

Linköpings universitet
Kurs 3, KSM, VT 2025
Kursansvarig: Michael Godhe

Mellan engagemang och underhållning – Spelutvecklares makt över historien

Kommunikation, Samhälle och Medieproduktion
Ali Hatem, Ebba Tuvklint och Roselyn Hamben



Abstract

This research overview explores how historical events are portrayed in video games and in what way it affects the player's view of history. Furthermore, it also focuses on the power game developers possess in world building around historical events and influencing public opinion regarding historical accuracy. This study highlights the importance of critical media literacy and the need for transparency in game design to balance entertainment with historical responsibility.

Innehållsförteckning

Abstract	2
Innehållsförteckning.....	3
1. Introduktion och problemformulering.....	4
1.2 Syfte och Frågeställningar	5
2. Material och tillvägagångsätt	5
2.2 Representationsteori	6
2.3 Tidigare forskning	7
3. Analys och diskussion.....	9
4. Slutsats.....	16
Källförteckning.....	17

1. Introduktion och problemformulering

Highway of Death, en krigshändelse där ryska trupper besköt civila och soldater som retirerade. Det är iallafall vad spelet *Call of Duty* menar hände. I verkligheten så var det inga ryska styrkor som besköt civila och soldater som retirerade, utan det var amerikanska styrkor i Kuwait. I spelet *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) så sätts spelaren i ett uppdrag i det påhittade landet "Urzikstan". Ett fiktivt land där man talar arabiska. Spelaren får i uppdrag att skjuta gruppmedlemmar i "Al-Qatala", en fiktiv terrororganisation i spelet. Mot slutet av uppdraget så används rysk gas för att döda medlemmar ur den fiktiva terrororganisation och rebellstyrkorna.

Detta är bara ett exempel på hur spelutvecklare väljer att förändra historien av riktiga händelser för att främja sitt spelnarrativ. Kan spel vara inkörsporten till att försämla källkritiken angående historiska händelser?

I dagens digitala tidsålder är spel inte bara en form av underhållning. Det har blivit mer i sin tur ungas kultur, och hur de ser på historien. Spelvärlden är som ett visuellt slagfält där spelare får uppleva historiska tidsepoker med olika händelser och olika berättande. Men vad gör spelen med synen på historia, hur påverkas förståelsen av krig, historia och identitet?

Spel har sen en längre tid haft en debatt där kritiker menar att spel leder till våld och verklighetsflykt. När det kommer till diskussioner ser man oftast spel som *Call of Duty* för att vara våldsamt¹ medan *Assassin's Creed* lyfts upp som "seriösa spel" med utbildande innehåll².

Inom området spel och kulturarv är forskningen relativt sparsam. Detta är intressant att forska mer om då det är ett populärt medium där dess inverkan har betydelse på populärkulturen men även spelar roll i fördjupning av lärande om historisk korrekthet. Att djupare undersöka området kan ge en bredare förståelse av populärkulturens påverkan på lärande och samhällssyn. För en läsare är detta forskningsområde speciellt intressant då det kan ge en ökad förståelse för hur spel och spelvärlden påverkar oss i vårt minne till i historiska händelser men även vår uppfattning om identitet och kultur.

¹ <https://svenskfilosofi.se/2024/01/23/tv-spelsvald-moralpanik-eller-berattigad-kritik/>

² <https://nerdist.com/article/how-assassins-creed-is-helping-students-learn-about-history/>

1.2 Syfte och Frågeställningar

Syftet med forskningsöversikten är att undersöka hur spelutvecklarnas narrativ kan påverka och förändra spelarnas syn på historiska händelser. Vi kommer att fokusera på hur berättelser i spelserien *Assassin's Creed* påverkar, speglar och formar olika kulturella normer, värderingar men även identitet. Hur olika spelare tolkar samma spelberättelse.

Call of Duty och *Assassin's Creed* är spel som har historiska händelser, krig, revolution och imperier men skildrar varandra på olika sätt. *Call of Duty* har mer västerländskt militärt perspektiv medan *Assassin's Creed* har en större grad att utforska olika kulturer och tidsperioder. Detta skapar en kontrast i hur historien berättas och tolkas beroende på avsändaren och mottagaren.

Genom att undersöka hur spelutvecklare kan förvränga historia och hur målgruppen av spelen påverkas så kan vi bilda en uppfattning om hur ändring av historia i spel kan vara negativt för en debatt eller allmänbildning.

