



GÖTEBORGS UNIVERSITET

## Det förflutna som spel

En analys av två dataspels pedagogiska potential i historieundervisningen

Joel Svensson och Björn Öhammar

LAU370

Handledare: Ulrika Bennerstedt

Examinator: Oskar Lindwall

Rapportnummer: VT08-2611-017

## Abstract

**Titel:** Det förflutna som spel - En analys av två dataspels pedagogiska potential i historieundervisningen

**Författare:** Joel Svensson och Björn Öhammar

**Termin och år:** VT 2008

**Kursansvarig institution:** Sociologiska institutionen

**Handledare:** Ulrika Bennerstedt

**Examinator:** Oskar Lindwall

**Rapportnr:** VT08-2611-017

**Nyckelord:** Historia, dataspel, ämnesdidaktik

Denna uppsats studerar det historiska innehållet i två kommersiella dataspel, *Call of Duty 2* och *Europa Universalis 2*. Syftet med genomförd studie är att problematisera spelens innehåll i förhållande till en tänkt undervisningssituation för att därigenom slå fast spelens eventuella pedagogiska potentialer. En central utgångspunkt är att skolan behöver problematisera möjligheterna att använda alternativa media i undervisningen och att lärare behöver ha kunskap om alternativa läromedel. För att på ett strukturerat sätt inhämta undersökningsdata har en kvalitativ analysmodell utarbetats vars mål varit att lyfta fram det historierelaterade spelinnehållet. Det inhämtade materialet är av varierande slag och består av alltifrån videosekvenser och texter till spelmiljö. Materialet har analyserats utifrån dess validitet jämfört med traditionell historieskrivning och därefter problematiserats utifrån ett undervisningsperspektiv. Undersökningen har visat att båda spelen rymmer historiskt innehåll av förhållandevis stor bredd och detaljrikedom. Inte sällan återfinns det mest intressanta historiska innehållet antingen i periferin i förhållande till spelreglerna eller utanför den spelbara miljön. Spelaren tvingas aldrig uppmärksamma eller förstå det historiska innehållet för att klara spelets uppsatta mål. Det studerade relaterar det historiska innehållet såsom det manifesteras i spelen i förhållande till ett tänkt undervisningssammanhang. Det konstateras att varje undervisningssituation måste utgå från spelens innehåll och att detta av pedagogen kräver en god kännedom om spelen. Spelen behöver behandlas på ett sätt som tar till vara på dess tillgångar och kompenserar för dess brister. Spelens innehåll behöver sättas i såväl en ämneskontext som en bredare undervisningskontext. Eleven måste erbjudas ett större sammanhang som kan ge vägar in spelet som hjälper eleven att uppmärksamma och tolka spelinnehållet. Samtidigt måste de erfarenheter eleven får av spelet bearbetas. Avslutningsvis diskuteras hur detta skulle kunna genomföras och vilken roll de båda datorspelen skulle kunna spela i historieundervisningen.

## Förord

Under de veckor som konstituerat tidsramen för detta examensarbete inom lärarutbildningen har vi, Joel och Björn, arbetat tillsammans, oftast sida vid sida. Vi träffades under föregående kurs och kom där ganska snabbt överens om att skriva tillsammans varpå ämnesvalet snart utkristalliserades. Under både förberedelse, planering, genomförande av undersökning samt uppsatsförfattande har vi allt som oftast jobbat tillsammans, även om enskilt arbete då och då förekommit. Vidare har en viss arbetsfördelning har gjorts, dels vad gäller att läsa in tidigare forskning samt även undersökningsdelen där huvudansvaret delats upp mellan oss. Under skrivandets gång har vi i viss mån tagit ansvar för olika delar, men följt upp med att byta dessa delar från tid till annan. Ett speciellt tack ska riktas till Ulrika för ovärderlig hjälp med att så snabbt kunna sätta oss in i ämnet, hitta relevant litteratur samt för att ha givit oss konstruktiv kritik under både undersökningens genomförande samt uppsatsens författande.

”Jag har spelat *Europa Universalis*, och jag har inte haft så här roligt sedan jag förlorade mig i *Civilization* för snart tio år sedan. Precis som då sitter jag på tok för länge på nätterna, och vaknar rödögd, ältande frågan hur jag skall kunna få Kurpfalz att bryta sitt vasallskap till England”.

- Peter Englund, professor i historia och ledamot av Svenska Akademien (”*Europa Universalis*”, 2001).

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	sid. 1
<b>2. Syfte och frågeställningar</b>	sid. 3
<b>3. Terminologi</b>	sid. 3
<b>4. Teoretisk inramning</b>	sid. 5
4.1 Historia och historieundervisning	sid. 5
4.1.1 Historieämnet	sid. 5
4.1.2 Historieämnet i den svenska skolan	sid. 5
4.1.3 Historiedidaktik	sid. 7
4.2 Spelforskning	sid. 7
4.2.1 Dataspelsforskning	sid. 8
4.2.2 Dataspel och lärande	sid. 9
4.2.3 Regler och tema i dataspel	sid. 11
4.2.4 Dataspelsanalys	sid. 11
<b>5. Metod, metodologisk diskussion och forskningsetik</b>	sid. 12
<b>6. Material och avgränsningar</b>	sid. 15
6.1 <i>Call of Duty 2</i>	sid. 15
6.2 <i>Europa Universalis 2</i>	sid. 16
<b>7. Resultat</b>	sid. 16
7.1 Disposition	sid. 16
7.2 <i>Call of Duty 2</i>	sid. 17
7.2.1 Inledning	sid. 17
7.2.2 <i>Out-of-game-animationer</i>	sid. 17
7.2.3 <i>Tutorial</i>	sid. 20
7.2.4 Spelmiljö	sid. 21
7.2.5 <i>In-game-animationer</i>	sid. 23
7.3 <i>Europa Universalis 2</i>	sid. 24
7.3.1 Inledning	sid. 24
7.3.2 Textbaserade informationsrutor	sid. 26
7.3.3 Kartan och dess varianter	sid. 31
7.3.4 Historiska avatarer	sid. 32

7.4 Analys av det historiska innehållet	sid. 33
7.4.1 Analys av det historiska innehållet i <i>Call of Duty 2</i>	sid. 33
7.4.2 Analys av det historiska innehållet i <i>Europa Universalis 2</i>	sid. 38
<b>8. Slutdiskussion - Spelens pedagogiska potentialer</b>	sid. 42
<b>9. Vidare forskning och slutord</b>	sid. 50
<b>10. Litteraturförteckning</b>	sid. 51

# 1. Inledning

*I den snödisiga februarimorgonens rökfyllda luft hukar en grupp soldater. Rök väller ur deras munnar och många blåser på sina händer för att inte förfrysa dem. Ovanför kretsar jaktplan som avtecknar sig likt olycksbådande svarta korpar mot den gråtrista skyn. I det delvis raserade huset tvärs över gatan skymtar då och då svarta figurer. Längs fasaden vajar ett rött stycke tyg med en omiskännelig symbol. En av de huttrande soldaterna tar ett par steg ut i gatan för att se efter närmare men ett skrik åtföljt av en kort skur kulor slungar den nyfikne till marken och lugnet förbyts tvärt mot kaos. Soldaterna stormar fram mot huset skrikandes och skjutandes blint mot skuggorna i fönstret mittemot, som besvarar elden... (fritt ur Call of Duty 2)*

Dataspel är för många barn, ungdomar och vuxna en självklar del av det vardagliga livet. Lika naturligt som det är att koppla av med en bra film eller en spännande bok är det att låta sig hänföras och underhållas av den virtuella upplevelsevärld ett dataspel kan erbjuda. Den ständigt utvecklande och förfinade datortekniken har öppnat dörrarna till alltmer komplexa, omfångsrika och realistiska spel. Ett modernt spel spelat på en kraftfull dator kan ta tiotals timmar att spela igenom och erbjuda visuella upplevelser som i det närmaste är fotorealistiska. Spelindustrin har sedan länge passerat stora delar av filmindustrin i fråga om såväl försäljningssiffror som omsättning och dataspelandet har fått ett vidsträckt inflytande på många områden (Linderoth, 2007: Baksida). I den offentliga debatten har spel och spelande kommit att få allt större utrymme och uppmärksamhet. Dataspel recenserar i TV:s morgonprogram och ägnas helt egna program. Det finns ett dussintal svenska och internationella magasin ägnade åt spel och Sveriges två största morgontidningar Dagens Nyheter och Svenska Dagbladet har fasta dataspelsredaktioner.

Också den akademiska forskningen har intresserat sig för *spel*, *spelare* och *spelande*. Ett av de ämnen som avhandlats flitigt i den internationella spelforskningen är frågan om relationen mellan dataspel och lärande. Huruvida det går att lära sig något genom att spela dataspel – och i så fall vad – har de senaste åren varit föremål för en omfattande akademisk debatt. I samband med detta har också tanken på att använda dataspel i skolundervisningen kommit att debatterats och problematiserats. Forskningens fokus har då dels varit de rent teoretiska förutsättningarna –kan man överhuvudtaget lära sig något av spel –dels de praktiska möjligheterna att använda spel –hur skall man strukturera undervisningen?

Att den svenska skolan är och bör vara en spegelbild av hela det svenska samhället och skall uppfylla de krav på utbildning och fostran detta samhälle ställer på sina invånare, är ett faktum som de flesta tycks vara överens om. Det kan därför te sig något märkligt att dataspelande, som utgör en så stor del av många människors erfarenhetsvärld, inte kommit att göra något nämnvärt avtryck i den pedagogiska diskussionen eller i den svenska skolundervisningen. En spekulativ förklaring kan vara att allmänhetens syn på dataspel fortfarande befinner sig på en nivå som enbart tenderar att se på spelen som meningslös förströelse, späckade med underhållningsväld. Dataspel tycks ibland av denna ståndpunkts företrädare närmast betraktas som förslappande, fördummande och slöseri med tid.

En mer trolig förklaring, som visserligen delvis hänger ihop med föregående, är att kunskapen om datorer och dataspel hos många människor inom skolan och utbildningsväsendet i allmänhet fortfarande är tämligen begränsad. Den stadigt

ökande forskningsmängd som direkt berör dataspel i undervisningssammanhang tycks inte ha nått ut i någon större utsträckning till de yrkesaktiva pedagogerna inom skolan och tanken på att använda spel i undervisningen skulle nog för många vara främmande. Samtidigt betonas gång efter annan att skolan för att lyckas nå ut till sina elever måste närma sig deras egen livsvärld.

Denna uppsats vill problematisera kring tanken på dataspel som ett möjligt verktyg för lärande i den svenska skolan. Liksom en läromedelsanalys kritiskt analyserar en skollärobok och dess innehåll ämnar denna uppsats studera och analysera innehållet i två dataspel i hopp om att uttala sig om deras eventuella pedagogiska potential i ett skolämne som i mångt och mycket har präglats av traditionella undervisningsmetoder: Historia. Två dataspel med historisk tematik men ur väsentligen olika spelgenrer har valts ut med särskild tanke på deras inbördes skillnader och likheter och analyserats med fokus på deras historiska tematik och innehåll. Då stora delar av den tidigare spelforskningen om dataspel och lärande framför allt fokuserat på hur spelare spelar eller på spelens regelstruktur (se t.ex. Linderoth, 2004), kan uppsatsens forskningsfokus på just spelens tematiska innehåll anses motiverat och berättigat. Att uppmärksamma och problematisera kring spelens innehåll torde vara ett viktigt led i strävan efter att uttala sig om dataspelens möjliga användning i ett lärandesammanhang.

I en tid då historieundervisningen, liksom den svenska skolan i allmänhet, tycks stå inför ständiga ifrågasättanden och politiska omdaningar, blir vikten av att tillvarata varje möjlighet att närma sig och intressera den enskilde eleven alltmer uppenbar. Samtidigt betonas inte sällan i den skolpolitiska debatten pedagogens personliga ansvar att ständigt problematisera kring sitt ämne och sin undervisning i syfte att utveckla såväl sig själv som hela skolverksamheten mot nya områden och mål. Skolutveckling är ett slagord som ekar i såväl maktens korridorer som i arbetsgivarnas platsannonser och lärarprogrammets lektionssalar. Att som pedagog utveckla en varierad undervisning och utgå från elevens egna erfarenheter och livsvärld är också något som understryks i skolans styrdokument, exempelvis den rådande läroplanen för de frivilliga skolformerna, *Lpf 94*: "Läraren skall utgå från den enskilda elevens behov, förutsättningar, erfarenheter och tänkande" (*Lpf 94*:11). Att då som historielärare inte ta tillvara på det faktum att många elever spenderar timmar i veckan med att spela dataspel som inte sällan präglas av en omfattande historisk tematik framstår som olyckligt.

I Skolverkets kursplaner regleras historieundervisningen för den svenska skolan. Där framkommer bland annat att syftet med den gymnasiala historieundervisningen är att eleverna skall "utveckla ett kritiskt tänkande och ett analytiskt betraktelsesätt som redskap för att förstå och förklara samhället och människors levnadsmönster. Detta gynnar förmågan att stå kritisk såväl inför historiska källor som inför texter och andra medier i vår tid" (Skolverket 2000). Skolverket betonar således vikten av att eleven lär sig förhålla sig kritiskt till historiskt innehåll i alla slags medier, till vilka också dataspel onekligen måste räknas. Detta inte minst eftersom just skolungdomar brukar räknas till storkonsumenterna av dataspel. Statens Medieråd visade i en nyligen utgiven rapport att 25 % av alla pojkar och flickor mellan 13 och 20 år spelar dataspel varje eller nästan varje dag och att hela 77% av pojkarna i samma åldersgrupp spelar någon gång i veckan.

Samma undersökning punkterar också myten om att dataspelande leder till isolering och ohälsa och tycker sig bland annat kunna påvisa att ungdomar som spelar mycket dataspel konsumerar mindre alkohol än andra ungdomar (Medierådet, 2006).

Förhoppningsvis kan denna uppsats kasta ljus över ett ämne som för stora delar av utbildningsväsendet ännu ligger i det fördolda men vars potential onekligen är värd att undersöka och utvärdera. I egenskap av blivande historielärare anser vi att det är en avgörande del av vår yrkesroll att skaffa en förståelse för eleven och dennes livsvärld, men också att ständigt ompröva och problematisera kring vårt ämnes teoretiska grundvalar och dess didaktiska förutsättningar. Centrala och återkommande frågesättningar i en historielärares vardag bör enligt oss vara: *vad* innebär historieämnet, *vad* ska eleverna lära sig och *hur* ska de lära sig detta? Skolutveckling i alla dess former måste alltid utgå från läraren och en lärare som inte tar dessa frågor på allvar riskerar i slutändan att förlora förankringen till både sina elever och sitt ämne. Att fundera kring och pröva nya läromedel och undervisningsmoment är en central del i skolutvecklingen och denna uppsats kan därför delvis ses som förberedande inför vår kommande yrkesroll.

## 2. Syfte och frågeställningar

Det övergripande syftet med denna uppsats är att undersöka pedagogiska potentialer hos två dataspel med historisk tematik. De två spel som valts ut är *Call of Duty 2* samt *Europa Universalis 2*, två spel ur två olika spelgenrer. Uppsatsen fokuserar främst på spelinnehållets eventuella pedagogiska potential snarare än på den enskilde spelaren och dennes möjligheter att tillgodogöra sig innehållet. Genom en tydlig utgångspunkt i en kvalitativ analys av det historierelaterade innehållsliga stoffet kommer spelens pedagogiska potentialer att utvärderas och problematiseras. De två spelen kontrasteras med varandra för att på så sätt lyfta frågan om hur historierelaterade dimensioner kan gestaltas och förstås i förhållande till datorspel. Vi hoppas dessutom att uppsatsens analys ska kunna ge de med dataspel obekanta personer en insikt i dess värld, och förhoppningsvis även inspiration till vidare förkovring. Spelens historiska innehåll analyseras i förhållande till historieundervisningen i den svenska gymnasieskolan.

De frågeställningar som kommer att undersökas i denna uppsats är:

- *Vilken typ av historiskt innehåll förekommer i de båda spelen och hur manifesteras det?*
- *Hur förhåller sig det historiska innehåll som skildras i spelen till den traditionella historieskrivningen?*
- *Vad skulle spelen kunna erbjuda i en undervisningssituation och hur skulle de kunna användas?*

## 3. Terminologi

För att underlätta för läsaren förklaras redan här i uppsatsens början de mest frekventa och återkommande fackbegreppen. Det blir först och främst nödvändigt att närmare definiera termen *dataspel*. Vi har i uppsatsen valt att använda just termen *dataspel*



istället för den snarlika *datorspel*, då den förstnämnda blivit något av en standard i hur media brukar etikettera detta fenomen. Spelforskaren Jesper Juul från IT-Universitetet i Köpenhamn definierar det något vidare begreppet *spel* på följande sätt:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul 2003, elektronisk referens).

De egenskaper Juul beskriver gäller spel i allmänhet och fungerar också väl för att beskriva *dataspel*. Det skall här sägas att den semantiska distinktion svenska språket har mellan *spel* och *lek* inte existerar på många andra språk, däribland engelska-*game*. Ett *dataspel*, användande denna definition, karaktäriseras av dess digitalisering och dess praktiska tillämpning: möjligheten att spela det på en dator eller annan spelkonsol såsom *XBOX 360* och *Playstation 3*.

Efter att ha definierat *spel* i vidare mening blir det också nödvändigt att göra en distinktion mellan underkategorierna *spel* och *simulering*. Om *spel* är en term för att beskriva en kulturell yttring i allmänhet så kan begreppen *spel* och *simulering* sägas beskriva hur spelen teoretiskt sett är uppbyggda, det vill säga själva formen för spelet. Det kan vara svårt att skilja dessa former åt, eftersom de i många avseenden liknar varandra. *Spel* har emellertid ett specifikt mål som ska uppnås, spelaren ska vinna genom att handla på ett visst sätt eller uppnå något förutbestämt, och spelets progression strävar mot och leder fram till att målen uppnås. Simuleringar däremot är mer öppna till sin konstruktion och också vad det gäller vilka mål som skall uppnås. Målen beror i sin tur på de modifikationer spelaren gjort under simuleringens gång (Linderoth, 2004:27). I praktisk mening används simuleringar inte sällan för att så nära som möjligt efterlikna verkligheten, eller en verklig situation, ofta för att lära eller träna spelaren i färdigheter som kan tillämpas i den verkliga situationen, såsom piloter tränar att landa med flygsimulatorer.

Nedan följer ordförklaringar för de begrepp och uttryck som kan vara främmande för läsaren. Några av dessa är vedertagna begrepp inom den akademiska spelforskningen, andra hör snarare till klassen ”dataspelespråk” dvs. det språk som används av spelare.

*Avatar* – Ursprungligen de hinduiska gudarnas inkarnationer vid deras nedstigande till jorden, här spelarens inkarnation i spelet, eller figuren som spelaren styr (NE: Avatar).

*FPS* – *First-person-shooter*. Något förenklat kan man beskriva denna i stor utsträckning actiondrivna spelgenre som att spelaren upplever spelet ur en subjektiv synvinkel, förstapersonperspektiv, och att spelaren själv får en förlängning in i spelvärlden genom att exempelvis avfyra sitt vapen mot fiender.

*In-game-animationer* – Animeringar i spelet som inte är interagerbara.

*Interface* – Datorspelets gränssnitt.

*Kampanj* – Med kampanj avses en serie fristående men ändå sammankopplade spelmoment eller banor.

*Out-of-game-animationer* – Animeringar såsom videosekvenser eller laddningsrutor.

*Skärmdump* – Ett ”fotografi” av det som sker på skärmen, tagen av ett program i datorn.

*Strategispel* – Till skillnad från FPS inte ett förstapersonspel utan ett spel i vilket spelaren har full kontroll att styra händelseutvecklingen i en spelvärld.

*Tutorial* – Från engelskans *tutor* – handledare. Ett introduktionskapitel vars syfte är att spelaren ska lära sig de grundläggande spelreglerna såsom att modifiera olika parametrar, röra sig eller att avfyra sitt vapen.

## 4. Teoretisk inramning

Kapitlet ger inledningsvis en kort introduktion till historieämnet i allmänhet och historieundervisningen i den svenska skolan, för att senare gå över till de mer direkta teoretiska betingelserna utifrån vilka denna uppsats tar sitt avstamp. Historieavsnittet söker sätta in uppsatsen i en vidare utbildningsvetenskaplig kontext, ge en bakgrund till historieämnet och en överblick av de riktlinjer utövande lärare i gymnasiet har att förhålla sig till medan avsnittet om dataspelsforskning utgör uppsatsens egentliga teoretiska grundval.

### 4.1 Historia och historieundervisning

#### 4.1.1 Historieämnet

I den norske historieprofessorn Knut Kjeldstadli's bok *Det förflutna är inte vad det en gång var* (1998), står det skrivet att ordet historia ursprungligen kommer från grekiskan och att det ungefärligt betyder ”inhämtande av kunskaper genom undersökning” (Kjeldstadli, 1998:35). Som titeln antyder menar Kjeldstadli att innebörden av historiebegreppet är tvetydigt och att det på många språk dels kan syfta till det förflutna som vi söker kunskap om, men också själva vetenskapen om det förflutna (Kjeldstadli, 1998:35).

Tysken Leopold von Ranke (1795-1886) anses idag vara den moderna historievetenskapens fader. Med ett källkritiskt sinnelag myntade von Ranke det ofta citerade talesättet ”*Wie es eigentlich gewesen*” – Hur det egentligen var. Ranke menade att en historikers uppgift först och främst är att söka framställa det förflutna precis så som det var, utan egna personliga åsikter eller en dömande agenda, utifrån de primära källor som finns att tillgå. Den historiesyn som han företrädde kallas för historism eller den tyska historiska skolan, och lade på många sätt grunden till dagens syn på historien (Kjeldstadli, 1998:51f). Under de senaste två århundradena, och kanske framförallt på 1900-talet har historievetenskapen utvecklats och förfinats. Tomas Lindkvist i förordet till Tosh (2000), professor i historia vid Göteborgs Universitet, ger en talande beskrivning av vår tids breddade syn på historieämnets och historievetenskapens natur:

Historien är föränderlig, och föränderlig är även historievetenskapen och historieundervisningen. Historia handlar inte längre om kungar, krig och politik, åtminstone inte enbart om detta. Relationerna mellan klasser och samhällsgrupper, mellan könen, hur människor levde, tänkte och trodde är saker som sedan länge tilldrar sig historikernas intresse (Tosh, 2000:9).

