



Universitetet  
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

## MASTEROPPGAVE

Studieprogram: LMHIMAS\_1

Vårsemesteret 2019

Åpen

Forfatter: Kevin B. Hoholm

Signatur (forfatter)

Veileder: Alexandre Dessingué

Tittel på oppgaven: «Hvis du spiller som Norge er det lurt å ha religion» – en grounded theory studie om ungdommers erfaringer med det historiske dataspillet *Sid Meier's Civilization 6* utenfor skolen

Engelsk tittel: «If you play as Norway it is smart to have religion» – a grounded theory study on teenagers' experiences with the historical game *Sid Meier's Civilization 6* outside of school

Emneord:

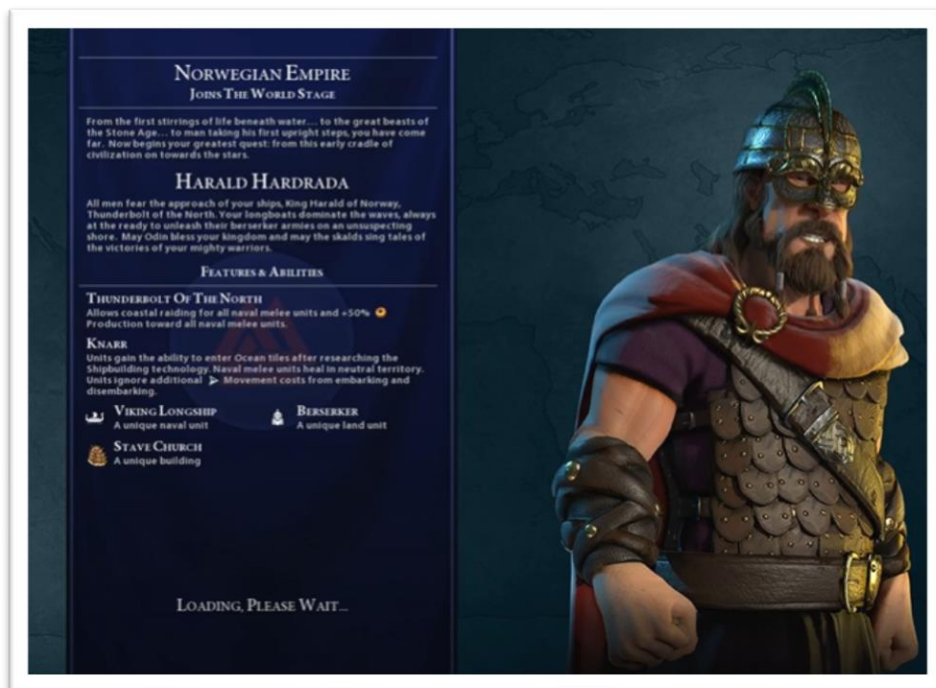
Historiske dataspill  
Ungdomserfaringer  
*Sid Meier's Civilization 6*  
Historiebruk  
Ludonarrativ

Antall ord: 32 902  
+ vedlegg/annet: 40 154

Stavanger, 15.05.2018

«Hvis du spiller som Norge er det lurt å ha religion»

*En grounded theory studie om ungdommers erfaringer med det historiske dataspillet Sid Meier's Civilization 6 utenfor skolen*



**LMHIMAS – historiedidaktisk masteroppgave**

Kevin B. Hoholm – Våren 2019



Universitetet  
i Stavanger

## Forord

Å skrive en masteroppgave er noe av det mest krevende jeg kan huske å ha utført. Samtidig har dette forskningsarbeidet vært noe av det mest spennende jeg har gjort i løpet av studietiden min ved Universitetet i Stavanger. Å få muligheten til å studere et interesseområde jeg lenge har vært fascinert over er intet annet enn et privilegium. Jeg tenker tilbake til mine yngre dager hvor jeg spilte Super Mario og Zelda. Dataspill som jeg da assosierte med ren underholdning og hobbyvirksomhet vies nå akademisk interesse, og det lurer frem et lite smil hos meg. Jeg er definitivt åpen til historiske dataspill, men tror etter ferdigstilt masteravhandling at det er viktig å stille noen kritiske spørsmål til hvordan dataspillmediet bruker historien og hvilke implikasjoner det har for populærkulturell historiebruk. Om ikke annet håper jeg at mitt forskningsarbeid kan være en kilde til inspirasjon og diskusjon da jeg opplever at det gjenstår mye forskning på hvordan samtidens ungdom erfarer historiske dataspill, særlig utenfor skolen.

Innledningsvis ønsker jeg å rette en takk til ungdommene som deltok i forskningsprosjektet mitt. I retrospekt innser jeg at prosjektet mitt var svært forhåpningsfullt å utføre, men deres engasjement og rike tilbakemeldinger resulterte i at studiet ble en realitet.

Så ønsker jeg å rette en takk til medstudenter og «gjengen» for fem fantastisk år ved UiS. Det har vært fem år med mye sprell og moro. Spesielt vil jeg rette en takk til studentassistent John Arne Gaard Nilsen for å ha vært særdeles fleksibel og imøtekommende med tanke på forskningsoppholdet ved DDV.

Videre vil jeg takke veileder Alexandre Dessingué så mye. Du har vært en enorm ressurs for mitt arbeid, og hadde det ikke vært for solide og konstruktive tilbakemeldinger hadde jeg enda gått rundt og surret på metodebruk og formulering av problemstilling.

Helt til slutt, vier jeg rampelyset til min forlovede og kommende mor, Julie Yasmin Wathne. Du har vært en fantastisk støttespiller for meg i de mørkeste tider. Jeg gleder meg til å stifte en familie med deg til sommeren.

Kevin B. Hoholm

Stavanger, 15.05.2019

## Sammendrag

Formålet med denne masteravhandlingen er å undersøke hvilke erfaringer ungdommer utvikler når de spiller det historiske dataspillet *Sid Meier's Civilization VI* (Civ 6) ved det Didaktisk Digitale Verksted (DDV) i Stavanger etter skoletid. I Civ 6 kan man kontrollere og påvirke hvordan representerte sivilisasjoner slik som Norge, Japan og Tyskland skal tilnærme seg det delte målet om verdensherredømme på et grafikkbasert og interaktivt kart. Jeg har undersøkt tre frivillige tenåringsgutter sine erfaringer med dette spillet. I løpet av ca. én måned har de spilt Civ 6 og blitt intervjuet på DDV i forbindelse med deres erfaringer og inntrykk av det historiske dataspillet.

Som tilnærming har jeg valgt å undersøke ungdommenes forhold til Civ 6 som et kommersielt og underholdende dataspill. Videre har jeg forsøkt å ta stilling til hva som karakteriserer disse ungdommenes historiebruk utenfor skolen. Til slutt har jeg studert hvilke spillbaserte fortellinger ungdommene produserer når de spiller Civ 6 for å undersøke om de erfarer dataspillet som noe historisk. Jeg har latt meg lede av forskningsmetoden grounded theory i henhold til Kathy Charmaz (2006) sin konstruktivistiske variant. Her sentreres forskningsdataene som mine holdepunkter for drøfting og analyse. Jeg har kodet, sammenliknet og analysert totalt 12 intervjusamtaler samt videosegmenter fra ungdommenes spillsesjoner for å forstå dette populærkulturelle og historiedidaktiske området.

Mine funn tyder på at ungdommene i dette studiet gjenkjenner en historisk kontekst når de spiller Civ 6. Det som derimot er fellesnevneren er at alle ungdomsguttene erfarer Civ 6 som en betraktelig kilde til underholdning, hvilket ender opp med å prege de fleste erfaringene de utvikler i møte med det historiske dataspillet. Implikasjonene her er at historiske dataspill som et diskursmiddel burde vies et kritisk blikk.

## Abstract

The purpose of this master's thesis is to investigate what experiences teenagers develop when playing the historical game *Sid Meier's Civilization VI* (Civ 6) at the Didactic Digital Workshop (DDV) in Stavanger after school hours. In Civ 6 one can control and influence how represented civilizations such as Norway, Japan and Germany approach the shared goal of world domination on a graphics-based and interactive map. I have investigated three voluntary teenage boys' experiences with Civ 6. In approx. one month, they have played Civ 6 and been interviewed at DDV in connection with their experiences and impressions of the historical game.

As an approach I have chosen to investigate the teenagers' relationship with Civ 6 as a commercial and entertaining computer game. Furthermore, I have tried to understand what characterizes these boys' use of history outside of school. Finally, I have studied which game-based narratives the teenagers have produced in Civ 6 to investigate whether they are experiencing the game as something historical. I have been led by a grounded theory research approach according to Kathy Charmaz's (2006) constructivist variant. This approach centers the research data as my basis for the discussion and analysis. I have coded, compared and analyzed a total of 12 interviews as well as video segments from the teenagers' game sessions to understand this popular cultural and history didactic field.

My findings indicate that the teenagers in this study recognize a historical context while playing Civ 6. However, the common denominator here is that all the teenager boys experience Civ 6 as a considerable source of entertainment, which ends up shaping most of the experiences they develop during interaction with the game. The implications here are that historical games as a form of discourse should receive a critical viewpoint.

# Innhold

<b>FORORD</b>	<b>III</b>
<b>SAMMENDRAG</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>V</b>
<b>TABELLOVERSIKT</b>	<b>VIII</b>
<b>FIGUROVERSIKT</b>	<b>VIII</b>
<b>OVERSIKT OVER SKJERMOPPTAK</b>	<b>IX</b>
<b>OVERSIKT OVER SAMTALEUTDRAG FRA SPILLSESJONER</b>	<b>IX</b>
<b>1. INNLEDNING</b>	<b>1</b>
<hr/>	
<b>1.1 BAKGRUNN</b>	<b>1</b>
<b>1.2 PROBLEMSTILLING OG STUDIETS INTERESSEOMRÅDE</b>	<b>2</b>
<b>1.3 BEGREPSAVKLARING</b>	<b>3</b>
<b>1.4. FORSKNINGSFELTET SIN STATUS</b>	<b>4</b>
1.4.1 HVA KAN MITT STUDIE BIDRA MED?	7
<b>1.5 EN KLARGJØRING AV CIVILIZATION 6</b>	<b>7</b>
1.5.1 CIVILIZATION 6 – KJERNEELEMENTER	7
1.5.2 TOLKNING AV CIVILIZATION 6 SIN HISTORIEBRUK	9
<b>1.6 AVHANDLINGENS STRUKTUR</b>	<b>12</b>
<b>2. FORSKNINGSDESIGN – «JORDET» TEORI</b>	<b>13</b>
<hr/>	
<b>2.1 VEIEN TIL MÅLET</b>	<b>13</b>
<b>2.2 GROUNDED THEORY</b>	<b>16</b>
<b>2.3 OM FORSKERENS FORFORSTÅELSER</b>	<b>18</b>
<b>2.4 FORHOLD TIL TIDLIGERE TEORIER</b>	<b>19</b>
<b>2.4 DATAINNSAMLING</b>	<b>19</b>
2.4.1 INFORMANTUTVALG OG FORSKNINGSARENAEN	19
2.4.2 INTERVJU SOM DATAINNSAMLINGSMETODE	22
2.4.3 SKJERM- OG LYDOPPTAK AV UNGDOMMENES SPILLSESJONER	26
2.4.4 OM FLERSPILLERMODUS	27
<b>2.5 DATABEHANDLING</b>	<b>28</b>
2.5.1 TRANSKRIBERING AV DATA	29
2.5.2 MEMOSKRIVING OG FELTNOTATER	30

2.5.3 KODING OG KATEGORISERING AV DATA	31
<b>2.6 EVALUERING AV FORSKNINGSKVALITET</b>	<b>38</b>
2.6.1 FORSKNINGENS GYLDIGHET OG PÅLITELIGHET	38
2.6.2 FORSKNINGENS ETISKE DIMENSJON	39
2.6.3 ULEMPER VED FORSKNINGSDESIGN	40
<b>3. FUNN – PRESENTASJON OG ANALYSE AV DATA</b>	<b>41</b>
<hr/>	
<b>3.1 VEDRØRENDE KAPITLETS STRUKTUR OG PRESENTASJON</b>	<b>41</b>
<b>3.2 «DET SOM JEG SYNES ER KJEDELIG DET BRYR JEG MEG PÅ EN MÅTE IKKE SÅ MYE OM» - PRESENTASJON AV UNDERHOLDNINGSASPEKTET</b>	<b>42</b>
3.2.1 UNGDOMMENE I SPILLBASERTE AKTØRROLLER	42
3.2.2 EMOSJONELL ENGASJEMENT OG INVESTERING	45
3.2.3 «I ET SPILL SÅ HANDLER DET OM Å VINNE»	49
<b>3.3 FORSKNINGSMEMO: PERSPEKTIVER PÅ EN UNDERHOLDENDE SPILLOPPLEVELSE</b>	<b>50</b>
<b>3.4 PRESENTASJON AV UNGDOMMENES HISTORIEBRUK</b>	<b>52</b>
3.4.1 «DER VI GÅR FEIL DET MÅ VI LÆRE AV» – UNGDOMMENES PERSPEKTIVER PÅ FORTIDEN SOM EN FORBIGÅTT TID	52
3.4.2 UNGDOMMENES HISTORISKE KUNNSKAPER I MØTE MED CIV 6	55
<b>3.5 FORSKNINGSMEMO: PERSPEKTIVER PÅ UNGDOMMENES HISTORIEBRUK</b>	<b>65</b>
<b>3.6 PRESENTASJON AV UNGDOMMENES LUDONARRATIV I CIV 6</b>	<b>67</b>
3.6.1 «MEG OG LARS SNAKKET LITT OM AT VI SKULLE KJØPE DET» – EN SOSIAL OG PÅVIRKELIG SPILLOPPLEVELSE	68
3.6.2 «DET STORE BILDET» - LUDONARRATIV OM RESSURSER, EKSPANSJON OG UTVIKLING	71
<b>3.7 FORSKNINGSMEMO: PERSPEKTIVER PÅ UNGDOMMENES LUDONARRATIV</b>	<b>78</b>
<b>3.8 KATEGORISK OVERSIKT OVER INFORMANTENE</b>	<b>81</b>
<b>3.9 OPPSUMMERT PERSPEKTIV PÅ UNGDOMMENES ERFARINGER MED CIVILIZATION 6</b>	<b>83</b>
<b>3.10 BEGRENSNINGER</b>	<b>85</b>
<b>4. DISKUSJON OG TOLKNING</b>	<b>86</b>
<hr/>	
<b>4.1 HISTORISKE FERDIGHETER VS. DATASPILLFERDIGHETER</b>	<b>86</b>
<b>4.2 UNDERHOLDNING – EN INNGANGSBILLETT TIL POPULÆRHISTORIEBRUK</b>	<b>89</b>
<b>4.3 BREDERE IMPLIKASJONER</b>	<b>91</b>
<b>4.4 UNGDOMMENES ERFARINGER MED CIV 6 – IKKE SÅ FJERNT ALLIKEVEL?</b>	<b>93</b>
<b>5. AVSLUTNING</b>	<b>95</b>
<hr/>	

<b>5.1 BESVARELSE AV FORSKNINGSPØRSMÅLENE</b>	<b>95</b>
<b>5.2 I HVILKEN GRAD BESVARES PROBLEMSTILLINGEN?</b>	<b>97</b>
<b>5.3 ÅPNE SPØRSMÅL OG VEIEN VIDERE</b>	<b>97</b>

---

**LITTERATURLISTE** **99**

<b>RESSURSER</b>	<b>103</b>
<b>DATASPILLOVERSIKT</b>	<b>104</b>
<b>VEDLEGG 1 – BEKREFTELSE FRA NSD</b>	<b>105</b>
<b>VEDLEGG 2 – TAKKNEMLIGHETSMELDING TIL UNGDOMMENE ETTER ENDT FORSKNINGSPROSJEKT</b>	<b>106</b>
<b>VEDLEGG 3 – INFORMASJONSSKRIV OG SAMTYKKEERKLÆRING</b>	<b>107</b>
<b>VEDLEGG 4 – INTERVJUGUIDE</b>	<b>110</b>
<b>VEDLEGG 5 – TRANSKRIPSJONER</b>	<b>111</b>

### Tabelloversikt

<b>Tabell 2.1, intervjutid – sammenlagt og per informant</b>	<b>26</b>
<b>Tabell 2.2, dato og cirka varighet på spillsesjoner</b>	<b>27</b>
<b>Tabell 2.3, eksempel på koding – underholdningsaspektet</b>	<b>33</b>
<b>Tabell 2.4, eksempel på koding – ungdommenes historiebruk</b>	<b>35</b>
<b>Tabell 2.5, eksempel på koding – ungdommenes produserte ludonarrativ (spillbaserte fortellinger)</b>	<b>36</b>
<b>Tabell 2.6, produksjon av datakategorier - underholdningsaspektet</b>	<b>37</b>
<b>Tabell 2.7, produksjon av datakategorier – ungdommenes historiebruk</b>	<b>37</b>
<b>Tabell 2.8, produksjon av datakategorier – ungdommenes ludonarrativ</b>	<b>37</b>
<b>Tabell 3.1, ungdommenes spillbaserte aktørroller i Civ 6</b>	<b>45</b>
<b>Tabell 3.2, oppsummert kategorisk spredning av ungdommene</b>	<b>82</b>

### Figuroversikt

<b>Figur 2.1, forskningspentagon</b>	<b>15</b>
<b>Figur 2.2, forskningstilnærming</b>	<b>18</b>
<b>Figur 2.3, fordeling av datamaskiner</b>	<b>27</b>
<b>Figur 2.4, tilnærmingsforslag til konstruktivistisk GT</b>	<b>29</b>
<b>Figur 3.1, underholdningssyklus</b>	<b>52</b>
<b>Figur 3.2, ungdommenes historiebruk</b>	<b>67</b>
<b>Figur 3.3, utledet perspektiv</b>	<b>83</b>



## Oversikt over skjermopptak

Alle skjermopptak er tatt av programvaren Open Broadcaster Software og lagres inntil forskningsprosjektets avslutningsdato:

Skjermopptak tatt av: Firaxis Games (2016). *Sid Meier's Civilization VI*. 2K Games, Inc.

Skjermopptak 1.1, spillsesjon 01	8
Skjermopptak 1.2, spillsesjon 01	9
Skjermopptak 3.1, spillsesjon 01	43
Skjermopptak 3.2, spillsesjon 02	44
Skjermopptak 3.3, spillsesjon 03	46
Skjermopptak 3.4, spillsesjon 03	46
Skjermopptak 3.5, spillsesjon 04	47
Skjermopptak 3.6, spillsesjon 02	57
Skjermopptak 3.7, spillsesjon 03	59
Skjermopptak 3.8, spillsesjon 03	61
Skjermopptak 3.9, spillsesjon 03	62
Skjermopptak 3.10, spillsesjon 02	64
Skjermopptak 3.11, spillsesjon 02	68
Skjermopptak 3.12, spillsesjon 02	74
Skjermopptak 3.13, spillsesjon 03	75

## Oversikt over samtaleutdrag fra spillsesjoner

Samtaleutdrag er hentet fra spillsesjonene ved DDV mens ungdommene spiller og er tatt opp av Open Broadcaster Software. Alle samtaleutdrag lagres inntil forskningsprosjektets avslutningsdato:

Samtaleutdrag 3.1, spillsesjon 02: <i>Kjetil identifiserer sin rolle som kystby</i>	44
Samtaleutdrag 3.2, spillsesjon 03: <i>Trond uttrykker engasjement mens han spiller</i>	46
Samtaleutdrag 3.3, spillsesjon 03: <i>Trond jubler når han oppnår sitt spillrelaterte mål</i>	46
Samtaleutdrag 3.4, spillsesjon 04: <i>Spillbasert krigføring mellom ungdommene i Civ 6</i>	50
Samtaleutdrag 3.5, spillsesjon 03: <i>Lars reagerer på at Japan og Norge grenser til hverandre i Civ 6</i>	62
Samtaleutdrag 3.6, spillsesjon 03: <i>Samtale mellom Lars og Trond vedrørende Katharina av Medici sin representasjon i Civ 6</i>	62
Samtaleutdrag 3.7, spillsesjon 03: <i>Ungdommene undres over Japan sin tilgang til samuraier i Civ 6</i>	63
Samtaleutdrag 3.8, spillsesjon 02: <i>Kjetil forteller om hans planer i Civ 6</i>	64
Samtaleutdrag 3.9, spillsesjon 01: <i>Eksempel på hvordan Trond veileder Kjetil</i>	70
Samtaleutdrag 3.10, spillsesjon 02: <i>Eksempel på hvordan Trond veileder Lars</i>	70
Samtaleutdrag 3.11, spillsesjon 02: <i>Trond forklarer til Lars hvilke strategiske fordeler stavkirker gir</i>	74
Samtaleutdrag 3.12, spillsesjon 03: <i>Ungdommene diskuterer ressurser og krigføring i Civ 6</i>	76



# 1. Innledning

## 1.1 Bakgrunn

Tidligere har jeg assosiert dataspill med ren underholdning, men gjennom et historiedidaktisk studieløp ved Universitetet i Stavanger har jeg blitt årvåken til antall kommersialiserte dataspill som i økende grad bruker fortiden for å skape storslagne fortellinger. I *Call of Duty: WWII* (COD: WWII) får brukeren muligheten til å styre en soldat under andre verdenskrig som skal kjempe seg gjennom Berlin. I *Red Dead Redemption 2* (RDR2) trer man inn i rollen som Arthur Morgen i et fiksjonelt USA anno 1899 der handlingen veksler mellom å være en cowboy-fantasi, samtidig et troverdig eksempel på hvordan det kunne være å leve i USA under prærietidene. Disse spilltitlene nyter enorm kommersiell suksess. Til dømes solgte RDR2 over 17 millioner kopier åtte dager etter utslippsdato.<sup>1</sup> COD: WWII har på sin side solgt 20 millioner eksemplarer siden sin utslippsdato i 2017.<sup>2</sup> Dette er kun et par eksempler, og andre populære dataspilltitler slik som *Assassin's Creed*, *Battlefield* og *Civilization* har på sin side nytt store salgstall og taler for en stadig økende historiebrukstrend innen dataspill. Adam Chapman formulerer at disse dataspillene blir ikke nødvendigvis kjøpt for det historiske innholdet de representerer, men brukerne møter og interagerer med dette innholdet likevel.<sup>3</sup> Ifølge Knut Kjeldstatli har fortiden egenskapen til å røre strengene hos folk.<sup>4</sup> Fortiden selger, og mennesker investeres og engasjeres av den, noe dataspillutviklere i dag tydeligvis er svært bevisste på. Historiebruk i dataspill skaper nysgjerrighet for dette mediet, men også for samtidens populærkulturelle historiebruk.

I 2018 utførte medietilsynet i regi av Barn & Medier (B&M) en norsk undersøkelse som belyser følgende: i aldersgruppen 9-18 år, spiller 96 prosent av gutter dataspill på fritiden, mens hos jenter ligger andelen noe lavere på 63 prosent.<sup>5</sup> 77 prosent av guttene forteller at de hadde spilt dagen før undersøkelsen, mens andelen ligger på 47 prosent hos jentene. Jenter spiller mindre dataspill med økende alder, mens hos gutter forblir andelen relativt stabil uavhengig av alder.<sup>6</sup> Om ikke annet indikerer B&M (2018) at dataspill er en soleklar del av barn- og ungdomskulturen, men det kan se ut til at gutter er mer familiære med dataspillbruk enn det jenter tilsvarende er. Tenåringer mellom ungdomsskole- og videregåendealder står i en særskilt posisjon. De sjonglerer mellom å erfare

---

<sup>1</sup> Good, O. S. 2019. <https://www.polygon.com/2019/2/6/18213931/red-dead-redemption-2-sales-ps4-xbox-one>

<sup>2</sup> Statista 2018. <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

<sup>3</sup> Chapman, A. 2016: 14

<sup>4</sup> Kjeldstatli, K. 2013: 16

<sup>5</sup> Medietilsynet, Barn & Medier 2018. <http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2018-barn-og-medier>

<sup>6</sup> ibid

historie i form av faget på skolen, men også i form av populærkulturen sin historiebruk på fritiden. Med hånd i dette, og min bakgrunn som lektorstudent og interesse for dataspillmediet, er jeg interessert i å undersøke møtet mellom ungdom og historiske dataspill utenfor skolen. Jerome de Groot foreslår at selv om populærhistorien kommodifiserer fortiden er det viktig å studere den, nettopp fordi man får et innblikk i samtidens møte med historien.<sup>7</sup> Dagens ungdom blir fremtidens voksne, vil man skaffe et innblikk i fremtidig historiebruk dersom det tas stilling til hvordan ungdom møter og interagerer med historien via populære dataspill?

## 1.2 Problemstilling og studiets interesseområde

Hvordan spiller ungdom historiske dataspill uten noen betydelige instruksjoner eller oppgaver de må utføre annet enn å «kun» spille? Hva erfarer de når de «spiller historien»? Hvilke fortellinger produseres når de spiller historiske dataspill? Med utgangspunkt i slike spørsmålsformuleringer er målet med denne avhandlingen å etterstrebe en forståelse forankret i felldata som kan belyse hva som kjennetegner ungdommers møte med historiske dataspill. For at dette skulle bli håndterlig å utføre har det blitt valgt ett konkret dataspill jeg selv har god kjennskap til: *Sid Meier's Civilization VI*. Som tilnærming formuleres følgende problemstilling, etterfulgt av to forskningsspørsmål:

**Hvilke erfaringer utvikler ungdommer ved å spille det historiske dataspillet Civilization 6 utenfor skolen?** Forskningsspørsmål én er følgende: Hva kjennetegner ungdommers historiebruk i møte med Civ 6? (1). Det andre forskningsspørsmålet er: Hvilke ludonarrativ produserer ungdom når de spiller Civ 6? (2).

Problemstillingen og forskningsspørsmålene kan virke generelle og altomfattende. Jeg vil argumentere for at formuleringene lar meg beholde et åpent sinn og unngår effektivt en begrenset tilnærming til hva slags erfaringer ungdommer faktisk utvikler når de spiller historiske dataspill utenfor skolen. Med tanke på forskningstilnærming, grounded theory, har jeg vært avhengig av å stille meg åpen og undrende til interesseområdet. Som utgangspunkt har jeg ikke vært interessert i å studere en konkret sjangertype når det gjelder historiske dataspill, men oppfatter at i en masteroppgave som denne vil det være lønnsomt å forholde seg til ett dataspill slik at forskningen blir konsis og håndterbar. Valget havner på Civ 6 grunnet mine tidligere erfaringer og studier av dette spillets historiebruk.

Johannessen, Christoffersen og Tufte beskriver at det handler om å studere hvordan virkeligheten kan fremstå i et usikkert felt dersom man velger grounded theory-ruten.<sup>8</sup> Likevel, må jeg selvfølgelig ta i betraktning at det skrives en master i historiedidaktikk. Det medfører automatiske

---

<sup>7</sup> de Groot, J. 2009: 4

<sup>8</sup> Johannessen, A., Christoffersen, L., & Tufte, P. A. 2016: 181

innskrenkninger, og leser vil oppdage at problemstillingen forholder seg først og fremst til Civilization 6 som et historisk dataspill. Derfor er jeg nysgjerrig på om ungdommer utvikler erfaringer og forholder seg til Civilization som noe historisk og fortidsberettende. Da er det særlig de fortellingene, ludonarrativ, de produserer som spillere jeg ønsker å studere, men også hvordan historien brukes av dem i møte med Civ 6. Forskningsspørsmålene bidrar til å fokusere studiet og hjelper meg å beholde en viss konsistens intakt slik at tåkebelagt arbeid unngås.

### 1.3 Begrepsavklaring

Dataspill presenteres via en skjerm som sikrer en visuell opplevelse. De interaktive elementene trer inn i form av spilleren som påvirker dataspillets innhold og narrativ via kontrollinstrumenter. Eksempler på kontrollinstrumenter kan være tastatur og mus, håndkontrollere, trykksensitive skjermer og bevegelsesstyrte kontrollere. Det er på disse premissene at dataspill skiller seg betydelig fra andre typer visuelle medier slik som filmformatet. I motsetning til en film der man er på den mottakende enden av et narrativ, er dataspill avhengig av mottaker sin manipulasjon av kontrollinstrumenter for å produsere et narrativ. På den måten kan det argumenteres for at mottaker automatisk blir mer aktiv i narrativproduksjonen – man introduserer gjerne en ekstra innlevelsedimensjon. Adrian Holm og Anne Eilertsen trekker frem at dataspillindustrien er i dag den største underholdningsbransjen fra et rent økonomisk perspektiv, og dataspill mottar i økende grad aksept som et kunst- og kulturmedium.<sup>9</sup> Å kategorisere dataspill som et kunst- og kulturmedium aktualiserer mediet som noe annet enn kun en underholdningskilde.

I denne avhandlingen anvendes begrepet *ludonarrativ*. Med hjemmel i Chapman sin bok *Digital Games as History* (2016), kan ludonarrativ defineres følgende: «[...] the narrative that emerges through the player's play».<sup>10</sup> Akademiske studier gjort på historiske dataspill forholder seg ofte til «ludo»-begrepet, hvilket stammer fra det latinske «ludus» og oversettes røft til det «å spille» eller «å leke».<sup>11</sup> Velger man å oversette ludonarrativ direkte til norsk kan det dermed tolkes som «spillnarrativ» eller «leknarrativ», det vil si fortellinger som produseres ut av spilling og/eller lek. Ludonarrativ avklares i dette studiet som fortellinger ungdommer produserer når de spiller Civ 6. Disse spillbaserte fortellingene formes ifølge Chapman av valg man tar som spiller, dataspillferdigheter man besitter og spillutviklernes overordnede spilldesign og implementasjoner.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Holm, A. & Eilertsen, A. 2018. <https://snl.no/dataspill>

<sup>10</sup> Chapman 2016: 119

<sup>11</sup> Kapell, M. & Elliot, A.B.R. 2013: 3

<sup>12</sup> Chapman 2016: 121

Masteravhandlingen tar stilling til et utvidet historiedidaktisk perspektiv. Jan Frode Hatlen forteller at i en bredere kontekst kan historiedidaktikk oversettes til *historiebruk*.<sup>13</sup> Mennesker tar altså i bruk fortiden for å skape mening rundt sin egen samtid. Denne bredere forståelsen er tilfredsstillende for mitt studie, siden den aksepterer at mennesker tolker og erfarer fortiden i møte med samfunnet på et variert og mangfoldig vis og utelukker ikke at man kan møte historien utenfor historiefaget og akademias rekkevidde. Siden jeg ønsker å undersøke hvordan ungdom erfarer historiske dataspill utenfor skolen virker det irrelevant å tilrettelegge for en ren tradisjonell og pedagogisk forståelse av historiedidaktikk her. Allikevel er det gjerne ulogisk å presentere historiefaget som noe fremmed og usaklig i lys av studiet, fordi historiefaget er også en del av ungdommers livsverden som kan påvirke hvordan de erfarer og tenker over historien som del av samtiden.

Til slutt, gis det en avklaring av det tvetydige, om ikke klønete begrepet «historiske dataspill». Her tillater jeg meg igjen å vise til Chapman sin presise definisjon: «[...] those digital games that make meaning out of the past».<sup>14</sup> Det indikerer at dataspillmediet også kan formidle og skape mening ut av fortiden som kan tolkes av et publikum. Dette er en relativt åpen definisjon som lar seg kombinere fint med en undrende tilnærming til forskningsfeltet. I 1.5 tolker jeg hvordan Civ 6 kan fremstå som noe av historisk karakter.

#### 1.4. Forskningsfeltet sin status

I dette studiet ønsker jeg å studere hvordan ungdommer bruker historien og skaper mening rundt det historiske innholdet de interagerer med i Civ 6. Forskningsfeltet preges av den historiedidaktiske grenen *historical game studies*. Dette feltet kan defineres følgende: «the study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it.»<sup>15</sup> Chapman er nåværende administrator for nettsamfunnet «Historical Game Studies Network» på Facebook med 515 medlemmer i skrivende stund.<sup>16</sup> Slik han forteller i boken sin er forskning på dataspill fortsatt relativt understudert, men det er en økende interesse og diskurs for dataspill som representerer eller relaterer seg til fortiden.<sup>17</sup> Facebookgruppen kan gå som et eksempel på denne økende akademiske interessen knyttet til dataspill som relaterer seg til fortiden. Som historiedidaktisk masterstudent i 2019, er jeg og en rekke andre medstudenter i Stavanger også med på å videreføre en akademisk interesse ved å undersøke historiske dataspill på ulike fronter. Studier på historiske dataspill virker til å bli mer vanlig.

---

<sup>13</sup> Hatlen, F. 2015. <https://ifhatlen.wordpress.com/2015/11/02/hva-mener-vi-egentlig-med-historiedidaktikk/>

<sup>14</sup> Chapman 2016: 14

<sup>15</sup> ibid: 16

<sup>16</sup> Skrivende stund 12. mai 2019: Facebook 2019: <https://www.facebook.com/groups/1400379086948140/>

<sup>17</sup> Chapman 2016: 16

Ifølge Scott Metzger og Richard Paxton har det blitt viet lite forskningsoppmerksomhet til hva slags kunnskaper og kompetanser elever utvikler når de spiller historiske dataspill.<sup>18</sup> De foreslår at historielærerne burde være bevisste på hvordan dataspill kan påvirke og forme elevenes forhold til fortiden. Metzger og Paxton argumenterer for at det elever «vet» om fortiden kommer ikke lengre fra læreren, tekstbøker og formelle prøver, men heller fra populærmedia slik som dataspill.<sup>19</sup> Nå som populærmedia og forbrukermarkedet gjør et innhugg på skolearenaen og kompetansemål, ligger det et forskningsbehov i å kunne forstå hvordan elever interagerer med historiske dataspill også utenfor skolen.<sup>20</sup> Her vil utfordringen være å ramme dataspillmediet inn som et læringsverktøy når det først og fremst er designet for å være fritidsunderholdning og hobbyvirksomhet.

Kevin O’Niell og Bill Feenstra forteller at etablert og velkjent forskning gjort på historiske dataspill har en tendens til å basere seg på forutinntatte antagelser av hva historiske dataspill er gode for. I tillegg har forskning innen feltet ofte vært situert i en klasseromsetting der underviseren har en sterk lidenskap til dataspill og gjort opp sin mening av dets didaktiske muligheter på forhånd.<sup>21</sup> O’Niell og Feenstra understreker at det er et behov for empiribasert forskning som kan si noe om hvordan folk uten formell kompetanse erfarer historiske dataspill også utenfor skolen.<sup>22</sup> De har utført et grounded theory prosjekt som undersøker om unge voksne forholder seg til dataspillet *Medal of Honor: Frontline* som en historisk troverdig kilde. De konkluderer med at de fleste informantene finner et slikt dataspill underholdende, men ikke nødvendigvis av en historisk troverdig art på lik linje med historiebøker.

Vincent Boutonnet understreker at man vet lite om hvilken effekt historiske dataspill har på historisk tenkning og forståelse.<sup>23</sup> Det lille som er av empirisk forskning forteller hvordan strategiske dataspill slik som *Civilization* kan bidra til at elever utvikler konseptuelle og problemløsende ferdigheter som fostrer historisk tenkning.<sup>24</sup> Haken med slik forskning er at perspektiver forankres i hvordan historiske dataspill kan fostre historisk tenkning hos elever, men ikke hvordan de som unge individer først og fremst erfarer slike dataspill for hva de er. Slik Robert Rosenstone formulerer det, man burde ha en grundig forståelse av hva forskjellige diskursformer tilbyr. En film vil aldri kunne gjøre nøyaktig

---

<sup>18</sup> Metzger, S.A. & Paxton, R.J. 2016: 533

<sup>19</sup> ibid

<sup>20</sup> ibid

<sup>21</sup> Squire, K. 2005 og McCall, J. 2011 som eksempler på dette

<sup>22</sup> O’Niell, K. & Feenstra, B. 2016

<sup>23</sup> Boutonnet, V. 2016: 119

<sup>24</sup> ibid

det samme som en bok.<sup>25</sup> På samme måte blir det forunderlig å forvente at et historisk dataspill skal erfares helt likt som en film eller bok.

Peter Seixas av den kanadiske historieskolen forteller at historiske tenkningskonsepter er ment for å måle elevers fagkompetanser i historie.<sup>26</sup> Seixas argumenterer dog for at disse konseptene behøver ikke nødvendigvis å være urokkelige.<sup>27</sup> Kanskje det eksisterer egne tenkningskonsepter som forbeholdes bruk av historiske dataspill? Dette blir dog utfordrende å kartlegge dersom man bruker allerede veletablerte tenkningskonsepter til å måle den historiedidaktiske verdien av historiske dataspill.

Kurt Squire har utført et langvarig forskningsprosjekt der elever i ulike aldersgrupper har spilt Civilization III (3) over en lengre tidsperiode via et SFO-liknende program. Squire argumenterer for at elever utvikler en forståelse av hvordan sivilisasjoner blomstrer og faller gjennom tidene ved å spille Civ III. Han har oppdaget hvordan elevers identitet som «gamere» bidrar positivt til at de verver sine spillerfaringer for å lære om verdenshistorie ved å delta i SFO-programmet.<sup>28</sup> Elevene til Squire forteller blant annet hvordan Civ III lot dem «replay history» for å erfare hvordan hendelser kunne ha utspilt seg i fortiden.<sup>29</sup> Squire sitt prosjekt belyser at historiske dataspill kan ha bruksområder i historiefaget under ledelsen av en dyktig fagperson. Allikevel studerer ikke Squire eksplisitt hvordan elever erfarer historiske dataspill utenfor skolen som en kilde til underholdning, og videre hva slags effekt det yter på dem som unge forbrukere av historiske dataspill.

