²⁵

Forskning om historiska datorspel – ett fält under utveckling

Den samlade forskningen kring spel som tekniskt och socialt fenomen är omfattande. Störst är området med fokus på lärande och spelens sociala funktion. Den hittills vanligaste undersökningen av historia och datorspel är – helt i linje med den vetenskapliga utvecklingen

²⁴ Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia, ”Det förflutna som film och vice versa. Om medierande historiebruk – en introduktion”. Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia (red.) *Det förflutna som film och vice versa. Om medierade historiebruk* (2004), s. 24.

²⁵ Snickars, P. & Trenter, C. (2004), s. 16–19.

för historia och film – komparativa analyser av innehållet och dess förhållande till vetenskaplig historisk kunskap. Autenticitet och historisk korrekthet har varit riktgivande, särskilt när studierna har placerats in i didaktiska och pedagogiska sammanhang. Exempel på detta finns bland annat i antologin *Videogame, Player, Text* där Jon Dovey och Dianne Carr analyserar två datorspel med historiska teman.²⁶

Den tidiga forskningens angreppspunkt är att som till exempel Clyde et. al. undersöka vetenskaplighetens funktion i spelens innehåll och narrativ. De skapade i sin studie själva ett spel med historiskt innehåll, baserat på vetenskaplig kunskapsteori. De ville visa att vetenskapligt förankrad kunskap kan förmedlas i spel. De menar att spel inte behöver förmedla en förenklad version av det förflutna; berättelsen och mediet ska istället anpassas till målgruppen.²⁷

Jeremy Antley bemöter detta tankesätt i artikeln ”Going beyond the textual in history”²⁸. Han är kritisk till Clyde et. al.:s konservativa syn på kunskapsförmedling och den vetenskapliga textens auktoritet. Han menar att författarna bortser från spelets interaktiva natur:

To make a simple point of comparison, a monograph does not seek reader input whereas a game, by its very nature, requires player input to be utilized. When you read a journal article, you are *passively* absorbing knowledge. When you play a game, you are *actively* absorbing knowledge.²⁹

Antley menar att det är omöjligt att bortse ifrån mediets interaktivitet och hur det påverkar förmedlingen av kunskap. Genom att anpassa spelets struktur till innehållet befäster man den textuella auktoriteten. Författaren menar att vi istället borde utnyttja spelarens möjlighet att aktivt påverka spelet för att väcka nya frågor om auktoritet och tolkning.³⁰

I samma nummer av *Journal of Digital Humanities* presenterar Adam Chapman ett förslag på riktning för historiker som vill ägna sig åt datorspel. Han menar att det är essentiellt att i första hand ägna sig åt form, och i andra hand innehåll. Att kritisera spel för att de är förenklade versioner av verkligheten är lika nonsensaktigt som att kritisera en karta för att den inte återger världen i naturlig storlek, menar Chapman. Det intressanta är att se hur spel skapar mening genom att förstå dess inneboende strukturer och funktion: ”[...] this means

²⁶ Atkins, Barry & Krzywinska, Tanya (eds.), *Videogame, Player, Text* (2007).

²⁷ Clyde, Jerremie & Hopkins, Howard & Wilkinson, Glenn, “Beyond the ‘Historical’ Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design,” *Loading. The Journal of the Canadian Game Studies Association* 2012:6(9).

²⁸ Antley, Jeremy, “Going beyond the textual in history”: *Journal of digital humanities* 2012:1(2), www1.

²⁹ Antley (2012), www1.

³⁰ Antley (2012), www1.

continually returning to and refocusing on, the agency which the player wields and the challenges they confront, which allow a somewhat unique form of engagement with historical discourse.”³¹ Han vill alltså öka det analytiska djupet på området och sätta spelaren i fokus, utan att ge avkall på vetenskapligheten som ska prägla historisk forskning.

Jag ställer mig tveksam till att Chapmans och Antleys linje – där form ges en privilegierad ställning i förhållande till innehåll – är en uppgift för historiker. Jag tror att innehållet har betydelse eftersom historiekulturens förankring i samtiden är beroende av kunskap om det förflutna. Med det sagt tror jag samtidigt att forskaren måste ta hänsyn till spelformens speciella roll. I den här undersökningen är förhållandet mellan innehållet och formen helt centralt och betraktas som dialektiskt.

Målet med studien är också att öka förståelsen för sambandet mellan den interaktiva formen, historiska narrativ, historiekultur och historiemedvetande. I tidigare forskning kring datorspel har just historiemedvetandet stått i centrum, särskilt i den nordiska forskningsfären. Till exempel gör Cecilia Trenter en historiebruksundersökning på ett i grunden icke-historiskt spel, *Dragon Age: Origins*. Det är ett fantasyspel som utspelar sig i en påhittad värld, starkt präglad av övernaturliga fenomen som drakar och magi. Hon visar att spelet, trots att innehållet inte är förankrat i verkligheten, skapar och projicerar en kontinuitet. Spelaren kan sedan tack vare sitt befintliga historiemedvetande orientera sig i spelets nutid och framtid tack vare den dåtid som påverkar karaktärernas motiv och handlingar. Trenter visar att tidsuppfattning och tolkning av orsakssamband samt individens positionering i kontinuiteten är överförbara kunskaper som påverkar spelupplevelsen skilt från den realhistoriska kunskapen.³²

Med utgångspunkt i forskningsläget menar jag att förhållandet mellan form och innehåll samt spelets kommunikation med spelaren är viktiga studieobjekt för att bättre förstå och komma vidare med beforskningen av historiska datorspel och historiekultur. Vad gäller historiemedvetande är det nyttigt att inte bara studera hur populärkulturella produkter bidrar till konstruktionen av ett historiemedvetande eller aktiveringen av ett redan existerande sådant. I den här studien förhåller jag mig istället till historiemedvetande och historiekultur

³¹ Chapman, Adam, “Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames”: *Journal of digital humanities* 2012:1(2), [www2](#).

³² Trenter, Cecilia, ”Gameplay and historical consciousness in *Dragon Age: Origins* and *Dragon Age II*” (Keynote paper, 2012). Se även: Willander, Martin (2010), *Spela med tid – en analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of memories*. Han anknyter liksom Trenter till historiemedvetandet och spelarens förmåga att orientera sig i en upplevd kronologi.

som ständigt omformliga fenomen som kommer till uttryck genom historierelaterad kommunikation. Jag betraktar populärkultur som en del av den historiekulturella kommunikationskedjan och som sådan blir den här analysen en bidragande faktor till förståelsen av historiemedvetandets natur och konstruktion.

Det undersökta materialet i tidigare forskning

De spel som jag undersöker i den här studien heter *Call of Duty: World at War* och *Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition*. Jag kommer att presentera dem närmare i metod- och materialkapitlen.

Call of Duty: World at War har förekommit i tidigare forskning av historia och datorspel. Värld att nämna är Jaimie Barons *Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War*. Baron jämför i sin artikel *Call of Duty* med ett spel som heter *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film* by Pat O'Neill för att utforska likheter och skillnader mellan linjära och dynamiska datorspel som förmedlar historia med hjälp av autentiskt arkivmaterial. Baron argumenterar för att arkivmaterial inte nödvändigtvis ökar förståelsen för det historiska förloppet om det inte förmedlas på ett sätt som får mottagaren att reflektera över det, till skillnad från i *Call of Duty* som är reflexstyrt. Hans studie tangerar min genom att med ett annat syfte och andra begrepp utforska förhållandet mellan historisering och genre.³³

Europa Universalis III förekommer så vitt jag kunnat fastställa i ett knappt tiotal examensarbeten vid svenska lärarutbildningar som undersöker överföringen av historisk kunskap genom datorspel. Vidare har *Europa Universalis III* varit föremål för studier inom datavetenskap och spelutveckling, då med avseende på audiovisuella komponenter och spelmekanik. I den internationella forskningssfären har jag inte hittat det.

Analytisk modell

Den här studien tar avstamp i ovan presenterat forskningsläge om historia och datorspel och tar ut riktning i diskussionen om betydelsen av spelens form. Studien problematiserar spelens innehåll och form genom att placera in observationer gjorda i spelen i det teoretiska ramverk

³³ Baron (2010), "Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in *Call of Duty: World at War*", *Eludamos – Journal for Computer Game Culture* 2010:4(2).

som jag rör mig inom. I det följande redogörs för analysens konkreta beståndsdelar, det vill säga tre för studien relevanta perspektiv som jag anser konkretiserar historiedidaktiska aspekter på de aktuella spelen. Stora delar av den litteratur som här presenteras återfinns också som diskussionsunderlag för resultatdelen.

Analytiskt ramverk

Jag har valt att angripa materialet ur tre olika perspektiv. Tanken är att få ett helhetsgrepp om datorspel som historiekulturellt fenomen genom att belysa de olika element som utgör förmedlingen: historiska berättelser, spelaren som producent och mottagare av historia samt iscensättningen av historia i datorspel. De tre perspektiven är på intet sätt oberoende av varandra, och många begrepp återkommer genomgående. Målet är att analysen skall vara så heltäckande som möjligt och dra nytta av både historievetenskapliga och historiedidaktiska begrepp.

Det första perspektivet är analys av den historiska berättelsen och dess narrativ. I det här fallet betraktas narrativet som ett interaktivt berättande där händelseförloppet är ett resultat av en interaktiv process mellan spelaren och spelets innehåll. De narrativa elementen fungerar som tolkningsgrund för berättelsen och identifikationsmarkörer för vilken syn på historisk förändring spelen förmedlar.

Den andra analytiska aspekten är förhållandet mellan spelens form och spelaren. Dess natur bestäms i första hand av genren. Beroende på genre antar spelaren olika perspektiv vilket påverkar narrativet och den historiska berättelsen.

Oavsett genre agerar spelaren hela tiden inom ett bestämt ramverk eftersom datorspelens tekniska uppbyggnad har begränsningar. Här föreligger den tredje analytiska nivån: formen och den historiska gestaltningen. Vilka valmöjligheter har spelaren? Kan denne välja fritt vad som ska hända? I den är delen av analysen kommer jag att knyta spelens inneboende historiska urval (det vill säga vad som finns med och inte finns med) till historisk kausalitet och betydelsen av kontrafaktiska berättelser och scenarier.

Datorspel och narrativ

Narrativ definieras av Seymour Chatman som den samlade termen för en berättelse överförd i ett medium. Berättelsen består av en rad händelser och ett antal karaktärer, och mediet fungerar förmedlande (jämför med engelskans "story", berättelse, och "storytelling", narrativ). Seymour Chatman och Dianne Carr tänker sig att narrativet formuleras med

utgångspunkt i de markörer och symboler som upplyser den tänkta läsaren om hur denne ska tolka berättelsen. Denna struktur är diskursen – *hur* berättelsen förmedlas. Tyngdpunkten i händelseförloppet kan flyttas mellan personer och perspektiv och ger på så sätt berättelsen en annan prägel. Samma händelser och personer kan återges ur flera perspektiv – vem det är som berättar, vems röst det är som beskriver handlingen och vem som figurerar som subjekt i handlingen påverkar narrativet. Den berättandes karaktäriserande egenskaper sätter dessutom sin prägel på berättelsen. Sammantaget finns det alltså flera variabler som påverkar hur ett narrativ blir till.³⁴

Datorspelsforskaren Marie-Laure Ryan presenterar fyra olika sätt på vilka narrativ konstrueras. Hon kallar dem för *diegetic*, *mimetic*, *participatory* och *simulative*. De två första är applicerbara i första hand på böcker och film, då de fokuserar på förmedling och överföring av ett redan fastlagt händelseförlopp. *Participatory* betyder på svenska ”deltagande” och innebär att en berättelse uppstår i realtid när en person iklär sig en karaktär och agerar ut dennes personlighet i olika sammanhang. Det fjärde sättet som narrativ, enligt Ryan, konstrueras är det som är mest relevant här och applicerbart på datorspel. ”*Simulative mode*: creating a story in real time by designing (or using) an engine that will implement a sequence of events on the basis of its internal rules and the input to the system,” lyder definitionen.³⁵ Ryan skiljer på det simulerande och det deltagande narrativet genom att beakta just mediet och interaktiviteten.

I föreliggande studie är den interaktiva formen – det vill säga den kommunikation som pågår mellan spelaren och spelet – central. För datorspel bör narrativet betraktas som ett ”interaktivt berättande” eller ett ”dynamiskt narrativ” där händelseförloppet är ett resultat av en interaktiv process mellan spelaren och spelet. Denna definition är inspirerad av Ryans simulerande narrativ men eftersom de kontrafaktiska berättelserna går utanför ramarna för historisk simulering menar jag att ”interaktivt berättande” beskriver min syn på datorspel och narrativ bättre. Sammanfattningsvis kan man säga att det interaktiva narrativet resulterar i en berättelse som uppstår i realtid i kommunikationen mellan spelet och spelaren.

³⁴ Carr, Diane, ”Games and narrative”: Carr, Buckingham, Burn, Schott (eds.) *Computer games: text, narrative and play*, (2007), s. 35–37.

³⁵ Ryan, Marie-Laure, ”Beyond *Ludus*: narrative, videogames and the split condition of digital textuality”: Atkins, Barry & Krzywinska, Tanya (eds.), *Videogame, Player, Text* (2009), s. 10.

Formen och spelaren

Hur den narrativa utvecklingen ser ut i praktiken bestäms i första hand av vilken datorspelsgenre spelet tillhör. Genren bestäms av parametrarna för interaktiviteten, den form som är en viktig del av min tolkning av datorspel som historiekultur.

Genreindelningen för spel bygger på en klassificering som diskuteras flitigt i spelforskningen. Bland de mera framträdande rösterna finns Geoff King och Tanya Krzywinska som 2002 lade fram ett förslag på system för genreindelning. Systemet bygger på att ”datorspelsgenre” essentiellt bör förstås på fyra olika nivåer. (1) *Genre*, enligt King och Krzywinska, åsyftar den interaktiva formen i relation till andra medier, till exempel film. (2) *Plattform* är det tekniska hårdvarusystem som används för att spela spelet. Med (3) *mode* avses sådana faktorer som utgör spelets rumsliga och temporala ramar. (4) *Milieu* svarar mot spelets visuella egenskaper och berättande innehåll.³⁶

Alla datorspel är produkter av samtliga fyra nivåer, men deras inbördes ordning och karaktär avgör vilken genre spelet tillhör. Viktigt att notera här är att ordet genre av King och Krzywinska används på två sätt: som klassificeringsverktyg av medium, och inommediumsliga kategoriseringar. I den här studien används ”genre” specifikt för att skilja olika typer av datorspel åt. Vidare kan vi konstatera att de genrer som berörs i den här studien definieras huvudsakligen enligt Kings och Krzywinskas två senare nivåer: *mode* och *milieu*. Dessa motsvarar studiens begrepp ”form” och ”innehåll”.

I den här studien studeras två spel – *Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition* och *Call of Duty: World at War*. De representerar genren *grand strategy game* (här förkortat GS) respektive *first person shooter* (här förkortat FPS). Jag kommer redogöra i detalj för de båda spelen i nedan. Här diskuteras de båda genrerna översiktligt.

I ett GS är spelaren skild från den direkta spelvärlden och styr spelet från ett fågelperspektiv. GS-spel går ut på att spelaren spelar sig igenom historien som ett land eller en historisk region. Spelaren manipulerar händelseutvecklingen genom att kontrollera ekonomiska, politiska eller diplomatiska resurser som tillhör spelarens land. I ett FPS antar spelaren ett förstahandsperspektiv, som om skärmen var dennes egna synfält. Spelarens uppgift är att uppfylla särskilda mål, ofta genom att utföra diverse uppdrag i en fientlig miljö.

³⁶ King, Geoff & Krzywinska, Tanya, ”Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces”: King, Geoff & Krzywinska, Tanya (eds.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces* (2002), s. 26–27.

Hur ska dessa två genrer förstås analytiskt? Vi börjar med *grand strategy*.