#### 4.1.2 Historieämnet i den svenska skolan

Alltsedan Folkskolans införande 1842 tycks historieämnet haft en central position inom det svenska utbildningsväsendet. Den svenska folkskolan och historieämnet var en väsentlig hörnsten under den epok då Sverige tillsammans med de flesta andra europeiska länder präglades av nationalismen och tanken på en enhetlig nationell identitet som grund för byggandet av nationalstaterna. Betoningen av folkets gemensamma förflutna blev en central del i skapandet och legitimeringen av en nationell identitet. Den nationalistiska historieskrivningen tenderade att upphöja det egna landets storhet och dess ärorika förflutna, utse hjältar och skurkar för att därigenom försöka skapa en stolthetskänsla för fäderneslandet (NE: Historia som skolämne).

En direkt produkt av detta är det som brukarkallas för den klassiska undervisningsteorin, en teori som främst koncentrerade sig på att berätta den stora historien om kungar och krig (Kjeldstadli,1998:260). Som en reaktion till detta klassiska sätt att se på och lära ut historien växte den objektivistiska historieteorin fram. Denna syn syftade till att förmedla elever den vetenskapliga historiekunskapen och att inte koncentrera sig på moraliska eller politiska aspekter. Plötsligt intresserade sig historiker för andra aspekter såsom utomeuropeisk historia och kvinnohistoria, och problemet som då uppkom var en alltför stor och slumpartad stoffmängd. Det fanns helt enkelt för mycket att lära ut, eftersom det som nu ansågs som viktigt sågs som subjektivt och hade växt till fler och fler aspekter av historien. Av tradition återgick man då ofta till det man sedan innan kände till, det vill säga västerländsk historia om stora samhälleliga omdaningar såsom krig och revolutioner samt vissa betydelsefulla personer; historieberättandet från toppen och ner framhärdade (Kjeldstadli,1998:262f). Med 1960- och 70-talets samhälleliga omvälvningar uppkom så den metodiska undervisningsteorin, i vilken man förflyttade intressecentrum från läraren till eleven. Den historiska kunskapsmängden ansågs som alltför stor och hela tiden föränderlig. Det enda sättet att lära ut historia blev då att lära ut att lära sig, en slags bildningstanke, vilket i historieämnets fall främst betydde källkritik och ett metodiskt sinne (Kjeldstadli,1998: 265).

Under årens lopp har skolämnet historia alltså utvecklats från nationalromantikens okritiska lovsång till det egna landets storhet, till att idag betona mångkulturella perspektiv och förespråka en mer nyanserad och metodisk bild av det förflutna. Att historieämnet fortfarande anses som centralt och viktigt både i skolan och samhället är uppenbart och märks inte minst i förra regeringens förslag till gymnasiereform som innebar att det skulle bli ett kärnämne. Den nya regeringen har även den uttryckt en vilja för dess genomförande och diskussionen om dess genomförande är i full gång (*"Alla gymnasister ska läsa historia"*, 2007). I följande citat från den gällande läroplanen för de frivilliga skolformerna, *Lpf 94*, märker vi även där att historieämnet fortfarande anses som ett mycket viktigt dito, "Förtrogenhet med Sveriges kulturoch historiasamtidsvenskaspråkets kallbefästas genom undervisningen i ämna av skolans ämnen." (*Lpf94:3*). I kursplanen för Historia A på gymnasiet formuleras vidare den nutida historieundervisningens syfte och mål på följande sätt:

Utbildningen i ämnet historia syftar till att både i det korta och i det långa perspektivet skapa sammanhang och bakgrund för individer och samhällen. Syftet är även att fördjupa förståelsen av skeenden och företeelser över tiden och i rummet, vare sig det gäller vardagsliv eller storpolitik. De historiska studierna skall också visa och klarlägga olika krafter som påverkar samhällen och människor (Skolverket 2000).

Ett återkommande resonemang i läroplanen betonar nödvändigheten av att erbjuda eleverna möjligheten att pröva sig fram, att ställa hypoteser för att se om de stämmer eller ej, "Deras förmåga att finna, tillägna sig och använda ny kunskap blir därför viktig. Eleverna skall träna sig att tänka kritiskt, att granska fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ." (Lpf 94:5).

#### 4.1.3 Historiedidaktik

Läraren bär det akademiska ämnet historia med sig till sin undervisning. Men nu styr inte längre endast det vetenskapliga perspektivet innehållet, utan även elevernas intressen och behovet av en historisk bakgrund till dagsaktuella händelser påverkar innehållet (Hermansson Adler 2004:19)

Historiedidaktiken i dagens skola går ut på att som lärare självkritiskt fundera och fråga sig hur man bäst når ut till eleverna i sin undervisning. Frågor som varför, vad och hur historien bör framställas behöver alltid problematiseras och diskuteras (Kjeldstadli, 1998:259). Ett verktyg som i dagens historieundervisning flitigt används i historieundervisningen är filmer som sedan länge gjort sitt inträde vid sidan om kartor och textböcker. Enligt Kjeldstadli (1998) används förutom rena dokumentärfilmer ofta även spelfilmer för att få eleven att se historien i gestaltad form. Detta skall få eleven att skaffa sig ett historiemedvetande som sträcker sig över det rent faktiska och går in i elevens mer upplevelseinriktade begreppsvärld. Filmer ses som ett trevligt och välkommet avbrott i den ibland faktaspäckade undervisningen, som dock ibland kan tänkas användas enkom för denna anledning och kanske inte så mycket för att eleven ska tillägna sig något specifikt om filmens tematik. Filmer ses vidare som inspirerande historieförmedling som når flera sinnen än exempelvis böcker, och som i dagens läge i många fall tagit över böckers roll som förmedlare av det förflutna. Filmer går emellertid bara i en riktning, från skärm till tittare, i vilket det inte finns något utbyte. Dessutom är filmer oftast väldigt förenklade och anpassade till filmmediet och alltid ett verk av dess skapare och således subjektivt (Kjeldstadli, 1998:272f). Detta kan förstås sägas i viss mån också om dataspel.

Magnus Hermansson Adler (2004) menar på att film och musik är användbara verktyg i historieundervisningen. De bidrar till inspiration och kan vara nya ingångssätt till att diskutera ett historiskt skeende. Ett exempel som han ger oss är Sex Pistols och deras *Never mind the Bollocks*, som kan förstås och vara en ingång till att diskutera den ekonomiska krisen i Storbritannien under slutet på 70-talet (Hermansson Adler, 2004:151). Skolundervisningen bör och är alltså inte längre enbart begränsad till rena faktabaserade läromedel, böcker, utan även nya undervisningsverktyg. Dessa nya mediala verktyg, som kan tänkas erbjuda en annan typ av kunskap om historien, har vunnit allt större mark, och däribland återfinns dataspel.

#### 4.2 Spelforskning

Stycket inleds med en kort bakgrund till dataspelforskningen som forskningsdisciplin, därefter följer en genomgång av för denna uppsats relevant litteratur. För att få en övergripande bild av forskningsfältet har vi använt oss av den förhållandevis utförliga forskningsöversikt som återfinns i Jonas Linder Roths (2004) avhandling *Datorspelandets mening*. Delar av följande avsnitt bygger således på Linder Roths översikt, något som kan tyckas problematiskt då denna oundvikligen i viss utsträckning präglas av Linder Roths personliga uppfattning om forskningsalstren. Här

har vi försökt vara pragmatiska och förhållit oss kritiska till Linderoths återgivningar. Det är emellertid möjligt att göra skillnad på Linderoths beskrivningar av den omnämnda forskningens innehåll och hans åsikter om densamma.

Det är framför allt de rent deskriptiva delarna av Linderoths forskningsöversikt som tagits fasta på här. Det skall också sägas att många av de texter som Linderoth behandlar har vi också själva tagit del av och har således kunnat bilda oss en oberoende uppfattning om dessa. Därtill tillkommer att framställningen också bygger på andra för vår uppsats relevanta verk. I detta avsnitt avhandlas först och främst den forskning som rör de teoretiska antaganden som ligger till grund för denna uppsats. Den forskning som rör rena metodfrågor behandlas istället i metodkapitlet.

#### 4.2.1 Dataspelsforskning

Alltsedan de allra första dataspelen utvecklades på 1950- och 60-talet har spel och spelande varit föremål för akademiskt intresse, ett faktum som ter sig naturligt med tanke på att det just är i universitetets tekniska forskningsavdelningar dataspelens vaggas ligger. Det brukar ofta sägas att det första dataspellet skapades vid MIT 1962, medan andra daterar dataspelens födelse till ytterligare ett par år tidigare. Den tidigaste spelforskningen var framför allt av experimentell karaktär, bland annat användes dataspelen för simuleringar i militärt syfte (Linderoth, 2004:19).

Genom åren har ett flertal olika forskningsdiscipliner intresserat sig för dataspel. Olika aspekter av dataspel har studerats i skilda discipliner såsom bland annat pedagogik, psykologi och estetik. Även om forskningen kring spel utvecklats stadigt och parallellt med att spelen utvecklats, så framstår det som att det framförallt är under det senaste årtiondet som forskningsmängden verkligen skjutit i höjden (All forskning vi tagit del av är publicerad under de senaste 10 åren, huvudparten efter år 2000). Kanske kan dataspelsforskningens utveckling förklaras med datorernas och dataspelens allt längre gångna tekniska utveckling och förfining som också medfört att spelen kommit att få högre status som kulturyttring. Den under långtid nästintill totalt förhärskande synen på dataspel som förkastliga, förslöande och fördummande leksaker för barn, ungdomar och vissa ”omogna” vuxna verkar sakta men säkert fått lämna plats åt en mer nyanserad debatt kring dataspel och spelande. Det kan tänkas att dataspelens höjda status och det ökade akademiska intresset för spel växelverkar med varandra, som genom en snöbollseffekt: Den akademiska nyfikenheten på spel bidrar till att dataspelen tas på allvar, samtidigt som dataspelens höjda status medfört ett större intresse från akademiskt håll.

Dataspelsforskaren James Paul Gee vid universitetet i Wisconsin ger i en intervju med spelsajten PC Gamezone en ganska talande bild av forskningsutvecklingen:

I started only two years ago and, when I did, my fellow academics thought I was crazy. Now there is a gold rush to study games and gaming. What got me into it was trying to play adult games to better understand how and why my then six-year-old played games. I was 53 when I began and was blown away by how long, challenging, and complex games like Deus Ex were (PC Gamezone).

Även om det idag är fullt berättigat att tala om dataspelsforskning som en egen forskningsdisciplin skall man komma ihåg att emedan dataspel är en ung kulturyttring är även dataspelsforskningen ännu i sin linda och har inte standardiserats (Linderoth,

2004:19). Därför kan det sägas att forskningen kring dataspel och dess användning ligger efter den som bedrivits inom t.ex. filmvetenskap som ju uppenbarligen haft möjlighet att bedrivas en längre tid. Eftersom forskningstraditionen är så pass ung och tekniken vad gäller både mjuk- och hårdvara fortlöpande utvecklas mycket snabbt, menar många av de resultat man nått fram till har blivit passé och redan passerat sitt bäst-före-datum, något som Linderoth (2004) menar på är felaktigt då det viktigaste inte är undersökningarnas ålder utan hur de efterkommande forskarna använder resultaten. Ytterligare ett problem som framträder är att många av de forskare som sysslat med dataspel och dataspelande inte har varit särskilt väletablerade och kända, vilket lett till en lite pessimistisk syn på de resultat som framförts (Linderoth, 2004:20).

Det är nog möjligt att något förenklat kunna dela in spelforskningen i olika kategorier utifrån vilket angreppssätt forskningen närmar sig ämnet. En del av forskningsfältet behandlar i första hand själva spelen och frågor som exempelvis: Vad är ett spel? Hur skall vi tolka och analysera ett spel? Vad betyder innehållet i ett spel? Annan forskning fokuserar på spelandet, det vill säga spelet i relation till spelaren och ställer frågor som: Hur uppfattar spelaren spelets innehåll? Hur går spelaren tillväga när han/hon spelar? Hur påverkas spelaren av spelet och dess innehåll? Vilka typer av förmågor utvecklas genom att spela? Hur kommunicerar spelare som spelar tillsammans, i eller utanför spelvärlden? Mycket av forskningen är en blandning av studier av spel och studier av spelare och spelande.

#### 4.2.2 Dataspel och lärande

Huruvida dataspel kan skapa lärande och den därpå naturliga följdfrågan, vad man skulle kunna lära sig har behandlas i ett antal avhandlingar av olika slag och omfattning och tycks till viss del ännu vara en relativt öppen fråga i den akademiska diskussionen. James Paul Gee (i Linderoth, 2004) framför uppfattningen att den som spelar dataspel säkert lär sig generella förmågor såsom problemlösning, spatial förmåga och så vidare men att eftersom många av dataspelens innehåll i relation till ”intellektuella domäner” i skolvärlden såsom konst, historia eller fysik inte existerar, så lär sig ungdomarna inte särskilt mycket om detta. Genom att spela skaffar sig dataspelarna s.k. *game literacy*, en slags läskunnighet eller ”dataspelsförtrogenhet”. Skolrelaterat innehåll i dataspel är alltså enligt honom en förutsättning för inläring eller förståelse (Linderoth, 2004:32).

De som uttryckt sig positivt om dataspels pedagogiska potential har enligt Linderoth ofta hänvisat till dataspelens förmåga att på ett mycket realistiskt sätt återskapa miljöer och stämningar som försätter spelaren i ett tillstånd av fullkomlig omslutenhet; han eller hon upplever spelvärlden som om den vore den verkliga. Denna ”perfekta representation” skulle då innebära att spelaren lever sig in i det som händer på skärmen och att det genom spelarens och spelets interaktion skapas en upplevelse som spelaren lägger till sina övriga erfarenheter. Denna idé har attraherat forskare alltsedan dataspelen hittade in i vardagsrummen för bara några decennier sedan. Alltifrån storslagna men för all del något naiva idéer om att datorer eller dataspel skulle kunna ta över undervisningen helt, till den något mer sobra synen på dess pedagogiska potential som präglat forskningen under senare år har lett fram till en mer komplett bild av dataspel och dess användning även om mycket forskning återstår (Linderoth, 2004:38).

Idén om den perfekta representationen har också lett en del forskare att dra slutsatsen att då flertalet dataspel innehåller våld, skulle detta innebära att den dataspelande skulle bli mer våldsam, och att det alltså skulle vara en tveeggad kniv, både på ont och gott. Senare forskning tycks visa att så inte är fallet. Squire (i Linderoth, 2004) sätter fingret på det dubbla i frågan: ”Om spel inte sägs lära eller påverka barn till våldsamma handlingar, hur kan då forskare hävda att de har positiva effekter på elevers kognitiva utveckling?” (Linderoth, 2004:7). Föreställningen att dataspelande ungdomar skulle vara mer våldsamma och aggressiva är även enligt FHI, Folkhälsoinstitutet, en vanföreställning. De påvisar istället fler positiva effekter såsom större spatial förmåga och bättre reaktionstid, i sin kartläggning av 30 internationella studier (”Dataspelande ger positiva hälsoeffekter”, 2005).

Simon Egenfeldt-Nielsen (2007) menar att det är möjligt att dela in synen på dataspelens pedagogiska användning i tre generationer, alla baserade på olika teorier om lärande. Dessa antaganden har också fått utgöra grunden utifrån vilken man konstruerat pedagogiska spel. Den första generationen bygger på behaviorismen och dess tanke att lärande är en beteendeförändring som sker genom upprepade övningar med respons som belönar korrekt beteende. Den andra generationen bygger på kognitivistiska/konstruktivistiska lärandeteorier och sätter den enskilde individen i centrum för lärandeprocessen. Lärandemiljön, i detta fall dataspelen, måste utformas så att de tar individens olika mentala processer och sätt att lära sig i aktning. Den tredje och enligt Egenfeldt-Nielsen nu rådande diskursen kring pedagogiska dataspel bygger på den sociokulturella teorins sätt att betrakta lärande som ”meningsskapande i en social kontext...” (Egenfeldt-Nielsen, 2007:198). ”Den tredje generationens perspektiv fokuserar inte bara på själva artefakten, dataspellet, utan ser till den vidare processen av att använda dataspel i pedagogiska syften.” (Egenfeldt-Nielsen, 2007:198).

En för denna uppsats intressant forskning är Simon Egenfeldt-Nielsen avhandling *Beyond Edutainment – exploring the educational potential of computer games* (2005). I denna undersöker han möjligheten att använda *Europa Universalis 2* i historieundervisning. Avhandlingen tar avstamp i en fältundersökning i vilken Egenfeldt-Nielsen analyserar tillämpningen av spelet på en två och en halv månader lång gymnasiekurs i historia, en kurs som han själv delvis har planerat och strukturerat. Undersökningen omfattar tre klasser i en skola utanför Köpenhamn och innehåller förutom kvalitativ data från deltagande observationer, intervjuer och elevernas loggböcker också kvantitativ data i form av kunskapstester före och efter genomförd kurs och jämförelser med en kontrollgrupp. En stor del av avhandlingen behandlar de många praktiska problem som uppstod när spelet skulle användas; trasiga datorer, missnöje och frånvaro hos eleverna, oförmåga hos lärarna att anpassa sin undervisning till spelet och så vidare. Även om det konstateras att eleverna som spelade *Europa Universalis 2* inte fick bättre resultat på kunskapstestet än kontrollgruppen och att hela historiekursen tycks ha gått minst sagt dåligt (om man skall tro Egenfeldt-Nielsen själv), så utesluter han inte helt möjligheten att använda spelet i undervisningssammanhang.

Avhandlingens sätt att resonera är till stora delar av en högst teoretiserande karaktär. Egenfeldt-Nielsen försöker uttala sig om hur eleverna interagerar med spelet, hur de upplevelser och erfarenheter de får leder till ökad förståelse för det som representeras

därigenom skapar kunskap om historien. Det måste sägas att det ligger långt utanför denna uppsats omfång att avhandla frågan om lärandets natur eller människans upplevelser av- samt interaktion med dataspelens innehåll. Detta gör det svårt att förhålla sig till Egenfeldt-Nielsens resultat.

Även om han visserligen då och då kommenterar spelets innehåll, så undersöks inte spelet på ett systematiskt eller genomgripande sätt. Därför är det kanske möjligt att se denna uppsats som ett modest komplement till *Beyond Edutainment*. Det är främst Egenfeldt-Nielsens kommentarer om själva spelet som denna uppsats kommer relatera till, då det är just spelen och dess egenskaper den ämnar uttala sig om.

#### 4.2.3 Regler och tema i dataspel

I sin avhandling blottlägger och klargör Jonas Linderoth (2004) de villkor och strukturer som skapas medelst dataspelande hos barn och ungdomar. Linderoth använder begreppet omslutenhet, eller *immersion*, för att beskriva den effekt vissa menar dataspel sägs ha på en spelare. Spelaren ska enligt dem bli omsluten av den fiktiva värld som han/hon har framför sig, så till den grad att man absorberas totalt av spelet och dess innehåll, helt utan att ha koll på vad som sker i den riktiga omgivningen (Linderoth, 2004:38). Linderoth studerar hur barn i åldrarna sex till elva år uppfattar dataspel samt hur de faktiskt går till väga då de spelar. Undersökningens resultat visar att barnen generellt upplever spelmiljön och spelandet som en helt separat värld och inte drar några paralleller till världen utanför spelet. Avhandlingens slutsats slår således hål på den myten om den ”interaktiva illusionen” och idén att den perfekta representationen skulle leda till ökad omslutenhet, så att det i spelvärlden ”upplevda” skulle komma att jämföras och till och med likställas med representationernas funktion utanför spelvärlden (Linderoth, 2004).

Eftersom barnen i Linderoths undersökning inte gör några direkta paralleller till världen utanför spelet blir den för honom naturliga följdfrågan vad de egentligen har möjlighet att lära sig av att spela. Liksom sina danska kollegor Jesper Juul och Espen Aarseth, båda från IT-Universitetet i Köpenhamn, menar Linderoth att spelaren först och främst fokuserar på spelets regler och skrivna kod, och inte reflekterar särskilt mycket över det som ”händer” på skärmen. Detta innebär i förlängningen att spelens tema kommer i andra hand, vilket gör att tanken på att spelaren skulle lära sig något av spelets tematiska innehåll ter sig mindre möjlig (Linderoth, 2004).

#### 4.2.4 Dataspelsanalys

En annan del av forskningsfältet kring dataspel berör hur man skall uppfatta spelet som medium och hur man metodiskt skulle kunna analysera ett spels innehåll och struktur. En del förespråkar en jämförelse mellan spelmediet och andra, som de menar, närliggande kulturyttringar, exempelvis litteratur och film. Dessa forskare har framför allt tagit fasta på spelens berättande eller narrativa aspekter (Linderoth, 2004:22).

En företrädare för denna ståndpunkt är litteraturvetaren Jonas Carlquist (2002) som hävdar att det är fullt möjligt att se dataspel som ett berättande medium, med liknande upplägg i berättandet som böcker, där slutmålet är att man vill ta reda på vad som händer. Skillnaden är såklart att man i spelen är med och aktivt påverkar historien, på



ett annat sätt än när man t.ex. tittar på en film. Men historien finns där i bakgrunden hela tiden, spelaren är utsatt för spelutvecklarens regelverk men också dennes skrivna historia. Vidare hävdar Carlquist att spelindustrin, speciellt under den senast tiden, mer och mer beskriver och marknadsför sina spel som just historier. I många spel är introduktionsrutorna/*out-of-game-animationerna* på många sätt som en filmtrailer eller en filmintroduktion vilket är ytterligare en egenskap som delas av de två medierna (Carlquist, 2002:4).

Fältet *game studies* tog sin form i svallvågorna av en serie skandinaviska konferenser i slutet på nittiotalet och eftersträvade att studera dataspel på dataspelens villkor, ungefär som filmvetenskapen idag studerar film. 2001 skapades internethemsidan [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org), en plattform där det idag återfinns mycket information som berör denna disciplin (Linderoth, 2004:22). Det är exempelvis här Consalvo och Dutton publicerat den artikel som ligger till grund för uppsatsens analysmodell.

Uppfattningen att spel kan jämföras med andra berättande medier har inte fått stå oemotsagd. Dansken Espen Aarseth hävdar att dataspel och berättelser/narrationer visserligen har en del saker gemensamt, men att dataspel inte är narrationer, och att se dem som det vore att angripa dem på ett felaktigt sätt. Enligt honom kan dataspel inte läsas, utan måste spelas, och häri ligger skillnaden (Aarseth 2001).