Forskning kring detta anser vi vara relevant då allt fler, särskilt unga, idag tillskansar sig historisk information genom populärkulturella medier snarare än traditionell undervisning. Spel, filmer och tv-serier formar i allt högre grad hur en historia förstås, upplevs och minns. Denna utveckling väcker således viktiga frågor om historiebeteckningen i vår samtid och hur vi tolkar in budskapen.

Vår forskningsöversikt fokuserar på datorspelens roll som historieskapare och informationsspridare. Genom att undersöka hur spelutvecklare påverkar historien för att skapa underhållning så kan vi via denna översikt bidra till ett ökat kritiskt tänkande och förståelse kring hur spel kan påverka hur vi tolkar historiska händelser.

De frågeställningarna som vi har formulerat är nedanstående:

- Hur påverkar spelets narrativ spelarens engagemang till historia?
- Hur balanserar spelutvecklare historisk korrekthet med spelbarhet och underhållningsvärde i historiska spel?

2. Material och tillvägagångsätt

Forskningsöversikten bygger på en kvalitativ litteraturstudie av tidigare forskning inom spelstudier och narrativ teori. Urvalet av de vetenskapliga källor vi använder oss av baseras

på hur relevant källorna är till vårt ämne men även variationer av perspektiv. Exempelvis analyser av specifika spel, spelutvecklares intentioner och spelarnas upplevelser. De vetenskapliga källor som forskningsöversikten är baserad på är alla Peer-reviewed och därmed vetenskapligt granskade.

Två av källorna (Gilbert, 2019 och Mustonen et al, 2024) har mer fokus på själva spelen och hur de funkar och interagerar och påverkar människor. Detta för att bredda förståelse kring spel och hur människor tycker och tänker när de interagerar med spelen. På så sätt kunde vi få ut hur deltagares perspektiv på historia och relevanta ämnen till spelen förändras i efterhand med en direkt relation till spelet de precis spelat.

De sökmotorer vi använt oss av är bland annat Scopus AI, Google Scholar och Researchgate. På samtliga plattformar har vi använt oss av sökord på engelska, detta för att samla in så många källor som möjligt då abstracten i vår vetenskapliga text skrivs på engelska.

På Scopus AI har vi sökt på meningar som till exempel “video games and propaganda” “historical accuracy in video games”. Sökorden som bryts ner från våra sökmeningar blir: Video games, history, accuracy, propaganda. På Researchgate har vi använt oss av sökorden: video games, accuracy, history.

2.2 Representationsteori

Denna forskningsöversikt baseras på Stuart Halls teori om representation. Enligt Hall är representation inte en neutral tolkning av verkligheten, utan en aktiv process produceras genom språk, bilder och diskurser. Med utgångspunkt analyseras forskningen inom spelstudier och narrativ teori utifrån verkligheten. Framförallt historia, ideologi och kultur som framställs i de digitala spelen.

Genom detta perspektiv granskar vi också hur forskningsmaterialet själv representerar verkligheten. Hur talas det om spelets historiska korrekthet? Halls teori blir ett verktyg vi kan använda för att kritiskt reflektera spelen i sig och forskningen om de³.

³ Hall, S. (1997). The Work of Representation. I S. Hall (Red.), Representation: Cultural Representations and Signifying Practices

2.3 Tidigare forskning

“Assassin’s Creed reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game⁴. Denna artikel av Lisa Gilbert undersöker hur elever uppfattar det förflutna genom att spela *Assassin’s Creed*, ett spel som utspelar sig i olika historiska perioder. Studien bygger på intervjuer med 14 gymnasieelever där flera av eleverna beskrev att spelet gav dem en stark känsla av att “vara där” i historien till skillnad från en traditionell skolundervisning. Eleverna uttryckte även att de fick känslomässig koppling till de historiska karaktärer och händelser där de fick flera perspektiv i historien och kunde till och med tänka om kring sina tidigare uppfattningar om historiska händelser. Trots detta tenderar spelare att tro och lita på de historiska berättande utan ett kritisk tänkande. Studien understryker betydelsen av att förena emotionellt engagemang med kritiskt tänkande i undervisningen i historia.

*Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games*⁵. Denna artikel av Jacqueline Burgess och Christian Jones undersöker hur spelare till *Assassin’s Creed* spelserierna förstår och urskiljer skillnaden mellan historisk noggrannhet och autenticitet i spelen. Genom att analyser av forumsinlägg och enkätsvar fann forskarna att många spelare förväxlar begreppen historisk noggrannhet och historisk autenticitet, där 43% ansåg att de var samma sak. Spelare uppskattade generellt historisk noggrannhet i spel, men var villiga att acceptera vissa avvikelser om det bidrog till en bättre spelupplevelse. Utifrån sina resultat föreslår forskarna en definition av historisk äkthet som utgår från spelarnas upplevelse. Ett spel behöver inte ha ett historiska händelser exakt, så länge det förmedlar trovärdighet och tidstypisk känsla. Studien visar att spelare ställer höga krav på hur historia i spel och att spelutvecklare därför ska vara tydligare med vilka historiska avvikelser eller anpassningar som har gjorts.

⁴ Lisa Gilbert (2019) “Assassin’s Creed reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game, *Theory & Research in Social Education*, 47:1, 108-137, DOI: [10.1080/00933104.2018.1560713](https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713)

⁵ Burgess, Jacqueline & Jones, Christian. (2021). *Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games*. *Games and Culture*. 17. 155541202110618. [10.1177/15554120211061853](https://doi.org/10.1177/15554120211061853).

*Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game*⁶. Denna artikel skriven av Sanni Mustonen, Siri Paananen, Emma Eckhoff och Ashley Colley undersöker hur spelutvecklare balanserar spelbarhet och historisk noggrannhet. En fallstudie av mobilspelet Steps of Struve som skapades för att öka medvetenheten. Spelet kombinerar historiska fakta med fiktion med ett textbaserat äventyr där spelaren leder en grupp genom Lappland för att utföra mätningar under en viss tid. Spelet påverkades av en tidsbrist och begränsade resurser vilket gör att de byggde spelet innan all historiska fakta fanns på plats. Vilket gör att det inte alltid är fullständigt historiskt korrekt grund.

*Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game*⁷. Denna artikel är skriven av Francisco L. Gutiérrez, Nuria Medina-Medina, Jesús Gallardo, Patricia Paderewski & Eva Cerezo. De presenterar ett strukturerat tillvägagångssätt för att designa berättelser i datorspel med fokus på utbildningsspel. Författarna presenterar en metod som innefattar ett narrativ struktur som är åttastegs process och olika tekniska dokument, tillsammans underlättar det skapandet av interaktiva spelskapandet av berättelser. För att testa modellen skapade forskarna ett pedagogiskt spel "Time Invaders" med målet till att förbättra barns läsförståelse. Med 237 barn visade det sig att barn framkom att berättelsen var inslaget som uppskattades mest. Detta understryker att vikten av en stark berättelse i utbildningssammanhang.

*The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences*⁸. Denna artikel av Rhett Loban undersöker hur historiska "wargames" har utvecklats från ett fysiskt brädspel till "Grand strategy – videospel", exempelvis "Heart of Iron" eller "Europa Universalis". Författaren anser att digitaliseringen både effektiviserar dessa komplexa spel och gör dem

⁶ Mustonen, Sanni & Paananen, Siiri & Eckhoff, Emma & Colley, Ashley. (2024). Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design - Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 8. 1-16. 10.1145/3677060.

1. ⁷ Vela, Francisco Luis & Medina-Medina, Nuria & Gallardo, Jesús & Paderewski-Rodríguez, Patricia & Cerezo, Eva. (2024). Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game. International Journal of Human-Computer Interaction. 1-25. 10.1080/10447318.2024.2440143.

⁸ Loban, Rhett. (2021). The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences. 13. 81-107.

mer tillgängliga och användbara i utbildningssammanhang. Loban anser att universitet och lärare inte tar vara på potentialen trots spelen bygger på historiska djupgående perspektiv och strategi tänkande. Militär utbildning har däremot börjat använda sådana spel för träning. Artikeln förklarar begreppet "Grand strategy" i både militär kontext men även i spel som en övergripande strategi. Där en nation använder resurser för långsiktigt mål, inte bara militärt medel utan även via diplomati, ekonomi och politik. Loban betonar i sin slutsats att digitala "Grand strategy-spel" är ett effektivt hjälpmedel för historielärande. Möjlighet att både stärka undervisningen samt väcka ett större intresse för historia i det digitala samhället som vi lever i just nu.

