

Lunds universitet
Historiska institutionen
HISK37
Seminarieledare: Dick Harrison
Handledare: Henrik Rosengren
Datum:13-01-2026 Tid: 11.15, Sal: B353

Det spelbara förflutna

En historiedidaktisk analys av strategispelet Crusader
Kings 3

1. Inledning	2
2. Bakgrund	3
3. Teori	6
4. Tidigare forskning	12
5. Metod	15
6. Analys av spelet	19
7. Intervju med Paradox Development Studio	22
8. Utvecklardagböcker	32
9. After Action Reports	36
10. Metod och urval för kompletterande intervjuer	39
11. My house Yngling of Norway AAR	39
12. Spelmodifikationer (Mods)	41
13. Intervju	43
14. Slutsats	45
15. Källförteckning	47

1. Inledning

London, september 1066. Över den detaljrika kartans dova färger vilar skuggan av ett rike i gungning. Med ett ödesdigert beslut arrangeras ett politiskt äktenskap som ska säkra alliansen med det tysk-romerska riket, medan en lönnmördare i det tysta förbereder en gåva i form av förgiftat vin till en rivaliserande hertig. Plötsligt bryts tystnaden av en skarp klang – kungen är död. Men i *Crusader Kings III* (CK3) innebär döden inte slutet. Genom ett knapptryck flyttas lojaliteten, kameran och makten till den omyndige arvtagaren. Historien har inte bara lästs, utan har här både upplevts och skapats på nytt.

När spelaren i *Crusader Kings III* (CK3) navigerar genom feodala maktstrukturer, arrangerar politiska äktenskap och hanterar religiösa schismer, förvandlas historien från en statisk berättelse till en dynamisk upplevelse. Här är det förflutna inte längre bara något som har hänt, utan något som ständigt *händer*. Spelaren ges möjligheten att utforska kontrafaktiska scenarier, men i denna radikala frihet uppstår nya frågor: hur mycket kan det förflutna förändras innan det upphör att vara historia? Denna balansgång, där simulationen ställs inför kravet att behålla en förankring i en historisk föreställningsvärld, beskrivs av en av spelets utvecklare:

"[...] you have to account for the very radical changes that can occur in the game states that is no longer representative of history. You basically have to have a well, I think of as the 'is the Pope still Catholic?' [...] So is your content still appropriate in all these different contexts in which it can trigger? Because maybe you write something for the Pope, but maybe the Pope's Muslim, though."¹

Vi lever i en samtid där digitaliseringen i grunden förändrar villkoren för historisk kunskap. Professorn i historia Klas-Göran Karlsson menar att vi måste fråga oss hur dessa nya arenor påverkar vår relation till det förflutna.² Samtidigt beskriver historikern Peter Aronsson hur det moderna samhällets intresse för upplevelseindustrin har skapat miljöer där estetik och underhållning värderas högt både som mål och som medel för kunskap.³ Digitala spel har etablerat sig som en av de mest dominerande formerna för denna kulturella konsumtion, där miljontals användare dagligen interagerar med historiska representationer.⁴

Denna utveckling innebär att den kommersiella användningen av historia på en global digital marknad behöver studeras närmare. Frågan är om den digitala simulationen fungerar som en inspirerande inkörsport till djupare kunskap, eller om den riskerar att ersätta komplex historievetenskap med en förenklad version av det förflutna. Hur dynamiken mellan producentens intentioner, spelets gestaltning och spelarens agerande formar vår tids historiemedvetande är en central utmaning. Här uppstår också frågan om CK3 endast är en

¹ Nicholas Legault, game designer för CK3. Bilaga 20 (00:28:34 - 00:28:51).

² Klas-Göran Karlsson, "Historia, historiedidaktik och historiekultur teori och perspektiv" i Klas-Göran Karlsson & Ulf Zander (red.), *Historien är närvarande: Historiedidaktik som teori och tillämpning* (Lund 2014) s. 84.

³ Peter Aronsson, *Historiebruk: att använda det förflutna* (Lund 2004) s. 49-50; 101; 102; 283; 98-99.

⁴ Enligt Mediemyndighetens rapport *Kulturvanor 2024* 52 procent spelade dator-/mobil-/tv-spel.; Enligt *Unga & medier 2025* spelade 77 procent i åldern 9–12 år och 61 procent i åldern 13–16 år.

produkt som konsumeras passivt, eller om det sker något betydligt mer komplext i miljön runt spelet?

Syfte:

Denna studie syftar till att analysera den kommunikationsprocess som historiebruk inbegriper, genom att identifiera de historiekulturella komponenterna som operationaliseras i och runt datorspelet *Crusader Kings III*.

Frågeställning:

1. Vilka former av historiebruk manifesteras hos producenten (utvecklarna) respektive konsumenten (spelaren) av *Crusader Kings III*? (player-historian respektive developer-historian)
2. Vilka historiekulturella aspekter är framträdande i och runt *Crusader Kings III*, och hur påverkar den omgivande historiekulturen spelet, spelarna och utvecklarna?
3. Hur kan *historisk upplevelse* användas för att förstå dynamiken mellan historisk representation och simulation och mellan fakticitet och autenticitet i relation till *Crusader Kings III*?

2. Bakgrund

Digitala spel har under de senaste decennierna utvecklats från en teknisk nisch till att bli en av de mest dominerande formerna för kulturell konsumtion. En majoritet av befolkningen spelar regelbundet med digitala spel. Enligt Myndigheten för kulturanalys rapport *Kulturvanor 2024* spelade 52 procent av befolkningen digitala spel.⁵ Mediemyndigheten rapport *Unga & medier 2025* visar att siffran för åldersgruppen 9–12 år är så hög som 77 procent.⁶ Historiska titlar utgör en betydande del av detta intresse, vilket bekräftas av försäljningsstatistik och aktivitetsmått för marknadens största franchiser under 2024 och 2025. *Assassin's Creed*-serien nådde under 2025 en milstolpe på totalt 200 miljoner sålda exemplar. Varumärket har för fjärde året i rad bibehållit en bas på cirka 30 miljoner unika aktiva spelare under räkenskapsåret 2024–25.⁷ Inom strategigenren nådde *Civilization VII* 1,2 miljoner sålda enheter på Steam kort efter releasen i februari 2025 vilket innebär att kommersiella spel på en global marknad numera fungerar som central miljö för historieförmedling.⁸

⁵ *Kulturvanor 2024*, Myndigheten för kulturanalys, 2024, <https://kulturanalys.se/publikation/kulturvanor-2024/> (hämtad 2025-12-20).

⁶ Mediemyndigheten, *Unga & medier 2025*, Mediemyndigheten, 2025, <https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/ungar-och-medier/mediemyndighet-en-rapport-ungar-och-medier.pdf> (hämtad 2025-12-20).

⁷ Ubisoft, *Earnings Report First-Half 2024-25*, Ubisoft, 2025, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/investor-center> (hämtad 2025-12-20).

⁸ Take-Two Interactive, *Quarterly Earnings Report 2025*, Take-Two Interactive Software, Inc., 2025, <https://www.take2games.com/ir> (hämtad 2025-12-20).

För att förstå historiska spel som pedagogiska och kulturella verktyg krävs en definition av vad ett spel faktiskt är. Kulturhistorikern Johan Huizinga (1938) myntade det klassiska begreppet *homo ludens*, den spelande människan, och betonade leken som en fundamental mänsklig aktivitet.⁹ Jesper Juul, en central forskare inom fältet, har sammanfattat spelbegreppet i sex faktorer: spel är ett regelbaserat formellt system med ett föränderligt och kvantifierbart utfall, där olika utfall tillskrivs olika värden, spelaren anstränger sig för att påverka utfallet och känner sig knuten till det, samt att aktivitetens konsekvenser är valbara och förhandlingsbara.¹⁰ Denna definition är högst relevant för strategispel, där spelarens agens och de kvantifierbara resultaten (resurser, territorier) står i centrum.

Studien fokuserar på strategispel centrerade kring maktutövning och krigföring. Strategi är en av de huvudgenrer som identifierats inom datorspelsforskningen, ofta i nära anslutning till genrer som simulation och rollspel (*RPG*). Även om genrens exakta ursprung är svårbestämt, framhålls ofta det taktiska krigsspelet (*Kriegsspiel*) som en avgörande milstolpe för såväl analoga som digitala strategispel. Detta utvecklades ursprungligen av Georg Leopold von Reischwitz (1760–1828), ledamot i det preussiska krigsrådet (*Kriegsrat*).

Det nyskapande i Reischwitz metod var övergången från schackets statiska spelplan genom att introducera anpassningsbara variabler, såsom terräng, samt användandet av tärningar för att fastställa utfall. Genom att inkludera faktorer som truppantal, vapenslag och väderförhållanden i sannoliketskalkylen introducerades ett element av kontrollerad slumpmässighet. Detta samspel mellan strategi och sannolikhetsbaserade utfall återfinns i majoriteten av dagens digitala strategispel.¹¹ I moderna titlar hanteras dessa beräkningar av algoritmer där det fysiska tärningskastet ersatts av en slumpgenerator, (*Random Number Generator* (*RNG*)) en mekanik som inom spelkulturen i regel refereras till med sin engelska förkortning.

Innan analysen av den specifika titeln *Crusader Kings III* (*CK3*) bör de spel som lagt grunden för genren nämnas. *Civilization*-serien (*CIV*), skapad av Sid Meier, introducerade det turbaserade upplägget, där spelaren styr en civilisation genom millennier av teknologisk och kulturell progression.¹² *Age of Empires* (*AOE*) definierade istället strategispelet i realtid med fokus på resurshantering och militär expansion.¹³ Slutligen kombinerade *Total War*-serien (*TW*) dessa två skolor genom att förena en turbaserad strategisk karta med taktiska slag i realtid.¹⁴

⁹ Johan Huizinga, *Den lekande människan: (homo ludens)*, övers. Gunnar Brandell, Stockholm, Natur & Kultur, 2004 [1938], s. 7.

¹⁰ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, MIT Press, 2005, s. 36.

¹¹ Josef Köstlbauer, "The strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality", i *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot, New York, Bloomsbury, 2013, s.173-175.

¹² 2K Games, "Sid Meier's Civilization VII – Official Site", 2025, <https://civilization.2k.com/civ/> (hämtad 2025-12-19); Valve Corporation, "Franchise: Sid Meier's Civilization", *Steam Store*, 2025, <https://store.steampowered.com/franchise/civilization/> (hämtad 2025-12-19).

¹³ Valve Corporation, "Franchise: Age of Empires", *Steam*, 2025, <https://store.steampowered.com/franchise/AgeOfEmpires/about/> (hämtad 2025-12-19).

¹⁴ Valve Corporation, "Franchise: Total War", *Steam*, 2025, <https://store.steampowered.com/franchise/TotalWar-Official/> (hämtad 2025-12-19).

Crusader Kings III

Crusader Kings III har utvecklats av Paradox Development Studio och gavs ut av moderbolaget Paradox Interactive, ett svenskbaserat, börsnoterat företag med huvudkontor i Stockholm. Företagets verksamhet är inriktad på att publicera dator- och tv-spel, primärt skapade av dotterbolaget Paradox Development Studio men även av externa spelutvecklare.¹⁵ Eftersom båda företagen ingår i en koncern och ägarstrukturen inte påverkar studiens forskningsområde, kommer beteckningen Paradox att användas synonymt för båda företagen i denna studie. Paradox är framför allt kända för sina spelserier: *Europa Universalis (EU)*, *Hearts of Iron (HOI)*, *Stellaris*, *Cities: Skylines* och *Crusader Kings (CK)*.¹⁶ Flera av spelen har fått uppföljare som då numreras i förkortningen; exempelvis förkortas den femte versionen av *Europa Universalis*, som lanserades den fjärde november 2025, till *EU5*.¹⁷ *CK3* är det tredje spelet i *Crusader Kings*-serien och lanserades den 1 september 2020. Sedan dess har spelet kontinuerligt utökats med nedladdningsbart innehåll (*DLC*), och i april 2025 hade det sålts i över fyra miljoner exemplar.

CK3 är ett strategispel (*grand strategy game*) men till skillnad från andra spel i genren kombineras strategiska system med inslag av rollspel. *CK3* fokuserar på simuleringen av enskilda karaktärs liv och deras dynastier i stället för på nationer eller stater. *Crusader Kings III* utspelar sig under medeltiden (867–1453 e.Kr.). Spelets kärna vilar på simuleringen av enskilda karaktärs liv, där spelaren administrerar politisk makt, territorier och personliga relationer. Vid en karaktärs bortgång fortsätter spelomgången genom styrningen av dennes arvinge. Det skildrar en historisk utveckling präglad av medeltida samhällsstrukturer, blodsband och politiska giftermål.

¹⁵ <https://www.paradoxinteractive.com/our-company/our-business/paradox-as-a-publisher>

¹⁶ Morningstar, *Company Fact Sheet: Paradox Interactive AB, PDX (SE0008294953)* (Faktasida/Rapport, 12 december 2025).

¹⁷ <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/europa-universalis-v-is-out-now.1866687/>

3. Teori

Historiedidaktik

Denna undersökning utgår från ett historiedidaktiskt perspektiv inriktat på Peter Aronssons och Klas-Göran Karlssons definitioner av *historiebruk* och *historiekultur*.¹⁸ Historiedidaktiken fokuserar på två centrala och ömsesidigt beroende grundfrågor: dels individens och samhällets interaktion med historien, dels den historiska dimensionens position och funktion inom kultur, samhälle och utbildningsväsende.¹⁹ Synen på historiekunskap ingår i den postmoderna eller poststrukturalistiska riktningen inom historievetenskapen. Även om den exakta definitionen och dess omfattning är omdiskuterad, är en bärande tanke att det inte existerar en enhetlig historisk process. Kunskapen och dess förmedling blir därmed beroende av den aktör som brukar historia för skilda ändamål. Historiekunskap konstrueras följaktligen för att möta dessa behov.²⁰ Historikern Eva Östberg lutar sig på samhällsforskaren Zygmunt Bauman och sammanfattar postmodernism som en kritisk förhållning till det moderna samhällets strukturer, teorier och auktoriteter.²¹

Valet av Karlssons och Aronssons definitioner av historiebruk och historiekultur motiveras av att de är två av de främsta namnen inom det svenska forskningsfältet rörande historiekultur och historiebruk. Deras ramverk har tidigare visat sig relevanta för analys av spelmediet; exempelvis använde den dåvarande studenten Ylva Grufstedt Karlssons teorier i sin kandidatuppsats,²² och dåvarande studenten Fredrika Lindell använde sig av både Aronsson och Karlsson i sin avhandling.²³ Motiveringen till att kombinera just dessa två är att båda betonar hur historiekulturer traditionellt har varit nationellt avgränsade, en struktur som digitala strategispel utmanar genom globala perspektiv och nya sociala kategorier. Karlssons typologi möjliggör en dekonstruktion av materialet, medan Aronssons uppdelning mellan förmedling och dialog är användbar av samma anledning. Vidare ämnar studien undersöka om Aronssons teori om "historisk upplevelse" går att applicera på digitala spel.

Historiekultur beskrivs av Karlsson som den arena där kommunikationen och värderandet av historia äger rum. På den historiekulturella arenan sker en "dubbel process" där historia både produceras och kommuniceras men också konsumeras och mottas. Historia som av olika anledningar inte brukas är också en del av den historiekulturella arenan. Detta icke-bruk kan förstås som en konstitutiv frånvaro, där det som utelämnas är med och formar helheten just genom att inte vara där. På så sätt blir selektionsprocessen, att aktivt eller

¹⁸ Karlsson (2014). s.30-89.; Aronsson (2004).

¹⁹ Karlsson (2014) s. 31.

²⁰ Klas-Göran Karlsson "Historiedidaktik och historievetenskap - ett förhållande i utveckling" i Klas-Göran Karlsson & Ulf Zander (red.), *Historien är nu: en introduktion till historiedidaktik*, (Lund 2009) s.207-210.

²¹ Eva Östberg, "Kultur, genus och samtiden: Svensk historieforskning från senare delen av 1980-talet till 2010" i Gunnar Artéus & Klas Åmark (red.), *Historieskrivning i Sverige*, (Lund 2012) s.180-183.

²² Ylva Grufstedt, *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III: Historiedidaktiska perspektiv på datorspel* (Uppsats, Historiska institutionen, Lunds universitet, (2013).

²³ Fredrika Lindell, *I en minnesrik, alternativ, postapokalyptisk värld: En granskning av historiebruket och historiekulturen i datorspelen Fallout 3 och Fallout New Vegas*, Pro gradu-avhandling, Helsingfors universitet, 2014.

passivt välja bort viss historia, en lika betydelsefull handling på arenan som att välja till. Icke-bruk kan även skapa utrymme för andra narrativ att ta plats.²⁴

Aronsson kompletterar denna bild genom att definierar historiekultur som de källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och utsagor med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att sammanlänka dåtid, nutid och framtid.²⁵ Dessa källor benämns i föreliggande studie som historiekulturella komponenter. För att identifiera vilken typ av historiebruk som används, nyttjas typologin framtagen av Karlsson: *vetenskapligt, existentiellt, moraliskt, ideologiskt, icke-bruk, politiskt-pedagogiskt* och *(kommersiellt)* bruk. I grunden finns det *existentiella historiebruket*, som rör alla människor. Behovet här handlar om att minnas för att skapa en känsla av orientering och förankring i tillvaron. Det handlar om identitet och att förstå sin plats i historien. Det *vetenskapliga historiebruket*, utövas främst av historiker och historielärare. Målet är att upptäcka och rekonstruera vad som faktiskt har hänt genom verifiering och tolkning av källor. Det handlar om en strävan efter historisk sanning och analys. När historia används för att styra åsikter eller rättfärdiga makt, och detta görs av politiska och intellektuella eliter, klassas det som *ideologiskt historiebruk*. Vars behov är att uppfinna eller konstruera historiska narrativ för att övertyga, och använder historia för att legitimera eller rationalisera den egna ideologin. I kontrast till detta är *icke-bruk*, där samma grupper medvetet väljer att glömma eller fördölja delar av historien för att bibehålla sin legitimitet. Det *politiskt-pedagogiska historiebruket* påminner om det ideologiska men används ofta av politiker och pedagoger för att illustrera, offentliggöra eller debattera specifika frågor. Funktionen blir här en instrumentalisering eller politisering av historiska händelser för att driva en viss poäng i nutiden. Det *moraliska historiebruket* drivs ofta av välutbildade och engagerade grupper som vill återupptäcka bortglömda händelser eller orättvisor. Syftet är ofta rehabilitering eller restaurering, att ge röst åt de som tystats och ställa saker till rätta. Slutligen finns det *kommersiella historiebruket*, där verksamma inom näringslivet använder historien för att göra ekonomiska vinster. Genom kommersialisering förvandlas historiska symboler, händelser eller miljöer till produkter eller säljargument.

Typologin baseras på den som togs fram av Karlsson i *Historia som vapen: Historiebruk och Sovjetunionens upplösning*,²⁶ som senare vidareutvecklades i *Historien är nu*²⁷ och *Historien är närvarande*.²⁸ Det kommersiella historiebruket ingår i typologin som presenteras i *Historien är nu* men har exkluderats från Karlssons senare verk *Historien är närvarande*, med argumentet att detta kan härledas till andra former av historiebruk.²⁹ I denna studie kommer begreppet att användas eftersom objektet för undersökningen är skapat av ett företag vars primära syfte är ekonomisk vinst.

²⁴ Karlsson (2014), s.65-70.

²⁵ Aronsson, (2004), s. 17.

