

# TIGERTANKS, MAGINOTLINJER OG IMPERIEDRØMME

## OM HISTORIEBRUG I POPULÆRKULTURENS NYE DARLING: COMPUTERSPILET

■ ANDERS TROELSEN

Computerspil er et af de seneste skud på stammen af populærkulturelle udtryk. Godt nok så de første spil dagens lys på amerikanske universiteter allerede i de tidlige efterkrigsår, men først i løbet af de seneste tre-fire årtier er spillene blevet en del af mainstreamkulturen.<sup>1</sup> Produktionen af de udbudte spil er i samme periode blevet big business, og spillene sælges i dag i millioner af eksemplarer. Computerspilsbranchen menes i slutningen af 00'erne at have overhalet filmindustrien i omsætning. Det samme synes at være tilfældet i forhold til musikindustrien.<sup>2</sup>

En del akademiske faggrupper har allerede kastet sig over forskningen i computerspil. Dette har udmøntet sig dels i et efterhånden selvstændigt forskningsfelt (Digital Games Studies), men også i den nærmest rituelle popkulturkritik fra diverse sider: Computerspil fremmer voldelig adfærd. Computerspil gør folk asociale. Computerspil er afhængighedsskabende, fordummende og sexistiske. Fra fortalere af spillene er her overfor bl.a. anført, at visse digitale spil fremmer en sund social adfærd, at spil afhjælper stress, og ikke mindst, at visse spil har en høj grad af læringspotentiale.<sup>3</sup>

Historikerne har også en rolle at udfylde i studiet af spillene. Som historisk fænomen er computerspil, og kulturen der omgiver dem, i sig selv et relevant studieobjekt for de kulturhistorikere, der beskæftiger sig med den helt nære fortid. Mindst lige så oplagt er det dog at betragte spillene fra en historiebrugs- og histo-

---

<sup>1</sup> For en generel indføring i computerspilshistorien, se Steven L. Kent: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*, New York: Three Rivers Press 2001.

<sup>2</sup> [http://vg-sales.wikia.com/wiki/Video\\_game\\_industry](http://vg-sales.wikia.com/wiki/Video_game_industry) (30.09.2012). Se endvidere Tom Chatfield: *Fun Inc.: Why games are the 21st century's most serious business*. London: Virgin 2010.

<sup>3</sup> Se wikipediaopslaget "Video game Controversies" for en hurtig og sober indføring i forhåndenværende forskning og debatter. [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_controversies](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversies) (30.09.2012).

riebevidsthedsvinkel.<sup>4</sup> For i den fiktionsramme, som spillene iklæder sig,<sup>5</sup> lånes der ofte heftigt fra menneskets historie i forskellige afskygninger: Spilleren påtager sig rollen som soldat under Anden Verdenskrig (i fx *Medal of Honor*-serien<sup>6</sup>), pirat i Caribien i 1600-tallet (*Sid Meier's Pirates!*<sup>7</sup>), pater familias i en magtfuld købmandsfamilie i 1400-tallets Venedig (*Merchant Prince*<sup>8</sup>) eller som hersker over et stort rige hvis liv strækker sig over århundreder eller sågar årtusinder (i fx *Europa Universalis*-<sup>9</sup> og *Civilization*-serierne<sup>10</sup>).

Dermed bliver det naturligvis presserende at spørge: Hvilken historie kommunikerer gennem spillene, hvilke tanker ligger bag denne historiebrug, og hvorledes forholder brugerne sig til denne historiekommunikation?

Artiklen vil søge at give perspektiver på ovennævnte spørgsmål. Spørgsmålene er relevante, dels som bestræbelse på at afdække myter, troper og diskurser i underholdningsindustriens omgang med historien, dels i kraft af, at vi med det historiekommunikerende computerspil står med et unikt vindue til unge (mænd) og deres ikke-akademiske, men dog ofte særdeles reflektive omgang med historien. Computerspillet afkræver konsekvent af spilleren, at denne *agerer i historiefiktionen*, hvilket naturligvis forudsætter en aktivering eller alternativt en mere eller mindre bevidst tilsidesættelse af historiebevidstheden.

Det er denne proces mellem a) designerens kommercielle historiebrug, b) spillets konkrete historiekommunikation og c) brugerens interessebårne ageren i fiktionen som artiklen behandler på forskellig vis. Det sidste aspekt, i form af den almene brugers håndtering/fortolkning/modellering af andres historiebrug, er således et selvstændigt historiebrugsfænomen der i denne spilsammenhæng kan gives betegnelsen *legende historiebrug*, eller måske mere mundret: *Historien-som-leg*.

<sup>4</sup> Historiebrug kan forstås som "en kombination af udvælgelse, fremhævelse og tilsidesættelse af personer, begivenheder og epoker fra den samlede viden om historie med henblik på fremme af bestemte interesser af som oftest politisk, informativ, underholdningsmæssig eller identitetsmæssig art", jfr. Niels Kayser Nielsen: *Historiens forvandlinger – Historiebrug fra monumenter til oplevelsesøkonomi*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag 2010, s. 34. Historiebevidsthed kan i denne sammenhæng forstås som individets fortidsfortolkning, der konkret påvirker individets mere eller mindre reflekterede præferencer og sym- og antipatier i forhold til den forhåndenværende historiekultur (det samlede reservoir af spor, som fortiden har afsat sig, og som individet konfronteres med igennem skolevæsen, medier, familie, omgangskreds, landskab mv.).

<sup>5</sup> Når vi ser bort fra Tetris og andre tilsvarende fiktionsløse spil.

<sup>6</sup> Bl.a. *Medal of Honor: Frontline*. DreamWorks Interactive / EA Games 2002.

<sup>7</sup> *Sid Meier's Pirates!*, Microprose / Microprose 1987.

<sup>8</sup> *Merchant Prince*, Holistic Design / QQP 1993.

<sup>9</sup> *Europa Universalis*, Paradox Entertainment / Paradox Entertainment 2000, *Europa Universalis II*, Paradox Entertainment / Strategy First 2001 og *Europa Universalis III*, Paradox Interactive / Paradox Interactive 2007.

<sup>10</sup> *Sid Meier's Civilization*, Microprose / Microprose 1991, *Sid Meier's Civilization II*, Microprose / Microprose 1996, *Sid Meier's Civilization III*, Firaxis Games / Infogrames 2001, *Sid Meier's Civilization IV*, Firaxis Games / 2K Games 2005 og *Sid Meier's Civilization V*, Firaxis Games / 2K Games 2010.

Målet med artiklen er at levere en oversigt over hvilke forskningsarbejder og debatter, der allerede foreligger, at præsentere brugbare begreber og kategorier, der kan bruges som afsæt for analyser af historiske spil, samt endeligt at supplere en af de centrale spilforskningsdebatter – mellem narratologer og ludologer – med inddragelse af spillerperspektiver opnået gennem fokusgruppeinterviews. I den afsluttende sammenfatning af artiklen søges – i lyset af de præsenterede forskningsarbejder – at påpege mulige fokuspunkter for fremtidige analyser af spil og historiebrug. Ambitionen er således først og fremmest at åbne feltet for forskere i historiebrug og historiebevidsthed, hvorfor gennemgangen af de enkelte præsenterede og behandlede cases måske kan synes en kende forjaget. Jeg foreslår – naturligvis – videre læsning som et svar herpå.