Aarseths landsman Jesper Juul uttalar också stark kritik mot att se spel som berättelser och tar framförallt fasta på att tiden så som den utspelar sig i de olika medierna är väldigt olika. I en bok eller film är tiden, innehållet och händelseutvecklingen alltid densamma och utspelar sig alltid på samma sätt, för alla läsare eller tittare (även om det finns litteraturteorier som säger det motsatta). För att använda andra termer skulle man kunna tala om linearitet och icke-linearitet. Medan en bok är helt och hållet präglad av linearitet kan spelaren i ett spel däremot välja olika vägar, det är icke-linjärt, i olika hög grad. Ska man döda draken Gorgoth först eller ska man innan dess hämta guldets hos dvärgarna? Man kan de facto ändra slutet på vissa spel genom sin avatar och dess aktiviteter. Ibland måste man "springa runt" i flera timmar för att komma på vad det är man måste göra för att föra händelsen framåt. Tiden i sådana spel är därmed inte statisk utan i hösta grad påverkbar (Juul, 2005).

## 5. Metod, metodologisk diskussion och forskningsetik

Med historiskt innehåll i dataspel avser vi innehåll i spelen som refererar till historiska skeenden, exempelvis omnämmandet av Gustav II Adolfs död vid Lützen i spelet *Europa Universalis 2* eller de autentiska vapennamnen i *Call Of Duty 2*, för att nämna några. Vi kommer dels att titta på vilken typ av historiskt innehåll som finns och hur det representeras i förhållande till spelens progression samt spelregler, varvid det också blir naturligt att dra slutsatser om vilken typ av stoff som inte förekommer i spelen, för att senare kunna diskutera aspekter kring spelens eventuella funktion i undervisningen.

Med inspiration hämtad från Consalvo och Duttons (2006) förslag till modell för en kvalitativ dataspelanalys har en modell utformats utifrån vilken spelen analyserats. Consalvo och Duttons modell utarbetades i ett försök att kartlägga och infånga information om spelets "*The Sims*" syn på sexualitet (Consalvo & Dutton, 2006).

Utgångspunkten har varit att vår modell skall fånga ett brett spektrum av spelens historiska stoff.

De punkter vi i analysen utgår från, för att metodiskt fånga dess historiska innehåll är:

1. Historiskt innehåll i spelets tematik, såväl i som utanför den spelbara miljön
2. Historiskt innehåll i spelarens karaktär och datorstyrda karaktärer
3. Historiskt innehåll i spelregler och spelprogression

Med denna modell som utgångspunkt har vi spelat spelen för att i första hand insamla data i fråga om historiskt innehåll och beskriva detta. Därefter problematiseras och analyseras det insamlade, bland annat utifrån autenticitetsbegreppet. Med autenticitet avses här överensstämmelsen mellan spelens historiska innehåll och hur samma fenomen brukar skildras i traditionell historieskrivning. Vidare relateras detta till undervisning och lärande samt tidigare forskning. De två spelen är emellertid utav två olika genrer, vilket följaktligen innebär att de inte är uppbyggda på samma sätt. Detta innebär vidare att även om vi tillämpar samma modell på båda spelen, så kommer den följande analysen skilja sig åt beroende på spelens utformning. Analyserna följer inte modellen slaviskt, utan presenterar ett undersökningsresultat som tar upp intressanta och framträdande drag utifrån ett historieperspektiv för spelen i sin helhet. I sin förlängning innebär detta att undersökningsresultatet så som det presenteras i uppsatsen, inte nödvändigtvis kommer ta upp varenda liten del i modellen, utan snarare de innehåll och händelser som utifrån en historisk analys av datorspelen är de mest relevanta för att förstå dess historiska innehåll samt eventuella applicerbarhet i en undervisningssituation. Modellen är alltså framförallt till för att ringa in och packa upp det historiska innehållet.

Vi kommer i analysen av det historiska innehållet först och främst jämföra det historiska innehållet med traditionell historieskrivning. Här har standardverk såsom främst Nationalencyklopedin varit högst behjälpliga. Det är alltid svårt att uttala sig om historiska förklarings sanningsvärde utan att fastna i en filosofisk diskussion. I de delar av uppsatsen som behandlar historiska fakta eller händelser har vi försökt vara så praktiska som möjligt för att inte i onödan förvirra läsaren. En del historiska fakta kan anses mer eller mindre okontroversiella såsom exempelvis att Karl XII dog den 30 november 1718. Därför har inte alltid denna typ av fakta i spelens innehåll prövats vetenskapligt, då detta hade varit att i onödan problematisera oproblematiska saker och bara minskat läsoplevelsen. Mycket av den information som står att finna i spelen är svår att verifiera eftersom den inte uteslutande är av faktatyp. Att vetenskapligt granska ett spels stämning eller spelmiljö är något som inte lätt låter sig göras. Vi menar emellertid att våra kunskaper om de historiska skeenden spelen gestaltar är tillräckliga för att kunna uppskatta dess rimlighet och bedöma dess trovärdighet gentemot sin historiska förlaga. Kjeldstadli (1998) diskuterar relevansen av att titta på olika aspekter av ett historiskt skildrande medium. Detta motiverar att se till skildringarna i sin helhet snarare än att bara studera verifierbara fakta: ”Det avgörande är inte om några detaljer är felaktiga utan om essensen, helheten är så nära det faktiska som det är möjligt. Alla historiska, konkreta upplysningar kan vara korrekta. Likväl kan helheten bli fullständigt fel...” (Kjeldstadli, 1998:274).

Då uppsatsens undersökning inte är av det slag som behandlar exempelvis personuppgifter eller befattar sig med informanter, finns inte risker för den typ av

etiköverträdelser som brukar sammankopplas med detta. Det kan dock vara relevant att diskutera forskningsetik i förhållande till uppsatsens ämne och undersökning. Alla kvalitativa analyser är till syvende och sist subjektiva. Istället för att kunna bekräfta sina resonemang utifrån siffror och statistik måste forskaren i större grad utgå från sig själv och sin förförståelse i tolkningen av resultatet, något som emellertid inte behövs ses som en svaghet (Stukát sid. 32). Det är vår avsikt och vår förhoppning att vår undersökning och dess resultat ska vara så generaliserbara som möjligt och att detta går att upprepa av andra forskare.

Under uppsatsens undersökning har spelen spelats igenom ett flertal gånger, med olika svårighetsgrader och olika mål, dvs. olika ingångar och spelsätt som exempelvis leder till upptäckande/rekognoscering. Vi har under årens lopp spenderat många timmar spelandes spel av alla möjliga genrer, i allmänhet de två genrer som i denna uppsats behandlas och i synnerhet de två spel som här valts att analysera. Att säga att vår spelvana är hög samt att våra kunskaper om spelen är goda torde därför inte vara någon överdrift. Det i uppsatsen framkomna undersökningsresultatets reliabilitet med tanke på den kvalitativa analysmodellen kan således också anses som tämligen god. Emellertid finns alltid risken att någonting har förbigåtts eller feltolkats, men då båda uppsatsens författare i lejonparten av fallen varit överens om modellen och dess applikation på spelen, samt vidare den efterföljande analysen av dito, är förhoppningen att denna risk hållits till ett minimum.

För att ge läsaren en tydligare bild av spelen, dess progression och allmänna utformning har vi under uppsatsens gång även valt att bifoga ett antal skärmdumpar, då vi anser att detta är ett mycket bra sätt att påvisa och bekräfta analysen. Att ta upp spel i sin helhet och att påvisa allt det historiska innehållet är i princip omöjligt, och kanske inte ens eftersträvansvärt eftersom man i en undervisningssituation knappast använder sig av allt spelet innehåller utan snarare valda delar. Att lyfta fram ett särskilt innehåll eller ett spelmoment riskerar emellertid alltid att göra beskrivningen fragmentarisk och ofullständig. Förhoppningen är dock att beskrivningen och analysen av några av spelets centrala delar tillsammans bidrar att skapa en helhetsbild. Det själva faktum att analyserna blir olika beroende på att det är två olika spel, menar vi inte är irrelevant, men eftersom vår främsta poäng inte är att jämföra spelen sinsemellan utan snarare att titta på två spel från två olika kategorier för att se de enskilda spelens egenskaper, ändå inte begränsandeför uppsatsens analys. Snarare ser vi spelens två olikheter som en styrka, då vi genom analysen av dessa kan skönja kontraster mellan de olika spelen och dess genrer.

Jonas Carlquist (2002) ser tre olika aspekter angående spels berättande och dess analys. *Out-of-game*, de icke spelbara momenten, *In-game*, när man själv styr sin avatar, och *external material* – paratexten som t.ex. står på spelets baksida eller på hemsidan. Han menar på att om man bara ser till spelets *In-game*, det som sker under spelandets gång, så ser man inte spelet till sin helhet (Carlquist 2002:14). Detta är något som vi i samband med Consalvo och Duttons modell valt att ta tillvara på i vår analys.

Espen Aarseth (2007) diskuterar också metodologiska ansatser till spelanalys. Enligt honom måste man alltid utgå från sina egna orsaker och motiv till att göra en spelanalys, samt kontrastera detta mot de spel man ska analysera. En forskare måste så klart alltid vara mycket självkritisk och problematiserande (Aarseth 2007:227). Vår

analysmodell har utifrån detta konstaterande konstruerats just utifrån tanken att fånga det historiska innehållet i spelen, varför vi utformat denna så generell och bred som möjligt. Aarseth säger att det finns tre sätt att analysera spel. För det första kan vi studera spelets regler och design. Ett annat sätt är att studera spelare i spelande stund. Det tredje och bästa sättet enligt honom är dock att spela spelet själv. Utan att spela spelet själv hamnar man utanför mycket av den informationen som dataspelen erbjuder, då mycket av denna skapas i själva ögonblicket som man spelar. Spelanalys är enligt Aarseth inget som akademiker och forskare har monopol på. ”Spelanalys är inte enbart en kritisk och teoretisk praktik utan något som spelare gör hela tiden. För att kunna vinna och bli bättre på ett spel krävs en analytisk ansats” (Aarseth, 2007:223). En läsare av en bok eller en film ser inte aktiviteten som lärande, men Aarseth visar på att detta är något som spelaren gör, och något som han/hon måste göra för att avancera. Exempelvis måste man lära sig att svinga svärdet på ett visst sätt så att man kan klara av vissa fiender (Aarseth,2007:223). Han menar vidare att vid undersökningen ska förutom bara den egna högst personliga analysen som grundar sig i forskarens egen upplevelse, dessutom kombineras ett antal ytterligare aspekter. Han nämner bland annat andra spelares rapporter, intervjuer med spelare, recensioner etc. Då vi endast haft tillgång till internethemsidorna och dess medföljande fora för dylik information, och att det som där återges ofta kan anses som svårtolkat har vi valt att undvika att hamna i denna diskussion. Då uppsatsen går ut på att vi ska analysera spelen har inte tillfälle getts att tillbringa tid med att tolka hur andra spelare beskriver det. Att vidare inte kunna ställa direkta frågor till spelaren skulle då ha styrt vår undersökning åt vissa håll och därför lett den in på alltför snåriga stigar.

## 6. Material och avgränsningar

Föremålen för denna uppsats undersökning är som redan tidigare nämnts två dataspel från olika spelgenrer, *Call of Duty 2* och *Europa Universalis 2*. Båda spelen är kommersiellt utgivna och saknar uttalad pedagogisk ambition. De har båda utgivningsdatum på 2000-talet, *EU2* 2001 och *CoD2* 2005. *Call of Duty 2* är utvecklat av *Infinity Ward* och *Europa Universalis 2* av *Paradox Interactive*. Som namnen antyder är de båda uppföljare och delar av spelserier, och har under årens lopp fått en mycket stabil och hängiven beundrarskara som gärna och ofta diskuterar spelen på diverse fora. Att vi valt just dessa beror på att det är två spel vi båda hade god kännedom om sedan innan.

### 6.1 *Call of Duty 2*

*Call of Duty 2* (hädanefter också *CoD2*) räknas till genren *First-person-shooter (FPS)* i vilken man styr sin avatar utifrån förstapersonsperspektiv. *CoD2* utspelar sig under andra världskriget och spelaren styr meniga infanterisoldater från tre olika nationer i varsin kampanj. Dessa nationer är Sovjetunionen, England och USA, samtliga allierade i sin kamp mot Axelmakterna; Tyskland, Japan och Italien (i spelet dock endast representerade av Tyskland).

Vi har valt att analysera den sovjetiska kampanjen, som är den kampanj som inleder spelet och delvis måste genomgå innan de övriga blir spelbara. Att analysera hela spelet skulle ha tagit alltför lång tid, och vi menar på att de mönster och spelregler som man kan skönja i den första kampanjen är generella och även går igen i de två efterföljande. Den sovjetiska kampanjen är i sin helhet uppbyggd kronologiskt, av ett

tiotal vad man skulle kunna kalla uppdrag och underuppdrag, som till största delen utspelar sig i staden Stalingrad (idag Volgograd).

## 6.2 *Europa Universalis 2*

*Europa Universalis 2* (hädanefter också *EU2*) kan i mångt och mycket beskrivas som den raka motsatsen till *CoD2*. *EU2* är ett strategiskt simulationsspel av typen nationsbyggande, som spänner över flera historiska epoker, ungefärligt från 1400- till 1800-talet. Målet är att styra sin nation till framgång genom olika möjliga tillvägagångssätt såsom handel, krigsföring, diplomati och kolonisering. Också *EU2* kan sägas vara baserat på kampanjer som erbjuder olika scenarion i fråga om historisk epok, valbara länder osv. Den kampanj som studerats i denna uppsats kallas "*The age of mercantilism*". Denna har valts med tanke på att den erbjuder den i spelvärlden ganska ovanliga möjligheten att spela som Sverige, men också då den stäcker sig över en längre sammanhängande period c:a två sekel, närmare bestämt 1619-1819.

En avgränsning som vi varit tvungna att göra då vår undersökning inte grundar sig i någon fältstudie, är att uttala sig om de praktiska möjligheter eller svårigheter som kan uppkomma vid undervisningstillfällen. För att kunna uttala sig om detta hade det varit nödvändigt att göra en fältstudie i skolan, vilket vi alltså valt att inte göra då vår undersökning inte ämnar diskutera dataspelade på sådant sätt. Dessutom finns ett antal redan genomförda sådana fältstudier (se Egenfeldt-Nielsen, 2005) och vad vi istället vill göra är att relatera spelen och dess innehåll till de i styrdokumentet uppställda mål och syften för att på så sätt visa på hur man skulle kunna använda spelen i en tänkt undervisningssituation, och alltså inte en faktisk sådan.

Den sovjetiska kampanjen i *CoD2* tar allt emellan 2-5 timmar beroende på spelvana/svårighetsgrad och en genomsnittlig kampanj i *EU2* c:a 20 timmar, beroende på inställd spelhastighet. Avslutningsvis har den s.k. flerspelarfunktionen som båda spel besitter bortsetts från, då dessa i högre grad än singelspelarfunktionen blandar in andra spelmoment/innehåll och banor samt upplägg på spelen. Båda spelen är på engelska.

## 7. Resultat

### 7.1 Disposition

Uppsatsens resultatredovisning, analys och slutdiskussion är uppdelade utifrån de tre frågeställningarna och ordnade i samma ordning. Första delen av uppsatsens resultatdel utgörs av en deskriptiv analys av de båda spelen och dess historierelaterade innehåll där det även kommer att ges läsaren en chans att skapa sig en bild av spelen. I den följande analysen utvärderas spelens historiska innehåll samt dess koppling till spelens uppbyggnad, för att senare kopplas till den tidigare spelforskningen. I slutdiskussionen relateras spelens innehåll till ett tänkt undervisningssammanhang. Det blir där fråga om att dels bedöma innehållets kvalité ur ett pedagogiskt perspektiv samt att dra upp riktlinjer för hur detta innehåll teoretiskt sett skulle kunna komma till nytta i en historieundervisningskontext, med utgångspunkt från tidigare forskning och styrdokument.

## 7.2 *Call of Duty 2*

### 7.2.1 Inledning

Genom att applicera analysmodellen vid undersökningen av *CoD2* framkom tre centrala aspekter av spelet där ett historiskt innehåll är framträdande. De tre innehållsliga aspekter som analyserats är *Out-of-game-animationer*, *In-game-animationer*, samt slutligen *Spelmiljö*. Dessa delar har valts ut med tanke på att de är centrala för spelets progression och ständigt återkommande i spelet som helhet. Spelet är som tidigare nämnts ett *FPS*-spel som utspelar sig under andra världskriget och spelarens uppgift i egenskap av rysk soldat är att på olika sätt genomföra vissa av datorn förutbestämda uppdrag i vilka närstrider med tyskar utgör en minst sagt central spelaktivitet. För att ge en bild av spelets övergripande upplägg och generella progression tas också spelets introduktionskapitel, *tutorial*, upp.

### 7.2.2 *Out-of-game-animationer*

En väsentlig del av spelets historiska innehåll återfinns i *out-of-game-animationerna*, det vill säga moment som introduktionsfilmer som ligger utanför den spelbara miljön. I dessa sekvenser blir spelets historiska förankring påtaglig och de tjänar som bakgrund och stämningsskapare inför vad som komma skall. Efter att ha startat upp spelet möts spelaren omedelbart av en storslagen animerad videoinledning med ljudeffekter och explosioner. Scener från både den östra och västra krigsfronten blandas med sekvenser med Nordafrikas lätt rödaktiga sand. Storslagen, nästan apokalyptisk stråkmusik spelas upp samtidigt som vi ser och hör sårade och döende soldater, *Panzer*-tanker och störtande *Stuka*- och *Spitfire*-flygplan. Efter inledningssekvensen kommer spelets huvudmeny, där inställningar såsom svårighetsgrad och grafiska inställningar kan modifieras etc. Den sovjetiska kampanjen är uppdelad i tre underdelar, vilka följer i kronologisk ordning och var och en inleds med en *out-of-game-animation*. Den första av dessa är en dokumentärliknande film från den fiktiva *Military Channel*. Filmen är ungefär en minut lång och berättas av en man med brittisk accent. Filmen är uppbyggd av korta dokumentära klipp från andra världskriget som bland annat visar framryckande tyska soldater, stridsvagnar och avfyrande kanoner. Ett klipp visar Hitler och Göring vid ett planeringsbord, ett annat visar sovjetiska soldater i en skyttegrav i ett snötäckt landskap. Berättarrösten förklarar kortfattat händelserna under andra världskrigets första år och upptakten till Slaget om Moskva:

1939 - The armies of Nazi Germany begin their conquest of Europe. First to fall is Poland, then Denmark, Norway, France, Belgium, Luxembourg, and the Netherlands. Now the year is 1941, with an army over seven million strong, the Nazi war machine turns to the East and begins the invasion of the Soviet Union. Using Blitzkrieg-tactics, they advance quickly, smashing relentlessly through the Soviet defenses and arrive at the capital city of Moscow in under four months. Desperately short of reinforcements, the Soviet defense of Moscow now falls to thousands of raw recruits that must hold out against the well-trained German forces in the freezing cold of the Russian winter (*Call of Duty 2*).

Här tar den sovjetiska kampanjen sin start och efter spelets inledande *tutorial* som utspelas i Moskva befinner sig spelarens avatar snart i Stalingrad i december 1942. Också Stalingradbanan inleds med en *out-of-game-animation* som ger bakgrundsinformation, denna gång i form av en fiktiv diabilspjeksion. Bildserien, med det karaktäristiska klickljudet mellan varje bildbyte, visar scener från vad som

kan antas vara slaget om Stalingrad. Stillbilderna, som har undertexter upplästa av samme berättare som filmen, byts ungefär var femte sekund (se figur 1). Den informerade texten berättar om slaget:

Stalingrad, 1942. German forces, having reduced the city to rubble in a massive aerial bombardment, meet with heavy resistance as the Soviet Red Army throws its entire force into the defense of Stalingrad. In the chaos of constant warfare, battle lines have dissolved. The ruins of the city have been divided up into hardpoints surrounded by no-man's land. The German tactical advantage of the mechanized blitzkrieg, and its coordinated infantry and tank attacks, is rendered useless in the concentrated street fighting. Threatened with execution if they retreat, the Soviet troops have no choice but to push forward into the bloodbath... (*Call of Duty 2*)



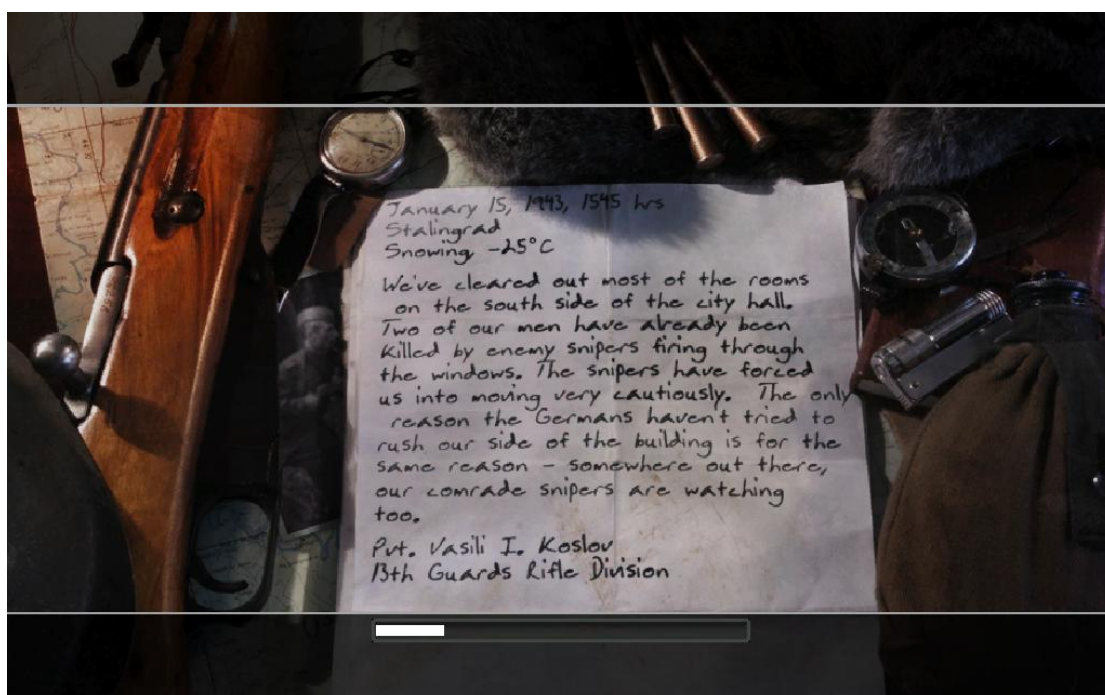
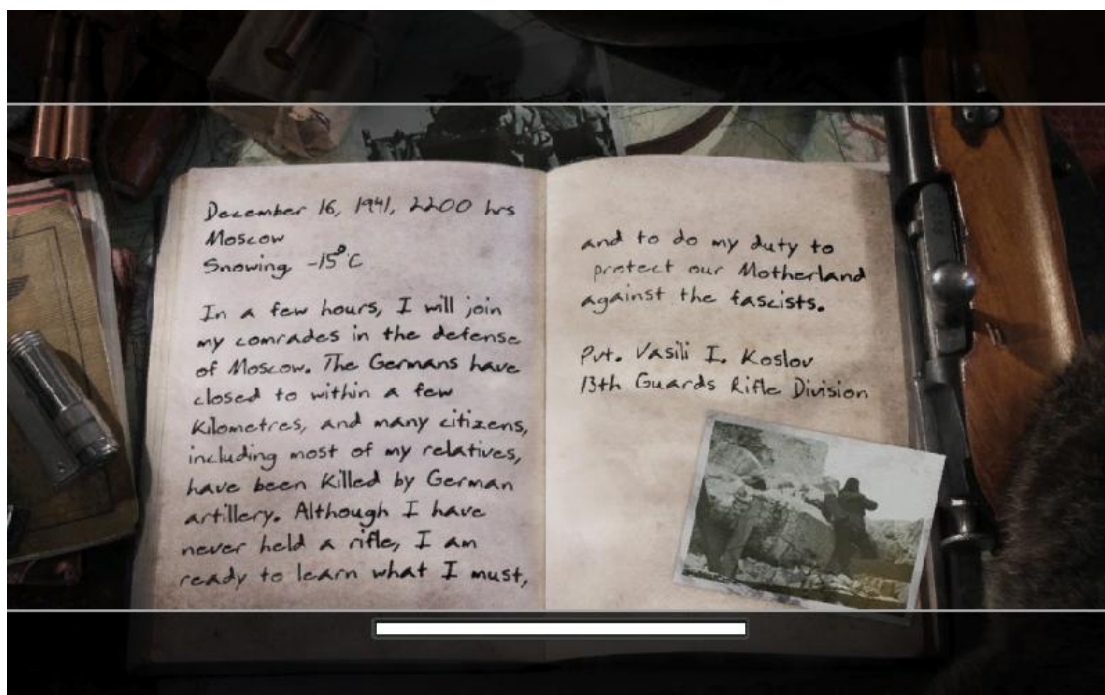
Figur 1: Inledningen på den första diabilids projektionen. Ett sönderbombat Stalingrad i början av krigsåret 1942.