I en norsk kontekst er det særdeles mangelfullt med empirisk forskning på historiske dataspill. Det meste ser ut til å forbeholdes masteroppgaver som undersøker i småskalaformat hvordan dataspill kan anrettes i historieundervisningen.<sup>30</sup> Dersom historiske dataspill vies oppmerksomhet i norsk historiedidaktisk setting, er det ofte av ydmyk grad.<sup>31</sup>

Jeg vil med dette foreslå at det foreligger et empirisk behov i å kunne forstå hvordan historiske dataspill først og fremst erfares blant ungdom for hva de er, og hvilke implikasjoner det har for ungdommers historiebruk- og forståelse: «There are few empirical studies that have investigated the use of history games in classroom and informal settings.»<sup>32</sup> Jamfør Karen Schrier, lokaliseres mitt

---

<sup>25</sup> Rosenstone, R.A. 2013: 7

<sup>26</sup> Seixas, P. 2006: 2

<sup>27</sup> ibid

<sup>28</sup> Squire 2005: 21

<sup>29</sup> ibid: 25

<sup>30</sup> Som eksempel på dette se Waaland Roth, B. 2018 sin masteravhandling på klasseromsbruk av det historiske dataspillet Valiant Hearts

<sup>31</sup> Erik Lund trekker f.eks. inn dataspill som del av elevers møte med populærkulturelle historiebruk, men han uttrykker ikke noe spesifikt om hva som kjennetegner og gjør dataspillmediet unikt. Lund, E. 2016: 26

<sup>32</sup> Schrier, K. 2014: 84



studie i den mer uformelle settingen på det Didaktiske Digitale Verksted (DDV) ved Universitetet i Stavanger. Dette verkstedet har nyere datamaskiner installert som er i stand til å drifte de fleste dataspill. Samtidig tilbyr DDV mikrofoner og annet utstyr som er svært hjelpelig for forskningsarbeidet. DDV presenterer et ideelt grunnlag for et empirisk arbeid, og her kan frivillige ungdommer delta for å spille og intervjues i forbindelse med deres erfaringer og refleksjoner knyttet til Civilization 6 som et historisk dataspill.

#### 1.4.1 Hva kan mitt studie bidra med?

Med dette studiet ønsker jeg dermed å undersøke en historiedidaktisk gren i form av ungdommer som utvikler erfaringer til historiske dataspill utenfor skolen. Utlede perspektiver kan gi innsikt i hvordan ungdommer utvikler erfaringer og reflekterer over Civ 6 som del av deres livsverden, men det tas ikke høyde for hvordan man skal bruke dataspillet til undervisningsformål i historiefaget. Her spiller ungdommer fri fra instruksjoner de tildeles av en lærer. Mine empiriske funn kan brukes til å supplere tidligere teoretiske perspektiver på historiske dataspill. Dataspill er et av samtidens største populærkulturelle fenomen, og jeg vil avslutte delkapitlet med å understreke hvor viktig det er å utvikle en forståelse av hvordan ungdommer møter historien gjennom å spille den nå som dataspillmediet har gjort et tydelig innhugg i populærkulturell historiebruk.

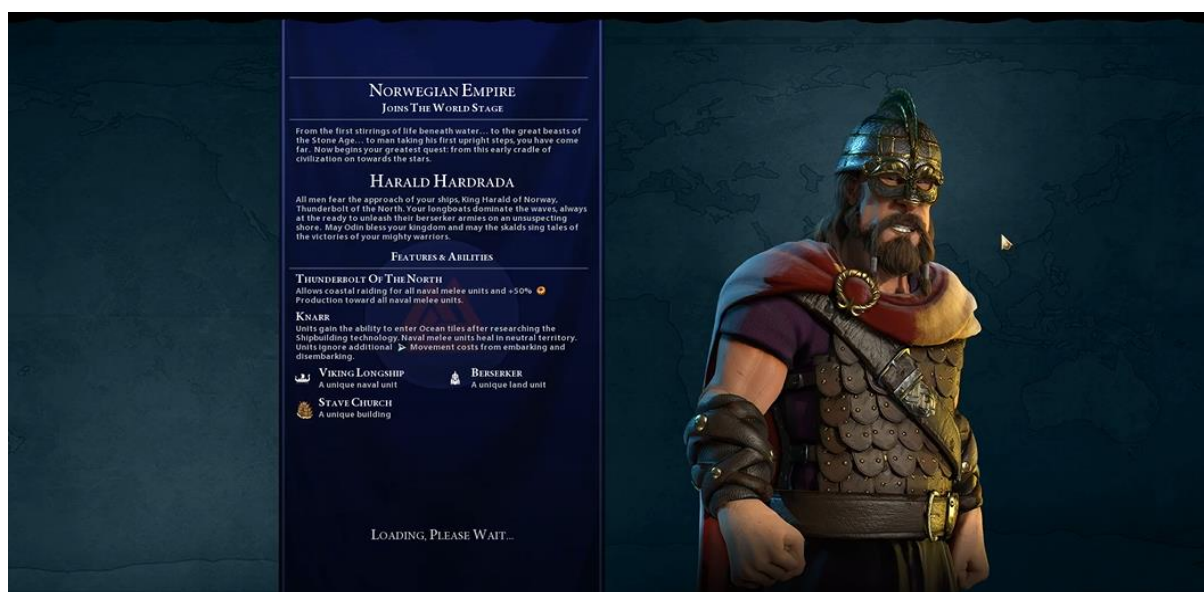
### 1.5 En klargjøring av Civilization 6

#### 1.5.1 Civilization 6 – kjerneelementer

Sid Meier's Civilization 6 er et turbasert strategispill utviklet av Firaxis Games og publisert av 2K games. Dataspillet ble utgitt i Norge 21. oktober 2016. I Civ 6 får brukeren velge en sivilisasjon (f.eks. Norge, Arabia og Tyskland), som h\*n skal lede gjennom antikkens tid (4000 f.Kr.) frem til en høyteknologisk informasjonsepoke (2050 e.Kr.) på et detaljert og interaktivt kart. I og med at dataspillet er turbasert kan det minne litt om sjakkformatet siden tiden «fryses» frem til spilleren avgjør hvilke valg som skal tas. Spillet bærer et strategisk preg siden man må hele tiden analysere og observere kartet for å undersøke valg og hvilke sanntidskonsekvenser disse valgene har for spillers narrativ. I likhet med mange andre dataspill er det endelige målet å vinne, og dette sikres ved å bli den mektigste sivilisasjonen på kartet. Veien til seier er dog delt, og her kan man forsøke å vinne gjennom teknologiske, militære, kulturelle, religiøse eller økonomiske midler, og det er opp til spilleren å velge hvilke av disse som skal prioriteres. Utviklerne av Civ 6 fremstiller spilleren som en autoritet og bruker dette som et sentralt salgsmoment. På butikkensiden til Civ 6 står følgende: «Valgene du tar i spillet påvirker økosystemet til hele verden og kan påvirke fremtiden til hele

verden.»<sup>33</sup> Her markeres påvirkningskraften spilleren yter over spillets narrativ dobbelt opp, først over økosystemet og ytterligere hele verdens fremtid. Spilleren fremstår som en slags gudeskikkelse med enorm makt og innflytelse over verdenen og tidslinjer i Civ 6.

Som en sivilisasjonsleder representerer spilleren en kjent person fra fortiden. Dersom spilleren velger Norge, representerer h\*n en barsk, skjeggete og rustet Harald Hardråde og kan blant annet bygge unike stavkirker som gjør det kurant å etterstrebe en religiøs seier. I lederrollen må spilleren bestemme seg for hvilke ressurser som er av interesse, posisjonere og bygge byer, i tillegg avgjøre hvordan produksjonsmidler skal forvaltes. Spillet har en nedre aldersgrense på 10 år, men i og med at det krever mye strategisk planlegging kan det tenkes at det best egnest for ungdommer og oppover.



**Skjermopptak 1.1, spillesesjon 01:** *Civilization 6. Harald Hardråde slik han fremstilles i Civilization 6. Tilsvarende skjerm for andre sivilisasjoner. Her kan man lese om «sin» sivilisasjon mens dataspillet laster. I rollen som Norge kan man bygge stavkirker og vikingskip – en fremstilling som ved første øyekast kan virke historisk troverdig.*

<sup>33</sup> Civilization VI, Steam 2019: [https://store.steampowered.com/app/947510?snr=1\\_41\\_4\\_42](https://store.steampowered.com/app/947510?snr=1_41_4_42)



**Skjemopptak 1.2, spillsesjon 01:** *Civilization 6*. En typisk spillstart hvor spilleren har etablert sin første by. Her er det store deler av kartet som ikke har blitt utforsket enda. Et mulig trekk vil være å produsere speidere som kan utforske landområdene rundt for å gi spilleren mer informasjon om kartet. Ellers har spilleren en gunstig beliggenhet og er omringet av skog og grønne enger som kan gi produksjonsfordeler i senere anledninger.

Selve Civilization-serien er svært populær og har siden sin debut i 1991 solgt over 33 millioner eksemplarer.<sup>34</sup> Aggregat for spillanmeldelser, Metacritic, har samlet over 80 kritikeranmeldelser som viser til gjennomsnittscore på 88 av 100 poeng for Civilization 6.<sup>35</sup> Omdømmet og populariteten til dataspillet er med andre ord godt dokumentert. Dette har ført til at dataspillserien sin historiebruk har blitt mye omdiskutert.<sup>36</sup> Samtidig er Civ-serien kjent for store og jevnlige oppdateringer som tilfører appellerende spillmekanismer.

### 1.5.2 Tolkning av Civilization 6 sin historiebruk

Spillanmelder Andreas Bjørnbekk stiller seg kritisk til Civ 6 sin anakronistiske fremstilling av tidslinjer: «Civilization handler naturligvis om alternativ historie i tillegg til en forenkling av den, og med dette i tankene er det ikke noe i veien med Civilization-tidsregningen som konsept. Problemer oppstår imidlertid når en nasjon har flere hender i mange forskjellige tidsperioder.»<sup>37</sup> Ifølge Bjørnbekk veies ikke historiske fremskritt tungt nok i Civ 6 og som resultat kan historiebruken virke noe eklektisk, i den forstand at spilleren slynger mellom ulike historiske tidsperioder uten noen særlig verdi eller

<sup>34</sup> VG 24/7 2016: <https://www.vg247.com/2016/02/19/the-civilization-series-has-sold-33-million-copies-since-it-debuted-in-1991/>

<sup>35</sup> Metacritic 2019: <https://www.metacritic.com/game/pc/sid-meiers-civilization-vi>

<sup>36</sup> Squire 2005, McCall 2011, Chapman 2016, og Kapell & Elliot 2013 omtaler alle Civilization-serien sin historiebruk

<sup>37</sup> Bjørnbekk, A. 2016: <https://www.gamer.no/artikler/anmeldelse-sid-meier-s-civilization-vi/363819>

konsekvenser. Tidsepoker representerer heller verdifulle og taktiske spillerressurser fremfor å representere noe kulturelt og samfunnsmessig betinget. Når spilleren kommer til atomalderen kan h\*n eksempelvis utvikle radio, plastikk og ikke minst atomvåpen, dog kan dette skje så tidlig som 1800-tallet, eller så sent som 2000-tallet avhengig av spillestil og ferdigheter. Det blir nærmest komisk å utvikle atomvåpen på 1800-tallet mens man avhenger av hest og kjerre for å transportere gods mellom bygrenser. I henhold til Bjørnbekk sin kritikk kan det derfor diskuteres om Civ 6 sin representasjon av epoker best egnes til å skape en korrekt og troverdig fremstilling av historiske tidslinjer. Anakronisme behøver derimot ikke å være et tegn på historisk ignoranse fra spillutviklerne sin side, siden anakronisme er ofte en nødvendighet for å skape appellerende og underholdende spillmekanismer ifølge Matthew Kapell og Andrew Elliot.<sup>38</sup>

I startfasen av Civ 6 (4000 f.Kr.) fremstilles mennesker svært primitive, ikledd lær og utrustet med klubber som skal beseire barbarer som er til ugunst for ekspansjonsmuligheter. Når spilleren oppdager bronse kan man utvikle sverd som symboliserer en høyere oppnådd status for menneskeheten. Siden sverd markerer en høyere teknologisk standard, vil det som våpen ta mer skade enn klubber tilsvarende gjør. Statsstyret utvikles lineært fra å være et høvdingrike i begynnelsen av spillet, til å bli et høyteknologisk informasjonssamfunn nærmere sluttfasen. Som et høvdingrike tildeles spilleren få fordeler, men når informasjonssamfunnet oppnås får man et overflod av bonuseffekter som bidrar positivt til produksjonsmidler og mattilgang i sivilisasjonen sin. Det er på disse områdene at Civ 6 sin historiebruk kan virke til å favorisere en vestlig og deterministisk fremstilling av menneskelig utvikling, siden alle sivilisasjoner har som mål å gradvis forvandles til høyteknologiske i-land.

Dersom man velger å ikke utvikle sin sivilisasjon, utvinne ressurser og produsere nye enheter vil man til slutt tape spillet. Det kan produsere erfaringen av at historien bare «er der» for å fremme underholdningsverdier og appellerende spillmekanismer. Metzger og Paxton tolker Civilization sin fremstilling av tidslinjer som deterministisk. De forteller at i Civ-serien har alle sivilisasjoner ett mål: å oppnå høyere standard for å bli mektigere slik at man kan vinne spillet. Hendelser i spillet er derfor aldri kulturelt betinget, og utvikling i dataspillet karakteriseres hovedsakelig av gunstig beliggenhet og tilgang til strategiske ressurser.<sup>39</sup> Til dømes kan Norge forvandles til et kriger- og barbarsamfunn dersom spilleren har god nok tilgang til råvarer som kan anvendes til våpenproduksjon. Chapman adresserer denne spenningen mellom bruken av historiske narrativ innad populærkulturelle dataspill. Slik han formulerer det, er denne spenningen et resultat av kollektive overbevisninger om hvordan

---

<sup>38</sup> Kapell & Elliot 2013: 13

<sup>39</sup> Metzger & Paxton 2016: 554

historien skal fremstilles, men også hva som forventes av et dataspill som underholdningsmedium.<sup>40</sup> For Chapman er det derfor ikke like problematisk at Civ 6 frigjør seg fra kulturelle betingelser, siden dataspill er ment for å underholde og «historiske snarveier» må derfor tas. Med det sagt, hviler nok Civ 6 sin historiebruk på en ideologi der det alltid er noen som vinner eller taper historien. Samtidig er nok det som Chapman forteller en konsekvens av Civ 6 sitt kommersielle format, der de fleste dataspill anvender vinn/tap momentet som en motivasjonsfaktor for å engasjere spillerne til å bli bedre.

Oppsummert kan Civ 6 sin historiebruk dermed virke som en ukritisk én i form av deterministisk og eklektisk fremstilling av tidsperioder og sivilisasjoner. Dog vil jeg foreslå at det fortsatt er viktig å studere hvordan ungdommer erfarer slike dataspill. Først, fordi det er utfordrende å benekte den store populariteten historiske dataspill som Civ 6 har, hvilket blir polarisert av generelt få empiriske studier som undersøker erfaringer ungdommer har til slike dataspill.<sup>41</sup> Spesielt er det viktig med empirisk forskning når kommersielle dataspill i dag får økt oppmerksomhet som fagdidaktiske redskap. Revheim skole i Stavanger har innvilget et eget rom dedikert til læringsbasert bruk av dataspill. Ifølge Stavanger kommune skal de først ta i bruk historiske dataspill som et læringsmiddel i historie- og samfunnsfag.<sup>42</sup> Under slike omstendigheter kan det være fornuftig å utvikle en forståelse av hvordan ungdommer først og fremst erfarer og reflekterer over slike dataspill som et fritidsobjekt. Er dette bare moro for dem? Eller behersker ungdommer å skille mellom dataspillbruk på skolen versus på fritiden?

For det andre, virker det naturlig at historisk praksis kan omfatte alternative formidlingsformer enn kun skrifttradisjonen, men det innebærer gjerne andre «spilleregler». Selve historiebruken til Civ 6 kan oppfattes useriøs sammenliknet med en akademisk og tekstbasert fremstilling av tidslinjer og menneskelige kultur, men i likhet med Chapman, formulerer Diane Carr at det er ønskelig å ta hensyn til dataspillformatet Civ-serien opererer på, slik at historiebruken vurderes holistisk: «Cultural codes and assumptions may well be embedded in the selective inclusions and omissions that constitute a simulation (or a model, or a representation), but these need to be considered alongside game design processes and marketing, and not in isolation.»<sup>43</sup> Underholdning og markedsføring vil med andre ord yte påvirkningskraft på historiebruken til kommersielle dataspill.

---

<sup>40</sup> Chapman 2016: 46

<sup>41</sup> O’Niell & Feenstra 2016

<sup>42</sup> Stavanger kommune 2019: <https://www.stavanger.kommune.no/barnehage-og-skole/skole/Kvalitet-skolen/revheim-skole-forst-i-landet-med-gamingrom/>

<sup>43</sup> Carr, D. 2007: 9

For det tredje, og til dels en forlengelse av det andre momentet, kan det virke arrogant å forlange at ungdommers erfaringer og opplevelser av historiske dataspill skal forkastes på premissene av skriftlig og akademisk historiebruk. På nettsamfunnet Reddit, eksisterer det en egen subkategori dedikert til de som spiller Civilization-serien. I skrivende stund er det ca. 266 000 abonnenter, og her deler og diskuterer brukere erfaringer de har med Civ. I en diskusjonstråd spør trådstarter om de som spiller Civilization liker historie, og en bruker forteller:

«I started playing Civ III with my dad when I was about 8 years old, and I've played every Civ game since. I ended up majoring in History. I'm pretty sure part of the reason why was because it was always an interesting and "easy" subject for me in school because I remembered a lot of the names and culture-specific things from the game.»<sup>44</sup>

Denne brukeren eksemplifiserer et tilfelle der erfaringer fra Civ III på fritiden forsørger interessen for historiefaget på skolen. Å undertrykke brukerens erfaringer fra Civ III kan fjerne en bit av puslespillet til vedkommende sin interesse for historie, men også verdifulle og personlige minner fra barndommen. Sannsynligvis er det mange som kan kjenne seg igjen i det ovenrefererte bruker forteller.

Det har blitt forsøkt å tegne et kritisk bilde av historiebruken i Civ 6 under dette delkapitlet, og dette blir naturligvis en del av min for forståelse som forsker. Jeg ønsker uansett å ta Civ 6 som en historisk formidlingsform på alvor. Som tidligere nevnt begrunnes dette med at dataspillmediet er en stor del av ungdommers populærkultur, samt at historie kan erfares via flere former og burde vurderes helhetlig i syntese med det som gjør mediet unikt.

## 1.6 Avhandlingens struktur

Jeg har valgt å utforme avhandlingen noenlunde etter Johannessen et al. sitt forslag når det gjelder strukturering av grounded theory forskning<sup>45</sup>:

I kapittel 1 presenteres grunnlaget for studiet og sentrale begreper. Samtidig ønsker jeg i kapittel 1 å fremheve at det er mangelfull empirisk dekning som ytrer noe om ungdomserfaringer med historiske dataspill, spesielt utenfor skolen. Historiebruken til Civ 6 tolkes også for å danne et overblikk over måter dataspillet tar i bruk historien på.

I kapittel 2 viser jeg til avhandlingens forskningsdesign og datainnsamlingsmetoder. Jeg har valgt en kvalitativ forskningsmetode som vektlegger induksjon fremfor deduksjon i form av grounded theory.

---

<sup>44</sup> Skrivende stund 12. mai 2019. Redditbruker. *Not\_a\_skunk*, 2018:

[https://www.reddit.com/r/civ/comments/827tfi/so\\_fans\\_of\\_civ\\_do\\_you\\_enjoy\\_history\\_has\\_playing/](https://www.reddit.com/r/civ/comments/827tfi/so_fans_of_civ_do_you_enjoy_history_has_playing/)

<sup>45</sup> Johannessen et al. 2016: 196

Her blir det naturlig å understreke at jeg veiledes av felldata, i motsetning til tidligere teorier. Jeg eksemplifiserer hvordan jeg har kommet frem til kodene og kategoriene mine. Informantene presenteres, samt kvalitetsmessige og forskningsetiske betraktninger veies.

Via databehandling har tre hovedkategorier blitt utledet. Disse presenteres i følgende serie som utgjør sentrale deler av kapittel 3: underholdningsaspektet (1), ungdommenes historiebruk- og forståelse (2) og til slutt ungdommenes ludonarrativ (3). Dette er avhandlingens hovedkapittel og baserer seg mye på tolkning og analyse av dataene. Jeg inkorporerer memokapitler i denne delen for å referere til avhandlingens analytiske art. Avslutningsvis presenterer jeg et oppsummert perspektiv som har blitt utledet via bearbeiding av dataene.

Mine funn og perspektiver diskuteres og tolkes i lys av relevant litteratur for å undersøke hvilke implikasjoner som er å spore ved mitt forskningsarbeid. Dette utgjør kapittel 4. I kapittel 5 besvarer jeg forskningsspørsmålene, og undersøker så om disse er gyldige opp mot problemstillingen. Helt til slutt stiller jeg noen åpne spørsmål vedrørende ungdommer som spiller historiske dataspill, samt tanker til videre forskning.

## 2. Forskningsdesign – «jordet» teori

### 2.1 Veien til målet

Metode kan oversettes fra sin originale greske betydning til «veien til målet».<sup>46</sup> Jeg har vært nødt til å undersøke hvilke forskningsinstrumenter som kan tilfredsstille behovene i et usikkert felt utenfor skolen. For min del er det naturlig å starte opp med å studere forskjellige forskningstradisjoner som er «der ute» og hva som kjennetegner disse. Slik det er å tolke Zina O' Leary, mener hun at kvantitative og kvalitative forskningstradisjoner eksisterer som to kolossale motpoler hvilket representerer en rekke antagelser som unødig begrenser forskeren i sitt arbeid.<sup>47</sup> For mitt arbeid kan det være behjelpelig med en konsekvent avklaring av disse to, slik at jeg ikke er uheldig i min operasjonalisering av forskningsmetode.

O'Leary argumenterer for at kvantitative forskningstradisjoner er grunnet i tankegodset om at forskning på mennesker ikke skiller seg fra andre vitenskapelige feltområder. I kvantitativ forskning handler det om å vedlikeholde en så vitenskapelig objektivitet som mulig slik at en sannhet lokkes frem.<sup>48</sup> Jeg tolker at kvantitativ forskningstilnærming egnes godt til å kartlegge et massivt antall med synspunkter som kvantifiserer tilbakemeldinger slik som «ja-nei», «rett-galt» og «sant-usant» for å

---

<sup>46</sup> Kvale, S., Rygge, J., Anderssen, T. M. & Brinkmann S. 2009: 99

<sup>47</sup> O'Leary, Z. 2010: 104

<sup>48</sup> ibid: 106



trekke store og generelle konklusjoner hvilket effektivt gir et bilde av flertallets holdninger innen et gitt felt. Et eksempel på dette kan være nordmenn sine holdninger til dataspill. Å måle tusenvis av nordmenn sine tankegods til dataspillmediet er en tidkrevende prosess, og en kvantitativ tilnærming vil kunne effektivisere datainnsamlingen slik at forskeren besitter nok data til å trekke faste konklusjoner vedrørende nordmenns holdninger til dataspillmediet. Siden jeg ønsker å undersøke i dybden subjektive erfaringer ungdommer utvikler når de spiller Civ 6, opplever jeg det upassende å dyrke frem generaliserbare og tallbaserte konklusjoner.

O'Leary sin redegjørelse av kvalitativ forskning virker til å passe inn med mine forskningsbehov: «The goal is to gain an intimate understanding of people, places, cultures and situations through rich engagement and even immersion into the reality being studied.»<sup>49</sup> Da jeg først og fremst er på utkikk etter å forstå erfaringer ungdommer utvikler i forbindelse med å spille et historisk dataspill utenfor skolen, virker en kvalitativ ramme passende for interesseområdet. En kvalitativ tilnærming fremstår som en fornuftig måte å skape en dyp og nyansert forståelse av sosiale fenomen i dagliglivet. Innen kvalitativ forskning må man akseptere at det interageres med ulike meninger, naturlige og levende settinger, framvoksende og dynamiske tilnærminger og åpenhet til styrker og svakheter ved ens arbeid.<sup>50</sup> For min del betyr det at jeg må være årvåken til min rolle som forsker, bakgrunnen til deltakende ungdom, samt andre faktorer som gradvis blir klarere i løpet av forskningsperioden.

Siden kvalitativ forskning betegner en massiv tradisjon, men ikke nødvendigvis konkrete retningslinjer for ens arbeid, er det ønskelig å lokalisere forskningsredskaper som egnes for mitt arbeid. Her tar jeg i bruk Rienecker, Skov, Stray Jørgensen og Landaas sin forskningspentagon som bidrag for å fastslå metoder egnet til interesseområdet mitt. Figuren brukes som et styringsredskap for å lokalisere hvilke forskningsbehov jeg har. Følgende er en skissering jeg har gjort med utgangspunkt i Rienecker et al. sin figur. Jeg bruker modellen som en måte å idémyldre i startfasen av forskningen, derfor symboliserer dette det tidlige og uraffinerte forskningsstadiet.

---

<sup>49</sup> *ibid*: 114

<sup>50</sup> *ibid*: 114

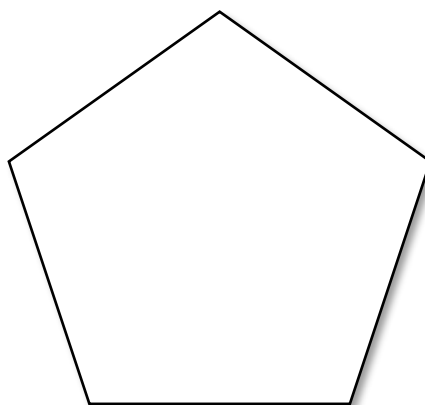


1. Problemstilling. Hva ønsker jeg å spørre om?

Hvilke erfaringer utvikler ungdommer når de spiller historiske dataspill type Civ 6 utenfor skolen? Deres tanker og bruk av historien i dette spillet (underholdning? historiebruk?) Hva er produktet av ungdommenes spilling (ludonarrativ)?

5. Hvordan skal jeg tilnærme meg dette?

La informantene få spille Civ 6 relativt fritt, deretter intervju med fokus på erfaringer og inntrykk av spillopplevelsen. La tilbakemeldinger fra ungdommene forme dataen. Ikke tving dataen inn i determinerte kategorier, la heller dataen blomstre.



2. Hvorfor spør jeg om dette?

Det er utfordrende å finne empiriske studier som omtaler dette presist og i dybde. Historiske dataspill er en enorm del av ungdommers populærkultur, hva innebærer det for samtid- og fortidsforståelsen deres? Jeg ønsker samtidig en bevisstgjøring dersom man senere bruker dataspill som et historiedidaktisk verktøy.

4. Hva skal jeg spørre med?

Hvilke erfaringer utvikler ungdommer når de spiller Civ 6 fritt fra instruksjoner og utenfor skolen? Hvordan brukes historien av disse ungdommene i møte med spillet (forskningsspørsmål 1)? Ludonarrativ (Chapman 2016), hva slags fortellinger produserer de i Civ 6 og hvilken betydning har disse (forskningsspørsmål 2)?

3. Hvem/hva skal jeg spørre dette om?

Ungdom, på bakgrunn av Barn & medier 2018. Jeg er åpen til deltakelse fra begge kjønn, men jeg ønsker informanter som ideelt sett har mange tanker og refleksjoner å dele: *videregående elever*. Helst ungdommer som har en viss kjennskap til dataspillmediet.

**Figur 2.1, forskningspentagon:** Med utgangspunkt i forskningspentagonen kan jeg skissere og skape en forståelse av mine forskningsbehov.<sup>51</sup>

Basert på mitt interesseområdet og forskningsbehov (forskningspentagon), gransking av metodelitteratur og rådgiving fra veileder, har jeg landet på grounded theory (GT) som et metodisk rammeverk for denne avhandlingen. Erlend Hem foreslår navnet *datadrevet teoriutvikling* som et norsk navneforslag.<sup>52</sup> Det understreker dataen sin rolle i å drive frem forskerens perspektiver, i motsetning til tidligere teorier. For å unngå forvirringer forholder jeg meg til det originale og engelske begrepet.

<sup>51</sup> Rienecker, L., Skov, S., Stray Jørgensen, P. & Landaas, W. 2013: 26

<sup>52</sup> Hem, E. 2018

## 2.2 Grounded theory

Kathy Charmaz, fanebærer av en konstruktivistisk og nyere variant av grounded theory, definerer GT som en rekke systematiske, men fleksible retningslinjer som har til hensikt å samle inn og analysere kvalitativ data. Ifølge henne skal dataen, med forskeren i spissen, drive forskningen videre i motsetning til tidligere teorier, og det er forskeren som holdes ansvarlig for å konstruere det kvalitative puslespillet gjennom å stille analytiske spørsmål til sin empiri.<sup>53</sup> Veien til dataforankrede perspektiver ledes av grundig koding, konstant sammenlikning av sine data og kategorisering av funn som beskriver handlinger og erfaringer hos de man studerer.<sup>54</sup> Ved å granske intervjudata kan jeg sammenlikne og trekke paralleller mellom hva hver enkelt informant sier og vurdere dette i en større datakontekst. Koding og analysering gjør at jeg i etterkant kan posisjonere studiet selvstendig og deretter knytte det opp mot relevant litteratur som kan nyansere funnene mine. Samtidig kan eksisterende teorier nyanseres via mine empiriske perspektiver. Ved å oversette grounded theory direkte til norsk får man et relativt klumsete begrep: «jordet teori». Teorier og perspektiver som utledes i denne avhandlingen har likevel som mål å være «jordet» i det feltet jeg studerer.

Grounded theory ble originalt definert av forskere Anselm Strauss og Barney Glaser. De argumenterer i boken *The Discovery of Grounded Theory* (1967) for at det sosiologiske forskningslandskapet tidligere anvendte etablerte teorier opportunistisk for å tilfredsstille *a priori*<sup>55</sup> antagelser.<sup>56</sup> Gjennom et omfattende feltarbeid har Glaser og Strauss undersøkt blant annet hvordan terminalpasienter opplever tilstedeværelsen på sykehus. De har kodet, sammenliknet og analysert empirisk data for å studere pasienters subjektive erfaringer av å bli behandlet av sykehuspersonell under lidelsen av terminalsykdom.<sup>57</sup> Implikasjonene er at dersom man arbeider innen et forskningsfelt med mangelfull empirisk bakgrunn, vil det være passende å la feltdataen produsere teorier og konsepter gjennom et anstendig analysearbeid. På den måten sikrer man perspektiver som er «jordet» og dermed tro til feltet man studerer. Ideen om å tilnærme seg forskningsfeltet undrende og åpent virker både spennende og fornuftig, spesielt når man har lite empirisk forskning på ungdomserfaringer med historiske dataspill utenfor skolen.<sup>58</sup>

For mine forskningsbehov oppleves grounded theory som en fornuftig måte å få innblikk i ungdommers interaksjon med historiske dataspill og forhindrer at historiedidaktiske teorier tvinges

---

<sup>53</sup> Charmaz, K. 2006: 2

<sup>54</sup> Kvale et al. 2009: 209

<sup>55</sup> Fornuftsbasert kunnskap uten empirisk bakgrunn. Holmen, H. 2018: [https://snl.no/a\\_priori](https://snl.no/a_priori)

<sup>56</sup> Glaser, B. & Strauss, A. 1967

<sup>57</sup> Charmaz 2006: 4

<sup>58</sup> Schrier, K. 2014: 84

inn i en logisk-deduktiv forskningssetting. Jeg forsøker å konstruere kategorier ut av dataene som kan vise direkte tilbake til det som forekommer i forskningsfeltet. Allikevel ønsker jeg ikke at forskningen forankres i naivoptimistiske tankegods hvor det antas at jeg undersøker noe helt revolusjonerende og banebrytende. Johannessen et al. formulerer at innen GT forskning betrakter man tidligere teorier på lik linje med andre typer data. De foreslår dog å trekke inn tidligere teorier i senere stadier av ens arbeid, slik at feltdataen forblir i rampelyset.<sup>59</sup> En slik fremgangsmåte kan derimot brygge mye uærlighet, fordi man vil alltid ha med seg inn sine forkunnskaper og tidligere erfaringer når man møter et felt. Når det skal sies, forteller Charmaz at forskeren riktignok må kunne plassere sin forforståelser i bakgrunnen, slik at man ikke hindrer for nye og spennende måter å vurdere dataene sine på.<sup>60</sup> Det er med andre ord viktig å stille seg kritisk til kunnskapene man besitter. Jeg behøver å separere mine forkunnskaper fra feltdataen som etterhvert ser dagslyset, og ytterligere vurdere disse to i forhold til hverandre, før de så møtes igjen mot slutten av arbeidet.

Charmaz sin konstruktivistiske GT variant bygger på mange av de samme grunnprinsippene om koding, konstant komparativ analyse av dataene sine og kategorisering som Glaser og Strauss presenterte i 1967.<sup>61</sup> Dog gjenspeiler nok konstruktivistisk GT et mer dagsaktuelt forskningslandskap med fokus på det sosiale og tolkende mennesket. Charmaz vektlegger ikke preskriptive regler og praksiser for forskningen, men heller fleksible retningslinjer som skal komplementere fremveksten av spennende data.<sup>62</sup> Det innebærer at forskeren må hele tiden stille spørsmål og være undrende til feltet sitt. For forskningen sin del kan det naturligvis innebære at det er flere veier som leder til unike perspektiver på ungdomserfaringer med historiske dataspill utenfor skolen.



<sup>59</sup> Johannessen et al. 2016: 181

<sup>60</sup> Charmaz 2006: 165-166

<sup>61</sup> ibid: 8-10

<sup>62</sup> ibid: 2

**Figur 2.2, forskningstilnærming:** Først lokaliseres forskningstradisjonen (kvalitativ) arbeidet forankres i, deretter hvilken gren innen kvalitativ forskningstradisjon (grounded theory). Til slutt avgjøres det hvordan dette skal operasjonaliseres i studiet (konstruktivistisk GT).

### 2.3 Om forskerens forforståelser

Med bakgrunn i både en tidligere semesteroppgave og muntlig eksamen om emnet «historiebruk i Civilization-serien», kan det trygt meddeles at jeg besitter tanker om hvordan Civ 6 kan erfares som et historisk dataspill. Jeg har erobret verden som Saladin av Arabia gjennom å fyre en rakett opp i verdensrommet. Som Kasimir III av Polen har jeg dominert hele verdens kulturelle sfære. Jeg har erfart stor glede og underholdning av Civilization-serien og vender hele veien tilbake for å spille. Samtidig har Civilization resultert i våkenetter for å se dokumentarer på YouTube om hvem Saladin var og hvordan det var å leve i Polen under ledelsen av Kasimir III. Min interesse for spillserien er definitivt til stede.

Før oppstart og planlegging av studiet har jeg lenge fundert over hva som egentlig foregår når jeg spiller Civilization. Erfarer jeg faktisk noe historisk mens jeg spiller, eller er det bare et spill som bruker kjente navn og steder for å underholde? Dette er kanskje noe jeg ble særlig oppmerksom på etter at jeg startet mitt historiedidaktiske utdanningsløp. Blant annet gjennom fagene MHI325 – *Digitale og multimodale historier* og MHI305 – *Historiebruk: Samtiden i nåtiden* ved UiS, har det blitt satt store spørsmålstegn ved kontemporær historiebruk. Hva kjennetegner dagens historiebruk? Hva er årsaken til at enkelte ungdommer bruker begrepet «nazi» i dagligtalen når de refererer til noen som er strenge? Disse spørsmålene får meg til å reflektere over hvilken historisk kultur ungdommer lever i. Med bakgrunn i slike tanker har jeg lenge hatt et ønske om å observere og intervjuer hvordan ungdommer spiller og erfarer historiske dataspill som del av samtidens populærkultur. Siden Civilization er en meget velkjent spillserie, og som jeg vil påstå jeg har gode erfaringer med, virker det naturlig at valget havner på det nyeste innslaget i spillserien som interesseobjekt.

Hadde det ikke vært for det ståstedet som skisseres ovenfor ville studiet neppe hatt fruktbar jord å gro i. Derfor erkjenner jeg det i avhandlingens beste interesse å være ærlig med tanker og refleksjoner jeg har hatt som utgangspunkt. Å stille seg bak objektivistiske og kvantitative forskningsstrategier virker til å passe dårlig med en åpen og undrende tilnærming til ungdommer som velger å dedikere sin tid til å spille Civ 6 på sin fritid. Jeg er nødt til å ha en forståelse av begreper som «historiebruk» og «ludonarrativ» når jeg observerer og intervjuer informantene, men det er ikke et ønske om å undersøke eller validere konkrete historiedidaktiske teorier, slik som historiske tenknings- og bevissthetskonsepter. I håp om å ikke dekke til periferisynet mitt og dermed de

erfaringene ungdommene faktisk utvikler når de spiller, virker dette lurt for å respektere det undrende perspektivet jeg etterstreber.

## 2.4 Forhold til tidligere teorier

Jeg har bevisst frastått å dedikere et eget kapittel til tidligere teorier i avhandlingen. Dette begrunnes med at jeg forsøker å la dataen påta seg rollen som mine «briller» hvilket veileder forskningen fremover. Istedenfor et ankringspunkt i tidligere historiedidaktiske teorier eksempelvis «historiebevissthet» eller den kanadiske skolen sine tenkningskonsepter, «The Big Six», ønsker jeg et mest mulig åpent sinn til dataen. Jeg sammenlikner det med å skyte fra hoftepartiet dersom jeg forventer at tidligere historiedidaktiske teorier passer inn i et uforutsigbart og temmelig nytt felt hvor jeg ikke kan forutse hva som venter meg, spesielt nå som jeg befinner meg utenfor skolens område. Naturligvis tar jeg med meg inn mine forkunnskaper i feltet, men slik jeg oppfatter det handler det ikke om å benekte disse, dog akseptere at jeg som forsker besitter tanker og erfaringer som også er med på å veilede forskningen fremover. For avhandlingen sin del blir det mer aktuelt å trekke inn tidligere teorier i den løpende analysen samt i diskusjonskapitlet hvor jeg får mulighet til å forsvare og sammenlikne mine funn opp mot aktuell litteratur.