Artiklen begynder med en overordnet kortlægning af feltet af historiebrugende computerspil. Herefter følger en analytisk kategorisering af, hvordan historien udtrykkes igennem spilmediet – med tilhørende eksempler fra specifikke spil. De forskellige forskningsarbejder introduceres løbende, og der bliver således ikke tale om en kronologisk eller tematisk gennemgang af forskningen, men derimod en gennemgang, der er styret af den forhåndenværende artikels egen struktur. Jeg håber, at læseren vil bære over med den lidt drypvise introduktion til forskningen. Til slut præsenteres en række resultater fra to fokusgruppeinterviews med en gruppe computerspillere, der reflekterer over historiekommunikationen i spillene samt deres eget møde med denne historiebrug.

## EN KORTLÆGNING

Det historiebrugende computerspil kan dårligt siges at være en genre i sig selv, men spænder derimod over næsten hele spektret af computerspil (ligesom historiefilmene både kan være drama-, action- og kærlighedsfilm). I den efterhånden tårnhøje bunke finder vi skydespil, racerbilspil, flysimulatorer, strategispil, managementspil m.fl., foruden de utallige spil, der udspilles i historieinspirerede fantasy-, steampunk-, science fiction- og westernuniverser. Vi kan dog forsøge en strukturering:

Som William Uricchio har påpeget, kan vi fx indplacere spillene på et spektrum mellem det begivenhedsnære og det abstrakte spil.<sup>11</sup> Spil, der beskæftiger sig med den Amerikanske Borgerkrig og 2. Verdenskrig, er oplagte eksempler på første kategori.<sup>12</sup> Disse er intimt knyttet til et specifikt sted og et specifikt tidspunkt. Makrostrategispil som fx *Civilization* og til dels *Europa Universalis* og *Age of Empires*<sup>13</sup> er derimod spil, der dybest set er løsrevet fra historiens perlerække

<sup>11</sup> William Uricchio: "Simulation, History, and Computer Games", i J. Raessens and J. Goldstein: *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005, 334-338.

<sup>12</sup> Se eksempelvis wikipediaopslag med lister over spil der foregår i pågældende rammer: [http://en.wikipedia.org/wiki/Category:World\\_War\\_II\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:World_War_II_video_games) (30.09.2012). [http://en.wikipedia.org/wiki/Category:American\\_Civil\\_War\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:American_Civil_War_video_games) (30.09.2012).

<sup>13</sup> *Age of Empires*, Ensemble Studios / Microsoft Game Studios 1997.

af hændelser, og i stedet baserer sig på en række centrale processer i menneskets historie, typisk krydret med et potpourri af specifikke symboler, som fastholder en tydelig historisk tone, fx. militærenheder som *Hoplite*, *Knight*, *Musketeer* og *Panzer*. Hvor spillene i den ene ende af spektret således er decideret *historiske* i kraft af, at de behandler den særegne begivenhed (fx et historisk slag), funderer den anden gruppe af spil sig derimod på en række transhistoriske temaer (som krig, teknologi, kultur, territorium), og knytter sig således snarere til en abstrakt historisk sociologi eller til en historieforståelse der minder om annaleskolens *longue durée*.

Vi bør endvidere have øje for, at spillene varierer i hvilket perspektiv, de giver spilleren. Hvor first-person-shooter-spil<sup>14</sup> typisk lægger vægten på den umiddelbare oplevelse af at være i kampens hede i en given fortid, lader strategispillene så godt som altid spilleren betragte universet ovenfra, som en slags fugleperspektiv eller som et landkort. Hermed bliver spiluniverset således i sig selv ofte en abstraktion, idet de små prikker, man flytter rundt på kortet, fx er ment som en repræsentation af spillerens panserdivisioner, som så igen kan siges at referere til en verden uden for spillet, fx Østfronten 1942. Vi kan således optegne et spektrum mellem spiluniverset som 1:1 gengivelse af en fortid vis-a-vis spiluniverset som en abstraktion af en fortid.

Endelig kan det noteres, at der er en verden til forskel mellem historiefordlingsambitionerne i de forskellige spil. I nogle spil bruges historien som en relativt vilkårlig stemningsramme, der blot pifter spillet op med en snært af fortidens eksotiske kvaliteter. I andre spil sættes en ære i at bygge troværdige simulationer af begivenheder, stemninger og processer, således at man som monark for Danmark i 1600-tallet i *Europa Universalis* fx føler, at man manøvrerer i et troværdigt nordeuropæisk magtspil (og dermed kan agere med succes, hvor Christian IV fejlede). Vi kan hermed identificere endnu et spektrum: mellem historiebrugen som vilkårlig appetitvækker og historiebrugen som troværdig simulation – også kaldet immersiv historicitet.<sup>15</sup> Dette illustrerer, at nok er spillenes historiebrug i udgangspunktet kommerciel, og lidt firkantet kan vi sammenkøge spillenes historiebrug til mantraet: "hvad end der sælger, virker", men samtidig ses af fx *Europa Universalis*, at kommerciel historiebrug langt fra er ensbetydende med forfladiget eller ikke-faglig brug af historien. Dette spil sælger sig netop på et gameplay (spilmekanik), der sætter den troværdige men stadigt spilbare historiske simulation som styrende princip for spillet.

De ovennævnte spektre præsenteres her for at understøtte den pointe, at historiebrugende computerspil er et mange-facetteret felt, og at de analytiske udfordringer derfor varierer, alt efter hvilket produkt vi undersøger.

<sup>14</sup> Skydespil, hvor spilleren betragter verden gennem protagonistens øjne.

<sup>15</sup> Eva Kingsepp: "Immersive Historicity in World War II Digital Games", *HUMAN IT 8* (2), 2006, s. 60-89.

## HVILKEN HISTORIEKOMMUNIKATION

Selv med det alsidige udbud af spil kan der identificeres visse fællestræk imellem de måder, hvorpå spillene kommunikerer historie. Jeg vil derfor indledningsvist opstille en analytisk kategorisering, som søger at indfange fællestrækkene:

Spillene bærer alle en lang række *symboler*, der henviser til en mere eller mindre klar fortid. Endvidere er spillene altid bygget op om *regler*, som i varierende grad simulerer mekanikker og processer, som formodes at kunne findes i den fortidige virkelighed. Derforuden kan spillene siges at understøtte bestemte *fortællinger* om fortiden, som kommer til live i spillerens interaktion med spiluniverset. Endelig kan vi tale om, at spillenes "*indpakning*" i form af fx layout og soundtrack understreger specifikke stemninger af fortid.<sup>16</sup> I den følgende del af artiklen udbygges de første tre kategoriseringer, og forskellig forskning herom introduceres. Herefter vil spillenes læringspotentiale ganske kort blive berørt. En række spil vil blive omtalt mere eller mindre grundigt i afsnittet. Der skøjtes i visse tilfælde lidt hurtigt hen over spillene, eftersom ærindet ikke er en gennemgribende analyse, men blot en introduktion til de tre kategorier samt eksempler på relevante forskningsmæssige pointer i forlængelse heraf. En undtagelse er *Civilization*-serien, der behandles relativt indgående i alle tre kategoriseringer – dels begrundet ved, at spillet er et flagskib inden for historiske computerspil,<sup>17</sup> dels motiveret af, at der omkring dette spil allerede foreligger en decideret forskningsdebat.