²⁶ Klas-Göran Karlsson, *Historia som vapen. Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985-1995*, (Stockholm 1999), s.57

²⁷ Karlsson (2009), s.59.

²⁸ Karlsson (2014), s.72.

²⁹ Karlsson (2014), s.78.

För att kunna identifiera och analysera historiebrukets beståndsdelar kompletteras Karlssons definition med Peter Aronssons definiering av *Historiebruk* som definierar historiebruk som det metodiska tillvägagångssättet och operationaliseringen av historiekulturella komponenter eller element. Aronsson beskriver historiebruk som en kommunikationsprocess som kan ske i form av *förmedling* eller *implementering* (intention - gestaltning - förmedling - reception - bruk) eller i form av en *dialog* (dialog - gestaltning - kommunikation - reflektion - bruk).³⁰

Aronssons begrepp *Historisk upplevelse*, är här centralt för att undersöka spelmediets särart. Begreppet utgår historikern Jules Michelet tankar om återuppståndelsen,³¹ vilket Aronsson omdefinierar till gestaltning eller upplevelse. En upplevelse innebär att man inte bara passivt tar emot information, utan känslomässigt och kognitivt engagerar sig. Han definierar den historiska upplevelsen som mötet mellan en individ och ett fenomen som framkallar en känsla av det förflutnas närvaro. Denna upplevelse skapas när anspråk på historisk fakticitet kombineras med en subjektiv inlevelse i det förflutna. Ett tydligt exempel är en nött tröskel; ett materiellt faktum som genom sina spår av slitage skapar en förnimmelse av generationers vardagliga närvaro.³² En viktig aspekt av den historiska upplevelsen är autenticitet. Aronsson framhåller att autenticitet bör inte likställas med korrekthet; han exemplifierar detta genom att konstatera att Medeltidsveckan i Visby snarare baseras på Hellquists konstverk "Valdemar Atterdag brandskattar Visby" från 1882, än på den verkliga historiska händelsen. Detta fenomen utgör en postmodern upplevelse av autenticitet, där graden av inlevelse baseras på gestaltningens förmåga att svara mot en förväntad bild av historien.³³

Historiemedvetande synliggörs och kan undersökas via det historiebruk som sker på den historiekulturella arenan. Det utgör en "dubbel historiska tankeoperation" där insikten om att människan skapar historien och är skapad av historien kombineras.³⁴ Det har både individuella och kollektiva aspekter och omfattar förståelsen av relationen mellan dåtid, samtid och framtid, hur de interagerar och påverkar varandra samt insikten om att detta är en ständigt pågående process.³⁵

Valet av Karlssons och Aronssons definitioner av historiebruk och -kultur motiveras av att både Karlsson och Aronsson betonar att historiekulturer har varit, och i viss mån fortfarande är, starkt nationellt avgränsade. Samtidigt menar Aronsson att det postmoderna samhället, med sin osäkra framtidsbild, har lett till att den traditionella nationella identiteten ifrågasatts och fått konkurrens av en mångfald av identitetsskapande sociala strukturer.³⁶ Karlsson poängterar att den nationella ramen utmanas av globala geografiska perspektiv samt sociala kategorier som genus och religion.³⁷ Vilket gör det intressant att undersöka hur CK3 förhåller sig till detta och för att undersöka om den tekniska utvecklingen påverkar villkoren för historiekultur och historiebruk, som Karlsson frågar sig. Och hur de helt nya arenor för historiska erfarenheter, som Aronsson menar är en följd av den tekniska utvecklingen, är uppbyggda (i relation till CK3).

³⁰ Aronsson, (2004), s. 100.

³¹ Aronsson (2004) s. 101.

³² Aronsson (2004) s. 104-110.

³³ Aronsson (2004) s. 112-119.

³⁴ Klas Göran Karlsson (2009) s. 55.

³⁵ Klas-Göran Karlsson (2014) s. 57-80.

³⁶ Aronsson, (2004), s. 26-34.

³⁷ Karlsson (2014) s. 28; 67.

Samtidens förhållning till upplevelser som Aronsson identifierar gör det intressant att undersöka om CK3 kan förstås som det Aronsson kallar: historisk upplevelse.

För att undersöka historiebruket och vilka historiekulturella komponenter som operationaliseras, behöver förutsättningar och begränsningar på den arena som bruket analyseras klargöras. För att förstå hur en historisk upplevelse skapas och hur den postmoderna autenticiteten fungerar i spel, behöver dessa didaktiska teorier slutligen sammanföras med begrepp från *Historical Game Studies*.

Game studies

Akademisk forskning om spel tog fart i slutet av 1990-talet när forskare inom det som kom att kalla *game studies* utvecklade termen *Ludologi* (Ludic), av bland annat Janet Murray (professor i digital media), Gonzalo Frasca (professor i spelretorik, ludologi) och Espen Aarseth (professor i spelvetenskap).³⁸ Termen *Ludic* härstammar från det latinska ordet *ludus* (leka eller spela), och har ersatt ordet "spela" inom forskning relaterat till spel.³⁹ Den idag etablerade teoretiska ingången *Ludologi* (*Ludology*) studerar själva spelandet, med fokus på spelets regler, struktur och kultur.⁴⁰ Inom spelstudier skiljs ett spel ludologiska egenskaper från dess narrativa innehåll.⁴¹ För att skilja mellan de olika dimensionerna som ett spel består av utvecklade Espen Aarseths, professor i spelvetenskap, tre begrepp och tillhörande definitioner: Spelsätt (*Gameplay*) spelarens val och handlingar, Spelstruktur (*Game Structure*) spelets och simuleringens regler och Spelvärld (*Game World*) fiktivt innehåll, design och visuella element.⁴²

Historical Game Studies är en gren inom det vetenskapliga fältet spelstudier.

Forskningen inom det specifika fältet *historical game studies* utgör en nischad men växande gren inom spelstudier. William Uricchios, professor i medievetenskap, artikel *Simulation, History and Computer Games* betraktas ofta som det teoretiska startskottet för området.⁴³ I artikeln menar Uricchio att historiespel utgör ett eget medium för historieförmedling, vars unika strukturer och egenskaper ger dem en unik roll inom en poststrukturalistisk

³⁸ Janet Murray, *Hamlet on Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, (New York 1997); Gonzalo Frasca, *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Digital) Games and Narrative*, (1999); Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. MD: Johns Hopkins University Press, (1997)

³⁹ Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (2013 New York). s. 3.

⁴⁰ Kapell & Elliot, 2013, s.17-18; Jos de Mul, "The game of life: narrative and ludic identity formation in computer games" i Joost Raessens & Jeffrey Goldstein, *Handbook of computer game studies* (Cambridge 2005) s. 250- 260.

⁴¹ Kapell & Elliot, 2013, s.3; 17-18; Jos de Mul, "The game of life: narrative and ludic identity formation in computer games" i Joost Raessens & Jeffrey Goldstein, *Handbook of computer game studies* (Cambridge 2005) s. 250- 260.

⁴² Espen Aarseth, "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis" *Game Approaches/SPIL-veje*. Spilforskning.dk Conference (2004).

⁴³ Kapell & Elliot (2013), s. 2; 11-12.

historievetenskaplig diskurs.⁴⁴ Det postmoderna perspektivet tydliggörs genom att den historiska "sanningen" i spelen är subjektiv och beror på utvecklarnas specifika designval och på spelarens agens och möjligheten att interagera med den historia som representeras. Ett teoretiskt ramverk för studier av historiska spel, påbörjades av Uricchio som identifierade två huvudsakliga kategorier inom historiespel: representationer av specifika händelser samt simuleringar av historiska processer. Enligt Uricchio bör historiespel betraktas som positionerade på en skala mellan dessa två kategorier.⁴⁵ Studien kommer att nyttja definitionen av begreppen: *Historisk representation* och *Historisk simulering* som görs av statsvetaren Rolfe Daus Peterson, antikvarien Andrew Justin Miller och statsvetaren Sean Joseph Fedorko i sitt bidrag till det inflytelserika samlingsverket *Playing with the past digital games and the simulation of history* redigerat av historikern Matthew Wilhelm Kapell & kulturvetaren Andrew B.R. Elliot.⁴⁶ *Historisk representation* syftar till återgivning av specifika historiska händelser, platser och ting och är förknippat med fakticitet. *Historisk simulering* syftar till återgivning av historiska processer, strukturer och ideologier, och förknippas med autenticitet och spelarens aktiva roll. Dessutom tillämpas kulturhistorikerna Andrew Salvatis och Jonathan Bullingers begrepp *Selektiv autenticitet*, definierat som en process där historisk representation blandas med genrens konventioner och mottagarens förväntningar. Detta begrepp utgör producentens motsvarighet till mottagarens *upplevda autenticitet*.⁴⁷

Salvatis och Bullingers introducerar även begreppet "*Brand-WW2*" för att beskriva det metanarrativ som har cementerats kring Andra världskriget. Metanarrativ är ett koncept som beskriver hur en liknande estetik och narrativ struktur har etablerats och används i populärkulturella skildringar av det valda objektet. Metanarrativ är allmänt accepterade och har tydliga egenskaper som kan liknas vid uppfattningen av ett globalt varumärke. Enligt Salvatis och Bullingers inleddes metanarrativet för andra världskriget i samband med krigsslutet, med mytologisering som nådde sin höjdpunkt i filmer som *Rädda menige Ryan*. Denna mytologisering inbegriper föreställningen om att kriget var en kamp mellan det onda och det goda, ett koncept som har nyttjats flitigt inom populärkulturen.⁴⁸

Detta teoretiska ramverk är även tillämplbart på det metanarrativ som etablerats kring 'vikingar' och 'vikingatiden', vilket fungerar som ett globalt signum. Detta signum inkorporerar specifika historiekulturella komponenter (som exempelvis den ikoniska, men historiskt inkorrekta, hornhjälm). Genom att analysera hur detta fenomen brukas kan studien klargöra den historiekultur som reproduceras och dess ingående beståndsdelar.

För att tydliggöra spelarens aktiva roll och position i detta samspel och skapa ett tydligt definierat teoretiskt ramverk för historiska spelstudier, utvecklade historikern och spelforskaren Adam Chapman i sin bok *Digital Games As History* begreppet:

⁴⁴ William Uricchio "Simulation, History and Computer Games" i Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (red.) *Handbook of Computer Game Studies*, (Cambridge 2005) s. 327-338.

⁴⁵ William Uricchio (2005) s. 327-338.

⁴⁶ Rolfe Daus Peterson, Andrew Justin Miller och Sean Joseph Fedorko "The same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in Total war, Civilization and Patrician Franchises" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013) s. 33-45.

⁴⁷ Ett närbesläktat begrepp: *Verisimilitude*, används av Apperley, (2013) s. 186.

⁴⁸ Andrew J. Salvati, Jonathan M. Bullinger "Selective Authenticity and the Playable Past" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.) *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013) s. 153-168.

player-historian och *developer-historian*.⁴⁹ Skillnaden mellan dessa två aktörer enligt Chapman är att *developer-historian*, alltså spelutvecklaren, kan betraktas som en producent och förmedlare av historia och fungerar som en kurator genom sina val av innehåll och hur materialet ska presenteras för spelaren. Begreppet: *player-historian* används för att fånga att spelare inte enbart är en passiv deltagare utan även tolkar och aktivt påverkar och förändrar historiska förmedlingens konstruktion.⁵⁰

Genom att utgå från Historical Game Studies och beakta spelets ludologiska egenskaper kan medieformens unika aspekter studeras som en viktig kontext för historiekultur och historiebruk, i relation till CK3.

För att kunna undersöka *player-historians* historiebruk behöver det material som produceras, av både utvecklare och användare, men existerar utanför själva spelets kod inkorporeras. Den teoretiska ingången är baserad på litteraturvetenskap och vilar på litteraturvetaren Gérard Genettes verk *Paratexts: Thresholds of Interpretation*.⁵¹ Enligt Genettes ursprungliga modell utgörs paratexten av summan av två komponenter: *peritext* och *epitext*. *Peritext* innefattar element som är fysiskt knutna till verket, såsom titlar eller förord, medan *epitext* består av element utanför det specifika verket, exempelvis recensioner, intervjuer eller marknadsföring. För att kunna analysera de paratextuella relationerna, det vill säga forum, moddar och *After Action Reports* (AAR), och hur det formar spelarens upplevelse av historia,⁵² har Tom Apperley i sin forskning definierat begreppet *paratextuella skapelser*. Han betonar att om förmedlingen av historia ska analyseras i ett spel behöver denna kontext ingå. Apperleys teoretiska begrepp utgår från Mia Consalvos (professor i medievetenskap) definition av paratexter inom spelforskning.⁵³ För att genomföra en dekonstruktion av AAR har Masterstudenten Vera Lakmakers kategorisering av paratextuella skapelser använts.⁵⁴

⁴⁹ Adam Chapman, *Digital Games As History : How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (London 2016)

⁵⁰ Chapman, (2016), s.22-23; 173-174; 193.

⁵¹ Gérard Genette, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, (originaltitel: *Seuils* 1987) (översatt av Jane E. Lewin, (Cambridge 1997)).

⁵² Tom Apperley, *Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History*. i *Open Library of Humanities* (2018) s. 1–22; Apperley (2013). s. 185-189.

⁵³ Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, (Cambridge 2007) s. 8-9.

⁵⁴ Vera Lakmaker, *After-Action Reports in Europa Universalis IV: A Paratextual Analysis*, Masteruppsats, Erasmus University Rotterdam, 2021. <https://thesis.eur.nl/pub/59695> (Hämtad: 2025-12-10).

4. Tidigare forskning

Forskningen inom det tvärvetenskapliga fältet *historical game studies* vilar på William Uricchios tes om att historiespel utgör ett särpräglat medium för historieförmedling som kräver en egen plats inom den historievetenskapliga diskursen.⁵⁵ Docenten i historia Ylva Grufstedt understryker i sin artikel "Historiska spelstudier – historia i, med och om (digitala) spel" att detta fält har kommit att inrikta sig på forskning som behandlar historiekultur och därmed delar teoretiska utgångspunkter med andra historiekulturella forskningsområden.⁵⁶

En rad studier har undersökt förhållandet mellan grafisk representation, autenticitet och mottagarens förväntningar. Konsthistorikern Douglas Dow visar i sin analys av *Assassin's Creed II* hur medvetna anakronismer paradoxalt nog kan öka den upplevda autenticiteten genom att korrespondera med moderna föreställningar.⁵⁷ Föreliggande studie relaterar till Dows slutsatser genom att se spelets representationer som den dubbla process som Karlsson menar sker på den historiekulturella arenan.⁵⁸ Frågan om spelens inverkan på kollektiva identiteter är central; forskaren och doktoranden i historia Jakub Šindelář argumenterar för att spel om första världskriget formar en europeisk samhörighet och inverkar på det kollektiva minnet. Forskaren i medievetenskap Clemens Reisner belyser hur spels simuleringar av kalla kriget omformar samhällets bild av perioden och utmanar nationella historiekulturer.⁵⁹ I föreliggande studie undersöks just denna nationella avgränsning, men till skillnad från Reisners fokus på kalla kriget tillförs här andra aspekter genom att *CK3* skildrar medeltiden, och genom att undersöka hur producentens historiebruk påverkar förhållandet. Även specifika estetiska uttryck, såsom musiken i medeltidsspel, har analyserats av professorerna i historia Jiménez Juan Francisco Alcázar och Gerardo Rodríguez, som konstaterar att ljudbilden ofta domineras av moderna populärkulturella referenser.⁶⁰ Musiken undersöks inte som primärt material i denna studie, men relateras till deras resultat genom en granskning av hur utvecklarna presenterar expansionen *Northern Lords* tillhörande nyskrivna musik.

Trots genrens popularitet finns en omfattande kritik mot dess underliggande logik. Professor i media och kommunikation Alexander Galloway har riktat en inflytelserik kritik mot historiespelens algoritmiska struktur, vilken han menar skapar en bristfällig representation av historia.⁶¹ Denna kritik konkretiseras i relation till *CK3* av professorn i kommunikation Andrew Baerg, som menar att spelet snarare simulerar en modern organisationsideologi

⁵⁵ Uricchio, (2005).

⁵⁶ Ylva Grufstedt, *Historiska spelstudier - historia i med och om (digitala) spel*, Scandia vol 91, nr 2 (2025) s.381-400.

⁵⁷ Douglas Dow, "Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and the Art History in *Assassin's Creed II*" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013), s.215-232.

⁵⁸ Karlsson (2014), s.65-70.

⁵⁹ Clemens Reisner, "Digital Games and the Cold War: Representations and Simulations" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013), s.247-260..

⁶⁰ Jiménez Juan Francisco Alcázar och Gerardo Rodríguez, "Medieval soundspace in the new digital leisure time media", *imago temporis. medium aevum*, IX (2015), ss. 307-327.

⁶¹ Alexander R. Galloway, "Allegories of Control." i *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, vol. 18, University of Minnesota Press, (2006) s. 85-106.

”managerialism” än det medeltida samhällets processer.⁶² Adam Chapman möter dock denna kritik genom att betrakta historiska spel som referentiella artefakter vars legitimitet som historiska narrativ vilar på samspelet mellan produktion och konsumtion.⁶³ Chapman har bland annat undersökt spel som *Civilization* med en ekologisk ansats och dragit slutsatsen att historiespel skapar nya möjligheter att undersöka vår relation till det förflutna, vilket en analys av historiebruk och -kultur de facto gör.⁶⁴

Historikern Robert Houghton bidrar med en väsentlig fördjupning genom att problematisera dominansen av *Civilization*-serien inom forskningen.⁶⁵ Houghton menar att *CK3* erbjuder en alternativ ansats till medeltida maktutövning genom att inkorporera rollspelsmekaniker som fokuserar på personliga relationer snarare än den abstrakta staten. Han konstaterar dock att *CK3*, trots sina rollspelsinslag, fortfarande vilar på ett ”Great Man”-perspektiv och att spelare ofta prioriterar territoriell erövring framför rollspel på grund av genrens konventioner. Houghton understryker att historisk inlevelse i *CK3* i hög grad härleds från spelarens förmåga att fördjupa sig i sin karaktärs ”personlighet”. Möjligheten till inlevelse är en viktig beståndsdel i det Aronsson kallar för en historisk upplevelse vilket är en central punkt i föreliggande studie.

För att tydliggöra spelarens aktiva roll har Chapman utvecklat begreppsparet *developer-historian* och *player-historian*.⁶⁶ Denna fokusering på spelaren som en aktiv medproducent återfinns även i Lindells avhandling, där historiebruk och historiekultur i digitala miljöer granskas.⁶⁷ Grufstedt framhåller i sin ovan nämnda artikel hur spelarens förmåga att skapa historia fångas upp av Chapmans begrepp, och bidrar till det teoretiska ramverket.⁶⁸ Föreliggande studie bidrar med en ny empirisk dimension genom att gå djupare än Chapman; istället för att enbart analysera paratexter som färdiga resultat, undersöks producenternas bakomliggande intentioner genom en intervju och hur dessa begrepp fungerar i de paratextuella miljöerna även utanför själva spelet. Professor Tom Apperley (medievetskap) drar i sin forskning om paratextuella skapelser slutsatsen att spelare inte nödvändigtvis accepterar de ideologier som presenteras i spelen. Genom paratextuella skapelser, såsom After-Action Reports (AAR) och modifikationer (moddar), kan de förhandla sin egen position i förhållande till spelets ”officiella” skildring av historia. Apperley betonar att om förmedlingen av historia ska analyseras, måste denna paratextuella kontext inkluderas. Föreliggande studie undersöker inte bara hur historia skapas i spelet utan även i de paratextuella skapelserna utanför koden, och genom intervjuer med skapare av dessa kan studien tillföra ytterligare en dimension.