3. Analys och diskussion

I denna analysdel kommer vi undersöka 5 stycken källor som vi hittat som diskuterar spel och hur spel designas samt hur spelare reagerar till innehåll i spel. Vi har använt oss enbart av källor som är peer-reviewed. Vårt tillvägagångssätt har varit att leta efter källor på Scopus AI med följande axplock av slagord: "Video Games" "History" "Narrative" "Design".

Därefter läst och jämfört källor med varandra för att se likheter och skillnader i de.

Det finns många problem inom spelindustrin, ett utav de är just hur historier berättas av skaparna av spelen. En problematik som uppstår i samband med att spel släpps till allmänheten är förvrängningen av historia. Att skapa ett spel med historiskt inflytande kan vara svårt när vissa saker måste vara rätt. Det problem som uppstår i samband med spel inspirerade av historia är att spelutvecklarna är makthavarna i denna situation och de kan förvränga historia till att anpassa sig till ett visst narrativ. Men hur viktig är historiska fakta och berättande i spelvärlden?

Spel som gestaltar historiska narrativ kan öka elevers engagemang och väcka intresse för historia, det kan däremot medföra utmaningar ur ett källkritiskt eller pedagogiskt perspektiv. Spel är ofta designade ur ett kommersiellt och underhållande syfte snarare än ett pedagogiskt, vilket gör det viktigt att lärare vägleder elever i att tolka och kritiskt granska spel. Ett tydligt exempel är Assassin's Creed spelen som innehåller historiska händelser och miljöer sammanvävda i en fiktiv berättelse. Även om spelen bygger på verklig historia sker en omtolkning av historien för att passa narrativet. Då det finns olika perspektiv på hur detta påverkar menar vissa att spelaren får en känsla för historiska tidsepoker medan andra hävdar

att spelaren riskerar att ta till sig en förenklad eller förändrad bild av historien⁹. Ur ett didaktiskt perspektiv blir det därför avgörande att läraren utformar en undervisning som visar att spel kan användas som ett verktyg för att utveckla elevers förmåga att tänka källkritiskt och reflektera hur historia skapas.

I en studie utförd av Lisa Gilbert så är elever oftast väldigt engagerade i berättandet av historiska händelser i spelet *Assassin's Creed*¹⁰. Studien gick ut på att elever på en privat pojkskola som spelat spelet deltog i en rad intervjuer. Studien visade att studenterna fick en direkt känsla av tillgång till det förflutna, de upplevde även känslor av medmänsklighet och förståelse för de historiska människor de mötte i spelen. Flera av studenterna visade ett stort förtroende för spelets historiska korrekthet och lät sig påverkas av omskrivningen av historien¹¹. Gilbert upptäcker dock att studenternas anknytning till spelens historieberättelse har nackdelar. Studenterna verkar lägga mycket tillit hos spelutvecklarnas version av historien i *Assassin's Creed*. Även när de spekulerade kring noggrannheten av historiska fakta så hade spelutvecklarna fördelen när det kom till tillit hos studenterna. Denna studie visar ett resultat som pekar på att spelen kan främja historisk empati och delad normalitet.

Gilbert betonar att berättelsen i *Assassin's Creed* hjälper att utveckla historisk empati och ett engagemang till historien¹². Gutiérrez et al visar genom sitt spel *Time Invaders* där en välkonstruerad berättelse ökar spelarnas motivation och upplevelse genom lärande. Likheter med dessa källor är studierna som gjorts, där man kommer fram till att en stark berättelse kan förbättra historieförståelse och känslomässigt engagemang i utbildningsspel.

I den vetenskapliga artikeln "Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games" av Jacqueline Burgess och Christian Jones så använder man sig utav enkäter och nedladdade kommentarer från forum för att ge en inblick i hur spelare förstår historisk korrekthet och historisk autenticitet¹³. Artikeln visar att

⁹ Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), pp. 108–137. doi:10.1080/00933104.2018.1560713

¹⁰ Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 124.