Huvudkategorin ”strategispel” är den genre som ligger längst från ett filmiskt narrativ. De påminner istället om brädspel på så sätt att det finns ett avancerat regelsystem som styr händelseutvecklingen. Spelaren och spelet utför sina respektive drag i tur och ordning. Berättelsen är extremt formbar och ordnas enligt ett matematiskt system och manipulerbara variabler.³⁷

Att spela ett strategispel är en långsam process som inte erbjuder spelaren omedelbar feedback. Långsiktighet är nyckelord, både i spelet och i realtid. Framgång är steglöst mätbar och det kan finnas flera möjliga vägar för att uppnå ett visst mål. Enligt David Myers är det en svår konst att bemästra det underliggande systemet. En nybörjare spelar för att ”se vad som händer”. En erfaren spelare har uppnått förståelse för variabla faktorer, deras funktion och besitter förmågan att kontextualisera dessa i spelet.³⁸

FPS är en undergenre till ”actionspel”. *First person shooter* syftar på formen, medan ”action” betonar innehållet. Thomas Apperley påpekar att användningen av ordet ”action” är en återanvändning av begrepp från filmvärlden, vilket är vanligt förekommande på den kommersiella spelmarknaden. Apperley menar dock liksom jag att det finns en poäng med att genrebestämma spel utifrån deras formliga egenskaper eftersom actionspel med liknande innehåll kan uppvisa betydande skillnader i form. Apperley exemplifierar genom att jämföra två så kallade actionspel med olika form. För att klara av *The Lord of the Rings: Return of the King* måste spelaren ha uppnått en viss mått av skicklighet. Spelarens förmåga att med en viss hastighet och precision överföra intention till knapptryckningar är per spelets tekniska konstruktion avgörande för handlingens progression. I *Star Wars: Knights of the Old Republic* är det å andra sidan karaktärens uppnådda förmågor som enligt ett matematiskt system avgör om en handling är framgångsrik eller inte. Spelarens uppgift är då att på ett strategiskt vis erhålla och förse karaktären med de verktyg och de förmågor som behövs för att övervinna hinder i spelet. Man kan också beskriva det som att det ena spelet bygger på *spelarens skicklighet* och det andra på *karaktärens skicklighet*. Båda är actionspel, men ur ett analytiskt perspektiv skiljer de sig åt.³⁹

³⁷ Apperley, Thomas H., “Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres”: *Simulation Gaming* 2006:37(6), s. 9.

³⁸ Myers, David, *The nature of computer games: play as semiosis*, P. Lang: New York (2003), s. 143, 177, Apperley (2006), s. 11.

³⁹ Apperley (2006), s. 12.

Sue Morris har studerat FPS-spels struktur och kommit fram till att förståelsen för spelets form är nära kopplat till förståelsen för innehållet. Faktorer som hör ihop med form, till exempel markörer och ramar för tid och rum samt spelets regelverk och metatext står i direkt relation till spelarens upplevelse och förmåga att förhålla sig till det som pågår. Hon skriver att det interaktiva elementet gör att spelaren på ett kognitivt plan inte skiljer mellan innehåll och form.⁴⁰

Apperley, Morris och Myers argument bekräftar vikten av att förstå formen för att kunna förstå hur berättelser i spel konstrueras och ges betydelse, helt i linje med syftet med föreliggande studie.

Formen och den historiska gestaltningen

Spelens konstruktion är i grunden byggd på kausala förhållanden där spelarens knapptryckningar och deras konsekvenser bildar en specifik händelsekedja. Förhållandet mellan handling och konsekvens är därför centralt. Denna spelens inbyggda kausalitet är spelarens verktyg för att föra berättelsen framåt. Spelaren har möjlighet att kontrollera olika element i spelen. I vissa fall kan det vara en specifik karaktär och dennes handlingar; i andra annat en hel nation och ett flertal olika ekonomiska, sociala och militära funktioner. *Orsak* i spelsammanhang kan ses som två saker: den direkta orsaken till ett fenomen i spelet är spelarens knapptryckning och tekniska input. Den narrativa orsaken är spelarens motivation för att driva berättelsen i en viss riktning. *Verkan* är här de konsekvenser som ändrar premisserna för hur spelaren har möjlighet att gå vidare i nästa steg.⁴¹

Spelens händelsekedjor och orsakssamband är ur en analytisk synvinkel relevanta eftersom de utgör den narrativa strukturen. Balans och tonviktförskjutning mellan olika aktörer och händelser talar om för spelaren hur denne bör tolka deras värde och funktion. En händelse kan vara viktig av olika anledningar; för att det är en synnerligen positiv händelse, för att det är en synnerligen tragisk händelse, för att det är en synnerligen omvälvande händelse, och så vidare. I en historievetenskaplig undersökning, skriver Fischer, är det en brist att förklara historiska förlopp genom att kategorisera och värdera händelser med den här typen av dramatiska betingelser.⁴² De är dock – som vi ska se – vanligt förekommande i datorspel, och

⁴⁰ Morris, Sue, "First-Person Shooters – A Game Apparatus": King, Geoff & Krzywinska, Tanya (red.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces* (2002), s. 85–95.

⁴¹ Nicholls, Brett & Ryan, Simon, "Gameplay as Thirdspace": Swalwell, Melanie & Wilson, Jason (red.), *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics* (2008), s. 167–167.

⁴² Fischer (1971), s. 64–100.

för att förklara vilken funktion denna ”ovetenskapliga” gestaltning av historia fyller i kommersiella sammanhang måste de kausala förloppen beaktas och tolkas.

Det finns ibland möjlighet att avvika från den realhistoriska linjen och varje gång spelaren ingriper i förloppet ställs han eller hon inför kontrafaktiska möjligheter. Spelaren är därmed ansvarig för det historiska förloppet och behöver vara medveten om vilka konsekvenser handlingar får. Det är viktigt att komma ihåg att även de kontrafaktiska möjligheterna har sina begränsningar.”[...] the player is not designing these events with a free hand; it is shaped by context.”⁴³ Gerard Genette rör här vid att även om spelaren har kontroll över narrativet är denne bunden till spelets regler. Spelens skapare har i berättelsen, regelverket och handlingsutrymmet gjort ett urval som i begränsar spelaren. Parametrarna för kontrafaktiskhet bestäms av dessa ramar, varför de är analytiskt viktiga i den här studien.

Metod

Metoden är i föreliggande arbete starkt teori- och analysdriven, om än svår att kategorisera. Det är en tankeprocess som ständigt pendlar mellan material, teori och analys enligt principerna som presenteras ovan. I mina frågeställningar och i min analysmodell har jag konkretiserat materialinsamlingen och observationsstadiet. Som i alla vetenskapliga studier är det sedan forskarens förmåga att på ett hederligt och meningsfullt sätt koppla ihop observationer med teoretiska och hypotetiska diskussioner som avgör om projektet är framgångsrikt. Detta görs ofrånkomligen med ett tolkande öga. Frågan är vad tolkning egentligen innebär i det här sammanhanget.

I det postmoderna paradigmet är hermeneutiken den dominerande metoden för tolkande forskning. Hermeneutik som metod är inom historievetenskapen traditionellt textorienterad. Centralt för metoden är att text tolkas på flera nivåer – språkligt, kontextuellt och med avseende på författarens intentioner. Förespråkarna menar att man på så sätt kan komma åt underliggande mentala och kulturella strömningar. Forskarens egen förförståelse betraktas som en inflytelserik komponent i det tolkande arbetet. Förespråkarna menar ändå att resultaten av en gedigen hermeneutisk undersökning bör betraktas som legitima men ses som öppna för vidare tolkning.⁴⁴

⁴³ Carr (2007), s. 35.

⁴⁴ Green, Anna, *Cultural History* (2008), s. 22–26.

Anledningen till att jag lyfter fram hermeneutik här är att föreliggande undersökning rör sig i en gråzon när det gäller definitionen av text. Det hade inte varit långsökt att göra en textanalys av historia i datorspel. Det finns flera exempel på sådana undersökningar i forskningsläget.⁴⁵ Likaså är några av auktoriteterna inom datorspelsforskning i allmänhet, till exempel Ian Bogost, litteratur- och språkvetare. Min studie kretsar också kring begrepp som narrativ, berättelse och historia som alla är knutna till uppfattningar om text i någon form. Den avgörande skillnaden hos datorspel är att dock att den interaktiva formen försvårar relationen till text i hermeneutisk mening. Den historiska berättelsen är beroende av kommunikation mellan spelet och spelaren och det dynamiska narrativet blir mycket svårt att analysera med hänsyn till bland annat intention när ”texten”, såsom i spelen, uppstår i realtid.

Ytterligare en metodologisk aspekt finns i uppsatsens frågeställningar och syfte. Jag behandlar i denna studie datorspel som ett medel för att nå ökad förståelse för historiekultur och historiemedvetande. Om historiekulturer hade varit statiska, eller någonting som gick att fånga och spara, hade en kvalitativ metod av hermeneutiska mått kanske varit fruktbarare. Istället har jag lagt stor vikt vid historiekulturens kommunikativa funktion och analytiskt förankrat mina resultat i den teoretiska diskussionen. Tolkningsmomentet för mig ligger i klassificeringen; det vill säga att på ett motiverat sätt bedöma på vilket sätt spänningpunkterna jag lyfter fram motsvarar – eller inte motsvarar – de meningsbärande begrepp som finns presenterade i teori- och analyskapitlet. På så sätt breddas den vetenskapliga tolkningen av historien till att omfatta även historiemedvetande, historiekultur och historiebruk.⁴⁶

Tillvägagångssättet i korthet

Studien har växt fram i en process där litteratur och spel påverkat mig och mina ställningstaganden kontinuerligt. Parallellt med att jag spelat och analyserat spelen har jag gjort observationer som jag funnit stöd för i litteraturen, samtidigt som litteraturen har lett mig att se på spelen ur nya synvinklar.

Inledningsvis spelade jag ett antal olika spel för att kunna göra ett urval. Efter hand växte studiens teoriverk fram, varpå jag beslöt att välja ett spel i vardera änden av ett genrespektrum. Detta spektrum kan ses som en linje där den ena polen motsvarar spel som till

⁴⁵ Se till exempel Ryan, Marie-Laure, “Beyond Ludus: narrative, videogames and the split condition of digital textuality”: Atkins, Barry & Krzywinska, Tanya (eds.), *Videogame, Player, Text* (2007).

⁴⁶ Karlsson (1999), s. 53–56.

övervägande del fokuserar på strukturella principer. I den andra änden har vi spel som genomgående fokuserar på aktör. Jag menar att de utgör lämpligt studiematerial eftersom respektive spel är förhållandevis renodlat inom sin genre och därför kan förväntas blottlägga spänningpunkter på ett hanterbart vis.

Spelen jag valt är *Call of Duty: World at War* (fortsättningsvis *Call of Duty*) och *Europa Universalis 3: In Nomine & Napoleon's Ambition* (fortsättningsvis *Europa Universalis III*). I nästa kapitel presenteras urvalsprocessen, själva spelen och dess innehåll närmare.

Jag har spelat *Call of Duty* i det så kallade enspelarläget. Spelet har även ett flerspelarläge som jag inte alls befattar mig med i den här studien. *Call of Duty* har ett linjärt narrativ, som påminner om en film, varför mina genomspelningar inte har skiljt sig åt mer än i detalj.

Samtliga genomspelningar har gjorts på andra svårighetsgraden av fem möjliga.

Svårighetsgraden påverkar inte berättelsen på ett sätt som är relevant för studien. Den femte genomspelningen har jag sparat digitalt som film. Denna film, tillsammans med anteckningar från de olika genomspelningarna, utgör analysmaterialet för detta spel.

Europa Universalis III har jag spelat in som digital film en gång (också detta i enspelarläge). Utöver detta har jag ägnat åtskilliga timmar åt att utforska spelet. Denna process finns dokumenterade i form av skärmbilder. Skärmbilder som jag hänvisar till i resultatkapitlet återfinns i bilaga 1. Skärmbilder har tagits i spelet när jag som forskare har identifierat en intressant spänningpunkt med avseende på narrativ, form eller gestaltning.

Det ligger i *Europa Universalis III*:s natur – och kanske framför allt i analysens intresse – att utforska vad som händer med den historiska berättelsen om man som spelare gör det ena eller det andra valet. Jag har därför när jag spelat spelet gått tillbaka i berättelsen och gjort andra val för att se vad skillnaden mellan de olika alternativen får för konsekvenser. Detta är tidskrävande och materialet är således ganska omfattande. Genomspelningarna bär den abstrakta formen av ett träd, där förgreningarna motsvarar olika utforskade narrativa vägar. Viktigt att notera att dessa inte på något sätt motsvarar alla för spelet möjliga förgreningar. Som redan nämnt är dessa väldigt många, och de punkter där jag gått tillbaka är igen mitt eget urval. Det material jag har tagit fram bör ses som exempel på hur spelets strukturella konstruktion kan verka.

Disposition

I kapitel 2 presenterar och motiverar jag mitt urval närmare, samt gör en längre beskrivning av de båda spelen. I kapitel 3 beskriver jag sedan mina observationer. Dessa presenteras tematiskt, det vill säga enligt samma mönster som den analytiska modellen: narrativ, form och gestaltning. På detta följer i kapitel 4 en analys av resultaten där observationerna problematiseras och knyts till det teoretiska ramverket. Den inre dispositionen i kapitel 4 är igen tematisk och underkapitlen anknyter till historiekultur och historiemedvetande. Slutligen, i kapitel 5, lyfter jag frågor som har att göra med bland annat metodologiska aspekter på historiedidaktik och vidareutveckling av forskningsområdet.

Kapitel två: urval och material

Urval

I metodkapitlet beskriver jag i korthet hur mitt urval har gått till i praktiken. Det är på sin plats att motivera detta urval med en kort diskussion om varför jag valt just dessa spel och valt bort andra. Urvalet bygger på följande grundkriterier:

Historiskt tema. För att kunna betraktas som del av historiekultur behöver spelen projicera uppfattningar av historiska sammanhang. Jag har utgått från spel som uttryckligen utspelar sig i det förflutna. I definitionen av historiemedvetande ingår även individens idéer och förhoppningar om framtiden, vilket i teorin öppnar för möjligheten att science fiction-spel kan ses som uttryck för ett historiemedvetande. Det tar jag dock inte fasta på här.

Ett relevant narrativ. Den interaktiva formen är i det här sammanhanget beroende av att det finns ett narrativ att analysera. Spel som till exempel *Tetris* kretsar kring slumpmässiga funktioner i den bakomliggande koden och leder inte till en meningsfull berättelse. Dessa innehåller inte ett för analysen relevant narrativ.⁴⁷

Systematisk konstruktion. Spelen består av en teknisk konstruktion som är systematisk, återskapande och konsekvent. Den erbjuder spelaren de verktyg han eller hon behöver för att interagera med spelets handling och aktörer.

Resultatet är att jag har valt två spel som motsvarar dessa kriterier. Dessa två spel, *Call of Duty: World at War* och *Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition*, är båda typiska för sin genre och behandlas därför i studien som representanter för större grupper med spel, där andra potentiella kandidater hade kunnat vara lika användbara. Det slutgiltiga urvalet är mitt eget och bygger i första hand på tillgänglighet. I synnerhet äldre spel är svåra att få tag på eftersom de likt skönlitteratur trycks i upplagor.

Materialet bör ses som ändamålsenligt för studien i enlighet med undersökningens syfte. Ett större urval inom de valda genrerna hade gett ett större empiriskt underlag till studien. Fler analyserade genrer hade breddat studien som helhet på ett givande sätt och gett fler intressanta resultat. Inom ramen för den här studien ryms dessvärre ingendera, men kan förslagsvis göras som en fortsättning på denna studie.

⁴⁷ Ryan (2007), s. 13.

Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition

Det andra spelet heter *Europa Universalis III Complete*. ”Complete” innebär att versionen här omfattar originalspelet *Europa Universalis III* och expansionerna *In Nomine* och *Napoleon's Ambition*. Det sträcker sig från 1399 till 1821. Spelaren kan välja att börja ett spel vid någon av de utvalda startpunkterna däremellan. Varje startpunkt representerar en brytpunkt i historien (till exempel Henry IV:s kröning 1399 eller Bysantiska rikets undergång 1456).⁴⁸

Europa Universalis III släpptes 2007 i hela världen till Windows och Mac OS X (Apple). Expansionen *Napoleon's Ambition* släpptes samma år och *In Nomine* året därpå. Tillverkaren tillika distributören heter Paradox Interactive och har sitt säte i Stockholm. Jag har inte kunnat hitta några försäljningssiffror för spelet. Intressant i sammanhanget är dock att trots att *Europa Universalis III* har en relativt liten skara anhängare, finns det ett livligt intresse för diskussioner kring spelet på Internet. Paradox hemsida fungerar bland annat som forum för presentationer av genomspelningar och dess resultat.⁴⁹

Spelet tillhör genren *grand strategy game*. Spelaren deltar i spelet som ett historiskt rike. Spelet erbjuder inte spelaren några särskilda uppdrag utan spelaren kan själv sätta upp mål. Det kan till exempel vara territoriell expansion, politisk makt eller ekonomisk framgång. Spelaren kan också välja att spela mera förutsättningslöst. Genom att manipulera olika element och strukturella premisser i spelet, kan spelaren påverka landets eller regionens materiella och intellektuella resurser. Efter hand tvingas spelaren interagera med omgivande regioner. Ibland sker detta genom diplomatiska förbindelser, ibland genom olika typer av krigshandlingar. Skulle hela spelarens region annekteras eller på annat sätt förintars tar spelet slut.

Spelet innehåller ingen förutbestämd berättelse som spelaren får följa. Den dynamiska miljön och det kreativa elementet i spelet gör att berättelsen kan ta många olika vändningar beroende på hur spelaren väljer att agera. Vissa nyckelhändelser dyker alltid upp och tvingar spelaren att ta ställning till dem. På så sätt finns det en grundläggande historisk linje, men berättelsen kan gestalta sig på många olika sätt.

När spelet startar behöver spelaren välja en nation eller en region. Det går att välja vilken region som helst i hela världen. De har olika ”svårighetsgrad” vilken spelaren konfronteras

⁴⁸ Bilaga 1, bild 5.

⁴⁹ Se <http://forum.paradoxplaza.com>

med innan han eller hon väljer. Svårighetsgraden baseras på hur god förståelse spelaren behöver ha för spelets mekanismer och struktur. Vad det innebär i praktiken kommer jag att återkomma till i nästa kapitel.

Inledningsvis uppmanas spelaren att tillsätta diverse officiella positioner i sitt styrande organ, till exempel rådgivare. Spelaren uppmanas vidare att börja sätta upp arméer och ta ut skatt. Spelaren blir upplyst om vilka diplomatiska relationer som är mest kritiska, det vill säga vilka länder han eller hon har bra respektive dåliga relationer med.

Spelaren kan välja med vilken hastighet tiden i spelet ska gå framåt. Grundinställningen är ca 1 månad per minut men det går att ändra till både snabbare och långsammare. Allt eftersom tiden går får spelarens handlingar konsekvenser samtidigt som spelet förser spelaren med nya utmaningar. Dessa utmaningar kan bestå av förutbestämd kommunikation mellan länder, eller vara reaktioner på någon handling som spelaren utfört tidigare.

Europa Universalis III är svårt att bemästra. Jag har själv bara varit i kontakt med spelet under utförandet av denna studie. Hade jag haft mer erfarenhet av spelet är det möjligt att jag gjort fler iakttagelser av vikt, vilket såklart kan betraktas som en brist. Jag vill dock göra gällande att jag genom att spela och läsa relevant litteratur uppnått en grundläggande förståelse för de mekanismer som krävs för att kunna analysera dem med avseende på form, innehåll och funktion.

Call of Duty: World at War

Call of Duty: World at War släpptes i november 2008 i hela världen och i versioner som gick att spela i vanligt förekommande tekniska system. Distributören Activision är en av marknadens största och produktionsvärdet var mycket högt. Spelet är en så kallad AAA-titel, vilket innebär att det är synnerligen påkostat (vilket till exempel röstskådespelarensemblen är ett tecken på; Gary Oldman och Kiefer Sutherland spelar Reznov respektive Roebuck) och man förväntade sig mycket höga försäljningssiffror. I maj 2012 hade spelet sålt i över 15 miljoner exemplar.⁵⁰ *Call of Duty* är en spelserie som idag innehåller 16 separata spel. *Call of Duty: World at War* ingår i en mindre serie *Call of Duty*-spel som kallas *Black Ops* och alla har historiskt tema. *Call of Duty: Black Ops* (nummer två i serien) utspelar sig under kalla

⁵⁰ D'Angelo, William, "Call of Duty: A Sales History" (2012), www3.

kriget och *Call of Duty: Black Ops II*, som också bär drag av science-fiction, utspelar sig under 80-talet och år 2025.

Call of Duty: World at War utspelar sig under andra världskrigets två sista år. Spelaren får följa kriget på två fronter: amerikanska arméns kamp mot kejsarliga japanska armén på örarna i Stilla Havet, och den sovjetiska Röda armén mot den tyska i Stalingrad respektive Berlin. Berättelsen utspelar sig växelvis ur de två perspektiven och som spelare ikläder spelaren sig rollen som två olika karaktärer, en soldat ur varje armé: menige Miller från USA och menige Petrenko från Sovjet.

Call of Duty tillhör genren *FPS – first person shooter*. Det betyder att spelaren har ett förstahandsperspektiv när denne blickar ut i spelvärlden. All interaktion med andra karaktärer och miljöer sker som om spelaren vore ett med den fiktiva karaktären. ”Shooter” är en genrebetingelse som innebär att spelets handling drivs framåt av att i första hand döda fiender. Vapen av olika slag är spelarens redskap för att uppnå de mål eller slutföra de uppdrag som tilldelats karaktären. Spelet innehåller explicit våld och är i Sverige tillåtet att köpa från 18 års ålder.

Spelet börjar på en ö i Stilla Havet. Miller ligger på golvet i en hydda. Världen är suddig och han hör röster. Han upptäcker att andra amerikanska soldater befinner sig i samma hydda som han själv. De är alla där tillsammans med japanska befäl som verkar tortera och avrätta hans vänner, en i sänder. Plötsligt hörs vrål och stök i närheten och Miller befrias strax av en amerikansk räddningsstyrka. Spelarens första uppdrag blir att tillsammans med sina räddare ta sig från hyddan till stranden där båtar väntar. Japanernas reaktion låter inte vänta på sig utan de gör motstånd och försöker hindra amerikanerna från att lämna ön. När uppdraget slutförs inleds en serie med uppdrag som går ut på att inta eller ödelägga strategiskt viktiga punkter för japanerna. I ett av uppdragen får spelaren tillfälligt ikläder sig rollen som sergeant Locke inom amerikanska flygvapnet istället för menige Miller.

När Petrenko introduceras i spelet ligger även han på rygg och är omgiven av fiender. Han ser sina sårade vänner och kollegor bli avrättade på platsen och spelar död för att undvika samma öde. När de tyska soldaterna avlägsnat sig försöker Petrenko tillsammans med sergeant Reznov som också överlevt attacken, fly från Stalingrad. Väl i säkerhet tas Petrenko upp i Röda armén och tilldelas en rad specialuppdrag som leder fram till invasionen av Berlin i april 1945.

Spelets narrativ är linjärt. Det betyder att ramarna inom vilka spelaren och karaktären kan röra sig är begränsade till några särskilda element. Det är till exempel möjligt att rent geografiskt röra sig över stora ytor och inta ett flertal olika positioner för att lösa det problem som föreligger. Det är däremot inte möjligt att gå vidare i berättelsen om spelaren väljer att inte utföra uppdraget. Möjligheterna att utföra uppdraget på mer än ett eller två sätt är också starkt begränsade. Betydelsen av detta system kommer jag återkomma till i detalj i analysdelen.

I en spelsekvens kan flera uppdrag äga rum. Mellan uppdragen spelas ibland så kallade *cut-scenes* eller ”filminslag”. Under dessa inslag – som utspelar sig i spelmiljön – har spelaren ingen eller mycket begränsad möjlighet att interagera med spelet. Mellan varje större spelsekvens spelas en regelrätt film upp. Denna film illustrerar världsläget under precis den period som spelaren befinner sig i just för tillfället och beskriver med grafiska hjälpmedel och samtida arkivfilm premisserna för berättelsens fortsättning. Dessa filmer utspelar sig inte i spelmiljön och är inte interaktiva. Även detta kommer redogöras för i detalj i analysdelen.

Min erfarenhet av FPS är mångårig, men jag har enbart befattat mig med just *Call of Duty: World at War* i samband med föreliggande studie.

Kapitel tre: resultat

Europa Universalis III

Eftersom *grand strategy*-spel är mycket komplexa till sin utformning gör jag här inget anspråk på att fullständigt kartlägga alla tänkbara scenarier som kan utspela sig. Det är inte heller möjligt att fullständigt redogöra för varje enskilt event⁵¹ och dess funktion. Det skulle vara en mäktig uppgift för vem som helst, eftersom det ligger i spelets natur att möjliggöra väldigt många olika scenarier. Det jag har tagit i beaktande i det här fallet, för att kunna göra en undersökning av spelets genetiska och genealogiska aspekter, är dess variabler i förhållande till historisk förändring och de kontrafaktiska scenarier som sedermera utspelar sig. De ligger på 1) strukturell nivå och 2) eventnivå. De inomspelsliga funktioner som representerar dessa båda nivåer är genomgående för spelet och går att generalisera om ingenting annat anges. De exempel som jag tar upp är från mina egna genomspelningar och bör ses som en spegling av ett reproducerande system.

Hur fungerar *Europa Universalis III*?

Spelet är på programmeringsnivå en matematisk konstruktion som bygger på variabler och parametrar. Dessa variabler och parametrar har tilldelats en historisk strukturell funktion vilket gör det möjligt att iscensätta historisk förändring. I *Europa Universalis III* kan man dela in dem i följande fyra huvudfaktorer: statsskick, ekonomi, diplomati, och religion. I det följande kommer jag kort redogöra för varje enskild faktor.

Statsskick: I *Europa Universalis III* är varje land eller region bundet till ett visst statsskick vid spelets början. Det finns 22 olika statsskick som en region kan vara eller omvandlas till under spelets gång. Dessa tillhör någon av fem olika kategorier: monarki, republik, despoti, teokrati, stamstruktur. Statsskicket bestämmer till exempel om det är möjligt eller inte att göra vissa reformer, samt möjligheterna till diplomatiska förbindelser.

Ekonomi: Spelarens ekonomi bygger på en balansräkning mellan inkomster i form av skatt, handel och naturtillgångar, och investeringar som militär expansion, infrastruktur, satsningar på intellektuell utveckling, med mera.

⁵¹ "Event" är i det här sammanhangen ett begrepp taget från engelskan som används synonymt med "händelser". Dess särskilda konnotation anspelar på händelsernas spelmekaniska funktion. Ett event inträffar när vissa kriterier uppnåtts och sannolikheten för att detta ska inträffa kan vara olika stor för olika event.

Diplomati: Diplomatiska förbindelser mellan länder mäts på en skala från -200 till +200.

Värdet påverkas av kommunikation mellan länderna, till exempel utbyte av gåvor, kungliga giftermål samt formandet av allianser. Även krig – som är en tongivande faktor i spelet – är ett i spelet ”diplomatiskt tillstånd”, men resulterar oftare i stora maktomställningar än andra diplomatiska förbindelser.

Religion: Landet eller regionens officiella religion bestäms i spelet av den konfessionella tillhörighet som majoriteten av befolkningen har. De stora världsreligionerna finns representerade. Så även deras respektive större inriktningar. Inga marginaliserade trossystem förekommer i spelet. Ett lands religiösa tillhörighet påverkar faktorer såsom risken för uppror i en region, militär stridslust och möjligheterna till diplomatiska förbindelser.

Dessa strukturella faktorer samverkar med enskilda event under spelets gång. Man kan beskriva det som att de strukturella faktorerna är spelarens sätt att påverka spelet, och event är spelets sätt att påverka spelaren och händelseutvecklingen. Ett event kan vara till exempel en krigsförklaring mellan två länder, eller en vetenskaplig upptäckt som bidrar till utvecklingen av landet. Det kan också vara teologiska eller ideologiska händelser som exempelvis reformationen. Dessa event är bundna till kriterier; om kriterierna för ett event är uppfyllt inträffar eventet, annars inte. Ett sådant kriterium kan till exempel vara att två berörda regioner måste ha samma konfessionella tillhörighet för att kunna ingå kungliga giftermål. Beroende på eventets natur får det olika stora och olika typer av konsekvenser.

Narrativ i Europa Universalis III

För att kunna förmedla händelseutvecklingen i *Europa Universalis III* för läsaren kommer jag i det här kapitlet presentera delar av min genomspelning. Texterna nedan är en berättande återgivning av en process. Detta skall inte förstås som att spelarens uppfattning av spelet och händelseutvecklingen är berättande på samma sätt som i min återgivning.

Ur en av mina genomspelningar av *Europa Universalis III*:

När jag påbörjar mitt spel väljer jag att spela som Frankrike. Eftersom spelet inte har några inbyggda uppdrag att slutföra måste jag fundera på vad jag vill göra som Frankrike. Spelet är konstruerat på ett sätt som kan göra kringliggande regioner aggressiva mot mig i någon mån. Minimikravet för att spelet inte ska ta slut är att jag har delar av mina ursprungliga landmassor kvar. Förlorar jag dem alla, tar spelet slut. Jag bestämmer att min ambition ska vara att riket överlever.

När jag börjar står tiden stilla år 1399. Spelet är pausat vilket jag utnyttjar för att börjar utforska kringliggande regioner. Jag är intresserad av vilken diplomatisk relation jag har till dem. Detta gör jag genom att klicka på de olika regionerna och studera den inforuta som synliggörs. Som Frankrike har jag ett neutralt eller vänskapligt förhållande till de flesta kringliggande länder i den här perioden. Frankrike har dock ett fientligt förhållande till England och diverse småregioner i nuvarande Benelux-området. England har också ett par regioner som gränsar till mina i Gascogne (sydvästlig del av nuvarande Frankrike). Ännu har jag inga militära resurser att förstärka gränsen mot mina fientliga grannar med, men jag har ett startkapital som jag använder för att bygga upp infanteri i det område som gränsar mot engelska regioner i norr och i sydväst.⁵²

Mitt resterande monetära startkapital investerar jag i rådgivare. Genom att anställa rådgivare från en lista med tillgängliga arbetstagare inom olika discipliner förstärker jag sannolikheten att event med anknytning till utveckling i statsapparaten ska inträffa. Med rådgivare förstärks även min position som ledare för Frankrike vilket ger mig trovärdighetspoäng. Trovärdighetspoängen talar bland annat om hur stor risken är att mitt eget folk ska göra uppror. Uppror i den egna regionen är kostsamt och lägger beslag på militära och monetära resurser vilket jag gärna vill undvika.⁵³

När jag gjort allt detta trycker jag på knappen som anger med vilken hastighet jag vill att tid ska börja förflyta. Jag väljer den lägsta hastigheten. Omedelbart börjar det hända saker på skärmen. Från de regioner som jag beställt fram arméer hörs ljud som påminner om arbete i en smedja och då och då hörs ljudet av klirrande mynt. Det är skatter från invånarna i mina regioner som tas upp i statskassan. Plötsligt syns en ruta på skärmen som talar om att regionen Bern vill ingå i kungligt äktenskap med mig. Jag pausar spelet och accepterar. Det innebär inte att "jag" i egenskap av franskt överhuvud gifter mig med någon från denna region. Det innebär att en för mig okänd person från deras region gifter sig med någon för mig okänd "utvald" från min region. Jag som spelare får aldrig veta exakt vilka parter det är tal om; äktenskapet fyller enbart en diplomatisk funktion och gör förhållandet mellan mig och Bern mera vänskapligt.