## 2.4 Datainnsamling

### 2.4.1 Informantutvalg og forskningsarenaen

I tilfellet mitt hvor jeg ønsker å studere ungdomserfaringer med et historisk dataspill, er det en forutsetning at jeg i første omgang når ut til ungdomsgrupper. Så kan man stille seg spørsmålet om hvem som er ungdom. Er jeg en ungdom som en 24 år gammel lektorstudent? Kan man være 30 år gammel og kalles for ungdom? FNs barnekonvensjon slår fast at de under 18 år går under betegnelsen som barn.<sup>63</sup> Juridisk sett er man myndig som 18 åring og kan med hjemmel i loven betegnes som voksen. Problemet med ungdomsbegrepet er at det kan forbindes med kultur- og identitetsspørsmål som skaper forvirringer. For studiet her anerkjenner jeg ungdommer som de mellom 13-18 år, hvilket omfavner ungdomsskole-videregående alderen. Dette gjør studiet mer konkret og målrettet, og jeg unngår uheldige assosiasjoner som forbindes med ungdomsalderen. Selv om jeg har hatt relativt få kriterier for informantutvalget, er det noen momenter jeg har i bakhodet når det gjelder informantutvalg.

Inntrykket er at ungdommer på videregående nivå evner gjerne i større grad enn ungdomsskoleelever til å reflektere og stille kritiske spørsmål til erfaringene sine med et historisk dataspill. Dette er spesielt viktig i et studie med få deltakere og er derfor en betryggende faktor med tanke på

---

<sup>63</sup> FNs barnekonvensjon 2018: <https://www.fn.no/Om-FN/Avtaler/Menneskerettigheter/Barnekonvensjonen>

datainnsamlingen. Civ 6 er også et relativt avansert dataspill med mangfoldige spillmekanismer og et komplekst brukergrensesnitt, noe som kan virke overveldende for yngre ungdom. Å besøke videregående skoler har en gunstig feilsikringsfunksjon i tilfelle mangelfull data.

Det er også viktig for meg at informantene deltar av egen vilje. På den måten oppnås en mer naturlig og fritidstro forskningssetting. Jeg har ikke et ønske om å «tvinge» noen til å spille Civ 6 da det kan gi et typisk lærerperspektiv som jeg forsøker å unngå her. Informantene behøver dessuten ikke erfaringer med Civ-serien, men det er nok en fordel at de har spilt dataspill før for å minske tidsbruk som vies til veiledning og forklaring av mediet.

Martyn Denscombe forteller at i GT forskning vet man som regel ikke hvor mange informanter man står med. Hensikten er å la dataen sette kravene for hvor omfattende forskningsutvalget skal være.<sup>64</sup> For meg er dette problematisk, siden DDV har kun tilgang til tre datamaskiner som kan drifte Civ 6. Jeg har som mål at alle deltakerne skal få spille like mye, og derfor er det passelig med tre stykk som kan bruke hver sin datamaskin. Dersom jeg veksler mellom flere ungdommer som spiller er fallgruven at dataen blir allsidig og diffus. Min tilnærming lar meg derimot utforske og gå i dybden, hvilket kan tilrettelegge for en nyansert forståelse av tre ungdommer som spiller Civ 6 over lengre tid. Siden studiet baserer seg på så få informanter, er det en fordel at de som deltar ønsker å møte opp til flere spillsesjoner. På den måten øker jeg mulighetene for rik og interessant data. Til gjengjeld er det forbeholdt at det er kun tre informanter som analyseres, hvilket gjør det utfordrende å generalisere i noen som helst grad.

Etter avtale med en vilkårlig videregående skole i Stavanger, introduseres jeg til et vg2 trinn i løpet av en historietime. Her forespør jeg om noen ønsker å delta i et studie med varighet på ca. én måned hvor de spiller Civ 6 og intervjues i forbindelse med deres erfaringer og tanker til spillet. For meg er det viktig å informere om at dette blir et meget fritt og åpent studie hvor de møter opp når det måtte passe dem. Flere melder sin interesse, alle gutter. Jeg har ikke hatt et spesielt ønske om å studere hvordan ungdomsgutter erfarer en spesifikk dataspillsjanger, så det at gutter melder sin interesse er ikke planlagt, men det slår meg gjerne ikke som en overraskelse. Sjanger- og kjønnsproblematikken kan dog presentere interessante implikasjoner for hvilke individer som resonnerer med en åpen invitasjon til det å spille Civ 6.

Til slutt koker det ned til tre ungdommer som ønsker å investere sin fritid til prosjektet over en lengre periode. Ungdommene informeres om at studiet finner sted på DDV ved UIS etter endt skoletid, slik at det ikke er til ugunst for dem. Jeg oppretter en privat chatgruppe på Facebook slik at det blir

---

<sup>64</sup> Denscombe, M. 2010: 48

praktisk å avtale datoer for oppmøter. Historielæreren for dette trinnet har vært meget behjelpelig i å tilrettelegge et møte med ungdommene, og vedkommende virker interessert i historiske dataspill. Informantene beskriver læreren som en svært engasjert og faglig sterk underviser, så det har vært hyggelig å motta interesse fra vedkommende.

Det kommer frem at informantene er alle fra samme vg2 trinn, og de har god kjennskap til hverandre. To av informantene har gått på samme ungdomsskole, mens den tredje informanten har blitt bedre kjent med disse to i nyere tid. Alle informantene er 17 år gamle og kategoriseres som ungdom/barn basert på FNs barnekonvensjon.<sup>65</sup> Ungdommene forteller at de har spilt dataspill før og kjenner godt til mediet, men det er kun han ene som meddeler å ha spilt Civilization-serien før. Ingen har prøvd det nyeste innslaget i Civ-serien, Civ 6. På grunn av relativt få informanter må dette gjøres opp for ved å ha flere spillsesjoner, og gjerne med en lengre varighet på 2-3 timer per sesjon, noe som medvirker til at ungdommene investerer store mengder av tid til dette studiet. Jeg ønsker helst at ungdommene utvikler nok erfaringer og refleksjoner knyttet til Civ 6 slik at intervjusamtalene blir innholdsrike. Alle deltakerne har vært svært samarbeidsvillig og fleksible, dette kommer ekstra tydelig frem når de sier seg villige til å møte opp på søndager for å spille og bli intervjuet. Dette er nok et tegn på at de er interessert i dataspill, historie eller begge deler.

#### **Slik fordeles informantene:**

Gutt, 17 år, tidligere erfaringer med dataspill, fiktivt navn: **Lars**

Gutt, 17 år, tidligere erfaringer med dataspill og Civ-serien, fiktivt navn: **Trond**

Gutt, 17 år, tidligere erfaringer med dataspill, fiktivt navn: **Kjetil**

Informantene anonymiseres for å vedlikeholde konfidensialitetsprinsippene i henhold til Norsk senter for forskningsdata (NSD) sine retningslinjer. Det vil kun være meg, ungdommene og studentassistent ved DDV som har mulighet til å identifisere ungdommene. Jeg ønsker å vedlikeholde en fritidsrelatert dimensjonen ved forskningen og foreslår at fiktive navn bidrar til et mer velflytende avhandlingsnarrativ i den anledning. Ifølge NSD kreves det ikke autorisasjon fra foresatte så lenge informantene er fylte 16 år. Alle ungdommene har mottatt både skriftlig og muntlig informasjon om deres rettigheter og studiets formål. Ungdommene har med fullmakt signert NSD sine retningslinjer, samtykket til deltakelse og har hatt mulighet til å trekke seg når som helst. Siden forskningen krever store deler av fritiden deres sponses de med pizza og brus under oppholdet deres. Dette sponses av Fakultetet for utdanningsvitenskap og humaniora ved UiS.

---

<sup>65</sup> FNs barnekonvensjon 2018: <https://www.fn.no/Om-FN/Avtaler/Menneskerettigheter/Barnekonvensjonen>

Her må det klargjøres at det forholdes ikke til informantene som elever. De møter opp på sin fritid for å spille og bli intervjuet. Siden DDV ikke er klasserommet deres, anser jeg det som kunstig å kategorisere ungdommene som elever. Det er heller til ettertanke hvordan Civ 6 kan anrettes i et undervisningssammenheng. Under første oppmøte uttrykker jeg dette klart og tydelig for dem, og de oppfordres til å spille slik de ellers ville ha gjort, med unntak at jeg observerer og intervjuer dem.

#### 2.4.2 Intervju som datainnsamlingsmetode

Å intervju informanter er den vanligste metoden for å samle inn kvalitativ data ifølge Charmaz.<sup>66</sup> Sentrale deler av min empiri vil stamme fra intervjusamtaler som utføres fortløpende etter at ungdommene er ferdig med å spille. Jeg velger å snakke med informantene én og én om gangen, fordi jeg forsøker å få frem alle informantenes perspektiver. Siden jeg har lite erfaring med å intervju, virker det mer behagelig og oversiktlig med individuelle intervjurunder. Intervju vurderer jeg som en god måte å danne en forståelse som kan rettes mot problemstillingen, og betrakter det i sammenheng med Kvale, Rygge, Brinkmann og Anderssen sin formulering: «Intervjuet er en aktiv kunnskapsproduksjonsprosess. Det er intervjueren og den intervjuede som produserer kunnskap sammen.»<sup>67</sup> Dette glir fint inn med et konstruktivistisk GT perspektiv der søkelyset rettes mot en sosial og kompleks perspektivproduksjon.<sup>68</sup> Ved å intervju ungdommene får jeg muligheten til å utforske deres møte med Civ 6, istedenfor at jeg kun lar dem spille for å så reise hjem.

Under første oppmøte med ungdommene fokuserer jeg på å bli bedre kjent og skape et behagelig miljø for dem. Charmaz forteller at det er av stor betydning å få informantene til å føle seg komfortable istedenfor å fokusere på det hun betegner som «juicy data» umiddelbart.<sup>69</sup> Dermed prioriterer jeg å tydeliggjøre hva studiet handler om, samt drøse litt for å bli bedre kjent med ungdommene. Dernest får de muligheten til å spille Civ 6 og stille spørsmål etter behov. Jeg forsøker å ha minst mulig innvirkning på hvordan de velger å spille, men har vært nødt til å forklare enkelte funksjoner og mekanismer rundt dataspillet slik at de ikke bruker for mye tid på dette. Dette har ikke vært like nødvendig for Trond på grunn av hans tidligere erfaringer med Civ-serien. Etter første oppmøte stiller jeg ikke med en intervjuguide, men jeg og ungdommene blir enige om å utføre en kjapp intervjusamtale der jeg stiller korte spørsmål i forbindelse med deres tanker om studiet og den historiske konteksten til Civ 6. Intervjuene fra første oppmøte bidrar til studiets toneleie, men er også svært eklektiske og uplanlagte.

---

<sup>66</sup> Charmaz, K. 2014: 79

<sup>67</sup> Kvale et al. 2009: 37

<sup>68</sup> Charmaz 2014: 12-13

<sup>69</sup> Charmaz 2006: 30



For intervjuene andre, tredje og fjerde gang, forbereder jeg semistrukturerte intervjuguider. Formålet med et semistrukturert intervju er å la meg ha noen faste ankringspunkt å referere til under samtalene med ungdommene. Allikevel ønsker jeg ikke at intervjuene utspiller seg på en måte som forhindrer ungdommene i å dele sine erfaringer og tanker om å spille Civ 6. Det skal dessuten ikke være en helt åpen samtale der deltakerne plutselig snakker om irrelevant temaer, men samtalen skal heller ikke være i et lukket format med forhåndformulerte svar.<sup>70</sup> Jeg følger Charmaz sitt forslag om å formulere enkelte åpne spørsmål på forhånd som kan oppfordre informantene til å samtale om interesseområdet.<sup>71</sup> For eksempel kan jeg starte opp med å anmode informantene til å fortelle litt om det som de har spilt, spør de om fortellingene de produserer i Civ 6, for å så la intervjusamtalene utvikle seg videre. Basert på samtalene med ungdommene kan jeg fundere over oppfølgingsspørsmål som virker naturlig å stille, og danne meg et empirisk fundament som refereres tilbake til i løpet av neste intervjurunder med dem. Dette innebærer at jeg er en god lytter som er årvåken til det ungdommene forteller. Dersom jeg oppdager noe interessant eller spennende ungdommene snakker om som jeg ikke umiddelbart fanger opp under intervjuene, kan jeg returnere til dette når jeg har transkribert og analysert intervjudataene. Her tales det for en komparativ analyse grounded theory er kjent for.<sup>72</sup> Jeg må vandre kontinuerlig frem og tilbake mellom dataene mine for å danne meg et helhetlig perspektiv på ungdommenes erfaringer med Civ 6.

Når jeg intervjuer ungdommene må jeg hele tiden vurdere samtaleflyten og la dem bidra til at samtalene utvikler seg, siden det er deres erfaringer jeg er ute etter. Sannsynligvis kunne jeg ha droppet intervjuguide i bytte mot en enda større samtalefrihet med ungdommene, men for en fersk forsker er det betryggende å ha noe håndfast å referere til. Jeg får ikke stilt alle ungdommene de samme spørsmålene, og dette henger litt sammen med uforventede retninger samtalene tar, interessante emner som spontant dukker opp, sosial setting og min rolle som uerfaren intervjuer. Mange intervju spørsmål forutsetter at jeg er flittig til å observere og ta effektive feltnotater mens ungdommene spiller. På den måten kan jeg anvende episoder fra feltet til å formulere spørsmål som er lenket til ungdommenes faktiske erfaringer med spillet. Jeg har aldri drevet på med intensive intervjurunder slik det har blitt gjort her, men jeg har erfart en økende velvære og behag ved å starte opp et intervju i løpet av prosjektets varighet. Under vedlegges intervjuguidene jeg har anvendt som stilas i løpet av andre, tredje og fjerde intervjurunde med ungdommene, og jeg inkluderer egne refleksjoner til intervju spørsmålene som refereres til via fet skrift.

---

<sup>70</sup> Kvale et al. 2009: 46

<sup>71</sup> Charmaz 2006: 26

<sup>72</sup> Charmaz 2014: 132

## Intervjuguide 02 (til spillsesjon 02) – 12.12.2018

1. Kan du fortelle litt om det som du har spilt i dag? → **Undersøk tanker og refleksjoner ungdommene har til Civ 6**
  - i) Var det noe du spesielt la merke til når du spilte?
  - ii) Hvorfor synes du at dette var merkverdig/ikke merkverdig?
  - iii) Synes du at Civ 6 virker komplisert, hva tenker du om dette nå?
  - iv) Har du noen inntrykk som du sitter igjen med fra forrige gang?
2. Synes du at Civilization 6 virker historisk? → **Hvilke erfaringer har de til Civ 6 som noe historisk?**
  - i) Hvorfor/hvorfor ikke?
  - ii) Hva er det som eventuelt gjør det til noe historisk da?
  - iii) Hvilken sivilisasjon har du valgt å spille som, og hvorfor valgte du den?
  - iv) Synes du det har vært gøy å spille til nå?
3. Hva tenkte du når du gjorde *dette*? → **Hvilke tanker har de i forbindelse med valgene de tar som aktive spillere?**
  - i) Kunne du ha gjort *dette* valget på en annen måte?
  - ii) Hva ledet til at *disse* tingene skjedde da?
  - iii) Hvordan forholder du deg til de andre mens du spiller?
4. Tror du spillet har gode muligheter til å underholde? → **Hvor mye betyr underholdning for ungdommene når de spiller Civ 6?**
5. Føler du at du har lært noe eller fått noen nye perspektiv etter disse to sesjonene med Civ 6 til nå? → **Åpent spørsmål, ungdommene tilføyer det de erfarer som interessant**

### Intervjuvedlegg 1

### **Intervjuguide 03 (til spillsesjon 03) – 18.12.2018**

1. Er du interessert i historie? → **Er dette ungdom med en sterk interesse for historie?**
  - i) Hva er det du finner interessant/ikke interessant med historie?
  - ii) Hva betyr historie for deg?
2. Etter din erfaring nå, tror du at Civ 6 kan brukes i historiefaget? → **Kunne de ha sett for seg klasseromsbruk nå som de spiller fritt og uten instruksjoner?**
  - i) Hvorfor/hvorfor ikke?
  - ii) Hvordan skal dette eventuelt gjøres?
  - iii) Vil du si at Civ 6 er ekte historie?
3. Kan du fortelle litt om det som du har spilt i dag. Her er det ingen fasit, og det er opp til deg hva slags tanker du har rundt dette. → **Få frem deres valg som ungdomsspillere**
4. Etter din mening, hva er det du opplever spillet vektlegger for å gjøre det bra? → **Det spillmekaniske, hva må til for at de skal vinne? Må man vinne i det hele tatt?**
  - i) Er dette i så fall noe historisk?
5. Hva slags tanker og følelser sitter du igjen med fra forrige gang du spilte? Noe spesielt? → **Åpent spørsmål om deres erfaringer og refleksjoner til spillet**

#### **Intervjuvedlegg 2**

### **Intervjuguide 04 (til spillsesjon 04) – 6.01.2019**

1. Hva slags fortelling er det du har skapt i løpet av disse fire spillsesjonene? → **Få frem helheten av ungdommenes ludonarrativ fra Civ 6, hva er viktig for dem når de spiller?**
  - i) Hva vil du si er de mest sentrale delene av din fortelling fra Civ 6?
  - ii) Hvordan blir historien eventuelt fremstilt/brukt her?
  - iii) Hva slags tanker har du til en slik historie?
2. Hvorfor tror du jeg har valgt å undersøke hvordan dere spiller Civilization 6 i en masteroppgave? → **Hvorfor tror de at jeg har valgt å studere dette feltområdet?**
3. Har du fått endret, eller fått noen nye perspektiver etter din tid her? → **Avsluttende tanker og perspektiver de har til Civ 6 og dataspillmediet**
  - i) Tror du at Civ 6 kan formidle historien på måter som andre medier eventuelt ikke kan?
  - ii) Hva kan Civ 6 eventuelt gjøre annerledes?
  - iii) Er det noe Civ 6 ikke egnes særlig godt til å utføre?
  - iv) Til slutt, hvorfor valgte du å delta i dette studiet?

#### **Intervjuvedlegg 3**

Jeg fokuserer på å la ungdommene presentere det som de synes er interessant, og dersom intervjuene stopper opp eller ungdommene ikke kommer på mer å si, bruker jeg de vedlagte intervjuguidene som støtte og referansepunkt.

<b>Intervju #</b>	<b>Lars</b>	<b>Trond</b>	<b>Kjetil</b>
<b>Intervju 01</b> (5.12.2018)	7 min 15 sek	8 min 4 sek	4 min 57 sek
<b>Intervju 02</b> (12.12.2018)	14 min 4 sek	16 min 5 sek	11 min 17 sek
<b>Intervju 03</b> (18.12.2018)	22 min 43 sek	24 min 3 sek	17 min 45 sek
<b>Intervju 04</b> (06.01.2019)	16 min 15 sek	23 min 15 sek	16 min 9 sek
<b>Sammenlagt intervjutid per informant</b>	1 time 0 min 17 sek	1 time 11 min 27 sek	49 min 28 sek

**Tabell 2.1, intervjutid – sammenlagt og per informant**

#### 2.4.3 Skjerm- og lydopptak av ungdommenes spillsesjoner

I denne avhandlingen bruker jeg «spillsesjoner» for å referere til ungdommenes frivillige oppmøte på DDV hvor de spiller Civ 6. Deres spillsesjoner innspilles og lagres i mp4 videoformat. Det er kun skjerm bilde og mikrofonlyd som tas opp, og informantene blir ikke filmet personlig av et eksternt videokamera. Jeg bruker programvaren Open Broadcaster Software (OBS) til å lagre ungdommenes skjerm- og lydopptak. Alle informantene spiller på datamaskiner med OBS installert, og dermed får jeg tak i tre individuelle videoprofiler per spillsesjon, hvilket utgjør 12 videofiler totalt. Dette resulterer i at jeg besitter timevis av videomateriale. Det har ikke vært arbeidskapasitet til å analysere så mye video- og lydmateriale. Segmenter der jeg oppfatter ungdommene sier eller gjør noe mens de spiller som virker signifikant velger jeg dermed å transkribere. Ved å undersøke skjermopptak åpnes det en mulighet for å kontekstualisere det informantene forteller under intervjuene tilbake til det som de spiller. I et masterstudie som dette er det gjerne en nødvendighet å studere det informantene spiller for å forstå hva de faktisk refererer til når de intervjues etter endt spillsesjon.



**Figur 2.3, fordeling av datamaskiner:** Slik fordeles ungdommene på hver sin datamaskin under spillsesjonene ved det Didaktisk Digitale Verksted (UiS). Ungdommene har designerte hodetelefoner med tilkoblet mikrofon som tar opp stemmene deres i tillegg til skjermopptak via programvaren OBS mens de spiller.

Spillsesjon #	Varighet (per ungdom)
Spillsesjon 01 (5.12.2018)	ca. 1 t 29 min
Spillsesjon 02 (12.12.2018)	ca. 1 t 51 min
Spillsesjon 03 (18.12.2018)	ca. 2 t 57 min
Spillsesjon 04 (6.01.2019)	ca. 1 t 52 min
<b>Sammenlagt spilletid per ungdom</b>	<b>ca. 8 t 9 min</b>

**Tabell 2.2, dato og cirka varighet på spillsesjoner**

Tabell 2.2 forbeholder ikke tid som har gått til spising, prating og intervjuunder. I løpet av første økt går mye tid til å bli kjent med Civ 6 og forskningsarenaen. Spillsesjon 02, 03 og 04 foregår mer strømlinjeformet ved at informantene er mer komfortable og bedre kjent med Civ 6, derfor varer disse som resultat lengre.

#### 2.4.4 Om flerspillermodus

Ungdommene spiller frie fra spesifikke instruksjoner jeg tildeler dem, og alle informantene meddeler under første spillsesjon ønsket om å få spille sammen med hverandre i sanntid via flerspillermodus. Civ 6 tilbyr en slik flerspillermodus hvor ungdommene kan kontrollere hver sin sivilisasjon og enten samarbeide eller konkurrere mot hverandres sivilisasjoner på et fellesbrett. Dette fører til at ungdommene kan kommunisere og interagere med hverandre via dataspillet som selvstendige aktører med hver sine interesser og målsettinger. Fordelen med dette er at jeg kan lokke frem interessant data som viser hvordan ungdommer spiller denne type dataspill sammen med hverandre i en mer sosial og troverdig setting. En potensiell ulempe er at ungdommene lar seg distrahere av hverandre mens de spiller noe som gjør at jeg ender opp med uinteressante datasegmenter. I tillegg kan det være at noen erfarer mye «dødtid» på grunn av Civ 6 sitt turbaserte format som krever at alle ungdommene utfører sine trekk før spillet beveger seg fremover.

Jeg er allikevel villig til å la dem spille flerspillermodus med hverandre dersom de ønsker det. På den måten kan de forhandle og diskutere med hverandre som spillere av Civ 6, samtidig som jeg får et naturlig innblikk i ungdommenes møte med historiske dataspill utenfor skolen på deres premisser. Dersom ungdommene forteller meg at de vil spille flerspillermodus, tilsier det at å spille sammen er noe de foretrekker å gjøre. Dette studiet vektlegger som sagt ikke en teoretisk-deduktiv tilnærming, og jeg ønsker å være åpen og undrende i mitt møte med ungdommene. Hvis de spiller sammen og foretrekker dette er det gjerne noe som burde tas stilling til i seg selv.

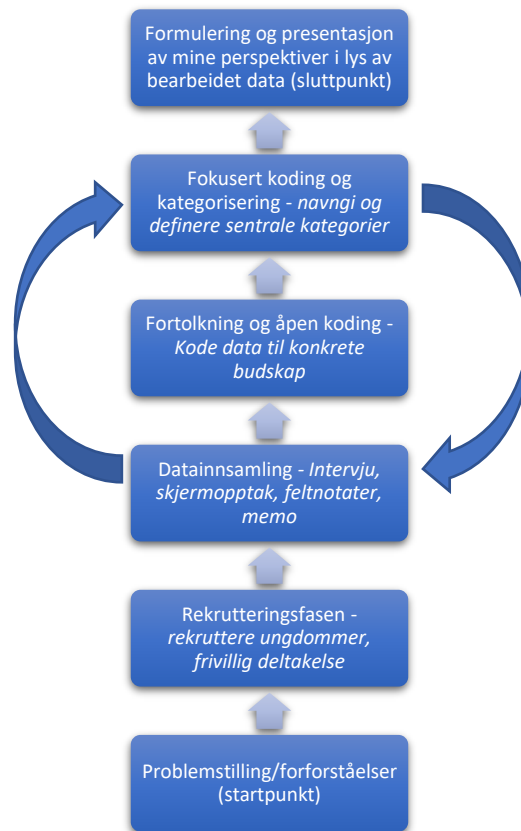
## 2.5 Databehandling

Å behandle data innen GT-forskning skjer parallelt med analyseprosessen.<sup>73</sup> Det vil si at jeg vandrer frem og tilbake mellom tidligere og nyere spillsesjoner for å gradvis skape krystallisert data som gir en forståelse av interesseområdet. I startfasen har jeg få referansepunkter å studere og i løpet av første spillsesjon er det derfor viktig å ta solide feltnotater og observere nøye hva som skjer når ungdommene spiller. Jeg har sørget for å alltid stille med ferdigtranskriberte intervju til oppfølgende spillsesjoner slik at jeg oppnår en tetthet til dataene. Når jeg analyserer transkripsjonene kan jeg sette spørsmålstegn ved enkelte forekomster og utvikle økt sensitivitet til det jeg studerer. Gjennom økt sensitivitet kan man etterhvert presisere fenomener ved sitt arbeid og dette skal kodingsprosessen blant annet hjelpe til med.<sup>74</sup> Under illustreres måten konstruktivistisk GT operasjonaliseres i studiet. Dette er en revidert utgave med utgangspunkt i Charmaz sitt forslag til datautvikling:

---

<sup>73</sup> Corbin, J. & Strauss, A. 1990: 3

<sup>74</sup> Charmaz 2014: 160-161



**Figur 2.4, tilnæringsforslag til konstruktivistisk GT: Gradvis forståelse og kontinuerlig analyse av ungdommenes møte med Civ 6 former veien videre for studiet. Modellen er hentet fra Charmaz 2014.<sup>75</sup>**

### 2.5.1 Transkribering av data

Ifølge Kvale et al. eksisterer det ingen sann og objektiv oversettelse fra virkeligheten til skriftlig form. De foreslår å transkribere på en måte som tjener forskningsformålene til gode.<sup>76</sup> Under intervjuene forekommer det mange ulike varianter av latter, kremting og kroppsspråk som gjør en skriftlig fremstilling vrien å lese dersom dette oversettes direkte. Jeg ser det i avhandlingens beste interesse å fremstille sitater fri fra «eh», «øh», «ah» og liknende i løpet av brødteksten. Det kan være enkelte meninger da går tapt, men analysesegmentet sitt narrativ blir skarpere, og jeg unngår unødig ordteiling. Så skal det sies at transkripsjoner filtreres gjennom forskeren sine sanseinntrykk og bemerkelser. Jeg stiller meg åpen og ærlig med at det kan være budskap jeg har gått glippet av og anser mine transkripsjoner som én måte å forstå samtalene på.

Alt av intervjumateriale transkriberes via det digitale analyseprogrammet Nvivo. På den måten kan jeg senke hastigheten til lydklippene og transkribere mer effektiv. Jeg besitter rett over 3 timer med

<sup>75</sup> Charmaz 2014: 18

<sup>76</sup> Kvale et al. 2009: 195

ren intervjudata, og alle transkripsjoner aidentifiserer ungdommene ved bruk av fiktive navn. Så langt det gjelder skjermopptakene har jeg ikke arbeidskapasitet til å transkribere alt ungdommene gjør og forteller mens de spiller. Dog har jeg gransket deler av skjermopptakene som nyanserer og forsterker analysene mine. Utvalgte skjermopptak fra ungdommenes spillsesjoner gjenspeiler utsagn som jeg opplever krever et ekstra tilbakeblikk, samt fenomener som har fanget oppmerksomheten min fra selve feltet. Jeg har satt som mål om å muliggjøre en form for triangulering på denne måten. Det innebærer at jeg forsøker å styrke dataene mine gjennom å studere feltnotater, transkripsjoner og videomateriale i sammenheng med hverandre. Dette vil ifølge Uwe Flick være med på å styrke kvaliteten rundt forskningen sin, siden man får muligheten til å studere feltet fra flere innfallsvinkler.<sup>77</sup> Å transkribere er en utrolig tidkrevende prosess, og selv om jeg har effektivisert arbeidet ved hjelp av digitale verktøy, råder det liten tvil om at mangfoldige timer må settes av til et slikt arbeid.

### 2.5.2 Memoskriving og feltnotater

Gjennom memoskriving bidrar man til å utvikle kodene og kategoriene sine gjennom å reflektere over det som har hendt, noe som gjør memoskriving til et viktig steg for å sammenfatte datainnsamlingen og analyseprosessen.<sup>78</sup> For eksempel kan jeg undres over hvorfor Trond stiller seg ukritisk til Civ 6 sin historiebruk, eller at Lars stadig vekk omtaler «Amish-kultur» under hans opphold. Å kombinere memoer med transkripsjoner er en fin måte for meg å sette dataen i perspektiv, og ideelt sett skriver jeg memoer rett etter spillsesjonene når minnene er så ferske som mulig, dette har dog i varierende grad blitt utført grunnet ren arbeidsmengde. Å skrive memoer i Nvivo fungerer optimalt fordi da kan disse linkes digitalt til koder for å beskrive hva slags egenskaper som karakteriserer kodene mine. Dette gir en behagelig og fin oversikt over datamaterialet. I kapittel 3 har jeg valgt å inkludere finjusterte memoer som egne delkapitler for å henvise til sentrale tanker og refleksjoner jeg har hatt i løpet av studiet. For å la dataen « snakke til meg » unngår jeg mest mulig å referere til tidligere litteratur og forskning i løpet av memoskriving. Dette utføres for å sentrere ens egne tolkninger av dataen.

Mens ungdommene spiller tar jeg også feltnotater for hånd. Når jeg skriver disse markerer jeg tidspunkt og noterer ned enkle stikkord idet ungdommene gjør eller sier noe som virker spennende. I og med at Trond har spilt Civ-serien før, opptrer han ofte som en veileder for de andre. I den anledning kan jeg notere ned episoder hvor han veileder de andre, og eventuelt komme tilbake til dette under intervjusamtalene med ham. I tillegg er feltnotatene hjelpsomme for å veilede meg til

---

<sup>77</sup> Flick, U. 2008: 43-44

<sup>78</sup> Charmaz 2014: 162



handlingsrike situasjoner i skjermopptakene slik at jeg unngår å granske timevis med skjermopptak for å finne én enkelt hendelse med stor analytisk verdi. Memoer fungerer mer som et raffinerte verktøy som hjelper meg å nyansere kategoriene mine, mens feltnotater lar meg ta et «øyeblikksbilde» av hendelser i feltet som peker i retningen av erfaringer ungdommene utvikler mens de spiller.

Mellom hver spillsesjon prioriterer jeg å transkribere intervjuene, samt avtale med ungdommene tidspunkt for neste oppmøte. Det blir mangelfull tid til å analysere og kode dataen mellom spillsesjonene, men jeg sørger alltid for å en idé av hva slags intervju spørsmål jeg kan stille dem til neste oppmøte. Feltnotater og memoer er derfor viktig for å beholde en analytisk kjerne ved forskningen siden jeg hele tiden må stille spørsmål til dataene mine.

### 2.5.3 Koding og kategorisering av data

I grounded theory forskning forsøker man å tolke dataen sin ved å bryte den ned, og deretter sette den sammen igjen til navngitte koder som konstituerer forskerens forståelse av interesseområdet.<sup>79</sup> I dette arbeidet vil det bety å definere noe som kan belyse ungdommenes historiebruk og produserte ludonarrativ som peker i retningen av hvilke erfaringer de utvikler når de spiller det historiske dataspillet. Kodene som genereres blir viktige for å representere en fortolkning av det empiriske feltet jeg befinner meg i.<sup>80</sup> I begynnelsen vil kodene preges av å være forbeholdt det substansielle jeg studerer, men når analysen utvikles kan man med hjemmel i dataene utvikle mer avanserte koder som viser til spesifikke fenomener.<sup>81</sup>

Som retningslinjer for koding har jeg operasjonalisert en variant av Charmaz sine fremgangsmetoder for åpen<sup>82</sup> og fokusert koding.<sup>83</sup> All koding foregår i Nvivo. Siden jeg også transkriberer via dette programmet, kan jeg enkelt og intuitivt markere tekstmateriale som er av stor analytisk verdi og lagre dette i programmet i samme sleng. Idet datasegmenter markeres lagres det så i noder som jeg navngir selv basert på hva transkripsjonene kommuniserer til meg.<sup>84</sup> I ettertid innser jeg at det hadde vært utfordrende å navigere dataen på en systematisk og oversiktlig måte uten Nvivo.

---

<sup>79</sup> Corbin & Strauss 1990: 12, Charmaz 2014: 115

<sup>80</sup> Charmaz 2014: 113

<sup>81</sup> Gibbs, G. 2010 [YouTube]: [https://www.youtube.com/watch?v=hik-NKtl\\_vY&index=10&list=PL8CB91CC62C1C2C7E](https://www.youtube.com/watch?v=hik-NKtl_vY&index=10&list=PL8CB91CC62C1C2C7E)

<sup>82</sup> Det hun refererer til som «initial coding». Charmaz 2016: 116

<sup>83</sup> ibid

<sup>84</sup> «Noder» er Nvivo sitt begrep for koder.

### Åpen koding

Åpne koder er svært reaktive. Det vil si at de settes ofte for formendringer når nye datafunn tilføyes.<sup>85</sup> De åpne kodene bidrar til å gi dataen et solid fundament ved å definere aktuelle fenomen og prosesser i feltet. Underveis oppdager jeg gjerne at ungdommene berører liknende temaer. Dette forteller meg at her eksisterer det et forhold som kan utforskes senere. For mitt arbeid bidrar de åpne kodene til å gradvis solidifisere dataen. Når man utfører åpen koding, foreslår Charmaz noen konstruktive spørsmålsformuleringer som veiledning. Slike spørsmål kan være:

- Hva slags prosess foregår her? Hvordan kan denne defineres?
- Hvordan utvikler denne prosessen seg?
- Hva kan oppførselen til informantene under samhandling med denne prosessen indikere?
- Hvordan oppfører informantene seg når de involveres i denne prosessen?<sup>86</sup>

Når jeg formulerer åpne koder er det viktig at de forsøker å definere de aktive prosessene ungdommene utfører.<sup>87</sup> Dette gjøres for å zoome inn på valg og handlinger som avbilder hva ungdommene faktisk gjør mens de spiller. I og med at dataspill krever feedback fra spilleren, er det essensielt å fremheve informantene som aktive aktører. Det kan dog virke som et stort hopp å definere koder som f.eks. «aktør», «å vinne» eller «følelser». I disse eksemplene presenteres ingen aktive agenter, og derfor kan man bli usikker vedrørende hvem slike koder egnest for og i hvilken sammenheng kodene skal brukes til. I alt endte jeg med over 100 åpne koder som måtte granskes og videreutvikles til fokuserte koder.

### Fokusert koding

Under fokusert koding sorteres de åpne kodene, og jeg tar stilling til hvilke koder som inneholder mest analytisk verdi for å representere ungdommens erfaringer.<sup>88</sup> Denne fasen går ganske hurtig, i og med at jeg har god kjennskap til dataene mine på dette stadiet. Når man jobber med konstruktivistisk GT er det ikke nødvendig å anvende strenge analytiske rammer som de fokuserte kodene skal formes etter, det kan bli for preskriptivt ifølge Charmaz.<sup>89</sup> Jeg utvikler kodene mine gjennom konstant sammenlikning av dataene, samtidig som jeg samler inn ny data som suppleringsmiddel. Etterhvert utvikler jeg økt sensitivitet til dataen som gjør at jeg enser hvilken retning forskningen beveger seg i. De fokuserte kodene ender opp med å gi meg en større

---

<sup>85</sup> Denscombe 2010: 115

<sup>86</sup> Spørsmålene er inspirert av Charmaz 2014: 127, og er røft oversatt fra engelsk til norsk

<sup>87</sup> Charmaz 2014: 120

<sup>88</sup> ibid: 138

<sup>89</sup> ibid: 148-149

konseptuell kraft siden de kodemessig representerer kjernetrekk ved ungdommenes erfaringer til Civ 6.