¹¹ Gilbert, L., 2019. "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), ss. 108–137. Tillgänglig via: <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>

¹² Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), pp. 108–137

¹³ Burgess, J. and Jones, C., 2022. Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), pp. 816–835.

respondenterna förstod historisk korrekthet och värdesatte den i Tv-spel¹⁴ och att responderna hade generellt höga krav på spel som beskrevs som historiskt korrekta¹⁵. Men samtidigt så verkar historisk autenticitet förvirra spelarna som svarat på enkäterna där en minoritet av respondenterna trodde att historisk korrekthet och historisk autenticitet var samma sak¹⁶. Detta är då intressant i jämförelse med studien utförd av Gilbert. Man har haft liknande metoder sinsemellan och det verkar som att deltagarna i undersökningarna har gemensamma slutsatser i frågan om huruvida historiskt korrekt spelen är. Tillit verkar spela en stor roll när det kommer till att övertyga deltagaren i att något är historiskt korrekt. Till exempel i Gillberts text så är vissa av deltagarna övertygade om att det de just spelat är historiskt korrekt då spelet publicerats av ett stort spelföretag. Detta blir då en fördel för spelföretagen att, om de nu har eller skulle ha ett politiskt agenda så kan de enkelt propagera detta i framtida spel, detta kan leda till att konsumenten kanske missar propagandan då de redan har satt tillit till spelföretaget.

Artikeln "*Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game*" skriven av Francisco L. Gutiérrez, Nuria Medina-Medina, Jesús Gallardo, Patricia Paderewski & Eva Cerezo fokuserar på narrativ i spel och narrativa strukturer. Den tacklar frågan i hur man strukturerar TV-spel på ett bra och balanserat sätt som får spelare utveckla t.ex. läsförståelse. Denna vetenskapliga artikel går igenom hur en viss struktur av spel kan påverka en persons läsförståelse på ett positivt sätt genom att designa ett spel och ett narrativ som direkt stimulerar läsförståelsen hos personen som interagerar med och spelar spelet. Genom detta exempel går det att skapa ett samband med den makten som spelutvecklare har i att forma åsikter och kunskaper. Metoder som använts i denna källa är att man utvecklat ett nytt spel kallad "Time Invaders" i syfte till att förstärka läsförståelse hos skolbarn. 237 barn fick ta del av denna studie som då innebar att de fick spela spelet och sedan i efterhand testa sina läsförståelsekunskaper.¹⁷

¹⁴ Burgess, J. and Jones, C. (2022) Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), pp. 816–835.

¹⁵ Burgess, J. and Jones, C. (2022) Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), pp. 816–835.

¹⁶ Burgess, J. and Jones, C. (2022) Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), pp. 816–835.

¹⁷ Gutiérrez, F.L., Medina-Medina, N., Gallardo, J., Paderewski, P., & Cerezo, E. (2024) 'Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game',

Det diskuteras vidare i resultatdelen att en viktig del av denna studie var att skolbarnen inte visste till fullo att spelet de just spelat hade inslag av lärande som skulle påverka deras läsförståelse. 24 elever indikerade att de hade förstått att de lärde sig genom att spela men enbart 2 elever förstod att det de tränade på genom att spela spelet var läsförståelse. Källan förklarar även att det är positivt om målgruppen av elever som spelar spelet ej förstår eller vet att de lär sig något eller att spelet är utformat för att utöka kunskaper såsom läsförståelse. Detta för att bibehålla den ludiska motivationen¹⁸.

I jämförelse med artikeln *“Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game”* så finns det en röd tråd mellan dessa i ämnet om hur man kan göra spel roliga samtidigt som de är informativa. Det som argumenteras i båda källorna är hur man effektivt balanserar narrativ och design i spel för att kunna skapa ett roligt och lärorikt spel. Begränsningar som finns i *“Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game”* är till exempel att det inte finns tillräckligt med källhistorisk material för att kunna göra personligheten hos spelkaraktären rättvisa och då görs karaktären utan repliker i spelet¹⁹. *“Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game”* Tacklar samma problem men ur ett annat perspektiv där det interna målet är att uppnå pedagogiska mål och den externa faktoren handlar mer om att maskera det pedagogiska innehållet i spelet för att kvarhålla en motivation till att fortsätta spela²⁰. Studien lyfter den fundamentala delen att bibehålla den ludiska motivationen som diskuterat innan. Motivationen till att fortsätta engagera sig i spelet är en viktig del i båda källorna, för ena källan är det för att kunna utveckla läsförståelsen och för den andra att kunna återberätta den historiska delen på ett konkret och rätt sätt. Båda använder sig av tekniker till att behålla spelaren kvar i spelet vilket är likheten men skillnaden är att detta utförs med olika metoder.