En ny ruta synliggörs på skärmen. Venedig vill utbyta diplomatiska relationer, det vill säga skicka en representant att närvara i min region. Detta stärker förhållandet mellan Frankrike

⁵²Europa Universalis III, genomspelning 1.

⁵³Europa Universalis III, genomspelning 1.

och Venedig, stärker våra handelsförbindelser och ökar hastigheten med vilken meddelanden transporteras mellan regionernas överhuvud. Jag accepterar inbjudan, och skickar själv en förfrågan om att upprätta ett särskilt handelsavtal som gör att jag kan idka handel i Venedig under fördelaktiga premisser. Jag får avslag.

De strukturella faktorerna, som till exempel ekonomiska förhållanden och diplomatiska ställningstaganden ger inte för spelaren synliga konsekvenser som har en berättande funktion. Konsekvenserna illustreras av förändringar i ett matematiskt system vars innebörd måste tolkas av spelaren. Siffrornas betydelse är väsentlig för kunskap om spelet och händelseutvecklingen, men har ingen berättande funktion.

Avsaknaden av aktörer spelar också roll i det här sammanhanget. Aktörsliknande figurer i spelet illustreras i form av porträtt. Rådgivare och andra makthavare figurerar med namn och bild i spelet. De fungerar som pjäser i ett schackspel, det vill säga de är strategiskt viktiga element, men de har ingen egen vilja och ingen egen röst.⁵⁴

Vidare är de mekanismer med vilka tid förflyter centrala. Spelaren kan fritt välja när tiden ska stå stilla och när den ska förflyta. När tid förflyter kan spelaren också välja med vilken hastighet detta ska ske. Denna funktion är viktig för spelmekniken till exempel när flera event inträffar samtidigt. Att pausa tiden är då ett nödvändigt verktyg för att skapa ordning och genomföra de ändringar eller inköp som han eller hon vill göra. Här har spelaren möjlighet att i lugn och ro se över till exempel ekonomi och diplomati. I det pausade tillståndet föreligger vad jag kallar för historiska ögonblicksbilder. När tid förflyter ändras premisserna i spelet. Nästa gång spelet är pausat föreligger en ny, något förändrad ögonblicksbild.⁵⁵

Narrativet kan alltså beskrivas som ett pärlband av ögonblicksbilder. Kontinuiteten är sporadisk och strukturdriven. Spelarens individuella mål och intention utgör grundval för berättelsen – inte narrativets inneboende aktörer.

Kontrafaktiskhet i Europa Universalis III

Kontrafaktiskhet i Europa Universalis III uppstår i synnerhet i den politiska maktsfären med avseende på territoriella och militära styrkeförhållanden. Den ”realhistoriska verkligheten” är mycket svår att efterlikna. Spelets strukturella faktorerers förhållande till enskilda event beror

⁵⁴ Bilaga 1, bild 4.

⁵⁵ Bilaga 1, bild 4.

på en känslig balansgång dem emellan, och spelets inre känslighet för strukturella förändringar gör att eventsbaserade timings snabbt styrs bort från realhistorien.

Detta kontrasteras på ett intressant sätt av spelets inneboende svårighetsgradssystem som är kopplat till de realhistoriska förutsättningar som råder vid spelets början. När spelaren ska börja ett nytt spel ombeds denna att välja det land eller den region som han eller hon vill spela som. När denna klickar på regionen på en karta kommer det upp en textruta som ger grundläggande information om vald region, tillsammans med en mätare som anger vilken svårighetsgrad regionen betraktas tillhöra. Det framgår inte för spelaren i det här skedet i vilket avseende svårighetsgraden skiljer sig mellan en region med låg eller hög svårighetsgrad men graderingen bygger bland annat på att det finns inneboende ”events” för varje region som är bundna till en realhistorisk linje.⁵⁶

Bysans öde är till synes deterministiskt fastlagt från början. Spelar man som Bysantiska riket kommer Osmanska riket att attackera i något skede. Svårigheten ligger i detta fall i att förebygga rikets undergång. De religiösa och diplomatiska förutsättningar som råder vid spelets början går inte att ändra, vilket innebär att de spänningar som råder mellan Bysans och Osmanska riket är upplagda för krig. Eftersom Bysantiska rikets ekonomi och möjlighet till alliansbildning med kringliggande länder i inledningsskedet är bundna till realhistoriska tillstånd blir det en mäktig uppgift för spelaren att hålla Bysans vid liv längre än till 1453.⁵⁷

Vi kan alltså konstatera att kontrafaktiska scenarion uppstår i de båda funktionella nivåerna: strukturell nivå och eventnivå. Avvikande scenariebildning på strukturell nivå leder ofta till kontrafaktiska scenarier eftersom den grundläggande kronologiska linjen för varje enskild region är fastlagd i en realhistorisk utgångspunkt. Avvikande scenariobildning på eventnivå är inte ett resultat av medvetna handlingar från spelarens sida, utan bör ses som konsekvenser av kontrafaktiska scenarier i strukturnivån. Kontrafaktiska scenarier på eventnivå karaktäriseras ofta av icke-event, det vill säga det vanligast förekommande sättet att iscensätta kontrafaktiska scenarier på eventnivå är att utelämna eller senarelägga tidsbundna event i kronologin.

⁵⁶ Bilaga 1, bild 10.

⁵⁷ Bilaga 1, bild 2.

Formen och spelaren Europa Universalis III

Spelet kommunicerar med spelaren genom text, oftast som informationsrutor som dyker upp i samband med event. De dyker upp när ett event inträffar, det vill säga när någonting inträffar som kräver spelarens uppmärksamhet. Eventtexterna är ofta dramatiskt formulerade:

Ur spelet:

Jag spelar som Österrike och året är 1402. Jag har inledningsvis spenderat frikostigt på krigsmaskineriet och satsat på infrastruktur i städerna. Jag har förklarat krig mot några kringliggande regioner, utan 'Cassus Belli' (giltigt skäl), vilket leder till instabilitet i landet. Min lämplighet som ledare för landet ifrågasätts kraftigt och folket är inte nöjda med de krigsskatter som upprättats. En informationsruta syns på skärmen:

”Black news indeed! My king, our people are losing confidence in your government, leading to a stability drop! Some superstitious fools even suggest that our country is losing in devine favour.”⁵⁸

Någon månad senare (i speltid räknat) äger ett uppror rum i en av mina provinser.

”Although we are well aware that no one likes paying taxes, you would think that people would have the sense to realize that glorious victories on the battlefield require a little more taxation. It seems we will have to explain it to them”. KNAPP: “Target practice.”⁵⁹

Spelet talar om ”vi” och ”de”. Vilka personer ordet ”vi” åsyftar är oklart. I eventtexter tilltalas spelaren som ”My king” eller ”My queen”. Möjligtvis är det spelaren, iklädd rollen som monark, och för stunden tillsatta rådgivare som åsyftas men det framgår inte med exakthet. Informationsrutor med denna retorik dyker upp även när inga rådgivare finns tillsatta. I andra sammanhang motsvarar ”vi” hela den aktuella regionen. Det är således en bred term som används inkluderande eller exkluderande beroende på kontext. ”Dem” syftar i det här fallet på befolkningen i den region som gör uppror, men eftersom Salzburg i det här fallet tillhör Österrike betraktas de alltså som en del av ett ”större vi” i andra sammanhang.⁶⁰

⁵⁸ Bilaga 1, bild 9.

⁵⁹ Bilaga 1, bild 1.

⁶⁰ Bilaga 1, bild 1.

Spelet innehåller inga mänskliga röster. De kommunikativa ljud som förekommer är musiken i bakgrunden som skiftar emellanåt. Det aktuella ljudspåret kan ge spelaren en uppfattning om vad det är som pågår, men musiken är främst av tematisk, stämningsskapande karaktär.

Övriga ljud är metaforiska läten som spelas i samband med ett relevant event eller andra händelser. Under pågående strid hörs till exempel en blandning av rop och metalliska klanger, som när svärd möter rustning, vilket för tankarna till ett medeltida slagfält.⁶¹

Historisk gestaltning i *Europa Universalis III*

Närhet och distans i tid

Europa Universalis projicerar en historisk kontext genom att skapa ett historiskt rum på skärmen. Detta historiska rum består av ett antal faktorer, särskilt visuella sådana men också auditiva.

Europa Universalis III projicerar i sitt gränssnitt en och samma visuella bild av det förflutna, oberoende av hur långt fram i kronologin spelaren hunnit färdas. Gränssnittet består av alla de menyer och knappar som spelaren behöver för att kommunicera sin intention till spelet. Dessa har genomgående en ”förfluten” stil. Snirkliga lövformationer, heraldiska sköldar, kungakronor och andra symboler som är starkt knutna till en generisk bild av ”Historien”. Ett exempel på denna ospecifika kronologi i det visuella materialet är de symboler som representerar statskick, ekonomi, religion, med mera i vårt aktuella lands statusruta. Militära förehavanden representeras med en bild på en hjälm som ser ut att vara medeltida. Det huvud som symboliserar kategorin ”Leaders” för tankarna till porträtt av Napoleon Bonaparte och slutet av 1700-talet och början av 1800-talet.⁶²

Samma sak gäller bakgrundsmusiken som i *Europa Universalis III* varierar beroende på vad som händer i spelet. När det blir krig så spelas en viss sorts musik, och när det är fred en annan. Värt att notera är dock att det musikaliska urval som finns i spelet ändå är begränsat till ett fåtal olika melodier som återanvänds helt oberoende av vilket århundrade spelaren befinner sig i.⁶³

Vissa uniformer byter utseende över tid. Dessa är bundna till nation eller region. Om man till exempel börjar spela som England år 1399 så ser uniformerna ut på ett visst sätt. Om man börjar spela som Storbritannien år 1756 ser kläderna annorlunda ut. Jag kan inte avgöra om de

⁶¹ *Europa Universalis*, genomspelning 1.

⁶² Se till exempel Bilaga 1, bild 3 och 6.

⁶³ *Europa Universalis III*, genomspelning 1.

är historiskt korrekta, men på detta sätt kan man tydligt göra skillnad på arméer från olika perioder och i liten utsträckning alltså skönja en estetisk förändring i spelet.⁶⁴

Historiesyn i Europa Universalis III

I *Europa Universalis III* finns det olika sätt för spelet att iscensätta progression på olika arenor. Ett sådant verktyg är ”terra incognita”. Begreppet hänvisar till sådana områden som man inte känner till eller inte kunnat kartlägga. I spelet används detta verktyg väldigt bokstavligen för att iscensätta vilken kunskap respektive region och land har om övriga världen. Utforskade områden, som för Europa 1399 innefattar en betydande andel av resten av världen, markeras med vita fält. Dessa vita fält kan endast utforskas om eventet ”National Idea: Quest for the New World” inträffat. ”National Idea” åsyftar dess funktion som politiskt och ideologiskt förankrad idé som möjliggör tanken på att det finns ”mer” värld att utforska. Många event tillhör den här kategorin. ”Quest for the New World” möjliggör bland annat upptäcktsresor och kolonialisering. Om ”Quest for the New World” inte äger rum inträffar istället ”National decline” – ett event som oundvikligen leder till röda siffror i alla ekonomiska kolumner i minst tvåhundra dagar på grund av utebliven ekonomisk tillväxt. Spelet tillhandahåller alltså diverse incitament för att locka spelaren att välja ”Quest for the New World”. Alternativet är mycket ofördelaktigt, både lång- och kortsiktigt.⁶⁵

”Quest for the New World” är i sig själv inte ett tecken på att spelet har en inneboende progressionsorienterad historiesyn. Däremot menar jag att den alternativa händelseutvecklingen – ”National Decline” – i polaritet med ”Quest” styr spelet i en sådan riktning att det i praktiken bara finns ett reellt alternativ.

Ett annat sådant verktyg kallas för *fog of war* och är ett vanligt begrepp i alla typer av strategispel. Det indikerar att det som händer i geografiska områden som är utom spelarens kontroll är hemligt för denne; man föreställer sig att det ligger en ”dimma” över dessa områden. *Fog of War* förkommer över de områden som spelaren känner till, det vill säga områden som inte är ”terra incognita”, men där spelaren inte har diplomater, spioner eller annan fysisk närvaro som kan förklara för spelaren vad som försiggår där. Det betyder inte nödvändigtvis att man ligger i krig med dessa områden, trots namnet. I spelet är det synligt

⁶⁴ Bilaga 1, bild 8a och 8b.

⁶⁵ *Europa Universalis III*, genomspelning 1; Bilaga 1, bild 11.

genom att områden utan insikt är mörklagda och visar mycket lite information om till exempel städer.⁶⁶

Call of Duty: World at War

Här kommer jag beskriva och redogöra för observationer jag gjort i spelet med avseende på frågeställningar, teori och analys. Det börjar med narrativ, sedan kausalitet och slutligen genrespecifika betingelser och dess effekt på den historiska berättelsen.

Narrativet i Call of Duty: World at War

Berättelse och diskurs

Call of Duty: World at War utspelar sig enligt följande:

Uppdrag:

1. Semper Fi (Miller) *Miller flyr från fångenskap på en japansk ö. 17 augusti, 1942.*
2. Little Resistance (Miller) *Miller deltar i landstigningen på Peleliu-öarna. Tillintetgör den japanska militärbasen, men får se sin gruppleddare dö. 15 september, 1944.*
3. Hard Landing (Miller) *Miller stöter på banzai-krigare som fäster bomber vid döda amerikaner. Miller hjälper till att inta ett japanskt flygfält på ön. 15 september, 1944.*
4. Vendetta (Petrenko) *Petrenko flyr ett belägrat Stalingrad tillsammans med Reznov. 17 september, 1942.*
5. Their Land, Their Blood (Petrenko) *Petrenko frigörs ur tysk fångenskap av Reznov och hjälper Röda Armén att inta området de befinner sig i. 18 april, 1945.*
6. Burn 'em Out (Miller) *Miller utrustas med en eldkastare och röjer vägen för amerikanska stridsvagnar på Peleliu. 15 september, 1944.*
7. Relentless (Miller) *Miller intar andra strategiskt viktiga platser på Peleliu. 16 september, 1944.*
8. Blood and Iron (Petrenko) *Petrenko deltar i en stidsvagnsattack och förstör radiotorn och annan viktig infrastruktur vid Seelow Heights. 16 april, 1945.*
9. Ring of Steel (Petrenko) *Petrenko deltar i den inledande fasen till belägringen av Berlin. 23 april, 1945.*
10. Eviction (Petrenko) *Petrenko deltar i invasionen av centrala Berlin. 24 april, 1945.*
11. Black Cats (Locke) *Locke hjälper amerikanska flottan handskas med japanska kamikaze-piloter. 3 april, 1945.*
12. Blowtorch & Corkscrew (Miller) *Miller spränger japanska bunkrar på Okinawa. 14 maj, 1945.*
13. Breaking Point (Miller) *Miller hjälper till att inta Shuri Castle. 29 maj, 1945.*
14. Heart of the Reich (Petrenko) *Petrenko kämpar för att kunna inta tyska riksdagen i Berlin. 30 april, 1945.*

⁶⁶ Bilaga 1, bild 7.