Under eksemplifiserer jeg hvordan jeg produserer kodene. Fet skrift viser til det som særlig fanger oppmerksomheten min, braketter til leserveiledning:

### Underholdningsaspektet:

Transkripsjoner →	Åpen koding →	Fokusert koding
<p>Lars:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>«Det er en ganske rimelig fredfull sivilisasjon</b> [Lars spiller som en fredfull sivilisasjon] <b>med lite militær [...]</b>»</li> <li>• <b>«Du kan føle sinne, du kan føle glede alt etter hva som, om det går bra med byen eller om det går dårlig med byen.»</b></li> <li>• <b>«Trond [Snakker til Trond], det er ikke mye jeg kan gjøre for å stoppe denne krigen her, eller vinne den for den slags skyld. Det er jo ikke det»</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Er en handlende aktør i dataspillet som en fredfull sivilisasjon</li> <li>• Erfarer tydelig glede og sinne avhengig av spillets gang</li> <li>• Ønsker å vinne, uttrykker frustrasjon når dette ikke oppfylles</li> </ul>	
<p>Trond:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>«Jeg står jo på en måte som en sånn her ekstern kraft som holder på å bygge seg opp i skyggene.»</b></li> <li>• <b>«[...] det er jo et spill jeg er veldig glad i selv [...]</b>»</li> <li>• <b>«[...] i et spill så handler det om å vinne.»</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Er en handlende aktør i dataspillet som ekstern kraft</li> <li>• Erfarer glede av å spille Civ 6, spesielt sammen med andre</li> <li>• Er bevisst på målet om å vinne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>De befinner seg i spillbaserte aktørroller</i></li> <li>• <i>De engasjeres av spillet</i></li> <li>• <i>De ønsker å vinne</i></li> </ul>
<p>Kjetil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>«Jeg tenkte jo å prøve og utnytte den der pearls [perler ved kysten] da, og få ressurs av det. Og så er jeg jo en kystby [...]</b>»</li> <li>• <b>«[...] det som jeg synes er kjedelig, det bryr jeg meg på en måte ikke så mye om.»</b></li> <li>• <b>«Pluss at jeg har to store byer til, så jeg får mye inntekter og ja, så jeg tror, hvis jeg klarer å ta over de byene og Trond ikke er med å hjelpe så mye, da tror jeg at jeg kan vinne.»</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Er en handlende aktør i dataspillet – som en kyststat</li> <li>• Fortsetter å vie oppmerksomhet til Civ 6, engasjeres av spillet, synes det er gøy å spille</li> <li>• Prioriterer å vinne over Trond</li> </ul>	

**Tabell 2.3, eksempel på koding – underholdningsaspektet:** Eksempel på åpen- og fokusert koding.

Her skapes en forståelse av prosesser og fenomener i feltet. Underholdning er en viktig del av spillopplevelsen

Over berører alle informantene noe som kan peke i retningen av Civ 6 som et underholdningsmedium. Etter gransking av de åpne kodene, oppfatter jeg at det eksisterer en

korrelasjon mellom hvordan ungdommene erfarer dette på grunnlag av en engasjerende aktørrolle der målet er å vinne og bli den mektigste sivilisasjonen på brettet. Ungdommene engasjeres betraktelig av Civ 6 som en underholdningskilde.

### Ungdommenes historiebruk:

Transkripsjoner/fortolkningsenhet →	Åpen koding →	Fokusert koding
<p>Lars:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«<b>Altså, for meg så har det [historie] jo en verdi i form av at jeg forstår hvorfor verden er slik som den er.</b>»</li> <li>«<b>Andre verdenskrig, der har vi kroneksempel, for eksempel Holocaust da. Det bør jo aldri gjentas [...] ting som skjedde i går, ting som skjedde for en uke siden.</b>»</li> <li>«<b>Hvordan religion har preget verden så mye det har, evolusjonen av mennesker [...]</b>»</li> <li>«<b>Ja. Det er ekte historie vil jeg påstå [Civ 6]. Men, det som jeg erfarte i dag [...] det er ikke alltid vår historie</b>»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruker fortiden til å forstå samtiden</li> <li>Refererer til fortiden sine feiltrinn- tidligere feil burde fravikes</li> <li>Interessert i evolusjonen av mennesker</li> <li>Erfarer Civ 6 som ekte historie, selv om den ikke nødvendigvis gir et bilde av vår historie</li> </ul>	
<p>Trond:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«<b>[...] historie farger jo mitt syn på stater for eksempel. Altså, hvis vi ikke hadde hatt nedskrevet historie [...] hadde ikke folk på en måte kunnet dannet en mening [...] ut ifra tidligere handlinger.</b>»</li> <li>«<b>Altså hvis du ikke har en historie da som det er enighet om at er riktige så kan jo folk på en måte lage sine egne historier [...] og bruke det politisk [...]</b>»</li> <li>«<b>[...] det er basert på ekte historie [Civ 6]. Det er ingenting i spillet [...] som ikke eksisterer i den ekte verden.</b>»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historie farger hans syn på stater</li> <li>Tilpasser historiebruken til en politisk arena</li> <li>Uttrykker at historie krever fellesskapets enighet for å være legitimt</li> <li>Erfarer at Civ 6 baseres på ekte historie, en representasjon av historien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Forholder seg bevisst til fortiden</i></li> <li><i>Bruker sine kunnskaper om historie utenfor skolen</i></li> </ul>
<p>Kjetil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«<b>da lærer vi jo på en måte av det vi har gjort da. [...] det vi gjorde feil og det vi gjorde riktig og så bruke det fremover for eksempel.</b>»</li> <li>«<b>[...] første verdenskrig og andre verdenskrig, og ja, egentlig, hva som har skjedd opp igjennom da med vikingtiden og middelalderen og alt sånn greier.</b>»</li> <li>«<b>Ja, det spillet bygger jo på en måte på ekte historie, selv om du lager ditt eget. [...] det viser jo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bruker fortiden til å lære av feil og det som har blitt gjort riktig tidligere</li> <li>Ramser opp tidsepoker, virker frakoblet</li> <li>Erfarer at Civ 6 bygger på ekte historie</li> <li>Han lager sin egen historie i Civ 6 som inneholder elementer av ekte historie</li> </ul>	

<i><b>litt hvordan det er mulig hvordan historien kan gjerne ha skjedd på en måte.»</b></i>		
---	--	--

**Tabell 2.4, eksempel på koding – ungdommenes historiebruk:** *De forholder seg bevisst til fortiden når de intervjues, og i forbindelse med dette bruker de sine kunnskaper om historie til å orientere seg rundt egen livsverden*

Ungdommene forholder seg til fortiden i intervjusamtaler, og forteller at fortiden er viktig for å lære av tidligere feiltrinn. De bruker også kunnskapene sine til å reflektere og tolke Civ 6 som noe historisk i lys av deres forståelse av den virkelige verden.

### Ungdommenes ludonarrativ

Transkripsjoner/fortolkningsenhet →	Åpen koding →	Fokusert koding
<p>Lars:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«[...] altså <b>jeg har jo facetimet med Trond mens jeg har spilt dette</b></li> <li>«<b>Ja, det kan jeg jo, men det sto sånn recommended</b> [han påvirkes av spillet sine anbefalinger]»</li> <li>«<b>Så det, det er jo egentlig en veldig kort historie. [...] Tenkte å lage religion, det var før de ble angrepet så nådeløst av naboene.</b>»</li> <li>«<b>hvis du spiller som Norge så er det lurt å ha religion, for da kan du bygge for eksempel stavkirker, [...] en ganske strategisk bygning da</b>»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spiller dataspillet i en sosial og påvirkelig setting</li> <li>Tap gjør spillet mindre interessant</li> <li>Emosjonelt investert i sitt ludonarrativ</li> <li>Historiske figurer og prosesser får strategiske og funksjonelle verdier i narrativet – målet om å vinne</li> </ul>	
<p>Trond:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«<b>Sant, nå spiller jeg jo med to andre menneskelige spillere da er jo det helt tilfeldig hvordan de reagerer på det jeg gjør.</b>»</li> <li>«<b>det er mye sånn sammenhengen mellom det store bildet spesielt når du spiller sånn spill som det</b>»</li> <li>«<b>Det er jo litt sånn internasjonale relasjoner da [...] land som egentlig kan være venner [...] blir litt sånn på hugget med en gang de frykter for sin egen, ja, velvære</b>»</li> <li>«<b>da tror jeg at alle visste i dag før de begynte, at i dag blir jo på en måte, det kommer til å skje noe i dag [i spillet]. Så da var det jo mye forventninger liksom [...]</b>»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spiller dataspillet i en sosial og påvirkelig setting</li> <li>Ludonarrativ tolkes i lys av et historisk «stort bilde». Historien handler ikke om enkeltstående aktører, men store prosesser slik de gjør i ludonarrativet</li> <li>Han blir på hugget når egen velvære trues i Civ 6</li> <li>Store personlige forventninger knyttet til å videreutvikle narrativet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Sosiale og påvirkelige spillere</i></li> <li><i>Ludonarrativ om ressurser, ekspansjon og utvikling</i></li> </ul>
<p>Kjetil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«<b>Ja, når det ikke sånn der står recommended [påvirkes av</b></li> </ul>		

<p><b>spillet sin anbefalinger], så er det jo litt vanskelig å finne ut»</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Lars, han var litt sånn, gadd ikke så mye, og ble litt sur på grunn av det da fordi jeg tok byene og så, kom jo da Trond og roet det på en måte litt ned da med at han tok tilbake byen min så.»</li> <li>• «Det er jo, det er sånn krigshistorie [...] selv om vi går i krig, og har en alliert, så er det ikke sikkert at jeg vinner for det om»</li> <li>• «det er drit hvis jeg mister warriorsene da kan det jo være at andre angriper meg, så mangler jeg jo de, men det er ikke sånn at jeg har medfølelser liksom [utvikler ikke medfølelser for historiske representasjoner i spillet]»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiller dataspillet i en sosial og påvirkelig setting</li> <li>• Ludonarrativ tolkes som en kopi av krigshistorie – gjenspeiler hendelser fra spillet der målet er å vinne</li> <li>• Utvikler ikke medfølelser for sine enheter i sitt narrativ - «sjakkbrikker». Krigere skal bidra til seier</li> </ul>	
--	---	--

**Tabell 2.5, eksempel på koding – ungdommenes produserte ludonarrativ (spillbaserte fortellinger):**

*Kartlegging og forståelse av ungdommenes ludonarrativ. Fortellingene påvirkes først og fremst av den sosiale dynamikken mellom ungdommene, men også spillets design og anbefalinger. Kamp om ressurser, ekspansjon og utvikling kjennetegner i tillegg store deler av ludonarrativene.*

Ludonarrativene ungdommene produserer påvirkes ikke minst av dataspillet designfilosofi i form av tips og anbefalinger som ungdommene kan velge å følge. I tillegg er det en sosial dimensjon her: de refererer til hverandre som deltakere og aktører i ludonarrativene sine på grunn av flerspillermodusen. Ressurser, krig, ekspansjon og nasjonsutvikling er viktige momenter i ludonarrativene. Intervjuene og spillsesjonene kretser mye rundt en slik tematikk.

### *Hovedkategorier*

Når fersk data ikke tilfører nye egenskaper til de fokuserte kodene, er det en åpning for å sammenfatte kodene til helhetlige kategorier.<sup>90</sup> For meg er det utfordrende å påstå at jeg ikke hadde oppdaget noe nytt dersom jeg hadde hatt andre informanter eller utvidet varigheten på prosjektet. Her er det en kamp mot klokka med tanke på transkribering og koding av dataene. Kompromisset har vært å avslutte forskningen på et punkt jeg besitter tilfredsstillende mengder med data og i tillegg har tid til å analysere alt dette.

Hovedkategoriene sammenfatter de fokuserte kodene til et konsist temaområde. Basert på forslaget til Graham Gibbs, har jeg filtrert de fokuserte kodene ned til et fåtall med hovedkategorier. Dette er fordelaktig hvis man ønsker å navigere og presentere dataene sin oversiktlig og effektivt.<sup>91</sup> Dersom

<sup>90</sup> Denscombe 2010: 117

<sup>91</sup> Gibbs 2010

jeg besitter titalls med hovedkategorier kan arbeidet oppleves svært hulter til bulter. Kategoriene deles inn i temaområdene: underholdningsaspektet (1), ungdommenes historiebruk- og forståelse (2) og ungdommenes produksjon av ludonarrativ (3). Jeg presenterer disse i en rekkefølge jeg foreslår gir best mening for den helhetlige forståelsen av studiet. Under vises en forenkling av hvordan hovedkategoriene utledes fra fokuserte koder:

Fokuserte koder →	Hovedkategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ungdommene befinner seg i spillbaserte aktørroller</i></li> </ul>	<p><b><i>Civ 6 erfares som underholdende (underholdningsaspektet)</i></b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>De er emosjonelt investert i spillet</i></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>De ønsker å vinne spillet</i></li> </ul>	

**Tabell 2.6, produksjon av datakategorier - underholdningsaspektet**

Fokuserte koder →	Hovedkategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ungdommene bruker kunnskaper om historien utenfor skolen</i></li> </ul>	<p><b><i>Ungdommenes historiebruk- og forståelse i møte med Civ 6</i></b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ungdommene forholder seg til fortiden som en forbigått tid</i></li> </ul>	

**Tabell 2.7, produksjon av datakategorier – ungdommenes historiebruk**

Fokuserte koder →	Hovedkategori
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sosiale og påvirkelige i aktørrollene deres</i></li> </ul>	<p><b><i>Ungdommenes produksjon av ludonarrativ i Civ 6</i></b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Fortellinger om ressurser, ekspansjon og utvikling i Civ 6</i></li> </ul>	

**Tabell 2.8, produksjon av datakategorier – ungdommenes ludonarrativ**

## 2.6 Evaluering av forskningskvalitet

Ifølge Flick er det kritisk for all kvalitativ forskning å meddele hvordan man går frem og arbeider med studiet sitt. På den måten kommuniseres det hvilke overveielser som må tas, hvilket bidrar til troverdig og etisk forskning.<sup>92</sup> Med det i bakhodet, vil jeg nå gjennomgå hensyn som tas for å sikre en fornuftig og etisk forskningsstandard her.

### 2.6.1 Forskningens gyldighet og pålitelighet

Slik Johannessen et al. forklarer er det ikke dataen som er selve virkeligheten. Dataen er en representasjon av virkeligheten.<sup>93</sup> Jeg ønsker ikke å betvile avhandlingens fremgangsmåte, men en viss gjennomsiktighet kan være fornuftig for å meddele mine perspektiver og forskningsintensjoner. Dette kan også virke inn positivt ved at jeg er åpen til forskningens styrker og svakheter.

I dette arbeidet har jeg rollen som observatør (mens ungdommene spiller) og intervjuer (etter at de har spilt). Siden alt av tolkninger og data filtreres gjennom egne sanseintrykk grenser det til et uopnåelig mål å fremstille en komplett objektiv representasjon av ungdommenes spillsesjoner. Med mine mange års erfaringer med dataspillbruk og nysgjerrighet til historiske dataspill, blir det en underdrivelse å si at det ikke former koding og memoer som formuleres. Dette er derimot ikke en ansvarsfraskrivelse som tilsier at her foregår det forskning på hemningsløse premisser. Det eksisterer flere muligheter for å sikre kvaliteten rundt kvalitativt arbeid. Denscombe markerer særlig tre steg som kan bidra til økt pålitelighet ved ens forskning, og dermed beskytte forskningens beste interesse: triangulerende metodebruk (1), tett oppfølging av informanter (2) og data som lenkes til det aktuelle feltet (3).<sup>94</sup>

Ved å observere feltet, intervju ungdommene og analysere skjermopptakene deres, kan holdbarheten til dataene testes. Når Trond forteller at Civ er en spillserie han er glad i, kan jeg analysere skjermopptakene for å ta stilling til hvor mye dette påvirker hans måte å spille på sammen med de andre. Når man sammenlikner dataene sine på tvers av ulike innsamlingsmetoder blir det mer forsvarlig å understreke dataen sin grad av overførbarhet til andre situasjoner.<sup>95</sup> Uttrykker ungdommene forskjellige følelser og erfaringer avhengig av innsamlingsmetoder er jeg nødt til å ta stilling til dette. Når det gjelder triangulering av forskningsmetoder forteller Flick at dette burde forankres i prinsippet om brukbarhet.<sup>96</sup> Det er av liten verdi å ta skjermopptak av ungdommenes spillsesjoner dersom det ikke har noen nyttig funksjon for arbeidet mitt. Ved å administrere flere

---

<sup>92</sup> Flick 2008: 62

<sup>93</sup> Johannessen et al. 2016: 66

<sup>94</sup> Denscombe 2010: 299

<sup>95</sup> Flick 2008: 44

<sup>96</sup> *ibid*



innsamlingsmetoder er ønsket å forstå interesseområdet fra flere ståsted og dermed få en dypere forståelse av ungdommenes perspektiver. Til slutt, er det viktig at jeg er årvåken til at dataen alltid lenkes til feltet. Dersom lenken mellom data og felt brytes vil dette avsløres umiddelbart i form av en empirisk tildekning. Tredjepart kan få inntrykket av at her skjules eller holdes noe tilbake. Det som utelates forsøker jeg derfor å være ærlig med gjennom å fremstille mine fremgangsmåter.

Vedrørende forskningens pålitelighet er det usannsynlig å forestille seg at de samme resultatene hadde blitt produsert under en annen student sin fremdrift. Virkeligheten er kompleks og til tider diffus å tolke. Siden jeg er den som tolker og avgjør hvilken retning dataen skal ledes, innebærer det naturligvis at det kan eksistere mange veier til målet. Ved å presentere forskningstilnærming blir fremgangsmåtene mine i hvert fall tydeliggjort, hvilket inviterer til kritikk og potensielle kontrollgrupper i etterkant av avhandlingens fremstilling.

### 2.6.2 Forskningens etiske dimensjon

Selv om forskningen ikke utspiller seg i en massiv skala passer jeg på å vedlikeholde forskningsetiske standarder. Jeg har et ansvar som tilrettelegger av studiet, og det er ikke i forskningens interesse å utstråle en overlegenhet og arroganse fra min side. Ungdommene står fritt til å kansellere deres deltakelse når som helst uten negative konsekvenser i og med studiet foregår på deres fritid og utenfor skoleområdet. Ungdommene er nødt til å samtykke for å delta både i muntlig og skriftlig form, noe de kan gjøre uten verge i og med de er fylte 16 år. De informeres både skriftlig og muntlig om hva forskningen dreier seg om, og hver informant har i tillegg mottatt et bilag der de kan lese om studiets formål.<sup>97</sup> Christel Hopf forteller at svært lite skal til for at deltakerne mistolker forskningens intensjoner, hvilket gjør det kritisk for meg å påse at informantene har en jevnt over god forståelse av studiets formål.<sup>98</sup>

Dersom ungdommene skal få spille med hverandre gjennom flerspillermodus må dette utføres via Internett. Det betyr at de må ha tilgang til en brukerkonto på dataspillplattformen Steam.<sup>99</sup> For å forsikre seg om at identiteten deres er beskyttet, anvender informantene alternative brukerkontoer som tilrettelegges av meg. Under spilling forteller jeg at min rolle er hovedsakelig som observatør, men dersom de har spørsmål og trenger hjelp til å komme i gang stiller jeg disponibel til å forklare mekanismer ved dataspillet.

---

<sup>97</sup> Vedlegg 3: s. 106

<sup>98</sup> Hopf, C. 2004: 336

<sup>99</sup> Steam er en digital dataspilltjeneste hvor man kan spille, delta i diskusjonsforumer og markedsføre dataspill. Steam 2019: <https://store.steampowered.com/about/>

Bruken av DDV til forskningens formål er godkjent av daglig leder og har blitt oversett av studentassistent ved verkstedet. Så fort NSD har godkjent prosjektet kan jeg invitere ungdommene og introdusere dem til studiet. Jeg forsøker å ha en jordnær tone med dem og forsikrer meg om at de er komfortable før de begynner å spille. I ettertid opplever jeg at deres gode kjennskap til hverandre har sannsynligvis bidratt til å gjøre forskningsholdet avslappet for dem. I tilfellet hvor det hadde vært tre deltakere med null kjennskap til hverandre måtte man nok ha investert ekstra tid i å la informantene stifte bekjentskap siden de er så tett opp til hverandre under spilling. Det hadde eventuelt introdusert andre etiske dilemmaer, f.eks. i hvilken grad skal forsker tilrettelegge for at informantene stifter bekjentskap til hverandre?

Dette er et meget intimt studie, nettopp på grunn av fritidsaspektet som preger forskningsarenaen og informantenes vennskapelige forhold til hverandre. Dessuten tilbringer jeg mye tid med informantene og blir godt kjent med dem som resultat. Jeg må ærlig meddele at det er utfordrende å distansere meg fra Lars, Trond og Kjetil for å gjengi dem som informanter. Heldigvis, er de sosiale rammene ikke noe som må bortforklares, men heller aksepteres. Ved å akseptere den medmenneskelige faktor som uten tvil har funnet sted her er det etter min oppfatning viktig at få frem hvor utfordrende det kan være å jobbe med mennesker. Kanskje «hardfaktaen» vil falme i forhold til en mer rigid tilnærming til studiet, men hvilken verdi vil objektive beskrivelser ha dersom de sosiale fritidsaspektene ikke vektlegges her? Utfordringen blir likevel å ha en komfortabel distanse til mine forkunnskaper slik at dataen utvikler seg på en gunstig måte. Derfor etterstreber jeg minst mulig innvirkning i måten de velger å spille Civ 6 på, selv om det til tider har vært utfordrende på grunn av mine overbevisninger om hva som er «lurt» å gjøre i dataspillet.

### 2.6.3 Ulemper ved forskningsdesign

Det første som kan tolkes som akilleshælen til GT operasjonaliseringen er usikkerheten knyttet til dataen sin.<sup>100</sup> Siden det i bunn og grunn er uvisst hvordan informantene kommer til å erfare Civ 6 og oppføre seg i feltet, burde forhåpninger om idealdata forkastes umiddelbart. Dersom jeg forutsetter at feltet skal produsere spesifikk og ønskelig data, anvendes en induktiv forskningsmetode med deterministiske holdninger. Dette kan skade studiets pålitelighet og evne til å vurdere ungdommenes interaksjoner tro til deres erfaringer med spillet.

Siden studiet opererer i en mikrosetting produseres substansielle perspektiver, det vil si, tolkninger som forbeholdes nøyaktig det feltet jeg studerer.<sup>101</sup> Funnene i denne avhandlingen vil ha lav grad av

---

<sup>100</sup> Denscombe 2010: 122

<sup>101</sup> Mjøset, L. 2009: 16

overførbarhet til andre forskningskontekst, noe som gjør det uaktuelt å generalisere mønster og oppførsel i lys av en større ungdomssammenheng. Dersom det skal generaliseres hvordan ungdommer erfarer historiske dataspill må det foregå på teoretiske og abstrakte plan.<sup>102</sup> Det må altså kunne skilles mellom reelle ungdommer som faktisk spiller historiske dataspill, og forestilte ungdommer som gjør dette. Få informanter gir lite grunnlag for å danne et større og generelt perspektiv på ungdommer.

Til slutt, forskningens metodetilnærming er meget tidkrevende. Det går mye tid til planlegging, refleksjoner, tolkninger, tilretteleggelse og omformuleringer. Å transformere alt dette over til en masteravhandling kan resultere i en diffus oppgavetekst. Å forsikre seg et tydelig og konsist budskap vil kreve omstendelige ressurser og omfattende mengder med tid. Så er spørsmålet om det er verdt å foreta grounded theory for en som i utgangspunktet har få erfaringer med kvalitativ forskning. Det råder svært lite tvil om at mye kan gå galt. Perspektiver som ikke kommer tydelig nok frem, data som ikke lenkes til feltet, diffus og irrelevant forskning. Det er mye som må balanseres her, men dersom det utføres fornuftig kan det lokke frem svært interessante og appellerende perspektiver på ungdommenes erfaringer med Civ 6 utenfor skolen.

### 3. Funn – presentasjon og analyse av data

I ånden av grounded theory forsøker jeg å la ungdommenes stemme bære tyngde her for å sentrere data fra feltet.<sup>103</sup> Det er eksepsjonelt mye felldata jeg besitter, spesielt i form av skjermopptak, så jeg er nødt til å være selektiv med det som presenteres.

#### 3.1 Vedrørende kapitlets struktur og presentasjon

Slik Johannessen et al. foreslår, burde man tydeliggjøre hvordan dataen veileder forskningsarbeidet sitt, men hvordan man gjør dette er opp til forskeren.<sup>104</sup> Originalt var planen å strukturere kapitlet i et kronologisk narrativ der jeg først presenterte spillsesjon 01 og så beveget meg videre til sesjon 04 for å beskrive en lineær utvikling og forståelse. Arbeidet mitt preges derimot av mye etterpåklokskap, polariserende forskningsintensjoner og usikkerheter ved at jeg stadig oppdager nye momenter. For at kapitlet skal bli mest mulig presentabelt baker jeg derfor dataene inn i brødteksten på en måte som viser til en helhetlig tolkning og forståelse av hendelser, fenomener og prosesser som har fanget min oppmerksomhet. Det innebærer at jeg hele veien kommer til å vedlikeholde en analytisk og tolkende tone når jeg presenterer dataene. Det er verdt å understreke at arbeidet mitt ønsker å forstå ungdommenes erfaringer med Civ 6 utenfor skolen, i motsetning til hvordan Civ 6 kan

---

<sup>102</sup> Denscombe 2010: 123

<sup>103</sup> Charmaz 2014: 3

<sup>104</sup> Johannessen et al 2016: 196

brukes som et læringsverktøy i klasserommet. Å undersøke om de utvikler historiebevissthet over tid vektlegges altså ikke eksplisitt, men det kommer frem at ungdommene henter til en form for historiebevissthet likevel. Dette er noe jeg tar stilling til i kapittel 4.

Ulempen her er at dataen kan virke noe kunstig og påtvunget ved at jeg henviser til kategorier i en «selvfølgelig» rekkefølge. For å avverge dette markeres intervjuer, samtaleutdrag fra spilling og spillsesjoner med tidspunkt de stammer fra (1-4) slik at leser bevisstgjøres hvor i forskningen dataene hentes fra. Når jeg siterer anvender jeg tidvis braketter som har til hensikt å veilede og representere mine tolkninger i forbindelse med det ungdommene forteller. I tillegg bruker jeg fotnoter for å referere til datasegmenter i brødteksten slik at presentasjonen blir enklere å følge.

Gjennom å kode og analysere intervjuene, samt deler av ungdommenes skjermopptak, har jeg utledet tre sentrale hovedkategorier. Da mye av min forståelse har dukket opp i senere tid via sammenlikning og analyse, velger jeg å strukturere resultatene i følgende serie: underholdningsaspektet (1), ungdommenes historiebruk- og forståelse (2) og ungdommenes ludonarrativ, fortellinger de produserer ved å spille Civ 6 (3).

Det kan argumenteres for at kategoriene overlapper hverandre. Antageligvis er det lite hensiktsmessig å tegne sterke kontraster mellom kategoriene, siden de til slutt vil peke i retning av en overordnet forståelse av ungdommenes møte med dataspillet. Å tegne sterke kontraster virker unødig separerende, men for avhandlingen sin del er det oversiktlig å navigere dataene systematisk og kategorisk.

## 3.2 «Det som jeg synes er kjedelig det bryr jeg meg på en måte ikke så mye om» - presentasjon av underholdningsaspektet

### 3.2.1 Ungdommene i spillbaserte aktørroller

Når ungdommene setter i gang med å spille tilbys de umiddelbart sentrale valgmuligheter som de må vurdere. De bestemmer hva slags kart de skal spille på, hvilke sivilisasjon de skal simulere og så videre. Spørsmål og henvendelser ungdommene måtte ha tar jeg imot, men jeg oppfordrer dem til å ta selvstendige valg. Ungdommene blir enige om å spille på et randomisert kart, det vil si, spillet produserer et grafisk kart med tilfeldige kontinenter og havområder.



**Skjermopptak 3.1, spillsesjon 01:** Ungdommene er i gang med å velge hva slags sivilisasjon de skal spille som – dette er et av de første valgene de foretar seg når de begynner å spille. Spillernavn anonymiseres.

Etter at de har fått spilt litt og gjort seg kjent med Civ 6 begynner de å identifisere sine roller i dataspillet:

«Jeg står jo på en måte som en sånn her ekstern kraft som holder på å bygge seg opp i skyggene.» (Trond, intervju 02)

Trond identifiserer seg selv som en ekstern kraft mens han simulerer Japan i Civ 6. Han forteller hvordan han bygger seg opp i skyggene. Det gir et inntrykk om at han driver på med en engasjerende og spennende prosess som hinner til noe stort senere. Hans rolle som ekstern kraft i spillet påvirker hva slags målsettinger og ønsker han har som spiller:

«[...] jeg har ikke teknologien til å komme meg av denne øyen [et spillbasert mål for Trond]. Så jeg er på en måte litt sånn stranda der. Mens de andre [Lars og Kjetil som del av flerspillermodusen] har da holdt på med å møte hverandre og har kontakt med omverdenen, det har jo ikke jeg.» (Trond, intervju 02)

Trond ønsker å utvikle teknologi som kan hjelpe ham til å komme seg av øyen han omtaler. Dette blir et spillbasert mål som motiverer ham til å videreutvikle «sitt» Japan. Ungdommene virker til å identifisere seg selv i Civ 6. Merk her hvordan Kjetil på sin side bruker førstepersons synsvinkel til å fortelle om handlingsforløpet i spillet:

«Så da klarte jeg jo å produsere mye tropper og sånn for å gjøre klart til krig. Og så hadde jeg veldig mange tropper da forrige gang, som jeg satte opp med grensen til Norge. Og i dag så gikk jeg i krig mot Norge da. Og det gikk bra helt fram til runde 150, siden jeg og Trond, vi hadde sånn avtale med at vi var i allianse frem til runde 150.» (Kjetil, intervju 04)

Her forteller Kjetil om krigføring og allianseavtaler hvor han fremstiller seg selv som en hovedkarakter i spillets narrativ. Han har valgt å produsere tropper for å gå til krig, og krigføring blir derfor en sentral tematikk hos ham. I rollen som en handlende spiller identifiserer Kjetil seg selv som en kystby:



### **Skjermopptak 3.2, spillsesjon 02: Oversikt over Kjetil «sitt» Tyskland**

Kjetil (00:18:54-00:19:05): «Jeg tenkte jo å prøve å utnytte den der pearls [ressurs] da, og få ressurs av det. Og så er jeg jo en kystby [hans rolle], så det er det jo greit å utnytte de»

### **Samtaleutdrag 3.1, spillsesjon 02: Kjetil identifiserer sin rolle som kystby**

Kjetil velger å bosette byen Aachen ved kysten, og i forbindelse med det reflekterer han over strategiske muligheter. Beslutningen om å få tak i perler ved kysten kan være en konsekvens av kystbyrollen han befinner seg i. I Civ 6 tar han altså valg som kretser rundt hans spillbaserte identitet som en kystby.

Lars gjennom sitt opphold på DDV forsøker å bygge et religiøst og lite militært Norge. Han erfarer nederlag og tap i den forbindelse. Han er tydelig opprørt, og man får inntrykket om at han er generelt misfornøyd i sin rolle som Norge i det studiet avsluttes.

«Det er en ganske rimelig fredfull sivilisasjon med lite militær. De har ikke klart å finne ut hva de holder på med i det, i det hele tatt [tydelig oppgitt]. Tenkte å lage religion, det var før de ble angrepet så nådeløst av naboene [kanskje Trond og Kjetil?].» (Lars, intervju 04)

Lars uttrykker misnøye. Det selvbestemte målet hans om en velstående religion har ikke gått i oppfyllelse. Lars distanserer seg fra Norge gjennom et tredjeperson perspektiv. Kanskje dette skyldes hans nederlag og tap som spiller?

Ungdommene konstruerer identiteter og setter patent på sivilisasjonene de styrer i Civ 6. De identifiserer seg ikke nødvendigvis som en kyststat, ekstern kraft eller religiøst Norge umiddelbart. Identitetskonstruksjon i Civ 6 er sannsynligvis en tidkrevende prosess som forutsetter at ungdommene forstår og setter seg inn spillets regelverk. I spillsesjon 01 spiller de f.eks. mer for å lære seg spillmekanismene i motsetning til det de gjør i løpet av spillsesjon 04. Kjetil uttrykker hvordan film og dataspill skiller seg fra hverandre som medier:

«Du utforsker jo mer selv [handlende aktør], og lærer det på egenhånd, enn å bare se liksom på en skjerm og så får du kun de tingene som er på den filmen.» (Kjetil, intervju 04)

Å spille dataspill er for Kjetil en annen opplevelse enn det å se på filmer. Det tales for ulike medier med forskjellige egenskaper, og her berøres «det aktive» ved at Kjetil kan utforske og lære spillet gjennom hans valg. Begrepet «aktørrolle» anses som passende fordi det understreker ungdommene som aktive og tenkende spillere med egne interesser og mål i Civ 6 – noe som tolkes svært underholdende for dem.

Slik kan de spillbaserte aktørrollene til ungdommene fordeles under deres opphold på DDV:

Informant	Eksempel på aktørroller (identitet som spiller)
Lars	Et religiøst Norge
Trond	Japan som en ekstern kraft
Kjetil	Kystsivilisasjonen Tyskland

**Tabell 3.1, ungdommenes spillbaserte aktørroller i Civ 6**

### 3.2.2 Emosjonell engasjement og investering

Ungdommene virker til å la seg engasjere og motiveres betraktelig når de spiller Civ 6. De forteller hvordan de kan føle glede når målene deres oppnås, og sinne dersom de taper spillenheter, byer, landområder o.l.:

«Du kan føle sinne, du kan føle glede alt etter hva som, om det går bra med byen eller om det går dårlig med byen.» (Lars, intervju 02)



Mens de spiller kommer det også frem hvor mye de gleder seg til å oppnå sine mål:



**Skjermopptak 3.3, spillsesjon 03:** *Trond planlegger å erobre en bystat*

Trond (1:16:04): «Den byen der gleder jeg meg til å ta, faktisk [engasjement].»

**Samtaleutdrag 3.2, spillsesjon 03:** *Trond uttrykker engasjement mens han spiller*

Skjermopptak 3.3 illustrerer et scenario hvor Trond planlegger å erobre en bystat, noe han uttrykker mens han spiller at han gleder seg til å utføre. Han ønsker kanskje ressurser eller enheter denne bystaten tilbyr som han selv trenger for å ekspandere sivilisasjonen sin. Basert på samtaleutdrag 3.3 uttrykker Trond stor jubel når han erobrer bystaten:



**Skjermopptak 3.4, spillsesjon 03:** *Trond erobrer en bystat i Civ 6*

Trond (02:26:34): «Yes! Get in!»

**Samtaleutdrag 3.3, spillsesjon 03:** *Trond jubler når han oppnår sitt spillrelaterte mål*



Å erobre bystaten fremkaller stor jubel hos Trond. I hans aktørrolle som en ekstern kraft, realiseres visjonene og ønskene hans gradvis når slike oppgaver fullføres i Civ 6. Dette kan være en medvirkende faktor til at dataspillet fortsetter å fange hans oppmerksomhet. Han mottar essensielt en bekreftelse på at strategiene og planene hans fungerer i dataspillets praksis.

På samme måte som glede, er frustrasjon og sinne en sentral del av spillopplevelsen slik Lars uttrykker her:

«Nei, men jeg blir frustrert når jeg ikke får lov til å, på en måte, la ting gå som planlagt. Det, liksom, hvis det ikke er lov til å, hvis det ikke er rom til å tape som, på en måte sivilisasjon så, blir man litt irritert for liksom, hallo hva skal man gjøre med det.» (Lars, intervju 04)



**Skjermopptak 3.5, spillsesjon 04:** Et eksempel der Lars erfarer nederlag ved at han mister sin by, Kristiansand, til en motspiller.

Å erfare gjentatte nederlag og tap kan føre til at mindre oppmerksomhet vies til dataspillet. Når informantene erfarer kjedsomhet registrerer jeg at de til tider investerer tid i andre aktiviteter slik som mobilbruk eller hverdagslige samtaler med hverandre, potensielt som en søken etter alternativ underholdningskilde. Det virker som at ungdommene er opptatte av at noe hele tiden må skje i frykt for å kjede seg:

«[...] det som jeg synes er kjedelig, det bryr jeg meg på en måte ikke så mye om.» (Kjetil, intervju 02)

«Og jeg er der at ofte at når jeg ser at en ting tar lang tid å lage, så tar jeg den som tar kortere tid. Bare fordi at jeg, det er egentlig på grunn av at jeg er utålmodig [...]» (Lars, intervju 04)

Realiseringen av ens mål i Civ 6 assosieres med glede og entusiasme og dermed underholdning. Nederlag og tap kobles ofte til frustrasjon og kjedsomhet hos ungdommene. Allikevel impliserer Lars at nederlag betyr ikke automatisk en avvisning av dataspillet som underholdningskilde. Når han blir spurt om hva han ville ha gjort annerledes dersom han skulle deltatt på et liknende studie i fremtiden, forteller han:

«Jeg ville garantert spilt det så mye jeg kunne faktisk, jeg ville det.» (Lars, intervju 04)

På den måten virker det til at Lars, selv om han for øvrig opplever frustrasjoner knyttet til nederlag, fortsatt er motivert til å spille Civ 6 i fremtiden. Dersom de taper den ene gangen kan man prøve på nytt i en senere anledning:

«Ja, for det er, det vil liksom alltid være en ny måte å spille det på, hvis du er vant med en måte, hvis jeg spiller som Norge fem ganger til nå så blir jeg så plutselig [kjedelig?], ja, kanskje jeg kan spille som Frankrike, eller England eller Hellas sant.» (Lars, intervju 03)

Hvis han taper som Norge kan han eventuelt velge å spille på nytt som en annen sivilisasjon og eventuelt prøve lykken sin på den måten. Dette kan skape forhåpninger for neste gang han spiller dersom han erfarer tap og nederlag i spillet. For øvrig er det interessant hvordan han forholder seg til sivilisasjoner som noe utbyttable. Taper man som Norge har ikke det noen alvorlige konsekvenser annet enn at det er kjedelig å tape. Da er det kanskje mer engasjerende å prøve å spille som Frankrike, England eller Hellas?

For Trond som besitter mye erfaringer med Civilization-serien, engasjeres han av å veilede og observere de to andre:

«Ja, det er jo veldig kjekt da egentlig. For det er jo et spill jeg er veldig glad i selv så når du på en måte får den bekreftelsen av at andre og synes at det er kjekt så.» (Trond, intervju 02)

Den sosiale settingen i form av flerspillermodus er en viktig del av underholdningen, i dette tilfellet Trond som studerer nøye hvordan de to andre erfarer og imøtekommer dette dataspillet han uttrykker han er svært glad i. Her sjonglerer man antageligvis med følelsene til Trond når han uttrykker seg på denne måten.