Fil.dr Kirk Lundblade visar i sin diskursanalys, inriktad på spelarnas kritik av *CK3* relaterat till historia, hur historieförmedlingen är en cyklisk process där innehållet ständigt omförhandlas

⁶² Andrew Baerg, ”Middle (Ages) Managers: Crusader Kings III as Medievalist Managerialism”, i Karl Fugelso (red.), *Studies in Medievalism XXXII: Medievalism in Play*, (Rochester 2023) s. 51–72.

⁶³ Adam Chapman, ”Is Sid Meier’s Civilization history?”, *Rethinking History*, 17 (3), (2013) 312–332.

⁶⁴ Adam Chapman, ”Affording History: *Civilization* and the ecological approach” i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013) s. 61–73.

⁶⁵ Robert Houghton, ”Abandoning Civilization: Medieval Rulership in Crusader Kings III, Reigns, and Mount and Blade: Warband”, i Robert Houghton (red.), *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games* (London 2023).

⁶⁶ Chapman (2016)

⁶⁷ Lindell, (2014).

⁶⁸ Grufstedt (2025).

och är beroende av moderna politiska och kulturella förhållanden.⁶⁹ Bidraget från föreliggande studie till detta område är att tillföra historiedidaktisk teori samt att genom intervjun med producenten kunna diskutera hur de förhåller sig till spelarnas kritik och avvägningen mellan fakticitet och spelbarhet. Slutligen finns en kritisk debatt rörande mångfald; fil.dr Emily Bembeneck pekar på strategispelens begränsningar i att simulera multikulturella samhällen,⁷⁰ medan historikern Rebecca Mir och fil.dr Trevor Owens konstaterar att exkluderingen av problematiska ämnen som kolonialism ofta förstärker de stereotyper som avsetts undvikas.⁷¹ Föreliggande studie undersöker hur dessa perspektiv – inklusive det Galloway kallar ”mjuk rasism” (*soft racism*) – behandlas i spel och hur de olika aktörerna förhåller sig till ämnena.⁷²

Föreliggande studie bidrar till detta forskningsfält genom att kombinera de historiedidaktiska perspektiven från Karlsson och Aronsson med de ludologiska insikterna från bland annat Chapman och Houghton.

I Grufstedts kandidatuppsats som behandlar samma tema identifierar svårigheten och komplexiteten i att dra slutsatser kring spelarens historiemedvetande; i linje med denna problematik väljer jag i föreliggande studie att istället inrikta sig på producentens intentioner och spelarens faktiska historiebruk, snarare än att försöka mäta inre kognitiva processer. Genom att inkludera producentens intentioner via intervjuer adresserar studien det gap Grufstedt identifierade i sin egen studie gällande behovet av att studera utvecklarnas specifika historiebruk i relation till spelarnas agens, något som tidigare saknats i forskning om digital historiekultur.⁷³

Urvalet av forskare i denna översikt har gjorts för att representera den teoretiska bredd – från ludologiska strukturer till paratextuellt historiebruk – som krävs för att analysera ett komplext spel som *Crusader Kings III*. Metodologiskt ansluter sig föreliggande studie till den tradition av kvalitativ innehållsanalys av digitala miljöer som etablerats av Lindell,⁷⁴ men utvidgar denna genom att inkludera ett aktörscentrerat perspektiv via intervjuer.

⁶⁹ Kirk M. Lundblade, "If Your Empire Last More Than Two Centuries, You May Need to Speak to Your Doctor: The Effects of Historicizing Discourse in the Crusader Kings 3 Community", i *Foundations of Digital Games* (2023); Ett exempel som ges är hur staden Kiev i spelet ändrades till "Kyiv" kort efter Rysslands invasion av Ukraina.

⁷⁰ Emily Bembeneck, "Phantasms of Rome: Video games and Cultural Identity", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, (New York 2013) s. 77–90.

⁷¹ Rebecca Mir, Trevor Owens "Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier's Colonization" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (2013 New York) s. 91-106.

⁷² Galloway, (2006).

⁷³ Grufstedt, (2013) s. 51-60.

⁷⁴ Lindell (2014).

5. Metod

Undersökningens metodologiska ramverk är strukturerat kring en integrerad analys av tre huvudområden: spelet *Crusader Kings III*, dess utvecklare samt spelarcommunityt. Genom denna triangulering skapas en helhetsbild av hur historiebruk och historiekultur manifesteras i relation till det spelet. Arbetet utgår från en historiedidaktisk teori, med en postmodern historievetenskaplig förhållning, som tillämpar en hermeneutisk kvalitativ textanalys kombinerat med historiedidaktiska teoretiska begrepp, samt teoretiska begrepp hämtat från spelstudier. Samma begrepp nyttjas även i intervjuerna som ingår i studien men det metodiska tillvägagångssättet baseras på det historievetenskapliga fältet; Muntlig historia.

Spelet

Det metodiska tillvägagångssättet vid analysen av själva spelet liknas vid en textanalys, men där spelet utgör den primära artefakt som undersöks. Med utgångspunkt i historikern Maria Sjöbergs metodteori tillämpas en ansats som påminner om dekonstruktion. Som Sjöberg beskriver är dekonstruktion ett förhållningssätt som strävar efter att ur en given text frigöra tolkningar baserade på textens inneboende motsägelser och icke-uppenbara antaganden genom att etablera analytiska kategorier. Denna inriktning koncentrerar sig på textens innehåll och det yttre sammanhanget, där innehållet används för att rekonstruera och tolka de historiekulturella miljöer spelet verkar i.⁷⁵

För att systematisera analysen av det empiriska materialet skapades kategorier utifrån ludologisk teori och Espen Aarseths definition av spelets tre dimensioner: spelsätt, spelstruktur och spelvärld.⁷⁶ Genom att tillämpa *fjärrläsning* kunde relevant material identifieras.⁷⁷ Det vill säga material som rör historisk representation och historisk simulering, definierat av Salvati och Bullinger.⁷⁸ Urvalet bearbetades genom *närläsning*,⁷⁹ delades in i ovan nämnda kategorier och på grund av det empiriska materialets omfattning gjordes ett kvalitativt urval vars syfte var att skapa en representativ bild av de olika former och aspekter av historisk representation, simulation som förekommer i spelet. Närläsningens syfte är det omvända i jämförelse med litteraturvetaren Haettner Aurelius studie av Agneta Horns självbiografi, som beskrivs av Sjöberg.⁸⁰ Enligt Sjöberg använder Haettner kontexterna för att komma åt textens mening, i föreliggande studie används materialet för att komma åt kontexten. För att undersöka hypertextualitet, ett begrepp skapat av Genette och beskrivs av universitetslektor och docent i historia Joachim Östlund som relationen mellan äldre och yngre text, exempelvis genom omvandling,⁸¹ skapades en kvalitativ sammanställning av tre av de mest inflytelserika spelen i samma genre.

Processen ämnade att identifiera hur historia brukas genom historisk representation respektive simulation och undersöka hur specifika historiekulturella komponenter

⁷⁵ Maria Sjöberg, "Textanalys" i Martin Gustavsson & Yvonne Svanström (Red.) *Metod: Guide för historiska studier*, (Lund 2022), s.69-96. s.85.

⁷⁶ Aarseth, (2004).

⁷⁷ Sjöberg, (2022) s.92.

⁷⁸ Salvati och Bullinger, (2013).

⁷⁹ Sjöberg, (2022) s. 75.

⁸⁰ Sjöberg, (2022), s.75.

⁸¹ Joachim Östlund, "Reseberättelser och hyperrealiteter" i Martin Dackling & Sari Nauman (red.) *Teori i historisk praktik*, (Lund 2022) s. 52-56.

inkorporeras i spelet. Syftet med komparationen var att synliggöra spelets kontextuella relationer.⁸²

Detta möjliggjorde en analys av hur Peter Aronssons teori om den historiska upplevelsen, en kombination av historisk fakticitet och subjektiv inlevelse är applicerbar, genom att studera dynamiken mellan ovanstående former av förmedling och hur historiekulturella komponenter samverkar för att forma spelarens upplevelse av plausibilitet och autenticitet.⁸³

Ludologi nyttjas för att synliggöra kontexten av spelets struktur och komparation i syfte att synliggöra spelets kontextuella relationer.⁸⁴

Utvecklare

Det empiriska materialet bestod av en semistrukturerad intervju med anställda vid Paradox Development Studio. Strukturen på intervjufrågorna och intervjun baserades på det Malin Thor Tureby, docent i ekonomisk historia, skriver i kapitlet *Muntlig historia i Metod Guide för historiska studier*.⁸⁵

För den postmoderna inriktningen inom historievetenskap är aktören som skapar tolkningen central, vilket även gäller för historiedidaktiska studier.⁸⁶ Thor Tureby, betonar vikten av att synliggöra och diskutera intervjuaren eftersom hen *skapar* källan som sedan används.⁸⁷ Samma resonemang förs av historieprofessorn David Ludvigsson men då i relation till historiedidaktiska studier.⁸⁸ Därför genomförs en källkritisk analys av intervjuaren, intervjun och intervjupersonerna, med utgångspunkt i journalisten och historikern Torsten Thuréns definition av begreppen: *äkthet, tidssamband, oberoende och tendensfrihet*.⁸⁹

Det empiriska materialet i form av en transkription fjärlästes med syfte att finna relevant information för studien och användbara kategorier. Utifrån underlaget konstruerades fyra kategorier vilka materialet delades in i: *Researchprocessen, Historisk plausibilitet och spelbarhet, Relation till spelarna* och *Etiska överväganden*. Sedan genomfördes en textanalys genom närläsning med syfte att identifiera vilken typ av historiebruk som utvecklarna använder sig av, enligt Karlssons typologi. Beståndsdelarna i denna kommunikationsprocess, som historiebruk är enligt Aronsson, definieras av hans beskrivning av den form som kallas förmedling eller implementering.⁹⁰ Analysen genomfördes i syfte att undersöka deras intentioner och hur dessa gestaltas och förmedlas i spelet.⁹¹ För att analysera hur producentens specifika historiebruk och val sätter ramarna för den historiska förmedlingen i spelet, används begreppet *developer-historian*. De teoretiska begreppen

⁸² Sjöberg, (2022), s.73.

⁸³ Aronsson, (2004), s. 26-34.

⁸⁴ Sjöberg, (2022), s.73.

⁸⁵ Malin Thor Tureby, "Muntlig historia" i Martin Gustavsson & Yvonne Svanström (Red.) *Metod Guide för historiska studier* (Lund 2022), s.187-212.

⁸⁶ Östberg, (2012), s.180-183.

⁸⁷ Thor Tureby, (2022), s.187-212.

⁸⁸ David Ludvigsson, "Begrepp för att analysera historiedidaktiska material" i Martin Dackling & Sari Nauman (red.) *Teori i historisk praktik*, (Lund 2022), s. 61-88.

⁸⁹ Torsten Thurén, *Källkritik*, (Stockholm 2013)

⁹⁰ (Intention - gestaltning - förmedling - reception - bruk). Aronsson (2004) s.100.

⁹¹ Sjöberg, s.78.

möjliggör även en diskussion om vilket historiskt material som implementeras och hur valet påverkas av rådande historiekultur och spelets struktur.

Undersökningen kompletteras med en analys av utvecklardagböcker (*Development Diaries*) och tillhörande spelarkommentarer. Urvalet för denna analys har avgränsats till inlägg kopplade till expansionen *Northern Lords* och spelarkommentarer till ett antal av dessa (urvalskriterier och motivering görs i samband med att materialet presenteras i studien). Det metodiska tillvägagångssättet består av en textanalys av ett kvalitativt urval av utvecklardagböckerna integrerat med ett kvalitativt urval av spelarkommentarer. Här studeras hur utvecklarnas intentioner kommuniceras till spelaren, samt hur kommunikationen mellan dessa parter fungerar. Kommunikationen möjliggör även att den andra formen som av Aronson har identifierat historiebruk, *Dialog*,⁹² kan diskuteras. Aktörerna i denna kommunikationsprocess benämns med begreppen *player-historian* och *developer-historian* och underlättar diskussionen om förmedlingen och inläringen av historisk kunskap genom att tillföra de ludologiska aspekterna.

Syftet är att identifiera historiekulturella komponenter och undersöka historiebruk, samt hur historiekulturen påverkar utvecklarens selektiva autenticitet och spelarens uppfattning om vad som är autentiskt. Genom att betrakta kommunikationen som en paratext till själva spelet, kan den relateras till studiens andra fokusområden.

Spelarcommunityt

Det metodiska tillvägagångssättet vid analysen av spelarcommunityt liknas, i likhet med analysen av spelet, vid en textanalys där de paratextuella skapelserna, enligt Apperleys definition, utgör den primära artefakten.⁹³ Genom att studera dessa kan även den textuella relationen till spelet undersökas.⁹⁴ Med utgångspunkt i Sjöbergs metodteori tillämpas en dekonstruktiv ansats för att synliggöra hur spelarna interagerar med, och bygger vidare på, spelets historiska innehåll. Genom att etablera analytiska kategorier strävar undersökningen efter att frigöra tolkningar av spelarnas historiebruk och de icke-uppenbara antaganden som formar deras digitala historieskapande.

För att systematisera analysen av spelarnas egna berättelser, så kallade *After Action Reports* (AAR), tillämpas inledningsvis en fjärläsning av det empiriska materialet. Urvalet kategoriseras med utgångspunkt i Lakmakers typologi, och bearbetas vidare genom närläsning för att identifiera material rörande historisk representation och simulation.⁹⁵ Syftet är att undersöka hur spelaren, i egenskap av *player-historian*, använder spelets innehåll för att bruka historia genom att använda historiekulturella referenser utanför spelets givna ramar. Härigenom analyseras hur Aronssons teori om den *historiska upplevelsen*, balansen mellan fakticitet och inlevelse, manifesteras när spelaren överskrider simulationens tekniska begränsningar och skapar kontrafaktiska narrativ.

⁹² (Dialog - gestaltning - kommunikation - reflektion - bruk). Aronsson, (2004) s.100.

⁹³ Apperley (2013)

⁹⁴ (Paratextualitet, intertextualitet och hypertextuell relation). Östlund, (2022) s. 52.

⁹⁵ Vera Lakmaker (2021).

I likhet med studien av utvecklarna inkluderas en semistrukturerad intervju med en tongivande aktör inom communityt (en AAR-författare). För att säkerställa vetenskaplig stringens tillämpas Thor Turebys råd för historiska intervjustudier, vilket kompletteras med en källkritisk analys utifrån Thuréns kriterier för källkritik.⁹⁶ Genom att integrera intervjuvaren i textanalysen möjliggörs en djupare diskussion om spelarens aktiva agens och dennes roll i den kommunikationsprocess som Aronsson definierar som Dialog.⁹⁷

Den andra formen av paratextuell skapelse, spelmodifikationer (moddar), analyseras genom en kombination av kvantitativt urval och kvalitativ innehållsanalys. Genom att tillämpa Scacchis typologi kategoriseras moddarna systematiskt, varpå en närläsning genomförs för att identifiera hur historisk kunskap medvetet konstrueras eller korrigeras. Analysen fokuserar på relationen mellan den ursprungliga "texten" (spelet) och modden som en form av hypertextualitet,⁹⁸ där omvandlingen av spelets spelsätt, spelstruktur och spelvärld studeras.⁹⁹

Syftet med detta tillvägagångssätt är att kartlägga gränslandet mellan *player-historian* och *developer-historian*. Genom att betrakta communityts produktion som en integrerad del av spelets historiekultur undersöks hur spelarna förhåller sig till autenticitet. Slutligen möjliggör detta en diskussion om hur spelarnas specifika historiebruk, enligt Karlssons typologi, samverkar med utvecklarnas intentioner för att forma den totala historieförmedlingen inom CK3-sfären.

⁹⁶ Thuréns kriterier för källkritik är: äkthet, tidssamband, oberoende och tendensfrihet.

⁹⁷ Aronsson (2004) s.100

⁹⁸ Östlund, (2022) s. 52.

⁹⁹ Aarseth, (2004).

6. Analys av spelet

Inledning

Med utgångspunkt i Aarseths dimensioner för datorspel – spelsätt, spelstruktur och spelvärld – genomförs här en dekonstruktion av *Crusader Kings III* (CK3) i syfte att undersöka spelets historiebruk och dess relation till historiekultur.¹⁰⁰ Analysen av historiebruk fokuserar primärt på spelstruktur, eftersom den utgör det mekaniska ramverk som utvecklaren (*developer-historian*) etablerat och som dikterar förutsättningarna för spelaren (*player-historian*). Genom att studera spelvärdens utformning kan centrala historiekulturella aspekter identifieras. Även om analys av spelsätt (spelarens faktiska agerande) inte kan genomföras enbart utifrån spelet i sig, möjliggör kombinationen av spelstruktur och spelvärld en undersökning av förutsättningarna för att spelaren ska kunna erfara en historisk upplevelse. Detta görs genom att analysera dynamiken mellan representation, som är kopplad till fakticitet, och simulering, som är kopplad till autenticitet.

Spelstruktur och ramverk för historiebruk

Begreppet spelstruktur i *Crusader Kings III* – det vill säga det system av regler, kod och mekaniker som sätter ramarna för vad som är möjligt i spelvärlden – utgör fundamentet för Paradox Interactives kommersiella historiebruk. Enligt Klas-Göran Karlssons typologi används historien här som en vara; Paradox paketerar det förflutna i en interaktiv form för att skapa ekonomiskt mervärde. Spelets ludologi, dess spelmekaniska uppbyggnad, fungerar som en länk mellan "developer-history" (utvecklarnas tolkning) och "player-history" (spelarens skapade historia).

Spelaren interagerar dels direkt med simuleringen genom att kontrollera abstrakta funktioner som tid och hastighet, och dels genom att förkroppsligas i en specifik karaktär med tydliga mänskliga begränsningar. Spelstrukturen tillåter dessutom spelaren att ändra ett stort antal spelregler och därigenom anpassa spelet efter sina mål och syften. Denna dubbelhet gör att spelstrukturen kan förstås genom Peter Aronssons definition av historiebruk som en kommunikativ process som rör sig mellan förmedling och dialog.

I en linjär kommunikationskedja översätts utvecklarens historiska tolkning och intention till spelmekanisk gestaltning, som sedan når spelaren genom spelet, för att slutligen omsättas i praktiskt bruk. Samtidigt finns även en dialogisk process, där spelarens val skapar en pågående förhandling mellan den programmerade historien och spelarens egna narrativ. Här blir mekanikerna verktyg för en växelverkan mellan gestaltning, kommunikation och reflektion. Detta möjliggör även att spelaren kan agera som *player-historian* och undersöka historiska processer genom att förändra variabler, vilket ger möjlighet att utforska kontrafaktisk historia. Denna tydliga identifikation med spelkaraktären förstärker inlevelseförmågan och möjligheten till en historisk upplevelse. Dock påpekar Aronsson att en ökad inlevelse paradoxalt kan försvåra den kritiska distans som krävs för en vetenskaplig historisk analys.¹⁰¹

¹⁰⁰ Aarseth, (2004).

¹⁰¹ Aronsson, (2004), s.105-109.