15. Downfall (Petrenko) *Petrenko intar tyska riksdagen i Berlin, bekämpar soldater både från wehrmacht och SS och hissar slutligen sovjetiska flaggan på byggnaden. 30 april, 1945.*

Berättelsen i *Call of Duty: World at War* är tudelad. Om man ska jämföra de båda berättelserna är det praktiskt att först säga några ord om diskursen, det vill säga vilka aktörer och perspektiv som präglar berättelsen. De två karaktärerna, Miller och Petrenko, möts aldrig och då den ena är amerikan och den andre sovjetmedborgaren har de vid första anblick egentligen inte mycket gemensamt utöver kriget mot axelmakterna. Både Petrenko och Miller har kollegor som följer dem genom spelet. Nästan all dialog utspelar sig mellan dessa kollegor. Bara vid enstaka tillfällen hör den som spelar Millers eller Petrenkos egna röster. De båda huvudkaraktärerna blir ofta tilltalade och tar emot order från de omgivande karaktärerna. Oavsett om spelaren är engagerad i den amerikanska eller sovjetiska delen av berättelsen, upplever han eller hon allting ur ett förstahandsperspektiv. Även de spelsekvenser där spelaren inte har möjlighet att interagera med innehållet är det ändå genom respektive huvudkaraktärs ögon som vi ser handlingen utspela sig.⁶⁷

De båda berättelserna gör kronologiska nedslag i berättelsen om andra världskriget. Båda tar sin början år 1942, när kriget går som bäst för Tyskland. Det är närmast symboliskt att både Miller och Petrenko först introduceras för spelaren i underläge och befinner sig i vars en situation som är förenlig med absolut livsfara under detta år. Det hela påminner om en metafor för världsläget under aktuell period. Nästa gång vi möter Miller och Petrenko är det i krigets slutskede. Spelaren får följa Miller under tre intensiva dagar på hösten 1944 och igen i maj 1945. Petrenkos berättelse utspelar sig uteslutande under april månad 1945.

Mellan varje uppdrag får spelaren se en film som med bilder beskriver världsläget. Dessa filmer beskriver händelseutvecklingen ur ett globalt perspektiv på ett vetenskapligt sätt. Till bilderna hörs en röst som berättar om Millers eller Petrenkos omständigheter. Dessa röster är inte Miller eller Petrenko själva utan deras kamrater Sullivan, Roebuck och Reznov. Dessa filmer fungerar narratologiskt som övergångar mellan de stora kronologiska hopp som görs mellan uppdragen. De binder också den sovjetiska sidan av berättelsen samman med den amerikanska. Dels genom att med visuella medel panorera över världen från Stalingrad till

⁶⁷ Se till exempel *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: "Their land, their blood", "Semper Fi" eller "Downfall".

Japan, eller från Japan till Seelow Heights, men också genom att beskriva den globalhistoriska kontexten som de båda befinner sig i.⁶⁸

Kort om karaktärernas perspektiv och förhållande till varandra. Petrenko har ett kamratligt förhållande till sin överordnade Reznov. Deras relation inleds i Stalingrad, i början av spelet och fördjupas efter hand. Reznov favoriserar Petrenko och ger honom ett stort ansvar och en viktig roll i alla uppdrag de utför tillsammans. Reznov ackompanjerar Petrenko genom hela kampanjen. Flera av Millers olika överordnade dör i strid. Först sergeant Sullivan och senare Roebuck (eller Polonsky, beroende på vem spelaren väljer att rädda – jag ska återkomma till detta). Millers berättelse präglas därför mer av förlust och lidande än Petrenkos. Petrenkos berättelse är snarast en framgångssaga som slutar med hissandet av den sovjetiska flaggan på riksdagen i Berlin.⁶⁹

Dynamiskt narrativ i *Call of Duty*

Man skulle kunna likna narrativet i *Call of Duty* vid en film om det inte vore för den interaktiva formen, och att det förekommer vissa sekvenser där delar av berättelsen förekommer i alternativa versioner. De är dock väldigt få. Viktigt att notera här är också att alla avgörande händelser som har betydelse för det *makrohistoriska förfarandet* är fastslagna och omöjliga för spelaren att påverka. Detta återkommer jag till nedan. Här ska jag diskutera de punkter där det som spelare går att manipulera det *mikrohistoriska narrativet*, dock alltså utan att egentligen påverka händelseförloppet.

Millers och Petrenkos narrativ har gemensamma beröringspunkter, bland ställer spelen liknande moraliska frågor. Ett sådant exempel finner vi i den amerikanska berättelsens slutscen. Spelaren tvingas mot slutet av denna sekvens välja vem Miller ska rädda: Roebuck eller Polonsky. Båda ligger på marken när det plötsligt landar två granater på marken, en intill respektive man. En av spelets viktigaste överlevnadsstrategier är att i tid upptäcka sådana granater och kasta tillbaka dem på fienden. I det här fallet är spelare nödgad att välja vilken granat som ska kastas tillbaka. Väljer spelaren att kasta tillbaka granaten vid Roebuck kommer Polonsky att dö, eller tvärtom. Det finns inget sätt att kringgå detta val.

Låt oss i detta sammanhang även betrakta den scen som inleder hela detta arbete. Petrenko är tagen som krigsfånge men fritas av Reznov. Den självklarhet som Reznov utstrålar när han

⁶⁸ *Call of Duty: World at War* (2008), introduktionsfilmer till uppdrag: "Semper Fi" och "Vendetta".

⁶⁹ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: "Downfall".

beordrar sina underordnade att avrätta de överraskade tyska soldaterna är moraliskt mycket problematisk. Spelaren tvingas där, liksom Petrenko, ta ställning till om han eller hon ska utföra denna order eller ignorera den och ge sig in i striden tillsammans med Reznov. Inget av de vägval spelaren har att välja mellan i denna specifika situation får några direkta konsekvenser för handlingen framöver. Det finns inte heller någonting spelaren i ett tidigare skede hade kunnat göra för att undvika detta dilemma.

Narrativet i *Call of Duty* är som sagt inte alls särskilt dynamiskt. De få tillfällen där spelaren har möjlighet att påverka berättelsen och framkalla alternativa historier infaller när spelaren tvingas ta moraliska, etiska eller annars problematiska beslut. Vill jag göra Reznov till lags eller skonar jag tyskarnas liv? Vem ska jag rädda: Roebuck eller Polonsky? Dessa scenarion är omgivna av starka markörer som vänskap, omöjliga val, död och förlust och är designade för att beröra. Ändå förblir det kausala historiska förloppet opåverkat av dessa incidenter, som i slutänden förminskats till en storts mentalitetshistoriska, existentiella kommentarer om krigets fasor, faror och verklighet.

Formen och spelaren i *Call of Duty: World at War*

***Call of Duty* – FPS som genre för historiska datorspel**

De temporala förhållandena i ett FPS är helt bundna till formen. I *Call of Duty* färdas spelaren genom berättelsen i hög hastighet. Tempot är högt både i det lilla perspektivet och det större. I det lilla perspektivet konfronteras spelaren hela tiden av nya fiender och erbjuds inga andningspauser eller möjlighet till reflektion. Möjligheterna för spelaren att ostört utforska den miljö han eller hon befinner sig i är begränsade.

I *Call of Duty* finns flera spelmekaniska faktorer som jag menar visar på en ambition från tillverkarens sida att engagera spelaren på ett så personligt plan som möjligt. Skulle spelaren bli skadad i spelet – vilket är mycket svårt att undvika helt – får skärmen ett rött skimmer som ska likna blod. Samtidigt spelas ljud i form av trängd andhämtning och bankande hjärtslag som om den drabbade håller på att avlida. Dessa effekter avtar och försvinner om spelaren lyckas hålla sig undan nya skador under ett antal sekunder, upp till trettio sekunder beroende på hur allvarliga skadorna är. Spelaren är på ett plan helt medveten om att karaktärerna som i berättelsen styr handlingen framåt i spelet är menige Miller eller Petrenko, men alla signaler som berättar för spelaren om karaktärens hälsostatus är skapta för att ge sken av att drabba

spelaren själv. Satt i relation till Morris resonemang ovan, menar jag att *Call of Duty* på ett väldigt konkret sätt erbjuder spelaren att kliva in i det historiska rummet. Närheten till det historiska innehållet blir påtaglig.

Aktörsperspektiv på historien i *Call of Duty*

I *Call of Duty* är spelaren en passiv deltagare i produktionen av narrativet. Spelaren är bunden till den inre kontinuitet och de perspektiv som producenten lagt fast. Formen och innehållet samverkar i en blandning av långa spelsekvenser där spelaren är aktiv, och kortare filmsekvenser där spelaren är passiv. Inför varje nytt uppdrag placeras spelaren in i en historisk kontext med hjälp av en filmsekvens som talar om för spelaren var i världen och inom vilken tidsram han eller hon befinner sig. Detta är också ett sätt att påminna spelaren om rådande omständigheter, eftersom perspektivet hela tiden pendlar mellan den sovjetiska och den amerikanska kampanjen.

Denna växelverkan mellan film och spel – aktiv och passiv – är liksom narrativet i allmänhet odynamiskt och bundet till de av producenten fastlagda ramarna. I förhållande till narrativets konstruktion och den inre kontinuiteten är det enligt mig spelarens uppgift att följa, inte leda. Spelaren agerar utifrån ett av spelet tillhandahållet uppsättning med faktorer som i den passiva fasen skapar en känsla av plikt. Varje uppdrag i spelet är en konsekvens av innehållet i föregående filmsekvens. På så sätt uppträder den inre kontinuiteten ur ett spelarperspektiv som genetisk. Spelaren leds vid handen genom historiska händelser, en i sänder, som är kontextberoende och upplevs ur ett förstahandsperspektiv.

Mot slutet av spelet närmar sig det globalhistoriska den aktörsnära historien i filmsekvenserna. Istället för att fokusera på globalpolitiska omständigheter beskriver spelkaraktärerna sin roll i förhållande till den stundande upplösningen. På den amerikanska sidan berättar Roebuck inför ”Breaking Point” att

”everything that was asked of us have we done. [...] Every day we spent crawling through the mud and the dirt while bullets whistle all around. But this is the last time we’re going to have to put our lives on the line. This is the enemy’s last stand. When we take Shuri Castle, we go home. All of us.”⁷⁰

⁷⁰ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: ”Breaking Point”.

Detta sker samtidigt som filmen visar arkivfilm på vad som förutsätts vara amerikanska soldater tillsammans med statistik såsom chansen att överleva ("1 out of 5") och antalet avlidna amerikaner ("12 000 servicemen").⁷¹

På den sovjetiska sidan berättar Reznov inför "Heart of the Reich": "It is an honor and a privilege to play a part in this glorious battle. When our flag flies over the city, our enemies' defeat and humiliation will be beyond question."⁷²

Både Roebuck och Reznov beskriver på ett förutseende sätt krigets slutskede. Roebuck beskriver hur deras inblandning i kriget får ett slut när Shuri Castle intas. Reznov beskriver redan i ingångsskedet det förestående slaget om riksdagen som "ärofyllt". Ur ett spelarperspektiv närmar sig han eller hon sig direkt inblandning i det globalhistoriska förloppet. Millers respektive Petrenkos handlingar – att sätta flaggan på riksdagshusets tak och att inta Shuri Castle – beskrivs indirekt i filmerna som föregår uppdragen. De representerar segermarkörer. Till spelaren förmedlas alltså att om denne lyckas med föreliggande uppdrag så tar kriget slut.

Historisk gestaltning i *Call of Duty*

Den historiska berättelsen utspelar sig i två nivåer: den globalhistoriska utvecklingen, och den historia som upplevs av våra båda protagonister i speluppdragen. De båda illustrerar orsakssamband som är intimt förbundna med varandra men bygger på olika premisser, både berättelsemässigt och spelmekaniskt. Den globalhistoriska utvecklingen iscensätts i filmsekvenserna som spelas upp inför uppdragen. Den individuella historien iscensätts i uppdragen.

Det globala, militärhistoriska perspektivet

Här följer ett exempel på en filmsekvens i *Call of Duty*. Denna inleder hela spelet och är upptakten till uppdraget "Semper Fi".

Det första vi ser är en svartvit karta, med ett rödmarkerat Tyskland och ett stort hakkors. Bilden panoreras över världen bort till Japan. Med visuella markörer, text och dokumentärfilm, börjar beskrivningen av Japans territoriella expansion under slutet av 30-

⁷¹ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: "Breaking Point".

⁷² *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: "Heart of the Reich".

talet. Särskilt utpekats Indokina 1937. Filmen berättar att Japans politik 1940 resulterar i ett oljeembargo från amerikanskt håll som kostar Japanerna nittio procent av deras oljeimport, vilket i sin tur leder fram till attacken mot Pearl Harbor.

Härnäst illustreras hur den amerikanska militärindustrin tar fart. Vi får se diagram och tabeller och dokumentärt filmmaterial från fabrikerna samt rekryteringsstationerna. Soldater vägs och mäts och ur denna sortering framstår menige Miller som en av de utvalda. Vårt första uppdrag börjar.⁷³

I denna sekvens ritar man en rät linje mellan kriget i Indokina och Millers stationering i Stilla havet. Politiska embargon som förmodas bygga på ideologiska och moraliska värderingar, leder till att USA dras in i kriget. Den digitalt producerade bilden av jorden, det rödmarkerade Japan och Pearl Harbor sammanbinds med röda pilar som illustrerar riktningen för de plan som attackerade den amerikanska flygbasen vid Hawaii. Denna händelse illustreras som avgörande för amerikansk inblandning i andra världskriget och därmed den direkta orsaken till varför Miller sitter som krigsfånge på en japansk ö vid början av det första uppdraget.

Inför uppdraget ”Eviction” syns en digitalt konstruerad bild över Tyskland, med ett stort hakkors, denna gång i grå färg, svävandes över Berlin. Spelaren hör karaktären Reznov berätta:

”The Führer demands all to shed their last drop of blood in [Berlin’s] defense. The old, the young, the weak. If they stand for Germany, they die for Germany. Building by building, room by room – one rat at a time!”⁷⁴

Under tiden han berättar syns en bild på ett järnkors. I den övre armen syns den tyska örnen med orden ”Nazi Germany 1945”, i det vänstra en bild på en äldre man i uniform med orden ”The Old”. Till höger syns en ung man i uniform bredvid orden ”The Young” och slutligen i det nedre en man med ett nedslaget ansiktsuttryck vid orden ”The Weak”. Bilderna och berättarrösten ligger väldigt nära varandra i innehåll och illustrerar för spelaren det övertag den sovjetiska armén har i det här skedet.

Reducerad kausalitet

Nödvändighet är en betingelse som i berättelsen orsakar en komplexitetsreduktion.

Grundpremisen är att spelets utgång står och faller med dessa enskilda händelser; om det

⁷³Call of Duty: World at War (2008), introduktionsfilm till uppdrag: ”Semper Fi”.

⁷⁴Call of Duty: World at War (2008), uppdrag: ”Eviction”.

fanns andra realhistoriska faktorer som bidrog till krigets slut (vilket det gjorde) är de i det här specifika förloppet underordnade de händelser som spelaren konfronteras med. I det följande kommer jag att ge exempel på scener i *Call of Duty* som illustrerar en princip som den kausala berättelsen påtvingar spelaren, nämligen nyckelhändelsernas nödvändighet.

I spelets sista uppdrag, när de amerikanska soldaterna håller på att inta Shuri Castle på ön Okinawa, är det spelarens uppgift att sätta in nådstöten. Spelaren befinner sig tillsammans med andra amerikanska soldater på slottets innergård, dit de japanska soldaterna flytt för att försöka hålla stånd. För att berättelsen ska röra sig framåt måste spelaren hela tiden passera utvalda geografiska punkter. Detta görs genom att på avstånd döda så många fiendesoldater som möjligt och därefter förflytta sig till nästa punkt. Spelarens uppgift i det här scenariot är att vägleda en flygplansattack mot de omkringliggande byggnaderna. Det är inte möjligt att genomföra innan spelet registrerat att spelaren befinner sig vid en bestämd geografisk punkt. Lyckas man inte ta sig till denna punkt kommer spelaren inte kunna slutföra uppdraget. Om spelaren lyckas får denne möjlighet att beställa in en flygplansattack. Om spelaren däremot väljer att inte kalla in bombflygplanen kommer spelet inte att fullbordas och nya japanska soldater kommer att dyka upp på slottsgården i oändlighet. Spelaren kan inte välja att avsluta berättelsen utan att förstöra Shuri Castle.⁷⁵

I ett tidigare uppdrag, på den sovjetiska sidan av berättelsen, sitter karaktären Dimitri högt upp i en sönderbombad byggnad i utkanten av Berlin. Spelaren har fått i uppdrag att med ett prickskyttegevär döda en tysk general. Generalen gömmer sig bakom en pansarvagn och börjar röra sig mot en tysk bil som skulle kunna rädda honom. Under första försöket kommer generalen undan. På skärmen syns texten: ”Mission failed. You need to kill General Amsel.” Spelet börjar om från samma utkikspunkt och spelaren får ett nytt försök. Denna gång lyckas uppdraget och spelet fortsätter med att Dimitri och Reznov flyr, varpå uppdraget tar slut och en filmsekvens tar vid.⁷⁶

Spelaren har inte möjlighet att utforska vad som händer om generalen inte avrättas. Det förlopp som ligger framför oss ger bara utrymme för två skilda scenarier, där det ena egentligen resulterar i ett sorts icke-scenario. Fortsättningen uteblir om spelaren inte lyckas med sitt uppdrag. Istället metakommunicerar spelet med spelaren i text och uppmanar till ett nytt försök. Generalen måste helt enkelt dö.