### 3.2.3 «i et spill så handler det om å vinne»

Målene ungdommene setter seg i deres spillbaserte aktørroller og engasjement som medfølger, kretser rundt det overordnede målet om å bli den titulerte vinneren av Civ 6. Å vinne blir et fellesmål alle informantene søker, og motiverer essensielt ungdommene til å handle videre i dataspillet. Trond kommenterer følgende om det å vinne:

«[...] i et spill så handler det om å vinne. Og du har faste regler. Men, du kan jo sette dine egne mål på hva du har lyst å oppnå [...]» (Trond, intervju 03)

Når de spiller kan ungdommene motiveres til å oppnå mål de selv ønsker å tilnærme seg, men slik Trond forteller handler det til syvende og sist om å vinne i et dataspill. De selvbestemte målene virker mer som pseudomål hvilket leder ungdommene til det reelle målet, nemlig en overordnet seier i form av å bli den mektigste sivilisasjonen på kartet. Selv om Trond har mye erfaringer med Civ-serien, virker det til at de to andre fortsatt har forhåpninger om å vinne, spesielt etter de har spilt og blitt kjent med spillmekanismene:

«Pluss at jeg har to store byer til, så jeg får mye inntekter og ja, så jeg tror, hvis jeg klarer å ta over de byene og Trond ikke er med å hjelpe så mye, da tror jeg at jeg kan vinne [dette blir et viktig mål].» (Kjetil, intervju 03)

Ønsket om å vinne i Civ 6 blir en sterk drivkraft for ungdommene. Kjetil vurderer ressurser og inntekter han har som spiller og måler dette opp mot en eventuell seier, selv om han ikke har samme erfaringsgrunnlag som Trond. Siden de spiller i flerspillermodus, havner de til tider i interesseklinsjer som resultat. Samtaleutdrag 3.4 viser til en spillbasert krigføring som pågår mellom ungdommene:

**Lars** (00:26:40-00:26:45): «Trond, det er ikke mye jeg kan gjøre for å stoppe denne krigen her, eller vinne den for den slags skyld. Det er jo ikke det.»

**Trond** (00:26:46-00:26:56): «Et spørsmål er jo, hvorfor bygger du ikke military units i byene dine? Hvordan hjelper det longshipet deg i krigen? [observerer og veileder Lars]»

**Lars** (00:26:56-00:27:00): «Du sa nettopp at du [refererer til seg selv] skulle utvikle en stor navy.»

**Kjetil** (00:27:00-00:27:03): «Det var for å lure meg til å vente i syv turns [runder i spillet].»

**Lars** (00:27:04-00:27:07): «Ja, tror du han [Trond] kommer til å spare meg, bare fordi han lurer deg?»

**Kjetil**: (00:27:07-00:27:09): «Ja, det kan godt være.»

### **Samtaleutdrag 3.4, spillsesjon 04: Spillbasert krigføring mellom ungdommene i Civ 6**

Samtalen fremhever turbulente forhold som dukker opp som resultat av ulike interesseområder ungdommer har i sine spillbaserte aktørroller. Trond benytter tidligere kunnskaper fra Civ-serien og undres over hvorfor Lars ikke utvikler militærenheter når det tilsynelatende er så mye krig i spillet. Frustrasjonen til Lars kan være en konsekvens av hvor usannsynlig han vurderer en seier, men også at han føler seg villedet av Trond. Kjetil står som en tredjepart mellom dramatikken, og han forsøker å roe ned konflikten ved å fortelle hvilke intensjoner Trond har som spiller. Siden Civ 6 bare tillater én vinner om gangen representeres dette målet hos hver enkelt informant mens de spiller. Aktørrollen og ungdommenes emosjonelle tilstander preger hvordan de imøtekommer dette overordnede fellesmålet. Samtaleutdrag 3.4 eksemplifiserer hvor avansert og tilsynelatende dramatisk det kan være når ungdommene spiller Civ 6 i ønske om å vinne en individuell seier. Spørsmålet som da dukker opp: er ungdommene interesserte i det historiske eller rent underholdningsmessige her?

### 3.3 Forskningsmemo: perspektiver på en underholdende spillopplevelse

Siden jeg oppfatter at ungdommene virker engasjerte når de spiller Civ 6, er det for meg intuitivt å utforske hvorfor de synes dette er underholdende til å begynne med, før jeg gransker historiebruken og ludonarrativene deres.

Ungdommene gjenspeiler i dette studiet en gruppe som engasjeres av dataspill. Dermed mottar jeg bekreftelse på at de som deltar frivillig i et spillbasert forskningsprosjekt som dette, høyst sannsynlig er fortrolige med dataspillbruk. Det kommer ikke nødvendigvis som et sjokk. Noe av det første informantene gjør når de møter Civ 6 er å plukke ut en valgfri sivilisasjon som de leder videre på Civ 6 sitt grafiske spillkart.<sup>105</sup> Dette markerer ett av mange valg de foretar seg i det jeg definerer som «spillbaserte aktørroller»: ungdommenes spillbaserte identiteter som påvirker deres aktive valg og målsettinger i spillet. Chapman slår fast følgende: «[...] the fact that players have agency must be at the centre of our understanding of historical games.»<sup>106</sup> Jeg er mye enig i dette, fordi evnen til å påvirke spillets handlingsforløp er noe av det som gjør dataspillmediet så unikt og engasjerende for disse ungdommene.

Når de spiller, slik Trond poengterer det, besitter de en viss valgfrihet til å bestemme selv hvordan de skal tilnærme seg det endelige målet å vinne.<sup>107</sup> I aktørrollene er de kreative og løsningsorienterte for å fortsette å konkurrere og være aktuelle kandidater opp mot en seier i dataspillet. Trond i rollen

---

<sup>105</sup> Skjermopptak 3.1 eksemplifiserer dette: [s. 43](#)

<sup>106</sup> Chapman 2016: 30

<sup>107</sup> Trond forklarer at det handler om å vinne, men at man selv kan bestemme hvordan dette skal gjøres: [s. 49](#), Trond, intervju 03

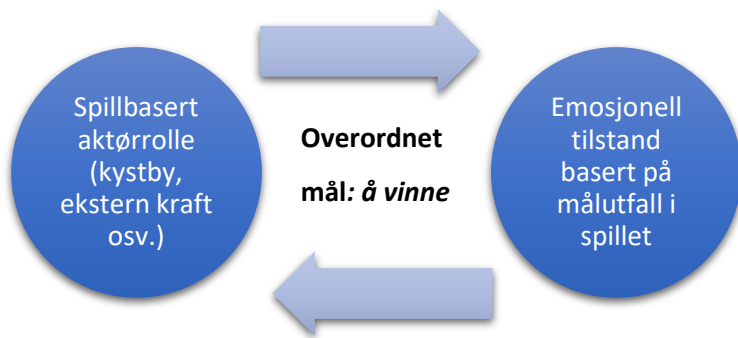
som et eksternt Japan, Kjetil med sitt fokus på å utvikle kystbyer i «sitt» Tyskland, og Lars som ønsker å bygge ut et religiøst Norge. Å være en aktør med egenskapen til å handle relativt selvstendig ser ut til å styrke underholdningsverdier, i og med at ungdommene antageligvis utvikler det Jane McGonigal refererer til som «a sense of purpose» når de har konkrete oppgaver de selv ønsker å utføre. Siden ungdommene utvikler spillbaserte identiteter, kan det virke ekstra underholdende når selvbestemte mål oppfylles. Da får de en bekreftelse på at her utfører de noe riktig, en slags selvrealisering mens de spiller.

Emosjonelle tilstander forbeholdes ofte gleder og frustrasjoner, avhengig av om ungdommene oppnår målene de setter seg i spillet eller ei. Lars og Trond som ikke har spilt Civ før, tilvender seg dataspillets læringskurve relativt kjapt. De anvender muligens tidligere erfaringer fra andre dataspill som en type stilas de kognitivt kan referere til for å hurtigere beherske spillmekanismene Civ 6 tilbyr. Trond besitter tidligere erfaringer fra Civ-serien som han på sin side tar i bruk. Lars mener i forbindelse med dette at jeg har truffet blink med informantutvalget:

«Jeg tror du har truffet ganske riktig folk egentlig, uten å skryte for mye av det, men jeg vet ikke helt, det er liksom, det er en vinn vinn situasjon for elevene [informantene] på en måte, jeg vet ikke hvordan det er for deg, men det er litt sånn, ja hvis dere spiller for meg, som liksom skal være arbeidet da, noe som egentlig bare er, det er jo bare lek og moro [betydelig underholdning for ham] for oss på en måte.» (Lars, intervju 04)

Han uttrykker seg ærlig her. Det virker som at han først og fremst forbinder å spille Civ 6 med underholdningen fremfor noe av historisk betydning, det er jo bare lek og moro slik han forteller. Det gir meg en form for bekreftelse på at studiet foregår på naturlige fritidspremisser for ungdommene, noe som kan begrunne hvorfor de føler seg svært avslappet mens de spiller på DDV.

Alle ungdommene forteller hvordan de planlegger å vinne i spillet. Dette fører ofte til heftig konkurranse mellom dem. Lars og Kjetil er bevisste på at Trond besitter tidligere erfaringer fra Civ-serien, men det virker ikke til å dempe deres ønske om å bli en regjerende sivilisasjon i dataspillet. Seier og nederlag i spillet fører til emosjonell påvirkning og får ungdommene kontinuerlig til å engasjere seg. Gjennom aktørrollene i Civ 6 settes egne mål som enten kan feiles eller oppnås, vinnes eller tapes og så videre. Avhengig av utfallet til disse målene, vurderer ungdommene etterhvert hvor sannsynlig en endelig seier er. Følgende syklus virker som en kurant måte å illustrere hvordan Civ 6 underholder ungdommene:



**Figur 3.1, underholdningssyklus:** En forenklet tolkning av underholdningssyklusen som foregår mens ungdommene spiller Civ 6.

Underholdningssyklusen dekker nok ikke kognitive aspekter som foregår i underbevisstheten til ungdommene. Allikevel virker syklusen til å kjennetegne hvordan ungdommene engasjeres av Civ 6 gjennom å være handledyktige spillaktører som former sivilisasjoners skjebner via kontrollinstrumenter de tilbys på DDV.

### 3.4 Presentasjon av ungdommenes historiebruk

Med tanke på underholdningsverdiene som er til stede kan man velge å betrakte det som foregår her som pur hverdagslig avledning og moro. I korte trekk, Civ 6 fremstiller utvikling til sivilisasjoner og hvordan man gjennom tider forvandles som en sivilisasjon. Dette er en reell historisk representasjon som ungdommene interagerer med uansett, til tross for Civ 6 sitt kommersielle format.<sup>108</sup> Jeg ønsker nå å presentere deres perspektiver på historie. Hva legger de i fortiden? Hva slags kunnskaper besitter de, og hvordan kan deres historiebruk eventuelt flettes sammen med det å spille Civ 6?

#### 3.4.1 «Der vi går feil det må vi lære av» – ungdommenes perspektiver på fortiden som en forbigått tid

Spørsmål som rettes direkte mot ungdommenes verdiperspektiv og følelser fører til at de av og til må ta litt betenkningstid. Noen få ganger ber de om å få spørsmålene gjentatt eller utdypet. Kanskje det er et tegn på at spørsmålene bidrar til en refleksjonsprosess hos ungdommene, eller at spørsmålene er noe de oppfatter som utenom det vanlige. Når ungdommene blir spurt om historie har en personlig verdi for dem kan det muligens tolkes som en sterk kontrast til den underholdende spillopplevelsen. Eksempelvis her:

<sup>108</sup> Chapman 2016: 14

«Altså, for meg så har det jo en verdi i form av at jeg lettere forstår hvorfor verden er slik som den er. Og jeg tror det er grunnen til at vi forteller historien og vi ser jo, altså, ja si det [stopper opp].» (Lars, intervju 03)

Lars uttrykker at han kan gjennom historien forstå hvordan verdenen er slik som den er i dag. Uten at han blir direkte utspurt om det, berører han nok det som kan falle under «historiebevissthet», egenskapen til å vurdere fortidens ringvirkninger på samtidens verden han lever i, eller slik Bernhard Eric Jensen formulerer det: «Historiebevidsthed tager afsæt i det forhold, at fortiden er til stede i nutiden som erindring og fortidsfortolkning, og at fremtiden er til stede som et sæt forventninger.»<sup>109</sup> I den siste setningen av det siterte intervjuet virker Lars litt nølende om hvorfor historien gjenfortelles derimot. Han kommer tilbake til dette og forteller:

«Andre verdenskrig, der har vi kroneksempel, for eksempel Holocaust da. Det bør jo aldri gjentas, altså til og med ting som skjedde i går, ting som skjedde for en uke siden. Altså der vi går feil det må vi lære av, og hvis vi glemmer ut at vi har gått feil kan vi gå på den smellen igjen i fremtiden.» (Lars, intervju 03)

Han trekker frem Holocaust, et klassisk eksempel på menneskelig feiltrinn. Fortiden blir et moralsk kompass for Lars, hvilket han som en del av samtiden mener kan brukes til å unngå feiltrinn i senere anledninger. I tillegg snakker han om gårsdagens alminnelige hendelser, og det virker som at store, så vel som små, hendelser fra fortiden spiller en rolle for hans forhold til fortiden. Dette viser til en kompleks fortidsforståelse når han intervjues.

I likhet med Lars, fremhever også Trond og Kjetil fortiden sin rettesnorfunksjon:

«Da lærer vi jo på en måte av det vi har gjort da. Og vi ser tilbake så kan vi jo se på feil, det vi gjorde feil og det vi gjorde riktig og så bruke det fremover for eksempel.» (Kjetil, intervju 03)

«Jeg synes historie er en veldig viktig ting som vi har kunnskap om. Og sånn, vi lærer av feilene.» (Trond, intervju 03)

Slik de uttrykker det, er fortiden en veiviser for hvordan man imøtekommer fremtiden. På samme måte som Lars, gir også Kjetil og Trond et inntrykk av å være historiebevisste. Fortiden er noe de kan konsultere for veiledning i nuet og fremover. Ungdommene virker til å ha et bevisst forhold til fortiden og fremtiden som noe abstrakt og ukjent i løpet av intervjurundene.

Trond ekspliserer at historie kan påvirke hans hverdagsarena, i dette tilfellet politikken:

---

<sup>109</sup> Jensen, B. E. 1996: 5

«Men, for eksempel, historie farger jo mitt syn på stater for eksempel [et personlig og politisk forhold til historie]. Altså, hvis vi ikke hadde hatt nedskrevet historie [nedskrevet vel å merke] om hva som har skjedd i for eksempel, Kina eller i Russland eller i Nord Korea så hadde vi jo, hadde ikke folk på en måte kunnet dannet en mening om de heller ut ifra tidligere handlinger.» (Trond, intervju 03)

Via nedskrevet historie forteller Trond hvordan han kan undersøke tidligere handlinger som kan brukes til å danne meninger om stater. Mens Kjetil og Lars forteller mer generelt om hvilke funksjoner fortiden har for samtiden, ekspliserer Trond at han påvirkes direkte via det han vet fra før av, i form av nedskrevet historie vel å merke. Hos Trond er det derfor viktig at fortidens nedskrevne fortellinger er korrekte slik at de ikke misbrukes:

«Det er viktig å vite at den historien, den fortellingen du forteller folk om hva som har skjedd er riktig sånn at ikke folk kan dikte opp ting for å rasjonalisere handlinger.» (Trond, intervju 03)

Det er viktig at fortellinger om fortiden er korrekte slik at mennesker ikke forankrer handlinger i lys av oppdiktede narrativ ifølge Trond:

«Altså hvis du ikke har en historie da som det er enighet om at er riktige så kan jo folk på en måte lage sine egne historier som trenger ikke å være sanne og bruke det politisk for eksempel.» (Trond, intervju 03)

Her tales det om en søken etter «sannhet». Sannhet er resultatet av flertallets enigheter ifølge Trond, og dersom et fellesskap ikke er enige om hva som er sant er det rom å konstruere egne fortellinger som kan misbrukes. Det virker som at Trond har en sterk interesse til fortiden utenom selve faget, og at det kanskje kan være en av årsakene til at han har spilt Civ-serien tidligere. I forhold til det forteller han han:

«For å si det sånn, det er et sånn spill du må på en måte ha en viss interesse for å like hva det går i da.» (Trond, intervju 01)

Kan man ha en interesse kun til det historiske for å spille Civ 6 på fritiden? At ungdommene åpenbart underholdes når de spiller tyder på at de har en interesse knyttet til dataspill, historie eller begge deler. Her oppfattes dog en slags frakopling mellom den underholdende spillopplevelsen og et medmenneskelig og moralsk forhold til fortiden når de intervjues. Dette skillet oppfatter jeg helt naturlig siden ungdommene forflyttes fra å spille dataspill sammen med sine venner til mer formelle intervjusettinger med meg.



### 3.4.2 Ungdommenes historiske kunnskaper i møte med Civ 6

Ifølge Lars kan det oppfattes negativt at mennesker utvikles fra å være nomader til å bosette seg som bønder, slik menneskelig utvikling representeres i Civ 6:

«Det var det som gjorde at vi gikk fra å være store sterke rovdyr på en måte til å bli sånn feite bønder.» (Lars, intervju 01)

Nomadiske mennesker fremstilles som store og sterke rovdyr, mens bofaste mennesker polariseres som overvektige bønder. Lars holder kanskje en romantisk idé om hvordan et dynamisk nomadeliv er i motsetning til et mer statisk og bofast bondeliv. Det ene oppfattes kanskje som noe spennende, mens det andre som noe statisk og kjedelig. Når han i senere anledning blir spurt om hva som er interessant med historie formulerer han:

«hvis jeg skal si noe om historien, så er det jo kjekt å vite hva som har skjedd, som gjør at verden er sånn som den er i dag. Hvordan religion har preget verden så mye det har, evolusjonen av mennesker, OK. Det blir jo litt naturfag igjen [...]» (Lars, intervju 03)

Han trekker menneskelig evolusjon inn i bildet, og det glir fint inn i forhold til hans tidligere uttalelse om menneskers overgang fra rovdyr til bønder fra intervju 01. Historie virker spennende for Lars når han reflekterer over menneskers utvikling som en art. Han er dog litt usikker på om dette befinner seg i en naturfagssone, og det virker som at han oppfatter historie som et rigid fag på den ene siden, mens «historie» er noe mer abstrakt, mystisk og spennende.

Kjetil forholder seg også til historie som en kunnskapsform. Han trekker inn tidsepoker og verdenskrigene som han har kunnskaper om:

«Nei, det er jo det å kunne litt om krigen og liksom, første verdenskrig og andre verdenskrig, og ja, egentlig, hva som har skjedd opp igjennom da med vikingtiden og middelalderen og alt sånn greier.» (Kjetil, intervju 03)

Kjetil virker litt uinteressert når han avslutter med «alt sånn greier». Måten han ordlegger seg på gir inntrykket av en slags normal og uinspirert fagforståelse. Det er de typiske tidsepokene som vikingtiden og middelalderen som er historie, mens verdenskrigene er to klassiske eksempler på kriger og konflikter mellom mennesker. Tidsepoker og verdenskrigene ramses opp istedenfor at de utdypes noe særlig, noe som gjør det utfordrende å gå i dybden i forhold til hvilken verdi disse krigene og epokene eventuelt har for ham. Slik Kjetil har nevnt tidligere, det som er kjedelig er av lite interesse. Kanskje det er tilfellet med fortiden som en forbigått tid?<sup>110</sup>

---

<sup>110</sup> Kjetil forklarer i intervju 02 at det som han synes er kjedelig, det bryr han seg ikke noe særlig om: [s. 47](#)

Med tanke på at Civ 6 har mottatt kritikk basert på en anakronistisk fremstilling av historiske tidslinjer, er det interessant å undersøke hva ungdommene har å si om dette.<sup>111</sup> Posisjonerer de seg positive eller kritiske til en anakronistisk fremstilling av tidslinjer i Civ 6? Jeg stiller dem åpne spørsmål knyttet til om dataspillet kan erfares som noe «ekte» i deres øyner. Dette gjøres for å undersøke hvordan de bruker sine kunnskaper til å tolke innholdet de møter i Civ 6.

Ungdommene berører alternative og kontrafaktiske konsepter som de mener faller litt ut forbi det de erfarer som korrekt historie, men at det allikevel ikke rammer den historiske betydningen som omringer dataspillet. Ungdommene forteller at når de spiller Civ 6 erfares ikke nødvendigvis en historisk korrekt tidslinje, men at dataspillet kan illustrere hvordan avgjørelser påvirker store tidslinjer. Alle informantene skiller mellom kontrafaktisk og «ekte» historie, men på ulike premisser. Slik uttrykker Kjetil det:

«Ja, det spillet bygger jo på en måte på ekte historie, selv om du lager ditt eget. Så det viser jo litt hvordan det er mulig hvordan historien kan gjerne ha skjedd på en måte. [...] Så går du gjennom samme type tidsepoker med forskjellige type units [bruker kunnskapene sine til å gjenkjenne innhold i Civ 6] som kommer i de tidene og ja, det er jo mye av det samme da, selv om du lager din egen historie.» (Kjetil, intervju 03)

Gjennom å skape sin egen historie i Civ 6 forteller Kjetil at han erfarer en historie slik den kunne ha hendt. Samtidig gjenkjenner han igjen historiske enheter og tidsepoker som gjenspeiler det han betrakter som «mye av det samme». Han resonnerer med det historiske innholdet i Civ 6 og erfarer at det bygger på noe «ekte», selv om denne historien presenterer noe kontrafaktisk. Kjetil virker fortsatt til å operere på overflaten i sine generelle redegjørelser. Kanskje det enda er for tidlig å stille denne type spørsmål siden han er ny til Civ-serien og holder på å lære seg spillmekanismer. Under siste intervju kommer følgende frem:

«[...] men så en ting, så kunne vi kanskje spilt enda litt mer, sånn vi kommer lengre frem i tid da. Så kanskje vise [vise?] enda mer historie. Nå er vi på en måte ganske langt tilbake i tid fortsatt.» (Kjetil, intervju 04)

På grunn av tidsbegrensninger og arbeidsmengde avsluttes studiet dessverre etter fjerde økt mens ungdommene fortsatt befinner seg i middelalder- og renessanseæraene i Civ 6. Allikevel er det interessant hvordan Civ 6 skal «vise enda mer historie» ifølge Kjetil. Han forteller hvordan han skaper og er aktiv mens han spiller, men så plutselig uttrykker han at historien «vises» i Civ 6. Derfor virker

---

<sup>111</sup> Bjørnbekk 2016

det som at han anerkjenner Civ 6 som et underholdende dataspill, men samtidig som noe historieberettende han kan konsumere på lik linje med en film der et narrativ presenteres av en tredjepart.<sup>112</sup>

Trond trekker inn sterke og absolutte forhold i samtalen om «ekte» historie i lys av Civ 6:

«[...] det er basert på ekte historie [Civ 6]. Det er ingenting i spillet, ingen mekanismer i spillet eller ingenting i spillet som ikke eksisterer i den ekte verden [en troverdig representasjon opp mot hans historieforståelse]. Det er ingenting som er oppdiktet, med mindre du lager en religion som heter, ja sant.» (Trond, intervju 03)

Trond understreker at spillmekanismer i Civ 6 baseres på «ekte» historie, men i den siste setningen refererer han til følgende sekvens som forekommer i spillsesjon 02:



**Skjermopptak 3.6, spillsesjon 02:** Her bruker Trond spillmekanismer i Civ 6 til å skape en religion i spillet han frivillig oppkaller «krabbetroen».

Ifølge Trond erfares Civ 6 som et bilde på «ekte» historie og utdyper dette nærmere i lys av den selvoppkalte religionen han produserer i spillet:

«Nei, men det at religionen heter krabbetroen [selvoppkalt religion] har jo egentlig ingen betydning for det store bildet og sammenhengen. Altså for alt vi vet så er det jo bare en tilfeldighet at Kristendommen heter Kristendommen, og at Hinduismen heter Hinduismen sant, det er jo bare et navn.» (Trond, intervju 03)

<sup>112</sup> I intervju 04 forklarer Kjetil at man lærer spillet selv og må være handlende for at spillet skal fortsette. Dette står litt i kontrast til det passive han trekker frem her ved at historien «vises» via Civ 6: [s 45](#)

Trond presiserer at navn i seg selv kan anvendes i en alternativ eller fiktiv kontekst uten at det nødvendigvis rammer betydningen av en stor historisk sammenheng. For Trond dreier det seg om et større bilde og sammenheng mellom historiske prosesser han gjenkjenner i Civ 6. Det at en religion heter krabbetroen, Kristendommen eller Hinduismen har ikke en betydning for dette store historiske bildet han adresserer:

«Altså, disse her beliefsene [trosretninger], som vi kan velge en religion inni spillet, de er jo basert på ting som vi vet at mennesker sikkert har drevet med en gang i tiden. Sånn som å, at, ja, stjerner og sånn. Altså, det er jo bare et navn.» (Trond, intervju 03)

For Trond er krabbetroen en troverdig representasjon av religion (beliefs). Han virker til å ha et meget samfunnsrelatert forhold til historie, og sammenlikner krabbetroen som et aktuelt symbol på menneskelig religion. Han lokaliserer menneskers gjerninger og handlinger i sentrum istedenfor å tildele en betydelig autoritet til faktiske navn eller situerte hendelser i møte med Civ 6. For Trond er derfor ikke urimelig at ekte historie kan erkjennes i lys av anakronistiske tidslinjer eller kontrafaktiske konsepter, gitt at dette innholdet representerer handlinger eller prosesser som gjenspeiler noe han er overbevist om at mennesker har drevet på med tidligere, f.eks. mennesker som studerer stjerner. Kanskje som en referanse til antikkens sivilisasjoner?

I forhold til Civ 6 sin kontrafaktiske historiebruk, forteller Lars følgende:

«Det er ekte historie vil jeg påstå [Civ 6]. Men, det som jeg erfarte i dag, holdt på å si stjernetegn, Amish-Norge [kontrafaktisk], det er ikke alltid vår historie. Men det som er så greit med dette her, det er at det er mulighet for å lage portrett av vår og alle de andre nasjonene sin historie [...] det som er ekstremt kult, det er jo at du kan lage et portrett av hvordan historien kunne vært, hvis vi bare gjorde et annet steg [prosessfokusert].» (Lars, intervju 03)

Det kan settes spørsmålsteget ved hva Lars legger i uttrykket «Amish-Norge». Antageligvis refererer han til Norge som en primitiv og lite utviklet nasjon i lys av hans ludonarrativ i Civ 6:



**Skjermopptak 3.7, spillesesjon 03:** Oversikt over deler av Lars sitt «Amish Norge», markert med røde grenseområder.

Bildet over illustrerer hvordan Lars har opprettet to norske byer, Kristiansand og Nidaros, i den spillbaserte aktørrollen som Norge. Han befinner seg i en tidlig tidsepoke hvor teknologien preges av jordbruk og primitive enheter, slik som krigere med sverd og skjold. Mangelen på elektrisitet og avansert teknologi fører potensielt til at han kobler sitt Civ 6 Norge med en Amish-kultur, et simpelt og lite avansert samfunn med andre ord. I likhet med de to andre informantene, trekker Lars frem hvordan han skaper en alternativ historie, men denne historien kan knyttes og relateres til virkeligheten. Derimot sier han at denne historien behøver ikke å være «vår» historie. Lars vektlegger at det er spilleren som lager dette kontrafaktiske portrettet av historien i Civ 6.<sup>113</sup> Alle ungdommene hentyder at en alternativ fremstilling av tidslinjer kan representere «ekte» historie, gitt at det innholdet baseres på noe de kan resonnerer med fra virkeligheten slik som nasjoner, religioner, historiske tidsepoker, prosesser og annet. Det som ikke er å spore her er hvordan det sosiale, etiske og kulturelle mennesket har påvirket fortiden og baner veien videre for fremtiden. Dersom ungdommene tar for seg historiens etiske og moralske sider, frakobles det i de aller fleste tilfeller Civ 6 sin spillrelaterte og underholdende sfære.<sup>114</sup>

<sup>113</sup> Lars bruker «du» i intervju 03, men refererer til hvordan man i spillerrollen produserer et portrett av historien: [s. 58](#)

<sup>114</sup> Ungdommene snakker mye om hvilke verdier og funksjoner fortiden har, men slik det har blitt presentert forbeholdes dette ofte noe som er urelatert til erfaringer fra spillet. Intervjusetter mellom [s. 53-55](#) kan gå som eksempler på dette.

Under intervjuene anvender ungdommene ofte historiefaget som et referansepunkt for å besvare spørsmålene jeg stiller dem. Når ungdommene blir spurt om de er interessert i historie utenom faget, svarer for eksempel Lars:

«Ja, nei, det er jo spennende å se, eller, det er vel egentlig på grunn av faget da [omdirigerer seg selv tilbake til faget]. Det er veldig lett å lære om, det er mye mer spennende enn diverse andre fag. Men hvis jeg skal si noe om historien [historie separeres fra faget], så er det jo kjekt å vite hva som har skjedd, som gjør at verden er sånn som den er i dag.» (Lars, intervju 03)

For Lars er historiefaget en viktig årsak til hans interesse for historie. Han mener at historiefaget er enkelt å lære om, samtidig som at det er mer spennende enn andre fag. I siste del av sitatet separerer han sømløst historiefaget fra en annen type historie: «hvis jeg skal si noe om historien», som om det befinner seg utenfor historiefagets rekkevidde. På den ene siden møter han historiefaget på skolen, men han betegner i tillegg en annen type historie som har personlig verdi for ham. Slik det dermed er å forstå, opererer Lars her med to forskjellige typer historiebruk, en knyttet til faget, og en personlig type som er «kjekk» og «spennende». Historiebruken på skolen forbeholdes et fag som er overkommelig å lære om, mens historie utenfor skolen kan han anvende på personlig grunnlag for å skape en forståelse av samtidens tilstand.

Trond kommer innpå at forskningsdeltakelsen hans bidrar til å igangsette en refleksjonsprosess over kunnskapene han besitter:

«Så det blir på en måte noe utenfor faget [hans forskningsdeltakelse] som på en måte gir meg kunnskap om faget.» (Trond, intervju 03)

På denne måten virker Trond til å være bevisst på at hans historiebruk kan formes utenfor skolens rekkevidde. Om det er erfaringer av å spille Civ 6, eller selve forskningsdeltakelsen som utvikler hans kunnskaper er litt mer uvisst.

Kjetil går ikke i dybden rundt dette, men han presenterer at historie er noe han prater om på hjemmefronten. Dermed er historie ikke noe som kun forbeholdes historiefaget på skolen:

«[...] jeg snakker jo litt om historien når jeg er hjemme liksom og ja.» (Kjetil, intervju 03)

Ungdommenes kunnskaper og forståelser knyttet til historie virker altså mer flytende enn at de er fastlåst til historiefaget på skolearenaen. I tråd med det Lars og Trond forteller, oppdager man at historie også hos Kjetil er noe som strekker seg ut forbi historiefagets skolerelaterte grenser. Dette kan være en medvirkende faktor til hvorfor ungdommene jevnt over virker positive til Civ 6 som noe



historisk, siden de bruker allerede historien utenfor skolen: i politikken, hjemme og via egne fascinasjoner og forestillinger knyttet til fortiden. Dog er det klart at historiefaget er en sterk influenser for ungdommenes formelle erfaringer med historie, hvilket ikke nødvendigvis er overraskende:

«Ja, det er jo mest gjennom skolen da jeg lærer om historie og sånn.» (Kjetil, intervju 03)

Det er en del av Kjetil sitt liv, men hovedsakelig i form av at han bevisst forholder seg til det på skolen. I forbindelse med det han lærer i historiefaget, forteller Kjetil om de store tidsepokene:

«Nei, da er det jo om de forskjellige tidsepokene og sånn da. Så akkurat nå har vi om vikingtiden, så har vi hatt om middelalderen, eller mellomtiden, og litt om sånn renessansen, tror jeg. Og så om Roma, eller liksom om antikken, og mer sånn da.» (Kjetil, intervju 03)

Dette kunnskapsgrunnlaget passer fint inn med mye av det han ellers forteller.<sup>115</sup> Han anerkjenner epoker og enheter i Civ 6 som gjenspeiler kunnskaper han besitter fra faget. Allikevel tolkes det som at han betrakter fortidens rettesnorfunksjon for fremtiden som noe urelatert til historiefaget. Han legger ikke eksplisitt frem at dette har noe med historiefaget å gjøre. Hos Kjetil dukker det også opp et slags skille mellom historiefaget som noe stramt og konkret, og «historie» som noe abstrakt og undrende.

Mens ungdommene spiller bruker de til tider sine forkunnskaper for å kommentere høyløst det som foregår:



**Skjermopptak 3.8, spillesesjon 03: Stavanger grenser til Japan i ungdommenes Civ 6-fortelling**

<sup>115</sup> Slik som det ble presentert tidligere snakker Kjetil mye om tidsepoker når han omtaler «historie». Intervju 03 [s. 55](#) som eksempel.

Lars (2:26:08): «Tenk deg, det her hadde jo aldri skjedd i virkeligheten. Japan grenser til Norge, Stavanger.»

**Samtaleutdrag 3.5, spillsesjon 03:** *Lars reagerer på at Japan og Norge grenser til hverandre i Civ 6*

Lars er tydelig bevisst på Japan og Norge sine ukorrekte geografiske posisjoner i henhold til virkeligheten.



**Skjermopptak 3.9, spillsesjon 03:** *Katharina av Medici, slik hun fremstår i Civ 6.*

[...] Lars (2:48:20-22): «Hun er jo Amish.»

Trond (2:48:22-23): «Amish?»

Lars: (2:48:23-25): «Ja, se på henne da.»

Trond (2:48:25-27): «Det er jo ikke Amish da.»

Lars: (2:48:27-32): «Ser jo faen så Amish ut. Se på henne da. Hva, er hun katolikk?»

Trond: (2:48:32-33): «Ja.» [...]

**Samtaleutdrag 3.6, spillsesjon 03:** *Samtale mellom Lars og Trond vedrørende Katharina av Medici sin representasjon i Civ 6*

Samtaleutdrag 3.6 eksemplifiserer hvordan Trond og Lars har forskjellige utgangspunkt i hvordan de tolker Katharina av Medici på skjermen. Lars bruker igjen «Amish», i en slags humoristisk forstand til



å tolke hennes utseende, mens Trond resonnerer ikke med den beskrivelsen.<sup>116</sup> Så spør Lars om hun er katolikk, antageligvis basert på måten hun er kledd og Trond sin avvisende reaksjon. Lars sine tidligere kunnskaper og assosiasjoner virker til å prege måten han omtaler Medici på skjermen. Kanskje bruker han, som det har blitt nevnt tidligere, Amish-kulturen i tråd med noe han oppfatter simpelt og humoristisk. Trond på sin side virker ikke til å ha samme forbindelser knyttet til en Amish-kultur, og dermed reagerer han gjerne på at Lars uttaler Medici som Amish. Liknende tilfeller dukker opp når ungdommene prater om krigerenhetene (warriors) i spillet. De bruker sine kunnskaper som relateres til det de interagerer med i dataspillet:

[...] **Lars:** (02:51:13-19): «Jeg trodde Japan, jeg trodde det var Kina som hadde samurai og så Japan som hadde ninja eller noe sånt.»

**Trond:** (02:51:19-23): «Japan har både ninja og samurai, tror jeg.» [...]

### **Samtaleutdrag 3.7, spillsesjon 03: Ungdommene undres over Japan sin tilgang til samuraier i Civ 6**

Under spilling velger Kjetil å fokusere mye på taktiske veivalg og planlegging. Hans uttalelser under spilling knyttes ofte direkte opp til det spillmekaniske. Mens Trond og Lars har nok en tendens til å kommentere tanker og refleksjoner til den historiske konteksten mens de spiller. Om de kommenterer høyløst mens de spiller fordi de vet at jeg står bak og observerer kan nok være en medvirkende årsak.



<sup>116</sup> Lars bruker også «Amish» når han refererer til «sitt» Norge i Civ 6: [s. 58](#)

### **Skjermopptak 3.10, spillsesjon 02: Krigføring med barbarer i Civ 6**

Jeg merker at Kjetil av og til virker litt stille og tilbaketrukket i forhold til de to andre, så jeg stepper til tider ut av en ren observasjonsrolle og spør ham om hvilke planer han har i kystbyrollen sin. I forbindelse med skjermopptak 3.10 kommenterer Kjetil hans planer høyt for meg, Trond og Lars mens de spiller:

**Kjetil:** (00:30:00-13): «Jeg skal heale opp de [få tilbake helsepoengene til enhetene markert med rød sirkel], sånn at de blir healet. Siden det er fjell og elv her, blir det vanskelig for de å ta [barbarer markert med gul sirkel vil ikke kunne ta enheten hans]. Og de trenger jeg ikke å gjøre noe med [barbarer markert med hvit sirkel] fordi de er bare én unit, og det er vanskelig for de å ta hele byen.»