### *Historien igennem symboler*

Spillene kommunikerer i høj grad deres 'historiskhed' gennem brug af symboler, ikke ulig filmmediet. I Anden Verdenskrig-spillet *Company of Heroes* ser vi fx symboler som *amerikanske faldskærmstropper*, der med *M1 Garand rifler* løber rundt i *det nordfranske bocagelandskab* med ordre om at afskære *tyskerne* fra at sætte *modangreb* ind efter *D-dag*. I det makrohistoriske strategispil *Europa Universalis* dirigeres fx et mellemstort *tysk fyrstedømme* som *Brandenburg* fra midten af *1400-tallet* til omkring år *1800*. Gennem *kongelige ægteskaber, vasaller, personalunioner, handelsmagt, skatteopkrævning, ridderhære, lejesoldater, støbejernskanoner, lineartaktik mv.*, søger spilleren at øge sin magt i og uden for Europa.

Hvorledes bliver dette interessant for historiebrugsforskningen? Grundlæggende kan man tale om, at vi som ved al anden historiebrug er vidne til en selek-

<sup>16</sup> For en grundigere illustration af, hvordan kategoriseringen symboler, regler, fortællinger og indpakning kan bruges til analyse, se Anders Troelsen: *Kalder du mig Frankrig? En analyse af, hvordan historien bruges i digitale strategispil*, upubliceret speciale, Historisk Afdeling, Aarhus Universitet 2011, s. 38ff, hvori spilsrækkerne *Civilization* og *Europa Universalis* behandles indgående. Specialet kan lånes via Statsbiblioteket i Aarhus eller tilsendes. Kontakt: an@sag.dk

<sup>17</sup> Spillets hjemmeside praler med i alt mere end 9 millioner solgte eksemplarer af de forskellige udgaver: <http://www.civilization5.com/#/information/>

tion af historisk og historiekonnoterende materiale.<sup>18</sup> Spørgsmålene bliver da: På hvilke præmisser foregår denne selektion, og hvad bliver resultatet?

Det første spørgsmål synes en kende intimiderende i sit omfang, og et fuldgældigt svar skal da heller ikke forsøges givet her. Grundlæggende kan vi dog tale om produkter, som bliver til i et samspil mellem marked, genretraditioner, designerpræferencer, organisationsprincipper og formentlig også andre faktorer, alt sammen med historiekulturen som bagtæppe. For at finde fyldestgørende svar ser det således ud til, at historiebrugsforskerne må ud og bedrive feltstudier. En del af svaret kan dog også findes ved at studere spillene i sig selv, samt ikke mindst de udtalelser, som designerne har formuleret herom. Sid Meier, en af de tunge drenge i feltet af designere af historiske computerspil, svarede følgende, da han blev spurgt om mængden af research, han havde lavet forud for spillet *Civilization*:

Not a whole lot. I did do a little bit of reading, and it's kind of where the idea of the city as one of the kind of core elements of the game came from. It just struck immediately: "4000 BC the first city was formed," and I thought, "Oh, that's a cool place to start the game." But basically, I tried to use fairly well-known concepts, well-known leaders, and well-known technologies. I mean, it wasn't intended to be "bizarre facts about history." It's more like, "Here, we all know a little bit about history, but now you get to take control of it, invent gunpowder, and the wheel, electricity, all sorts of cool stuff." But you don't have to research to know what it is, you just know.<sup>19</sup>

Næppe overraskende fungerer *historisk genkendelighed* således som rettesnor for selektionen. Dvæler vi for et øjeblik ved, hvilke konsekvenser dette har for *Civilization*-serien, kan vi se, at især i de tidlige udgaver af spillet fyldte de europæiske civilisationer og de vestlige militærenheder meget. Senere udgaver har interessant nok bevæget sig væk fra det eurocentriske vue, og fået et mere asiatisk eller globalt udtryk, med inklusion af bl.a. den japanske, den arabiske og den osmaniske civilisation, måske under indtryk af voksende markeder, måske som følge af en globalisering af vesterlændingenes historiebevidsthed, eller måske i et anfald af politisk korrekthed.<sup>20</sup> En interessant tilføjelse hertil er, at der i samtlige fem grundudgaver af spillet altid kun har været én repræsentant for Afrika syd for Sahara, det være sig enten Zululand, Mali eller Songhai.<sup>21</sup> Det kan undre, at "det sorte Afrika" af designerne altid vurderes til at være én civilization værd, og ikke fx nul eller to. Igen kan vi spekulere i, om det er et politisk høflighedshensyn, der er på færde (i et racebevidst USA), eller om det måske er de fortrinsvis vest-

<sup>18</sup> Niels Kayser Nielsen, *Historiens forvandlinger*, s. 16ff.

<sup>19</sup> Benj Edwards 2007: *The History of Civilization*, Internetmagasinet Gamasutra. [http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the\\_history\\_of\\_civilization.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php) (30.09.2012).

<sup>20</sup> Troelsen, *Kalder du mig Frankrig?*, s. 23ff.

<sup>21</sup> I et samlet felt af mellem 14 og 21 civilisationer, alt efter spiludgave. Troelsen, 2011, s. 24f.

lige brugere, der efterspørger "det andet" i form af "et-eller-andet afrikansk", og så kommer det sig ikke så nøje, hvilken sort civilisation/nation der specifikt for lov til at folde sig ud.

Et andet eksempel på, hvordan historieselektion pågår i spilmedierne, finder vi i Eva Kingsepps forskning om Anden Verdenskrig i populærkulturen. Igenem studier af en række skydespil, der følger skabelonen "allieret/amerikansk soldat på mission i nazistisk fjendeland", identificerer hun, hvordan nogle af disse spil i deres symbolbrug holder en relativt sober historisk stil, såsom *Medal of Honor: Frontline*, mens andre snarere indskriver sig i traditionen fra film som *Ørneborgen* og *Indiana Jones*,<sup>22</sup> fx *Wolfenstein 3D*.<sup>23</sup> I sidstnævnte spils historie-symbolik refereres således snarere til *myten* om nazisterne som den ultimative ondskab, der huserer i gotiske borge overfyldt med hagekors og tyske ørne, evt. garneret med okkult stemning.<sup>24</sup> Den afdæmpede og nøgterne historievidenskab er i denne spilgenre trådt i baggrunden, og Anden Verdenskrig er hermed, ligesom Middelalderen og det Vilde Vest, blevet til det stof, eventyr er gjort af. Samme fænomen kan som nævnt ses indenfor filmmediet, hvor ikke mindst Quentin Tarantinos *Inglorious Basterds* fra 2009 med sin tilnærmelsesvist skamløse genfortolkning af Anden Verdenskrig, alt efter temperament, kan ses som et foreløbigt højde- eller lavpunkt.<sup>25</sup>