Att spelet inte avslutas när spelarens karaktär dör är en annan central strukturell aspekt. Kontrollen övergår till arvtagaren, vilket simulerar den historiska processen av succession. Genom historiskt förankrade lagar och mekanismer kopplade till successionsordningen tillåts spelaren experimentera och få en förståelse för komplexa historiska processer utan krav på förkunskaper. Spelaren får uppleva ett rikes sönderfall på grund av lika arvsrätt och den intrikata maktstruktur baserad på släktskap som kännetecknade det medeltida samhället. Vidare har spelaren möjlighet att fritt välja spelkaraktär, och spelet inleds under ekvivalenta förhållanden baserade på (spelets version av) historiska personers faktiska förutsättningar. Player-historian ges möjlighet att utforska historia samt de specifika begränsningar eller fördelar som följer med valet av karaktär. Dessa begränsningar och fördelar skildras utifrån developer-historians val.¹⁰²

Handlingsmöjligheterna i *CK3* baseras på karaktärens personliga egenskaper (*traits, skills*) och relationer till andra karaktärer i spelet, vilket enligt Robert Houghton erbjuder en alternativ ansats till medeltida maktutövning. Genom att fokusera på personliga relationer snarare än den abstrakta staten, simulerar spelet feodalismens struktur. Genom mekaniken för stress (*Stress*) motverkas ageranden som går emot karaktärens personlighet, och AI-karaktärernas val styrs av en liknande logik. Detta visar att vissa ludologiska konventioner för strategispel har frångåtts till förmån för rollspelsmekaniker, vilket enligt Houghton är avgörande för spelarens förmåga till historisk inlevelse.¹⁰³

Detta märks även i resurssystemet, eftersom det är direkt knutet till den enskilda karaktären snarare än till staten eller riket. Systemet omfattar tre huvudsakliga resurser: guld (*Gold*), prestige (*Prestige*) och fromhet (*Piety*). Spelets kvantifiering av dessa komplexa former av "maktkapital" kan dock betraktas som problematisk. Här blir Alexander Galloways kritik av historiespels algoritmiska struktur relevant; han menar att dessa strukturer skapar en bristfällig representation av historien genom att omvandla subjektiva processer till absoluta, mätbara värden.

Spelstrukturen i *Crusader Kings III* utmärker sig genom att sakna explicita vinstvillkor, vilket bryter mot gängse spelkonventioner. Medan spelets utvecklare i rollen som developer-historian har skapat de historiska ramarna och de mekaniska förutsättningarna, tvingas spelaren inte mot ett förutbestämt mål. Detta ger istället utrymme för användaren att inta rollen som player-historian, där egna syften och narrativ kan formas fritt inom simulationen. En sådan öppen struktur skapar förutsättningar för ett existentiellt historiebruk. När kravet på att prestera enligt spelets regler minskar, kan spelaren använda den historiska miljön för att utforska identitet, moral och mänskliga öden, och därigenom skapa en personlig mening i den digitala historien.

¹⁰² "CK3 eschews balanced start positions in favor of historically resonant asymmetry" Lundblade, (2023). s. 3.

¹⁰³ Houghton (2023)

Spelvärlden och historiekultur

Spelvärlden utgörs av det fiktiva innehållet, den visuella designen och ljudbilden, där element som den taktila kartan och de heraldiska symbolerna fungerar som historiekulturella artefakter. Enligt Aronssons ramverk länkar dessa samman dåtid och nutid genom att visualisera historien på ett sätt som är begripligt för en samtida publik. Ett tydligt exempel är kartans färgkodning, där Frankrike är blått, Danmark rött och Skottland gult. Denna indelning vilar inte på medeltida fakticitet, utan på moderna föreställningar om nationella symboler för att skapa omedelbar igenkänning hos en global publik.

Redan vid valet av startdatum möts spelaren av beskrivande texter och grafiska framställningar som ofta fokuserar på enskilda aktörer och historiskt förankrade narrativ. Ett exempel är gestaltningen av Ragnarr Loðbrók, vars osäkra historicitet inte hindrar honom från att fungera som en central punkt i spelets inledning. Detta utgör ett exempel på vad Salvatis och Bullinger kallar för *selektiv autenticitet*, där historisk representation blandas med genrens konventioner och mottagarens förväntningar i syfte att generera en trovärdig upplevelse. Inkluderingen av sådana figurer och begrepp som "hedningar" visar hur spelet förhåller sig till ett bredare metanarrativ – en etablerad estetisk och narrativ struktur som liknar Salvatis och Bullingers begrepp "Brand-WW2", fast här applicerat på bilden av vikingar.

Detta metanarrativ förstärks ytterligare genom användningen av specifika ortografiska tecken, såsom fornisländska bokstäver (Á, ú, æ, ð, ó), vilka fungerar som en länk till den externa historiekulturen. Valet att använda dessa bokstäver kan analyseras som ett kommersiellt historiebruk där typografi används för att kommunicera kulturella värden som inom marknadsföring kallas för "*foreign branding*", *Häagen-Dazs* är ett av de mest kända exemplen av detta.¹⁰⁴

Ett liknande mönster återfinns i spelets ljudbild. Enligt Alcázar och Rodríguez tenderar musiken i medeltidsspel att domineras av moderna populärkulturella referensramar snarare än historiska rekonstruktioner. Därför är det troligt att musiken i *Crusader Kings III* endast anspelar på medeltida musik än att utgöra en musikhistorisk återgivning. Genom att använda instrument som låter "medeltida" möter spelet spelarens förväntningar och populärkulturella referensramar. Musiken blir på så vis ytterligare ett verktyg i det kommersiella historiebruket, där gränsen mellan historisk verklighet och modern gestaltning suddas ut för att maximera spelupplevelsens trovärdighet och underhållningsvärde.

Den interaktiva kartan utgör spelvärldens mest centrala nav och fungerar som den primära förmedlaren av kunskap om territoriell kontroll. Genom att centrera Europa och tillämpa en Transversal Mercator-projektion, en modern konstruktion, tillämpas en västerländsk historiekultur. Utformningen kan här förstås genom Galloways begrepp om "mjuk rasism" samt Mir och Owens kritik av hur eurocentriska maktstrukturer reproduceras i digital speldesign. Kartans utformning handlar dock lika mycket om vad som inte visas. Med utgångspunkt i Karlssons begrepp om icke-bruk och konstitutiv frånvaro blir det tydligt att spelaren uppfattning formas av de valda tomrummen. Genom att exkludera vissa geografiska områden och förenkla komplexa hybridkulturer till förmån för ett system där

¹⁰⁴ Leclerc, F., B.H. Schmitt och L. Dubé, 'Foreign Branding and Its Effects on Product Perceptions and Attitudes', *Journal of Marketing Research*, vol. XXXI (maj 1994), s. 263–270.

varje region endast tillskrivs en kultur, formas en specifik bild av historien genom det som medvetet valts bort.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis fungerar *Crusader Kings III* som en interaktiv växelverkan mellan utvecklarens mekaniska ramverk och spelarens existentiella meningsskapande. Genom att balansera ludologisk autenticitet med selektiv visuell representation skapas en historiekultur som både utmanar och reproducerar populärkulturella metanarrativ. Spelet omvandlar därmed det förflutna till en interaktiv vara där gränsen mellan historisk fakticitet och modern gestaltning suddas ut för att prioritera spelupplevelsens trovärdighet.

För att fördjupa förståelsen av de intentioner och avvägningar som ligger bakom dessa designval, skiftar undersökningen nu fokus från spelets struktur till dess skapare genom de genomförda intervjuerna med Paradox Interactives utvecklingsteam.

.

7. Intervju med Paradox Development Studio

Inledning och Syfte

Syftet med detta avsnitt är att undersöka hur utvecklarna bakom *Crusader Kings III* resonerar kring historiska aspekter och motiverar de val som genomsyrar spelutvecklingen. Genom att fokusera på producentens intentioner adresseras den forskningslucka som Grufstedt identifierat, där utvecklarnas perspektiv betraktas som en avgörande faktor för att förstå hur historiebruk kan manifesteras i ett datorspel.¹⁰⁵

Valet av en muntlig källa i form av en semistrukturerad intervju är här en nödvändig metod för att synliggöra den aktör som faktiskt skapar den historiska tolkningen. I enlighet med Peter Aronssons teori om historiebruk som en kommunikationsprocess möjliggör intervjun en analys av det kritiska steget mellan utvecklarens intention och spelets slutgiltiga gestaltning.¹⁰⁶ Medan föregående kapitel dekonstruerat spelets struktur och värld, syftar detta avsnitt till att genom rollen som *developer-historian* blottlägga hur historisk research och medvetna designval kureras för att skapa de ramverk som sedan möter spelaren. Utvecklarnas resonemang ger därmed en fördjupad förståelse för hur spänningen mellan historisk fakticitet, spelbarhet och samtida historiekultur hanteras i praktiken.

Metod

Undersökningen baseras på en ämnesrelaterad och semistrukturerad intervju med utvecklare från Paradox Development Studio, genomförd i enlighet med Malin Thor Turebys metodologiska ramverk för muntlig historia. Urvalets primära syfte var att identifiera

¹⁰⁵ Grufstedt (2013).

¹⁰⁶ Aronsson (2004) s. 100.

informanter med operativt ansvar för historierealiseringen i *Crusader Kings III*. Med utgångspunkt i Turebys betoning på intervjuaren som medskapare av källan krävs en kritisk granskning av forskarens förståelse.¹⁰⁷ Författarens omfattande erfarenhet av genren och akademiska bakgrund inom historia fungerar som en tillgång för att ställa initierade frågor, men innebär samtidigt en risk för en *tendensiös* vinkel där branschspecifika normer och logiker riskerar att tas för givna snarare än att problematiseras. Författarens position som man född i början av 1990-talet placerar honom även inom spelets primära målgrupp, vilket ytterligare understryker behovet av reflexivitet.

Vid den källkritiska granskningen av informanterna, baserad på Torsten Thuréns kriterier, stärks materialets *äktethet* av att intervjun genomfördes på plats vid Paradox kontor.¹⁰⁸ Samtidigt medför informanternas *beroendeställning* som anställda att deras utsagor måste tolkas som potentiellt *tendensiösa*. Informationen är sannolikt vinklad i syfte att framställa företaget och utvecklingsarbetet på ett positivt sätt, vilket innebär att kritiska aspekter kan ha undanhållits. Trots denna partiskhet bör informationen anses som trovärdig i de delar som rör den tekniska och historiska implementeringen, då dessa uppgifter i hög grad är verifierbara genom de faktiska spelmekanikerna.

Ett särskilt metodologiskt problem rör *traderingen* av materialet, då analysen baseras på en *kontrollerad* källa. Den tillhandahållna transkriptionen är censurerad och redigerad av Paradox, vilket innebär att information medvetet eller omedvetet kan ha exkluderats eller förändrats i efterhand. För att bemöta denna begränsning har transkriptionen korrelerats med författarens egna minnesbilder från intervjusituationen för att styrka materialets bärighet.

Kontakt

Kontaktprocessen präglades av en avvägning mellan forskningens krav på insyn och företagets behov av konfidentialitet. Det initiala steget utgjordes av en förfrågan, utformad enligt Turebys råd, till Paradox PR-avdelning och forum.¹⁰⁹ Efter en initial nekande respons med hänvisning till risken för läckage av konfidentiell information uppnåddes en kompromiss. Paradox valde att ställa upp på en intervju under villkoret att ett sekretessavtal (NDA) undertecknades (se Bilaga 2) och att den efterföljande transkriptionen redigerades av företaget. För att motverka intervjuarens styrning användes tekniker som undviker ledande frågor, i syfte att fånga informanternas egna resonemang. Korrespondensen och den fullständiga transkriptionen finns tillgängliga som underlag för studien (se Bilaga 2 och Bilaga 20).

Genomförande

Intervjun ägde rum den 14 november 2025 i ett konferensrum på Paradox Interactives kontor i Stockholm. Sessionen inleddes med en presentation av studiens syfte och en dialog kring informerat samtycke, varvid samtliga närvarande gav sitt godkännande till medverkan. Samtalet spelades in och transkriberades därefter med stöd av ett AI-system.

¹⁰⁷Thor Tureby (2022) s. 191–194.

¹⁰⁸ Thuréns, (2013).

¹⁰⁹ Tureby, 2022, s. 196.

Närvarande vid intervjun:

- **Ossian André:** Intervjuare.
- **Jacob Blakey:** Community Manager för *Crusader Kings III*.
- **Verónica Pazos:** Game Designer med en masterexamen i historia samt pågående doktorsavhandling vid anställningstillfället.
- **Laurence Kennedy:** Game Designer med erfarenhet av historisk research för teater.
- **Nicholas Legault:** Game Designer med omfattande erfarenhet av historiska strategispel, tidigare beta-testare vid Paradox.

De närvarande speldesignerna ansvarar för och utför en betydande del av den historiska forskningen samt den praktiska implementeringen av historia i *Crusader Kings III*. Det bör dock noteras att deras arbete sker inom ramen för projektets övergripande riktning, vilken leds av *Game Director* Alexander Oltner, samt under ledning av *Design Lead* Henrik Lohmander som ansvarar för att koordinera designteamet och säkerställa att nya system (exempelvis kartutökningar) harmonierar med spelets grundläggande pelare.¹¹⁰

Analys

Researchprocessen

Utvecklarna betonade vikten av att använda sig av primärkällor och vetenskapliga avhandlingar i sin research,¹¹¹ med *The history of William Marshal* som ett specifikt exempel.¹¹² Researchmaterialet ligger till grund för utvecklingen av samtliga delar av spelet, såsom kartor, händelser (*events*), karaktärer (där vissa delvis kan baseras på fiktiva historiska litterära verk) och spelmekaniker. Majoriteten av den historiska efterforskningen utförs av speldesigners anställda på Paradox.¹¹³ Därutöver sker endast sparsam konsultation med inhyrda ämnesexperter. Exempel som nämns är kontakten med kulturministeriet för nationer i Sydostasien samt en inbjudan av Mongoliets svenskbaserade attaché i samband med lansering av expansioner, i syfte att undvika att innehållet uppfattades som kulturellt okänsligt eller missvisande.¹¹⁴ Historisk research kan antingen resultera i implementeringen av en spelmekanik, eller så kan behovet av en spelmekanik initiera en researchprocess.¹¹⁵

Ur ett analytiskt perspektiv framstår Paradox utvecklare som tydliga exempel på rollen som *developer-historians*, vilka fungerar som kuratorer genom sina medvetna val av historiskt material. Det övergripande historiebruket kan primärt identifieras som kommersiellt, eftersom syftet att generera ekonomisk vinst. Det intressanta i denna process är hur metodiken bär tydliga drag av ett vetenskapligt historiebruk, med fokus på rekonstruktion och källkritisk tolkning av primärmaterial, men att denna vetenskapliga ansats används för att stärka spelets trovärdighet och kommersiella mervärde.

¹¹⁰ Paradox Interactive, 'All Under Heaven & 1.18.0 "Crane" Update - Now Available', *Steam Community Announcements*, 28 oktober 2025, <https://steamdb.info/patchnotes/20484521/> (hämtad 5 december 2025)

¹¹¹ Legault 00:35:30 - 00:35:33.

¹¹² Pazos 00:35:56 - 00:36:18.

¹¹³ Ossian 00:29:33 - 00:29:42; Legault 00:29:42 - 00:29:44.

¹¹⁴ Legault 00:38:30 - 00:38:38; Pazos 00:38:38 - 00:38:56.

¹¹⁵ Pazos 00:06:21 - 00:06:42.

Likaså kan de etablerade kontakterna med utomstående experter och attaché liknas vid ett moraliskt historiebruk, då syftet är att undvika missvisande representationer av specifika kulturer. Dock underordnas även detta bruk den kommersiella logiken, då målet är att undvika kulturell okänslighet som skulle kunna skada spelets varumärke på en global marknad.

Även om den initiala 'intentionen' i Aronssons kommunikationsprocess primärt kan härledas till skapandet av en kommersiellt gångbar produkt, utgör utvecklarnas personliga historiska intresse en betydelsefull aspekt som formar fundamentet för hur researchprocessen översätts till spelmekanisk gestaltning.

Historisk plausibilitet och spelbarhet

Dilemmat mellan historisk korrekthet och spelbarhet beskrivs som den mest utmanande aspekten för utvecklarna, då historisk felaktighet genererar negativ respons från spelarna, samtidigt som en alltför korrekt implementering riskerar att bli för komplex eller på annat sätt försämra spelupplevelsen.¹¹⁶

Ett spels brist på komplexitet och nyansering beror alltså inte enbart på tekniska begränsningar, utan även på att spelupplevelsen riskerar att försämrars. Med beaktande av att historiska felaktigheter genererar negativ respons från spelare, kan slutsatsen dras att osäker eller omstridd historia exkluderas, vilket kan kategoriseras som ett medvetet icke-bruk. Detta visar att historiebruket i CK3 fungerar som den dialog Peter Aronsson beskriver, där spelarens reaktioner aktivt påverkar developer-historians val. Ett förhållningssätt som styrks av Kirk Lundblades forskning, som visar att historieförmedling i dessa sammanhang är en cyklisk process som ständigt omförhandlas i mötet mellan produktion och konsumtion.

I samtalet om historisk korrekthet och spelbarhet använder Pazos begreppet historisk plausibilitet (*historical plausibility*) för att förklara hur de förhåller sig till dilemmat.¹¹⁷ Legault menar att fokus ligger på att det ska kännas plausibelt och naturligt och upplevas som autentiskt (*verisimilitude*). Fullständig historisk korrekthet betraktas som både omöjlig att uppnå och inte heller nödvändigtvis det mest intressanta utifrån spelarens perspektiv.¹¹⁸ Kennedy förklarar vidare att en alltför exakt och komplex återgivning av historia inte skulle vara greppbar för majoriteten av spelarna, och därmed skulle hindra spelarens inlevelseförmåga (*immersion*). För att upprätthålla inlevelsen krävs en viss nivå av abstraktion och ludologisk tydlighet.¹¹⁹

Genom att prioritera begripliga mekaniker framför exakt realism placeras spelet långt mot simuleringshållet på Uricchios skala. Fokus flyttas därmed från en statisk återgivning av fakta till en dynamisk historisk simulering av processer och strukturer, vilket skapar förutsättningar för en djupare autenticitet genom spelarens agens.

¹¹⁶ Pazos 00:10:21 - 00:10:45.

¹¹⁷ Pazos 00:11:13 - 00:11:46.

¹¹⁸ Legault 00:12:00 - 00:12:16.

¹¹⁹ Kennedy 00:12:22 - 00:12:26.

Utvecklarna betonar att syftet med detta förhållningssätt är att låta spelaren engagera sig i historiska mönster på ett intuitivt sätt. Enligt Kennedy skapar detta en unik form av tillfredsställelse som skiljer *Crusader Kings III* från spel som saknar historisk koppling; stimulansen kommer här från insikten att det som sker i spelet faktiskt har hänt eller följer ett mönster som speglar verkligheten. Han menar att målet är att spelaren ska känna sig kompetent genom att känna igen dessa referenser, utan att för den sakens skull behöva en akademisk examen.¹²⁰

Legault tillägger att de i designprocessen även måste ta hänsyn till spelets kontrafaktiska natur. Eftersom spelvärlden kan förändras radikalt måste innehållet förbli logiskt och trovärdigt även när det frångår historien helt, till exempel genom att säkerställa att spelets system fortfarande fungerar på ett rimligt sätt även om påven skulle konvertera till islam.¹²¹

Vad spelare anser vara plausibelt och autentiskt står i direkt relation till deras historiekulturella sammanhang och förväntningar. Här framträder spänningen mellan en nationellt avgränsad historiekultur och den postmoderna, globala arenan. Utvecklarna navigera i en process av selektiv autenticitet, där de historiska representationerna måste harmoniera med globala metanarrativ för att upplevas som trovärdiga.