Som sista *out-of-game-animation*, inför det allra sista uppdraget, följer ytterligare en diabilidsprojektion, som handlar om Stalingrad påföljande år, 1943:

January 2nd 1943. Surrounded on all sides by the Soviet forces, the German 6th Army at Stalingrad continues to crumble in the absence of a desperately-needed supply line. Many German soldiers trapped in the city, who are now literally starving and running out of ammunition, continue to fight regardless, fearing that the Soviets will execute those who attempt to surrender. The fighting amongst the firebombed ruins of the city intensifies, as thousands of Soviet infantry continue to retake Stalingrad, one block at a time...(*Call of Duty 2*).

En helt annan typ av ofta återkommande *out-of-game-animation* i *CoD2* är de laddningsrutor som förekommer precis före uppdragets början. Efter den första videosekvensen följer den förstaladdningsrutan, som består av en laddningsmätare som visar laddningens progression. Dessa rutor innehåller förutom laddningsmätaren

också bilder på en fiktiv dagbok skriven utav spelarens avatar, Menig Vasili I. Koslov från *13th Guards Rifle Division* (se figur 2, 3).



Figur 2, 3. Typexempel på laddningsrutorna i CoD2, här den första och sista rutan i den sovjetiska kampanjen. Den vita stapeln i nedre bildskärmskant är en laddningsmätare.

Dagbokstexterna är alltid korta och koncist formulerade. Varje text är daterad och omnämmer de rådande väderförhållande och temperaturen. Laddningsrutorna kan till skillnad från de övriga *out-of-game-animationerna* inte klickas förbi och finns till för att spelet ska ladda och hinna läsa in uppdraget som följer. Tiden som spelet behöver på sig innan uppdraget startar är beroende av den enskilda datorns prestanda, men tar generellt sett mellan fem till tio sekunder. Dagboksbilderna berättar ur Vasilis perspektiv om dennes tankar och känslor och innehåller i viss mån också information



om vad som komma skall. Alla spelets större uppdrag/underkampanjer inleds av videosekvenser eller diabilidsprojektioner och samtliga uppdrag inleds av laddningsrutor med åtföljande dagboksbilder.

### 7.2.3 Tutorial

För att ge läsaren en övergripande bild av spelet och dess övergripande spelmiljö kan det vara givande att beskriva spelets *tutorial*. Denna har titeln *Red Army Training* och ledsagar spelaren i syfte att hon/han skall lära sig spelets övergripande moment och få en förståelse för spelets regler och progression. Spelaren styrs av mål som dyker upp i övre vänstra bildskärmskanten eller när man trycker på knappen "tab". Dessa mål är saker som skall uppnås i spelet, ofta delmål i det större uppdraget, såsom att exempelvis eliminera granatkastartropper eller oskadliggöra en stridsvagn. Som evig ledsagare återfinns alltid i vänster nederkant en kompass som med hjälp av olika symboler bl.a. visar var medsoldater och motståndare befinner sig samt åt vilket håll uppdragets geografiska slutmål ligger eller, med andra ord, åt vilket håll spelaren skall styra sin avatar. I detta träningsuppdrag dyker det också upp order och tips till spelaren som syns i mitten av rutan. Spelaren instrueras och lär sig att ladda och avfira sitt vapen samt de övriga för spelet återkommande och avgörande moment såsom att kasta granater eller att krypa. Helt plötsligt övergår soldatträningen till en "riktig" krigssituation där spelarens avatar ställs mot anfallande tyskar. Spelarens framgång efter det att fienden eliminerats kommenteras av chefsrekryteraren Commissar Letlev: *"There is no better training Comrades, than fighting to survive..."*. Chefrekryterarens ord kan sägas gälla både spelarens avatar och även spelaren själv, som genom att gå från ett träningsavsnitt till en "riktig" spelsituation lärt sig att manövrera sin avatar och kontrollera spelets grundläggande moment.



Figur 4. CoD2:s övergripande interface. I vänster hörn ses en kompass och i höger hörn nuvarande vapen, dess ammunition samt antalet innehavande hand- respektive rökgranater. I mitten den enda synliga delen av spelarens avatar, händerna, samt medföljande vapen och dess sikte.

#### 7.2.4 Spelmiljö

En väsentlig del av den miljö som möter spelaren av *Call of Duty 2* är uppdragens spatiala konstruktion, det vill säga rent konkret hur banorna är uppbyggda med objekt nära spelarens avatar och i fonden. De objekt med vilka spelaren erbjuds interagera och som också präglas av en historisk tematik är framförallt vapen av olika slag. Ett flertal kulsprutor, gevär och pistoler såsom *Mosin-Nagant*, *MP40*, *TT30*, *Luger*, *PPSh*, *KAR98*, *Gewehr 43* och pansarvärnsvapen som *Panzerschreck* samt hand/rökgranater och så kallade *Stickybombs* återkommer genom spelets gång. Här och var i spelmiljön finns också fasta, monterade vapen som ej kan bäras med, exempelvis *MG42* samt *Flak 88*. Även flygplan och pansarvagnar förekommer i spelet, som exempelvis den tyska stridsvagnen *Panzer* och de tidigare nämnda *Stuka*-flygplanen. Spelarens avatar kan som mest bära med sig två vapen, mellan vilka spelaren kan alternera. Att skaffa ny ammunition eller byta vapen är ingen svår sak eftersom avataren kan plocka detta från de stupade soldater som ligger lite här och var och nästan alla lämnar efter sig det ena och/eller det andra. Vapnens olika styrkor och svagheter - tid det tar att ladda, antal kulor i magasinet, räckvidd etc. - skiljer sig från vapen till vapen och utgör en anledning till varför spelaren beroende på omständigheterna behöver byta. I figur 3 ovan ser vi ett av de sammanlagt ungefär dussintal vapen, *PPSh*, den sovjetiska kulsprutan vars namn och ammunition också visas i bildens nederkant.

Spelets övriga objekt skulle kunna delas upp i två underkategorier, de i den nära miljön och de i fonden, som det inte ges någon möjlighet att interagera med. De nära objekten är emellertid också i många fall svåra att interagera med. Spelaren erbjuds inte möjligheten att interagera eller plocka upp alla de saker som ligger, det mesta utgör helt enkelt delar av spelmiljöns fasta fond. Förutom vapen/ammunition och i vissa fall bomber, dokument samt monterade vapen finns objekt såsom fotogenlampor, oljefat och lådor, vilka alltså inte kan påverkas av spelarens handlingar (förutom att erbjuda skydd från fiendens eld). Spelets grafiska utformning kan tyckas erbjuda spelaren möjlighet att rent visuellt särskilja mellan objekt med vilka det erbjuds interaktion och de som det inte går att interagera med. Objekt man skjuter på får i vissa fall skotthål, till exempel väggar, och i vissa fall avger flygande bråte i form av flisor och damm, till exempel lådor (som dock inte får några skotthål). En intressant detalj är att man i fonden under spelets *tutorial*, kan urskilja det s.k. *Spasskaya*-tornet, som är ett av de mest iögonfallande byggnadsverken runt Röda Torget i Moskva. Många, för att inte säga nästan alla, av spelets övriga byggnaderna är helt eller delvis sönderbombade. Andra visuella utsmyckningar i spelet är de ofta återkommande propagandaaffischerna och grafitti (se figur 5). Vissa av spelets objekt kan också ses som en spelfunktion som begränsar spelmiljön, då de blockerar vägar och är det som så att säga tvingar spelaren att röra sig enligt ett visst linjärt mönster. Ett uppenbart sådant exempel är en telefonlina som ska lagas i uppdraget *Repairing the Wire*, och som följaktligen fungerar i princip som en slags snitslad bana, kring vilken den övriga spelmiljön är uppbyggd.



Figur 5. Exempel på de propagandaposters som finns i spelet.

Spelarens avatar och de övriga medkombattanterna tycks stamma från en aldrig sinande ström av nyrekryterade sovjetiska soldater med ryskklingande namn. Det förekommer inte, som i många andra spel, någon hälsomätare som indikerar avatarens hälsa. Inte heller kan avataren förbättra sin hälsa genom att använda något objekt i spelet. Om spelarens avatar utsätts för beskjutning fylls skärmens kanter av en rödspräcklig färg till ljudet av en tyngre andhämtning. Detta indikerar en nära förstående död om inte beskjutningen avstannar eller spelaren sätter sin avatar i säkerhet och då tillåts att självläka. Om avataren dör blir skärmen långsamt svart och ett utav otaliga möjliga citat fyller visas. Dessa citerar uteslutande framstående historiska personer som exempelvis Albert Einstein, Napoleon Bonaparte, Winston Churchill, Bertrand Russell, Platon och Sun-Tzu och handlar om krig som fenomen. Ett exempel är: "The death of one man is a tragedy. The death of millions is a statistic. – Joseph Stalin". Snart återskapas spelet vid den position där det senast sparades automatiskt. I vissa uppdrag kämpar man sida vid sida med inte bara män utan också kvinnor.

En annan del av spelmiljön är det mänskliga tal och den kommunikation som förekommer i spelet. De datorstyrda medkombattanterna kommunicerar också med spelarens avatar och med varandra, en kommunikation som tar sig olika uttryck beroende på spelsituationen. En del är uppmaningar eller order som har med den direkta spelsituationen att göra. Spelaren kan på så sätt exempelvis bli varnad om en näraliggande fiendegranat eller att en stridsvagn är på väg norrifrån. Sådana uppmaningar är beroende av spelarens egna handlingar, till exempel var i spelmiljön avataren befinner sig vid en viss tidpunkt. Det finns också kommunikation som är förutbestämd och bunden till en viss tidpunkt i spelet. Ett exempel är när en soldat intill spelarens avatar under ett stormande anfall skriker "This is for my mother, this is for Valentina, this is for my father you fascist son of a bitch, that one's for my little sister you butchers, and this is for my dog, how do you like it?!" medan han urskilningslöst skjuter mot tyskarna på andra sidan gatan. Också fienden hörs hela tiden skrikande uttryck på tyska, om än ofta på ett tämligen repetitivt sätt.

När exempelvis de tyska soldaterna kommer i närkontakt med de sovjetiska brukar de allt som oftast maniskt utbrista ”*Kommunisten!*” och gå till anfall eller ”*Sanitärer*” (sjukvårdare) när de blivit skadade. Ibland riktar sig fienden mer direkt till de ryska soldaterna och genom högtalarsystemet erbjuder dem skälig behandling om de ger upp. Denna kommunikation av avatarerna emellan är inte interaktiv eller på något sätt valbar. Då och då, men oftast när ett uppdrag närmar sig sitt slut eller förstärkningar är på ingång, hörs klassisk musik, något som indikerar uppdragets nära förestående upplösning och slut.

### 7.2.5 *In-game-animationer*

I den spelbara miljön förekommer här och var förprogrammerade sekvenser som vi med inspiration från Carlquist (2002) valt att kalla för *in-game-animationer*. Dessa kan beskrivas som animerade förutbestämda sekvenser av händelser i spelet, händelser som förekommer oberoende av spelarens handlingar och spelaren omöjligt kan påverka på något sätt. De animerade händelserna kan inte heller påverka spelarens avatar eller inverka på hur spelets mål kan uppnås. Ett belysande exempel på en *in-game-animation* återfinns i uppdraget med titeln *Demolition* i vilket spelarens mål är att spränga ett nazisthögkvarter. Vid ett tillfälle måste spelaren styra sin avatar igenom en i snön nedgrävd halvtunnel som är den enda tillgängliga vägen till uppdragets geografiska slutmål. Där hinner avataren i kapp en annan sovjetisk soldat som släpar på en skadad kamrat. Det går inte att springa förbi dem, och inte heller går det att springa tillbaka genom halvtunneln eftersom det där har fyllts på med ytterligare framryckande soldater. En av soldaterna ropar plötsligt till och varnar de övriga för tyska stridsvagnar, varvid en hel division *Panzer*-tanks kommer framrusande tvärsöver tunneln ovanför de hukande soldaternas huvuden.



Figur 6. I halvtunneln av snö kan spelaren varken styra sin avatar framåt eller bakåt. Ovan för soldaternas huvud flyger pansarvagnarna, som i själva verket är helt harmlösa för avataren. Inte heller kan avataren skada stridsvagnarna. Detta är vad man kan kalla en *in-game-animation*. Notera också texten i övre vänstra hörnet ”Game saved”, en automatisk sparning som även påvisar genomförd progression och avslutat delmål.

Ett annat exempel är i uppdraget *Railroad Station No.1*, då avataren krypandes i en rörledning kan titta ut genom små hål och där se stora bombflygplan avteckna sig mot den av explosioner rökfyllda skyn. I allmänhet finns i spelet tämligen många liknande *in-game-animationer*, av olika omfattning och varaktighet. Generellt sett kanske så många som en per uppdrag (i vissa fall två eller flera, i vissa fall ingen).

### 7.3 *Europa Universalis 2*

Undersökningsmodellens applicering på *Europa Universalis 2* har fått oss att uppmärksamma tre centrala områden i spelet där det historiska innehållet är mest framträdande och intressant att studera närmare. Det rör sig om *textbaserade informationsrutor* och *kartor* men också om *historiska avatarer*. Dessa områden har valts med tanke på deras olika karaktär och dess centrala funktioner i spelet som helhet. På grund av den stora komplexiteten i spelets utformning och spelregler är det mycket svårt att beskriva *Europa Universalis* på ett för läsaren fördelaktigt sätt utan att förenkla spelstrukturen eller riskera att missleda läsaren. Därför inleds detta kapitel med en kort introduktion som först och främst ger en övergripande bild av spelet. I nästföljande avsnitt beskrivs och analyseras det utifrån undersökningsmodellen utvalda spelinnehållet.

#### 7.3.1 Inledning

*Europa Universalis 2 (EU2)* är ett strategispel och en nationssimulator som förutom sitt historiska tema utmärker sig genom sin komplexitet och relativt höga svårighetsgrad – det är ett spel som kräver tålamod att lära sig och många timmars speltid att framgångsrikt bemästra. Det grundläggande spelkonceptet går ut på att spelaren i egenskap av allsmäktig ”osynlig” regent ska leda en nation genom inrikes- och utrikespolitiska handlingar till framgång, i konkurrens med andra av datorn styrda nationer. Spelaren skall, genom strategiskt välavvägda handlingar såsom exempelvis krigföring, diplomati, kolonisation och handel, utveckla det egna landets storhet. Framgångar mäts i så kallade *Victory-points* som belönar lyckade drag av spelaren. På samma sätt kan misslyckade spelhandlingar innebära förlorade *Victory-points*. Den nation som har flest poäng vid spelets slut (ett förutbestämt årtal) vinner. *Europa Universalis 2* är ett öppet spel i den meningen att spelaren själv får utforma strategier för att styra sitt land till framgång. Det finns inga egentliga mål att uppnå förutom att få flest poäng och sätten att få poäng på är otaliga. Även om spelprogressionen möjligen innehåller ett visst mått av slump – en handling behöver inte alltid få samma konsekvenser - är det i slutändan så att vissa strategier och sätt att styra nationen på är och förblir mer framgångsrika än andra. Spelet är inte linjärt i vanlig mening, men att gå så långt som att säga att det är icke-linjärt låter sig nog inte göras. Bara för att spelet styrs av en mycket stor mängd parametrar som påverkar en spelares handlingsutgång betyder inte det att spelets utveckling i grund och botten inte ändå är styrt av linjära regler.

För att beskriva spelmiljön i *EU2* skulle man möjligen kunna göra en metaforisk jämförelse med traditionella strategiska brädspel som *Diplomacy*, *Risk* och *Axis and Allies*. Utan att göra några jämförelser i övrigt kanske brädspelsmetaforen kan ge läsaren en någorlunda god bild av spelets utseende och vissa grundläggande spelelement. Spelplanen i *EU2* skulle då kunna sägas vara den världskarta (eller rättare sagt, de olika tematiska varianterna av kartan) som till stora delar dominerar



spelets interface. Som spelpjäser fungerar de symboler som representerar spelarens och motspelarnas militära enheter. En liten Karlolinersoldat symboliserar exempelvis en svensk armé och siffran bredvid soldaten anger antal militära enheter i tusental. På samma sätt symboliserar ett fullriggat skepp flottstyrkor. Därtill är kartan fylld av diverse mindre symboler som representerar alltifrån städer och hamnar till den enskilda provinsens exportvara eller revolterande infödingar.

Ovanför världskartan (se figur 7) finns den för spelet viktiga informationslisten som dels visar tidens progression (År, månad och dag), dels hur mycket kapital spelaren har att tillgå. Till kapital kan både räknas de pengar, ”dukater”, som spelaren kan investera och de tillgångar eller möjligheter som pengarna kan investeras i: Antal tillgängliga soldater i tusental, antal tillgängliga missionärer, diplomater, nybyggare och handelsmän. Dessutom visar informationslisten den för spelet avgörande stabiliteten i det egna riket på en skala som stäcker sig mellan -3 (sämst) till +3 (bäst). I skärmbildens nederkant finns spelets logg (som kan väljas bort). Loggen förmedlar förbirligande meningslösa nyheter, först och främst sådana som endast mer indirekt rör spelaren; oftast beskriver dessa de andra nationernas/motspelarnas handlingar. Skärmbildens vänstra del domineras av ett mindre spelfönster genom vilket spelaren styr sitt lands utveckling på ett antal olika sätt.



Figur 7. Det övergripande interfacet i Europa Universalis. Kartan dominerar bildskärmen. Överst i bild syns informationslisten, i nederkant spelets logg. I vänsterkant finns spelmenyn och fönstret som bland annat kan visa information om enskilda provinser.

Spelreglerna är konstruerade som så att tiden i spelet, representerat av datumvisaren, ständigt förflyttar sig framåt. Alla drag som spelaren och de datorstyrda motspelarna kan göra är oundvikligen bundna till tidsutvecklingen, att bygga en armé tar en viss

tid, att etablera en koloni en annan. Eftersom tiden ständigt rullar framåt tar motspelarna ingen hänsyn till spelaren: väljer spelaren att passivt ”titta på” kommer de andra nationerna ändå att utvecklas, föra krig med varandra osv. Det är i spelsammanhang vanligt att tala om turbaserade eller icke turbaserade spel (också kallade realtidsspel). I ett turbaserat spel åtföljs spelarens varje drag av motspelarens motdrag och varje spelare måste vänta på sin tur. I ett realtidsspel å andra sidan är spelet till sin struktur ständigt fortlöpande, spelet väntar inte på spelarens drag. Det som är speciellt med spelprogressionen i *Europa Universalis 2* är att den har karaktär av såväl turbaserade spel och realtidsspel. Som sagt är kronlogin i ständig utveckling, ändå ges spelaren möjlighet att pausa spelet och göra sina drag, som sedan verkställs när spelprogressionen sätts igång igen.

### 7.3.2 Textbaserade informationsrutor

En inte obetydlig del av spelprogressionen i *Europa Universalis 2* sker genom s.k. pop-up fönster, informationsrutor av varierande karaktär och med olika funktion. Kanske kan man se pop-up fönstren som en del av spelet där spelreglerna förmedlas och konkretiseras inför spelaren. Det är också i dessa fönster som en betydande del av spelets historierelaterade innehåll finns, varför det blir intressant att studera dessa fönster och, mer konkret, dess texter närmare. Pop-up fönstren kan grovt indelas i tre kategorier: *Informationsfönster*, *kontextoberoende interaktiva fönster* samt *kontextberoende interaktiva/informativa fönster*.

Informationsfönstrens främsta funktion är att, precis som namnet antyder, förmedla information om händelser i spelet. Spelaren kan i dessa fönster exempelvis få veta att det egna landet ökat sina marknadsandelar i den venetianska ekonomiska zonen, ett direkt resultat av att spelaren skickat fler handelsmän till Venedig som framgångsrikt konkurrerat ut andra länders handelsmän. På liknande sätt kan spelaren få veta att försöken att expandera kolonin på Island misslyckats. Sådana informationsrutor beskriver ofta resultatet av en av spelaren utförd handling, i detta fall beslutet att skicka nybyggare till Island.