### *Historien igennem regler*

Spil er pr. definition regelbaserede systemer,<sup>26</sup> og netop reglerne er derfor centrale for at forstå de unikke træk ved mediet. I historiespil er reglerne endvidere ryggraden i den simulation af fortid, som spillene typisk er bygget op omkring. Hvis vi griber tilbage til strategispillet *Company of Heroes* ser vi en række regler, der søger at understøtte en Anden Verdenskrigssimulation: Maskingeværstillinger leverer død over infanteriet, hvis de placeres rigtigt, men er ikke meget bevendt over for kampvogne. Tyske tigerkampvogne er potente og slidstærke, men også dyre at anskaffe. De amerikanske enheder er typisk billigere at producere end tyskernes, men samtidig også grundlæggende dårligere. Den amerikanske krigsmaskine brillerer altså ved kvantitet frem for kvalitet. Samtidig med disse regler finder vi også kravet om godt gameplay – dvs. en velfungerende spilmekanik, som

<sup>22</sup> *Indiana Jones og det sidste korstog / Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg / Paramount Pictures 1989, *Jagten på den forsvundne skat / Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg / Paramount Pictures 1981, *Navarones kanoner / The Guns of Navarone*, J. Lee Thompson / Columbia Pictures 1961, *Ørneborgen / Where Eagles Dare*, Brian G. Hutton / Metro-Goldwyn-Mayer 1968.

<sup>23</sup> *Wolfenstein 3D*. id Software / Apogee Software 1992.

<sup>24</sup> Kingsepp, *Immersive Historicity*, s. 65ff.

<sup>25</sup> *Inglorious Basterds*, Quentin Tarantino / Universal Pictures 2009.

<sup>26</sup> Jesper Juul: *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2005, s. 36.

er med til at diktere reglerne. De forskellige krigsremedier i *Company of Heroes* fungerer fx i høj grad efter en sten-saks-papir-mekanik, således at intet våben må blive for dominerende. Endvidere har infanteriet en bemærkelsesværdig evne til at overleve adskillige salver fra fjenden, så spilleren ikke pludselig ser samtlige sine soldater forsvinde pga. et enkelt uheldigt træk. Desuden lider infanteriet heller ikke under granatchok, desertion eller manglende vilje til at slå ihjel. Dine tropper leverer grundlæggende altid varen. Den simulatoriske ambition begrænses altså her og der af behovet for at skabe et funktionelt og appellerende spil.

*Civilization*-universet baserer sig på en ambition om at simulere intet mindre end de sidste 6.000 års udvikling. Spillet er aldeles svimlende i sit omfang af historiekonnotationer, og sælger sig også på sin verdenshistoriske tyngde.<sup>27</sup> Samtidig kolporterer spillet dog en række grelle forenklinger af historiens udviklingsprocesser: Civilisationerne er baseret omkring byer, som genererer en række produkter, herunder forskning eller *science points*. Disse *science points* akkumuleres, og før eller senere omveksles de til en teknologi, som giver spilleren nye handlemuligheder. Eksempelvis giver teknologien *Iron Working* adgang til at bygge *Swordsmen*, og teknologien *Gunpowder* adgang til at bygge *Musketmen*. Så vidt, så godt. Mere problematisk bliver det, når samme *science points* kan omsættes til teknologierne *Republic*, *Democracy* og *Communism*. Man kan her forundres over, at en styreform sidestilles med teknologi, der kan opnås gennem *science points*, og ikke mindst at man herefter relativt ublodigt og uantastet kan indføre de opfundne styreform. Endvidere synes det aldeles paradoksalt, at man – en mere liberal styreform desuagtet – stadig kan beholde noget nær enevældig magt over sit rige. Indførelsen af demokrati tøjler altså ikke spillerens kontrol med sin civilisation, men giver blot en række spiltekniske fordele især i fredstid. Er man på vej i krig, kan det dog anbefales at skifte styreform i en mere monarkisk eller totalitær retning (idet disse styreform i kraft af spillets regler er mere effektive til at producere og oppebære militærstyrker, og ikke mindst bedre til at tøjle befolkningens vrede/krigstræthed, dog modsvaret af lavere økonomisk og teknologisk output).

Disse forenklinger skal naturligvis forstås i forbindelse med de programmeringsmæssige og gameplaymæssige krav om enkelhed og gennemskelighed, der stilles til et sådant spil. Men spillet kommer hermed samtidig uforvarende med en række makrohistoriske udsagn, som kan synes enøjede set fra faghistorikerens perspektiv. Eksempelvis: 1) *Teknologi kommer ud af fred og velstand.* 2) *Klassekamp eller andre dialektiske konflikter er ikke vigtige for udviklingen.* 3) *Der er en målbar forskel i forskellige styreformers evne til at generere velstand og til at føre krig.*

*Civilization* gengiver således dybest set kendte historiske processer gennem en form for økonomisk reduktionisme, der synes at basere sig på en grundlæggende liberal eller vestlig kapitalistisk fortolkning af verdenshistorien.

---

<sup>27</sup> Se spillets hjemmeside: <http://www.civilization5.com/#/information/>



Også de anden verdenskrigsspil, som Eva Kingsepp behandler, kommer med udsagn om historien, om end i lidt mindre grandios skala. En grundlæggende præmis for næsten alle skydespil er, at du som spiller får en fornemmelse af at være særlig kompetent. Reglerne *kan* ikke være militært realistiske, eftersom vores protagonist så med stor sandsynlighed ville omkomme eller gøres permanent ukampdygtig i den overflod af projektiler og granater, der spillet igennem flyver hans vej. Foruden at fuldtræffere generelt kun gør relativt mild skade på hovedpersonen, viser det sig endvidere typisk, at de horder af nazistiske fjender, du møder på din vej, er ret håbløse til at ramme noget som helst. Man får igen mindelser til krigsfilmklassikere som fx Ørneborgen eller *Navarones kanoner*, og myten om den heilende og Achtung-råbende men uduelige værnemagtssoldat får således fornyet brændsel med disse spils regelstrukturer.

### *Historien igennem fortællinger*

Computerspilsforskningen har i stor stil adopteret litteratur- og filmvidenskabens blik for narrativer. Fra den tekstanalytiske lejr i digital games studies (de såkaldte narratologer/narrativister) har der således været leveret en større mængde – typisk ideologikritiske – vurderinger af de spil, der formastede sig til at gøre fortiden til underholdning. Især *Civilization*-serien har påkaldt sig akademisk opmærksomhed, som det synes værd at dvæle ved.