Legault förklarar att resurssystemet i *CK3* bygger på system från dess föregångare, *CK2*.¹²² Ur ett vetenskapligt perspektiv kan denna succession betraktas som en hypertextuell relation.¹²³ Enligt Pazos är systemet utformat för att representera abstrakta koncept i en medeltida kontext.¹²⁴ Kennedy lyfter fram den semiotiska betydelsen av att framgång visualiseras genom resurstillväxt.¹²⁵ Vid vissa expansioner har systemet utökats för att skapa en bättre representation. Legault nämner införandet av resursen *merit* och en separation av personlig rikedom och ämbetets tillgångar genomfördes för att representera kinesisk byråkrati.¹²⁶ På samma sätt förklarar Pazos att resursen "boskap" (herds) implementerades för mongoliska nomader för att spegla att deras ekonomi inte baserades på guld.¹²⁷

Ur ett analytiskt perspektiv utgör dessa designval ett tydligt exempel på hur rollen som developer-historian sätter ramarna för hur player-historian kan agera. Genom att välja ut, värdera och koda specifika resurser fungerar utvecklarna som kuratorer som skapar de ludiska förutsättningarna för spelarens agens. Detta begränsar eller möjliggör i sin tur de historiska narrativ som kan uppstå inom spelets ramverk.

Den grafiska designen är medvetet icke strikt historiskt korrekt, utan beskrivs i stället som ett "medeltida sagoland" ("*wonderland of medievalism*").¹²⁸ Kennedy menar att det fungerar eftersom dagens samhälle möjliggör detta genom det starka *kulturella minnet* ("*cultural memory*"), som i vissa fall baseras på senare tiders tolkningar av medeltiden. Bilderna som

¹²⁰ Kennedy 00:12:26 - 00:12:56; 00:12:56 - 00:13:33; 00:14:19:21 - 00:14:54.

¹²¹ Legault 00:28:34 - 00:28:51.

¹²² Legault 01:04:34 - 01:04:59.

¹²³ Östlund s. 53.

¹²⁴ Pazos 01:06:16 - 01:06:25.

¹²⁵ Kennedy 01:09:39 - 01:10:02.

¹²⁶ Legault 01:05:18 - 01:05:39; 01:06:27 - 01:06:46.

¹²⁷ Pazos 01:05:39 - 01:06:01.

¹²⁸ Pazos 00:45:40 - 00:46:04.

visas vid spelets laddning uppvisar medeltida motiv i nyklassicistisk stil.¹²⁹ Grafiken för byggnader i spelet är icke-tidsspecifik; exempelvis kan en kyrka avbildas i gotisk stil både vid spelets start, 876 e.Kr., och vid dess slut, 1453 e.Kr..¹³⁰ Vissa estetiska förändringar har genomförts efter att communityt har påtalat historiska felaktigheter, framför allt gällande klädesplagg. Symbolen för egenskapen (*trait*) tröstätare (*comfort eater*) ändrades på begäran av communityt, från en muffin till en mer historiskt passande paj.¹³¹

En intressant aspekt är att vissa historiska felaktigheter accepteras (men inte andra anakronismer) om de ingår i samtidens metanarrativ kring epoken. Detta bekräftar Aronssons tes att autenticitet inte bör likställas med korrekthet; en upplevelse kan kännas autentisk även om den baseras på inkorrekta detaljer, så länge dessa korresponderar med mottagarens förväntningar.

Systemen måste även vara balanserade ur ett spelperspektiv. En accepterad avvikelse är att vissa spelsystem, såsom äktenskap, tillåts vara exploaterbara om likvärdiga metoder utnyttjades historiskt.¹³² Legault beskriver att mekaniken *slumpmässig skada* (*Random Harm*), som implementerades för att simulera den relativt höga risken för skador och andra kroppsliga problem under medeltiden jämfört med idag, fick mycket kritik av spelarna.¹³³ Spelmekaniker som simulerar naturkatastrofer, pandemier och sjukdomar mottog liknande kritik. Enligt utvecklarna beror kritiken på att dessa system negativt påverkar spelupplevelsen.¹³⁴ Spelare blir missnöjda om deras karaktär oväntat dör till följd av omständigheter som inte går att påverka. För att kompensera för detta är slumpmässig skada numera inaktiverad i standardreglerna. Dessutom specificerar spelet sannolikheten för negativa konsekvenser vid olika valmöjligheter och innehåller metoder för spelaren att påverka förhållandena. Exempelvis kan en *Medicus* (läkare) anställas för att minska risken för sjukdom.¹³⁵

Detta utgör ett exempel på när spelaren påverkar den historiska simuleringen utifrån rent ludiska preferenser snarare än önskan om ökad fakticitet. Motståndet mot oförutsägbara mekaniker kan härledas till det existentiella historiebruket, där behovet av orientering, förankring och kontroll i tillvaron är ett grundläggande behov enligt Karlsson.¹³⁶ När simuleringen hotar spelarens känsla av kontroll över karaktärens öde uppstår en konflikt mellan historisk realism och det mänskliga behovet av en sammanhängande och förutsägbar identitetsförankring.

Under diskussionen om historisk korrekthet betonades problematiken med spelarnas ibland felaktiga uppfattningar om vad som är historiskt korrekt eller inte. Enligt utvecklarna beror detta ibland på kulturella och språkliga faktorer. Spelare baserar sin kritik på källor och litteratur som i deras översättning styrker deras argument, eller på källor och litteratur som värderas annorlunda i andra kulturer än i västerländska.¹³⁷

¹²⁹ Kennedy 00:46:57 - 00:47:41.

¹³⁰ Pazos 00:45:40. - 00:46:04; 00:46:04 - 00:46:26.

¹³¹ Pazos 00:24:04 - 00:24:34.

¹³² Kennedy 01:16:21 - 01:16:55.

¹³³ Legault 01:24:12 - 01:24:26.

¹³⁴ Kennedy 01:22:51 - 01:23:28; 01:23:29 - 01:23:40.

¹³⁵ Pazos 01:24:27 - 01:24:46; Kennedy 01:26:15 - 01:26:42.

¹³⁶ Karlsson, (2009) s. 60; Karlsson, (2014) s. 72-73.

¹³⁷ Legault 00:40:38 - 00:40:48; Pazos 00:40:48 - 00:41:13.

Här framgår den komplexa relationen mellan spelarnas olika nationellt avgränsade historiekulturer och den framväxande globala arenan. I en postmodern tid utmanas de nationella ramarna av globala perspektiv och sociala kategorier, vilket tvingar developer-historian att navigera mellan lokala förväntningar och behovet av att skapa ett globalt gångbart metanarrativ.

I andra fall baseras kritiken på att spelarna inte upplever vissa aspekter som historiskt korrekta. Pazos och Legault beskriver hur ett antal händelser (*events*) med skatologisk humor inkluderades i samband med lanseringen av en ny expansion. Vilka, trots historiska belägg, kritiserades starkt av spelarna. Utvecklarna valde därför att reducera förekomsten av dessa händelser, då de ansågs skada spelarens inlevelseförmåga (*immersion*) genom att inte upplevas som autentiska.¹³⁸

Detta understryker hur samtidens uppfattning om historia och dess metanarrativ ofta väger tyngre än historisk fakticitet på den historiekulturella arenan. Det synliggör att developer-historian ingår i en ständigt pågående dialog där player-historian genom sin kritik påverkar de ramverk som förmedlar historia. Att faktiska belägg tvingas vika för spelarens strävan efter inlevelse visar hur selektiv autenticitet fungerar i praktiken: den autentiska upplevelsen uppstår först när gestaltningen korresponderar med mottagarens föreställningsvärld.

Relation till spelarna

Utvecklarna beskriver spelarbasen som mycket passionerad och historiskt engagerad. Paradox kategoriserar spelare i olika arketyper, där "läsaren" (the reader) är historiskt intresserad och skapar egna mål utifrån sin historiska kunskap, medan "strategist" (the strategist) spelar för att vinna på ett så effektivt sätt som möjligt.¹³⁹

Här framgår betydelsen av att nyansera begreppet player-historian genom att undersöka spelarens syfte och motiv. Robert Houghton poängterar att CK3 erbjuder en unik arena där spelaren kan fokusera på personliga relationer framför den abstrakta staten, men att genrens konventioner ofta tvingar spelaren mot territoriell erövring och arketypen: "strategist".

Det framhålls att spelarnas feedback utgör en viktig komponent. Historisk information från spelare valideras genom jämförelse med intern research och genom att begära källhänvisningar,¹⁴⁰ eftersom spelarna är anonyma på forumet.¹⁴¹ Spelarnas påpekanden av fel och brister i spelet är ofta mer användbara än deras förslag på lösningar enligt Kennedy.¹⁴² Blakey förklarar att det kan vara svårt att förmedla spelets designlogik, då

¹³⁸ Pazos 00:14:55 - 00:15:56.

¹³⁹ Pazos 00:55:37 - 00:57:12.

¹⁴⁰ Legault 00:39:37 - 00:39:39.

¹⁴¹ Pazos 00:40:09 - 00:40:30.

¹⁴² Kennedy 01:02:18 - 01:03:01.

spelare ibland efterfrågar funktioner för behov som i själva verket redan tillgodoses av andra existerande system.¹⁴³

Detta utgör ett tydligt exempel på maktförhållandet mellan de två centrala aktörerna i Chapmans modell. Trots att player-historian bjuds in i en cyklisk dialog där innehållet ständigt omförhandlas, är det i slutändan alltid developer-historian som agerar kurator och fastställer de ramverk som styr spelets implementering. Utvecklarna behåller därmed tolkningsföreträdet över vilka historiekulturella komponenter som operationaliseras.

Till frågan om vilka val och handlingar av spelare i *CK3* som varit mest oväntade, blir svaret att utvecklarna har upphört att förvånas över nya och oväntade spelstilar. Pazos nämner dock, spelarnas "besatthet av incest" som ett fenomen hon fann överraskande som nyanställd. Prestationer (*achievements*) används för att introducera nya spelmekaniker och spelstilar. Blakey förklarar att dessa tillåts vara absurda och historiskt ogrundade eftersom de fungerar "utanför spelets historiska simulering" (*intrinsically meta*).¹⁴⁴

Det faktum att absurda inslag accepteras när de definieras som "meta" belyser distinktionen mellan spelets ludologiska egenskaper och dess narrativa anspråk. När spelare ägnar sig åt extrema beteenden, såsom det Pazos beskriver, prioriteras spelsätt (*gameplay*) framför autenticitetskraven i spelvärlden.

Etiska dilemman

Etiska dilemman hanteras från fall till fall, då en övergripande strategi saknas.¹⁴⁵ Problematiken kring kulturella och religiösa identiteter beskrivs som komplex, då *CK3* endast tillåter en religion och en kultur per karaktär och region.¹⁴⁶ Ett exempel som nämns är karaktären Saladin, där valet stod mellan hans etniska kurdiska identitet och hans kulturellt arabiska identitet.¹⁴⁷ Pazos förklarar att målsättningen är att tillämpa den historiska uppfattningen om religiös och kulturell tillhörighet snarare än den samtida.¹⁴⁸

Detta belyser hur samtidens politiska klimat och kulturella identiteter oundvikligen färgar tolkningen av det förflutna. Historiska personers ursprung blir ofta föremål för nutida behov av legitimering, ett exempel på detta är den process Matthew Nimetz beskriver i relation till namnkonflikten mellan Grekland och Nordmakedonien. Nimetz, som agerat medlare för FN, understryker hur man ständigt återvände till Alexander den store för att förankra moderna nationella anspråk.¹⁴⁹ I spelet måste utvecklaren förhålla sig till både nationellt avgränsade historiekulturer och globala.

Ett etiskt dilemma som utvecklarna själva tog upp rör hur historiska händelser och

¹⁴³ Blakey 01:01:25 - 01:01:46.

¹⁴⁴ Blakey 00:55:00 - 00:55:05.

¹⁴⁵ Legault 00:21:46. - 00:22:02.

¹⁴⁶ Legault 00:18:02. - 00:18:21.

¹⁴⁷ Legault 00:20:34 - 00:20:52.

¹⁴⁸ Pazos 00:22:25 - 00:23:00.

¹⁴⁹ Matthew Nimetz, 'The Macedonian "Name" Dispute: The Macedonian Question—Resolved?', *Nationalities Papers*, 48(2), 2020, s. 205–214.

förhållanden som har lett till eller har använts som motiv för exempelvis etnisk rensning och folkmord ska porträtteras. Kennedy framhåller i detta sammanhang att det finns ett ansvar att utmana felaktiga historiska narrativ, i synnerhet när dessa saknar stöd hos samtida historiker och har använts för att legitimera våldshandlingar. Han menar att utvecklarna strävar efter att distansera sig från sådana historieskrivningar, även om det innebär att de medvetet går emot de förväntningar som finns hos spelare som önskar se dessa narrativ bekräftade i spelet.¹⁵⁰

Detta agerande från utvecklarnas sida är ett tydligt uttryck för ett ideologiskt historiebruk, där de aktivt väljer att utmana narrativ som legitimerar maktutövning eller våld. Genom att distansera sig från sådana tolkningar agerar de som developer-historians som kurerar innehållet för att motverka att spelet används som ett verktyg för att rationalisera extrema ideologier.

Pazos belyser att *Crusader Kings III* saknar de mekaniker som simulerar befolkning som återfinns i spel som *Victoria 3* eller *EU5*, vilket innebär att simuleringen begränsas till härskarklassen och dess hov. Detta medför att underordnade grupper, såsom slavar, lämnas utan representation. Pazos förklarar att avsaknaden av en underliggande struktur i praktiken "löste frågan" om huruvida slaveri skulle inkluderas, då spelets fokus ligger på individuella maktbärare snarare än samhällsstrukturer.¹⁵¹

Denna exkludering kan sättas i direkt relation till statsvetaren Marcus Schulzkes kritik av hur historiska simuleringar ofta raderar civilbefolkningen. Schulzke menar att detta utgör en allvarlig historiografisk begränsning då spelen därmed bortser från krigets "obehagliga realiteter" och undviker de moraliska tvetydigheter som är förknippade med historiska konflikter.¹⁵² Genom att fokusera simuleringen på enbart härskare skapas vad Mir och Owens beskriver som en ideologisk ram, där historisk agens exklusivt tillskrivs en politisk elit.¹⁵³ Detta innebär att de grupper som befinner sig utanför maktens centrum osynliggörs, vilket får till följd att spelets historiska narrativ begränsas till att handla om de styrandes ambitioner och konflikter.

Dessa medvetna exkluderingar kan påverka hur spelaren använder simuleringen för ett existentiellt historiebruk, där behovet av orientering och förankring tillfredsställs genom kontroll över eliten snarare än genom en bredare samhällelig förståelse. Samtidigt innebär denna fokusering en risk att spelet instrumentaliseras för ett ideologiskt bruk genom att legitimera maktstrukturer där civilbefolkningen saknar agens.

Pazos förklarar att mord och tortyr inkluderas i spelet genom en abstrakt och humoristisk framställning, medan sexuellt våld exkluderas helt för att undvika trivialisering. Hon poängterar även att begreppet "Deus vult" har valts bort av politiska skäl då det numera associeras med högerextremism.¹⁵⁴

¹⁵⁰ Kennedy 00:15:56 - 00:16:59.

¹⁵¹ Pazos 00:18:35 - 00:19:49.

¹⁵² Marcus Schulzke, "Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History" i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the past digital games and the simulation of history* (New York 2013) s. 265.

¹⁵³ Mir, Owens (2013) s. 91-106.

¹⁵⁴ Pazos 01:17:08 - 01:17:31; 00:19:27 - 00:20:30:12.

Här blir Mir och Owens kritik central; genom att utesluta problematiska teman för att undvika trivialisering, riskerar utvecklarna, genom detta icke-bruk, att i själva verket bekräfta en historiekultur som osynliggör historiska trauman.¹⁵⁵

Enligt utvecklarna är en central intention med att erbjuda möjligheten att modifiera vissa spelregler att ge spelaren valet att undvika att konfronteras med historiska förhållanden som kan uppfattas som besvärande. Pazos uttrycker i detta sammanhang förståelse för exempelvis kvinnliga spelare som önskar spela spelet utan att behöva förhålla sig till sociala ojämlikheter baserade på genus.¹⁵⁶

Detta kan jämföras med Lindells slutsatser i hennes studie av *Fallout*-serien. Lindell konstaterar att digitala spelmiljöer sällan är genusneutrala utan ofta förstärker både äldre och moderna genusstereotyper. Trots CK3:s försök att erbjuda valmöjligheter, pekar Lindells forskning på den underliggande utmaningen i att skapa en simulering som inte reproducerar samtidens förutfattade meningar om kön och makt på den historiekulturella arenan.¹⁵⁷

Utvecklarna medger att "The Great Man-teorin" är applicerbar på och framhävs av spelet, men betonar att syftet inte är att uppmuntra teorin.¹⁵⁸ Snarare förklaras detta av en ludologisk anledning: spelupplevelsen förhöjs genom att ge spelaren största möjliga frihet att påverka den historiska simuleringen.¹⁵⁹ Som Robert Houghton framhåller vilar CK3 fundamentalt på detta perspektiv, där historisk agens centreras kring enskilda individer snarare än abstrakta samhällsstrukturer. Detta skapar en unik historisk upplevelse där den historiska agensen vilar helt hos spelaren. Pazos belyser detta genom att konstatera:

"The problem is that this is a video game. The player has agency. So in the end, the great man is the player." - Veronica Pazos.¹⁶⁰

Sammanfattning

Analysen visar att producenternas intentioner är primärt kommersiella, men att dessa påverkas av utvecklarnas personliga intressen och spelarnas förväntningar. Det finns en uttalad intention att utmana felaktiga narrativ samtidigt som vissa teman exkluderas av politiska skäl. Genom att balansera globala historiekulturella referenser mot nationellt avgränsade ramar skapas ett innehåll som prioriterar inlevelse och spelupplevelse.

- **Producentens och konsumentens historiebruk:** Utvecklarna agerar som *developer-historians* och kuratorer vars historiebruk är primärt kommersiellt. Det intressanta i denna process är hur metodiken tidvis bär tydliga drag av ett vetenskapligt, moraliskt och ideologiskt historiebruk, samt ett medvetet icke-bruk. Processen beskrivs som en cyklisk dialog där spelarnas roll som *player-historians* och deras feedback aktivt påverkar producentens val och spelets slutgiltiga gestaltning.

¹⁵⁵ Mir, Owens (2013) s. 91-106.

¹⁵⁶ Pazos 01:27:50 - 01:28:44.

¹⁵⁷ Lindell (2014).

¹⁵⁸ Pazos 01:21:34 - 01:21:56.

¹⁵⁹ Pazos 01:21:56 - 01:22:09.

¹⁶⁰ Pazos 01:21:56 - 01:22:06.

- **Historiekulturella aspekter:** Spelet präglas av spänningen mellan nationellt avgränsade historiekulturer och en global arena, där selektiv autenticitet används för att harmoniera med samtida metanarrativ. Denna process inkluderar även ideologiska överväganden och medvetet icke-bruk för att hantera kontroversiella element eller undvika politiskt laddade begrepp .
- **Representation, simulation och autenticitet:** Genom att prioritera historisk simulering och plausibilitet framför representation är syftet att möjliggöra en autentisk upplevelse som vilar på spelarens agens, en gestaltningen som svarar mot mottagarens föreställningsvärld snarare än en historisk korrekthet.