⁷⁵ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: ”Breaking Point”.

⁷⁶ *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: ”Vendetta”.

Andra historiska markörer

Handlingen drivs framåt genom att spelaren skjuter, hugger eller spränger ihjäl fiender – i det här fallet uteslutande tyskar och japaner. Vapnen är historiskt korrekta så vitt jag kan avgöra. Även vapnens egenskaper, till exempel storlek, rekyl, skotthastighet och träffsäkerhet, är överförd till spelvärlden. I spelarens skicklighet ingår förmågan att välja rätt vapen vid rätt tillfälle. Ett uppdrag står dock inte och faller med valet av vapen. Får spelaren slut på ammunition kan denne alltid hitta ny i närheten, eller byta till ett annat vapen som är laddat. Undantagen är uppdrag som till exempel ”Blowtorch & Corkscrew” i vilket spelaren ska spränga bunkrar med specialsprängladdningar som spelaren förses med under enbart detta uppdrag. Om spelaren misslyckas och får slut på sprängladdningar behöver denne bara gå tillbaka till ett ammunitionsförråd några hundra meter tillbaka och fylla på. Vapnen och deras autenticitet är alltså ett grepp för att öka känslan av att befinna sig i det förflutna, både på ett visuellt och ett interaktivt plan.

Musiken i *Call of Duty* är inte samtida för perioden som det utspelar sig i utan bär stora likheter med modern filmmusik. Den upplevs som både spännande och skrämmande. Musiken är olika framträdande beroende på hur intensiv en situation är. Fienderna kommer ofta mot spelaren i vågor och musiken ökar i intensitet i proportion till antalet fiender. Ibland är bakgrundsmusiken helt avstängd. Detta händer när spelaren förväntas koncentrera sig, till exempel i ett prickskytteuppdrag.⁷⁷ Musiken är alltså ett sätt att förmedla ”actionkänsla” i spelet, men är anakronistisk. Jämfört med de historiskt korrekta vapnen i det visuella rummet finns det alltså inget utrymme för autenticitet i det auditiva.

Sammanfattning

Här följer en kort sammanfattning av de centrala tankegångarna från resultatkapitlet för respektive spel. I nästa kapitel problematiseras dessa fynd ytterligare genom att jag jämför spelen med varandra och placerar in dem i det teoretiska ramverket.

Europa Universalis III kan ses som ett laborativt forum för iscensättning av kontrafaktiska scenarier. Spelet möjliggör ”tänk-om”-scenarier. Dessa scenarier utspelar sig i synnerhet på en politisk-territorial nivå. Detta innebär att kontrafaktiskhet uppstår som tydligast när till exempel Bysantiska riket överlever den osmanska erövringen av Konstantinopel. Specifika

⁷⁷ Se till exempel: *Call of Duty: World at War* (2008), uppdrag: ”Eviction”.

händelser – event – som till exempel vetenskapliga upptäckter, bygger på ett kriteriedrivet system. Antingen inträffar en händelse eller så gör den det inte, vilket betyder att någon nyansering av ett events innehåll eller funktion inte förekommer.

Realhistoriska skeenden förekommer i spelet som en sorts komparativa spänningspunkter. Dessa tvingar spelaren till systematiskt övervägd handling. Dessa beslut tas mot bakgrund av spelarens erfarenhet och mål i spelet, samt förståelse för de systembundna faktorer som påverkar händelseutvecklingen (ekonomi, diplomati, religion och statskick). *Europa Universalis III* berättar inte historier såsom litteraturvetare eller historiedidaktiker traditionellt definierar dem. Distansten till innehållet är så stor att ”karaktärer” – identifierbara personligheter som förankrar perspektivet i en handling – inte synliggörs. Även tempot är godtyckligt och ”narrativet” kan ses som ett pärlband av ögonblicksbilder. Den enligt mig mest beskrivande termen för att förklara sambandet mellan omständigheter och kausalitet i *Europa Universalis III* är ”scenarier”. De inomspelsliga audiovisuella symbolerna är begränsade så att ingen märkbart skillnad kan göras mellan åren 1399 och 1789 i spelet. Skiftningar i bakgrundsmusiken är inte kronologiska utan bundna till exempelvis krigsföring och expansion.

Call of Duty: World at War har ett linjärt narrativ och ett aktörsfokuserat förlopp. Spelets komplexitetsreducerade förklaringsmodell för historisk förändring kompliceras något av den interaktiva formen. Spelaren deltar aktivt i berättelsen och genrebetingelser bidrar till att han eller hon blir djupt engagerad i den. Spelaren är iklädd rollen som en påhittad historisk figur och drabbas på ett interaktivt förmedlingsplan av exempelvis de skador som Miller och Petrenko ådrar sig. Spelaren ställs inför moraliska kval som ställer frågor till spelaren av typen ”vad hade du gjort i denna situation?” Samtidigt drivs berättelsen framåt av att spelaren skjuter, eller på annat sätt, dödar fiender. ”Verkan” i denna mordiska kausalitet är Röda arméns och amerikanska arméns seger i upplösningen av andra världskriget. *Call of Duty* innehåller få alternativa vägar för berättelsen att gå. Den handlingsfrihet som erbjuds påverkar inte den historiska berättelsen. Spelet gör visst anspråk på att motsvara en realhistorisk händelseutveckling genom att placera in spelaren i en historisk kontext som bygger på bland annat arkivfilm. Denna är starkt kopplad till militär, krig och politik. Till exempel sociala eller kulturella förhållanden under perioden synliggörs varken i arkivmaterialet eller i spelsekvenserna.

Kapitel fyra: diskussion och analys

I det här kapitlet väver jag samman mina resultat med den teoretiska diskussionen. Ambitionen är att läsaren här ska kunna utläsa svaren på studiens frågeställningar. Min intention är att diskussionen ska vara tematiskt disponerad. De analytiska begreppen överlappar dock varandra varför den tematiska indelningen inte är exakt.

Interaktivitet, narrativ och gestaltning

Sue Morris menar med avseende på FPS att ett mycket högt speltempo – som i *Call of Duty* – bidrar till en speciell tidsuppfattning hos spelaren: "[...] it is a dislocated present [because] there is a sense of immediacy in the gaming experience provided by the interactivity. [...] Although this effect is common to many experiences requiring intense concentration and involvement, in the game it increases the 'otherworldliness' of the game space, as it appears to have temporal rules of its own, like those of a dream."⁷⁸ Enligt henne är de temporala förhållandena i en FPS-miljö sådana att avståndet mellan spelare och innehåll minskar. Morris jämför vidare FPS-spelande med tv-tittande och konstaterar att tv-programmen tilltalar tittaren som befinner sig i sin hemmiljö. De temporala och spatiala förhållandena blir då sådana att tv-tittandets funktion blir i huvudsak "distraktion". I FPS, menar hon, kliver spelaren in i datorvärlden på en kognitiv nivå. Det är till exempel vanligt att FPS-spelare hänvisar till händelser i spelet som om de drabbat dem själva – "jag dog" eller "jag vann" – till skillnad från karaktärer i tv-serier som omtalas i grammatisk tredje person.⁷⁹

Det är alltså tal om en ökad närhet mellan spelaren och innehållet.⁸⁰ I *Call of Duty* iscensätts denna närhet genom att spelaren är den som tilltalas, spelaren är den som i slutänden genomför handlingar som för handlingen framåt. Spelaren är ensamt ansvarig för uppdragens slutförande och är den som placerar den sovjetiska segerflaggan på det tyska riksdagshuset i sista uppdraget.

Detta förstahandsperspektiv som bär likheter med Karlssons medvetandebegrepp möter dock kontinuerligt tolkningsaspekten i spelet. Samtidigt som denna närhet till innehållet infinner sig är omständigheterna i spelet sådana att samtidsbundenheten – den historiska kontexten – gör sig påmind. Detta till exempel genom att de historiska vapnen gör anspråk på att vara historiskt korrekta till sin utformning och funktion.

⁷⁸ Morris (2002), s. 88.

⁷⁹ Morris (2002), s. 90–92.

⁸⁰ Tabell 1.

Om man jämför denna närhet som ett FPS skapar med ett strategispel som *Europa Universalis III* så ökar distansen på flera plan. Spelaren möter inga karaktärer som denne kan identifiera sig med utan kommunicerar helt och hållet med spelet på ett systematiskt plan. Baron menar dock att skillnaden mellan ett FPS och ett strategispel är den tankeprocess som är mest framträdande för respektive spel: för FPS *reflex* och för GS *reflektion*. Baron menar att genom att kunna pausa i spelet och noggrant överväga varje handling och val ökar förståelsen för spelet.⁸¹

I *Europa Universalis III* är spelaren fjärran innehålllet i förhållande till en föreställd marknivå men enligt Baron hamnar spelaren nära innehålllet på grund av att denne behöver reflektera över innehålllet hög utsträckning. Att *Europa Universalis III* illustrerar en större distans till innehålllet skulle enligt Karlsson placera den här aspekten av spelet i tolkningskolumnen.⁸² Men det är som jag redan berört ett ständigt utbyte mellan närhet och distans i båda spelen och de båda begreppen kan ”närhet” och ”distans” förekomma i spelen på olika nivåer, samtidigt.

De två undersökta spelen befinner i två väldigt olika genrer. De respektive genrernas attribut gör att spelen har vissa saker gemensamt, men när det kommer till kontrafaktiskt handlingsutrymme står de i varsin ände på ett spektra. I *Call of Duty* ställs spelaren endast inför alternativa handlingsvägar vid ett fåtal tillfällen. Spelaren tvingas då göra moraliskt tveksamma eller omöjliga val med enbart tragiska utgångar. Eftersom de inte har någon kausal verkan i ett annars så linjärt narrativ måste vi ställa oss frågan vad de fyller för funktion. Jag menar att det är tal om ett existentiellt historiebruk som inte egentligen är beroende av datorspelens interaktiva form. Om frågan betraktas genom det rüsenska teorirastret representerar dessa moraliserande inslag ett exemplariskt historiemedvetande – ett sätt att lära av historien.⁸³ Enkelt uttryckt: en sorts påminnelse om varför en repris på andra världskriget inte alls är eftersträvansvärd. Historiebruket medvetandegörs här genom att bakåtblickande studera andra sidor och effekter av en konflikt än de politiskt framgångsrika.

Genetiskt och genealogiskt

Båda spelen i föreliggande undersökning uppvisar drag av genetisk och genealogisk historiesyn. Det intressanta är att den interaktiva formen konstruerar ett intrikat förhållande

⁸¹ Baron, s. 309–312.

⁸² Tabell 1.

⁸³ Rösen (2006), s. 70.

mellan de båda begreppen. De olika historiebruken genom vilka man förmedlar historia i datorspelen pendlar mellan att vara förankrade i tolkningsfären och medvetandesfären. Den interaktiva formen i datorspelen, det vill säga förhållandet mellan spel, innehåll och spelare, gör att det som är genetiskt i spelen kan medvetandegöras som genealogiskt för spelaren och tvärtom.

I *Europa Universalis III* menar jag att resultatet av spelarens handlingar blir en genetiskt betingad händelseutveckling. Spelaren kan förutse vissa händelser, till exempel genom att bedöma hur stor risken för att en annan nation ska attackera är, och planera för dessa. För att kunna genomföra planeringen krävs förståelse för vilka medel som behövs för att kunna bemöta ett anfall, men som spelare arbetar du hela tiden utifrån den situation som du befinner dig för stunden. Istället fungerar spelaren som en genetisk del av det historiska förloppet.

Båda de aktuella spelen kontextualiserar genom att redogöra för orsak och verkan i historien. Detta menar jag är ett grepp där man med hjälp av bland annat analytisk öppenhet, en till synes objektiv hållning och förnuftigt förhållningssätt till innehållet legitimerar en berättelse eller ett scenario. *Call of Duty* baserar sin legitimitet på arkivmaterial, statistik och liknande ”objektiva” symboler för att beskriva omständigheterna i spelet. *Europa Universalis III* bygger hela sitt koncept på konstruktionen av kontrafaktiska scenarier, det vill säga scenarier som uttryckligen inte ägt rum. Men systemet utgörs av en strukturell förståelse för historisk förändring vilken i sin tur bygger på realhistoriska förutsättningar. Alltså menar jag att båda spelen har ett vetenskapligt historiebruk som grund för det som sedermera utspelar sig i spelet.

Av alla tänkbara berättelser om andra världskriget, och av alla tänkbara händelseförlopp som hade kunna ägt rum i *Call of Duty* har man valt att göra berättelsen avhängig vissa specifika händelser. Den fastslagna kausaliteten – den händelsekedja som spelet bygger sitt narrativ på – som genealogisk. Det är ändå så, att av alla tänkbara scenarier som producenten hade kunnat välja att iscensätta i *Call of Duty* så är det detta som är slutresultatet. Jag kan inte kommentera hur detta urval har gått till. Men i rimlighetens namn representerar detta urval och de element som man valt att sammanfoga till en kausal händelseutveckling idéer om vad som krävdes för att övervinna fiender under andra världskriget. Denna representation är en sammansatt konstruktion av uppfattningar om krigets beskaffenhet, men bygger på en modern människas förståelse av densamma.

Filmsekvenserna i *Call of Duty* fungerar som ett vetenskapligt bruk av historien och verifierar den föreliggande konfliktens legitimitet och den händelsekedja som nyss presenterats. De filmiska sekvenserna mellan uppdrag innehåller stora mängder arkivmaterial, vilket Baron menar leder till ”the archive effect”. Baron beskriver fenomenet som att spelet genom att blanda historiskt arkivmaterial med nutida kommentarer och visuella markörer (till exempel den digitalt producerade bilden av världen som är ständigt återkommande i spelets filmsekvenser) skapar en känsla av kontinuitet i verkligheten. Med detta menar Baron att spelarens förståelse för det temporala avstånd som råder mellan denne i nuet och spelvärlden ökar.⁸⁴

Här blottläggs den diskrepans som finns mellan den yttre kontinuitet i vilken spelaren befinner sig och den inre kontinuitet som produceras i spelet och berättelsen. Baron hänvisar till Will Brooker som i sin forskning visar att ”[...] this incorporation of high-quality, ’filmic’ visuals tended to disrupt the player’s immersion in the diegesis, breaking the flow between cut-scene and gameplay.”⁸⁵ Att inkludera autentiskt arkivmaterial i ett spel som annars bygger på digitalt producerade bilder leder till att spelaren, enligt Baron, kan uppleva en större distans mellan sig själv och berättelsen. Jag menar att denna ”yttre kontinuitet” är den plats där de genealogiska perspektiven på historien i *Call of Duty* blir som tydligast. Det är också här spelaren upplever den största distansen till historien.