Kacper Poblocki har således leveret en grundig og sønderlemmende kritik af spillet, hvori han påpeger, at uanset hvilken form for sejr man stræber imod i *Civilization*, ser man sig nødsaget til at bevæge sig slavisk gennem det vestligt tonede teknologitræ i forsøget på at nå moderniteten, idet alle afslutninger af spillet fordrer en grad af produktivitet, som kun kan mønstres i et moderne samfund. Spillet giver os ikke mulighed for at genskrive historien, hvilket ellers figurerer i reklameteksterne. Tværtom får vi mulighed for alle sammen at blive til Amerikas Forende Stater, idet den moderne supermagt USA implicit sættes som historiens endemål à la verdensåndens opfyldelse i Hegels prøjsiske stat.<sup>28</sup> Vi kan kort inddrage Poblockis argument for, at dette ikke blot er en harmløs sideeffekt af spil med historien:

I suggest that what *Robinson Crusoe* did for the colonial England, *Civilization* does for today's United States... [and] ...the perfidity of *Civilization's* cultural imperialism goes one step further: it sneaks into players' own activities... We are not only reading *Robinson Crusoe* but actually writing it, or more precisely, paraphrasing Ford, we are told that we can write anything we want as long as it is the master narrative of globalization.<sup>29</sup>

<sup>28</sup> Kacper Poblocki: "Becoming-State: The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's *Civilization*", *Focaal – European Journal of Anthropology* 39, 2002, s. 163-177.

<sup>29</sup> Poblocki, "Becoming-State", s. 175.

Andre narratologer har været ude i samme ærinde som Poblocki og har blandt andet påpeget, hvordan *Civilization* understøtter og implicit retfærdiggør fortællinger om kolonisering og imperialism, idet spilleren bliver nødt til at praktisere ekspansionisme for at vinde. Der ligger således ifølge Christopher Douglas en genfortælling af USAs *manifest destiny* i *Civilization*-serien, hvilket fx ses i spillets modsætning mellem barbar og civilisation: I de første årtusinder af spillet er det jomfruelige landskab fyldt med barbarstammer, der ikke selv kan vokse til egentlige civilisationer, men som derimod (via spillets kode) er skæbnebestemt til at angribe spillerens byer og ødelægge hans marker, veje, miner osv. Barbarerne forsvinder, efterhånden som spilleren ekspanderer sin civilisation ud i vildniset, og vi kan derfor forstå fortrængningen af nomader og mindre udviklede stammer som et nødvendigt onde i en civilisations retfærdige opstigning.<sup>30</sup>

I computerspilsforskningen udfordres denne "tekstlæsningslejr" dog af en anden fløj – ludologerne<sup>31</sup> – i *Civilization*-debatten repræsenteret ved David Myers.<sup>32</sup> Han hæfter sig ved spillenes ludiske (eller spilfulde) karakter og påpeger, at den rutinerede spiller snarere fortolker barbaren i kraft af dennes spiltekniske betydning end i kraft af en ideologisk fortælling om *manifest destiny*. Spilleren læser ifølge Myers lige igennem det lag af historiekonnotationer, som spillet bærer på, og de mangfoldige symboler i spillet bliver reelt set snarere betegne for komplekse talværdier og faktorer, der har relevans for spilmekanikken. Barbaren, der raserer dine marker, forstås ifølge Myers bedre som et spilteknisk benspænd i den første ekspansionsfase af spillet, og antyder hermed ikke en implicit accept af civilisationers brutale fremfærd overfor diverse naturfolk.

Ludologerne synes at have fat i den lange ende, for så vidt at spillene som helhed først og fremmest er *spil*, med hvad dertil hører af regler om progression, udfordringer og sejr. Sekundært bærer spillene ofte rundt på en fiktionsramme, som måske forlener oplevelsen med en større magi, men som strengt taget ikke er nødvendige for, at spillet fungerer. Med Franz Mäyräs betegnelse kan vi således skelne mellem en ludisk *core* og en fiktions-*shell* i et givent spil.<sup>33</sup>

Men som de fleste spillere nok vil nikke genkendende til, er det dog ofte netop denne *shell*, der får et givet spil til at løfte sig og blive mere end bare tidsfordriv. Endvidere virker det omsonst at afvise, at der som sådan er indskrevet markante

<sup>30</sup> Christopher Douglas: "'You Have Unleashed a Horde of Barbarians!': Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines." *Postmodern Culture* 13 (1), 2002 og Sybille Lammes: "On the Border: Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in *Civilization III Play the World*" i M. Copier og J. Raessens: *Level Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht: Utrecht University, s. 120-129, 2003.

<sup>31</sup> Se Frans Mäyrä: *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications, 2008 for en gennemgang af debatten.

<sup>32</sup> David Myers, 2005: Bombe, barbari e antefatti. Progettazione e semantica in *Civilization* di Sid Meier, In Matteo Bittanti (red.) *Civilization: Storie Virtuali, Fantasie Reali*. Milano: Costa & Nolan.

<sup>33</sup> Mäyrä, 2008, s. 17f.

narrativer i visse spil. Blot bør vi have øje for, at disse fortællinger kun kommer til live i kraft af, at spilleren agerer målrationelt i universet og dermed skaber progression mod sejren. Hvis spilleren fx ikke køber præmissen om at skulle dominere teknologisk eller militært i *Civilization* (men blot hygger sig med på magellansk vis at sejle jorden rundt med sit riges nyanskaffede karavel), så falder spillets ellers markante trope om den gyldne vej til moderniteten og global dominans nødvendigvis til jorden. Det er således paradoksalt nok spillets ludiske karakter, der får de forskellige historiekonnotationer til at samle sig i en fortælling med start- og slutpunkt, frem for blot at forblive en løs pærevælling af fortid.

Her er vi fremme ved den centrale dagsorden i denne artikel. For at forstå den formidling af historie, der foregår i spil, må vi have øje for det specifikke medie, som spil er. Spil adskiller sig på mindst to måder fra de klassiske narrative medier (som bøger og film): Spil er regelbundne, og spil er interaktive. Vælger spilleren at interagere med reglerne på en anden måde end oprindeligt tiltænkt fra designer-side, så bortfalder eventuelle ideologiske fortællinger, der måtte ligge indskrevet i koden. Vi er således ude over den vestlige diskurs, som spillene ellers kan mistænkes for at kolportere.

Det synes oplagt herefter at vende fokus mod de spillere, som konkret interagerer med spillene. Et tredje standpunkt i *Civilization*-debaten er da også blevet formuleret af bl.a. Diane Carr, der nok anerkender David Myers indvending mod narratologernes ideologikritik, men som samtidig mener, at kun den hårde kerne af ekspertspillere dechifrerer spillene som rene logisk-matematiske systemer. Hendes hovedpointe er, at spillerens erkendelsesposition bør medregnes, og at der derfor ikke findes nogen entydig og korrekt analyse af, hvordan receptionen af spillets udsagn pågår hos spilleren. I modsætning til Myers bifalder hun dog samtidig den tekstanalytiske tilgang til spillene, idet den kan afdække konnotationer og illustrere sejlivetheden af f.eks. chauvinistiske fortællinger om Vestens møde med "det andet".<sup>34</sup>

I samme strømning finder vi William Uricchio og Claudio Fogu, som begge argumenterer for, at *Civilization* skal forstås som en simulator, der producerer spekulative historiske scenarier på baggrund af et antal forudsætninger, frem for som en ideologisk repræsentation af virkeligheden:<sup>35</sup> "Playing ... [Civilization] is therefore much closer to acting in drama than narrating in literature or representing in painting."<sup>36</sup> Pilen peger mod brugerne, og det viser sig så meget desto mere magtpåliggende at undersøge, hvilke tanker de gør sig om spillene. Først vil jeg dog kort dvæle ved spørgsmålet om spillenes historieformidlingspotentiale.