Dessa intentioner bakom simuleringens ramverk och rollen som kurator skapar en specifik historieförmedling där agensen centreras kring spelaren. Hur denna förmedling motiveras och förhandlas blir särskilt tydligt i den direkta kommunikationen mellan producent och konsument, vilket undersöks i arbetets nästa del genom en analys av spelets *Development Diaries*.

8. Utvecklardagböcker

Inledning:

Inom ramen för *Crusader Kings III* fungerar "utvecklardagböcker" (*Development Diaries*) som en central kommunikativ länk mellan Paradox och dess användarbas. I denna studie betraktas dagböckerna som en paratext (bestående av både peritext och epitext). Genom att analysera dessa inlägg möjliggörs en undersökning av den dialog som uppstår mellan developer-historian och player-historian utanför själva spelkoden. Metodologiskt tillämpas en kvalitativ innehållsanalys för att studera hur producentens intentioner kommuniceras och hur den omgivande historiekulturen påverkar parternas uppfattning om autenticitet. Vid tidpunkten för studien har totalt 190 numrerade inlägg publicerats.¹⁶¹

Urvalsdiskussion

Studiens empiriska underlag avgränsas till de 16 dagboks-inlägg som publicerades i anslutning till expansionen *Northern Lords* (mars–juni 2021), vilket inkluderar uppdateringarna 1.3 (*Corvus*) och 1.4 (*Azure*). Inlägg #52 och #63 är särskilt centrala då de innehåller fullständiga *patch notes*.¹⁶² Eftersom det möjliggör en analys av hur historisk research omsätts till praktisk simulering i spelets spelstruktur och spelvärld. *Northern Lords* valdes som fallstudie då dess fokus på nordisk tematik erbjuder ett rikt material för att studera selektiv autenticitet och bruket av specifika historiekulturella komponenter, såsom metanarrativet kring vikingatiden.¹⁶³

¹⁶¹ I fotnoterna utvecklardagböckerna redovisas som följer: Dev. Diary #nummret för inlägg, *Nam*

¹⁶² *Patch notes*, utgör en detaljerad dokumentation av de tekniska korrigeringar, justeringar och tillägg av innehåll som implementeras i ett spel vid en programuppdatering.

¹⁶³ En tabell med underlagen återfinns i bilaga 9.

För att systematiskt undersöka kommunikationen mellan parterna omfattar analysen även de 20 högst rankade spelarkommentarerna (baserat på forumets "Reaction score") till dagbok #52, #53 och #63. Urvalet av dessa specifika inlägg motiveras av deras närhet till lanseringen, vilket genererat en omfattande interaktion rörande förändringar i spelvärld och spelstruktur.¹⁶⁴ Genom att fokusera på högst rankade kommentarer identifieras dominerande strömningar på den historiekulturella arenan, snarare än enskilda åsikter. Det bör dock beaktas att forumet som miljö, inklusive Paradox moderering och mandat över plattformen, fungerar som en ramfaktor för vilken typ av kommunikation som premieras.

Historiebruk

I utvecklardagböckerna observeras hur Paradox använder historiska referenser för att paketera och sälja sina produkter. Detta syns i valet av namn för uppdateringar, som patch 1.3 "Corvus" (Odins korpar),¹⁶⁵ och hur anställdas karriärsteg beskrivs i termer av att "klättra i graderna" inom organisationen. Vidare framhålls det uttryckligen att teamet, särskilt *Content Designers*, lägger stor vikt vid omfattande forskning för att skapa "historiskt plausibelt innehåll" och att de ägnar mycket tid på källstudier innan en funktion implementeras.¹⁶⁶ Ett konkret exempel är revideringen av mekaniken "Blót", där utvecklarna redovisar att de utgått från Adam av Bremen, isländska sagor, arkeologiska fynd och konsultationer med medeltidshistoriker.¹⁶⁷

Detta tyder på ett kommersiellt historiebruk, där historien används för att öka produktens attraktionskraft. Genom att samtidigt tillämpa en vetenskaplig ansats i sin kommunikation bygger utvecklarna upp en legitimitet som "developer-historians". Den noggranna redovisningen av källor fungerar som ett kvitto på kvalitet, vilket stärker förtroendet hos en målgrupp som värdesätter historisk noggrannhet. Det vetenskapliga bruket blir här ett verktyg för att legitimera det kommersiella syftet, historisk korrekthet blir en säljpunkt i sig.

Den vetenskapliga ansatsen märks även i spelarnas svar. När utvecklarna diskuterar människooffer eller religiösa överhuvuden, svarar användare med hänvisningar till Tacitus eller kritik av populärkulturella skildringar som TV-serien *Vikings*.¹⁶⁸ Spelare ifrågasätter specifika detaljer, såsom användningen av titeln "Småkung" (*Petty King*), med argumentet att det är en modern historisk konstruktion och därmed en anakronism i en medeltida kontext.¹⁶⁹

Detta beteende visar att communityt inte bara konsumerar historia passivt, utan fungerar som en aktiv granskande instans. Spelarnas interaktion kan tolkas som ett existentiellt bruk, där deras egen historiska identitet och kunskap prövas mot spelets representationer. Det uppstår en dialog där spelarna kräver att utvecklarna lever upp till den vetenskapliga

¹⁶⁴ Det empiriska underlaget av spelarkommentarer, där urval och kategorisering redovisas, återfinns i bilaga 15. Dessa kommer refereras som följer: Användarnamn #nummer på kommentar, till Dev, Diary #nummer på utvecklardagboken som kommenterades.

¹⁶⁵ Dev, Diary #52, 1.3 *Corvus*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/1462124>.

¹⁶⁶ Dev, Diary #48, *The Team*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/1456752>.

¹⁶⁷ Dev Diary #53, *Northern Lords rundown*, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/1463785>

¹⁶⁸ Tiax #36; Asiak #4; Urkaun #83, till Dev, Diary #53.

¹⁶⁹ Serenity84 #16, till Dev, Diary #53.

standard de själva proklamerat, vilket tvingar fram en kontinuerlig omförhandling av vad som anses vara "sant" i spelvärlden.

Historiekultur

Utvecklarna betonar i sina texter en vilja att nyansera metanarrativet kring vikingatiden genom att flytta fokus från enbart krigföring till "Scandinavian living". De introducerar över 40 nya händelser som rör folktro, barnuppfostran och vardagsliv vid nordiska hov. Samtidigt observeras hur samtida värderingar inkluderas, exempelvis genom införandet av "sköldsvener" (shieldswains) som en manlig motsvarighet till sköldjungfrur för att möjliggöra genusneutrala mekaniker,¹⁷⁰ samt utökad support för samkönade relationer och konkubiner.¹⁷¹

Dessa tillägg speglar hur samtida värderingar kring inkludering och mångfald projiceras på den historiska simuleringen. Genom att aktivt välja att lyfta fram vardagsliv och genusneutrala alternativ bryter utvecklarna mot äldre, mer endimensionella vikingamyter. Detta kan tolkas som en medveten anpassning till en modern historiekultur där spelaren förväntas kunna spegla sig själv och sina värderingar i det förflutna, oavsett om det finns ett direkt vetenskapligt stöd för exempelvis "sköldsvener" i källmaterialet.

I kommentarsfälten tar spelarna rollen som en korrigerande instans rörande både representation och språk. En användare erbjuder sig att bidra med expertkunskap från sin doktorsavhandling om medeltida baskiska namn,¹⁷² medan andra diskuterar vikten av periodanpassad stavning av skandinaviska namn i spelet. Det observeras även en skarp reaktion när implementeringen av samkönade äktenskap dröjer, där en spelare ifrågasätter om tekniska hinder kan användas som ursäkt för att nedprioritera vissa grupper representation.¹⁷³

Dessa interaktioner belyser hur communityt fungerar som en del av en global historiekulturell arena. Spelarnas engagemang visar att de ser spelet som en plattform för att uttrycka regional och personlig historisk kunskap. Tolkningen blir att den historiekulturella dialogen är dubbelsidig: utvecklarna sätter ramarna för narrativet, men spelarna korrigerar och utvidgar det genom att föra in sina egna specialkunskaper och samtida krav på rättvisa. Communityt agerar därmed som en kvalitetskontrollant som säkerställer att spelets historiekulturella komponenter förblir relevanta och respektfulla gentemot både det förflutna och samtiden.

Simulation

Utvecklarna beskriver hur de använder specifika detaljer för att stärka känslan av fakticitet, såsom att ersätta en anakronistisk ananas med en melon.¹⁷⁴ Samtidigt används element som syftar till autentisk upplevelse snarare än fakticitet, till exempel fältinspelningar av vågor från Onsala (Odins salar) och inkludering av strupsång i musiken, trots att det senare saknar tydliga historiska belägg för perioden.¹⁷⁵ Utvecklarna medger också att de skapar

¹⁷⁰ Dev. Diary #53.

¹⁷¹ Dev. Diary #63, 1.4.0 "Azure" Patch Notes, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/1478364>.

¹⁷² King Anund #21, till Dev. Diary #53.

¹⁷³ Dev. Diary #63.

¹⁷⁴ Dev Diary #52.

¹⁷⁵ Dev Diary #55, A Sound Plan, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/1465030>.

kontrafaktiska scenarier, likt "Nordsjöimperiet", vilket beskrivs som en "plausibel alternativ historia".¹⁷⁶

Här framträder skillnaden mellan fakticitet och autenticitet. Genom att prioritera strupsång och specifika ljudmiljöer skapar utvecklarna en subjektiv inlevelse, en immersion, som svarar mot spelarens förväntningar på "vikingatid". Denna balansgång mellan det korrekta och det stämningsfulla är avgörande för spelupplevelsen; melonen representerar den vetenskapliga, medan strupsången representerar den konstnärliga och upplevelsebaserade.

Bland spelarna observeras en diskussion kring plausibilitet och mekanisk logik. Kommentarer lyfter fram hur vissa händelser upplevs som "immersion breaking",¹⁷⁷ medan andra ifrågasätter den historiska grunden för det kontrafaktiska "Nordsjöimperiet".¹⁷⁸

Detta visar att för spelaren agens är tätt sammanflätat med hur trovärdig simulationen är. Om ett kontrafaktiskt scenario (som att grunda Rysslands huvudstad på en ny plats) känns historiskt motiverat, accepteras det som en del av den historiska upplevelsen.¹⁷⁹ Tolkningen är att spelarna söker en "logisk historia" snarare än en faktisk sådan. Autenticiteten i CK3 ligger därmed inte i att exakt återskapa vad som hände, utan i att tillhandahålla verktyg som gör att spelarens egna val känns historiskt rimliga.

Sammanfattning

Genom att kombinera vetenskaplig metodik med kommersiellt historiebruk etablerar utvecklarna en legitimitet som "developer-historians". Denna process sker inom en historiekulturell arena, där en "dubbel process" blir tydlig: utvecklarna producerar och kommunicerar historia, medan spelarna aktivt konsumerar, granskar och korregerar innehållet.

Spelets fokus på inkludering, såsom genusneutrala mekaniker och samkönade relationer, speglar en postmodern historiekultur. Här utmanas traditionella nationella ramar och vikingamyter av en mångfald av identitetsskapande sociala strukturer och samtida värderingar.

Distinktionen mellan historisk representation och historisk simulering förklarar spänningen mellan fakticitet och autenticitet; medan specifika ting som melonen representerar kravet på korrekt återgivning, tjänar element som strupsång och kontrafaktiska scenarier till att stärka simulationens autenticitet och spelarens agens. Denna vilja att aktivt påverka och bygga vidare på simulationens ramar leder naturligt vidare till hur communityt tar rollen som medskapare genom mer omfattande kreativa praktiker.

¹⁷⁶ Dev Diary #53.

¹⁷⁷ Anonymous #122, till Dev Diary #52.

¹⁷⁸ Wokey #84, till Dev Diary #52.

¹⁷⁹ Wokey #43, till Dev Diary #52.

9. After Action Reports

Inledning

After Action Reports (AAR) utgör paratextuella redogörelser av spelarupplevelser som fungerar som en narrativ utvidgning av spelet. I detta format agerar användaren som en autonom *player-historian* som, obunden av spelets underliggande kod och utvecklarens kuratoriska val, kan överskrida simulationens tekniska begränsningar. AAR-formatet utgör därmed en central historiekulturell arena där gränserna mellan spelbarhet, vetenskapliga anspråk och personligt historieskapande ständigt omförhandlas genom selektiv autenticitet.

Typologi

Analysen tillämpar Lakmakers typologi som särskiljer rapporterna genom den ludologiskt fokuserade Gameplay-stilen, den skönlitterära Narrativa stilen samt Historiebok-stilen som efterliknar formell historiografi.¹⁸⁰ Dessa kategorier belyser olika sätt att balansera spelets simulering mot kontrafaktiskt berättande och historisk auktoritet.¹⁸¹

För att belysa den typologiska bredd som ryms inom ramen för *After Action Reports* (AAR) krävs en genomgång av exempel som representerar genrens olika ytterligheter. En central utgångspunkt i denna variation är förhållandet mellan spelets ludiska ramverk och det historiska berättandet.

After Action Reports: Från mekanik till narrativ

AAR:en "*Faster Than The Fox*" av Kitsilver utgör här ett tydligt exempel på en spelmekanisk stil. Genom att primärt redogöra för strategiska val, specifika spelregler och användningen av mekaniker som *casus belli* och allianser för att uppnå en specifik prestation (*achievement*),¹⁸² hamnar det historiska narrativet i bakgrunden. Denna form av rapportering har en instrumentell funktion där spelets regler snarare än det historiska innehållet styr framställningen, vilket resulterar i en lägre narrativ synlighet jämfört med mer berättelseorienterade verk.¹⁸³

I kontrast till det rent mekaniska står Historiebok-stilen, där "*Norgesveldet 2.0 - A history of the Norwegian Kings*" av Nikolai utgör ett framstående exempel. Med över 26 000 visningar (2025-12-04) demonstrerar verkets popularitet. Genom tjugoen kapitel, där varje del motsvarar en regent ur Ynglingaätten, emuleras den historiska biografins form. Narrativet utnyttjar *Crusader Kings III*:s aktörsperspektiv för att skildra successionen som en

¹⁸⁰ Vera Lakmaker (2021)

¹⁸¹ Mer ingående beskrivning av typologi och AAR:er återfinns i bilaga 4.

¹⁸² Beskrivs i bilaga 11.

¹⁸³ Kitsilver, *Faster Than The Fox*,

<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/faster-than-the-fox.1465535/> (hämtad 04-12-2025).

kontinuerlig process. Här suddas gränsen ut mellan historiska fakta och spelets kontrafaktiska händelseförlopp, såsom när Norge i kapitel fyra (981–997) utvecklas till ett nordiskt imperium. Verket förstärks av visuella element som karaktärssporträtt och kulturkartor, vilket bidrar till en upplevelse av autenticitet, för läsaren. *Nikolais* kopplingar mellan Harald Hårfager och den moderna norska nationalstaten kan här tolkas som ett existentiellt historiebruk; genom att minnas och omtolka historien skapas en orientering som sammanlänkar dåtid, samtid och framtid för både skapare och läsare.¹⁸⁴

Den narrativa stilen ges ett särpräglat uttryck i Peter Ebbesens "*Born to Breed: House of the Prophets*". Här presenteras spelomgången som en ren skönlitterär berättelse, inledd genom ett anakronistiskt grepp i form av en fiktiv tv-intervju år 2119. Ebbesen utgår från den historiekulturella referensen Ragnar Lodbrok och dennes söner, men avviker medvetet från det etablerade narrativet för att tjäna en förutbestämd berättelse. I detta fall fungerar spelet som ett verktyg för att realisera ett narrativt utkast, snarare än att spelet tillåts styra händelseförloppet. Genom en "*selektiv autenticitet*" skapas en trovärdighet som vilar på att berättelsen uppfattas som plausibel inom både spelets ramar och den historiska simuleringen, vilket ytterligare formar communityns uppfattning om vad som utgör en möjlig historia.¹⁸⁵

Utöver dessa huvudstilar uppvisar communityt en betydande variation i interaktivitet och perspektiv. Den fullt interaktiva "*Yumahang Mundhum - A Himalayan iAAR*" av *KiratRawr* simulerar feodal politik genom att låta läsarna rollspela karaktärer och rösta baserat på deras "politiska kapital".¹⁸⁶ Detta skiljer sig från *HistoryDudes* "*Confessing Their Apostasies*", som uppvisar en mildare interaktivitet där läsarna endast röstar om övergripande inriktningar.¹⁸⁷ Ytterligare en dimension utgörs av de icke-spelade rapporterna, såsom *KiratRawr's* "*Displaying the Decades*", där spelet körs i ett observationsläge utan mänsklig inblandning. Detta exempel visar även på fenomenet "*Megacampaign*", där data exporteras till andra spel (som *Europa Universalis IV*), vilket synliggör att en historisk simulering inte behöver vara begränsad till ett spel.¹⁸⁸

Avslutningsvis rymmer genren verk som utmanar den västcentrerade historieskrivningen. *ChicagoZohans* "*Heirs of the Pharaohs*" och *Cora Giantkillers* "*The Caliphate of al-Rus*"

¹⁸⁴ Nikolai, Norgesveldet 2.0 - A history of the Norwegian Kings
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/norgesveldet-2-0-a-history-of-the-norwegian-kings.1414690/> (hämtad 04-12-2025).

¹⁸⁵ Peter Ebbesens "*Born to Breed: House of the Prophets*"
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/born-to-breed-house-of-the-prophets-warning-may-contain-nuts-and-traces-of-ribaldry-a-few-scenes-nsfw-in-puritanical-societies.1470942/> (hämtad 05-12-2025).

¹⁸⁶ KiratRawr, "*Yumahang Mundhum - A Himalayan iAAR*",
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/yumahang-mundhum-a-himalayan-iaar.1622849/> (hämtad 07-12-2025).

¹⁸⁷ HistoryDude, "*Confessing Their Apostasies*"
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/confessing-their-apostasies-a-mildly-interactive-aar.1415275/> (hämtad 07-12-2025).

¹⁸⁸ KiratRawr, "*Displaying the Decades*"
<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/displaying-the-decades-ai-only-megacampaign-part-1.1451450/> (hämtad 07-12-2025).

utforskar nubiska och rysk-muslimska imperiebyggen.¹⁸⁹ Dessa verk hämtar inspiration från externa historiekulturella komponenter, såsom populärhistoriska podcaster (t.ex. *Dan Carlin's Hardcore History*), och visar en medvetenhet kring samtida etiska perspektiv på representation. En liknande strävan efter auktoritet återfinns i *Koweth* "The Legacy of Eadmund", som kombinerar autentiska historiska källor med fiktiva primärkällor för att skapa ett vetenskapligt sken, vilket utmanar läsarens källkritiska förmåga.¹⁹⁰ Att detta verk belönades med priset för bästa *Historieboks-AAR* i den årligen anordnade omröstningen på Paradox forum.¹⁹¹ Vilket understryker betydelsen av denna typ av emulerad autenticitet inom communityt, där gränssnittet mellan verifierbar fakta och fiktionalisering utgör kärnan i spelarens historiska skapande.

Sammantaget visar dessa exempel att rollen som *player-historian* inte är enhetlig, utan rör sig på en skala mellan strategisk optimering och djupt personligt, källkritiskt utmanande berättande

Sammanfattning

Genomgången av *After Action Reports* (AAR) belyser hur rollen som player-historian Dessa exempel illustrerar att rollen som *player-historian* saknar enhetlighet eftersom den formas av spelarens skiftande intentioner – från teknisk speloptimering till komplext och personligt historieskapande.