International Journal of Human–Computer Interaction. Available at:
<https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2440143>

¹⁸ Gutiérrez, F.L., Medina-Medina, N., Gallardo, J., Paderewski, P., & Cerezo, E. (2024) 'Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game',

¹⁹ Mustonen., et al 2024

²⁰ Gutiérrez et al., 2024

Artikeln "*Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game*" är ett centralt bidrag i denna forskningsöversikt till förståelsen av hur historiska narrativ representeras, skapas och tolkas i digitala spel. I artikeln diskuteras bland annat hur spelutvecklarna försöker hitta rätt balans när de skapar historiska spel men även hur man får spelet att vara roligt att spela och samtidigt vara historiskt korrekt. En fallstudie om mobilspelet Steps of Struve undersöker hur skapandeprocessen hanterar historisk korrekthet²¹. Spelet Steps of Struve vill sprida medvetenhet om SGA (Struve geodetiska båge, som var ett stort vetenskapligt projekt med mål att mäta jordens exakta storlek och mått) genom att berätta dess historia²². Enligt författarna Mustonen, Paananen, Eckhoff och Colley (2024) fokuserar undersökningen på förståelsen av hur historisk kontext påverkar spelets utvecklingsprocess. Designen av utbildningsspel har studerats av Laurence C Hanes (2020), citerad i Mustonen et al (2024), Hanes presenterar en modell för hur historiskt innehåll kan integreras i spel. Modellen kartlägger hur väl olika metoder presenterar innehåll som stödjer faktorer som lärande mål och målgruppens behov. Modellen visar hur de bidrar till spelupplevelsens avsedda behov men med hänsyn till avgränsningar som utvecklingsbudget. Forskningen har också fokuserat på att anpassa historiska karaktärers autenticitet och designprocess, studier visar att integrering av historisk korrekthet i själva spelmekaniken avsevärt ökar spelarens engagemang och upplevelsen av att vara delaktig i historiska händelser²³.

Skaparna av historiska spelupplevelser har en stor utmaning i att fylla de luckor som kan förekomma i det historiska källmaterialet, här avgörs hur mycket fiktion som kan införas i både karaktärer och händelser²⁴. Melissa Addey författare till artikeln "*Beyond 'Is it true?': the 'playframe' in historical fiction*" kategoriserar författare som arbetar med historisk information på tre sätt. "*Ventriloquist*" där prioriteras strikt historisk exakthet, "*Mosaic Makers*" här blandas historisk fakta med fiktiva element för att fylla luckor i det historiska källmaterialet. Den sista kategorin kallas för "*Magicians*" här förlitar sig författaren eller spelutvecklaren på att publiken är villig att bortse från verklighetens regler. Addey (2021) använder också begreppet "*anxiety of authenticity*" för att beskriva den pressen en författare eller spelutvecklare kan ha att vara historiskt korrekt. Detta kan ofta leda till att flera fiktiva karaktärer skapas så det inte finns tillräckligt med källor kring den verkliga historiska

²¹ Mustonen, S., Paananen, S., Eckhoff, E., & Colley, A. (2024). Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game. *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.*, 8, CHI PLAY, Article 295. <https://doi.org/10.1145/3677060>

²² Mustonen et al., 2024, s. 295:2

²³ Hanes, 2020, citerad i Mustonen et al., 2024

²⁴ Mustonen et al., 2024, s. 295:4

personen²⁵. Det främste syftet med skapandet av Steps of Struve var att skapa en god spelupplevelse och fångsla spelarna, detta innebar att spelbarhet och underhållningsvärdet prioriterades framför historisk korrekthet²⁶. De avgörande besluten om att prioritera spelarens upplevelse framför historisk korrekthet ledde till att spelet utvecklades mer som historisk fiktion snarare än ett utbildningsverktyg. Underhållande inslag vart här en större del av spelets utformning med syfte att engagera en bredare publik. Balansen mellan faktabaserad korrekthet och engagerande innehåll var genomgående under hela arbetets gång. Det konstaterades här att en historisk korrekthet i spelamekaniken kunde bidra till ökat engagemang hos spelaren. Hade istället historisk noggrannhet vart betonad skulle målgruppen sannolikt minska till historieintresserade eller utbildningsinstitutioner²⁷.