Andra informationsrutor är endast indirekt relaterade till spelarens handlingar, vissa av dem tycks närmast dyka upp fullkomligt slumpmässigt. Plötsligt och utan egentlig förklaring kan spelaren få veta att intresset för flottan i landet ökat och att följderna av detta är att fem krigsskepp nu finns tillgängliga i Narviks hamn. Dessa rutor har mycket varierande innehåll och förmedlar såväl positiva som negativa nyheter till spelaren. Det kan röra sig om alltifrån en meteor som siktats på himlen och skrämmer den vidskepliga allmogen, vilket leder till instabilitet, till att antalet läkare och barnmorskor ökat, vilket ger ökad befolkningsmängd. För att återigen använda brädspelsmetaforen kan man kanske se denna typ av informationsrutor som brädspelens ”chanskort” eller ”bonus kort”, där spelaren tillåts ta ett kort ur en slumpmässigt blandad korthög och tyst får acceptera följderna av kortets innehåll (”Gå tillbaka till Start”, till exempel). Informationsrutorna är också helt oberoende av vilken nation spelaren styr; samtliga rutor kan dyka upp också i andra spelsituationer med andra nationer.



Figur 8. Ett exempel på en informationsruta som till sin funktion kan liknas vid brädspelens ”chanskort”. Här får spelaren veta att det egna landet, i detta fall Sverige, drabbats av pestepidemi som resulterar i såväl minskad befolkningsmängd som sjunkande stabilitet i landet. Det enda som spelaren kan göra är att klicka på OK och acceptera följderna.

Även om denna typ av rutor inte är bundna till vilket land spelaren spelar med finns det ändå de som tydligt är bundna till ett bestämt årtal i den faktiska kronologin, såsom många av de informationsrutor som meddelar spelaren om händelser i de andra nationerna. Dessa kan meddela om en ny regents tillträde, en ny tillgänglig fältherre i spelarens arméer, andra länders förändringar av statsreligion, varna för pirater, meddela att spelarens investeringar lett till att en ny utvecklingsnivå uppnåtts, för att bara ta några exempel.



Figur 9, 10. Exempel på kronologiskt bundna informationsrutor. Spelaren meddelas i den vänstra att Fredrik I valts till konung i Brandenburg och i den högra att Hessen bytt statsreligion till reformerad.

Gemensamt för kategorin informationsfönster, oavsett om de speglar spelarens agerande eller är endast slumpmässiga uttryck för spelregler, är att de till skillnad från de andra kategorierna saknar interaktivitet. Som spelare kan man endast välja att klicka på ”Ok” (och i vissa fall ”Go to”, då skärmen geografiskt centreras på den aktuella händelsen) och foga sig i vad det nu är rutan har informerat om. Det skall också sägas att i stort sett samtliga av dessa informationsrutor är helt och hållet valbara. Det går att ändra spelinställningarna och välja att istället ”passivt” motta informationen i spelets ständigt förbिरullande logg, eller att inte delges informationen över huvud taget.

Med *kontextoberoende interaktiva fönster* avses de pop-up fönster som inte är beroende av vilken nation spelaren spelar eller vilken historisk tidpunkt spelet befinner sig i. Ändå är det något vilseledande att kalla de helt kontextoberoende, då de är inte sällan är bundna till spelarens agerande. Ett belysande exempel på en sådan ruta är rutan om gränskonflikter rubricerad ”Boundary dispute”. Spelaren får där veta att bristerna i dåtidens kartografi inte sällan ledde till dispyter mellan monarker om gränstragningar mellan riken. I texten nämns inga specifika årtal eller länder.



Rutan kan dyka upp oavsett vilket land spelaren spelar och oavsett vid vilken historisk tidpunkt spelet befinner sig på. Rutor som denna är alltid interaktiva och spelets progression pausas automatiskt i väntan på att spelaren fattar ett beslut. Vanligen har spelaren två alternativ som inte sällan är rakt motsatta varandra och båda har sina för respektive nackdelar för spelets utgång. I vissa fall har man dock tre alternativ.

Genom att hålla muspekaren över alternativen får spelaren veta vilka konsekvenser respektive beslut innebär. I de små informationsrutor som då dyker upp finns faktiskt utrymme för mer kontextbunden information. I exemplet med gränskonflikterna kan spelaren välja att antingen beivra frågan och då få en *Casus Belli* (anledning till att förklara krig) mot i detta fall Polen, samtidigt som relationen staterna emellan försämras rejält och Sveriges stabilitet sjunker ett steg. Det andra alternativet är en kompromiss och uppgörelse länderna emellan som ökar rikets stabilitet ett steg och förbättrar den redan infekterade relationen med Polen något. Emellertid kostar detta ett hundra dukater (spelets valutaform).

Även om det alltså finns en viss kontextbundenhet i och med att Polen omnämns så upplevs denna närmast som helt slumpmässig. Det kunde säkerligen lika gärna kunnat vara ett av Sveriges andra samtida grannländer i kampanjen (såsom Ryssland eller Danmark). I vilken mån de interaktiva fönstren speglar spelarens spelande, exempelvis om de händelser som beskrivs i fönstren är ett faktiskt resultat av spelarens agerande, är emellertid inte helt lätt att uttala sig om. De uppkomna gränskonflikterna är troligen inte resultatet av spelarens handlingar, utan skulle mycket väl kunna dyka upp var och när som helst.

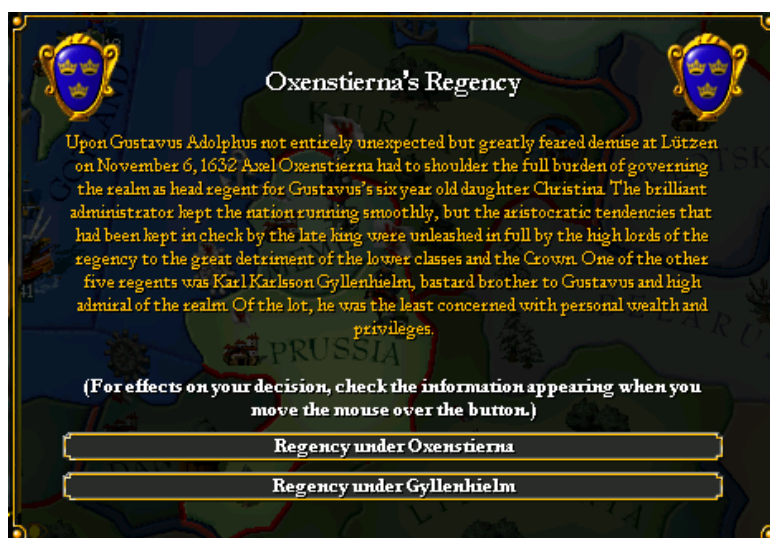


Figur 11, 12. Två andra exempel på kontextberoende interaktiva rutor. Den vänstra erbjuder möjligheten att hyra en militär tränare från utlandet, den högra konfronterar spelaren att välja hur man skall handskas med det upprörda prästerskapet i landet.

Det finns emellertid också de interaktiva rutor som är betydligt mindre slumpmässiga och istället kan ses som direkta resultat av spelarens agerande eller av spelets regler. Många av dessa rutor berör de för spelet mycket centrala områden som krigföring, handel och diplomati. Det är i sådana rutor som spelaren kan bli inbjuden till militärallianser med andra länder, bli föreslagen ett giftermål mellan kungahuset, få veta att ett land infört handelsembargo mot spelarens land eller till och med att ett annat land förklarat spelaren krig, för att nämna några viktiga och vanliga exempel.

De kontextberoende interaktiva/informativa fönstren kan sägas vara en blandning av de båda andra kategorierna. Även här pausas spelet och spelaren delges antingen information om en händelse eller tvingas ta ställning i ett historiskt vägval. Den väsentliga skillnaden, och det som gör denna kategori så intressant utifrån denna uppsats syfte, är att dessa rutor är bundna till faktiska historiska händelser och direkt

utgår från det spelade landet och tidpunkten. Något förenklat skulle man kunna säga att verkliga historiska händelser är representerade i spelet och inträffar samma år i spelet som i den traditionella historieskrivningen. De är till innehållet också betydligt mer detaljerade och ämnesspecifika än de tidigare kategorierna. De förekommer också helt oberoende av spelarens handlingar, exempelvis som i begynnelsen av 1700-talet när Sveriges bittra fiender Polen, Ryssland och Danmark skapar en allians som leder till "The great northern conflict" - det Stora Nordiska Kriget (se figur 14). När man spelar som Sverige och spelet nått till den sjätte november 1632 meddelas i en ruta att Gustav II Adolf är död. Direkt därpå dyker en ruta som beskriver de inrikespolitiska konsekvenserna av kungens död vid Lützen och spelaren ställs så inför två alternativ:



Figur 13. Efter Gustav II Adolfs död ställs spelaren inför två alternativ och erbjuds möjligheten att följa med den faktiska historiens förlopp – eller ändra den. Oxenstierna eller Gyllenhielm – det är frågan?

Dessa texter är oftast uppbyggda så att de beskriver en historisk händelse eller ett skeende och därefter formulerar ett problem och en vallsituation baserad på de beskrivna händelserna. Dessa rutor beskriver inte bara för den svenska historien centrala händelser och ställer spelaren inför dilemmat (eller möjligheten) att välja mellan olika alternativ, de informerar dessutom om viktiga historiska personligheter som Erik Dahlberg, Olof Rudbeck och Carl von Linné. Ytterligare ett exempel på en sådan ruta är huruvida arméväsendet ska reformeras eller inte under Karl XI:s regeringstid (se tabell 1 nedan, 1683), medföljt av följande informationsruta:

Charles XI was not a great warrior king like his father and his son, but he was a great reorganizer and consolidator. Apart from his centralization efforts and huge reduction of aristocratic land holdings he also remodeled the army. Most importantly, he devised the genial 'Indelningsverk', or military tenure-system. The system was a military organization where the soldiers were given a croft to live in and cultivate (made possible by the reduction), where their harvest served as their wages. Thus the country could maintain a large army both in times of peace and of war. If a peasant assumed the responsibility of maintaining an enlisted rider, his horse and equipment, he was exempted from conscription and freed from paying taxes. The peasants could cooperate in groups of 2-5 farms and maintain a soldier or a sailor. The soldiers were organized in companies of 150 men, and every county should field a regiment of 1200 men. The new system also made no distinction between officers of noble birth and commoners. (EU2)

Dessa rutor är jämt fördelade över hela speltiden 1619-1819 och är till antalet ungefär trettio stycken.<sup>1</sup> För att ge läsaren en överblick över de historiska händelser som tas upp följer här en redogörelse med rutornas rubriker samt en kortare förklaring av dess ämnesinnehåll och spelarens valmöjligheter.

Årtal	Rubrik	Ämne	Alternativ
1629	"The threat to Protestantism in Europe"	Den svenska inblandningen i de tyska protestantiska staterna efter freden i Augsburg.	A: Välja att engagera Sverige i Tyskland B: Strunta i händelserna i Tyskland
1629	"The Mercantile Reforms"	Stormaktssveriges reformering av handelspolitiken.	A: Merantilistisk politik B: Frihandelspolitik C: Holländskinspirerad kolonialism
1632	"Oxenstiernas regency"	Sveriges styrelse efter Gustav II Adolfs död till Christina blir myndig drottning.	A: Axel Oxenstierna som ledare B: Karl Gyllenhielm som ledare
1650	"The Quarter Reduction of Christina"	Drottning Christina och klassmotsättningarna i Sverige efter Westfaliska freden, reduktionen.	A: Samarbeta med adeln B: Kräva större skatter av adeln C: Mer land till Kronan
1654	"Queen Christina - The catholic maiden"	Drottning Christinas abdikering från tronen och konvertering till katolicismen.	A: Abdikera B: Stanna och personligen konvertera
1656	"The Quarter Reduction of Charles X"	Karl X:s reduktion av adelns mark och privilegier.	A: Mer land till Kronan B: Tvinga adeln att bidra mer C: Acceptera adelns villkor
1660	"De la Gardie's regency"	Maktbalansen mellan kronan och adeln efter Karl X:s död, Magnus Gabriel De la Gardie.	A: Ersätt kungens män B: Följ kungens testamente
1679	"Erik Dahlberg"	Fältherren och militäringenjören Erik Dahlberg.	Ökade befästningar i tre provinser
1679	"The absolutism"	Den svenska absolutismen och enväldet under Karl XI och Karl XII.	A: All makt till kungen B: Kungen måste lyda riksrådet
1681	"The great reduction"	Karl XI:s reduktion av adelns privilegier och egendomar	A: Hård linje mot adeln B: Köpslå med adeln
1683	"The great army reorganisation"	Karl XI:s reformering av armén och indelningsverkets införande.	A: Reformera armén B: Behåll det gamla systemet
1697	"The great northern conflict"	Karl XII:s trontillträde och militära taktik i upptakten till det stora nordiska kriget.	A: Danmark-först-strategi B: Polen-först-strategi C: Ryssland-först-strategi
1698	"The oriental diplomacy"	Karl XII:s alliansförsök och relation med Ottomanska imperiet och de ukrainska kosackerna.	A: Samarbeta med de orientaliska makterna B: Samarbeta med Frankrike C: Samarbeta med England och Holland
1702	"Olof Rudbeck publishes `Atlantica`"	Olof Rudbeck och hans syn på Sverige som civilisationens och Atlantis vagg.	Okänt.
1720	"Arvid Horn and The age of Freedom"	Arvid Horns agerande efter Karl XII:s död och inledningen till Frihetstiden.	A: Överge absolutismen B: Fortsatt envælde
1724	"The productact"	Försöken att stimulera den svenska ekonomin efter det katastrofala Stora nordiska kriget.	A: Godkänn akten B: Fortätt med den gamla politiken C: Lätta på den gamla politiken
1726	"Pietism and the conventicle edict"	Svenska kyrkans opposition med den växande pietistiska trosrörelsen.	A: Godkänn ediktet och förbjud pietismen B: Tillåt pietismen
1738	"The Swedish Parliament of 1738"	Hattarna och mössornas stridigheter i riksdagen (Rutan återkommer oförändrad år 1746, 1760 och 1765)	A: Låt Hattarna vinna B: Låt Mössorna vinna
1739	"The Mercantile Reforms of the Hats"	Hattpartiets försök att påskynda förlagsindustrins utveckling.	A: Experimentera B: Överge merkantilismen
1740	"The effects of the pragmatic sanction"	Sveriges ställningstagande till Habsburgska riket och Österrikiska tronföljdskriget.	A: Förbli neutralt B: Anti-Habsburg C: Pro-Habsburg
1743	"The election of a swedish crown prince"	Hattarnas och mössornas strid om tronföljare.	A: Adolf Fredrik som kung B: Fredrik av Danmark som kung
1753	"Carolus Linnaeus"	Carl von Linné och hans publicering av Species Plantarum, hans gärning och lärjungar.	Innovativens +1

<sup>1</sup> Det har i undersökningen varit svårt att fastställa om samma rutor uppkommer vid varje spel av kampanjen, vid omspelningar av kampanjen har rutor dykt upp som inte framkommit i tidigare spelomgångar. Det kan också vara så att en del rutor är beroende av spelarens val i tidigare ruta. Med tanke på kampanjens omfång har det inte varit tidsmässigt möjligt att spela kampanjen med alla tänkbara alternativ. Därav är det möjligt att denna översikt inte är fullständig.

1756	"The Coup of 1756"	Adolf Fredrik och Lovisa Ulrikas försök att ta makten över riksrådet.	A: Bekräfta nuvarande konstitution B: Öka det kungliga inflytandet
1758	"Emmanuel Swedenborg"	Swedenborg och hans naturvetenskapliga och mysticistiska verk.	Innovativens +1 Revolt risk +1 i en provins
1772	"Coup d'etat and the Enlightened Despot"	Gustav III:s statskupp och inledningen på den Gustavianska tiden.	A: Kungen styr B: Inga mer tyranner
1789	"The act of union and security"	Gustav III:s och Adeln's motsättningar, Författningsändringen i och med godkännandet av Föreings- och säkerhetsakten.	A: Godkänn akten B: Förkasta akten
1789	"The Anjala league"	Anjalaförbundets sammansvärjning mot Gustav III förklarar kriget mot Ryssland olagligt.	A: Förhandla med förrädarna B: Avrätta förrädarna
1796	"The reforms of Gustav IV Adolf"	Gustav IV:s styrelse och ekonomiska reformer.	A: Reformera ekonomin B: Fortsätt som förut
1798	"The great agricultural reform"	Gustav IV:s styrelse och jordbruksreformen (införandet av enskifte).	A: Reformera jordbruket B: Fortsätt som förut
1809	"The dethronement of Gustav IV Adolf"	Statskuppen mot Gustav IV och händelserna fram till Jean-Baptiste Bernadottes kröning.	A: Jean-Baptiste Bernadotte som kung B: Gustav IV som kung

Tabell 1. De kontextberoende informativa/interaktiva pop-up fönstren.

### 7.3.3 Kartan och dess varianter

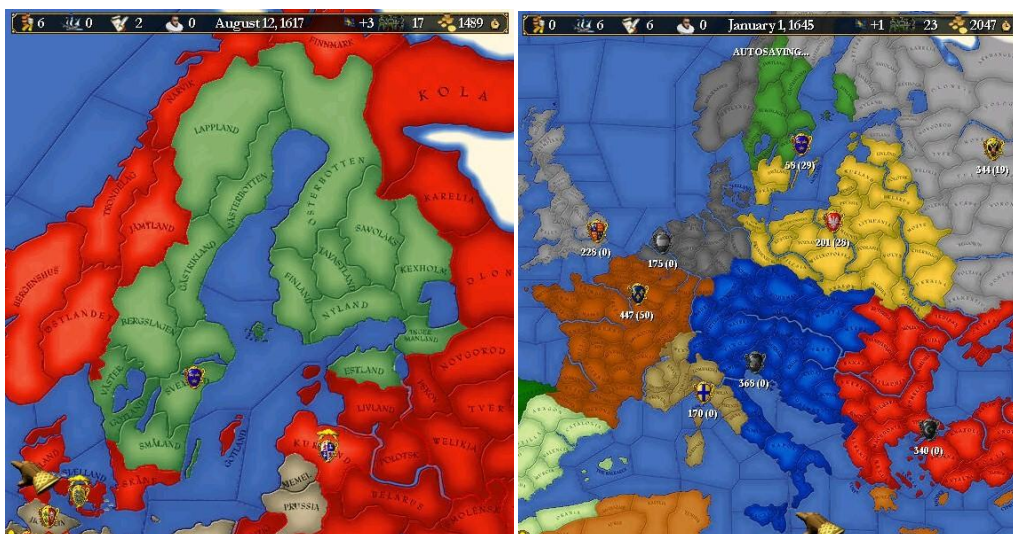
Som nämndes i inledningen är det fullt möjligt att likna den karta som dominerar spelets gränssnitt vid en spelplan i ett brädspel. Det är på kartan som spelarens handlingar först och främst manifesterar sig. Beslutet att flytta en armé från Gästrikland till Skåne manifesteras i en pil som dras från Gästrikland till Skåne som visar truppernas progression genom landet. Väljer spelaren att utöka sin koloni på Grönland illustreras detta med en animation i form av en man som ”konstruerar” något i den grönländska provinsen. Förutom de flyttbara ”speljäserna” och de illustrativa animationerna som beskriver spelarens handlingar, spelar också själva kartan i sig en viktig roll. Förutom en standardkarta som visar nationerna och provinserna med dess namn och gränser finns ett antal olika tematiska kartor som illustrerar olika viktiga aspekter av spelet. De olika kartorna bidrar med olika sorters information, precis som en verklig kartbok kan innehålla tematiska kartor för att illustrera till exempel klimat eller befolkningsmängd. Spelaren kan närsomhelst växla mellan de olika kartorna.

På standardkartan, som visar landskapens ”naturliga” färger med grönska, berg och snö, är de styrbara speljäserna synliga liksom städer, hamnar och manufakturindustrier. Det är på denna karta som huvudparten av de mer direkta spelhandlingarna sker, såsom förflyttning av enheter. De tematiska kartornas funktion är framför allt att ge spelaren information om något av de områden som utgör spelmiljön såsom ekonomi, diplomati eller handel. Diplomatkartan (Diplomacy map mode), för att ta ett exempel, gör det möjligt för spelaren att få en överblick av de diplomatiska relationerna mellan sin nation och andra nationer, eller andra nationers relationer sinsemellan. Varje nation symboliseras också av en vapensköld. En flammande vapensköld på ett land symboliserar att spelarens nation ligger i krig med landet; en vapensköld med åskviggas symboliserar en militärallians. På liknande sätt visar handelskartan vilken typ av varor som man som spelare skall välja vilken provins man skall försöka kolonisera). Totalt sett finns, förutom standardkartan, sex kartor: Politik, Religion, Kolonisation, Ekonomi, Handel samt Diplomati.

Spelets karta är indelad i regioner eller provinser, som sammanlagt över hela världen innebär flera hundratals regioner. Nästan hela världen är med i spelet, även om många av dessa i spelets början inte ännu är upptäckta, så kallade *terra incognita*. Vidare finns *permanent terra incognita*, som framförallt återfinns djupt inne i kontinenterna Afrika, Nord- och Sydamerika samt Asien. Dessa landområden går inte att upptäcka



alls. På kartåtergivningningen finns exempelvis i det som idag utgör det svenska riket sammanlagt tio provinser (se figur 14), alla på originalspråk - *Skåne, Småland, Västergötland, Svealand, Gästrikland, Jämtland, Bergslagen, Västerbotten, Lappland, och Gotland.*



Figur 14, 15. Två exempel på kartor. Till vänster det svenska rikets utbredning vid spelkampajens start 1617, här visat i diplomatikartläget där rikets fiender Danmark, Polen och Ryssland är markerade med krigiskt röd färg. Det gråfärgade Preussen och Holstein är neutrala till Sverige. Till höger en karta som visar några av de ekonomiska zonerna i Europa vid ett speltillfälle år 1645.

Att kartorna är historiskt präglade snarare än enkla representationer av den nutida geografin visar sig genom att de innehåller historiska nationer och deras riksvapen, något som liksom mycket övrigt spelinnehåll varierar över tid. Europa i spelet på 1600-talet och Europa på 1800-talet ser alltså radikalt annorlunda ut, med helt olika nationer på kartan. Samtidigt finns en hel del till historien obundna geografisk information också med, genom att hålla muspekaren över sjöar, vattendrag och floder visas namnet på dessa. Detta gör spelets kartor förhållandevis detaljerade och trogna den reella geografin.