I *Europa Universalis III* är förhållandet likartat. Som spelare arbetar du hela tiden med kontextberoende förutsättningar som bygger på ett inomspelsligt kausalt system. Men de alternativa handlingsvägarna – som spelaren oundvikligen ställs inför – bildar kontrafaktiska scenarier. Dessa kontrafaktiska scenarier kan bara bygga på en genealogisk förståelse för historien eftersom de fungerar som motpoler till den realhistoriska utvecklingen. Vi kan inte skriva ”alternativ” historia om vi inte vet vad som betraktas vara normen, och det vet vi bara med facit i hand.⁸⁶ Detta är även ett bra exempel på vad Rüsen menar är ett kritiskt historiemedvetande. Genom ökad förståelse och reflektion över händelseutvecklingen problematiserar spelaren indirekt den kunskap han eller hon besitter i nutiden.

I frågan om kausalitet i spelen är det inte bara själva händelseförloppet realhistoriska förankring eller kontrafaktiska innehåll som har betydelse. Själva orsaken och verkan har också betydelse för vilken historiesyn som förmedlas till spelaren. I *Europa Universalis III* är

⁸⁴ Baron (2010), s. 304.

⁸⁵ Baron (2010), s. 304–305.

⁸⁶ Andersson & Zander, s. 7–8, Ferguson, s. 2.

balansen mellan olika strukturella faktorer och enskilda event mycket känslig. Spelaren har kontroll över spelets strukturella faktorer som påverkar handlingen men ställs regelbundet inför event som har olika stor betydelse för fortsättningen.

Den obalans som finns mellan enskilda event bygger på ett av producenten färdigt urval och värdering. David Hackett Fischer skriver: ”To write history, or even to read it, is to be endlessly engaged in a process of selection. [...] Many facts are called, but few are consciously chosen, on explicit and rational criteria of factual significance.”⁸⁷ Fischer åsyftar här vetenskapliga förklaringar på historiska problem, men jag menar att det är precis den här typen av urvalsproblematik som spelaren konfronteras med. Ett antal givna förutsättningar har i *Europa Universalis III* tilldelats en viss betydelse och konsekvenser. Beroende på vilken typ av konsekvenser skulle de ur Fischers perspektiv vara belastade med överdrivet fokus på till exempel dess estetiska värde, pragmatiska värde eller moraliserande värde.⁸⁸

Frågan är om estetisk, pragmatisk eller moraliserande kriterier ska betraktas som genetiska eller genealogiska processer. Jag menar att det kan vara båda. Det beror helt på vilket perspektiv man antar. Som spelare tar sig den kausala linjen i *Call of Duty* genetisk. De händelser som utspelar sig bildar ett samband som är beroende av deras inbördes funktion. Förloppet bygger också på en kronologisk ordning, och spelarens uppgift att bemöta varje uppdrag. Urvalet som utgör dessa är dock beroende på att facit finns i hand och kan inte betraktas som annat än genealogiskt. Detsamma gäller för *Europa Universalis III* med skillnaden att det finns en tydligare separation mellan förmedlad historisk kausalitet och spelaren.

Historiekultur och historiemedvetande

Om man betänker hur historiemedvetandet definieras finner man att datorspelens struktur bär flera likheter med kommunikationen mellan ”historia är” och ”historia gör”. Genom sin interaktiva och dynamiska form öppnar de upp för den nutida aktören att ta plats i den historiska spelkontexten och laborerar med olika narrativ och berättelser. Spelens innehåll är genealogiskt betingade i det att de är en produkt av vår samtid och i allt väsentligt en del av en existerande historiekultur. Berättelsen bygger alltså på ett genealogiskt urval men projicerar

⁸⁷ Fischer, s. 64.

⁸⁸ Fischer, s. 78–90.

en genetisk förståelse för historisk förändring. Spelen blir till en fysisk arena för mötet mellan det projicerade förflutna och nutiden.

Enligt Jörn Rüsen är vårt sätt att förstå historisk kontinuitet och historiska sammanhang bundet till vårt historiemedvetande. Enligt honom är det genom att föreställa oss själva som en aktör i en historisk berättelse som vi skapar identitet och mening.⁸⁹ Om vi återigen anknyter till Morris betyder det att spelaren i *Call of Duty* upplever berättelsen genom ett sådant perspektiv. Genom de markörer som förekommer i spelet förstärks känslan av att ”historia är”. Så som Morris ovan beskriver hur spelarens eget ”jag” i ett FPS sammanstrålar med karaktärerna kan man föreställa sig att spelaren också på ett historiemedvetandeplan knyts till den historiska berättelsen.

När det gäller *Europa Universalis III* står jag dock fast vid att det inte producerar narrativ såsom Rüsen definierar dem. Men hur ska vi förstå och tolka historiska strategispel om de inte passar in i ramen för berättelsebaserat historiemedvetande enligt Rüsen? Jag menar att det går att binda det interaktiva narrativet till historiekultur och historiemedvetande genom att tänka på kontrafaktiskhet i strategispel som scenarier istället för berättelser.

Europa Universalis III representerar ett sätt att konstruera berättelser som är så dynamiskt att det är svårt att tala om ”narrativ” i ordets traditionella betydelse. I det inledande kapitlet föreslår jag termen ”interaktivt berättande” som ett alternativ. Tanken är att lägga fokus på formen istället för innehållet och berättelsen. Det som enligt Chatman och Carr är ”berättelse” och ”diskurs” bygger på förståelse för ett redan existerande narrativ, och fungerar bättre på ett linjära sådana.⁹⁰ Då motsvarar ”berättelse” händelseförloppet och ”diskursen” utgörs av perspektiv, tempo och förmedling. Dessa begrepp, enligt till exempel Baron och Apperley, förlorar sin betydelse i mötet med strategispel. Berättelsen uppstår i realtid och utan tydlig intention. Den experimentella natur som präglar ett strategispel gör att slumpmässiga beslut och event påverkar händelseutvecklingen kontinuerligt. Likaså är det möjligt för spelaren att röra sig i spelvärlden planlöst, vilket komplicerar beskrivningen av en ”berättelse” som ett resultat av början – mitten – slutet.⁹¹ Diskursen är på det mest konkreta planet själva spelet och de bilder som projiceras på skärmen, men eftersom dessa inte representerar ett särskilt

⁸⁹ Rüsen (2005), s. 11.

⁹⁰ Carr (2007), s. 35–37.

⁹¹ Baron (2010), s. 312, Apperley, s. 12–13.

perspektiv eller tempo behövs andra verktyg för att förstå hur mening uppstår i ett historiskt strategispel som *Europa Universalis III*.

Jensen skriver att ”om man vill få insikt i vad som faktiskt har varit möjligt under skilda natur- och kulturförhållanden, måste man försöka att förstå och förklara de handlingsförutsättningar, handlingsmöjligheter, handlingsval och handlingskonsekvenser som har stått till buds för människor i olika sammanhang.”⁹² Han kallar denna förmåga för scenariekompetens. Om vi betraktar de strukturella grundvalar som Jensen menar att scenariekompetensen bygger på har de sina direkta motsvarigheter i de strukturella principer som finns i *Europa Universalis III*. Scenariokompetens går ut på att ställa upp, genomföra och värdera socio-kulturella scenarier. I *Europa Universalis III* motsvarar denna process förmågan att med förståelse för den inomspelsliga dåtiden (med hjälp av erfarenhet i spelet) värdera ”nuet” (med hjälp av kunskap om spelet) och ta kvalificerade beslut inför fortsättningen.⁹³

Jensen diskuterar scenariekompetens genomgående i förhållande till skolundervisning, men jag vill här förstå hans teoretiska begrepp på en högre nivå och applicera på spelarhandling. *Europa Universalis III* är enligt mig ett exempel på forum för operationalisering av historiemedvetandet genom scenariokompetens. Verktuget för denna operationalisering – som sannolikt inte är medvetandegjord – är just det interaktiva berättandet. De kontrafaktiska scenarierna är ett resultat av erfarenhet, värdering och omvärdering av de mekanismer som styr handlingsförloppen i spelet.

Definitionen av scenariekompetens liknar också Rüsens syn på historiemedvetandet som erfarenhetskompentens, tolkningskompetens och orienteringskompetens. Dessa är starkt knutna till historiska berättelser och narrativ, enligt Rösen präglade av innehåll, form och funktion.⁹⁴ I mötet med datorspelen förefaller de som överförbara färdigheter till historiekulturella sfärer som både konstruerar scenarier framför traditionella berättelser (som i *Europa Universalis III*) och konstruerar linjära historiska narrativ på ett interaktivt sätt där förmedlingen inte är enkelriktad (som i *Call of Duty*).

Spelaren – mottagare och producent

Sammanfattningsvis kan man alltså säga att datorspel på ett intressant men komplext sätt illustrerar hur genetiska och genealogiska perspektiv kommer till uttryck i historiekulturen.

⁹² Jensen (1997), s. 76.

⁹³ Jensen (1997), s. 76–77.

⁹⁴ Rösen (2006), s. 69.

Gemensamt för diskussionen är att inte bara narrativet och berättelserna är dynamiska, utan att det verkar finnas en inneboende dynamik i förhållandet mellan genetiskt och genealogisk historiesyn. I detta avseende blir spelaren både mottagare och producent av historia i datorspel. Å ena sidan bjuder den interaktiva formen in spelaren att med närhet och inblandning vara med och skapa historiska berättelse. Å andra sidan, ju större kontrafaktiska möjligheter som finns desto större distans och större strukturellt fokus uppstår i iscensättningen av det historiska. I datorspelsammanhang blir den objektiva, distanserade hållningen ändå till en sorts närhet när spelaren själv blir till aktör. Det abstrakta och exotiska blir konkret och självupplevt.

Kapitel fem: avslutning

I min undersökning har jag undersökt datorspelens roll i historiekulturen genom att analysera deras förmedlande egenskaper, med särskilt avseende på den interaktiva formen. Jag kan inte säga någonting om hur datorspelens beskaffenhet påverkar spelarens historiemedvetande. Jag tror att en receptionsstudie kan vara ett av flera framtida steg att ta för att fortsätta öka förståelsen för hur detta medieformat påverkar eller reflekterar sättet vi ser på historien. Man kan föreställa sig att historiekulturen bygger till viss del på en redan existerande efterfrågan, det vill säga ett sug från allmänheten att uppleva historien ur ett interaktivt, inkluderande perspektiv. På så sätt är insikter om spelens form och innehåll fortsatt värdefulla för att förstå konstruktionen av historiekulturella kommunikationsprocesser mellan producent och mottagare.

I den här studien har syftet och frågeställningarna varit koncentrerade till två specifika produkter men det skall kommas ihåg att *Call of Duty: World at War* och *Europa Universalis III* bara är två spel av hundratals datorspel med historiskt innehåll på marknaden. För att bredda förståelsen för spel ur ett historiedidaktiskt perspektiv behöver fler spel analyseras – särskilt spel ur fler genrer. Det finns historiska datorspel som iscensätter historisk förmedling på andra sätt än FPS och strategispel vilket förmodligen problematiserar historiekulturella perspektiv på datorspel ytterligare.

Datorspel som kommunikativ process är i första ledet en kommersiell produkt. Det har inte varit en del av uppsatsens syfte att sätta spelen i direkt relation till terminologi och analys av det kommersiella historiebruket, såsom definierat av Karlsson och Sjöland. Jag tror dock att i en breddad studie finns det teoretiska och metodologiska fördelar med att i en historiebrukskontext problematisera spelens innehåll med avseende på det kommersiella historiebrukets natur. Kanske kan man till och med tala om ett speciellt populärkulturellt historiebruk som kännetecknas av dess sätt att kommunicera historiekultur i termer av kontrafaktiskhet, alternativa berättelser och dynamiska narrativ. Man omvärderar och kommunicerar helt enkelt den historiska kunskapen genom att på ett kreativt plan belysa den.

Ett annat perspektiv på datorspel och historia är frågan om autenticitet i spelen. Frågan om autentisk återgivning av historia diskuteras redan flitigt i pedagogiska sammanhang där forskare försöker avgöra om spelen går att använda i skolundervisningen. Jag vill dock mena att en breddning av det här arbetet skulle kunna utgöra en mera fokuserad och djupgående analys av vilken roll autenticitet spelar i ett interaktivt sammanhang, oberoende av

berättelsens sanningshalt. Därmed placeras också den historiefilosofiska idén om det autentiska in i en diskussion om historiemedvetandets beskaffenhet.

Relevant för historiebruksdiskussionen är också frågan om producentens roll. Jag kan i det här sammanhanget inte säga särskilt mycket om producentens avsikter. Däremot lyfts frågan om den behovsstyrda marknaden. Till exempel det ideologiska historiebruket fyller en speciell funktion i mötet med det kommersiella historiebruket. Man skulle kunna föreställa sig att ett tillrättalagt historiskt narrativ – som i *Call of Duty* – är mera tilltalande för konsumenten eftersom den svarar mot särskilda behov, till exempel bekräftelse av en redan känd berättelse. Enligt Karlsson bygger det ideologiska historiebruket på ett behov av att konstruera historiska berättelser. Jag menar att det populärkulturella historiebruket bygger på människans behov av kreativitet, vari konstruktionsbegreppet också rimligen ryms. En möjlig tanke är alltså att det ideologiska och kommersiella möts i själva konstruktionen. Om det faktiskt förhåller sig så får en framtida studie utvisa.

Om vi betraktar det historiska urvalet som en genealogisk process uppstår frågan om ur vilka principer till exempel ett estetiskt eller pragmatiskt urval uppstår. Jag kan inte säga någonting om producenternas avsikter eller bakomliggande tankar när urvalet uppstår, men förslagsvis är det nära kopplat till den redan existerande historiekulturen. Spelen kan vara lika mycket ett bidrag som en återskapning av historiekulturell kommunikation.

Historievetenskapen är fortfarande avogt inställd till studier med kontrafaktisk utgångspunkt, men i det här sammanhanget tycker jag att det finns fog för att på allvar betrakta den alternativa historieskrivningens funktion och konstruktion. Om man väljer att se på det analytiskt istället för kritiskt, så tänker jag mig att denna ”felaktiga” historia är lättare att förstå och bemöta om vi inser att de hör ihop med vårt historiemedvetande. Givetvis bär även forskare runt på ett sådant. Viljan och tendensen att framhäva vackra, pragmatiska eller moraliserande fakta ligger oss nära till hands eftersom vi inte kan frigöra oss från dem. Genom att fortsätta studera dem kan vi däremot lära oss att förhålla oss till dem.

Referenser

Litteratur

Andersson, Lars M. & Zander, Ulf, ”Om ’om-berättelser’. Historia, fiktion och kontrafaktisk historieskrivning”: Andersson, Lars M. & Zander, Ulf (red.), *Tänk om... Nio kontrafaktiska essäer*, Historiska Media: Lund (2000), s. 7–24.

Apperley, Thomas H., ”Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres”: *Simulation Gaming*, 2006:37(6). Hämtad från: <http://sag.sagepub.com> via Lund University Libraries LUBsearch, datum: 130505.

Aronsson, Peter, *Historiebruk*, Studentlitteratur: Lund (2004).

Atkins, Barry & Krzywinska, Tanya (eds.), *Videogame, Player, Text*, Manchester University Press: New York (2007).

Baron, Jaimie, ”Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War”: *Eludamos –Journal for Computer Game Culture*, 2010;4(2), s. 303–314.

Carr, Diane, ”Games and Narrative”: Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., Schott, G. (eds.), *Computer Games. Text, Narrative, and Play*, Polity Press: Cambridge (2007), s. 30–44.

Clyde, Jeremie & Hopkins, Howard & Wilkinson, Glenn, ”Beyond the ‘Historical’ Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design,” *Loading. The Journal of the Canadian Game Studies Association* 2012:6(9). Hämtad från: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>, datum: 130202.

Ferguson, Niall, ”Introduction. Virtual history: towards a ‘chaotic’ theory of the past”: Ferguson, Niall (ed.), *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals*, Picador: London (1997), s. 1–90.