Rapporterna synliggör hur den omgivande historiekulturen påverkar produktionen genom att spelare integrerar externa komponenter såsom populärhistoriska podcaster och kan användas för att utmana västcentrerade perspektiv. Detta omförhandlar den historiska auktoriteten och gör communityt till en aktiv del i historieskapandet.

Slutligen visar exemplen hur den historiska upplevelsen rör sig mellan fakticitet och autenticitet. Genom "selektiv autenticitet" och emulerad historiografi prioriterar spelaren ofta narrativ plausibilitet framför historisk korrekthet. Medieformens påverkan blir tydlig när spelare utnyttjar simuleringens agens för att skapa kollektiva berättelser som överskrider spelets tekniska begränsningar, vilket gör AAR-formatet till en central del av spelets totala historieförmedling.

¹⁸⁹ *ChicagoZohans* "Heirs of the Pharaohs" <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/heirs-of-the-pharaohs-ancient-egypt-restoration-campaign.1423770/> (hämtad 07-12-2025); *Cora Giantkillers* "The Caliphate of al-Rus" <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-caliphate-of-al-rus-a-kievan-aar.1447730/> (hämtad 07-12-2025);

¹⁹⁰ *Koweth* "The Legacy of Eadmund" <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-legacy-of-eadmund-an-east-anglian-aar.1619829/> (hämtad 01-12-2025).

¹⁹¹ *The 2024 yearly AARland Year-end awards* <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-2024-yearly-aarland-year-end-awards.1715216/> (hämtad 01-12-2025).

10. Metod och urval för kompletterande intervjuer

För att belysa historiebruket som sker i gränslandet mellan *player-historian* och *developer-historian* inkluderar studien två strategiskt valda informanter: moddaren cybrxkhan (skapare av RICE och VIET Events) och AAR-författaren Hector Kona. Respondenterna representerar en historieanvändning utanför den officiella utvecklingsmiljön, där personliga referensramar och akademiska anspråk möter populärkulturell estetik.

Datainsamlingen genomfördes via asynkron, semistrukturerad digital skriftlig intervju. (se Bilaga 12 och 13). Frågeställningarna fokuserade på informanternas motiv, arbetsprocesser och metodiska förhållningssätt till historisk representation. Formatet valdes för att minimera forskarpåverkan och ge informanterna utrymme för fri reflektion.

I enlighet med källkritiska principer bedöms informanternas äkthet som hög, baserat på deras omfattande digitala fotavtryck och etablerade positioner inom CK3-communityt. Till skillnad från Paradox-anställda intar dessa informanter en oberoende ställning gentemot företaget, vilket möjliggör en mer kritisk reflektion kring spelets historiska brister – även om en inneboende positiv tendens gentemot mediet bör beaktas. Studien följer forskningsetiska krav på informerat samtycke; Hector Kona deltar under eget namn, medan cybrxkhan valt att refereras till via sitt etablerade pseudonym.

11. My house Yngling of Norway AAR

Urval och omfattning

Det primära empiriska underlaget för denna fallstudie är After Action Report-verket (AAR) "My house Yngling of Norway AAR", publicerat av Hector Kona på Reddit-forumet r/CrusaderKings den 16 januari 2025. Verket fungerar som en illustration av hur en enskild aktör kan strukturera och presentera ett kontrafaktiskt historiskt narrativ för en publik. Värdet ligger i verkets bredd, där historiska referenser och genrekonventioner sammanflätas med externa moddar och spelets mekanik. Särskilt intressant är hur skaparen utnyttjar material utanför spelet för att kompensera för spelsystemets tekniska och narrativa begränsningar.

Kontextualisering

I diskussionen kring inlägget, som mottog över tusen positiva reaktioner, klargör Kona verkets tekniska ramar. Spelomgången var omfattande moddad; för att simulera kontakter med regioner utanför den ordinarie kartan, såsom Vinland och Grönland, användes modden RICE. Vidare har de visuella kartorna konstruerats med hjälp av provinsdata från modden *After the End Fanfork*. För skaparen är möjligheten att utforska historia som en berättelse om "människor och konflikter" den huvudsakliga drivkraften, snarare än spelets mekaniska mål.

Analys

Verket utgör en visuell krönika i infographic-format som följer Lakmakers definition av Historiebok-stil.¹⁹² Genom arton bilder presenteras en historisk översikt över femton regenter ur Ynglingaätten, avslutad med en epilog och en sammanfattande släkttavla. Genom Photoshop har Kona skapat en syntes av speldata – såsom karaktärsegenskaper (traits), årtal och kartor – och en populärkulturell estetik.

Denna specifika stil hybridiserar autentisk medeltida estetik med modern internetkultur genom användandet av "Wojak-memes". Memes fungerar här som ett visuellt språk för att snabbt kommunicera karaktärs personligheter; exempelvis används figuren "The Boomer/Griller" för att visualisera Kung Halfdan II:s ofokuserade styre. Det visuella språket kompletteras av anakronismer och modern slang, där naivitet beskrivs i termer av en "Golden Retriever in human form" och termen "Native Americans" används för att beskriva Vinlands befolkning. Samtidigt bibehålls förankringen i spelets mekanik genom användning av gränssnittets ikoner och specifika dödsorsaker.

Analysen visar hur rollen som player-historian kräver aktiv intervention för att transformera spelets grunddata till ett intressant narrativ. Genom "selektiv autenticitet" ramar Kona in spelmekaniska händelser, som uppror, i termer av politiska konflikter vid ett "Storting". Genom begreppet skapas en brygga mellan modern nordisk historiesyn, historiska maktstrukturer och spelmekaniken för skandinavisk succession.

Denna medvetna blandning av verifierbara fakta och kontrafaktiska händelser belyser hur spelaren manipulerar mekaniken för att tjäna narrativet. Kona medger att han aktivt styr utvecklingen mot önskade kontrafaktiska utfall, till exempel genom att framtvinga korståg som en logisk reaktion på hedniska erövringar – en kausalitet som spelet inte genererar autonomt. Berättelsen rör sig från Harald Hårfager till etablerandet av en permanent koloni i Vinland år 1071. Genom att skildra hur ättlingarna skapar en civilisation kapabel att motstå framtida kolonisering, sammanlänkar skaparen dåtid, samtid och framtid. Verkets fokus på dynastins långsiktiga öde illustrerar hur rollspelsmekanikerna i CK3 skapar ett komplext samspel mellan historiekultur, agens och fiktivt berättande.¹⁹³

Sammanfattning

Fallstudien av *My house Yngling of Norway* är central för arbetet då den konkretiserar rollen som player-historian i praktiken. Verket illustrerar hur spelaren använder selektiv autenticitet för att navigera i dynamiken mellan representation och simulation, där spelmekaniska data transformeras till ett sammanhängande historiskt narrativ genom aktiv agens.

Inkluderingen av denna del motiveras främst av att den blottlägger hur den samtida historiekulturen – genom allt från akademiska referenser till internetkultur (memes) – aktivt

¹⁹² Vera Lakmaker (2021).

¹⁹³ Hector Kona, (AAWdibcaaw) *My house Yngling of Norway AAR*, https://www.reddit.com/r/CrusaderKings/comments/1i2wtmd/my_house_yngling_of_norway_aar/ (hämtad 04-12-2025).

formar och expanderar spelets historieförmedling. Genom att studera hur Krona "hjälp spellet på traven" synliggörs medieformens påverkan; AAR-formatet tillåter spelaren att överskrida simulationens tekniska begränsningar för att skapa en subjektivt meningsfull historia. Detta bekräftar att analysen av paratextuella skapelser är nödvändig för att förstå den fullständiga kommunikationsprocessen mellan producent, produkt och konsument.

12. Spelmodifikationer (Mods)

Bakgrund

Spelmodifikationer, eller "moddar", är användarskapade förändringar som transformerar eller utökar ett digitalt spels innehåll. Inom CK3 styrs relationen mellan utvecklare och användare av en medveten öppen arkitektur. Genom slutanvändaravtal (EULA) behåller Paradox Interactive den juridiska äganderätten och agerar "portvakt" på distributionsplattformen Steam, men uppmuntrar samtidigt moddande för att förlänga spelets livscykel och stärka användarbasens lojalitet. För spelarna är drivkraften ofta en vilja att personifiera upplevelsen, öka realismen eller introducera narrativ som saknas i grundversionen.

Urval och motivering

Vid tidpunkten för undersökningen (2025-12-10) fanns över 13 000 modifikationer tillgängliga på Steam Workshop.¹⁹⁴ För att skapa ett representativt urval har studien utgått från de femton mest populära modifikationerna, vilka kategoriserats enligt Scacchis typologi.¹⁹⁵

Utifrån studiens syfte har ett strategiskt urval gjorts av moddar som verkar inom spelets historiska ramverk: *Community Flavor Pack (CFP)*, *Ethnicities & Portraits Expanded (EPE)*, *Very Immersive Events and Tales (VIET Events)* samt *Regional Immersion and Cultural Enrichment (RICE)*. Till skillnad från totalkonverteringar syftar dessa till att fördjupa och korrigera spelets historiska innehåll genom visuell och narrativ autentisering. För att belysa intentionerna bakom denna produktion integreras även insikter från intervjun med moddaren cybrxkhan, vars arbete med *VIET* och *RICE* utgör en central del av analysen.

Analys

Community Flavor Pack (CFP)¹⁹⁶ har det största antalet prenumeranter och tillför kosmetiska valmöjligheter för karaktärers utseende, främst kläder och accessoarer. Att den

¹⁹⁴ <https://steamcommunity.com/app/1158310/workshop/> (hämtat 2025-12-10)

¹⁹⁵ Walt Scacchi, "Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene." (2010)

¹⁹⁶ Skapat av användare: *El Tyranos*. Prenumeranter: 572.243.

mest populära modifikationen endast gör estetiska förändringar som inte påverkar spelregler eller spelstrukturen, och att dessa förändringar påstås vara historiskt korrekta,¹⁹⁷ kan tolkas som att spelarcommunityt värderar den *upplevda autenticiteten* högt. Detta indikerar en strävan hos spelaren att fördjupa sin historiska upplevelse genom visuell realism och är en del av historiekulturen.¹⁹⁸

Ethnicities & Portraits Expanded (EPE)¹⁹⁹ liknar *CFP* genom att utöka valmöjligheterna för karaktärers utseende. Dess särart ligger i fokuset på att bygga ut den kulturella mångfalden, med utökade variationer av kläder och accessoarer för, bland annat, persiska, kinesiska, arabiska, nordafrikanska och slaviska kulturer. I modifikationens beskrivning ingår ett avsnitt med vanliga frågor och svar, en relevant fråga som ingår är: "Min kultur är inte korrekt representerad, varför det?". Skaparnas betoning av kulturell respekt och autentisk representation i svaret, bekräftar att autenticitet är en central faktor även för denna modifikation. Detta visar hur nutida föreställningar om kulturer påverkar hur dessa representeras i en historisk simulering. Dessutom demonstrerar EPE hur spelarcommunityt, genom sina *paratextuella skapelser*, aktivt bemöter och minskar det västerländska, postkoloniala perspektiv som historiespel kritiserats för, vilket överensstämmer med Apperlys inställning.²⁰⁰

VIET Events (Very Immersive Events and Tales)²⁰¹ implementerar en omfattande samling händelser (*events*) med fokus på "vardagliga" teman. Det uttrycks explicit att syftet är att öka graden av immersion, vilket är direkt kopplat till en strävan efter en mer fulländad *upplevelse av autenticitet* hos spelaren. Modifikationen inkluderar dessutom en utbyggnad av spelmekaniken som tillhandahåller information om den historiska kontexten till händelser i spelet (*Historical Context tooltips*). Att fokus läggs på vardagliga händelser och att modifikationen innehåller historisk information i informationsrutor, överensstämmer med Aronssons syn på den historiska upplevelsen som en kombination av *historisk fakticitet* och *subjektiv inlevelse*. Den tillförda historiska informationen kan vidga spelarens *historiekulturella ram*, vilket i sin tur kan påverka spelarens historiebruk i och utanför spelet.²⁰²

Regional Immersion and Cultural Enrichment (RICE)²⁰³ syftar till att öka den kulturella och regionala detaljrikedomen i *CK3*, med en uttalad ambition att lyfta fram "glömd" historia. Skaparen betonar att innehållet är baserat på historieforskning och att mindre förändringar av spelmekaniker uteslutande görs för att förbättra den autentiska representationen av platser och folkgrupper som ofta förbises. Det kan därför ses som ett moraliskt historiebruk som använder historia för att återupptäcka bortglömda händelser eller orättvisor i syfte att ge röst åt de som tystats. I likhet med *VIET Events* och *EPE* indikerar *RICE* att spelarcommunityts *historiebruk* är inriktat på att korrigera eller komplettera utvecklarnas

¹⁹⁷ "Historically accurate and documented (867-1453)"

¹⁹⁸ <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2220098919&searchtext=> (hämtad 2025-12-10)

¹⁹⁹ Skapat av användarna: *Celticus, TheGib770, Xangelo7, Uber, Kagarino Kirie och EmrysValdr*. 318.617 prenumeranter.

²⁰⁰ <https://steamcommunity.com/app/1158310/workshop/> (hämtad 2025-12-10)

²⁰¹ skapat av cybrxkahn. 353.433 prenumeranter.

²⁰² <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2227658180&searchtext=> (hämtad 2025-12-10)

²⁰³ skapat av cybrxkahn. 214.620 prenumeranter.

Selektiva autenticitet, genom att prioritera regional specificitet och historisk forskning framför genrens konventioner och det västeuropeiska perspektivet. Den kan därför ses som ett politiskt-pedagogiskt historiebruk som genom att använda och instrumentalisera historia kan illustrera och offentliggöra nutida frågor. Detta bekräftar spelarcommunityts roll som en central aktör i den historiekulturella arena som omger CK3.²⁰⁴

Sammanfattning

Analysen av moddarna belyser hur communityt, genom korrigering aktivt omförhandlar spelets historiska ramar. Genom att korrigera representationer (EPE/RICE) och fördjupa den historiska upplevelsen (CFP/VIET) transformerar spelarna sin roll från passiva konsumenter till aktiva player-historians med hög agens.

Moddandet utgör därmed en motvikt till utvecklarnas selektiv autenticitet där globala narrativ kompletteras med regional och moralisk expertkunskap. Detta visar hur dynamiken mellan fakticitet och autenticitet i medieformen tillåter spelarna att fungera som medproducenter av den historiska simuleringen, vilket är avgörande för att förstå spelets totala historiekulturella arena.

13. Intervju

Utvecklaren bakom modifikationerna *VIET Events* och *RICE*, känd under pseudonymen "cybrxkhan", uttryckte en preferens att citeras med sitt användarnamn i uppsatsen.

cybrxkhan är en vietnamesisk-amerikansk man i 30-årsåldern, bosatt i USA. Han har en kandidatexamen i historia med inriktning på Mellanöstern, särskilt iransk historia. Han har även studerat antropologi och internationella relationer. För närvarande är han yrkesverksam inom en statlig tjänst.

VIET Events utformades för att adressera en upplevd brist på enkla händelser med 'vardagliga' teman i spelet, i syfte att tillföra narrativ variation och en djupare inlevelse i vardagslivet. Avsikten med *RICE* var att fördjupa det kulturella, religiösa innehållet och bättre representera regionala variationer av dessa, i CK3. *cybrxkhan* betonar att modifikationen ursprungligen skapades för att belysa mindre kända folkgrupper och platser, vilka enligt *cybrxkhan* ofta marginaliseras i populärhistoriska produkter, inklusive spel av Paradox. Genom att lyfta fram dessa 'glömda' historier är det övergripande målet att göra varje region mer unik och engagerande för spelaren. Det moraliska historiebruket samspelar därför med en öka spelupplevelse ludonarrativ.

Moddarnas syfte att öka detaljrikedomen och fördjupa inlevelsen, särskilt genom fokuset på vardagliga händelser (*events*) i *VIET Events* och inriktningen på marginaliserade folkgrupper i *RICE*, kan kopplas till spelarcommunitys som strävar efter att korrigera eller

²⁰⁴ <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2273832430&searchtext=> (hämtad 2025-12-10)

komplettera den generella och globala historiekulturella bas som utvecklarna förhåller sig till.

cybrxkhan's forskningsprocess bygger på akademiska källor från databaser som academia.edu och JSTOR, vilka kompletteras med regionsspecifika resurser såsom *Encyclopedia Iranica*, beroende på den aktuella regionen. Han förklarar dock att det är omöjligt att uppnå en 'objektiv' historisk sanning i CK3, då spelet i sig utgör en abstrakt och idealiserad historisk simulering. Han betonar att urvalet av specifika kulturer och lokala historier ofta baseras på personligt intresse och en avvägning mot begränsad tid. Han framhåller att delar av CK3:s spelstruktur, exempelvis att en region endast kan tillskrivas en kultur och en religion, är ett exempel på varför strävan efter 'objektiv' korrekthet är omöjlig. Följaktligen ligger det primära syftet inte i strikt historisk korrekthet, utan snarare i att förmedla kunskap och få spelaren att reflektera över historiska skeenden. Balansen mellan historia och spelmekanik beskrivs därmed som en form av kreativ tolkning, där spelmekaniken används som ett medel för att representera och gestalta historiska idéer och narrativ. Samtidigt visar det att den vetenskapliga ansatsen, som även utvecklarna gör, är en viktig faktor för att legitimera det historiska materialet som används.

Kontakten med Paradox består delvis av informella samtal med utvecklare på olika onlineforum, vilka kan variera från skämt rörande spelet till diskussioner om olika spelmekaniker och historiska detaljer som kan behöva korrigeras. Kontakten sker även mer formellt; cybrxkhan får exempelvis tillgång till kommande uppdateringar och agerar beta-testare av expansionen *All Under Heaven*, vilket han menar berodde på hans vietnamesiska bakgrund. Han betonar emellertid att moddare i regel arbetar helt oberoende från utvecklarna, med undantag för enstaka fall då konstnärer anlitas för specifika projekt eller när Paradox integrerar delar av en modifikation, främst buggfixar eller mindre justeringar, i spelet. Relationen visar på det kontinuerliga samspelet utbytet som sker mellan player-historians och developer-historians.²⁰⁵

Sammanfattning

Intervjun konkretiserar hur rollen som player-historian transformeras till en aktiv producent genom vetenskapligt förankrat historiebruk. Genom att använda akademiska källor (t.ex. JSTOR) för att lyfta marginaliserade perspektiv, bedriver cybrxkhan ett moraliskt historiebruk som korrigerar spelets globala bas.

Han belyser hur simulationens tekniska begränsningar gör "objektiv sanning" omöjlig, vilket innebär att agensen istället riktas mot att skapa en trovärdig historisk upplevelse där mekanik och narrativ samverkar för att generera reflektion snarare än strikt fakticitet. Relationen till Paradox visar slutligen att moddaren fungerar som en oberoende men integrerad länk i den historiekulturella kommunikationsprocessen mellan utvecklare och community.

14. Slutsats

²⁰⁵ Se bilaga 12.