#### 7.3.4 Historiska avatarer

Spelet innehåller en rad faktiska historiska namn, dels i form av avatarer såsom fältherrar som fungerar som ledare för landets arméer och representeras på kartan som en militär enhet, dels i form av regenter för varje nation. Vad gäller fältherrarna så har de olika styrka och egenskaper i förhållande till varandra; att ha en "historisk" fältherre som ledare för en armé innebär en mycket stor fördel i ett fältslag. Samtliga svenska regenter från Gustav II Adolf till och med Karl XIV Johan återfinns i den spelade kampanjen. Regentens funktion i spelet är dock något mer oklar än fältherrens; varje regent har enligt ett betygssystem från ett till fem olika skicklighetsgrader inom områdena administration, militärt och diplomati. Vilken roll regentens skicklighet egentligen har för spelarens möjligheter till framgång inom dessa områden är dock mycket svårt att uttala sig om. Många av regenterna dyker också upp som fältherrar, så att exempelvis Karl XII både figurerar som Sveriges ledare men också är en faktisk avatar vars symbol går att manövrera på kartan. När Karl XII så dör den 30 november 1718 tar Ulrika Eleonora över posten som Sveriges

regent, men ersätter inte Karl XII som fältherre, det gör istället Carl Gustav Rehnskiöld.

## 7.4 Analys av det historiska innehållet

### 7.4.1 Analys av det historiska innehållet i *Call of Duty 2*

En av de innehållsliga delar som studerats och där spelets historiska tematik är som mest framträdande är *out-of-game-animationerna*. Kanske är det just det faktum att dessa är utanför de spelbara delarna av spelet som gör att de kan vara så pass historiskt detaljerade som de trots allt är. De behöver inte inordna sig till spelreglernas krav och kan därför exempelvis visa dokumentära bilder från andra världskrigets strider, ett innehåll som förmodligen varit mycket svårt att göra till en del av den spelbara miljön. Dessa *out-of-game-animationerna* skulle kunna erbjuda spelaren en förståelse för de historiska skeenden som illustreras i CoD2:s tematik. En avgörande förutsättning för detta är dock att innehållet i dessa uppmärksammas av spelaren. Detta är långt ifrån självklart, speciellt med tanke på att de flesta *out-of-game-animationerna* är valbara, med undantag för laddningsrutorna (som dock ofta laddas väldigt snabbt och därmed kan ignoreras av spelaren). Ofta står det i videosekvenserna uttryckligen ”Click FIRE to Skip”, något som nästan kan tolkas som en uppmaning att välja bort sekvensen.

Spelets introduktionsfilm, som förekommer direkt vid start är minst sagt storslagen och ödesmättad och den påminner i mångt och mycket om hur en filmtrailer är konstruerad, med ”klipp” från olika delar av spelet. I enlighet med diskussionen om dataspel som ett narrativt medium som Carlquist visar på i sin ”Playing the story” (Carlquist 2002:16) så ser man, utan större svårighet, inspirationen som dataspel tagit från filmvärlden. För den spelare som är bekant med filmer som *Enemy at the Gates*, *Saving Private Ryan*, eller tv-serien *Band of Brothers* är likheterna svåra att bortse från. Estetiken i *Call of Duty 2* kan sägas låna mycket från filmmediet och även uppdragens innehåll och konstruktion flörtar inte sällan med scener ur populära filmer.

Det finns en rad historiskt intressanta detaljer i *out-of-game-animationerna*. En sak som särskilt kan nämnas är laddningsrutorna, som alltså framställs i form av en dagbok skriven av spelarens avatar. I dessa används en rad av retoriska stilgrepp såsom epitetet ”*the motherland*” om den sovjetiska nationen, samt det nedsättande ”*fascists*” om de tyska soldaterna och tredje riket (se figur 2). Dessa uttryck är resultatet av att spelet gestaltar kriget ur en sovjetisk soldats synvinkel och ger en bild av den retorik som den sovjetiska propagandamaskinen använde under kriget. Dagböckernas korta texter innehåller ofta ingen information som är avgörande för spelandet, det vill säga information om hur spelaren ska bete sig i uppdraget, eller är särskilt detaljerad även om den i många fall nämner eller talar lite om vad kommande uppdrag går ut på. Istället tycks de vara skrivna på ett sätt som syftar till att höja spänningen inför det uppdrag spelaren just skall kasta sig in i. Man kan argumentera för att denna fiktiva dagbok egentligen inte har så många likheter med hur vi vanligen föreställer oss att en dagbok skall se ut. Den är visserligen någorlunda personligt skriven, men saknar många av de saker man skulle förvänta sig att en soldat i krig skulle skriva. Det finns ingen saknad efter anhöriga, längtan bort från kriget eller uttryck för dödsångest. Istället handlar dessa texter mest om kriget och de

krigshandlingar avataren förväntar sig av framtiden, som att avataren omedelbart inför varje anfall har skrivit vad han just skall göra. Det kan exempelvis röra sig om beskrivningar av att de skall anfälla Stadshuset (jämför figur 3).

De kan i det avseendet kanske ge spelaren en uppfattning om generella stridmoment och krigshandlingar i allmänhet, men bidrar inte med någon specifik information om just slaget vid Stalingrad. Dagbokstexterna är som man kan förvänta sig partiska för Sovjetssidan och agiterande mot Nazityskland. Detta faller sig naturligt då de ämnar skildra en sovjetisk soldats tankar. Det kan i texterna skönjas en viss mental utveckling i avataren Vasili: han framstår som en ung och osäker ny rekryt i de första inläggen. I de sista dagbokstexterna framträder istället en bild av en erfaren och härjad sovjetisk krigsveteran. Dagboken kan i den meningen ses som ett försök att berätta en enskild soldats historia och sätta en lite personlig prägel på den annars ganska livlösa avataren, av vilken spelaren ju bara får se händerna.

Det historiska innehållet i övriga *out-of-game-animationer* kan sägas befinna sig i spelets periferi då dessa är valbara. Det blir snart uppenbart för spelaren att de inte innehåller någon information som man behöver tillägna sig för att klara spelets mål och att det går att klicka sig förbi dem. Så är även fallet med den fiktiva historiedokumentären från *Military Channel* och bildspelen från diabilprojektorn. Dessa har båda till sin utformning stor likhet med dokumentärer från *Discovery Channel* eller *History Channel*, något som framstår som ett försök att ge en känsla av trovärdighet och seriositet. Precis som introduktionsfilmen flörtar med Hollywoods andra-världskriget-skildringar tycks alltså den fiktiva dokumentären flörta med populärhistoriska dokumentärer om andra världskriget. Den allra första filmsekvensen ger en kortfattad beskrivning av den tyska invasionen av Ryssland. Den brittiska berättarrösten berättar hur den tyska krigsmaskinen med sin blitzkrieg-taktik snabbt lade under sig stora delar av Europa - Danmark, Frankrike, Holland etc. och att den nu riktat in sig på Sovjetunionen. Även om speakertexten är kort och förenklande, så är den egentligen inte inkorrekt utan påminner på flera sätt om hur detta historiska skeende brukar beskrivas i den traditionella historieskrivningen. I mångt och mycket liknar det faktiskt en riktig dokumentär, vilket medför någon slags autenticitet. Det är nog rimligt att tro att en alltför lång informationssekvens hade upplevts av många som onödig eller tråkig, då man kan tänka sig att de flesta ändå spelar för att aktivt spela, inte se på dokumentärfilm.

Också diabilprojektionerna är helt valbara och går att klicka sig förbi. De är ungefär en minut i längd och är till skillnad från den allmänt beskrivande dokumentärfilmen mer specifikt centrerade på de sovjetiska soldaternas stridande och slaget vid Stalingrad. Dess foton tycks med största sannolikhet vara verkliga bilder från andra världskriget, även om detta är vanskligt att uttala sig om. Många av fotona visar saker som spelaren kan känna igen från uppdragen; luftvärnskanoner, skyttegravar, sovjetiska soldater och sönderbombade hus. En luftvärnskanon såsom de illustreras i spelet och visas på fotona är onekligen mycket lika varandra vilket ger en känsla av att spelmiljöns animerade innehåll är "autentiskt", det vill säga att det med en hög detaljnivå baseras på verkliga objekt och händelser. Om dessa bilder är verkliga bilder från slaget vid Stalingrad skulle man kunna tänka sig att detta skulle ge spelaren större möjligheter att dra paralleller med det han/hon upplever i spelmiljön och den verkliga historiska händelsen.

Kanske skulle verklighetskopplingen bli tydligare och känslan av att spelet är, som det brukar heta, baserat på en verklig händelse bli starkare? Problemet är återigen att dessa bilder inte måste uppmärksammas av spelaren. Även om bildspelen ofta mer specifikt beskriver saker som liknar händelserna i uppdragen, så innehåller de ingen nödvändig information för att klara spelet. Även här kan man spekulera i att det finns en spelbarhetsaspekt involverad; det är kanske inte så kul att behöva se en hel alltför lång introduktion, än mindre så den andra, eller tredje, eller tjugosjunde gången spelet spelas.

En annan aspekt av spelet där det historiska innehållet undersökts är spelmiljön. Ett framträdande drag i spelmiljön i CoD2 är dess linearitet. Det är i många avseenden ett mycket linjärt spel där uppdragen fortskrider på i stort sett samma sätt varje gång det spelas. De förutnämnda *in-game-animationerna* och en stor del av meningsutbytandena soldaterna emellan återkommer ständigt. Spelarens blir ledsagd och på olika sätt tillsagd vad som ska göras och handlingen förs inte framåt om inte han/hon själv ser till att den gör det. Möjligheterna att välja på vad som ska hända eller vartåt avataren ska gå är minst sagt begränsade. Stängda dörrar, en massa oöverstigligt bråte, bilar som blockerar vägen, alltsammans är saker som skapar gränserna för spelmiljön. Intressant att notera är det faktum att spelet i många stunder är så extremt intensivt att spelaren inte nödvändigtvis behöver uppmärksamma hur pass linjärt och fyllt av begränsningar spelet faktiskt är. Inte sällan krävs spelarens fulla koncentration på avatarens överlevnad och uppdragets lösning. Den andra eller tredje gången ett uppdrag spelas igenom blir emellertid spelets linearitet betydligt mer uppenbar.

Om vi ser till spelet och dess återskapande av den militära stämningen, måste det hävdas att denna är mycket svår att uttala sig om. De flesta människors erfarenhet av krig och krigssituationer, sträcker sig sällan längre än till den man blivit pådyvlad i form av dokumentärer och filmer, som alltid måste ses som ett verk av dess skapare och alltså subjektiv.

Också det historiska innehållet i spelets *in-game-animationer* är värt att studera närmare. Kanske kan man se dessa animationer först och främst som försök att förstärka skildringen av krigsupplevelsen genom att visa också de ”delar” av slagfältet som egentligen inte har med det direkta spelandet eller spelets mål att göra. De framstår nästan som illustrationer vars avsikt är att öka spelkänslan och stämningen. Att se sårade soldater släpas av sina kamrater eller tunga bombplan flyga lågt över hustaken tillför onekligen någonting till helhetsupplevelsen av spelmiljön. Dessa *in-game-animationer* kan tänkas syfta till att tillföra ytterligare en dimension av autenticitet till spelets skildring av kriget. Många gånger är dessa animationer inte särskilt tydliga eller uppenbara, utan blir enbart synliga för spelaren som ”vet” var han/hon ska titta, eller helt enkelt bara råkar göra det. Vi tänker i detta fall framförallt på uppdraget *Railroad Station No.1*, i vilket spelaren först smyger sig igenom en rörledning från ett gömställe till ett annat. I denna rörledning finns det här och var små hål och när man passerar ett av dessa hål flyger ett flertal bombplan förbi högt uppe i skyn, utsatta för eld från luftvärnskanoner. Dessa är emellertid inte särskilt uppenbara, utan uppmärksammas endast av en alert spelare. Dessutom är planens nationalitet inte uppenbar, är de tyska eller ryska? För att återkomma till exemplet med divisionen tyska pansarvagnar som helt oförhappandes kommer flygande över avataren, så har denna animation en betydligt mer central position i spelmiljön.



Den är svår att inte lägga märke till eftersom spelets konstruktion i princip tvingar spelaren att uppmärksamma den. Ändå kan, som konstaterades i resultatdelen, spelarens avatar varken påverka eller påverkas av dessa stridsvagnars framfart. Därigenom sällar sig också *in-game-animationerna* till det spelinnehåll som inte är direkt relaterat till spelets mål och därför kan sägas hamna i spelmiljöns periferi.

Ett exempel på historiskt innehåll i spelprogressionen, eller snarare avsaknaden av detsamma, är uppdraget *Repairing the wire* som går ut på att laga en telefonlina som ligger utslängd på backen för att på så sätt upprätta en fungerande kommunikation två högkvarter emellan. Det är under uppdraget endast möjligt att följa denna lina, (nästan som om vore det en snitslad bana) och inga andra vägar är möjliga. Emellertid nämns endast flyktigt vad för slags lina det är och varför den är viktig. En spelare som går och tar ett glas vatten under uppdragets laddningsruta förstår inte varför linan behövs lagas, eller ens vad det är för lina, även om det under uppdragets gång relateras till den, dock på ett sätt som inte nödvändigtvis innebär att spelaren måste förstå vad det syftar till.

Kanske kan spelprogressions linearitet i CoD2 liknas vid en åkattraktion på ett nöjesfält. Precis som besökarna själva går runt på Spökhotellet Gasten på Liseberg och låter sig skrämmas leds spelaren i CoD2 genom en fast och bestämd bana där olika upplevelser väntar här och där längs vägen. *In-game-animationerna* är spelets ”spöken” som alltid dyker upp på samma punkt längs vägen och visar upp sig för spelaren. Det är onekligen så att det är just spelets linearitet som tillåter dessa animationer att finnas, eftersom de tvingar spelaren att befinna sig på en bestämd plats i spelet vid en bestämd tidpunkt så att dessa animationer kan bevittnas.

Det är inte en enkel sak att uttala sig om de fenomen och objekt som illustreras i spelmiljön är historiskt korrekta eller ej. Det torde i alla fall vara möjligt att gå så långt som att säga att en stor del av spelmiljöns innehåll åtminstone tycks ha en ambition att efterlika sina historiska förlagor. Så kan exempelvis nämnas att de i spelet förekommande vapnen bär autentiska namn och är till sin funktion och utseende förhållandevis realistiska (Wikipedia: List of common World war II infantry weapons). Det faktum att de olika vapnen laddas på olika sätt och att de ger olika rekyl bidrar ytterligare till att de framstår som trogna sina verkliga förlagor. Förekomsten av illustrationer av riktiga byggnader såsom exempelvis *Spasskaja-tornet* skapar en skenbar känsla av naturtrogenhet som emellertid falnar då man bredvid tornet också borde kunna skönja den välkända Vasiljkatedralen med dess lökkupoler eller några andra kända byggnadsverk runt Röda Torget.

Också spelaravatarens namn kan vara inspirerat av en verklig förlaga, krypskyttelegenden Vassilli Zaitsev vars historia skildrats i populärkulturen tidigare, bland annat i filmen *Enemy at the Gates*. Zaitsev lyftes fram som hjälte av den ryska propagandan efter att enligt berättelsen ska ha dödat otaliga tyska soldater med sitt krypskyttegevär. Avatarens kompani, *13th Guards Rifle Division* har existerat och deltog i slaget vid Stalingrad (Bevor, 1998: 143). Även om det kanske kan vara intressant att den här typen av spelinnehåll är baserat på verkliga förlagor och i den meningen är historiskt korrekt, måste det nog först och främst ses som ett uttryck för en ambition att skapa en ”historisk stämning” och en flört med andra

populärkulturella medier, snarare än att försöka berätta något för spelaren om slaget vid Stalingrad.

Spelet innehåller saker som, om än i mycket begränsad utsträckning, medverkar till att levandegöra de enskilda soldaternas personligheter och öden. Vid ett tillfälle hörs en anfallande medkombattant skrika ”*This is for my mother/.../and this is for my dog, how do you like it?!*” medan han skjuter, något som antyder att soldatens anhöriga dödats av tyskarna. En sådan sak bidrar till att framställa avatarerna som människor av kött och blod med livshistorier och känslor som ilska och hämndlystnad. Utifrån Carlquists diskussion om datorspel som ett berättande medium, kan man se små kommentarer som denna som en slags mini-berättelse, en berättelse i berättelsen. En till alldeles nyss okänd soldat får plötsligt en bakgrund och en personlighet.

Ett liknande exempel är de tyska högtalarröster som då och då hörs vädja till ryssarna att ge upp med försäkran om att de kommer tillfångatas under värdiga förhållanden. Dessa är dock tämligen svåra att lägga märke till då spelaren främst tvingas koncentrera sig på avatarens överlevnad och på att uppnå spelets mål. Genom att spela igenom spelet flera gånger blir det möjligt att lägga märke till fler och fler detaljer av de här slaget som tidigare missats bokstavligen ”i stridens hetta”. Det går givetvis att anmärka på att såväl de sovjetiska som tyska soldaterna oftast talar engelska med rysk respektive tysk brytning och att detta bryter illusionen av autenticitet. Utifrån alla omständigheter ter sig detta faktum trots allt förståeligt med tanke på vilken publik som spelet kan antas rikta sig till. Även i den spelbara miljön är tongångarna definitivt vinklade för Sovjets sida, och konstigt vore det kanske annars, då spelet skildrar kriget ur de sovjetiska soldaternas perspektiv. Det råder aldrig några tvivel om vilka som är hjältar och vilka som är skurkar och spelet problematiserar egentligen inte de stridande sidornas respektive motiv eller grymhet.

Det kan också vara värt att nämna något om spelmiljöns övriga visuella utsmyckningar, till exempel de propagandaposters (se figur 5) och den graffiti som här och var pryder väggarna i spelets Stalingrad. Här och var återfinns också klotter på tyska eller med hammaren och skäran. Eftersom dessa endast utgör icke-interagerbara delar av spelmiljön är det helt upp till spelaren om denne lägger märke till dessa eller ej. För att det historiska temat i sådana speldetaljer skall upptäckas krävs förstås att spelaren fokuserat på dessa objekt och dessutom kan tolka vad de faktiskt skall föreställa. Propagandaposternas autenticitet är inte möjlig att belägga men det kan dock sägas att de förefaller trovärdiga om än inte hämtade från verkliga förlagor.

Utifrån Linderoths (2004) resonemang om skillnader i vana respektive ovana spelares sätt att spela så kan det antas att en van spelare troligtvis inte nämnvärt skulle reflektera över dessa utsmyckningar utan istället ägna all uppmärksamhet på att uppnå spelets mål. En van spelare är enligt Linderoth (2004) i hög grad omedveten om det tematiska innehållet i spelen. Han/hon förvandlas gradvis från en aktiv interaktör med omgivningen till en passiv respondent på spelutvecklarens skrivna kod. Alla omkringliggande stämningsskapare faller lätt i glömska, och de olika delmålen ledsagas spelaren mot utan att behöva ha en bakgrund eller förståelse för att genomföra det som för spelet framåt. Många FPS-spel är utvecklade på liknande sätt, med liknande spelmotorer och struktur. Detta gör att en spelare som är van vid genren nästintill instinktivt vet vad som ska göras i spelet och hur det skall göras. Spelaren

vet att spelet är linjärt, att vissa dörrar inte går att öppna samt när avataren riskerar att dö eller bara bevittnar en ofarlig *in-game-animation*.

Fokus ligger då på spelets regler snarare än på dess tematik. En ovan spelare skulle utifrån Linderoths resonemang (2004) troligen ta större notis om saker i spelets tema. Det kan emellertid nog tänkas att han/hon eventuellt skulle känna sig alltför stressad och hotad av fiendens eldgivning för att hinna lägga märke till dem. Detta gäller troligen inte minst de första gångerna spelaren spelar spelet. Ju fler gånger samma spelmoment spelas, desto fler chanser får spelaren att upptäcka spelets detaljer och deras historiska prägel. Kanske är det i slutändan så att alla dessa detaljer framför allt bidrar till att skapa stämning och att mycket av stämningen till exempel ligger i själva faktumet *att* soldaterna skriker saker, snarare än *vad* de egentligen skriker.

#### 7.4.2 Analys av det historiska innehållet i *Europa Universalis 2*

Som tidigare nämnts är det i pop-up rutorna som en stor del EU2:s historiska innehåll återfinns, men som tidigare redogörelse visat är det historiska innehållet av varierande slag i de olika kategorierna av rutor. De rent deskriptiva och icke-interaktiva informationsrutorna innehåller framför allt information om vad som kan betraktas som allmänna historiska företeelser, till exempel Sveriges (eller det spelade landets) handelsexpansion på en utländsk marknad. Den typen av information kan sägas illustrera generella, stora historiska fenomen såsom utrikeshandel eller kolonisation. De försöker alltså inte representera en specifik händelse i ett visst land vid en särskild tidpunkt, vilket följer naturligt av avsaknaden av kontextbunden information. De kan gälla samtliga nationer vid samtliga tidpunkter i kronologin. Även de informationsrutor som är mer historiskt specifika, som till exempel att Fredrik I tillträder tronen i Brandenburg (en händelse som ju återger en verklig historisk händelse vid ett bestämt årtal och är bunden till ett årtal i spelets kronologi. (NE: Fredrik I)) är även den i viss mån ändå allmän i den meningen att den är utformad efter en mall, det vill säga alla rutor som informerar om trontillträden ser likadana ut. Eftersom dessa informationsrutor förekommer ständigt återkommande genom hela spelet blir fenomenet såsom trontillträden och utrikespolitik något som nästan på ett cykliskt sätt genomsyrar hela spelet. Detta kanske kan uppfattas som att spelet förmedlar en historiesyn där vissa grundläggande fenomen anses generella för samtliga samhällen och historiska epoker. Det är svårt att förneka att just vissa fenomen, såsom ständiga tronskiftet, faktiskt är en central del i de allra flesta framställningar av historien. I den meningen kan man säga att EU2 förmedlar en historiesyn som ligger i linje med traditionell historieskrivning. Intressant att notera är också den relativt stora spridningen av innehållet i dessa rutor som sträcker sig från alltifrån trivialare uppgifter om framgångsrik kolonisation till mer udda företeelser såsom allmogens vidskeplighet, läkarprofessionens utveckling eller pestepidemiens härjningar. Spelet berör därigenom flera historiska ämnesområden såsom folketro och medicinhistoria.

De *kontextoberoende interaktiva fönstren* kännetecknas till sitt innehåll av en större grad historiska förklaringar och detaljerade beskrivningar jämfört med informationsrutorna. Som sagt är de uppbyggda som så att ett historiskt fenomen först beskrivs och därefter försätter spelaren i en valsituation. Även om de är mycket mer specifika än informationsrutorna, är de i sin framställning ändå högst allmänt formulerade. Det förutnämnda exemplet ”Unhappiness among the clergy” (se figur

12) är ett gott exempel på detta. Den förklarande bakgrund som ges är väldigt generell: ”Conflict of opinion or interest over religious or secular matters between the ruler and the religious often upset the clergy, which used its strong preaching power to influence the people of the realm”. Ändå är det svårt att förneka att texten faktiskt beskriver en inte helt ovanlig historisk händelse: meningsskiljaktigheter mellan kyrkans ledare och kronan kunde leda till prästerskapets missnöje (en händelse som förstås dock kunde ta sig oerhört olika uttryck i olika epoker och beroende på omständigheterna). Kanske kan dessa rutor erbjuda en förståelse för sådana generella historiska fenomen, eller åtminstone göra spelaren uppmärksam på att dessa saker faktiskt existerade.