### **Samtaleutdrag 3.8, spillsesjon 02: Kjetil forteller om hans planer i Civ 6**

Han anvender engelske ord og uttrykk, slik som «heale» og «high-ground», for å orientere seg selv rundt det som skjer i dataspillet. Det virker som at dette er et naturlig språk å bruke for ham. Dog eksemplifiserer dette tilfellet hvordan jeg står i en posisjon til å påvirke dataproduksjonen ved å steppe ut av ren observasjonsrollen gjennom å stille dem spørsmål mens de spiller. Derfor passer jeg på at vi kommer tilbake til denne hendelsen i løpet av intervjuene:

«[...] hvis du har liksom high ground, så er det jo vanskeligere for andre å angripe deg. Så det er jo, ja, det er vel sånn det fungerer her i spillet og kan jeg tenke meg.» (Kjetil, intervju 02)

Kjetil sammenlikner nå strategiske fordeler i Civ 6 på lik linje med krigføring i den virkelige verden. Det etableres en logisk link mellom erfaringene fra dataspillet og strategiske kunnskaper han besitter om krigføring fra virkeligheten. I tillegg bruker Kjetil det han vet om Tyskland og Norge til å betrakte hvordan disse nasjonene presenteres i Civ 6:

«Og så har du jo historie med i spillet, med at for eksempel Tyskland er gode på ubåter og sånt. Så det er under andre verdenskrig og sånn. Så er det, sånn Norge de har sånn lang, longboats eller hva det er, og er gode på religion. Så det er jo historie med inn i spillet da.» (Kjetil, intervju 02)

Civ 6 kan altså erfares som noe historisk fordi dataspillet inkluderer et innhold ungdommene kan koble til sine forkunnskaper. Det at Norge får religionbonuser i Civ 6 samsvarer med Kjetil sin forståelse av Norge, på samme måte som at Tyskland har eksklusiv tilgang til ubåter i spillet. Om deres historiske kunnskaper derimot utvikles kan nok diskuteres. Det virker mer til at det historiske er en stilig effekt som de gjenkjenner dersom de blir utspurt om det. Ungdommene forteller at de

erfarer hvordan historien kunne ha hendt via Civ 6, men de uttrykker sjeldent hvilken historisk eller kulturell verdi dette har og hvorfor det spiller noen rolle.<sup>117</sup>

### 3.5 Forskningsmemo: perspektiver på ungdommenes historiebruk

Når det gjelder Civ 6 som et kommersielt dataspill er det interessant hvordan ungdommene svitsjer mellom rollen som engasjerte dataspillbrukere, til den formelle rollen som intervjuinformanter. Dette gjør det av og til utfordrende å kontekstualisere intervjuene i lys av det som de faktisk spiller, hvilket gjør det enda viktigere for meg å lagre skjermpoptakene fra spillsesjonene deres. Når de spiller registrerer jeg ofte et uformelt og spillrelatert språk, mens i intervjurollen ebber dette litt mer vekk og erstattes av et saklig og mer formelt språk. Selvsagt skal man ikke ta for gitt at ungdommene kjenner hverandre godt fra før av noe som preger dialoger og diskusjoner de har i løpet av spillsesjonene, i tillegg til at intervjuene kan oppleves mer formelle når de intervjues av en student.

Ungdommene forholder seg på ulike premisser til en forbigått tid. Trond virker til å ha en sterk interesse knyttet til fortiden sine politiske funksjoner i virkeligheten. Denne interessen kan være en av grunnene til at han er glad i Civ serien. Det som dog oppleves som paradoksalt er når han hevder at det er ingenting i Civ 6 som ikke eksisterer i den virkelige verden.<sup>118</sup> Dette reagerer jeg litt på når han ellers virker til å stille seg kritisk til hvordan oppdiktete fortellinger kan misbrukes for å rasjonalisere ulike motiv.<sup>119</sup> Siden Trond er så pass fortrolig med Civilization-serien, forhindrer dette han kanskje i å tilnærme seg Civ sin historiebruk med et kritisk blikk. I løpet av forskningsperioden er det utfordrende å spore kritiske holdninger Trond har til Civ 6.

Jeg oppfatter at Lars har en lav terskel for å føle seg avslappet og tror heller det er positivt med tanke på at det gir et troverdig innblikk i hans erfaringer med spillet. Det virker som han har romantiske tanker og ideer til deler av fortiden. Jeg biter meg særlig merke i hans uttalelse om menneskers evolusjon fra sterke rovdyr til overvektige bønder.<sup>120</sup> Kanskje han har storslåtte forestillinger til slik mennesker levde tusener av år tilbake? Han nevner det populære dataspillet *Skyrim* når han intervjues. Dette er et dataspill som lar brukeren vandre i et land inspirert av en middelalder setting hvor man kjemper mot ildsprutende drager i håp om å redde verdenen fra undergang. I hvilken grad slike dataspill former hans perspektiver og verdiholdninger til fortiden er usikkert, men han sammenlikner det å spille Civ 6 med sine tidligere erfaringer fra *Skyrim*:

---

<sup>117</sup> Slik Lars nevner i intervju 03 med at han skaper et portrett av alternative historier. Dette er en stilig og kul effekt, men utover det virker det ikke til å være en sentral del av hans erfaringer med spillet: [s. 58](#)

<sup>118</sup> I intervju 03 hevder Trond at det er ingen spillmekanismer i Civ 6 som ikke kan oversettes til den virkelige verden: [s. 57](#)

<sup>119</sup> Slik han forteller i intervju 03: [s. 54](#)

<sup>120</sup> Ifølge Lars virker det nesten negativt at mennesker utvikler seg fra å være nomader til bofaste bønder: [s. 54](#), intervju 01

«[...] og det gjelder med mange spill, spesielt Skyrim for eksempel, hvis du har en quest [et mål eller oppdrag i spillet] som du kanskje har lagd for deg selv som du er ekstra motivert for [...]» (Lars, intervju 03)

Det kan virke til at det å spille Civ 6 kan sammenliknes med andre mer fantasipregede dataspill som informantene kjenner godt til fra før, i hvert fall med tanke på en underholdende spillopplevelse. Det er ikke nødvendigvis så stor forskjell mellom å spille historiske dataspill slik som Civ 6 i forhold til mer fiksjonsbaserte dataspill som Skyrim. I senere tid kunne det ha vært interessant å spørre Lars om han erfarer Skyrim som «ekte» historie.

Kjetil tolkes som den litt mer tilbaketrukne her siden han besvarer ofte intervju spørsmålene kort. Han skaper likevel en link mellom innholdet i Civ 6 og livsverdenen hans og bruker sine forkunnskaper om blant annet Norge og Tyskland til å gjenkjenne spillmekanismer disse nasjonene representerer i Civ 6.<sup>121</sup> På den ene siden betegner han historiefaget på skolen der han lærer om kriger og tidsepoker, men så adresserer han at historie kan være noe han også prater om hjemme. I løpet av siste intervju uttrykker han et ønske om å få spilt enda mer, og det gir meg inntrykket av at han har fokusert på å bli dyktig som en spiller.<sup>122</sup> Det er ikke nødvendigvis det historiske som prioriteres her, men heller det spillmekaniske. Det historiske ramses ofte opp av Kjetil som en liste av monotone momenter, men når han snakker om selve dataspillet meddeler han ofte rike detaljer i forbindelse med hendelser og konflikter i Civ 6.<sup>123</sup> Om ikke annet er Kjetil meget engasjert for å spille på DDV, men om han har en sterk interesse til det historiske tolkes som mindre plausibelt her.

I den grad oppfattes det som at ungdommene forbinder historiefaget med noe fast og rigid, mens historie utenfor skolen fremstilles som noe alternativt og underholdende. Når Lars omtaler menneskers evolusjon gjennom tidene er han usikker på om han befinner seg i en historie- eller naturfagssone.<sup>124</sup> I tillegg sier han at det er historiefaget som har sørget for hans interesse i historie, men så opererer han plutselig med en type historie utenfor fagets grenser som lar ham forstå samtidens verden han lever i. I intervjuene kunne jeg godt ha vært enda mer tydelig på å lokke frem ulike former for historiebruk hos dem, slik at det ble produsert et mer krystallisert bilde av ungdommenes perspektiver på fortiden utenfor skolen.

---

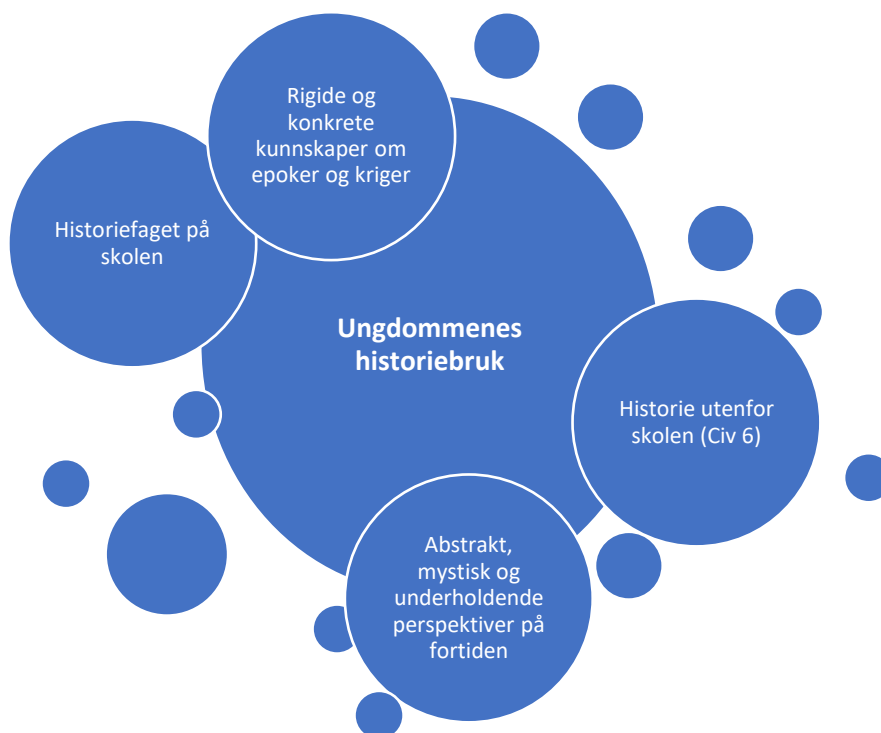
<sup>121</sup> Slik han trekker inn med tanke på Norge sin tilgang til «Longboats» og Tyskland som kan utvikle utbåter: intervju 02: [s. 64](#)

<sup>122</sup> Kjetil uttrykker et ønske om å få spilt mer ved studiets avslutning. Intervju 04, [s. 56](#)

<sup>123</sup> F.eks. i samtaleutdrag 3.8 når han forteller om sine planer og det han skal utføre for å beskytte byen sin: [s. 64](#)

<sup>124</sup> I intervju 03 uttrykker Lars usikkerhet om hans interesse for menneskelig evolusjon befinner seg i en naturfagssone eller historiefagssone: [s. 55](#)

Allikevel er den store fellesnevneren at alle ungdommenes erfarer ikke Civ 6 som en urimelig måte å fremstille historien på. De mener at dataspillet gjenspeiler «ekte» historie, så lenge man ikke forholder seg til «slik det hendte». Antageligvis etablerer Civ 6 en type historisk autoritet hos ungdommene, hvilket får dem til å erfare dataspillet som en autentisk representasjon av historien. Civ 6 sin representasjon av kjente historiske figurer og bygninger, personer som Harald Hardråde, Katharina av Medici, samuraier, stavkirker osv. erfares altså som troverdige representasjoner basert på det de vet fra før av. Ungdommene bruker sine kunnskaper til å kontekstualisere innholdet de møter i Civ 6, noe som resulterer i en følelse av at det de spiller her, det er historisk.



**Figur 3.2, ungdommenes historiebruk:** *Det er komplekse og diffuse linjer å spore hos ungdommenes historiebruk under deres opphold på DDV. En hel rekke faktorer virker til å involvere seg i historiebruken deres.*

### 3.6 Presentasjon av ungdommenes ludonarrativ i Civ 6

Det har blitt etablert at ungdommene erkjenner en historisk kontekst i møte med Civ 6 og er bevisste på fortiden når de intervjues. Det neste blir å studere hvordan dette trer inn og eventuelt blendes med en underholdende spillopplevelse i henhold til erfaringene de utvikler med dataspillet.

### 3.6.1 «Meg og Lars snakket litt om at vi skulle kjøpe det» – en sosial og påvirkelig spillopplevelse

For Lars og Kjetil blir grad av valgfrihet i Civ 6 til tider begrenset på grunn av manglende erfaringer med spillet. Det bekrefter at spillferdigheter er en viktig dimensjon for hva slags ludonarrativ som produseres.<sup>125</sup> Når Lars og Kjetil er usikre henviser de seg enten til meg eller Trond. Etterhvert spør de Trond mer og mer, og jeg får et større vindu til å ta feltnotater og observere. Valg ungdommene tar i Civ 6 kan være en konsekvens av det dataspillet anbefaler dem. Derfor yter spillutviklerne også en indirekte påvirkningskraft på ungdommenes fortellinger:

«Ja, når det ikke sånn der står recommended [alternativ som spillutviklerne anbefaler], så er det jo litt vanskelig å finne ut.» (Kjetil, intervju 02)



**Skjermopptak 3.11, spillesesjon 02:** Eksempel på hvordan ludonarrativene til ungdommene påvirkes. Her velger Kjetil å produsere kornlager basert på det dataspillet markerer (rød sirkel) som en anbefalt bygning.

Reell valgfrihet i aktørrollen justeres derfor etter hvor erfarne de er som spillere. Trond er mer eller mindre egenrådig, mens Lars og Kjetil har til tider behov for veiledning som påvirker valgene de tar. Trond kan derfor ta større friheter til å veilede de to andre når det trengs. Det tyder på at Civ 6 er et historisk dataspill med en bratt læringskurve. Det vil gjerne kreve en god del timer før de er i stand til

<sup>125</sup> Chapman foreslår at dette er en viktig del av ludonarrativproduksjonen. Chapman 2016: 119

å ta fullstendige selvdeterminerte valg. Kanskje ikke Civ 6 er et ideelt dataspill å drive forskning med når tidsrammene er relativt stramme?

Uavhengig av erfaring opererer ikke ungdommene med en ubegrenset frihet når de produserer fortellinger i Civ 6. Det er enkelte regler og implementasjoner fra spillutviklerne sin side som gjør at ungdommene må forholde seg til dataspillet på ulike premisser. Siden Trond har tidligere erfaringer med Civ-serien, utfordrer jeg ham ved å spørre om det går an å vinne med kun én krigerenhet:

«Du trenger kanskje bare tre-fire warriors [krigere i spillet] for å defende, eller forsvare byen din. Men du trenger mye mer enn det for å ta over andre byer. Så du må finne en balanse i spillet da som er skreddersydd ut ifra hva mål du har [balanse mellom egne mål og spillutviklernes implementasjoner].» (Trond, intervju 03)

Dersom ungdommene forsøker å erobre byer med kun én krigerenhet vil dataspillet ikke tillate dette, og ungdommene må velge å skreddersy sine mål i de spillbaserte aktørrollene etter Civ 6 sine design og regler.

Å spille sammen via flerspillermodus virker som en naturlig aktivitet for ungdommene, og noe de foretrekker å gjøre:

«Meg og Lars snakket litt om at vi skulle kjøpe det [Civ 6], og kanskje spille det litt [virker til å være en sosial opplevelse].» (Kjetil, intervju 02)

«[...] altså jeg har jo facetimet [videochattet] med Trond mens jeg har spilt dette [de har spilt Civ 6 også utenfor DDV].» (Lars, intervju 03)

Over refereres det til hvordan de snakker om og interesserer av Civ 6 som en del av fritiden sin. En felles interesse for dataspill gjør det mer rimelig å la ungdommene spille i flerspillermodus, men dette er nødvendigvis et sentralt moment å ha i bakhodet når ludonarrativene produseres. Nå produserer de ikke fortellinger isolert, men heller sammen med sine venner. Det å spille sammen med vennene sine på denne måten virker til å være en annen opplevelse enn det å spille alene med datastyrte sivilisasjoner ifølge Trond:

«Sant, nå spiller jeg jo med to andre menneskelige spillere [Lars og Kjetil] så da er jo det helt tilfeldig hvordan de reagerer på det jeg gjør. Det er jo ikke scriptet eller noe sånt [han må forholde seg til menneskelige spillere]. Så da må jeg jo på en måte ta det med i tankene da at de, at jeg må tenke at de kanskje reagerer.» (Trond, intervju 02)

Det at de kan interagere med hverandre via Civ 6 som spillbaserte aktører gjør de til sentrale deltakere av hverandres fortellinger i dataspillet. Ungdommene omtaler hverandre som viktige

karakterer i ludonarrativene. Det er de selv, og ikke karakterer slik som Harald Hardråde og Katharina av Medici, som er hovedpersonene her.

Trond observerer til tider det som foregår på Lars og Kjetil sin skjerm for å så evaluere dette.

Eksempel på hvordan de andre konsulterer ham for veiledning i spillet:

[...]

**Kjetil til Trond (00:56:07-11):** «Er det lurt å settle et nytt sted der?»

**Trond: (00:56:12-25)** «Du har jo tobakk, ja. Ja, det er en veldig bra plass egentlig.»

**Kjetil: (00:56:25-27)** «Da trykker jeg bare her da [ludonarrativet til Kjetil påvirkes av Trond].»

**Trond: (00:56:27-30)** «Du er rett ved sjøen og, så du kan bygge båter, så det er en bra plass altså.»

[...]

### **Samtaleutdrag 3.9, spillsesjon 01:** *Eksempel på hvordan Trond veileder Kjetil*

[...]

**Lars til Trond (00:14:15-17):** «Farm, hvordan lager jeg det da?»

**Trond (00:14:16-23):** «Se nå, se nå, hva er det du skal bygge, vent nå. Skal du bygge farm på den risen [ressursrute i spillet]?»

**Lars (00:14:23-26):** «Ja, det kan jeg jo, men det sto sånn recommended [spillutviklernes anbefaling].»

**Trond (00:14:26-32)** «Gå til risen først [Trond overstyrer spillutviklernes anbefalinger], og så sier du ifra når du er der så skal jeg vise deg.»

[...]

### **Samtaleutdrag 3.10, spillsesjon 02:** *Eksempel på hvordan Trond veileder Lars*

Samtaleutdrag 3.9 og 3.10 er typiske eksempler på hvordan Kjetil og Lars henvender seg til Trond for å spørre om forslag til hva de kan gjøre i dataspillet. Det er nok helt naturlig at ferske brukere vil ha et behov for veiledning. Nye spillere søker veiledning hos de som besitter tidligere erfaring. Disse sosiale rammene rundt spillsesjonene er vesentlige, siden de er med på å forme hvordan ungdommene spiller og erfarer Civ 6. Her er Trond en tydelig influenser for både Kjetil og Lars, så på mange måter er deres valg en forlengelse av Trond sine valg. Ludonarrativene produseres ikke i et



vakuum og er et resultat av ytre sosial stimuli samt spillutviklernes anbefalinger og designfilosofi av Civ 6.

### 3.6.2 «Det store bildet» - ludonarrativ om ressurser, ekspansjon og utvikling

«Jeg tenker det er mye sånn sammenhengen mellom det store bildet spesielt når du spiller sånn spill som det [...]» (Trond, intervju 01)

«Hmm, det er jo litt med, starte å bygge byer og liksom hvordan byer kommer til og, utvide og få ressurser, det er jo litt sånn da det er jo mye som har skjedd i historien og da som de første byene med landbruk» (Kjetil intervju 01)

«Jeg ser jo at vi begynner jo ikke i steinalderen, men vi begynner jo på, dette har vi hatt [på skolen?] om den overgangsperioden fra der med nomader til settlers» (Lars, intervju 01)

Første gang de blir spurt om det historiske innholdet de interagerer med i Civ 6, er dette noe av det informantene meddeler. Utvikling av byer, overgangsperioder og ressursforvaltning er sentral tematikk. I løpet av de fire spillsesjonene er disse aspektene intakte, men de utvikles gradvis ved at ungdommene tilføyer nye erfaringer, hendelser og egenskaper til dataspillet som resultat av en fortløpende utvikling av ludonarrativ:

«Det er jo egentlig en veldig kort historie [refererer til det som har hendt i løpet av sitt opphold på DDV]. Det er en ganske rimelig fredfull sivilisasjon med lite militær, og de har ikke klart å finne ut hva de holder på med i det, i det hele tatt. Tenkte å lage religion, det var før de ble angrepet så nådeløst av naboene [andre spillere].» (Lars, intervju 04)

Lars starter i intervju 01 med å reflektere over hva slags historie han møter i Civ 6, mens i intervju 04 har han produsert en fortelling som gjenspeiler noe mer personlig. Han er tydelig oppgitt over sitt tap: «angrepet så nådeløst av naboene», mest sannsynlig en referanse til hvordan Kjetil og Trond går til krig mot ham i spillet. Istedenfor en mer generell overgang fra nomader til settlers som han adresserer i begynnelsen av forskningsperioden, har ludonarrativet nå utviklet seg til hvordan han i rollen som Norge lider et tap mot Kjetil og Trond. Fortellingen hans bærer preg av frustrasjon som knyttes direkte opp mot hans erfaring som en tapende spillaktør i Civ 6. Dette kan indikere at det å tape eller å vinne spiller en meget viktig rolle for hvordan Lars tolker det historiske knyttet til hans ludonarrativ: «det er jo egentlig en veldig kort historie».<sup>126</sup> Med andre ord, denne historien virker ikke lengre interessant, det er en kort og mislykket fortelling som nå kan forkastes på grunn av tap i dataspillet. Han bruker dette til å legitimere hans perspektiv på historien:

---

<sup>126</sup> Lars, intervju 04: s. 71

«Ja, det er akkurat sånn historien er, altså det er jo frustrasjon. Det er fordervelse, det er krig og ødeleggelse.» (Lars, intervju 04)

Ludonarrativet brukes her til å legitimere hans overbevisninger om at historien er noe fordervelig, fylt med kriger og ødeleggelser, mye av det som forekommer i hans spillbaserte fortelling.

På lik linje bruker Kjetil sine nyere erfaringer med dataspillet til å tilføye ferske egenskaper til sitt ludonarrativ:

«Det er sånn krigshistorie. Ja, det er vel egentlig det at selv om vi går i krig, og har en alliert, så er det ikke sikkert at jeg vinner for det om. Så folk kan snu ganske raskt med en gang du liksom går ut av en allianse, så er det rett til angrep.» (Kjetil, intervju 04)

I det første intervjuet forteller han om det å bygge byer. Ettersom studiet pågår utvikles Kjetil sitt ludonarrativ. Nå handler det ikke lenger eksklusivt om byutvikling, men også om krigshistorie, allianser og uforutsigbare situasjoner på nærmest et personlig plan mellom de tre ungdommene.

Trond og Kjetil blir enige om å opprettholde en allianseavtale i spillet frem til et visst punkt, men etter dette endrer Trond sin strategi og prioriterer heller å hjelpe Lars til å stabilisere seg i Civ 6, kanskje for å forhindre at Lars gir opp på dette spillet han selv er glad i.<sup>127</sup> Resultatet blir at Kjetil står i en underlig posisjon som han reflekterer over:

Nei, jeg synes det gikk greit [refererer til konfliktene som har hendt i spillet], jeg følte jeg hadde i hvert fall ganske mye kontroll i starten da, da gikk det ganske greit. Lars, han var litt sånn, gadd ikke så mye, og ble litt sur på grunn av det da [Kjetil registrerer at Lars blir sur], fordi jeg tok byene og så kom jo da Trond og roet det på en måte litt ned da med at han tok tilbake byen min så. Ja, det ble jo litt sånn fram og tilbake så da. (Kjetil, intervju 04)

Ludonarrativene dreier seg mye om den sosiale dynamikken mellom ungdommene mens de spiller, hvordan Lars blir frustrert over sine tap, Trond som forsøker å moderere situasjonen i kjølvannet av krigen i spillet og Kjetil som står midt i konflikten. Ludonarrativene ender opp med å dreie seg mye om hvordan disse tre ungdommene interagerer med hverandre via Civ 6.

Trond spinner ludonarrativet hans først over til en bredere historisk kontekst:

«Det er jo litt sånn internasjonale relasjoner da, om at land som egentlig kan være venner, eller har et ganske greit forhold [speiler forholdet mellom han, Lars og Kjetil når de spiller],

---

<sup>127</sup> Slik det har blitt presentert er Civ-serien noe Trond er svært fortrolig med: intervju 02, [s. 48](#)

blir litt sånn på hugget med en gang de frykter for sin egen, ja, velvære [Trond og Kjetil i allianse mot Lars]» (Trond, intervju 04)

Fortellingen kan falle under «det store bildet» Trond tar for seg tidligere, men har nå fått nye kvaliteter etter fjerde spillsesjon.<sup>128</sup> Selv om han snakker symbolsk om internasjonale relasjoner og konflikter mellom land, gjenspeiler det han forteller implisitt hvordan nære venner kjapt kan finne på å bli motstandere for å beskytte sin egen velvære og interesseområder i håp om å vinne i Civ 6. Trond forteller følgende:

«[...] da tror jeg at alle visste i dag før de begynte, at i dag blir jo på en måte, det kommer til å skje noe i dag. Så da var det jo mye forventninger liksom, sikkert. For noen så skjedde det vel kanskje litt før det de antok [sannsynligvis en referanse til Lars som taper spillet]. Det her med denne krigen.» (Trond, intervju 04)

Nå befinner de internasjonale relasjonene seg litt mer i bakgrunnen. Her er det mer snakk om hvordan ungdommene har forventninger og spenninger knyttet til krigen som pågår i Civ 6. Ludonarrativene kan tolkes i lys av en historisk kontekst, men det er først når ungdommene blir ordentlig investerte i Civ 6 at man oppdager hvordan de anvender historiske substansbegreper som «internasjonale relasjoner», «krigshistorie», og «sivilisasjon» for å referere til det som faktisk som foregår: en intens konkurranse mellom hverandre som del av en underholdende spillopplevelse. Samtidig bruker ungdommene ludonarrativene sine til å legitimere en historie. Dersom man taper er historien krig og fordervelse, dersom man vinner gjenspeiler historien internasjonale relasjoner og alliansedannelser. De virker til å bruke erfaringene sine fra Civ 6 for å forsvare eller begrunne perspektiver og kunnskaper de har til det historiske.

*«Det er hundre ganger flere måter å spille Civilization på som det er å spille sjakk»*

Den historiske konteksten ungdommene interagerer med i Civ 6 forbindes ofte med spillrelaterte fordeler de forskjellige enheter, figurer og prosesser presenterer i spillet. Det historiske er mer eller mindre en estetisk og stilig effekt:

«Jeg har blitt fortalt før [av Trond?] at hvis du spiller som Norge så er det lurt å ha religion, for da kan du bygge for eksempel stavkirker, som jeg og har blitt fortalt, er en ganske strategisk bygning da [stavkirker strategiske bygninger fremfor religionsbygninger].» (Lars, intervju 02)

---

<sup>128</sup> Trond forteller at Civ 6 dreier seg om «det store bildet» i intervju 01: [s. 71](#)

Lars meddeler at stavkirker er strategiske bygninger fremfor en representasjon av kulturelle trosbygninger. Fokus på stavkirkers strategiske verdi i spillet kommer ytterligere frem i løpet av spillsesjonene:



**Skjermopptak 3.12, spillsesjon 02:** Civ 6 sitt oppslagsverk, *Civilopedia*, der ungdommene kan lese om den historiske bakgrunnen til kjente bygninger, personer, statsstyrer osv. Rød sirkel markerer det ungdommene omtaler mens de spiller.

**Trond (00:58:38-50):** «Ja, det er bare Norge som kan bygge han [stavkirker]. Du får citizen slot [bonus] av å bygge han, og Great Prophet point [ressurs] per turn og relic slot [bonus]. Så det er den som gir deg mest faith [ressurs] totalt som en bygning, ja og så er det også tre sånne bonus ting.»

**Samtaleutdrag 3.11, spillsesjon 02:** Trond forklarer til Lars hvilke strategiske fordeler stavkirker gir

Ludonarrativene de produserer vektlegger hvilke strategiske fordeler stavkirker tilbyr i spillet. I skjermopptak 3.12 markeres det hva Trond snakker om mens han spiller (traits). «Faith» omtales som en valutaressurs. For å vinne på religiøse premisser må ungdommene utvikle nok «tro» i sin sivilisasjon, og det kan stavkirker bidra med. Når de omtaler «faith» er det ikke trosaspektet de egentlig adresserer, men heller «tro» som en valuta for å videreutvikle sin religion i spillet. Det samme er tilfellet med måten profeter og relikvier omtales: disse tjener først og fremst en spillbasert funksjon som skal drive ungdommens narrativ videre i dataspillet.

I tillegg til kulturelle bygninger med historisk bakgrunn, presenterer Civ 6 utdrag fra kjente litterære verk som ungdommene frivillig kan lese, slik som her:



**Skjermopptak 3.13, spillsesjon 03:** *Fortellingen om Genji – tekstutdrag som blir presentert i Civ 6*

Det som ofte observeres når informantene møter slikt historisk tekstmateriale, er at de retter generelt lite oppmerksomhet til innholdet og fortsetter umiddelbart å spille. Kjente litterære verk som dukker opp kan erfares som uengasjerende, siden de påvirker svært lite for spilllets overordnede fremgang og flyt. I tilfellet over, observeres det omtrentlig to sekunder Kjetil vier til utdraget fra *Fortellingen om Genji*. Dette impliserer at «det historiske» trenger ikke å ha en meningsfull innvirkning for selve spillopplevelsen.

Tilgang til strategiske ressurser, produksjon og militærkapasitet er en svært viktig del av samtaler og diskusjoner mellom ungdommene:

[...] **Lars** (1:08:39-43): «Kan ikke du ta rotta på La Venta og for meg, Trond?»

**Trond** (1:08:43-45): «Nei, jeg har ikke planer om å stikke helt bort der.»

**Lars** (1:08:45-50): «Nå stjal de jernet mitt og, de forbanna jævlene [mister ressurs og blir frustrert].»

**Trond** (1:08:52-55): «Du må, ta gå krig mot de du. Ta La Venta du.»

**Lars** (1:08:55-57): «Ja, for det går med det militæret jeg har.»

**Trond** (1:08:57-59): «Ja, du må bygge opp en hær da.»

**Lars** (1:08:59-1:09:03): «Ja, men jeg har ingen byer som er raske i produksjonen.» [...]

### **Samtaleutdrag 3.12, spillsesjon 03: Ungdommene diskuterer ressurser og krigføring i Civ 6**

Samtaleutdrag 3.12 eksemplifiserer hvordan Lars må tenke kreativt for å imøtekomme problemstillinger som dukker opp i spillet. I dette tilfellet er det relevant for ham å spørre Trond om hjelp. Lars irriterer seg over at La Venta som en bystat ropper hans jernlagre. Dette fører til at han vurderer å gå til krig mot bystaten for å bli kvitt dem en gang for alle. Han erfarer dog mangelen på produksjonsmidler og etterspør så Trond kan krige mot La Venta for ham. Siden Trond har andre planer, ønsker han ikke å utføre dette.

Spesielt Lars og Kjetil støter ofte på barbarer i Civ 6. Barbarer er fiendtlige enheter som er programmert til å angripe spillerne, og de er til generell ugunst for ungdommene. Kjetil uttrykker eksempelvis at barbarene er til hinder for ham som spiller:

«Ja, det kom ganske mange [barbarer], så da, de drepte ganske mange av troppene.» (Kjetil, intervju 02)

Ungdommene erfarer riktignok barbarer og bystater som spillbaserte plager, og ikke nødvendigvis en representasjon av mennesker og land med egne interesser og mål. Når Trond blir spurt om hvorfor han tror barbarene er så ivrige etter å angripe i Civ 6, responderer han følgende:

«Nei, altså hva legger du i det?» (Trond, intervju 02)

Å tildele digitale barbarer i Civ 6 humanistiske attributter virker antageligvis unaturlig, da barbarene er programmert og fremstilt av spillutviklerne på en måte som ikke gir ungdommene et innblikk i deres livsverden og kultur. Barbarene oppfattes heller som et underholdningselement som tilfører spillglede i ludonarrativene:

«Nei, jeg begynte nesten å savne de senere [barbarene], sant, for jeg vil jo ha litt krig [del av underholdningsaspektet]. Men, det ble enten sånn supervanskelig krig, eller sånn barbarkrig så kunne du så vidt få noe tilbake igjen annet enn, på en måte, spillglede da.» (Lars, intervju 03)

Her erfares barbarene som en funksjon, de tilfører underholdende kriger og gir Lars spillglede som utbytte.

Ludonarrativene ungdommene produserer kan tolkes som fortellinger med vekt på prosesser der sivilisasjoner ikke nødvendigvis erfares som et mangfold av mennesker, men heller strategiske

enheter som kan hjelpe ungdommene i å vinne et spill. I forhold til innblikk i menneskers livsverden og kultur, kommenterer informantene følgende om dette:

«Nei nei, du merker jo ikke hvilken forsker du holder på med [i spillet]. For meg så kunne det ha vært alt fra Galileo Galilei til da Vinci. [...] Det kunne ha vært hvem som helst. Jeg hadde ikke lagt merke til hvem det var, jeg hadde bare lagt merke til hva gjør de for noe» (Lars, intervju 04)

«Ja, jeg synes at det er passende [Civ 6 sin historiebruk], jeg mener jo at det er feil å legge for mye fokus på enkeltpersoner i historien, for det er jo ikke det historien handler om egentlig til slutt. Det er jo unntak da så klart, men, altså, det er jo de som sier andre verdenskrig hadde skjedd med eller uten Hitler sant [...]» (Trond, intervju 04)

«Så det er jo kanskje det som er litt negativt og, at du bare får sånn lite innblikk i hver periode [Kjetil er bevisst på dette]. Så er det jo mer sånn du går ganske raskt gjennom hver periode [...]» (Kjetil, intervju 04)

Ut fra kommentarene til ungdommene berører de en tematikk som henter til en slags «historie uten ansikt»: fortellinger som virker til å prioritere prosesser og hendelser som noe isolert. Trond legger frem en påstand om at andre verdenskrig kunne likeså godt ha hendt med eller uten Hitler og samfunnsprosesser og hendelser tolkes nærmest som selvutløsende. Historiske aktører og fortidens etiske dimensjoner spiller en marginal del av ludonarrativene ungdommene produserer. I stedet for erstattes historiske aktører av ungdommene i de spillbaserte aktørrollene, og de etiske dimensjonene kretser rundt forholdet ungdommene har til hverandre mens de spiller. De erfarer selv at Civ 6 ikke gir et dypt innblikk i tidsepoker og mennesker fra fortiden, hvilket resulterer i en lav grad av emosjonell tilknytning til det historiske de interagerer med:

«Jeg synes liksom det er drit hvis jeg mister warriorsene [tap av krigerenheter], da kan det jo være at andre angriper meg, så mangler jeg jo de, men det er ikke sånn at jeg har medfølelser liksom, og føler huff nå var det dumt [utvikler ikke medfølelser for krigerne i Civ 6]. (Kjetil, intervju 03)

Måten Kjetil omtaler krigerenhetene sine kan sammenliknes med sjakkbrikker. Det blir gjerne underlig å utvikle medfølelser for sjakkbrikker, slik han forteller med tanke på krigerne sine i Civ 6. «Sjakkbrikkene» er en ressurs som skal hjelpe ham i å vinne spillet, og ikke nødvendigvis gi ham et inntrykk av hvordan livet som kriger er på slagmarken. Lars sammenlikner Civ 6 eksplisitt med det å spille sjakk:

«Alt det du gjør har minst fem forskjellige virkninger, og det er sikkert hundre ganger flere måter å spille Civilization på som det er å spille sjakk, vil jeg si da.» (Lars, intervju 02)

Det viktigste her virker til å være hva slags effekt historiske personer og bygninger har i Civ 6, og ikke nødvendigvis hvem eller hva de representerer historisk sett, eksempelvis Leonardo da Vinci og stavkirker. På lik linje med sjakk, er det derfor spennende å erfare hva slags konsekvenser valgene man tar yter for den underholdende spillopplevelsen, men ikke hovedsakelig fordi det skal utvikle historiske perspektiver.

### 3.7 Forskningsmemo: perspektiver på ungdommenes ludonarrativ

Retningen dataene peker i tyder på at Civ 6 sin historiske kontekst skjenkes en sekundærrolle i motsetning til underholdningsverdiene og det sosiale samværet med venner, spesielt når ungdommene gradvis får spilt mer langs forskningsperioden. Historiske personer, bygninger og religioner tildeles i første omgang funksjonsverdier fremfor en aktuell historisk og kulturell betydning. Store prosesser som nasjonsutvikling, krigføring, ressursforvaltning og utforskning av landområder preger ludonarrativene ungdommene skaper, men disse er ofte frakoblet sin historiske kontekst, med mindre ungdommene bevisst oppfordres til reflekterer over dette i intervjusamtaler.

Når Civ 6 sitt spillbaserte oppslagsverk brukes til å lese om eksempelvis stavkirker, er det ofte for å undersøke hva slags strategiske fordeler en slik bygning vil tilby i spillet. Å lese om den historiske bakgrunnen til stavkirker tar tid, og gjør at produksjonen av ludonarrativ gjerne ikke blir like engasjerende dersom man investerer mye tid i å lese. Slik det tolkes, utvikler ikke ungdommene kulturelle, situerte og meningsfulle perspektiver på historien, men funksjonelle og taktiske holdninger til hvordan historiske representasjoner oppfører seg innen Civ 6 sin spillrelaterte matrise.

Trond omtaler et historisk «stort bilde», og forteller at andre verdenskrig kunne ha hendt med eller uten Hitler.<sup>129</sup> Dette er på mange måter en refleksjon av den kontrafaktiske historien som befinner seg i ludonarrativet hans. Han støter nemlig aldri på Hitler i Civ 6, og det blir derfor ikke et innhold som er relevant for ham å betrakte i lys av det historiske her. Tidsepoker og prosesser i ludonarrativet utvikler seg uavhengig av om Hitler opptrer eller ei.

Kjetil forteller hvordan hans ludonarrativ kan være en representasjon av krigshistorie, altså konflikter mellom ulike parter som slynger mellom allianseavtaler og krigserklæringer. Det som skjer i realiteten er nettopp at Kjetil, Lars og Trond kjemper om å oppnå sine mål i Civ 6 for å kunne vinne, en slags digital krigføring rettere sagt. For at Kjetil i det hele tatt kan trekke paralleller til

---

<sup>129</sup> I intervju 04 kommer dette frem: [s. 77](#)



krigshistorier via sitt ludonarrativ, er han avhengig av å besitte tidligere assosiasjoner og kunnskaper til krigshistorier.<sup>130</sup> Dette kan tale for at ludonarrativene først og fremst får en historisk relevans først når ungdommene reflekterer og bruker sine kunnskaper til å betrakte det som de produserer i spillet, f.eks. via intervjusamtaler.