<sup>34</sup> Diane Carr: "The Trouble with Civilization", i T. Krzywinska og B. Atkins: *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press, 2007.

<sup>35</sup> Uricchio 2005 og Claudio Fogu: "Digitalizing Historical Consciousness", *History and Theory, Theme issue 47*, 2009, 103-121.

<sup>36</sup> Fogu, *Digitalizing Historical Consciousness*, s. 118.

### *At lære historie ved hjælp af spil?*

At visse computerspil kan være med til at give rudimentær historisk indsigt synes at være en ukontroversiel pointe, hvis vi fx ser på *Civilizations* mangfoldige historiekonnoterende begreber (såsom *republic*, *monarchy*, *communism*, *hoplite*, *knight*, *musketman*, *amfitheatre*, *university*, *bomb shelter*, *the Pyramids*, *The Great Wall* og *the Sistine Chapel* – der alle inviterer til yderligere læsning, hvilket spillet selv leverer med sine små leksikonartikler om hvert begreb), eller Anden Verdenskrigspillenes præsentation af, hvem de stridende parter var, hvilke våbentechnologier de baserede sig på, samt hvilke centrale slag der udspillede sig i perioden 1939-45. *Civilization*- og *Europa Universalis*-seriernes potentiale som læringsspil er desuden blevet undersøgt fra forskerside, og argumentet har blandt andet været, at de også på *strukturplan* i større eller mindre grad formidler relevante historiske pointer, såsom de menneskelige samfunds progression mod nutiden.<sup>37</sup>

Samtidig illustrerer ovenstående gennemgang, at spillenes formidling af historie på ingen måde er uproblematisk, såfremt idealet er en historiefaglighed, hvis pointer baserer sig på stringent videnskabelig erkendelse. Spillenes symboler har været gennem en kommercielt bestemt selektionsproces, spillenes regler er til tider mere funderet i gameplaymæssige overvejelser end i historiske lovmæssigheder (hvilket i sig selv er et begreb, der kan problematiseres) og spillene fortæller narrativer, der i *Civilizations* tilfælde måske ligefrem retfærdiggør Vestens tidligere kulturimperialisme og fortsatte dominans – og som generelt kolporterer et historiesyn, der understreger, at den stærke har ret (eftersom styrke er nødvendigt for at vinde i *Civilization*). Selve ideen om en historiens afslutning med sejr for den ene eller anden part virker for øvrigt i sig selv dybt problematisk. Vi bør dog have øje for, at spillene trods alt kan klæde spillerne på med et skelet af historisk viden og stærke historiske referencer, som frugtbart kan sammenknyttes med fx en videnskabelig historiefaglighed, og som i langt højere grad end lærebogshistorie bliver husket, selv længe efter spillenes afslutning. Spillene kan sågar med større eller mindre præcision formidle mere komplekse forhold som kausale processer, men samtidig må vi altså også overveje muligheden for, at spillene er med til at indlejre bestemte verdensopfattelser/historiesyn hos brugeren, der måske kan vise sig vanskelige at udfordre igen, hvis vi anerkender Kacper Poblockis udsagn om, at spilleren kan formodes at internalisere en specifik historisk fortælling, når man først har accepteret spillets spillemekaniske præmis.<sup>38</sup> Endnu en grund til at rette spotlyset mod brugerne.

<sup>37</sup> For *Civilization*, se Kurt Squire: *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Ph.D. afhandling, Indiana University. 2004. For *Europa Universalis*, se Simon Egenfeldt-Nielsen: *Educational potential of computer games*, London: Continuum 2007.

<sup>38</sup> Poblocki, "Becoming-State".

## SPILLERNE SOM HISTORIEBRUGERE OG HISTORIEFORTÆLLERE

Det er et mildt sagt svimlende foretagende at skulle afdække mødet mellem historiebevidste brugere og historiekommunikerende spil i sin helhed, og jeg skal da heller ikke forsøge noget sådant her. Mine argumenter om spillernes tilgang til spillene er udelukkende baseret på fokusgruppeinterviews med en række spillere og en efterfølgende analyse, som jeg foretog i forbindelse med mit speciale. Jeg henviser til specialet for en grundigere gennemgang.<sup>39</sup> I det følgende vil jeg blot præsentere en række af analysens centrale pointer, suppleret med nogle få nøglecitater fra de to interviews.

De to interviews kredser om en specifik spillergruppes forskellige overvejelser, præferencer og historiebevidstheder i deres møde med *Civilization*-serien og *Europa Universalis*-serien.<sup>40</sup> Spillerne var en gruppe venner fra Nordjylland, som var rutinerede i begge spilserier. Jeg gør mig altså ingen illusioner om, at spillerne er repræsentative for den samlede internationale eller danske brugergruppe af de to spil. Interviewenes kvalitet ligger snarere i deres eksemplariske karakter, idet de viser *mulige spillerpositioner* i mødet med spillene og *potentialet* i interviews i forbindelse med arbejdet med historiebevidsthed.

### *Krav om historiesimulation eller blot om et troværdigt univers?*

Spillerne viste sig at have forskellige meninger om betydningen af godt gameplay vis-à-vis en troværdig historiesimulation. Alle var de dog bevidste om, at spillet er andet og mere end en ren algoritme, og at spillets konnotationer til en fiktions-*shell* således er vigtige.<sup>41</sup> Det var dog ikke alle, for hvem det historiske i sig selv havde betydning:

Per: For mit vedkommende tror jeg ikke så meget, at det er *historien*, der bliver brugt, men at det er *en historie*. Det er så åbenlyst for *Civilization* at bruge verdenshistorien. Det er fordi, det ville være et helvede at skabe en historie, der er så kompleks og stor, som den, de har i verdenshistorien. Et eksempel på *en historie* – det kan sgu godt være science fiction – det er Starcraft 2. Det er jeg begyndt at spille lidt, og jeg har været inde på Youtube og se samtlige cinematics og cutscenes – to timer eller sådan noget. Bare for at få den der forhistorie med. For ligesom at skabe mening i det spil der. ... I *Civilization* er det ikke så meget fortællingen, mere den baggrundsviden, der er der. Tingene har en betydning. Om det er historien, eller noget jeg har læst i en bog, at så-

<sup>39</sup> Troelsen, *Kalder du mig Frankrig?*, s. 59ff.

<sup>40</sup> *Europa Universalis*-serien, som fokuserer på de europæiske territorialstaters udvikling og interaktion i tidlig moderne tid og som kortfattet er blevet nævnt tidligere, udmærker sig ved at have et – for computerspil – bemærkelsesværdigt historisk fokus. For hver udgave har designteamet haft stadigt øgede ambitioner for at skabe en troværdig men stadig spilbar historisk simulation. Se evt. Troelsen, *Kalder du mig Frankrig*, s. 28ff.