Fischer, David Hackett, *Historians’ Fallacies. Toward a Logic of Historical Thought*, Routledge & Kegan Paul: London (1971).

Green, Anna, *Cultural History*, Palgrave MacMillan: New York (2008).

Jensen, Bernard Eric, ”Historiemedvetande – begreppsanalys, samhällsteori, didaktik”: Karlegård, Christer & Karlsson, Klas-Göran (red.), *Historiedidaktik*, Studentlitteratur: Lund (1997), s. 49–81.

Karlsson, Klas-Göran, *Historia som vapen: historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985-1995*, Natur och Kultur: Stockholm (1999).

Karlsson, Klas-Göran, "Historiedidaktik: begrepp, teori och analys": Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.), *Historien är nu. En introduktion till historiedidaktiken*, Studentlitteratur: Lund (2009), s. 23–70.

King, Geoff & Krzywinska, Tanya "Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces": King, Geoff & Krzywinska, Tanya (eds.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press: London (2002), s. 1–24.

Morris, Sue, "First-Person Shooters – A Game Apparatus": King, Geoff & Krzywinska, Tanya (eds.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press: London (2002), s. 81–97.

Myers, David, *The nature of computer games: play as semiosis*, P. Lang: New York (2003).

Rüsen, Jörn, "Historical Consciousness: Narrative, Structure, Moral Function, and Ontogenetic Development": Peter Seixas (ed.), *Theorizing Historical Consciousness*, University of Toronto Press: Toronto (2006), s. 63–85.

Rüsen, Jörn, *History: Narration, Interpretation, Orientation*, Berghahn Books: www.berghahnbooks.com (2006).

Ryan, Marie-Laure, "Beyond *Ludus*: narrative, videogames and the split condition of digital textuality": Atkins, Barry & Krzywinska, Tanya (eds.), *Videogame, Player, Text*, Manchester University Press: New York (2007).

Sjöland, Marianne, "Historia i magasin: en studie av tidskriften *Populär historias* historieskrivning och av kommersiellt historiebruk", (2011). Hämtad som PDF från: <http://www.hist.lu.se/person/MarianneSjoland>, datum: 130405.

Snickars, Peter & Trenter, Cecilia, "Det förflutna som film och vice versa. Om medierande historiebruk – en introduktion". Snickars, Peter, & Trenter, Cecilia (red.), *Det förflutna som film och vice versa. Om medierade historiebruk*, Studentlitteratur: Lund (2004).

Trenter, Cecilia, "Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II (BioWare)": Keynote paper framlagt vid konferens Meaningful Play 2012, Michigan State University, USA. Hämtad från: http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_31.pdf, datum: 130128.

Willander, Martin, *Spela med tid – en analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of memories*, Linnéuniversitetet Kalmar. Examensarbete 15 hp (2010).

Elektroniska källor

www1: Antley, Jeremy, "Going beyond the textual in history": *Journal of digital humanities*, 2012:1(2), <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/going-beyond-the-textual-in-history-by-jeremy-antley/>

Datum: 130127.

www2: Chapman, Adam, "Privileging Form over Content: Analyzing Historical Videogames": *Journal of digital humanities*, 2012:1(2), <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>

Datum: 130127.

www3: D'Angelo, William, "Call of Duty: A sales History": *VGChartz* (30 may, 2012)

<http://www.vgchartz.com/article/250163/call-of-duty-a-sales-history/>

Datum: 130520.

Spel

Call of Duty: World At War (2008). Utvecklare: Tryarch, USA & Certain Affinity, USA. Utgivare: Activision, USA. Språk: Engelska. Version: 1.7. Plattform: PC.

Europa Universalis III: Complete (grundspel inklusive två expansioner: *In Nomine* och *Napoleon's Ambition*) (2008). Utvecklare: Paradox Development Studios, Sverige. Utgivare: Paradox Interactive, Sverige. Språk: Engelska. Version: *Europa Universalis III*: v.1.3, *In Nomine*: v. 3.0, *Napoleon's Ambition*: v 2.2. Plattform: PC.

Övriga resurser

Kausalitet. *Nationalencyklopedin*. 2013. <http://www.ne.se/lang/kausalitet> (Hämtad 2013-03-01)

"Sveriges historia", tv-serie 2010-2011, avsnitt 3 (2010). TV4-gruppen.

Bilaga 1

Skärmbilder från *Europa Universalis III: In Nomine / Napoleon's Ambition* (2008).
Skapade med ScreenPrint 32 (Provtech Ltd., ver.3) av Ylva Grufstedt januari – maj 2013.

Bild 1.

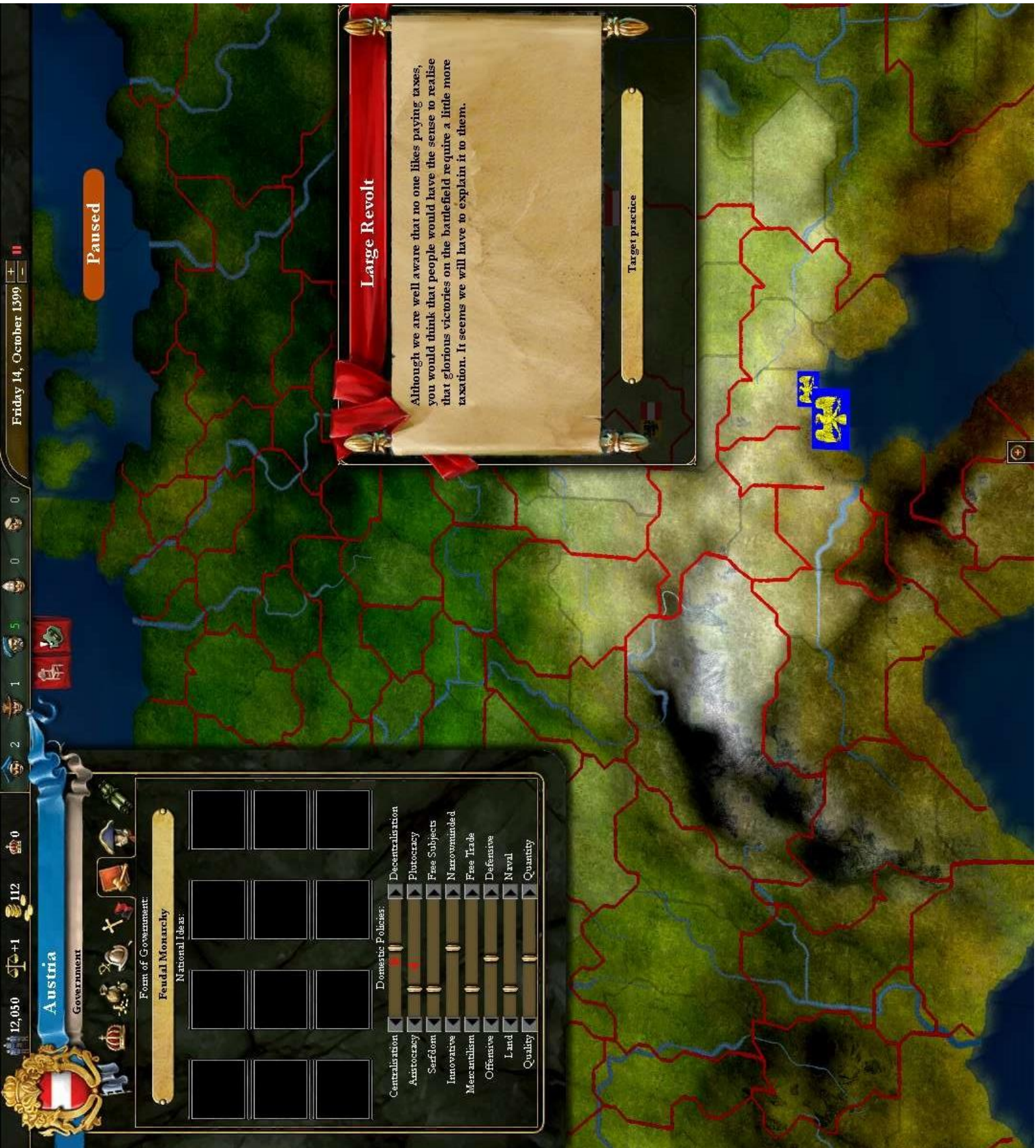


Bild 2.

The screenshot displays a strategy game interface. At the top, the game is paused on Friday 14, October 1399. The map shows the Balkan region with various provinces: Wallachia, Bulgaria, Thracia, Bithynia, and parts of Serbia, Transylvania, and Oltenia. The Sea of Marmara and the Gulf of Varna are also visible. A detailed information panel for the city of Burgas is open, showing its status as a Garrison and its various statistics.

Game Interface Elements:

- Top Bar:** Friday 14, October 1399. Paused. Resource icons for gold, wood, and stone.
- Left Panel:** Byzantine Empire. Resources: 2,569 gold, +1 wood, 49 stone.
- Map:** Shows provinces like Wallachia, Bulgaria, Thracia, Bithynia, Serbia, Transylvania, and Oltenia. The Sea of Marmara and Gulf of Varna are labeled.
- City Panel (Burgas):**
 - Population:** 11000
 - Supply Limit:** 2
 - Max Attrition:** 5
 - Revolt Risk:** 4.0%
 - Culture:** Bulgarian
 - Manpower:** 336
 - Garrison:** 1000
 - Tax:** 2.60
 - Taxifs:** 0.00
 - Production:** 0.86
 - Total:** 3.46
 - Units:** 1.3 Units
 - Peace:** 2.7
 - Trade Value:** 5.7
 - Centre of Trade:** Venezia
- Right Panel (Ottoman Empire):**
 - Sultan Bayezid I:** Rank: #25, Prestige: 0
 - Diplomacy:** Administration: +0
 - Actions:** Declare War, Royal Marriage, Offer Alliance, Issue Embargo, Offer Trade Agreement, Offer Vassalship, Proclaim Guarantee, Send Warning.
- Bottom Panel (Diplomacy):**
 - Sultan Bayezid I:** Diplomacy: Administration: +0, Military: +0
 - Current relation:** -125. We are neutral towards them. They have an honourable reputation. They ease us with tribute.
 - Tribute:** Land: 3, Naval: 3
 - War Status:** At War with Karaxan, Dulkadir and Timurid Empire. Allied with Bosnia and Serbia. Has the following vassals: Bosnia and Serbia. Has Casus Belli on Dulkadir, Karaxan and Timurid Empire.
 - Send** button.

Bild 3.

11,612 **+1** **1** **+1** **1** **4**

Austria

Economy

Monthly Income:	
Tax (106%)	6.9
Production (23%)	1.4
Trade Income (26%)	0.9
Gold Income	10.1
Tariffs (0%)	0.0
	19.4
Monthly Expenses:	
Investments	16.7
Advisors or Salaries	0.2
Colonial Maintenance	0.0
Military Maintenance	0.9
Missionary Maintenance	0.0
Interest	0.0
	17.8
War Subsidies	0.0
Balance:	1.6
Inflation:	0.0

Government: 2.9 **3**

Production: 2.9 **3**

Treasury: 2.9 **3**

We are currently researching **Government Tech (4)** and with this funding we expect to be finished **July 1434**.

Naval: 217 / 3089 **27**

Current Ruler: **+4.00**

This technology is 1 years ahead of its time, so more difficult to reach.

Allows Another Idea.
Can now build Temple.

Take Loan

Missionary Maintenance: **0.0**

Colonial Maintenance: **0.0**

Raise War Taxes

Bild 4.



Bild 5.

The world 1399 AD
Click on the map to select a nation...

Historical Start | **Saved Games**

Bookmark'd dates:

- The Grand Campaign**
14 October, 1399
- The Fall of Byzantium**
29 May, 1453
- A New World!**
1 January, 1492
- War of the League of Cambrai**
10 December, 1508
- Eighty Years' War**
23 January, 1579
- Thirty Years War**
22 May, 1618
- War of the Spanish Succession**
1 September, 1701
- War of the Quadruple Alliance**
17 December, 1718
- Seven Years' War**
15 May, 1756
- American War of Independence**
4 July, 1776

Starting Date
1399
14 October

Bild 6



Bild7

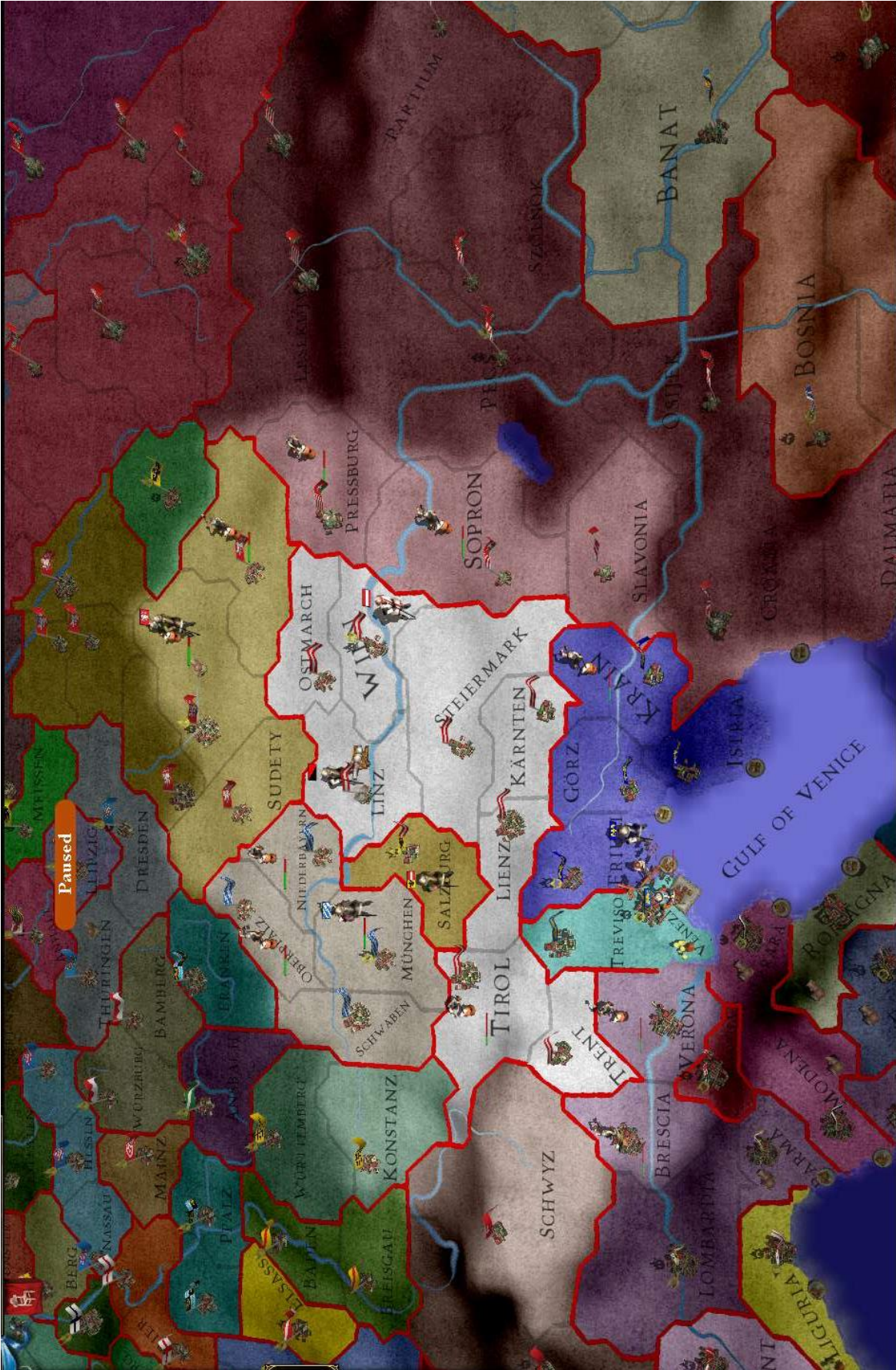


Bild 8a



Bild 8b



Bild 9



Bild 10



Bild 11