Lars erfarer å tape mange av sine byer og ressurser i løpet av hans opphold på DDV. Historien i hans ludonarrativ erfares derfor som kort og kanskje litt uinteressant for ham. Han fremstår i en offerrolle når han forteller at Norge blir nådeløst angrepet av andre motspillere.<sup>131</sup> Lars virker ikke nødvendigvis opprørt over at Norge har lidd enorme tap i ludonarrativet, men han er heller frustrert på grunnlag av sitt nederlag og generelle ulykke som spillbasert aktør i Civ 6:

«Og så er det noen som er naturlig bedre, ikke bare på grunn av erfaring, men og fordi de lærer fortere og alt sånn.» (Lars, intervju 04)

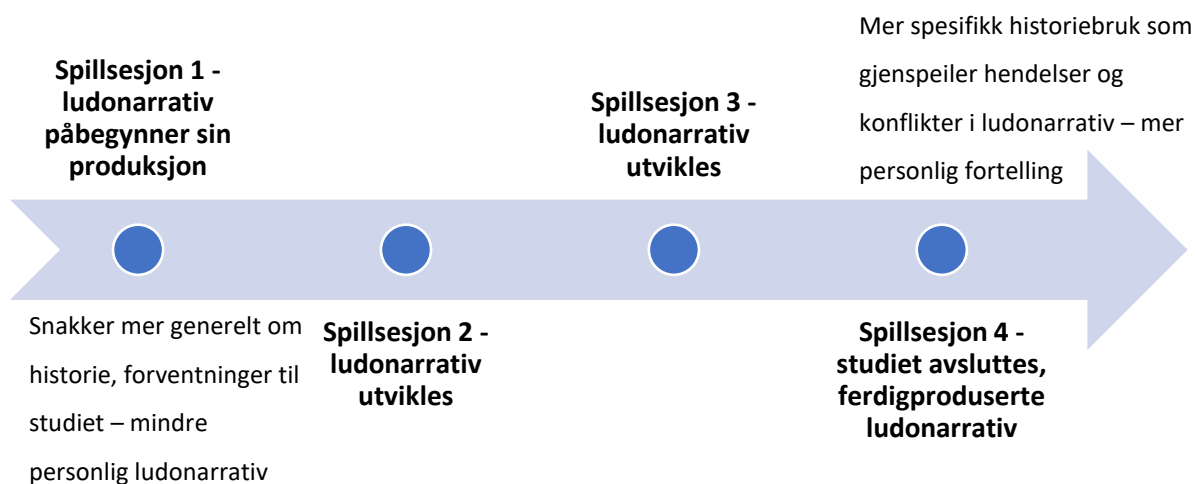
Det tyder på at det definitivt befinner seg emosjonelle aspekter når de spiller Civ 6, men at den emosjonelle dimensjonen gjenspeiler personlige dataspillferdigheter fremfor medfølelser knyttet til historiske representasjoner fra spillet, slik ungdommene eksempelvis omtaler barbarer og krigere som enheter og funksjoner. Dette kan være en konsekvens av deres oppfatninger om hva historie er, men også måten dataspillet fremstiller et historisk innhold på.

I løpet av spillsesjon 01 er informantene muligens fascinerte over at de deltar i et masterstudie som undersøker dataspillbruk. I løpet av fjerde spillsesjon har stemningen transformert seg, og her forteller de mer om den sosiale spenningen mellom hverandre når de spiller. Jo lenger ut ungdommene kommer i spillet, jo mer personlig investerte og knyttet virker de til å bli til fortellingene sine, siden ludonarrativene er nå et produkt informantene har investert mye av sin tid i.

---

<sup>130</sup> I intervju 04 forteller Kjetil om krigshistorier i lys av det som han har spilt: [s. 72](#)

<sup>131</sup> På side [44](#) og [71](#) siteres Lars der han forteller hvordan han blir nådeløst angrepet av motspillere



**Figur 3.3, ludonarrativ utvikles**

Ungdommene snakker, diskuterer og hygger seg uten at det gir meg et inntrykk om at de føler seg ukomfortable på DDV. Når de nevner at de spiller Civ 6 på fritiden, er sjansen stor for at de gjør dette med underholdningsaspektene i søkelyset.<sup>132</sup> Slik Kjetil sier, han er ikke interessert i det som er kjedelig, og derfor er det usannsynlig å forestille seg at de tvinges til å spille Civ 6 på fritiden.<sup>133</sup> Disse ungdommene konsumerer dataspillet i første omgang som en kilde til underholdning, mens den historiske konteksten erfares mer som et interessant eller stilig bakteppe som kan diskuteres i løpet av intervjuene. Det interessante å observere jamfør dette er at selv om dataspillet hovedsakelig erfares som en underholdningskilde, kan erfaringene med Civ 6 forsterke historiske overbevisninger, og brukes som et legitimeringsmiddel:

«[...] hvis du ser på historien så er det jo det alle til syvende og sist prøver å gjøre i historien da, det er jo å vinne.» (Trond, intervju 03)

Kanskje det å vinne i Civ 6 kan overføres det å «vinne historien» også, men dette forutsetter nok at de har historiske kunnskaper fra tidligere av som de kan trekke inn i lys av det som de har spilt. Det som er oppsiktsvekkende er hvordan ludonarrativene kan virke tilbake på ungdommens historiebruk ved at de refererer til fortellingene sine som noe historisk. De begrunner ludonarrativene sine med en «det er jo nettopp slik historien er» type respons. Om dette hadde skjedd uten intervjusamtaler etter fullførte spillsesjoner er usikkert.

<sup>132</sup> Slik Lars og Kjetil forteller om hvordan de snakker om og spiller Civ 6 også utenfor DDV: [s 69](#)

<sup>133</sup> Slik Kjetil nevner her: intervju [s. 47](#)

### 3.8 Kategorisk oversikt over informantene

Jeg er åpen til at det er flere måter å kategorisere og tolke ungdommenes erfaringer med Civ 6 på, dette er bare én måte gjøre det på. Tabellen på neste side er en forenklet skissering av det som har blitt presentert til nå:

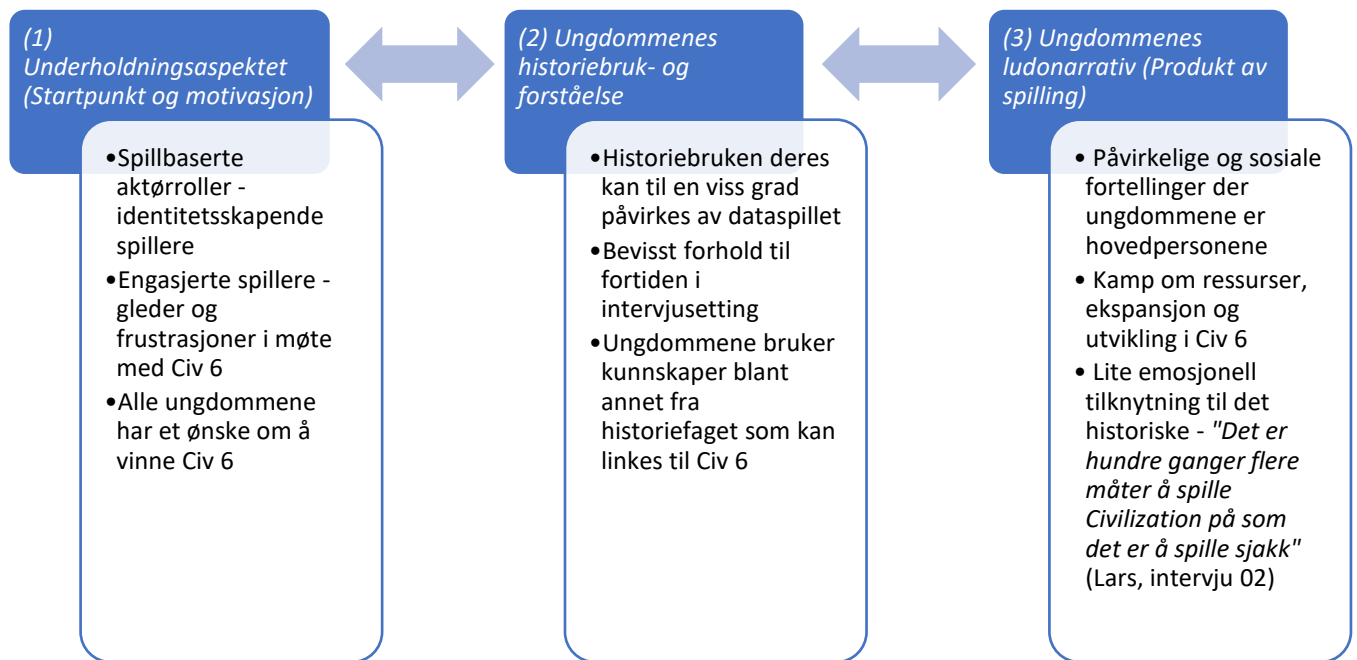
### Kategorisk spredning av informantene:

<b>Fokuserte koder</b> ( <i>hovedkategori</i> )	<b>Lars</b>	<b>Trond</b>	<b>Kjetil</b>
<b>Spillbaserte aktørroller i Civ 6</b> ( <i>underholdningsaspektet</i> )	Identitet som Norge i Civ 6, fokuserer på å utvikle religion	Identitet som et eksternt Japan i Civ 6, utvikler teknologier for å reise rundt på kartet	Identitet som Tyskland i Civ 6, fokuserer på ekspansjon og krigføring
<b>Emosjonelle tilstander i møte med Civ 6</b> ( <i>underholdningsaspektet</i> )	Erfarer bl.a. frustrasjon i forbindelse med nederlag, ønsker å bli bedre i spillet	Erfarer glede og engasjement i form av seier og veiledning av de andre mens de spiller	Erfarer engasjement ved å lære seg det spillmekaniske, det som oppleves kjedelig er av lite interesse
<b>Ønsket om å vinne</b> ( <i>underholdningsaspektet</i> )	Ønsker å vinne, men blir frustrert på grunn av nederlag.	Ønsker å vinne, men også at de andre skal finne glede i dette spillet.	Ønsker å vinne, allierer seg med Trond i håp om å utkonkurrere Lars, innser i spillesesjon 04 at dette ikke går helt som planlagt
<b>Forhold til fortiden</b> ( <i>Ungdommenes historiebruk- og forståelse</i> )	Fortiden som et moralsk kompass – mennesker må fravike fortidens feiltrinn, trekker inn Holocaust som eksempel på dette	Fortiden som et moralsk kompass – lære hvor mennesker går feil. Nedskrevet historie farger våre syn på for eksempel stater.	Fortiden som et moralsk kompass – mennesker må fravike fortidens feiltrinn, og bruke det de gjorde bra i fremtiden
<b>Historiske kunnskaper</b> ( <i>Ungdommenes historiebruk- og forståelse</i> )	Kunnskaper om tidsperioder. Ser en sammenheng mellom krig og fordervelse og ekte historie. Historie kan f.eks. være evolusjonen til mennesker. Opererer med historie som fag, men også historie som noe mer abstrakt.	Åpen til at kunnskaper formes utenfor skolen, eksempelvis gjennom studiet han deltar i her. alltid noen som «vinner historien», historien handler om store og viktige prosesser man vet mennesker har drevet på med	Bruker sine kunnskaper til å se sammenheng mellom krigføring i Civ 6 i henhold til krig i virkeligheten – kunnskaper om historiske tidsperioder. Forholder seg til historie som et fag, men snakker også om historie hjemme
<b>Sosial og påvirkelig spillopplevelse</b> ( <i>Produksjon av ludonarrativ</i> )	Behov for intern veiledning og ekstern veiledning. Ludonarrativet påvirkes av veiledning og spillutviklernes anbefalinger.	Besitter gode erfaringer med Civ serien, handler svært egenrådig. Utvider sivilisasjonen sin «etter boken». Veileder for de andre ungdommene. Ludonarrativet påvirkes av spillutviklernes implementasjoner.	Behov for intern veiledning, og ekstern veiledning. Ludonarrativet påvirkes av veiledning og dataspillet anbefalinger.
<b>Ludonarrativ om ressurser, ekspansjon og utvikling</b> ( <i>Produksjon av ludonarrativ</i> )	Fortellingen om et primitivt og religiøst Norge. Å spille Civ 6 minner om sjakk. Det viktigste er hva som skjer, ikke hvem som representeres historisk sett i spillet.	Fortellingen om et eksternt Japan. Anser stavkirker o.l. som viktige ressurser for videreutvikling. Andre verdenskrig kunne ha hendt uten Hitler i lys av ludonarrativet.	Fortellingen om et ekspanderende Tyskland. Ludonarrativet gjenspeiler krigshistorier. Utvikler ikke medfølelser for innholdet han interagerer med.

**Tabell 3.2, oppsummert kategorisk spredning av ungdommene**

### 3.9 Oppsummert perspektiv på ungdommenes erfaringer med Civilization 6

I tråd med grounded theory tilnærmingen og problemstillingen er målet å lede ut et dataforankret perspektiv som kan belyse hvilke erfaringer disse ungdommene utvikler når de spiller Civ 6 utenfor skolen. Det utledede perspektivet er i første omgang substansiell, det vil si at det representerer det bestemte feltet jeg har forsket på.<sup>134</sup>



**Figur 3.3, utledet perspektiv:** Først og fremst er ungdommene avhengig av å underholdes for å fortsette å spille Civ 6 utenfor skolen, derav kan man studere hvordan deres historiebruk reagerer med Civ 6. Ludonarrativene kan ytterligere reagere med deres historiebruk som kan påvirke hvordan de tolker og erfarer dataspillet som noe historisk, men ikke minst en underholdende affære.

#### **Følgende kan oppsummere sentrale datautledede perspektiver for dette studiet:**

Disse ungdommene spiller Civ 6 utenfor skolen fordi det er underholdende og engasjerende, ikke nødvendigvis fordi det erfares som noe av betydelig historisk interesse. Dersom Civ 6 oppfattes som kjedelig kan de miste interessen til dataspillet, og da vies oppmerksomheten til noe annet istedenfor, slik som mobilbruk. Det understreker hvor viktig det er for disse ungdommene å la seg underholde og engasjere mens de spiller denne type dataspill på fritiden. Den historiske konteksten er mer eller mindre en estetisk og kontekstuell effekt ungdommene kan knytte opp mot sine kunnskaper, men det er ikke et krav for og underholdes og bli en dyktig spiller. Derfor virker det til at de først og fremst utvikler avanserte dataspillferdigheter i møte med Civ 6. Ungdommene lærer i hvilke situasjoner

<sup>134</sup> Charmaz 2014: 344

stavkirker burde bygges, hvilke ressurser som er lure å få tak i for å bli mektigere, og at geografisk beliggenhet spiller en rolle for hvor man velger å bosette sine byer. Disse ferdighetene er på mange måter spennende og verdifulle, men de forholder seg svært ofte til Civ 6 sin spillrelaterte kontekst. Eksempelvis er det underlig for ungdommene å sympatisere med barbarer da disse eksklusivt erfares som plager til hinder for en spillbasert seier. Samtidig har de ikke noe behov for å sette tiden av til å lese om litterære verk og den historiske konteksten til kjente bygninger, da dette gjerne erfares som noe uinteressant og passivt for spillopplevelsen. Historiske figurer, personer og enheter tildeles istedenfor en slags sjakkbrikkefunksjon i ungdommenes ludonarrativ.

Når ungdommene intervjues er de på alle måter bevisste på fortiden som en forbigått tid og anvender det som et viktig kompass som kan geleide mennesker fra å gjenta tidligere feiltrinn. Det viser til at de som ungdomsgutter er historiebevisste: de er klare over det som har hendt før og samtiden må bruke fortiden for å sikre en god fremtid ifølge dem.<sup>135</sup> Denne moralen er utfordrende å spore når de spiller Civ 6. For underholdningsverdiene er det viktigere hva slags spillmekaniske funksjoner eksempelvis stavkirker, statsoverhoder og tidsepoker tilbyr. Derfor sitter ikke ungdommene nødvendigvis igjen med et kulturelt og meningsfullt inntrykk om hvem karakterer slik som Harald Hardråde eller Katharina av Medici var som personer, hva som kjennetegner middelalderen, hva slags betydning stavkirker har for norsk Kristendom, men heller hva alle disse aspekter og elementer gjør for å sikre en underholdende spillopplevelse i Civ 6.

Historiebruken til disse ungdommene tolkes derfor som noe dynamisk og tilpasningsdyktig. Det at ungdommene svitsjer mellom å være ukritiske til Civ 6 sin historiebruk, for å så å reflektere over fortidens funksjoner for samtiden, taler for at historie kan bety så mangt for dem. Dette virker plausibelt med tanke på hvordan de forholder seg til historie som et fag, historie som noe politisk, historie som noe spennende, historie som noe de prater om hjemme osv.

Hva ludonarrativene gjenspeiler avhenger derfor mye av ungdommenes tolkninger og identitet som spillbaserte aktører og ungdommer for øvrig. De kan fortelle at det handler om å vinne Civ 6 på lik linje med det å vinne historien, det er kurant å betrakte en sammenheng mellom seier i ludonarrativet og seier i en historisk virkelighet. Når de erfarer tap, kan ludonarrativet brukes til å gjenspeile at historie er krig, fordervelse og frustrasjon – en forlengelse av det som har foregått i dataspillet. Ungdommene bruker ludonarrativene de har produsert til å legitimere Civ 6 sin historiebruk i form av «det er jo nettopp slik det er» liknende respons.<sup>136</sup> Dette kan være en konsekvens av ungdommenes fortrolighet og underholdningsrelaterte forhold til dataspillmediet.

---

<sup>135</sup> Jensen 1996: 5

<sup>136</sup> Eksemplifisert med Trond som forteller at historien handler til syvende og sist om og vinnes: [s. 80](#)

Man burde nok bevisstgjøres på at dette er ungdom som tiltrekkes til dataspillbruk, noe som tilsier at deres perspektiver svært ofte posisjoneres i favør til Civ 6. Det er også viktig å ha i baktankene at ungdommene oppfordres hele veien til å reflektere over noe historisk når de intervjues og befinner seg på DDV, og det kan naturligvis yte effekt på dataene.

Til slutt, å spille sammen med sine venner virker til å være en sentral del av erfaringene ungdommene utvikler når de spiller Civ 6. De omformes til viktige deltakere av hverandres fortellinger, fremfor at de spiller alene og isolert. Resultatet blir at ludonarrativene gjenspeiler ungdommenes sosiale dynamikk mellom hverandre. Dette kan de tolke som en historisk representasjon ved at mennesker har forskjellige interesseområder gjennom historiske tidsepoker, men det er mer sannsynlig at det forsørger underholdningsverdier i forbindelse med det som faktisk foregår: ungdommer som forhandler og diskuterer med hverandre via et underholdende dataspill. I spillsituasjonen observerer og veileder de hverandre. Når de intervjues i forbindelse med dette prioriterer de sjeldent hvilken historiske betydning det har å spille Civ 6 sammen i flerspillermodus. Istedenfor uttrykker de misnøye dersom de taper mot hverandre, glede når de spiller sammen og hvordan de chatter og spiller Civ 6 sammen på fritiden utenfor DDV.<sup>137</sup>

### 3.10 Begrensninger

Hvorvidt det å spille dataspill er en kjønnsbetinget aktivitet, uttrykker informantene følgende om:

«Altså, jeg kan kanskje bittelitt lingo fra før av liksom. Det er jo bare engelsk når alt kommer til alt sant. Så lenge de kan engelsk, så vil jo alle forutsetninger for at jenter og skal kunne klare det, men det kan være at det er mer motiverende for gutter, i og med at gutter har en tendens til å være mer interessert i den type aktiviteter.» (Lars, intervju 03)

«Jeg tror bare det er mange faktorer som gjør at det er flertall av gutter som spiller på PC, eller andre konsoller, men det er jo kulturelt, og det har jo og med at gutter biologisk er mer opptatt av ting enn jenter, sånn som datamaskiner, biler. Mens jenter er mer opptatte av mennesker, og interaksjon med andre mennesker.» (Trond, intervju 01)

«Ja, eller jeg føler de som liker dataspill og er jenter hadde sikkert blitt med på det da, hvis de føler det, men jeg føler det er generelt flere gutter da som liker spilling.» (Kjetil, intervju 01)

Alle ungdommene deler oppfatningen om at det å spille er en aktivitet assosiert med å være gutt. Dog presenterer de det ikke som en svart/hvitt sak. Kjetil stiller seg åpen til at jenter også kan spille, men forteller at han kjenner flere gutter som spiller dataspill. Basert på det Lars forteller, spiller

---

<sup>137</sup> Slik man eksempelvis oppdager i samtaleutdrag 3.4 fra spillsesjon 04: [s. 49](#)

kanskje språkbruk en faktor her. Tales det for en engelsk språkbarriere innen dataspillkultur? Ifølge Trond er det både kulturelle og biologiske betingelser med inn i bildet, og begrunner det med at gutter er mer opptatt av «ting», i motsetning til jenter som er mer opptatte av sosiale interaksjoner mellom andre mennesker. Problemet her er at man får ikke jenteperspektivet som motvekt til det informantene meddeler.

Informantene gjenspeiler et forskningsutvalg som er meget interesserte i dataspillbruk. Funnene mine tar altså ikke stilling til hvordan de uten interesse til dataspill erfarer Civ 6. Dessuten er alle ungdommene jevnaldrende. Informantene har altså en temmelig lik bakgrunn. Motargumentet blir likevel at jeg får en dyp forståelse av hvordan nettopp slik ungdom erfarer historiske dataspill utenfor skolen, nemlig 17 år gamle gutter som er fortrolige til dataspillbruk.

Forskningsintensjonene har foreligget i å forstå hva slags erfaringer ungdommer utvikler når de spiller Civ 6, men det har nok blitt vektlagt litt for mye hvordan ungdommene anser Civ 6 som et læringsverktøy istedenfor hva det faktisk er. Dette behøver ikke å være alt for problematisk siden erfaringene deres til dette dataspillet kommer fortsatt tydelig frem når de observeres og intervjues. Allikevel er det til ettertanke at intervju spørsmålene kunne nok ha vært enda litt mer tilspisset og rettet mot hva slags erfaringer *de* mener de utvikler i møte med Civ 6.

## 4. Diskusjon og tolkning

I dette kapitlet ønsker jeg å diskutere perspektivene mine opp mot andres teorier. Her vil det også bli naturlig å stille noen spørsmål til dataene mine. I tillegg er det viktig å understreke at jeg har posisjonert dataene i sentrum av arbeidet mitt, dog er det nok naivt å anerkjenne meg selv som uberørt av tidligere litteratur, bare at nå har jeg bedre grunnlag for å vurdere hvilke deler av litteraturen som lar seg komplementere av mine funn og vice versa.

### 4.1 Historiske ferdigheter vs. dataspillferdigheter

I samleverket til Kapell & Elliot (K&E), *Playing with the Past* (2013), presenterer de innledningsvis tre punkter om hvordan historiske dataspill kan involvere spillerne på historisk vis, «historical engagement» som de kaller det.<sup>138</sup> K&E lister opp tre aktuelle punkter jeg tolker som relevant for dette studiet.

K&E foreslår at som en aktiv spiller får man en unik mulighet til å utforske og møte fortiden via et historisk dataspill, en slags historisk lekeklass (1). De bruker dette argumentet for å sammenlikne det

---

<sup>138</sup> Kapell & Elliot 2013: 10



å spille dataspill med historikernes arbeid. Historikere utforsker og møter også fortiden, bare i form av «virkelighetens lekeplass».<sup>139</sup>

K&E sitt første punkt forutsetter at det eksisterer en korrelasjon mellom historikernes praksis og agenda i den virkelige verden, og de som spiller historiske dataspill som en underholdende representasjon og simulasjon av historien. Ungdommene i dette studiet utvikler ferdigheter som riktignok gjør dem til bedre spillere av Civ 6. De lærer å tenke logisk rundt dataspillet sine regelrammer, f.eks. når tid man burde bygge stavkirker, hvor det er lurt å posisjonere byene sine, hvilke ressurser som er smarte å få tak i osv. Om ungdommene derimot erfarer at de gjør historikers arbeid her virker en smule vidtgående, om ikke forhåpningsfullt. Ungdommene kan anerkjenne at Civ 6 representerer noe historisk, men det gjenspeiler ofte en type historiebruk som bøyer seg etter hvor moro og engasjerende Civ 6 til slutt er som en underholdende spillopplevelse.<sup>140</sup> Historien blir redusert til noe som skal vinnes. Når ungdommene erfarer religion som en ressurs, «tro» en form for valuta, og barbarer en pest og en plage uten menneskelige dimensjoner via Civ 6, kan det virke som at kulturelle nyanser og samfunnsmessige betydninger tilknyttet fortiden ebbes vekk i bytte mot å vinne historien. Dette er delvis en konsekvens av spillutviklernes designfilosofi og presentasjon av historiske prosesser i spillet. Ungdommene produserer nemlig ikke ludonarrativ i Civ 6 isolert, men under konstant innflytelse og press fra spillutviklernes implementasjoner og spilldesign. Om ikke annet blir det spillutviklerne som utfører historikernes praksis her siden det er de som konstruerer Civ 6 sammen til en konsis pakke som inneholder historiske argumenter og budskap, mens det er ungdommene som interagerer og tolker dette innholdet på lik linje med en annen historisk tekst. I motsetning til en bok eller film kan ungdommene dog manipulere innholdet til Civ 6, og det resulterer i ulike ludonarrativ som forårsaker ulike opplevelser og erfaringer med spillet slik det kommer frem hos Lars, Trond og Kjetil.

K&E presenterer sitt andre punkt (2), hvilket bygger på det ovennevnte. Spillernes aktive valg har sanntidskonsekvenser for ludonarrativet i spillet, hvilket kan føre til at spillerne utvikler en årsaksforståelse i dataspillet som kan overføres til virkeligheten.<sup>141</sup>

Ungdommene her gjenkjenner prosesser i dataspillet som et speilbilde av historiske prosesser ved å tilpasse sin historiebruk til det innholdet de møter i dataspillet. Dersom ungdommene taper spillet blir det kurant å trekke inn historiske prosesser som krig, sivilisasjoners fall og fordervelse. Dersom man erfarer at man gjør det bra i spillet kan man reflektere over historiske prosesser som alliansedannelser, ekspansjon, rikdom og handel. Det tilsier at det som skjer i ludonarrativet

---

<sup>139</sup> *ibid*: 11

<sup>140</sup> Eksempelvis forteller Lars hvordan barbarer tilføyer ren spillglede, men ikke mye annet: intervju 03, [s. 76](#)

<sup>141</sup> Kapell & Elliot: 11

muligens overføres til den virkelige verden. Problematikken her er at ungdommene utvikler i så fall en årsaksforståelse som forbeholder at det er ressurser og tilfeldigheter som driver historien fremover, og ikke kulturelle betingelser og komplekse og sosiale forhold mellom mennesker.

I det siste punktet til K&E redegjør de hvordan spillerne kan utvikle en forståelse av påvirkningskraften fortiden yter over samtiden og fremtiden gjennom historiske dataspill (3).<sup>142</sup> For eksempel vil man ikke kunne bygge gårder før man har bosatt byer og har tilgang til nødvendig teknologi. Spillerne vil altså utvikle en forståelse av hvordan valg som ikke var mulige i fortiden blir tilgjengelige i fremtiden som en konsekvens av menneskelig og teknologisk utvikling over tid.

Ungdommene i dette studiet produserer ludonarrativ med start-, midt- og sluttpartier. De forklarer hvordan de begynner med å utvikle teknologier som de senere kan anvende til deres gunst i spillet, f.eks. Trond som utvikler teknologier for å reise mellom kontinenter.<sup>143</sup> Dette indikerer at ungdommene har et bevisst forhold til det som har foregått tidligere, det som foregår nå og det som kommer til skje eventuelt senere i spillets handlingsforløp. Det at ungdommenes ludonarrativ representerer kamp om ressurser og mennesker som gjenvinnbare «sjakkbrikker» gjør at enhver påstand om hvordan ungdommene utvikler en historiebevissthet via Civ 6 må forbeholdes disse aspektene. Ungdommenes historiebevissthet vil da påvirkes av hvordan sivilisasjoner behøver nødvendige ressurser for å komme seg videre i tidslinjene og at mennesker kan resirkuleres etter spillerens behov. Kanskje ungdommenes historiebevissthet utvikles, men i så fall i en mekanisk og determinert retning ved at det er prosesser som driver mennesker videre gjennom tidslinjer og ikke kulturelle og intrikate betingelser.

På ingen måter presenterer Kapell & Elliot de ovennevnte punktene som noe endelig og besvart: «history is designed with the goal of knowledge, understanding, and enlightenment in mind; video games are designed to be played.»<sup>144</sup> Derfor er det desto viktigere å diskutere dette fra et empirisk ståsted for å teste holdbarheten på tankegodsene til historiske dataspill. Da kommer det frem at ungdommene delvis anerkjenner noe historisk ved Civ 6, men at de kanskje aller mest utvikler avanserte dataspillferdigheter som gjør dem til dyktigere spillere. Velutviklede dataspillferdigheter er dog en nødvendighet for å realisere potensialet til Civ 6. Trond står f.eks. i den ideelle posisjonen til å reflektere over det historiske siden han kjenner spillmekanismene til Civ 6 tvers igjennom. Det gjør at han kanskje oppleves som den mer dyptgående og reflekterte informanten i dette studiet.

Ungdommer med mye dataspillferinger har nok større rom for å diskutere og ekstrahere en historisk kontekst ut av Civ 6, nettopp fordi mindre energi investeres i å lære regler og bruk av

---

<sup>142</sup> ibid

<sup>143</sup> Trond, intervju 02: [s. 43](#)

<sup>144</sup> Kapell & Elliot: 13

kontrollinstrumenter. For de som er mindre kjent med Civ-serien, Lars og Kjetil, vil det nødvendigvis påvirke hva slags erfaringer og refleksjoner de utvikler.

Niall Ferguson argumenterer for at Civilization-serien tilbyr «[...] a crude caricature of the historical process.», og stiller seg betrakteligere mer kritisk til dataspillserien som en historisk diskursform.<sup>145</sup> Jeg deler nok litt av samme bekymring om at historien blir redusert til noe grovt og irrelevant som skal underholde fremfor å opplyse og bevisstgjøre i Civ 6. Samtidig registrerer jeg Kapell & Elliot når de stiller spørsmålet om hva som er galt med å pakke inn historien på en appellerende måte gjennom å tilby «fortidens lekeplass».<sup>146</sup> Det er ikke nødvendigvis feil eller dumt at ungdommene synes det er gøy å spille Civ 6 i seg selv, men man skal kanskje være forsiktig med å erklære Civ 6 som fortidens lekeplass når det egentlig er designet som en underholdende lekeplass med historiske representasjoner. Man merker hvor naturlig det er for disse ungdommene å spille dataspill. I tråd med det, forteller Ferguson at «Game Boy-generasjonen» vokser opp og vil sette stadig nye krav til hvordan mennesker møter historien gjennom å spille den.<sup>147</sup> Så kan man undres over hvem består denne «Game Boy-generasjonen» av? Antageligvis gutter med dyktige dataspillferdigheter som engasjeres betraktelig av mediet i første omgang.

#### 4.2 Underholdning – en inngangsbillett til populærhistoriebruk

I essensen av alle typer lek finner man «this fun-element» som ifølge Johan Huizinga kjennetegner alle former for lek innen menneskelig kultur.<sup>148</sup> Å leke, «to play», behøver å være en frivillig aktivitet, ellers vil det være en falsk imitasjon av leken sier Huizinga.<sup>149</sup> På hvilket som helst tidspunkt kunne ungdommene ha valgt å kansellere sin forskningsdeltakelse på DDV, men de fortsatte fordi dette var noe de engasjerte seg betraktelig for. At de hadde en så sterk driv til å delta er et soleklart tegn på deres motivasjon og engasjement for forskningstemaet. Dersom studiet fant sted på skolen der ungdommene befant seg i elevroller kunne studiet ha produsert andre resultater. Da hadde ikke frivillighet vært en selvfølge, og man hadde potensielt studert ungdommer som ble «beordret» om å spille Civ 6. Man hadde kanskje ikke fått et like dypt og naturlig innblikk i hvem som spiller slike dataspill og hvordan de erfares som fritidsobjekter. Jamfør studiets funn virker det til at ungdommer som spiller Civ 6 på fritiden og interagerer med historien på denne måten først og fremst har et sterkt behov for å underholdes. Det gjør Huizinga sin påstand aktuell, fordi man har nødvendigvis med ungdommenes frivillighet å gjøre her og dermed «this fun-element». Dette virker kurant når de

---

<sup>145</sup> Ferguson, N. 2006

<sup>146</sup> Kapell & Elliot 2013: 14

<sup>147</sup> Ferguson 2006

<sup>148</sup> Huizinga, J. 2016: 3

<sup>149</sup> ibid: 7

forteller at «det er jo bare lek og moro»<sup>150</sup>, at du må ha en interesse for hva det går i<sup>151</sup> og det som er kjedelig er av liten interesse.<sup>152</sup> Erfaringene ungdom utvikler med slike dataspill burde betraktes i syntese med hvor gøy det faktisk er for dem å spille. Underholdning og moro virker til være en inngangsbillett for å møte historiske dataspill utenfor skolen, i hvert fall hvis ungdommene skal spille på eget initiativ.

Jeremiah McCall stiller seg positiv til historiske dataspill som fagdidaktisk verktøy, men han mener at det er lite produktiv å anvende «fun» som et argument for denne type bruk. For McCall koker dette ned til at gøy kan ha tvetydige meninger hos elever (1), det er ikke en relevant måleenhet for utdanning siden elever ofte må gjøre oppgaver de ikke alltid erkjenner som gøy (2) og det er usannsynlig at absolutt alle elever tiltrekkes til det å spille dataspill på skolen (3).<sup>153</sup> Selv om dette er valide punkter, virker det problematisk at McCall tar utgangspunkt i lærerens overbevisninger og antagelser om hvordan en pedagogisk og fagdidaktisk bruk av historiske dataspill burde tilpasse seg etter kompetansemålene. Dataspill «tvinges» inn i rammer de ikke nødvendigvis er egnet for – dataspill er designet for å være gøy, moro og spennende, og noe de fleste vil assosiere med fritidsbruk. McCall sine punkter virker nesten til å vurdere fagdidaktisk bruk av historiske dataspill på logiske premisser. Dersom ungdommene synes det er gøy å spille, funderer de ikke nødvendigvis over hvorfor de synes det er gøy, «det er jo bare lek og moro».<sup>154</sup>

Det er klart at McCall fokuserer på den skolerelaterte bruksdimensjonen, og ikke fritidsperspektivet, men jeg undres over hvordan ungdommer som spiller historiske dataspill på fritiden og forteller at dette er lek, underholdning, moro og gøy skal brått forkaste disse assosiasjonene for å suksessfullt tilpasse seg læringsbasert bruk av historiske dataspill på skolen. Ta disse ungdommene som et eksempel. Hvordan ville de ha oppfattet bruken av Civ 6 i historiefaget? Hadde de kritisert lærerens valg? Hadde de tatt bruken på alvor siden dette er et spill de synes er moro og erfarer som en betydelig kilde til underholdning? Jeg er nok mye enig i McCall at «gøy» ikke er en produktiv måte å forsvare historiedidaktisk bruk av dataspill på, men etter min oppfatning er det håpefullt å tenke at ungdommers assosiasjoner med dataspill som et fritidsobjekt ikke virker inn på deres forhold til dette mediet. For ungdommene er det ikke viktig om figurene i Civ 6 er Galileo Galilei eller Leonardo da Vinci, det er viktig hva disse gjør for å skape en opplevelse som produserer spillglede, og ikke nødvendigvis læring i historiefaget.<sup>155</sup> Ungdommene tar egne valg, konkurrerer mot hverandre, er

---

<sup>150</sup> Lars, intervju 04: [s. 51](#)

<sup>151</sup> Trond, intervju 01: [s. 54](#)

<sup>152</sup> Kjetil, intervju 02: [s. 47](#)

<sup>153</sup> McCall 2011: 20

<sup>154</sup> Lars, intervju 04: [s. 51](#)

<sup>155</sup> Slik barbarer gjør ved at de tilføyer spillglede: [s. 76](#)

sosiale spillere og ønsker å bli den beste spilleren – alt som bidrar til en underholdende spillopplevelse. Dersom ungdommene skal finne ut hvem Galilei og da Vinci var som personer kan man argumentere for at det finnes bedre måter gjøre dette på enn å spille Civ 6. Jeg foreslår at man burde ha i bakhodet hvor underholdende populærkulturelle dataspill først og fremst er, selv de dataspillene som bruker historiske elementer i sin presentasjon.

#### 4.3 Bredere implikasjoner

Erik Lund uttrykker at elevers historiebruk er betydelig utenfor skolen. Han lister opp ulike medieformer der dataspill blant annet er en av dem. Lund presenterer at populærkulturen er med på å nære elevers fantasi og interesse for fortiden.<sup>156</sup> Det er litt mer tvetydig om dette alltid er tilfellet med disse ungdommene når de spiller Civ 6. For eksempel virker ikke Kjetil til å være overveldende interessert i fortiden og historie generelt når han intervjues i løpet av forskningsoppholdet.<sup>157</sup> Han oppramser tidsepoker som noe monotont og tørt. Det er når han forteller om hva som skjer i spillet at han virkelig begynner å snakke, og da kan han ta for seg rike detaljer om hendelsesforløpet i dataspillet.<sup>158</sup> Kjetil utvikler erfaringer der han orienterer seg rundt det som skjer i Civ 6, men det virker ikke som at dette nødvendigvis nærer hans interesse for fortiden annet enn at han gjenkjenner et historisk innhold som oppramses dersom han blir spurt om det. Samtidig kan det jo være slik Lund forteller at ungdommenes interesse til populærhistorie er med på å dyrke en eventuell historisk interesse i senere anledninger dersom de gjenkjenner noe fra populærkulturen i den virkelige verden.<sup>159</sup> Dataen viser nemlig kontraster mellom ungdommene. Lars bruker eksempelvis sine assosiasjoner til å tolke «sitt» Norge med en Amish-kultur. Han møter et innhold i Civ 6 som automatisk får ham til å assosiere det som skjer i spillet med noe han vurderer som Amish.<sup>160</sup> Det kan gå som et eksempel på hvordan fantasi og fiksjon blandes med Lars sin historiebruk for å gi et særdeles underlig produkt i form av «Amish-Norge».