<sup>41</sup> *Ibid*, s. 58ff.

dan forholder tingene sig i det univers, det er ikke det, der ville få mig til at vælge det ene spil frem for det andet.<sup>42</sup>

Pointen her er, at historien har en kvalitet, *ikke* fordi den refererer til en fortid, men fordi den er et sammenhængende og velkendt system. Historiespillenes appel består altså ikke nødvendigvis i, at det er levet fortid, der refereres til, men at historien kan levere et dragende univers, der matcher J.R.R. Tolkiens *Middle Earth* eller George Lucas' *Star Wars*. Der var dog også uenighed herom:

Rasmus: Jeg tror ikke umiddelbart jeg vil finde den samme glæde ved et spil der foregår i en *alien* verden: 'Neej, nu kan jeg opgradere en 'Gumbi' til en 'Bumbi' for 160 guld - eller for 160... khollit'? Det tror jeg simpelthen ikke. At jeg opgraderer fra en kanon til et artilleri: Yeah! Det er noget!

Mikkel G: Det genkendelige.

Rasmus: Ja, genkendelsesværdien, at jeg kan bruge artilleri, som russerne brugte det mod... Tjetjenien [griner afvæbnende]. Meget grotesk, men ja.<sup>43</sup>

### *Historiebevidstheden spiller med*

De af spillerne, der gik op i de historiske konnotationer i spillene, bar dog samtidig på et relativt snævert verdenshistorisk billede af, hvad der var en acceptabel udvikling i spillets historiesimulation. I spillet *Europa Universalis* lå det fx som en implicit forventning hos spillerne, at Frankrig i løbet af perioden 1400-1800 skulle samle sig og ende som en nydelig blå stat på det europæiske landkort. Burgund så spillerne derimod helst forsvinde hurtigst muligt, begrundet bl.a. ud fra, at man ikke kunne se, hvilken rolle landet skulle spille i det europæiske magtspil, samt at landet lå som en mærkelig hybrid mellem provinser, der dybest set ansås af spillerne som værende enten franske, flamske eller tyske i deres "kultur" (hvilket endvidere faktisk også er indkodet i spillet).<sup>44</sup> Hvad der var på færde her, var således en form for nationalstatsæstetik og -præference efter et landkort, der kunne genkendes inden for den historiebevidsthed, som spillerne mødte spillet med. Flere af spillerne harcelerede eksempelvis over spillets indbyggede mulighed for at udråbe en skandinavisk nation, mens de så det som ganske naturligt at man i løbet af århundrederne samlede Tyskland eller Italien som suveræne nationalstater.<sup>45</sup> Historiebevidstheden var således en stærk medspiller, og der viste sig ofte relativt snævre rammer for, hvor kontrafaktisk simulationen i fx *Europa Universalis* kunne være.

---

<sup>42</sup> Ibid, s. 59.

<sup>43</sup> Ibid, s. 59.

<sup>44</sup> Ibid, s. 65f.

<sup>45</sup> Ibid, s. 68f.

I forlængelse heraf kunne en af spillerne endvidere fortælle, hvordan han i Europa Universalis agerede på måder, som han følte lagde sig i kølvandet på *den rigtige historie*:

Mikkel S: (...) jeg spiller for at skabe en eller anden fortælling, så det kommer jo i vidt omfang an på, hvad det er for et land, jeg spiller. Altså, hvis jeg spiller et land som Frankrig og Spanien, så er målsætningen selvfølgelig at blive dominerende i verden. Men det kan man godt gøre uden. Altså fx hvis jeg spiller Spanien, kunne jeg aldrig finde på at tage en provins i Frankrig, der er fransk. Det ser ikke pænt ud.<sup>46</sup>

Eksemplet er illustrativt, idet det viser en spiller, der således valgte at spille ludisk irrationelt, og i stedet baserede sin spillestil på en decideret historisk præmis, der naturligvis var farvet af spillerens kendskab til fransk-spanske relationer samt ideer om, hvorledes det europæiske landkort *burde se ud*, selv når han agerede i et digitalt parallelunivers, som nok havde sine klare rødder i verdenshistorien, men samtidig var uomgængeligt fiktivt.

I *Civilization*, som er endnu mere abstraheret fra den virkelige historie end *Europa Universalis*, var det derimod ikke den specifikke genspilning eller omspilning af verdenshistorien, der var spillernes motivation. Til gengæld fandtes der en udpræget glæde ved at identificere små elementer af verdenshistorie i de enkelte spilgange:

Rasmus: (...) Vi sammenligner os hele tiden, vi spejler os i verdenshistorien, som den foregik, og prøver hele tiden at lede efter sammenligninger (...). Jeg vil gerne have en sammenligning, fordi så er det noget jeg kan forholde mig til.

(...)

Mikkel G: I *Civ*-regi, og måske også i *Europa Universalis*, det der med at finde det historiske... det er jo sjovt nok, når man finder den der, hvor den lige præcis passer på den der historiske ting. Lad os tage det spil, vi havde sidste gang med dig, Anders: Så går du i krig med Rasmus, og Rasmus han ligger der... og du er lidt som Tyskland, der kommer og maser sig ind på resten af Europa, og så kommer amerikanerne [dvs. Mikkel selv] med al deres materiel.

Rasmus: Kalder du mig Frankrig!? [alle griner]. Eller Polen!? [alle griner endnu mere]. Jeg spiller ikke spillet for at lave en Cubakrise eller for at lave en... et-eller-andet. Men når det sker, så laver jeg sammenligningen med det samme.<sup>47</sup>

Der er mindst to interessante pointer i citaterne her: Først og fremmest, at spillernes fælles historiebevidsthed om europæisk stormagtshistorie i dette tilfælde udfoldede sig som en narrativ reducere af kompleks fortid: Nationalstater blev

---

<sup>46</sup> Ibid, s. 65.

<sup>47</sup> Ibid, s. 62.

givet næsten menneskelige træk af mere eller mindre sympatisk tilsnit (aggressive Tyskland, potente USA, uduelige Frankrig og Polen), og spillets begivenhedsrækker kunne nu ses som et ekko af *fortællingen* om Anden Verdenskrig, sådan som den fx ihukommes i den kollektive erindring. Dernæst, at spillerne selv aktivt ledte efter *historiske fortællinger* i deres møde med spillet (jfr. den tidligere typologi). Historiebevidstheden leger igen med, selv hos rutinerede spillere, og vi står således med et modargument til ludologen David Myers' argument om den målrationelle spiller.<sup>48</sup> Det sås fx, hvordan én af spillerne i *Civilization* ligefrem brugte sin civilisations kræfter på at indplacere egne *symboler* med historiekonnotation i universet:

Rasmus: (...) jeg vil bare gerne have, at der ligger en borg hist og her, som en Maginotlinje (...). Eller en 'Hawaii-ø', et Honolulu hvor jeg kan have min flådebase, selvom jeg ved, at jeg aldrig kommer til at bruge den i kamp, for den ligger måske ad helvede til. Men det er bare sådan lidt hyggeligt [Per bekræfter]. (...) Jeg spænder ben for mig selv ved at gøre de ting. Jeg bruger *worker production* på at placere en vej ude i et ligegyldigt terræn, fordi jeg synes, det er fedt, at den skal være der.

Interviewer: (...) [om Maginotlinjen]: Spørgsmålet er så, om det er fordi, de er historisk realistiske, eller om det bare er fordi, det er hyggeligt at bygge forsvarsværker?