“The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences” skriven av Rhett Loban. Artikeln utforskar utvecklingen av wargames och argumenterar för digitaliseringen specifikt genren Grand Strategy (GS) videogames och skapar goda förutsättningar för djupgående och engagerande historiska wargaming upplevelser²⁸. Loban konstaterar främst fysiska wargame mot digitala GS spel och menar att de digitala spelen kan övervinna den effektiva problem som traditionella fysiska spel brottas med²⁹. Han hävdar att GS spel är mer effektiva angående om tid exempelvis automatisering av beräkningar³⁰.

Artikeln fokuserar på evolutionen av wargames från taktiska till politisk militära och Grand Strategy video games. Den specifika kontexten som artikeln fokuserar på är användningen av wargames för historisk utbildning särskilt inom högre utbildning³¹. Granskningen av materialet visar att författaren inte genomfört en empirisk studie med datasamling. Utan en argumenterande analys baserad på en översikt av tidigare litteratur inom wargaming, strategiforskning, historiedidaktik och spelforskning men även en analys av spelgenren med

²⁵ Addey, 2021, citerad i Mustonen et al., 2024, s. 295:4

²⁶ Mustonen et al. (2024, avsnitt 4.3)

²⁷ Mustonen et al. (2024, avsnitt 6.1)

²⁸ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', Digital Culture & Education, 13(1), pp. 81–107.

²⁹ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', Digital Culture & Education, 13(1), pp. 81–107.

³⁰ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', Digital Culture & Education, 13(1), pp. 81–107.

³¹ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', Digital Culture & Education, 13(1), pp. 81–107.

Europa Universalis IV (EUIV) som huvudexempel och ett centralt begrepp som författaren använder för att belysa Grand Strategy³². Loban spårar wargames evolution, från tidiga, ofta taktiska och abstrakta fysiska spel till mer komplexa politiskt militär wargames som inkluderade högre strategiska, sociala och politiska aspekter utöver slagfälts taktik³³.

Artikeln argumenterar konsekvent för att övergången till digitala plattformar är avgörande för att kunna hantera en ökad komplexitet hos den historiska krigsspel. Fysiska krigsspel lider av effektivitetsproblem som är relaterade till tid, resurser och expertis. Det kan exempelvis ta många timmar att spela, kräva manuella beräkningar och en expert för att hantera komplexa regler, fysiska resurser av spelmaterial och utrymme. Det kan distrahera spelaren från det historiska innehållet och göra spelen svårtillgängliga. Digitala krigsspel som Grand Strategy kan automatisera och effektivisera dessa processer genom "svartaboxar" ("black boxing"), de underliggande matematiska modellerna och beräkningarna. Spelet kan snabbt hantera komplexa utfall av spelarens beslut. Med detta skifte gör att spelaren kan fokusera på strategiformulering och historisk interaktion snarare än de tekniska eller procedurmässiga aspekterna av spelet³⁴.

I jämförelse med "*Assassin's Creed reminds us that history is human experience*": *Students' senses of empathy while playing a narrative video game* skriven av Lisa Gilbert behandlas ämnet om historiska videospel men ur olika perspektiv, med olika syften och metoder. Gilbert fokuserar på det individuella och emotionella lärandet. Där gymnasielever spelar det narrativa spelet *Assassin's Creed III*³⁵. Lobans artikel har en annan ansats där han diskuterar hur krigsspel har utvecklats från fysiska brädspel till digitala och komplexa strategispel, i fokus på spel som Europa Universalis IV³⁶.

³² Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', *Digital Culture & Education*, 13(1), pp. 81–107.

³³ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', *Digital Culture & Education*, 13(1), pp. 81–107.

³⁴ Loban, R. (2021) 'The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences', *Digital Culture & Education*, 13(1), pp. 81–107.

³⁵ Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 108–137. doi: 10.1080/00933104.2018.1560713.

³⁶ Loban, R. (2021). The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences. *Digital Culture & Education*, 13(1), 81–107. Tillgänglig på: <https://www.digitalcultureandeducation.com/volume-13>.

4. Slutsats

Denna forskningsöversikt visar tydligt att spel, särskilt med historisk koppling så som Assassin's Creed spelar en viktig roll i hur människor uppfattar, tolkar och relaterar till historiska händelser och kulturell identitet. Med hjälp av bland annat representationsteorin blir det uppenbart att spelutvecklare inte bara skapar underhållning, de agerar också som kulturella förmedlare med makt att forma det kollektiva minnet och påverka samhällsliga narrativ.