En definerende del av denne forskningen er at ungdommene har fått muligheten til å spille flerspillermodus med hverandre. Ungdommene ble viktige deltakere av hverandres ludonarrativ. Til tross for stereotypien som forbindes med ungdommer som sitter alene og isolert foran en skjerm, forteller Katherine Isbister hvor misvisende dette bildet egentlig er. Majoriteten av som spiller dataspill gjør dette sammen med andre.<sup>161</sup> Forskere Regan Mandryk og Kori Inkpen undersøker

---

<sup>156</sup> Lund 2016: 26

<sup>157</sup> Eksempelvis når han ramser opp tidsepoker: intervju 03, [s. 55](#)

<sup>158</sup> Slik han gjør i samtaleutdrag 3.8 fra spillsesjon 02: [s. 63-64](#)

<sup>159</sup> Lund 2016: 26

<sup>160</sup> For eksempel når han ser fremstillingen av Katharina av Medici i spillsesjon 03: [s. 62](#)

<sup>161</sup> Isbister, K. 2016: 43

hvordan gamere erfarer å spille i en sosial kontekst med venner. De presenterer hvordan de fleste spillere konsekvent foretrekker å spille sammen sine venner i motsetning til alene.<sup>162</sup> Mine funn kan bekrefte at ungdommene engasjeres betraktelig av hverandres samvær mens de spiller. Dette samværet blir antageligvis forsterket grunnet deres vennskap til hverandre, men også felles interesse for dataspill. Civ 6 transporterer ungdommene til en digital arena der de blir til «guder» som har autoritet og makt til å sende armadaer mot hverandre. Det er derfor av stor nysgjerrighet hva det vil innebære å produsere fortellinger sammen på denne måten som ungdommene gjør her. Snakker man om individuelle ludonarrativ, eller skal man heller vurdere fortellingene i lys av noe stort og helhetlig? De erfarer et sosialt samvær som er med på å prege hvordan de imøtekommer dataspillet. De veileder og observerer hverandre og foster hverandres interesse for Civ 6. Dette dataspillfellesskapet, så klumsete som det høres ut, henger svært høyt.

Metzger og Paxton forklarer at spillmekanismer prioriteres som regel alltid før implementering av det historiske.<sup>163</sup> Historiske elementer i dataspill bøyes etter engasjerende og underholdende spillmekanismer og ikke motsatt. Dette er fruktbart for diskursen her siden det er ikke det historiske som nødvendigvis engasjerer ungdommene, men heller samværet med sine venner og gøyale spillmekanismer. Ungdommene som dataspillentusiaster synes kanskje det er spennende at dataspill vies en akademisk oppmerksomhet når de befinner seg på DDV. Jeg vil derfor argumentere for at man sjonglerer med ungdommenes følelser i dette bildet.<sup>164</sup> Dataspill har en verdi for dem, de spiller sammen, møtes på fritiden, snakker om det og investerer store mengder av tid til mediet. Disse aspektene veier tungt i møtet deres med Civ 6, og ikke nødvendigvis det historiske. Historiske elementer blir noe ungdommene eventuelt kan fronte som en årsak til å bruke mediet i klasserommet. Bak denne legitimeringen ligger det derimot dype populærkulturelle faktorer og personlig fortrolighet til dataspill. Det er kanskje dette som kontrasterer en akademisk historiebruk med en populærkulturell én. Det er ikke selvsagt at fortiden og historien er av interesse her, det er heller en underholdende spillopplevelse som forsterker en allerede fortrolig holdning til dataspillmediet.

Dersom Civ 6 innrammes som noe historisk, hvilket det uten tvil har blitt gjort i dette studiet, argumenterer Chapman for at det kan påberope en autoritet som gir sterke forestillinger av noe autentisk.<sup>165</sup> Kort oppsummert karakteriserer følgende det som har hendt i løpet av forskningsperioden: jeg inviterer ungdommer som en historiedidaktisk student opp til DDV fordi jeg

---

<sup>162</sup> Mandryk, R. L. & Inkpen, K. M. 2004

<sup>163</sup> Metzger & Paxton 2016: 554

<sup>164</sup> Trond går som et godt eksempel på dette når han eksplisitt forteller i intervju 02 at Civ er en dataspillserie han er veldig glad i: [s. 48](#)

<sup>165</sup> Chapman 2016: 36

ønsker å studere hvordan de erfarer Civ 6. På dette punktet har jeg allerede sådd mentale frø hos dem om at dette dataspillet kan defineres som noe historisk. Når ungdommene da spiller og intervjues av meg er de sannsynligvis årvåkne til denne historiske konteksten som svever rundt forskningsarenaen. De blir antageligvis svært sensitive til et historisk innhold i Civ 6. Selv om de definitivt frigjøres fra skolerammer, befinner de seg fortsatt i en forskningsarena på DDV som yter en påvirkningskraft på deres tanker. Enkelte datasegmenter er dermed av suspekt, ikke fordi jeg tviler på informantene, men fordi jeg er bevisst på at forskningsarenaen vil yte en effekt på dataproduksjonen i form av at ungdommene kanskje insisterer på at Civ 6 erfares som noe historisk da forskningen automatisk innrammer dataspillet som noe historieberettende.

I retrospekt vekker det derfor oppsikt at ungdommene ikke stiller seg kritiske til enkelte aspekter ved Civ 6. Spesielt biter jeg meg merke i måten de forholder seg til historiske figurer og hendelser som «sjakkbrikker» og livløse ressurser uten å særlig reflektere over hvem disse representerer eller hva de gjorde som virkelig personer i fortiden.<sup>166</sup> Dette kan nok skyldes mine ideer om hvordan Civ 6 burde erfares, formulering av intervju spørsmål, men ikke minst hvilke inntrykk ungdommene har gitt meg i løpet av forskningsoppholdet deres. Civ 6 tilbyr et oppslagsverk hvor ungdommene kan lese om den historiske bakgrunnen til f.eks. samuraier og stavkirker, men dataene viser at oppslagsverket brukes helst til å undersøke hvilke strategiske goder historiske bygninger og personer yter i spillet.<sup>167</sup> Det er med andre ord unaturlig for ungdommene å stanse opp aktiv spilling for å sette av flere minutter til å lese om stavkirker og samuraier, det er upraktisk og lite intuitivt for spillopplevelsen. Ungdommene er mer opptatte av hva «sjakkbrikkene» kan utføre i Civ 6, siden det gir en umiddelbar og engasjerende effekt, det er jo tross alt det som er viktig for videre underholdning. Noe må til enhver tid skje, ellers er det uinteressant og lite spennende. De Groot foreslår at strategiske simulasjonsspill slik som Civ 6 omformer historien til et sett av spillmekaniske rammeverk som oppfordrer brukerne til å anse historien som oppgaver og problemstillinger som må løses kreativt og fortløpende.<sup>168</sup> Og det virker kurant å trekke inn her i lys av forskningen. Historien representeres som en rekke appellerende spillmekanismer og prosesser som forsørger en engasjerende spillopplevelse for ungdommene.

#### 4.4 Ungdommenes erfaringer med Civ 6 – ikke så fjernt allikevel?

Historikere som studerer arkiv- og kildemateriale kan naturligvis finne mye underholdning i en slik aktivitet. Parallelt finner disse ungdommene glede i å spille Civ 6, et dataspill som representerer

---

<sup>166</sup> Slik Kjetil gjør når han omtaler krigerenheter i intervju 03. Han utvikler ikke medfølelse sine enheter, men det er dumt å miste krigere som en spillrelatert ressurs: [s. 77](#)

<sup>167</sup> Slik det ble vist i samtaleutdrag 3.11 når Trond forklarer hvilke spillrelaterte goder stavkirker tilbyr: [s. 74](#)

<sup>168</sup> de Groot 2009: 142

kjente sivilisasjoner og bygninger fra fortiden. Å avvise ungdommenes historiebruk i møte med Civ 6 på grunnlag av underholdningens tilstedeværelse kan implisere at ungdommene erfarer en «feil» type historie.<sup>169</sup> Kanskje det ikke er så fjernt å trekke paralleller mellom det å vinne Civ 6 og vinne historien, slik Trond formidler.<sup>170</sup> Historikeren ønsker kanskje å oppnå karriereprestisje og få sine oppdagelser publisert, begge seiere i seg selv. Hva er det som gjør at historikernes arbeid er sømmelig her, mens ungdommenes spilling av historien tolkes mer som ren tidsfordriv og underholdning? Det er til ettertanke når Rosenstone formulerer at historikerne har hatt en agenda om å tvinge diskursformer inn i matrisen av en skriftlig én.<sup>171</sup>

Et historisk narrativ er ifølge Alun Munslow en diskurs som plasserer ulike hendelser i en forståelig og oversiktlig rekkefølge.<sup>172</sup> Ungdommenes ludonarrativ gjenspeiler på mange måter dette. De gjenforteller sine ludonarrativ som om det skulle ha vært en hvilken som helst annet fortelling, «så skjedde det, så skjedde det». I tillegg får de selv være med på å utvikle disse hendelsene som spillbaserte aktører, hvilket forskningen har vist ungdommene uttrykker stort engasjement for. De er aktive, og det er *de* som produserer fortellingene her. Galileo Galilei og da Vinci er ikke viktige, fordi det er Trond, Lars og Kjetil som er aktørene her. Det er derfor et par avsluttende spørsmål som burde stilles med tanke på ungdommenes spillsesjoner på DDV.

Ungdommenes ludonarrativ virker til å vektlegge en umiddelbar effekt – noe må kontinuerlig skje og underholdes. Er det ikke naturlig at når man kjeder seg at man automatisk vil søke etter noe som kan engasjere? Kjeder historikere seg med sitt arbeid, hvis ja, er det i så fall et ønskelig utfall? Videre er det mye som tyder på at ungdommene ikke nødvendigvis utvikler en meningsfull forståelse av menneskelige kulturer via Civ 6. Snu det da på den andre siden, ville disse ungdommene ha utviklet dette dersom de hadde lest en bok eller sett en film på sin fritid?

Jeg ønsker med slike spørsmålsformulering å understreke hvordan et kritisk og pessimistisk syn kan virke til hinder for måter å vurdere ungdommenes populærkulturelle møte med Civ 6 på, akkurat på samme måte som et naivpositivistisk forhold til historiske dataspill kan virke forhastet og idealistisk. Det er definitivt grunn til å være obs på hvordan ungdommer erfarer populærkulturens historiebruk, men istedenfor å avvise dataspillmediet, er det gjerne ideelt å fremme både positive og negative aspekter.

I store deler av denne avhandlingen har det blitt tegnet et kritisk bilde av ungdommenes erfaringer med Civ 6 – noe useriøst og underholdningsbasert. Spørsmålet blir i så fall, hva er det man

---

<sup>169</sup> Dette nevner jeg også i kapittel 1: [s. 10-12](#)

<sup>170</sup> Trond, intervju 03: [s. 80](#)

<sup>171</sup> Rosenstone 2006: 42

<sup>172</sup> Munslow, A. 1997: 10



sammenlikner ungdommenes spillsesjoner med? Sannsynligvis en akademisk historiebruk som kommuniserer en «rett» måte å konsumere historie på. Jeg vil påstå at jeg har gjennomskuet meg selv litt i dette arbeidet. Mange av mine memoer og koder har nok delvis blitt formulert etter hvor akademisk og avansert ungdommenes interaksjon med det historiske dataspillet virker til å være. Dette er ikke rettferdig verken mot informantene eller dataspillet. Derfor er det Munslow formulerer til ettertanke og påminner for meg: «Equally, the historian is not a free agent, like a sculptor who can take the clay of evidence and shape it however he/she likes.»<sup>173</sup> Har jeg holdt «historikeren» for høyt i dette forskningsarbeidet? Antageligvis. Kanskje ungdommenes ludonarrativ ikke skiller seg så meget fra annet narrativmateriale. Historikerne har dog en imponerende fagprofil og kompetanse å vise til som ungdommene ikke har, men hvor mye skal man egentlig forvente av populærkulturell historiebruk? Ungdommene spiller et dataspill med historiske elementer og engasjeres betraktelig av det utenfor skolen, det er gjerne en bragd i seg selv. Dog skal man nok være forsiktig med å konstatere dette populærkulturelle møtet som noe historisk til enhver tid. Civ 6 er et dataspill som åpenbart er designet for å underholde, og det vises.

## 5. Avslutning

### 5.1 Besvarelse av forskningsspørsmålene

**Forskningsspørsmål 1:** «Hva kjennetegner ungdommers historiebruk i møte med Civ 6?»

Ungdommene i dette studiet har et svært komplekst forhold til historie og fortiden. I møte med Civ 6 kan de gjenkjenne et historisk innhold. Ungdommene erfarer at Civ 6 representerer historisk utvikling og tidslinjer på fornuftig grunnlag, gitt at det ikke er snakk om «slik det faktisk hendte». Det innebærer at de håndterer å skille mellom kontrafaktiske og faktiske hendelser, mens de samtidig uttrykker at anakronisme behøver ikke å stemples som noe verdiløst. De besitter kunnskaper fra historiefaget som de kan referere til når de spiller Civ 6. Ungdommenes historiske kunnskaper virker til å kretse rundt kjente tidsepoker og personer fra fortiden, noe som kan hinte til hva de lærer i historiefaget på skolen. Samtidig virker ungdommene til å ha et fast og rigid forhold til historiefaget, mens *historie* er noe som oppfattes mer abstrakt, mystisk, underholdende og personlig.

I intervjuscenarioer argumenterer ungdommene for at fortiden har en viktig funksjon som rettesnor for samtiden og fremtiden. Når ungdommene befinner seg i spillbaserte aktørroller i Civ 6 er det ikke like relevant å reflektere over fortidens etiske og moralske funksjoner, fordi da er det appellerende spillmekanismer og regelverk som først og fremst påvirker deres forhold og tanker til det historiske de interagerer med via dataspillet. Når ungdommene intervjues forteller de at det er viktig å vite

---

<sup>173</sup> Munslow 1997: 98

hvem som har gjort hva i fortiden. Parallelt uttrykker de at det er ikke viktig hvilke historiske personer eller bygninger som de møter i Civ 6. Det viser til at ungdommenes historiebruk er dynamisk og formendrende og ikke noe som er fastlåst.

Ungdommene stiller seg svært ukritiske til dataspillet sin historiebruk. Ungdommenes historiebruk i møte med Civ 6 virker derfor til å reagere med en underholdende spillopplevelse som i aller høyeste grad preger historiebruken deres mens de spiller. Her handler det blant annet om å vinne historien og kapre nyttige ressurser for å bli den mektigste sivilisasjonen på spillkartet. Kulturelle og etiske dimensjoner ebber vekk i den spillbaserte aktørrollen, men i intervjuscenarioer er ungdommene svært historiebevisste og reflekterer blant annet over fortidens funksjoner for samtiden og fremtiden. Derfor er det mye som tyder på at ungdommene forholder seg til Civ 6 først og fremst som noe underholdende og deretter noe historisk, spesielt dersom de oppfordres til det via intervjusamtaler. Her er det også viktig å trekke frem hvordan kjønn og et entusiastisk forhold til dataspillbruk kan føre til at ungdommene forsvare Civ 6 som en historisk diskursform.

**Forskningsspørsmål 2:** «Hvilke type ludonarrativ produserer ungdom når de spiller Civ 6?»

Ungdommene produserer spillbaserte fortellinger som favoriserer velferd for ens egen sivilisasjon, tilgang til strategiske ressurser, krigføring mellom sivilisasjoner og bystater, ekspansjon og andre liknende prosesser. Slike fortellinger kan være en konsekvens av at ungdommene ikke produserer sine spillfortellinger isolert, men heller sammen med sine venner via flerspillermodus. I flerspillermodusen blir de til sentrale deltakere av hverandres ludonarrativ. En sosial spillopplevelse med sine venner kan lede til et større fokus på å bli den beste spilleren i håp om å utkonkurrere sine venner. Siden Civ 6 er et kommersielt dataspill som er designet med underholdende ambisjoner i siktet, resulterer det blant annet i at spillutviklerne også yter en påvirkning på ungdommenes ludonarrativ gjennom spennende implementasjoner og spilldesign.

Hvis ungdommene erfarer tap og nederlag projiserer ludonarrativene krig, frustrasjon og fordervelse. Dersom man på den andre siden opplever suksess i spillet kan ungdommene tolke ludonarrativene i lys av internasjonale relasjoner, alliansedannelser og forhandlinger. Det understreker at det historiske som er å tolke ut av ludonarrativene er en ren forlengelse av det ungdommene har erfart som spillere. Problematikken er at ludonarrativene brukes parallelt som et legitimeringsmiddel til å forsvare en holdning à la «det er jo nettopp slik historien er». Det er med andre ord få kritiske holdninger å spore hos ungdommene vedrørende deres erfaringer til Civ 6. Dette tyder på at ungdommer som er fortrolige til dataspillmediet kan insistere på at fortellinger fra Civ 6 representerer noe «ekte» fordi dataspill er «kjent og kjært», men også fordi studiet innrammer dataspillet som noe historisk. Dersom jeg som forsker presenterer Civ 6 som et historisk dataspill, kan

det medbringe en form for autoritet og gi ungdommene en følelse av noe «ekte». Chapman sin formulering går avslutningsvis godt for seg her: «[...] framing something av history in certain ways within popular culture can carry a particular authority and invoke notions of authenticity.»<sup>174</sup>

## 5.2 I hvilken grad besvares problemstillingen?

**Problemstilling:** «Hvilke erfaringer utvikler ungdommer ved å spille det historiske dataspillet Civilization 6 utenfor skolen?»

Problemstillingen og forskingsspørsmålene som presenteres i denne avhandlingen er et resultat av en gradvis forståelse og sammenlikning av feltdata. Jeg visste på forhånd at jeg ønsket å studere ungdom som spiller historiske dataspill utenfor skolen, men jeg hadde ingen anelse om hvor veien til slutt skulle lede meg. Slik det er å tolke Charmaz er data noe organisk, noe levende, som hele tiden skifter form og endrer forskningens kurs.<sup>175</sup> Forskningsspørsmålene har vært viktig for å beholde en konsistens og mening med arbeidet mitt. De har sørget for at jeg har vedlikeholdt et åpent sinn, men også en viss idé om hva jeg er på utkikk etter. Jeg har undersøkt ungdommenes historiebruk og spillbaserte fortellinger (ludonarrativ) som en måte å forstå erfaringene de utvikler når de spiller Civ 6 utenfor skolen.

Mine funn tyder på at ungdommene definitivt erfarer en historisk kontekst når de spiller Civ 6, men at det aller mest er en underholdende og moro spillopplevelse sammen med sine venner som er av størst verdi. Alle informantene har beriket meg med interessant og kompleks data, og det er jeg evig takknemlig for. Jeg oppfatter at en konkret problemstilling og forskningsspørsmål vil ha utfordringer for å rettferdiggjøre deres engasjement og samarbeidsvillighet de har utstrålt i løpet av deres forskningsopphold på DDV. Samtidig er det utfordrende å besvare problemstillingen helt konkret, fordi erfaringer er til syvende og sist subjektive og intrikate. Skal jeg forsøke å slå noe fast blir det følgende: ungdommene utvikler vennskap, dataspillferdigheter, strategiske løsningsmetoder innad dataspill, et forhold til kontrafaktisk historiebruk og fortrolighet til dataspillmediet i møte med Civ 6 utenfor skolen.

## 5.3 Åpne spørsmål og veien videre

Grounded theory som forskningsmetode har vært mer krevende enn antatt. Jeg har investert timer etter timer for å sette meg inn i Nvivo, transkribere, kode transkripsjoner, kategorisere koder, tolke data, for å så revidere alt på grunn av nye oppdagelser. I tillegg må jeg sjonglere mine forkunnskaper slik at jeg behersker å imøtekomme feltet med et relativt klart og åpent sinn, noe jeg vil påstå har

---

<sup>174</sup> Chapman 2016: 36

<sup>175</sup> Charmaz 2014: 26

blitt utført i en varierende grad. Man er nok aldri et helt blankt ark i møte med et felt, men jeg tror det er fullt mulig å stille seg kritisk til sine forkunnskaper. Så er spørsmålet: var alt dette verdt det? Det råder liten tvil om at dette forskningsarbeidet har vært svært eksperimentelt i måten å behandle data og tidligere teorier på. Jeg har dog utviklet et dypt og kritisk forhold til interesseområdet. Dersom jeg anvender historiske dataspill som et historiedidaktisk undervisningsverktøy i fremtiden ønsker jeg å bruke perspektivene fra dette arbeidet til å fundere over både fordeler og ulemper slike dataspill kan presentere i klasserommet, men også hvordan elevers historiebruk kan påvirkes av dataspill som fritidsobjekt.

Man har en anelse av hvordan historiske dataspill kan brukes rent teoretisk og konseptuelt i klasserommet, men jeg oppfatter at det er fordelaktig å ha en dyp forståelse av hvordan ungdom faktisk forholder seg til slike dataspill basert på hva de selges som – nemlig underholdningsobjekter. På den måten danner man et uformelt perspektiv som kan vise til hvordan enkelte ungdommer erfarer historien på sin fritid. Feltet er dessuten langt ifra kartlagt. Dette studiet har gitt et lite innblikk i hvordan tenåringsgutter som liker dataspill forholder seg til ett konkret historisk dataspill. Det skal mer forskning til før man kan representere en større sammensetning av mennesker. Det trengs perspektiver på jenter, yngre ungdom, eldre ungdom, lærere, akademikere, foreldre og flere før det virkelig kan slås fast noe konkret om historiske dataspill som et populærkulturelt fenomen. Samtidig er Civ 6 bare ett konkret dataspill, og det eksisterer et mangfold av historiske dataspill som potensielt kan produsere andre erfaringer.

Det har vært berikende å undersøke ungdomsperspektivet, og det blir interessant å studere hva en kommodifisering av fortiden vil innebære i form av ungdommer som spiller den relativt ukritisk. Ved første øyekast kan det virke som at de erfarer fortiden som et sett av regler og «sjakkbrikker» via dataspill type Civ 6. Fortiden omformes til noe underholdende, noe som skal selge, og ungdommer som «spiller fortiden» utenfor skolen finner dette i aller høyeste grad underholdende og moro. Det kan virke som at samtidens ungdom lever i en tid der de nærmest forlanger å bli underholdt. Kanskje overfører de disse tankegodsene også til hvordan fortiden og historien imøtekommes?

## Litteraturliste

Bjørnbekk, A. (2016). *ANMELDELSE: Sid Meier's Civilization VI*. Lokalisert den 15. februar 2019

<https://www.gamer.no/artikler/anmeldelse-sid-meier-s-civilization-vi/363819>

Boutonnet, V. (2016). Historical Agency and Videogame Play: A Case Study of Assassin's Creed 3. I

Joanna Wojdon (Red.), *E-teaching history*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing

Carr, D. (2007). The trouble with Civilization. I Atkins, B. og Krzywinska, T., (Red.), *Videogame, Player,*

*Text*. Manchester University Press: Manchester

Chapman, A. (2016). *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to*

*historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory*. London: Sage publications.

Charmaz, K. (2014). *Constructing grounded theory* (2. utg.). London: Sage publications.

Corbin, J., & Strauss, A. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative

criteria. I *Qualitative Sociology*, 13(1), 19.

De Groot, J. (2009). *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*.

London: New York: Routledge.

Denscombe, M. (2010). *The good research guide: for small-scale social research projects* (4. utg.)

Maidenhead: Open University Press.

Feenstra, K, & O'Niell, B. (2016). "Honestly, I Would Stick with the Books": Young Adults' Ideas About

a Videogame as a Source of Historical Knowledge. I *Game Studies*, 16 (2). Lokalisert den 28.

mars 2019 <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>

Ferguson, N. (2006). *How to Win a War*. Lokalisert den 1. desember 2018

<http://nymag.com/news/features/22787/>

Flick, U. (2008). *Designing Qualitative Research*. London: Sage publications.

Flick, U., von Kardorff, E. & Steinke, I. (Red.) (2004). *A companion to qualitative research*. London:

Sage Publications.

- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. New Brunswick (U.S.A.) og London (U.K.): Aldine.
- Hatlen, F. (2015). *Hva mener vi egentlig med «historiedidaktikk»?* Lokalisert den 2. november 2018 <https://jfhatlen.wordpress.com/2015/11/02/hva-mener-vi-egentlig-med-historiedidaktikk/>
- Hem, E. (2018). *Hva bør grounded theory kalles på norsk?* Lokalisert den 31. oktober 2018 <https://tidsskriftet.no/2018/06/sprakspalten/hva-bor-grounded-theory-kalles-pa-norsk>
- Holm, A. & Eilertsen, A (2018). *Dataspill*. Lokalisert den 15. februar 2019 <https://snl.no/dataspill>
- Holmen, H. (2018). *a priori*. Lokalisert den 4. mai 2019 [https://snl.no/a\\_priori](https://snl.no/a_priori)
- Hopf, C. (2004). Qualitative Interviews: An Overview. I Flick, U., von Kardoff, E. & Steinke, I. (Red.), *Companion to Qualitative Research* (203-209). London: Sage Publications.
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Kettering, OH: Angelico Press.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: emotion by design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jensen, B. E. (1996). Historiebevidsthed og historie – hvad er det? I H. Brinckmann et al. (Red.), *Historieskabt såvel som historieskabende. 7 historiedidaktiske essays*. Lokalisert den 4. mai 2019 <http://bernardericjensen.dk/historiebevidsthed/>
- Johannessen, A., Christoffersen, L., & Tufte, P. A. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt.
- Kapell, M., & Elliott, A. B. R. (Red.). (2013). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury Academic.
- Kjeldstadli, K. (2013). *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget*. Oslo: Universitetsforlaget
- Kvale, S., Rygge, J., Brinkmann, S., & Anderssen, T. M. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju* (2. utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Lund, E. (2016). *Historiedidaktikk: en håndbok for studenter og lærere* (5. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

- Mandryk, R. L., & Inkpen, K. M. (2004). *Physiological indicators for the evaluation of co-located collaborative play*. USA: Chicago
- McCall, J. B. (2011). *Gaming the past: using video games to teach secondary history*. New York: Routledge.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Group.
- Metzger, S. A., & Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. I *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532–564. Lokalisert den 5. desember 2018 <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>
- Mjøset, L. (2009). *Om teori på høyt og lavere nivå*. Lokalisert den 27. februar 2019 <http://folk.uio.no/larsmj/hoy-lav-teori-rev.pdf>
- Munslow, A. (1997). *Deconstructing history*. London: New York: Routledge.
- O’Leary, Z. (2010). *The essential guide to doing your research project* (2. utg.). Los Angeles: Sage publications.
- Rienecker, L., Skov, S., Stray Jørgensen, P., & Landaas, W. (2013). *Den gode oppgaven: håndbok i oppgaveskriving på universitet og høyskole*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Rosenstone, R. A. (2013). *History on film, film on history* (2. utg.). London og New York, NY: Routledge.
- Schrier, K., & International Game Developers Association (Red.). (2014). *Learning, education and games*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Seixas, P. (2006). *BENCHMARKS OF HISTORICAL THINKING: A FRAMEWORK FOR ASSESSMENT IN CANADA*. Lokalisert den 11. august 2018 [http://historicalthinking.ca/sites/default/files/files/docs/Framework\\_EN.pdf](http://historicalthinking.ca/sites/default/files/files/docs/Framework_EN.pdf)
- Squire, K. (2005). *Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?* Lokalisert den 11. januar 2019

<https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1168&context=innovate>

Waaland Roth, B. (2018). *“Mellom skyttergravene så var det noe som ble kalt ingenmannsland”* (MA, Universitetet i Stavanger). Lokalisert den 17. april 2019

[https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/2504248/Roth\\_Bjornar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/2504248/Roth_Bjornar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



## Ressurser

- Barnekonvensjonen (2019). Lokalisert den 21. februar 2019 <https://www.fn.no/Om-FN/Avtaler/Menneskerettigheter/Barnekonvensjonen>
- Facebook (2019). *Historical Game Studies Network*. Lokalisert den 30. april 2019 <https://www.facebook.com/groups/1400379086948140/about/>
- Gibbs, G. (2010). *Grounded theorists and some critiques of grounded theory* [YouTube]. Lokalisert den 2. februar 2019 [https://www.youtube.com/watch?v=hik-NKtl\\_vY&index=10&list=PL8CB91CC62C1C2C7E](https://www.youtube.com/watch?v=hik-NKtl_vY&index=10&list=PL8CB91CC62C1C2C7E)
- Good, O. S. (2019). *Red Dead Redemption 2 sales: 23 million copies moved to retailers, publisher says*. Lokalisert den 14. februar 2019 <https://www.polygon.com/2019/2/6/18213931/red-dead-redemption-2-sales-ps4-xbox-one>
- Medietilsynet, Barn & Medier (2018). *Barn og medierundersøkelsen 2018, 9-18 åringer om medievaner og opplevelser*. Lokalisert den 1. desember 2018 <http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2018-barn-og-medier>
- Metacritic (2019). *Sid Meier's Civilization 6*. Lokalisert den 29. april 2019 <https://www.metacritic.com/game/pc/sid-meiers-civilization-vi>
- Redditbruker 2018. *Not\_a\_skunk*. Lokalisert den 1. mai 2019 [https://www.reddit.com/r/civ/comments/827tfi/so\\_fans\\_of\\_civ\\_do\\_you\\_enjoy\\_history\\_has\\_playing/](https://www.reddit.com/r/civ/comments/827tfi/so_fans_of_civ_do_you_enjoy_history_has_playing/)
- Statista (2018). *Call of Duty sales: all time unit sales 2018*. Lokalisert den 14. februar 2019, <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>
- Stavanger kommune (2019). Lokalisert den 12. februar 2019 <https://www.stavanger.kommune.no/barnehage-og-skole/skole/Kvalitet-skolen/revheim-skole-forst-i-landet-med-gamingrom/>

Steam (2019). *Civilization VI*. Lokalisert den 1. mai

2019 [https://store.steampowered.com/app/947510?snr=1\\_41\\_4\\_\\_42](https://store.steampowered.com/app/947510?snr=1_41_4__42)

Vg 24/7 (2016). *The Civilization series has sold 33 million copies since it debuted in 1991*. Lokalisert

den 30. april 2019

<https://www.vg247.com/2016/02/19/the-civilization-series-has-sold-33-million-copies-since-it-debuted-in-1991/>

### Dataspilloversikt

Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softwork, LLC.

EA Los Angeles (2002). *Medal of Honor: Frontline*. Electronic Arts, Inc.

Firaxis Games (2016). *Sid Meier's Civilization VI*. 2K Games, Inc.

Rockstar North (2018). *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games, Inc.

Sledgehammer games (2017). *Call of Duty: WWII*. Activision Publishing, Inc.

## Vedlegg 1 – Bekreftelse fra NSD

8.4.2019

Meldeskjema for behandling av personopplysninger



### **NSD sin vurdering**

#### **Prosjekttittel**

Historisk tenkning og Ludonarrativ

#### **Referansenummer**

754333

#### **Registrert**

22.10.2018 av Kevin Borchchevski Hoholm - KB.Hoholm@stud.uis.no

#### **Behandlingsansvarlig institusjon**

Universitetet i Stavanger / Fakultet for utdanningsvitenskap og humaniora / Institutt for kultur- og språkvitenskap

#### **Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)**

Alexandre Dessingué, alexandre.dessingue@uis.no, tlf: 51831380

#### **Type prosjekt**

Studentprosjekt, masterstudium

#### **Kontaktinformasjon, student**

Kevin B. Hoholm, kevinhoholm@gmail.com, tlf: 40513465

#### **Prosjektperiode**

18.10.2018 - 31.05.2019

#### **Status**

21.11.2018 - Vurdert

#### **Vurdering (1)**

---

##### **21.11.2018 - Vurdert**

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg den 21.11.2018 samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

Vi informerer om at det ikke er noe i veien for at elevene kan samtykke selv til deltakelse dersom de er over 16 år.

Vi forutsetter at datainnsamlingen er avklart med den aktuelle skolens ledelse.

## Takk for din deltakelse



Hilsener,

student Kevin B. Hoholm ønsker å rette takknemlighet til din deltakelse i masterstudiet om elevers møte med historiske dataspill. Din deltakelse har bidratt til å undersøke hvordan videregående elever møter historiske dataspill som en del av populærhistorien. Gjennom å ha spilt *Sid Meier's Civilization 6* over en lengre periode har du bidratt med interessant og konstruktiv data som ser på hvordan elever samhandler med historien gjennom å spille den.

Din tilstedeværelse har blitt verdsatt!



---

Alexandre Dessingue  
Professor



---

Kevin B. Hoholm  
Student



## Vil du delta i forskningsprosjektet

### *”Historiedidaktisk undersøkelse av dataspillbruk”?*

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å undersøke om dataspillet Civilization VI kan brukes som et didaktisk verktøy for å fremme historisk tenkning. I dette skrevet blir det gitt informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

#### **Formål**

Videospill blir ofte brukt i forbindelse med fritidssysse. Dette masterprosjektet ønsker å utforske andre bruksområder til en ekspanderende populærkultur. Formålet med denne oppgaven er å undersøke i hvilken grad dataspillet Civilization 6 kan bli brukt som et didaktisk verktøy for å fremme historisk tenkning. I Civilization 6 kan spilleren tre inn i hovedrollen som en leder for en sivilisasjon innen et bredt utvalg av representerte nasjoner. Her vil spilleren få muligheten til å styre landet sitt gjennom en rekke egenskaper som blir tildelt på et grafisk detaljert spillkart. Spillet har en aldersgrense på 11+, men er best egnet for ungdommer og oppover grunnet sitt relativt komplekse brukergrensesnitt.

#### **Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?**

Universitetet i Stavanger er ansvarlig for prosjektet.

#### **Hvorfor får du spørsmål om å delta?**

Som elev på videregående skole er du høyst aktuell for å delta i et prosjekt som tar for seg et mulig didaktisk verktøy i klasserommet. Dataspill er sjeldent anvendt i undervisningssammenheng, og du som videregåendelev kan ha mange refleksjoner og ideer knyttet til en slik bruk av mediet.

Forskningsgruppen består av 3 elever som har frivillig meldt seg til å delta på masterprosjektet.

#### **Hva innebærer det for deg å delta?**

Som deltaker vil du utføre en kort spørreundersøkelse før selve oppstarten av prosjektet, spillsesjoner under skjermopptak av programvare og en avsluttende individuell intervjurunde med lydopptak, for å drøfte sesjonene som du har spilt. Lydopptakene vil bli transkribert, og vil etter fullført transkripsjon bli slettet. Spillsesjonene vil foregå etter skoletid, og du som elev vil bli kontaktet i god tid før hver sesjon.

Prosjektet er helt frivillig, og dersom du ønsker å trekke ditt samtykke kan du gjøre dette når som helst. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert. Deltagelse vil ikke ha noen negativ konsekvens for deg.

#### **Ditt personvern – hvordan dine opplysninger blir brukt**

Opplysningene om deg vil kun bli brukt til formålene dette skrivet har informert om. All informasjon behandles konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Kun undertegnende og veileder har tilgang til informasjonen.

Dersom det er aktuelt vil masteroppgaven publiseres i databasen Brage. Du som elev vil bli informert i det tilfellet.

#### **Hva skjer med opplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?**

Prosjektet skal etter planen avsluttes 31.05.2019. Etter dette vil alle dine opplysninger bli anonymisert, og det som ikke ble anvendt som data slettet.

#### **Dine rettigheter**

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger), og
- å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

#### **Hva gir rett til å behandle personopplysninger om deg?**

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Universitetet i Stavanger har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

#### **Hvor kan jeg finne ut mer?**

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Universitetet i Stavanger ved Alexandre Dessingué (Tlf. 5183380, email: [alexandre.dessingue@uis.no](mailto:alexandre.dessingue@uis.no))
- Personvernombud UiS v/ Kjetil Dalseth (email: [personvernombud@uis.no](mailto:personvernombud@uis.no))

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost ([personvernombudet@nsd.no](mailto:personvernombudet@nsd.no)) eller telefon: 55 58 21 17.
- Masterstudent – Kevin B. Hoholm (Tlf. 40513465, email: [kevinhoholm@gmail.com](mailto:kevinhoholm@gmail.com))

Med vennlig hilsen

Kevin B. Hoholm

Prosjektansvarlig

Eventuelt student

(Forsker/veileder) -----

## Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «en historiedidaktisk undersøkelse av dataspillbruk» og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju
- å delta i spørreundersøkelse
- at lydopptak av min egen stemme lagres frem til prosjektavslutning  at den endelige masteroppgaven publiserer online – hvis aktuelt

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. 31.05.2019

-----  
(Signert av prosjektdeltaker, dato)

## Vedlegg 4 – Intervjuguide

<b>Intervjuvedlegg 1</b>	<b>24</b>
<b>Intervjuvedlegg 2</b>	<b>25</b>
<b>Intervjuvedlegg 3</b>	<b>25</b>



## Vedlegg 5 – Transkripsjoner

Fullstendige transkripsjoner på totalt 81 A4 sider er ikke vedlagt, men kan ettersendes om ønskelig.