Det mest detaljerade och därför också mest intressanta materialet finns i den tredje kategorin, de interaktiva kontextberoende rutorna, vars innehåll är unikt för det spelade landet och tidpunkten. Dessa rutor lyfter fram en rad för Sverige avgörande historiska politiska händelser, men också centrala gestalter i den svenska historien. Att studera vilka händelser och personer som förekommer i dessa rutor blir alltså ett sätt att komma åt spelets historiesyn.

Den första rutan som spelaren möts av behandlar frågan om hur Sverige skall förhålla sig till hotet mot protestantismen på den europeiska kontinenten. Spelaren, i egenskap av Gustav II Adolf, får då välja mellan att ignorera händelseutvecklingen på kontinenten eller axla manteln som protestantismens försvarare i upptakten till Det Trettioåriga kriget. Andra val spelaren ställs inför är exempelvis vem som ska efterfölja Gustav II Adolf - Oxenstierna eller Gyllenheim (se figur 13), och intressant att notera är att dessa fönster, liksom i ovannämnda exempel, beskriver den faktiska historiska utvecklingen så som den skedde. Oxenstierna styrde faktiskt Sveriges förmyndarregering efter Gustav II Adolf (NE: Oxenstierna). Spelaren tillåts alltså att antingen välja att följa i den verkliga historiens fotspår eller bryta mot spelandets trohet mot dess verkliga förlaga och välja ett annat perspektiv, exempelvis om Sverige skall driva en merkantilistisk handelspolitik eller inte, om Drottning Kristina skall abdikera eller stanna på tronen och personligen konvertera till katolicismen eller om Karl XI skall välja att reformera arméväsendet eller ej. Gemensamt för alla dessa frågeställningar är att de ganska ingående och detaljerat beskriver den verkliga historiska bakgrunden och därefter låter spelaren välja att följa i historiens verkliga förlopp eller det kontrafaktiska alternativet. För att vara så pass korta och koncentrade är de ändå ganska ambitiösa i sina förklaringar av historiska händelser. I fråga om förklaringarnas komplexitet och detalj ligger många av dessa rutor i nivå med (om inte till och med överstiger) läroböcker i historia för gymnasiet.

Beskrivningen av hur Karl XI:s indelningsverk fungerade i är ett bra exempel (se sid. 29) på den förhållandevis detaljerade information som förekommer i spelet. Spelaren får inte bara veta att Karl XI införde indelningsverket utan också hur detta fungerade i praktiken och vilka följderna av detta nya sätt att organisera armén blev. Denna på ett sätt värderande information är emellertid något som kanske kan få spelaren att välja just det enligt traditionell historieskrivning korrekta alternativet, som ju uppenbarligen enligt texten fungerade mycket bra. Vidare så kan den enligt gällande historieuppfattning korrektheten ses i exempelvis Karl XII:s död och hans efterträdare, regeringsmässigt hans syster Ulrika Eleonora, och som fältmarskalk Carl Gustav Rehnskiöld som också i verkligheten var Karl XII:s militära efterträdare samt närmaste man under Stora nordiska kriget (NE: Rehnskiöld).

De kontextberoende rutorna är i många avseenden i linje med den traditionella historieskrivningen, de är i mångt och mycket den aktörsinriktade historien med regenterna i fokus för framställningen. Intressant är dock att många av Sveriges krig lyser med sin frånvaro eller bara antyds. Detta har med stor sannolikhet sin förklaring i att spelaren själv får bestämma om, var och när krig skall föras och inte på något sätt är bunden att följa den faktiska historien. 1697 får spelaren exempelvis veta bakgrunden till Det Stora Nordiska kriget och välja vilken strategi Sverige bör inta (Danmark, Polen eller Ryssland först?) men förbinder sig på inget sätt att följa denna strategi eller ens föra krig över huvud taget. Detta gör att sambandet mellan det faktiska historiska innehållet som illustreras i dessa rutor och hur spelet verkligen utvecklas förblir ganska svagt. Hade istället valet att klicka på ”Ryssland-först” lett till ett omedelbart krigstillstånd med Ryssland, hade kopplingen mellan informationen i rutorna och spelet varit tydligare. Faktum är att det i många fall kan upplevas som att det inte händer någonting, eller som att det inte spelar någon som helst roll för spelet oavsett vad spelaren väljer. I andra fall är konsekvenserna dock betydligt mer kännbara för spelaren, som då spelaren 1743 måste välja kronprins mellan Adolf Fredrik och Fredrik av Danmark. Väljer spelaren den senare, uppstår revolter i en rad provinser och hela Sverige blir en dansk vasallstat (se tabell 1).

Det är dock inte enbart den politiska och militära historien som företräds av rutorna, det finns också exempel på vetenskapshistoriskt och mentalitetshistoriskt stoff i och med omnämnandena av bland annat Carl von Linné, Olof Rudbeck och Erik Dahlberg, deras idéer och gärningar. Därigenom tar spelet ett steg bort från den renodlat politiska historieskrivningen mot en bredare skildring av den svenska historien.

Det är svårt att spekulera i rimligheten i de alternativ som spelaren ställs inför. Likaså är det omöjligt att bedöma om de konsekvenser som är bundna till varje alternativ är trovärdiga. Generellt kan man säga att de kontrafaktiska alternativen har betydligt mer negativa konsekvenser än om spelaren väljer att ”följa med” i historiens förlopp.

Det räcker dock inte med att analysera innehållet i pop-up rutorna, det är också nödvändigt att studera under vilka omständigheter dessa förekommer i spelet. Som nämndes i resultatdelen är informationsrutorna helt och hållet valbara. Detta har troligen effekter på hur spelaren uppfattar och förhåller sig till dem. En för spelet ovan spelare kanske uppfattar rutorna som viktiga och plikttroget läser dess texter medan den vane spelaren i större utsträckning hastigt klickar förbi dem. Kanske kan det också vara skillnad på hur man uppfattar en ruta som beskriver en direkt konsekvens av spelarens handlingar och hur man uppfattar de mer slumpmässigt uppdykande rutorna. Här kan man spekulera om två olika scenarion: Antingen kan man tänka sig att spelaren är mer intresserad av att få veta resultatet av sina egna handlingar och därför läser den typen av rutor noggrannare. Samtidigt är det just den sortens rutor som är absolut mest förekommande i spelet. Om spelaren exempelvis väljer att skicka fem stycken handelsmän till Danzig, kommer han/hon efter en tid få fem olika rutor som berättar hur expansionsförsöken lyckats eller misslyckats. Det stora antalet rutor kanske gör att de till slut blir mindre intressanta att läsa. Det krävs för den vane spelaren bara en millisekund för att se, känna igen och förstå innehållet i några av de allra vanligaste rutorna. Det andra tänkbara scenariot är att spelaren

istället lägger mer tid på att tillägna sig de betydligt mer ovanliga slumpmässigt uppkomna informationsrutorna, dels för att de är oväntade men inte minst för att de inte sällan informerar om bonusar eller straff, händelser som påverkar spelets utveckling i stor utsträckning.

De *kontextoberoende* och *kontextberoende interaktiva fönstren* är betydligt mer ovanliga än informationsrutorna. Detta får sannolikt till följd att spelaren reagerar annorlunda än att bara klicka sig förbi dem för att de känns igen sedan tidigare. Det faktum att spelet pausar automatiskt gör att det är mycket svårt att inte rikta sin uppmärksamhet mot dessa rutor. Det är emellertid inte möjligt att anta att detta skulle leda till noggrannare läsning av dessa rutors texter. Ställd inför två motsatta alternativ med olika positiva och negativa konsekvenser kanske spelaren endast fokuserar på alternativens konsekvenser, snarare än att tillägna sig informationen om orsakerna till valsituationen. Man kan tänka sig att snarare än att läsa om gränskonflikternas uppkomst, så väljer spelaren att bara studera sina två alternativ och dess konsekvenser och väga dessa mot varandra. (Vill man spara sina pengar och kanske riskera att föra krig mot Polen eller betala för att öka stabiliteten i landet?).

Det skall också i ärlighetens namn tilläggas att det stora flertalet rutor inte har någon skärskilt stor påverkan på spelets utgång. Det är sällan som informationsrutornas bonusar eller straff påverkar spelarens möjligheter att i det långa perspektivet lyckas i spelet. Inte heller gör de olika alternativen alltid någon märkbar skillnad i spelets utveckling. Sammanfattningsvis är det därför ingen överdrift att säga att det om än ofta intressanta historiska innehållet i pop-up rutorna egentligen inte spelar någon större roll i Europa Universalis 2, inte heller är det en självklarhet att spelaren skulle ta till sig av detsamma.

De i spelet representerade historiska avатарer som förekommer har i de allra flesta fall verkliga historiska förlagor. Alla Sveriges regenter under spelad kampanj återfinns och tillträder enligt den traditionella historieskrivningen vid korrekt årtal, vilket konfirmeras i de *kontextberoende pop-up fönstren*. De flesta regenter och deras gärningar kommenteras dessutom på ett djupare samhällskontextuellt plan i de *kontextberoende interaktiva/informativa fönstren* (se tabell 1), som exempelvis Drottning Kristina och frågan om hennes abdikering. Ofta får spelaren därigenom åtminstone viss information om dessa, vilket emellertid kan ses som någorlunda fragmentariskt och alltför generell. Vissa av dessa regenter återfinns även som interagerbara historiska avатарer såsom exempelvis Karl XII eller Gustav II Adolf, som förutom förekomsten i spelinformationen om landet även representeras som styrbara fältherrar. Andra, som t.ex. Ulrika Eleonora existerar i spelet bara i form av regent i informationen och pop-up rutorna. Förutom regenterna återges också styrbara fältherrar som de välkända Lennart Torstensson, Carl Gustaf Rehnskiöld, Carl Gustaf Armfeldt m.fl., vilka kan bekräftas historiskt. Emellertid finns också ett flertal fältherrar vars historiska förlaga inte kan bevisas.

De i spelet förekommande kartorna är förhållandevis trogna hur kartor normalt återges i geografiflexikon. Provinserna, eller landskapen, bär autentiska namn men är till antalet grovt förminskade och till den geografiska ytan något förändrade. Sverige, om man ser till den geografiska yta som idag omfattar landet är alltså uppdelat i tio provinser, som redan tidigare nämnts - *Skåne, Småland, Västergötland, Svealand,*

*Gästrikland, Jämtland, Bergslagen, Västerbotten, Lappland, och Gotland*<sup>2</sup>. Detta kan jämföras med Sveriges 25 landskap idag. En eurocentrisk historiesyn är inte svår att finna i spelet. De allra flesta spelbara länder återfinns i det myller av nationer som under denna tid utgjorde Europa, och alla delar av Europa, till skillnad från de andra världsdelarna, är upptäckta. Självklart fanns det under denna tid ingen större landmassa som var oupptäckt, eftersom de allra flesta delar av jorden var befolkad. Ur ett eurocentriskt perspektiv var de däremot oupptäckta och därför återges de som *terra incognita*. Denna förenkling av verkligheten har troligen sin förklaring i sättet på vilket spelet konstruerats. Som spelare behöver man ständigt utveckla sina provinser, om antalet landskap skulle motsvara det verkliga antalet skulle spelet bli oändligt mycket större än nu och svårighetsgraden öka markant.

## 8. Slutdiskussion - Spelens pedagogiska potentialer

När det så till sist har blivit dags att dra slutsatser av den genomförda analysen av spelens historiska innehåll och diskutera deras pedagogiska potential räcker det inte att ställa spelinnehållet i relation till en tänkt undervisningssituation. Det är också i allra högsta grad nödvändigt att relatera det som framkommit i analysen till de uppfattningar om spel och lärande som framförts i tidigare forskningsrön. Det kan i samband med detta också vara värt att återigen betona att det inte tillhör uppsatsens syfte att uttala sig om de rent praktiska förutsättningarna för att använda dessa dataspel, eller dataspel generellt, i historieundervisningen.

Som uppmärksammats i uppsatsens tidigare delar kan dataspelsforskningen sägas ha utvecklats, breddats och fördjupats alltmer, inte minst under det senaste decenniet. Den ofta avhandlade frågan om *dataspelens* och *dataspelandets* relation till kunskap och lärande har i och med detta också kommit leda till en alltmer nyanserad debatt om spelens eventuella plats i skolundervisningen. Ett framträdande exempel på detta är Jonas Linderoths forskning som pekar mot att dataspelens interaktiva egenskaper inte automatiskt innebär större realism eller lärandepotential (se Linderoth, 2004). Detta gör den blinda tilltron till dataspel som en universallösning på alla upptänkliga problem som en undervisning kan tänkas brottas med, liksom åsikten att om eleverna bara har datortillgång blir de mer motiverade att lära sig, felaktig, naiv och i slutändan oansvarig. Det måste därför sägas att bruket av datorer och dataspel i synnerhet i skolundervisningen inte kan ske endast på basis av enoreflekterad och okritisk optimism inför mediets pedagogiska storhet.

Att utifrån detta sluta sig till att det inte går att lära sig något av dataspel och att dessa inte skulle gå att använda alls i historieundervisningen skulle emellertid vara att dra en alltför drastisk slutsats. Även om dataspelens innehåll och egenskaper naturligtvis måste tas i aktning när deras pedagogiska potential skall värderas kan man omöjligt komma ifrån det faktum att dessa spel inte har som primär avsikt att förmedla kunskap och att man därför omöjligt kan kräva att de skall vara konstruerade på ett sådant sätt att underbygger lärande. Det pedagogiska ansvaret ligger således inte på spelen själva, utan på den pedagog som ämnar använda dessa i undervisningen. Lika lite som en lärare kan be sina elever att läsa läroboken i historia och endast utifrån det

---

<sup>2</sup> Först genom freden i Brömsebro 1645 och den efterföljande freden i Roskilde 1658 blev bl.a. Jämtland, Gotland och Skåne etc. svenska provinser (NE: Freden i Brömsebro, Freden i Roskilde)

kräva att de skall ha lärt sig bokens innehåll fullständigt, lika lite (om inte ännu mindre) kan läraren förvänta sig att spelen i sig själva kan lära eleverna något om historieämnet. I båda fallen måste det historiska innehållet sättas i ett större sammanhang, det måste oundvikligen kontextualiseras. Också i den tidigare forskningen understryks gång efter annan nödvändigheten av kontextualisering av spelens situationer och dess innebörd. Linderoth betonar vikten av kontextualisering och lägger ansvaret för att spelens innehåll får ett sammanhang i pedagogens händer:

Jag tror på det här mediet. Men det måste ingå i ett sammanhang. Det finns oerhörda möjligheter att visa ett innehåll på ett helt annat sätt än vi gjort hittills i skolan. Här finns möjligheter till att reflektera, se helheter och sammanhang. Men för att spelens möjligheter ska kunna tas tillvara krävs det att pedagogerna själva lär sig se möjligheterna och det gör man genom att själv spela spelen ("Spel, barn och lärande", 2000).

Pedagogens intresse för- och kunskap om spelen ställs i centrum för varje potentiell lärandesituation, för det är endast med en god kännedom om det man ska undervisa om och kunskap om det aktuella läromedlets egenskaper, dess för och nackdelar, som pedagogen kan skapa förutsättningar för lärande. Det räcker emellertid inte med att som pedagog vara medveten om spelen, dess struktur, dess egenskaper och i detta fall det historiska innehållet, det krävs också en medvetenhet om vilka brister som finns i detsamma, vad som saknas innehållsligt, vilka tänkbara problem spelets struktur kan utgöra, och så vidare.

Linderoth pekar på vikten av att förstå och fokusera på spelens tillkortakommanden, snarare än att låta sig förledas av spelets realistiska chimär, det han kallar den "interaktiva illusionen":

Istället för att utgå från att spelet har illusoriska kvalitéer som i sig leder till ett fokus på temat, bör istället en lärandesituation skapas där deltagarna aktivt eftersträvar ett fokus på det som spelet gestaltar. Istället/.../ bör skillnader och tillkortakommanden hos modeller, simuleringar och representationer istället göras till ett fokus. Detta innebär ett sätt att se på interaktivitet i olika läromedia som skiljer sig fundamentalt från idén om den interaktiva illusionen (Linderoth 2004: 253).

Utifrån ett undervisningsperspektiv kan detta sammanfattas som att såväl pedagogen som eleverna måste bli medvetna om brister i spelens struktur, innehåll och framställning. Linderoth har genom att slå hål på den interaktiva illusionens bubbla visat att inte minst vana spelare tenderar att förbise spelets tematik och istället fokusera på framför allt spelreglerna och de mål dessa uppställer.

Spelanalysen av *Call of Duty 2* och *Europa Universalis 2* har visat att det i båda fallen inte finns några garantier för att spelaren skall uppmärksamma spelens historiska innehåll, då detta kan sägas uteslutande återfinnas i spelets tematik. Tematikens historiska innehåll befinner sig i stor utsträckning i bakgrunden eller periferin i förhållande till spelets regler och mål. Detta kan med andra ord uttryckas som att det är fullkomligen ovidkommande för spelarens chanser att uppnå spelens mål om denne uppmärksammat och förstått det historiska innehållet eller ej. Utifrån Linderoths resonemang är det därför rimligt att tro att det stora flertalet spelare inte skulle uppmärksamma eller nämnvärt reflektera över spelens historiska innehåll.

Överfört i en undervisningskontext torde detta innebära att pedagogens första stora utmaning är att medvetet utforma undervisningen på ett sådant sätt att eleverna riktar



sin uppmärksamhet bort från spelets regler och istället mot deras tema, så att de därmed "tvingas" att uppmärksamma det historiska innehållet. Eleverna måste bli lyhörda för den historiska tematik som trots allt finns i spelen. Ett första steg i den riktningen kan vara att ge eleverna mycket tydliga och strukturerade instruktioner för hur de skall spela spelen (det räcker alltså inte bara att säga åt dem vad de skall titta efter). Eleverna måste lära sig spela spelen på ett icke regel- eller målorienterat sätt utan på ett sätt som tillåter dem utforska spelen och dess tema. Exempel på sådana instruktioner kan vara att de inte alls skall bry sig om avataren "dör" eller att spelet blir framgångsrikt. De kan instrueras att utforska "onödiga" delar av spelmiljön där inget händer. Här kan spelens egenskap av att ständigt vara "omspelbara" en utmärkt tillgång. Med utgångspunkt i frågor som "vad händer om...?" kan eleverna instrueras att utforska skillnader olika sätt att spela, pröva olika strategier eller studera olika spelfunktioners roll i spelet och detta kan göras om och om igen.

Att få eleverna att uppmärksamma det historiska innehållet är således en nödvändig men inte tillräcklig förutsättning för att kunna tala om att dessa spel har en pedagogisk potential. Linderoths (2004) forskning visar också att spelarna tenderar att uppfatta spelvärlden som en egen sfär och inte nödvändigtvis måste dra några paralleller mellan spelvärldens innehåll, till exempel objekt, och de verkliga objekt som dessa avser representera. Förutsätter man att detta gäller spelare generellt utgör detta naturligtvis ett stort problem för den som avser använda dataspel i undervisningen. Om eleverna inte drar sammankopplar spelvärldarnas innehåll med det som dessa ämnen illustrera, hur skulle de då kunna lära sig något om verkligheten av att spela? Hur skulle den elev som spelar *Call of Duty 2* kunna lära sig något om andra världskriget eller slaget vid Stalingrad, om han eller hon inte relaterar de erfarenheter han/hon får i spelet till den faktiska historiska händelsen?

Det kan alltså konstateras att man utifrån tidigare forskning kan formulera två stora utmaningar som varje pedagog som ämnen använda dataspel i historieundervisningen oundvikligen kommer ställas inför: 1. Att få eleverna att uppmärksamma spelens historiska innehåll. 2. Att få eleverna att relatera sina upplevelser från spelen till den vanliga historieundervisningens innehåll. Dessa båda punkter går också igen i Egenfeldt-Nielsens (2005) diskussion om vad pedagogens roll borde vara. Liksom Linderoth betonar Egenfeldt-Nielsen vikten av att inte ta spelens pedagogiska potential för givet och talar om nödvändigheten av att spelinnehållet kontextualiseras:

It is highly unlikely that we can automatically expect the computer game to also facilitate a wished for educational outcome as this is seldom part of either the game universe or the game culture. For this we need to consider different educational interventions forming the computer game experience through the surrounding context or the design of computer games that support an educational framing. This is the role instruction needs to take upon itself: Transform the concrete experiences computer games presents through building appreciation of relevant elements, exploring these elements and linking these elements to other areas external to the game experience. (Egenfeldt-Nielsen, 2005: 12)

Instruktionerna till eleverna skall alltså enligt Egenfeldt-Nielsen sträva efter att stimulera utforskande av spelinnehållet och underbygga en koppling mellan spelets innehåll och element utanför spelvärldens upplevelser. Det är säkerligen så att instruktionerna utifrån vilka eleverna närmar sig spelen måste syfta till att sätta spelens innehåll i två sorters kontexter. Dels måste spelens historiska innehåll, som ofta är ganska snävt avgränsat, sättas i en större historisk kontext. Det går till exempel

inte att bara använda *CoD2* i undervisning om andra världskriget, då detta bara kan ge inblickar i en sida av kriget, själva striderna. En undervisning om andra världskriget som bara fokuserar på själva krigsförloppet och slagfältets skeenden skulle onekligen bli mycket platt. Spelet kan svårligen bidra särskilt mycket till lärande om krigets orsaker, konsekvenser andra för den totala förståelsen av epoken centrala aspekter. Detta problematiserar också Linderoth (2004) kring:

Om vi rör oss i en realistisk spelmiljö som gestaltar Europa under medeltiden lär vi oss sannolikt saker om hur byggnader såg ut eller hur man gick klädd. Detta lär vi oss säkert på ett bättre sätt än genom att läsa beskrivningar. Däremot har bildernas realism och ljudeffekternas kvalitet sannolikt ingen betydelse för att förbättra kunskaperna om feodalsamhällets framväxt eller de politiska och religiösa maktkamperna.” (Linderoth, 2002:14).

Förutom att dataspelens snäva innehåll måste kompletteras med bredare information om det skildrade så måste också dataspelen sättas i en större undervisningskontext, där andra läromedel och medier får komplettera dataspelen som uttrycksform och skildrare av det förflutna.