Rasmus: Det er hyggeligt at bygge forsvarsværker, det gør jeg også i *Company of Heroes*. Men det hænger jo så nok også sammen med, hvad man har set i *Historie*-bladet ude på toilettet eller på *Discovery* i fjernsynet. For det er jo ikke fedt at bygge en Maginotlinje, den brød jo sammen [griner] (...). For mig, for hver gang jeg laver sådan noget lignende, så sætter jeg et navn på. Så kunne jeg ligeså godt sætte et skilt på. Hvis man kunne det, så havde jeg sat et skilt på: Maginotlinjen eller...

Interviewer: Eller noget der ikke var en fiasko...?

Rasmus: Ja! [alle griner].<sup>49</sup>

Interviewet viser igen et eksempel på en spiller, der tilsidesatte den målrationelle spilstrategi – endda i en kompetitiv multiplayer-sammenhæng – og som i stedet praktiserede en decideret verdenshistoriefortællende tilgang til mediet.

Tilsammen afslører disse små eksempler, at hverken det narratologiske eller ludologiske perspektiv kan stå alene: Det giver dårligt mening at reducere det generelle møde mellem bruger og spil til en mekanisk interaktion, hvori spilleren glemmer sig selv og bliver til en avanceret regnemaskine, der eventuelt i processen uheldigvis og automatisk samler et verdensbillede op. Derimod viser interviewene, at spillere møder spillet med adskillige forskellige selvstændige agendaer: De kan være fokuseret på konkurrencen, nyde det helstøbte univers, leve sig ind i en given historisk rolle, have æstetiske sym- og antipatier over for de potentielle

---

<sup>48</sup> Myers, 2005.

<sup>49</sup> Ibid, s. 62f.



narrativer, der foreligger, samt ikke mindst selv fungere som aktive *storytellers*, der ligefrem kan finde på at nedtone den målrationelle interaktion med spillet for til gengæld at fremelske en mere historisk tilfredsstillende fortælling. Brugernes egen historiebevidsthed er således en aktiv medspiller, hvorfor vi kan se, at nogle spillere ligefrem stritter imod symboler og narrativer, som de ikke finder genkendelige eller troværdige. Dette giver os naturligvis ikke belæg for at afvise, at en vis ideologisk eller diskursiv prægning finder sted hos brugeren, men det minder os om den vigtige og tilsyneladende til tider oversete pointe, at vi i forbindelse med den analytiske behandling af historiebrug og formidlingen af den, fx i computerspil, med fordel kan medtænke brugerens specifikke fortolkningsposition.

### SAMMENFATNING

I den tsunami af populærkultur, som de sidste årtier er skyllet ind over de stadig mere købekraftige forbrugere, finder vi også populærkulturel historiebrug i form af nichen, det historiske computerspil. Spillene har mangfoldige forskellige udtryk, men fælles for dem er, at de kommunikerer historie på en række måder, som vi kan kategorisere:

Spilleren møder historien igennem en række *symboler*. Disse symboler kan være konnotationer til en given og veldokumenteret fortid, men de kan også spille bold op ad de historiemyter, som populærkulturen løbende reproducerer, fx om en gotisk dæmonisk nazisme. Endvidere viser spillenes deres historiskhed igennem *regler*, der mere eller mindre troværdigt simulerer den fortidige virkeligheds processer og interaktioner. Det centrale her er dog, at reglerne er underlagt et krav om at kunne behandles i en computers processor (hvorfor spillenes historiesimulation opbygges omkring algoritmiske lovmæssigheder, der ikke kan findes i den komplekse fortidige virkelighed). Endvidere foreligger et krav om, at reglerne understøtter den gode spiloplevelse, hvorfor historisk troværdighed ikke nødvendigvis er noget, spillene stræber efter. Når regler og symboler sættes sammen, og spilleren interagerer med dem i ønsket om at sejre, ser vi, at spillene også kommunikerer *fortællinger*. Vi kan notere os, at disse fortællinger har det med at gengive sejrherrens historie, hvormed de tilsyneladende bliver legitimerende for vor tids akademiske fyord: det moderne kapitalistiske Vesten, det hegemoniske USA og den europæisk-atlantiske kulturimperialisme.

Midt i denne strøm af historiekommunikation finder vi spilleren, som viser sig at have en agenda – ofte med afsæt i vedkommendes historiebevidsthed. Spilleren kan altså dårligt reduceres til bare at være *modtager*, men er en aktiv historiebruger, der somme tider bryder den spilmekaniske fordring til fordel for en – i ludisk forstand – irrationel omgang med spillet. Der kan være tale om en bevidst leg med historien, men også om en form for indre nødvendighed, idet historiebevidstheden til tider viser at have stærke præferencer, som spilleren ikke kan sætte sig ud over.

Dette viser potentialet i at afdække mødet mellem bruger og visse historiespil, idet vi herved får indblik i centrale aspekter af brugernes historiebevidsthed

og dermed deres historiske forforståelser, præferencer og historiemæssige sym- og antipatier. Det skal rimeligvis indvendes, at spil naturligvis på ingen måde er den eneste nyttige dåseåbner til historiebevidsthedens mangfoldige konstruktioner af fortid, men spillenes styrke ligger i, at de har potentialet til i meget høj grad at aktivere spillernes refleksion over historien og fremprovokere subjektive udsagn om historien, bl.a. fordi omgangen med spil ofte er et dybt emotionelt anliggende.

Alt i alt foreligger der adskillige spændende aspekter, som kan tages under lup i fremtidige studier af historiebrug i computerspil: Efterspørgselsbilledet, designerpræferencer, kommercielle logikker, symbolselektion, mytedannelse og -produktion, stereotyper, simulationens udtryk, genrekonventioner, ideologiske narrativer, spillernes præferencer og forforståelser samt den specifikke spilsituation og den overordnede tematisering *historien-som-leg*, alt sammen med historiekulturen som bagtapet.

ANDERS TROELSEN

ADJUNKT

SANKT ANNÆ GYMNASIUM

#### ABSTRACT

#### **Tiger Tanks, Maginot Lines and Dreams of Empire:**

#### **On the Uses of History in the New Pop Cultural Darling, the Video Game**

This article presents a series of perspectives on the uses of history in video games. Though historical video games are at first sight an immensely differentiated field, there are certain common characteristics through which history is communicated within these games. In the games, history is represented through *symbols*, simulated through *rules* and retold through *narratives* (often with an ideological touch). The central argument: If we want to map out and understand the 'historicalness' of the games, we must be aware of the genre conventions that circumscribe them.

Furthermore, the article tries to supplement the ongoing debate between 'narratologists' and 'ludologists' within digital games studies. Both seem to downplay the role of the player, reducing her to either an un-reflected reader/absorber of ideological narratives, or expecting her to be strictly interested in the ludic challenge/core of the game – thus ignoring the fictional shell. Basing its arguments on interviews with a group of players, the article proposes that when playing historical video games, the players invests their historical consciousness in the game, demanding historical accuracy and recognizability, and actively seek the historically satisfying drama – even if it sometimes means playing 'irrationally'.