Föreliggande studie har undersökt den komplexa kommunikationsprocessen av historiebruk och historiekultur i relation till strategispelet *Crusader Kings III*. I en tid där digitaliseringen i grunden förändrar villkoren för historisk kunskap, visar resultaten att historiespelet utgör en central arena där vetenskapliga anspråk möter kommersiell logik och populärkulturella föreställningar. Baserat på studiens frågeställningar presenteras här följande slutsatser:

1. Vilka former av historiebruk manifesteras hos producenten respektive konsumenten?

- **Producenten:** Analysen visar att Paradox, i rollen som *developer-historians*, primärt manifesterar ett kommersiellt historiebruk genom att paketera historiska miljöer som säljbara produkter för ekonomisk vinst. För att legitimera detta bruk och stärka produktens trovärdighet används en vetenskaplig ansats som ett strategiskt verktyg, där omfattande research av primärkällor (exempelvis *Adam av Bremen*) lyfts fram i kommunikationen med spelarna och fungerar som kvalitetsstämplar. Samtidigt identifieras ett medvetet icke-bruk, där problematiska aspekter som sexuellt våld eller politiskt laddade begrepp som "Deus Vult" exkluderas för att inte trivialisera historiska trauman eller skada varumärket. Utvecklares intentioner är en viktig beståndsdel i förståelsen av hur deras val styrs av en ständig förhandling mellan fakticitet och spelbarhet.
- **Konsumenten:** Hos spelaren, eller *player-historian*, manifesteras ett bredare spektrum. Utöver ett existentiellt historiebruk, där identitetsskapande och orientering är syftet. Paratextuella skapelser (AAR och moddar) nyttjas även för andra bruk. Här observeras ett moraliskt och politiskt-pedagogiskt historiebruk, där aktörer genom moddar som *RICE* synliggör marginaliserad historia och korrigerar producentens selektiva val. I dessa digitala miljöer suddas gränsen mellan producent och konsument ut, då spelaren aktivt omformar den historiska förmedlingens struktur genom att korrigera utvecklarnas selektiva autenticitet.

2. Vilka historiekulturella aspekter är framträdande i och runt *Crusader Kings III*, och hur påverkar den omgivande historiekulturen spelet, spelarna och utvecklarna?

- Studiens resultat visar att den historiekulturella kontexten kring *CK3* har rört sig från en strikt nationell avgränsning mot en global och universell referensram. Denna globala marknad styr mot att skapa en "ytlig historiekultur" baserad på omedelbar igenkänning, såsom kartans moderna färgkodning.
- Samtidigt förväntas utvecklarna förhålla sig till en granskande målgrupp som kräver "historisk plausibilitet", vilket skapar en decentralisering av historisk auktoritet där forumdiskussioner försöker efterlikna akademiska samtal.
- Spelarnas historiekultur är djupt färgad av internet- och gamingkultur, där historia närmas genom interaktiva format och visuella språk som "memes". Som en motrörelse till den globala ytligheten använder spelare moddar och AAR för att etablera regionalt djup, vilket gör att nationellt avgränsade historiekulturer kan samexistera med spelets globala ansats. Populariteten av dessa moddar visar att inkludering av marginaliserade grupper och regionala särdrag är något som efterfrågas av communityt.

3. Hur kan historisk upplevelse användas för att förstå dynamiken mellan representation/simulation och fakticitet/autenticitet?

- CK3 representerar en performativ historieförmedling. Där traditionella medier (litteratur) bygger på en linjär representation, inverterar CK3 denna ordning genom simulation. För att förstå denna kunskapsförmedling kan en historiedidaktisk analogi användas: där traditionellt lärande bygger från enskilda "pärlor" (fakta) som träs på en "tråd" (tidslinje) för att skapa ett "mönster" (sammanhang), erbjuder CK3 ett "kalejdoskop". Spelaren ges möjlighet att interagera direkt med kalejdoskopet, där manipulation av spelmekaniken förändrar mönstren i realtid, och där systemförståelse föregår detaljkunskap.
- Dynamiken balanserar mellan vetenskapliga anspråk (fakticitet) och subjektiv inlevelse (autenticitet). Studien visar att autenticitet ofta uppnås genom att göra avkall på fakticitet; historiskt inkorrekta element, såsom strupsång eller heraldiska färger, ökar paradoxalt nog känslan av autenticitet eftersom de korresponderar med spelarens populärkulturella förväntningar.

Slutdiskussion

Detta arbete utgör ett betydelsefullt bidrag till det växande fältet *Historical Game Studies* genom att det adresserar det gap som tidigare forskning identifierat: behovet av att studera utvecklarnas specifika intentioner i relation till spelarnas agens. Genom unika intervjuer med anställda vid Paradox Development Studio har studien kunnat blottlägga de interna källkritiska processer och etiska överväganden som ligger bakom implementeringen av historia i CK3. Vidare visar resultaten att det i utvecklarnas arbete saknas en enhetlig, övergripande historiografisk strategi eller teori. Istället framstår historieskapandet som en decentraliserad process där de slutgiltiga representationerna i hög grad vilar på de enskilda individernas subjektivitet. Det är de specifika utvecklarnas personliga intresseområden och individuella moraliska gränsdragningar som dikterar vilka delar av det förflutna som ges utrymme och hur de gestaltas. Denna mänskliga faktor innebär att spelets historia inte är ett objektivt derivat av källmaterialet, utan en produkt av personliga val inom organisationen.

Samtidigt är spelarnas skiftande intentioner lika avgörande för den totala historiekulturen, något som utvecklarna själva identifierar genom arketyper som "the strategist" och "the reader". Spelet konsumeras på ett spektrum av fundamentalt skilda sätt: från en rent ludologisk utmaning där historien endast utgör en kuliss för strategisk optimering, till skapandet av absurda kontrafaktiska narrativ, som en muslimsk påve, eller fördjupade historiska upplevelser genom interaktiva After Action Reports (AAR) på forum.

Mot bakgrund av denna stora spännvidd menar jag att den dikotomi som Chapman etablerat mellan *player-historians* och *developer-historians* kräver en mer nyanserad dekonstruktion. För att fullt ut fånga den komplexitet som präglar digitalt historieskapande bör framtida forskning undersöka variationen inom dessa grupper närmare, där utvecklandet av specifika underkategorier till begreppen är en nödvändig teoretisk vidareutveckling.

Studien visar att historiespel som *Crusader Kings III* inte enbart utgör underhållning, utan fungerar som en postmodern historisk arena där historiesynen ständigt dekonstrueras och omförhandlas genom interaktion. Det är tydligt att både utvecklare och spelare strävar efter en representativ skildring och en autentisk simulering genom att aktivt tillämpa historievetenskaplig metodik – från källkritik och bruket av akademiska artiklar till komplexa diskussioner om genus och representation. Denna ambition antyder att båda parter skulle gynnas av en närmare symbios med den akademiska institutionen; medan utvecklare och moddare skulle kunna erhålla teoretisk vägledning för att hantera problematiska aspekter och strategiska "icke-bruk", skulle forskarvärlden kunna utnyttja spelens unika förmåga att generera data om hur historia förmedlas och brukas digitalt. Slutligen bör vi reflektera över teknikens exponentiella utveckling. Precis som internet och mobiltelefoner i grunden ritade om det sociala landskapet, kommer AI och alltmer komplexa simuleringar att radikalt förändra hur vi konsumerar och "gör" historia. Om akademien i högre grad erkände dessa ständigt förbättrade simuleringar som legitima forskningsobjekt, skulle de kunna fungera som digitala laboratorier för att pröva kontrafaktiska hypoteser och komplexa samhällsprocesser på sätt som den traditionella texten inte tillåter.

15.Källförteckning

Källor

Mediemyndigheten, *Ungar & medier 2025*, Mediemyndigheten, Stockholm, 2025, <https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/ungar-och-medier/mediemyndigheten-rapport-ungar-och-medier.pdf> (hämtad 2025-12-20).

Myndigheten för kulturanalys, *Kulturvanor 2024*, Myndigheten för kulturanalys, Stockholm, 2024, <https://kulturanalys.se/publikation/kulturvanor-2024/> (hämtad 2025-12-20).

Take-Two Interactive, *Quarterly Earnings Report 2025*, Take-Two Interactive Software, Inc., New York, 2025, <https://www.take2games.com/ir> (hämtad 2025-12-20).

Ubisoft, *Earnings Report First-Half 2024-25*, Ubisoft Entertainment SA, Paris, 2025, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/investor-center> (hämtad 2025-12-20).

Litteratur

Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

Aarseth, Espen, "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis", i *Game Approaches / Spil-veje*, red. B. Lauritzen & M. Sandbye, Syddansk Universitetsforlag, Odense, 2004, s. 28–37.

Alcázar, Juan Francisco Jiménez & Rodríguez, Gerardo (red.), *Medievalism and Video Games*, Universidad de Murcia, Murcia, 2018.

Alcázar, Juan Francisco Jiménez & Rodríguez, Gerardo, "Medieval soundspace in the new digital leisure time media", *Imago Temporis. Medium Aevum*, vol. 9, 2015, s. 307–327.

Apperley, Tom, "Modding the Past: Multimedia Paratexts, Historicity and Game Studies", i *Loading...*, vol. 5, nr 8, 2011, s. 9–20.

Apperley, Tom, "Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History", i *Open Library of Humanities*, vol. 4, nr 1, 2018, s. 1–22.

Aronsson, Peter, *Historiebruk: att använda det förflutna*, Studentlitteratur, Lund, 2004.

Baerg, Andrew, "Governmentality, Managerialism, and the Simulation of the Past: The Case of Crusader Kings II", i *The Journal of Popular Culture*, vol. 54, nr 1, 2021, s. 209–228.

Baerg, Andrew, "Middle (Ages) Managers: Crusader Kings III as Medievalist Managerialism", i Karl Fugelso (red.), *Studies in Medievalism XXXII: Medievalism in Play*, Boydell & Brewer, Rochester, 2023, s. 51–72.

Bembeneck, Emily Joy, "Phantasms of Rome: Video games and Cultural Identity", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 77–90.

Chapman, Adam, "Is Sid Meier's Civilization history?", i *Rethinking History*, vol. 17, nr 3, 2013, s. 312–332.

Chapman, Adam, "Affording History: Civilization and the ecological approach", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 61–73.

Chapman, Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016.

Consalvo, Mia, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, MIT Press, Cambridge, 2007.

De Mul, Jos, "The game of life: narrative and ludic identity formation in computer games", i Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, 2005, s. 251–266.

Dow, Douglas N., "Historical Simulation: Assassin's Creed and the Renaissance City", i *The Journal of the Society of Architectural Historians*, vol. 69, nr 4, 2010, s. 462–463.

Dow, Douglas N., "Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and the Art History in Assassin's Creed II", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 215–231.

Frasca, Gonzalo, "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative", i *Parnasso*, nr 3, Helsingfors, 1999, s. 365–371.

Frasca, Gonzalo, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", i Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003, s. 221–235.

Galloway, Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

Genette, Gérard, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge University Press, Cambridge, 1997.

Grufstedt, Ylva, "Historiska spelstudier – historia i, med och om (digitala spel)", i *Scandia*, vol. 88, nr 1, 2022, s. 103–128.

Grufstedt, Ylva, "Scandia introduces: Historical game studies. History in, with, and of (digital) games", i *Scandia*, vol. 91, nr 2, 2025, s. 381–400.

Houghton, Robert, "Abandoning Civilization: Medieval Rulership in Crusader Kings III, Reigns, and Mount and Blade: Warband", i Robert Houghton (red.), *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games*, Bloomsbury Academic, London, 2023, s. 115–134.

Huizinga, Johan, *Den lekande människan (Homo Ludens)*, övers. Gunnar Brandell, Natur & Kultur, Stockholm, 2004 [1938].

Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, 2005.

Karlsson, Klas-Göran, *Historia som vapen: Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*, Natur & Kultur, Stockholm, 1999.

Karlsson, Klas-Göran, "Historiedidaktik och historievetenskap - ett förhållande i utveckling", i Klas-Göran Karlsson & Ulf Zander (red.), *Historien är nu: en introduktion till historiedidaktik*, Studentlitteratur, Lund, 2009, s. 207–210.

Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.), *Historien är närvarande: historiedidaktik som teori och tillämpning*, Studentlitteratur, Lund, 2014.

Köstlbauer, Josef, "The strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 169–183.

Leclerc, F., Schmitt, B.H. & Dubé, L., "Foreign Branding and Its Effects on Product Perceptions and Attitudes", *Journal of Marketing Research*, vol. 31, nr 2, 1994, s. 263–270.

Ludvigsson, David, "Begrepp för att analysera historiedidaktiska material", i Martin Dackling & Sari Nauman (red.), *Teori i historisk praktik*, Studentlitteratur, Lund, 2022, s. 61–88.

Lundblade, Kirk M., "If Your Empire Last More Than Two Centuries, You May Need to Speak to Your Doctor: The Effects of Historicizing Discourse in the Crusader Kings 3 Community", i *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2023)*, ACM, Lissabon, 2023.

Mir, Rebecca & Owens, Trevor, "Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier's Civilization IV", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott (red.), *Playing with*

the Past: Digital Games and the Simulation of History, Bloomsbury, New York, 2013, s. 91–106.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York, 1997.

Nimetz, Matthew, "The Macedonian 'Name' Dispute: The Macedonian Question—Resolved?", *Nationalities Papers*, vol. 48, nr 2, 2020, s. 205–214.

Peterson, Rolfe Daus, Miller, Andrew Justin & Fedorko, Sean Joseph, "The same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in Total war, Civilization and Patrician Franchises", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 33–45.

Reisner, Clemens, "'The Reality Behind It All Is Very True': Call of Duty: Black Ops and the Remembrance of the Cold War", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 247–260.

Reisner, Clemens, "Digital Games and the Cold War: Representations and Simulations", i *Tiempo devorado: Revista de Historia de la Alimentación*, vol. 7, nr 1, 2022, s. 11–32.

Salvati, Andrew J. & Bullinger, Jonathan M., "Selective Authenticity and the Playable Past", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliott (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 153–168.

Scacchi, Walt, "Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene", i *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron & M.J.P. Wolf, Routledge, New York, 2010, s. 249–268.

Schulzke, Marcus, "Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History", i Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B.R. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, s. 261–276.

Sjöberg, Maria, *Kritiska tankar om historia*, Studentlitteratur, Lund, 2012.

Sjöberg, Maria, "Textanalys", i Martin Gustavsson & Yvonne Svanström (red.), *Metod: Guide för historiska studier*, Studentlitteratur, Lund, 2022, s. 69–96.

Thurén, Torsten, *Källkritik*, Liber, Stockholm, 2013.

Tureby, Malin Thor, "Muntlig historia", i Martin Gustavsson & Yvonne Svanström (red.), *Metod: Guide för historiska studier*, Studentlitteratur, Lund, 2022, s. 187–212.

Uricchio, William, "Simulation, History and Computer Games", i Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, 2005, s. 327–338.

Östberg, Eva, "Kultur, genus och samtiden: Svensk historieforskning från senare delen av 1980-talet till 2010", i Gunnar Artéus & Klas Åmark (red.), *Historieskrivning i Sverige*, Studentlitteratur, Lund, 2012, s. 180–183.

Östlund, Joachim, "Reseberättelser och hyperrealiteter", i Martin Dackling & Sari Nauman (red.), *Teori i historisk praktik*, Studentlitteratur, Lund, 2022, s. 52–56.

Källor på internet

2K Games, "Sid Meier's Civilization VII – Official Site", 2025, <https://civilization.2k.com/civ/> (hämtad 2025-12-19).

ChicagoZohan, "Heirs of the Pharaohs", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/heirs-of-the-pharaohs-ancient-egypt-restoration-campaign.1423770/> (hämtad 2025-12-07).

Cora Giantkiller, "The Caliphate of al-Rus", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-caliphate-of-al-rus-a-kievan-aar.1447730/> (hämtad 2025-12-07).

Hector Krona (AAWdibcaaw), "My house Yngling of Norway AAR", *Reddit*, 2025, https://www.reddit.com/r/CrusaderKings/comments/1i2wtmd/my_house_yngling_of_norway_aar/ (hämtad 2025-12-04).

HistoryDudes, "Confessing Their Apostasies", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/confessing-their-apostasies-a-mildly-interactive-aar.1415275/> (hämtad 2025-12-07).

KiratRawr, "Displaying the Decades", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/displaying-the-decades-ai-only-megacampaign-part-1.1451450/> (hämtad 2025-12-07).

KiratRawr, "Yumahang Mundhum - A Himalayan iAAR", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/yumahang-mundhum-a-himalayan-iaar.1622849/> (hämtad 2025-12-07).

Kitsilver, "Faster Than The Fox", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/faster-than-the-fox.1465535/> (hämtad 2025-12-04).

Koweth, "The Legacy of Eadmund", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-legacy-of-eadmund-an-east-anglian-aar.1619829/> (hämtad 2025-12-01).

Nikolai, "Norgesveldet 2.0 - A history of the Norwegian Kings", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/norgesveldet-2-0-a-history-of-the-norwegian-kings.1414690/> (hämtad 2025-12-04).

Paradox Interactive, "All Under Heaven & 1.18.0 'Crane' Update - Now Available", *Steam Community Announcements*, 28 oktober 2025, <https://steamdb.info/patchnotes/20484521/> (hämtad 2025-12-05).

Paradox Interactive, "Dev Diaries #48, #52, #53, #55, #63", *Paradox Interactive Forums*, 2021–2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php>.

Paradox Interactive, "Europa Universalis V is out now", 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/europa-universalis-v-is-out-now.1866687/>.

Paradox Interactive, "Paradox as a publisher", 2025, <https://www.paradoxinteractive.com/our-company/our-business/paradox-as-a-publisher>.

Peter Ebbesen, "Born to Breed: House of the Prophets", *Paradox Interactive Forums*, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/born-to-breed-house-of-the-prophets-warning-may-contain-nuts-and-traces-of-ribaldry-a-few-scenes-nsfw-in-puritanical-societies.1470942/> (hämtad 2025-12-05).

The 2024 yearly AARland Year-end awARRds, 2025, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-2024-yearly-aarland-year-end-awaards.1715216/> (hämtad 2025-12-01).

Valve Corporation, "Franchise: Age of Empires / Civilization / Total War", *Steam Store*, 2025, <https://store.steampowered.com/franchise/>.

Otryckt material

André, Ossian, *Intervju med Jacob Blakey, Verónica Pazos, Laurence Kennedy och Nicholas Legault vid Paradox Interactive*, Paradox kontor, Stockholm, 12 december 2025.

Grufstedt, Ylva, *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III: Historiedidaktiska perspektiv på datorspel*, Kandidatuppsats, Historiska institutionen, Lunds universitet, 2013.

Lakmaker, Vera, *After-Action Reports in Europa Universalis IV: A Paratextual Analysis*, Masteruppsats, Erasmus University Rotterdam, 2021.

Lakmaker, Vera, *De-constructing the After Action Report: A categorization of paratextual creations in Crusader Kings III*, Masteruppsats, Utrecht University, 2022.

Lindell, Fredrika, *I en minnesrik, alternativ, postapokalyptisk värld: En granskning av historiebruket och historiekulturen i datorspelen Fallout 3 och Fallout New Vegas*, Pro gradu-avhandling, Helsingfors universitet, 2014.

Morningstar, *Company Fact Sheet: Paradox Interactive AB, PDX (SE0008294953)*, Faktasida/Rapport, 12 december 2025.

Šindelář, Jakub, *The Great War in Digital Games: Collective Memory and European Identity*, Masteruppsats, Charles University, Prag, 2021.

Spel

Age of Empires (franchise), Valve Corporation / Xbox Game Studios.

Assassin's Creed II, Ubisoft Entertainment.

Call of Duty: World at War, Activision / Treyarch.

Crusader Kings III, Paradox Interactive.

Europa Universalis III / IV, Paradox Interactive.

Fallout 3, Bethesda Game Studios.

Fallout New Vegas, Bethesda Softworks / Obsidian Entertainment.

Sid Meier's Civilization IV / VII, 2K Games / Firaxis Games.

Total War (franchise), Creative Assembly / Sega.