Som nämndes tidigare kan utvecklingen av ett mer temaorienterat spelande få eleverna att rikta sin uppmärksamhet bort från spelets mål och regler. Ett uppmärksammande av spelens historiska innehåll behöver dock inte automatiskt medföra att de drar paralleller mellan spelet och historien. Det är därför avgörande att eleverna tillräcklig kunskap om det som spelen ämnar skildra för att de skall förstå och tolka de erfarenheter de får i spelet. Hur skall eleverna förstå att de stormar ett nazisthögkvarter om de inte känner igen de väldiga banderollerna med hakkors som pryder byggnadens fasader? Detta är förstås en grov förenkling men säger ändå något om vikten av att eleverna besitter åtminstone en grundläggande förkunskap av det som spelen skildrar. Linderoth (2004) framhåller att tidigare erfarenheter av temat är viktiga för att kunna skapa, vad han kallar ”temaorienterade ramverk”, det vill säga ett sätt att se på spelet utifrån dess tema (Linderoth, 2004:247).

Kontextualiseringen borde alltså också syfta till att ge eleven de verktyg de behöver för att tolka och ”packa upp” spelens historiska innehåll. Rent konkret behöver alltså spelens användning i undervisningen föregås av genomarbetade förberedelser, kanske i form av traditionell historieundervisning om i vårt fall andra världskrigets orsaker och inledning eller den svenska historien. Sådana förkunskaper, kombinerade med ett utforskande och temaorienterat spelande, skulle utgöra en god grund för den praktiska tillämpningen av *CoD2* och *EU2* i historieundervisningen och torde båda vara grundläggande förutsättningar för att det överhuvudtaget skall vara relevant att tala om det konkreta spelinnehålls pedagogiska potential. Detta medför att vid sidan om pedagogens ansvar att utveckla elevens spelsätt och ge denne förkunskaper att tolka sina erfarenheter, så har också onekligen eleven ett viktigt ansvar att tillgodogöra sig lärarens instruktioner och lägga energi och möda på läsa in sig på de skildrade ämnena.

Analysen av det historiska innehållet i *EU2* kan sammanfattas som att det är ett dataspel som bjuder sin spelare en ovanligt ambitiös och frikostig mängd historiskt innehåll med förhållandevis hög kvalitet i fråga om korrekthet och detaljrikedom. Som tidigare nämnts uppträder mycket av den detaljerade historiska fakta i spelet under vad man skulle kunna kalla flyktiga omständigheter: pop-up rutorna kan väljas

bort eller vanemässigt klickas förbi, för att ta ett uppenbart exempel. Ändå går det inte att förneka att mycket av den historiska fakta som återfinns i spelet, exempelvis om enskilda regenter och händelser, på många sätt liknar hur dessa skildras i ett traditionellt undervisningssammanhang, såsom en lärobok. Använt på rätt sätt skulle dessa fakta onekligen kunna sägas ha potential för att skapa lärande.

*Europa Universalis 2* kan i och med sin öppna spelstruktur sägas erbjuda spelaren möjligheten att simulera och återskapa vissa historiska skeenden. Simuleringar kan vara ett sätt att få en erfarenhet av situationer som kan vara svåra att pröva på andra sätt. *EU2* erbjuder också en möjlighet att reflektera kring konsekvenserna av olika handlingsalternativ, något som läroplanen framhåller som viktigt: “ Eleverna skall träna sig att tänka kritiskt, att granska fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ.” (Lpf 94:5). Med tanke på den historiska verklighetens komplexitet i fråga om orsakskedjor och olika perspektiv att beakta kan man förstås invända mot att spelets möjligheter till simulering i alla avseenden är grovt förenklade, kanske till den grad att spelet därför ger en bristande eller direkt felaktig bild av ett historiskt förlopp. Men då inte ens en bok kan erbjuda en fullständig bild av en historisk händelse, kan man förvänta sig det av ett kommersiellt dataspel. Det vore naivt att tro att man utifrån att spela *EU2* skulle kunna få ökad förståelse för exempelvis hur det svenska samhällsstyret fungerade under 1600-talet, eller orsakerna till det stora nordiska kriget, bara för att det i spelet finns en viss möjlighet att simulera dessa händelser. Snarare fungerar nog simuleringen bäst när det gäller att illustrera stora, trögrörliga historiska processer såsom Europas kolonisering av tredje världen eller utrikeshandels betydelse för ett lands ekonomiska tillväxt. *Europa Universalis 2* erbjuder en god möjlighet till diskussioner om kontrafaktisk historieskrivning genom att man i spelet inte sällan får chansen att gå emot historiens egentliga förlopp.

Medan *EU2* är ett öppet spel med ett brett historiskt innehåll som exempelvis sträcker sig över flera historiska epoker, så är *CoD2* ett slutet och linjärt spel som behandlar en enskild historisk företeelse (andra världskriget) och vars historiska innehåll i form av fakta är betydligt snävare och sällan sträcker sig bortom enstaka årtal eller vapennamn. Istället använder spelet i likhet med filmmediet först och främst använder det historiska innehållet för att ämna skapa uppmärksamhet och stämning, att spelaren ska leva sig in och förstå livet för en rysk soldat under Slaget vid Stalingrad, inte minst genom alla de *in-game-* och *out-of-game-animationer* spelaren utsätts för. Då många av dessa emellertid inte heller här nödvändigtvis behöver uppmärksammas av alla spelare, eller är särskilt centralt för spelets fortgång, krävs även här ett uppmärksammande av dess förekomst och ett tydliggörande av dess innebörd samt även goda förkunskaper.

En annan aspekt som här bör tas upp är det faktum att alla sekvenser och spelbara moment ensidigt hänvisar till krigssituationer, något som kan få en att dra felaktiga slutsatser om en soldat eller en krigsskådeplats. Visst, Slaget vid Stalingrad innebar säkerligen många och ofta återkommande närstrider med motståndarsoldater och betraktas allmänt som ett av de blodigaste slagen i historien, men soldatens övriga liv utanför slagfältet och på hemmafronten bortser spelet från totalt. De få gånger det erbjuds en möjlighet att lära känna något annat än själva stridssituationen är som vi sett få tills sitt antal och inte alls centrala för spelets progression. Den civila befolkningen, en aspekt som, om än inte alltid, i alla fall ofta tas upp i många andra-

världskriget-filmer eller böcker, är här totalt frånvarande. Även om spelet försöker få spelaren att tänka på sin avatar Vasilis liv och historia ur ett förstapersonsperspektiv, inte minst genom den så kallade dagboken, så kan det tyckas att de inte riktigt lyckas med detta. Spelet är ensidigt i sin skildring av kriget, något som i förlängningen innebär att dess applikation på ett historiskt tema är starkt begränsat. Emellertid innebär även detta att spelet är bra på att illustrera det som det faktiskt representerar; ett slagfält och därför möjligt att ta upp om man i undervisningen vid ett givet tillfälle diskuterar just detta.

Om vi återgår till det tidigare nämnda exemplet med divisionen pansarvagnar i halvtunneln av snö så märker vi framförallt dess ambition att skapa stämning, en situation av riktigt krig. Vad lär vi oss av situationen förutom den adrenalinkick det månde ge? Vad lär den oss om kriget som sådant? Nåväl, på det mest basala planet erbjuder den såklart möjligheten att förstå att det fanns pansarvagnar under andra världskriget och att de var stora och farliga, men inte nödvändigtvis mer än så. Faktumet att gevären och kulsprutorna har autentiska namn innebär att spelaren kan lära sig detta, och det är till och med ganska troligt då denna kunskap är något som spelet kan sägas understryka i och med att gevären liksom sina historiska förlagor skiljer sig åt och därför är bra att känna till. Om uppdraget exempelvis innebär många närstrider, kanske spelaren föredrar en helautomatisk *PPSh* över ett annat slags gevär och därför under spelandets gång springer runt och letar efter just ett sådant.

Eftersom just *CoD2* är ett linjärt och slutet spel måste detta finnas i tankarna vid planering av undervisning. Detta innebär vidare att spelet inte ger samma behållning den andra eller fjärde gången man spelar, något som Aarseth tycks hålla med om: ”Ju mer linjärt ett spel är, desto mindre erbjuder det till att spelas flera gånger. Motsatsen, ju mer icke-linjärt, desto mer inbjudande till att spelas om, tycks också stämma” (Aarseth 2007:220). Emellertid måste inte detta ses som något negativt, eftersom ”linjära” medier såsom filmer eller böcker uppenbarligen också används i undervisning. Det styr dock på vilket sätt läraren bör planera och utforma undervisningen, men innebär att läraren på sätt och vis kan förutse eller få elever att koncentrera på de moment i vilka lineariteten som mest uppmärksammas och där läraren kan förvänta sig att eleverna lägger märke till särskilda objekt/stämningar.

I den konkreta undervisningssituationen kan spelen framför allt tänkas ha ett par grundläggande tillämpningar. Dels så kan de erbjuda eleverna möjligheter att få erfarenheter och utforska, problematisera och förstå historiska fenomen. Kanske kan eleverna exempelvis simulera merkantilism i spelet *EU2* genom att föra en alltigenom merkantilistisk politik och studera vad som händer. Därefter kan de gå vidare in i övrigt material, med en självupplevd erfarenhet av merkantilismen som de kan kontrastera med hur merkantilismen framställs i andra källor och läromedel. Dels kan spelen kanske bidra med en fördjupning av elevernas tidigare erfarenheter, den traditionella undervisningen om andra världskriget skulle kunna fördjupas genom att de får spela ett uppdrag i *CoD2*.

En annan tänkbar tillämpning av spelen i historieundervisningen är som utgångspunkt för den källkritiska diskussionen som alltid måste åtfölja användningen av allt material med historiskt innehåll, oavsett om det är en lärobok eller en spelfilm. De förkunskaper med vilka eleven närmar sig spelen måste vara tillräckliga för att han/hon kritiskt skall reflektera kring spelets innehåll. Om inte så kan det kanske

finnas en risk att eleven efter konstaterandet att exempelvis många pop-up rutor innehåller korrekt fakta om historiska händelser därefter tolkar alla pop-up rutor som historiskt korrekta. Det kan en alltså hända att eleverna får en falsk tilltro till spelens vilja att förmedla kunskap och litar på spelens innehåll för mycket, så att de uppfattar också de delar av spelinnehållet som inte är historiska som korrekta eller naturtrogna. De måste lära sig att med kritiska ögon granska det uppmärksammade innehållet. Precis som det är nödvändigt att inte ta de historiska skildringarna i populära spelfilmer som *Pearl Harbor*, *Gladiator* eller *Troja* för sanna, eller ens i många dokumentärer, är det nödvändigt att inte acceptera det historiska innehållet i *Call of Duty 2* eller *Europa Universalis 2* utan en kritisk granskning. Detta kan sammanfattningsvis uttryckas som att spelarna, i detta fall eleverna, måste utveckla vad man skulle kunna kalla *spelmedvetenhet*, det vill säga att de dels lär sig uppmärksamma spelets tema/historiska innehåll men också utvecklar ett kritiskt förhållningsätt till de upplevelser och erfarenheter de får genom att spela.

I undervisningen kan man därför arbeta med spelen ungefär på samma sätt som man idag ofta behandlar filmer med historisk tematik. Såväl *Call of Duty 2* och *Europa Universalis 2* kan fungera väl som utgångspunkt för relevanta diskussioner om dess historieskildring. Till exempel skulle man kunna tänka sig att ge eleverna i uppgift att se på hur de tyska respektive sovjetiska soldaterna skildras i spelet. Dataspel har också rent praktiska fördelar att användas som grund för källkritiska diskussioner eftersom de kan spelas om ett oändligt antal gånger. Det kan av denna anledning vara en fördel att låta eleven spela olika delar av spelet flera gånger, för att då själv se hur mycket man missade den allra första gången, då man som ny spelare kanske inte har tid att märka alla saker. Det kan också tänkas vara fruktsamt att eleverna spelar och analyserar spelen i grupper om två och två, så att en kan styra spelet och den andre kan göra observationer och föra anteckningar.

Som exempelvis Kjeldstadli (1998) påpekar så är det i anslutning till andra sekundärkällor såsom filmer och böcker, som eleven kan erbjudas en mer komplett bild av historien. Bruket av just skildrande medier kan leda till en fördjupning och breddning av kunskapen. I CoD2:s fall kan man argumentera för upplevelsen av den ryske soldatens liv tillsammans med fakta om kriget och slaget skulle kunna ge en fördjupad förståelse av fenomenet som helhet. Att låta olika läromedel och medier komplettera och kontrastera varandra är en viktig del av historieundervisningen där dataspelet skulle kunna antas fungera bra.

Såväl gymnasieskolans läroplan i allmänhet och historieämnets kursplan i synnerhet kan tolkas som att lärande skall relateras till en samhälllig kontext och att ett av skolans huvudsyften är att skapa källkritiska och ifrågasättande medborgare: ”Syftet är också att utveckla ett kritiskt tänkande och ett analytiskt betraktelsesätt som redskap för att förstå och förklara samhället och människors levnadsmönster. Detta gynnar förmågan att stå kritisk såväl inför historiska källor som inför texter och andra medier i vår tid” (Skolverket 2000). Det är vår uppfattning att såväl spelfilmer som böcker ofta används i historieundervisningen just som grund för källkritiska diskussioner. Men i en tid då människans sätt att få tillgång till information mångdubblats och nya inflytelserika kulturella yttringar fått allt större genomslag, måste kursplanens påbud utsträckas också till dataspelens sfär.

Denna slutdiskussion har avhandlat ett antal tänkbara sätt att använda de analyserade dataspelen i historieundervisningen: De kan användas för att fördjupa och nyansera elevernas bild det redan kända historiska stoffet, de kan användas för att skaffa erfarenheter som i efterhand kan analyseras problematiseras, de kan simulera eller skapa inlevelse för enskilda historiska företeelser och de kan användas som underlag för diskussioner om källkritik och historiesyn. Det är emellertid en mycket viktig aspekt av dataspelen som måste diskuteras närmare. Till syvende och sist måste såväl lärarna som eleverna förstå och behandla spelen för vad de egentligen är – dataspel. Diskussionen kanske borde röra sig bort från frågor som ”Vad kan eleverna lära sig om historien av att spela dataspel” och istället handla om frågor som ”Hur framställs historien i ett dataspel?”. Eleverna måste problematisera dataspelen som genre och lära sig metoder för att ”genomskåda” spelen och förstå deras regler och struktur och dess relation till tematiken. De behöver exempelvis förstå relationen mellan lineariteten och *in-game-animationerna* i CoD2, för att på så sätt bli varse om – och analysera animationernas innehåll. Först då skulle diskussioner om spelens tematik och historiska innehåll verkligen ha förutsättningar att bli givande. Detta kan låta kontraintuitivt men faktum är att det kanske just är genom att förstå spelets regler som eleverna kan förstå spelets tematiska innehåll. Eleven behöver närma sig spelen med frågor som: ”Varför tror du inte livet bakom fronten är en spelbar del av CoD2?” ”Vad tycker du man borde kunna göra i spelet som man inte kan nu? Varför borde detta vara med?” ”Finns det någon andra världskriget som skulle bli en bra bana i CoD2? Hur skulle man kunna designa en sådan bana?” På en metanivå skulle man därför kunna säga att eleverna behöver lära sig att göra samma typ av kritiska granskning av spelen som denna uppsats gjort. De måste kritiskt utvärdera spelen, dess regler och dess tema, dess historiska innehåll och frånvaron av detsamma.

I slutändan är dataspelens pedagogiska potential helt beroende av lärarens kunskap om spelen och engagemang för att sprida denna till sina elever. Bara den lärare som själv är medveten om spelens uppbyggnad och innehåll, dess regler och tema, dess förtjänster och tillkortakommanden kan göra andra medvetna. I slutändan spelar kanske det historiska innehållets typ, mängd eller placering i spelet ingen roll för ett dataspels pedagogiska potential i historieundervisningen. Kanske är det just uppmärksammandet och analysen av bristen på historiskt stoff som kan få eleverna att lära sig något om historien och hur denna skildras i dataspel som genre. Kanske kan bristen på stoff vara det som, i den skicklige pedagogens händer, är spelens verkliga pedagogiska potential.

## 9. Vidare forskning och slutord

På grund av uppsatsskrivandets tidsbegränsning har vissa avgränsningar varit tvungna att göras, såsom att komprimera analysen av de två dataspelen till två kampanjer. Det hade självfallet varit både relevant och givande att studera spelen i helhet och se de likheter och skillnader som eventuellt finns mellan de olika styrbara nationaliteterna och kampanjerna. En annan möjlighet hade varit att koppla till ännu fler spel i antingen samma eller andragenrer till en liknande undersökning och då kanske få ännu större spännvidd. Att även applicera uppsatsen undersökning och reslutat till en mer konkret undervisning i form av lektioner skulle vara ännu en möjlighet för vidare forskning, i vilken denna uppsats resultat skulle kunna fungera som ett slags avstamp och inspiration.

Det är svårt att utifrån denna uppsats resultat generalisera och uttala sig om dataspel och lärande och dess användning i skolan i allmänhet. Detta har emellertid inte varit uppsatsens avsikt, istället hoppas vi att läsaren fått en detaljerad och djuplodande inblick i två dataspel av de tusentals spel som förekommer på marknaden idag och dess tänkbara tillämpning i undervisningen.

Denna uppsats har inte haft för avsikt att komma med några normativa påbud. Om dataspel bör användas i pedagogiska sammanhang är inte upp till oss att bedöma och hur framtiden för historieundervisningen och historiedidaktiken ser ut kan man bara sia om. Att ompröva sina föreställningar, att problematisera kring sitt ämne och sin undervisning kan vara goda sätt att förbereda sig för en skola och ett yrke i förändring. En undersökning som denna är bara ett sätt av många att göra detta på.

## 10. Litteraturförteckning

### Spel

Call of Duty 2 (2005) Utvecklare: *Infinity Ward*. Utgivare: *Activision, Aspyr Media, Konami*.

Europa Universalis 2 (2001) Utvecklare: *Paradox Interactive* Utgivare: *Vision Park*

### Tryckta källor

Aarseth, Espen. (2007) *Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys*. I J. Linderoth (red.) *Datorspelandets dynamik - Lekar och roller i en digital kultur*. Studentlitteratur: Lund

Beevor, Anthony. (1998) *Stalingrad*. Historiska media: Lund

Egenfeldt-Nielsen, Simon (2007) *Att skapa ljuv musik: Det pedagogiska användandet av datorspel*. I J. Linderoth (red.) *Datorspelandets dynamik - Lekar och roller i en digital kultur*. Studentlitteratur: Lund

Hermansson Adler, Magnus. (2004) *Historieundervisningens byggstenar*. Liber AB Stockholm.

Juul, Jesper. (2005) *Half-real - Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kjeldstadli, Knut. (1992, sv. upplaga 1998) *Det förflutna är inte vad det en gång var*. Studentlitteratur: Lund

Linderoth, Jonas. (2004) *Datorspelandets mening – Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Göteborgs Universitet.

Linderoth, Jonas (red) (2007) *Datorspelandets dynamik – Lekar och roller i en digital kultur*. Studentlitteratur: Lund

Stukát, Staffan. (2005) *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Studentlitteratur: Lund

Tosh, John. (1994, sv. upplaga 2000) *Historisk teori och metod*. Studentlitteratur: Lund

### Icke-tryckta källor

Aarseth, Espen. (2001) *Computer Game Studies, Year One*. Nedladdad 18 april, 2008, från <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Carlquist, Jonas (2002) *Playing the story Human IT Nr 3*. Vol. 6 2002. Nedladdad 18 april, 2008 från <http://www.humlab.umu.se/node/31>



- Consalvo, Mia & Dutton, Nathan. (2006) *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. Nedladdad 19 april, 2008 från [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
- ”Spel, barn och lärande”. (2000) Nedladdad 5 maj, 2008 från <http://www.diu.se/nr5-00/nr5-00.asp?artikel=s6>
- Egenfeldt-Nielsen, Simon. (2005). *Beyond Edutainment: Exploring the educational potential of computer games*. Nedladdad 8 maj, 2008 från <http://www.it-c.dk/people/sen/egenfeldt.pdf>
- Englund, Peter. (2001) *Europa Universalis*. Dagens Nyheter 2001-03-14. Nedladdad 5 april från <http://www.peterenglund.se/textarkiv/europauniversalis.htm>
- Folkhälsoinstitutet. (2005) ”Dataspelande ger positiva hälsoeffekter”. Nedladdad 12 april, 2008 från [http://www.fhi.se/templates/page\\_5248.aspx](http://www.fhi.se/templates/page_5248.aspx)
- Juul, Jesper. (2001) *Games Telling stories?* Nedladdad 19 april, 2008 från <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, Jesper. (2003) *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Nedladdad 19 april, 2008 från <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Linderoth, Jonas. (2002) *Eleven leken och spelet*. Nedladdad 19 april, 2008 från [www.itforpedagoger.skolutveckling.se/digitalAssets/154395\\_Eleven\\_Leken\\_och\\_Spelet\\_-\\_Om\\_spel\\_i\\_undervisning.pdf](http://www.itforpedagoger.skolutveckling.se/digitalAssets/154395_Eleven_Leken_och_Spelet_-_Om_spel_i_undervisning.pdf)
- Medierådet. (2006) ”Datorspel ett av ungdomars vanligaste fritidsintressen”. Nedladdad 5 april, 2008 från [http://www.medieradet.se/templates/Page\\_929.aspx](http://www.medieradet.se/templates/Page_929.aspx)
- Nationalencyklopedin. [www.ne.se](http://www.ne.se)
- PC Game Zone. “Professor James Paul Gee shows the world the importance of video games“. Nedladdad 25 april, 2008 från [http://pc.gamezone.com/news/07\\_03\\_03\\_06\\_17PM.htm](http://pc.gamezone.com/news/07_03_03_06_17PM.htm)
- Skolverket. (2000) Kursplan för Historia A, inrättad 2000-07. Nedladdad 25 april, 2008 från <http://skolverket.se>
- Skolverket. (1994) Läroplan för de frivilliga skolformerna *Lpf 94*. Nedladdad 5 april, 2008 från <http://www.skolverket.se/sb/d/468>
- Svenska Dagbladet. (2007–10–30) ”Alla gymnasister ska läsa historia” Nedladdad 25 maj 2008 från [http://www.svd.se/nyheter/inrikes/artikel\\_543349.svd](http://www.svd.se/nyheter/inrikes/artikel_543349.svd)
- Wikipedia. ”List of common World war II infantry weapons” Nedladdad 20 maj, 2008 från [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_common\\_World\\_War\\_II\\_infantry\\_weapons](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_common_World_War_II_infantry_weapons)