Spelutvecklarna har en unik maktposition som möjliggör att historiska händelser kan förändras, romantiseras eller utnyttjas för att främja en viss politisk eller kulturellt narrativ. Spelens berättelser är ofta föremål för distorsion och förenkling av verkliga historiska händelser som kan ersättas eller omformas av politiska eller kommersiella motiv. Många populära spel med global publik utvecklas i västvärlden vilket gör att det västerländska eller amerikanska perspektivet ofta blir dominerande, detta riskerar att osynliggöra andra tolkningar av historiska händelser.

Spelens berättelser tenderar att förenkla och omformulera verkliga händelser. Trots detta visar utvecklingen att spel kan bidra till en ökad historisk empati och engagemang.

Förtroendet spelarna har för större spelföretag kan leda till att versioner av historia accepteras även när de är fiktiva eller vinklade. Detta kräver ett pedagogiskt stöd för att undvika okritisk tillit till spelnarrativet. Skolan har en uppgift i att hjälpa elever utveckla sin kritiska förmåga, spel kan användas som en startpunkt för kritisk reflektion i utbildningssyfte.

Forskningsöversikten understryker behovet av ett kritiskt och medvetet förhållningssätt till hur historia förmedlas i spel, samt vikten av att spelutvecklare, lärare och spelare själva reflekterar över spelets roll som historieberättare i vår samtid. I början av undersökningen visste vi inte att spel kunde användas i utbildningssammanhang. Under tidens gång tog vi reda på att spel faktiskt kan främja intresse kring historia, krig, makt och kritiskt tänkande om det görs på rätt sätt.

Några återkommande och centrala begrepp som har använts är exempelvis historisk korrekt där man återger fakta och historiska detaljer korrekt. Ett annat begrepp är historisk autenticitet som handlar om att skapa en trovärdig känsla och upplevelse av en historisk tidsperiod, att det fokuserar mer på att det känns äkta snarare än att det är exakt sant. Ett annat begrepp är narrativ design som används främst inom spelutveckling och handlar om hur berättelser byggs in i spelets struktur och upplevelse. I exempelvis spelen *Assassin's Creed* där narrativ design för att få spelen att känna sig emotionellt investerad i karaktärerna.

Källförteckning

1. Burgess, Jacqueline & Jones, Christian. (2021). Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*. 17. 155541202110618. 10.1177/15554120211061853.
[Burgess, J. and Jones, C. \(2022\) 'Exploring player understandings of historical accuracy and historical authenticity in video games', *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 17\(5\), pp. 816–835. doi:10.1177/15554120211061853.](#)
2. Hall, S. 2009 "*REPRESENTATION Cultural Representations and Signifying Practices*" SAGE Publications Ltd. https://fotografiaeteoria.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/05/the_work_of_representation_stuart_hall.pdf
3. Lisa Gilbert (2019) "*Assassin's Creed* reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game, *Theory & Research in Social Education*, 47:1, 108-137, DOI: [10.1080/00933104.2018.1560713](https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713)
4. Loban, Rhett. (2021). The Transformation from Physical Wargames to Grand Strategy Video Games, and the Opportunities for Deep and Efficient Historical Wargaming Experiences. 13. 81–107.
https://www.researchgate.net/publication/354798820_The_Transformation_from_Physical_Wargames_to_Grand_Strategy_Video_Games_and_the_Opportunities_for_Deep_and_Efficient_Historical_Wargaming_Experiences
5. Mustonen, Sanni & Paananen, Siiri & Eckhoff, Emma & Colley, Ashley. (2024). Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design - Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 8. 1-16. 10.1145/3677060.
<https://dl-acm-org.e.bibl.liu.se/doi/pdf/10.1145/3677060>
6. Vela, Francisco Luis & Medina-Medina, Nuria & Gallardo, Jesús & Paderewski-Rodríguez, Patricia & Cerezo, Eva. (2024). Supporting Narrative Design in Video Games: Proposal and Case Study with an Educational Video Game. *International Journal of Human-Computer Interaction*. 1-25. 10.1080/10447318.2024.2440143.
<https://www.tandfonline-com.e.bibl.liu.se/doi/full/10.1080/10447318.2024.2440143#abstract>