



Universitetet
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

MASTEROPPGAVE

Studieprogram: Lektorprogram 8-13 Historiedidaktikk masteroppgave LMHIMAS	Vårsemesteret, 2022 Åpen
Forfatter: Andrea Elisabeth Hartveit Aakre (signatur forfatter)
Veileder: Vidar Fagerheim Kalsås	
Tittel på masteroppgaven: Historisk empati i den digitale verden: Hvordan sikter videospillene Svoboda 1945: Liberation og This War of Mine, mot utvikling av historisk empati. Engelsk tittel: Historical empathy in the digital world: How does the videogames Svoboda 1945: Liberation and This War of Mine, aim at developing historical empathy	
Emneord: Historisk empati Videospill This War of Mine Svoboda 1945: Liberation	Antall ord: 30701 + vedlegg/annet: 31396 Stavanger 16.05.2022

Historisk empati i den digitale verden

Hvordan sikter videospillene Svoboda 1945: Liberation og This War of Mine, mot utviklingen av historisk empati?

Sammendrag

I 2020 ble historisk empati en del av den nye læreplanen. Historisk empati er et begrep som forskere har hatt vanskeligheter med å definere. Dette gjør også at det har vært problematisk å vite hvordan lærere kan inkorporere historisk empati i sin undervisning. Videospill er også en undervisningsmetode som blitt populær på skolene. Noen forskere mener at videospill kan være en god undervisningsmetode i historisk empati. Denne avhandlingen har undersøkt «hvordan videospillene Svoboda 1945 og This War of Mine sikter mot utvikling av historisk empati».

For å analysere de to videospillene i lys av historisk empati har jeg brukt teoriene til Barton og Levstik. Deres teorier viser til at historisk empati har to dimensjoner. Den kognitive (perspektivanerkjennelse) og den affektive («care» begrepet).

Analysene viser at Svoboda 1945 er et spill som i stor grad krysser av de på fleste kategoriene. Derfor kan videospillet, i teorien, brukes til historisk empati. This War of Mine krysser ikke av på like mange av kategoriene. En spiller vil derfor mest sannsynlig kun utvikle empati, ikke historisk empati. Allikevel er det mulig å bruke videospillene i undervisning hvis læreren fyller de hullene som spillene mangler i historisk empati.

Resultatet viser at av de to videospillene så er det Svoboda 1945 som gir en spiller større sjanse for å utvikle historisk empati ifølge teorien, mens This War of Mine bare gir spilleren en delvis sjanse for å utvikle historisk empati.

Abstract

In 2020, historical empathy became part of the new curriculum. Historical empathy is a term that researchers have had difficulty defining. This also makes it problematic to know how teachers can incorporate historical empathy into their teaching. Video games are also a teaching method that has become popular in schools. Some researchers believe that video games can be a good teaching method in historical empathy. This dissertation has examined "how the video games Svoboda 1945 and This War of Mine aim at the development of historical empathy".

To analyze the two video games in the light of historical empathy, I have used the theories of Barton and Levstik. Their theories point out that historical empathy has two dimensions. The cognitive (perspective recognition) and the affective ("care" concept).

The analyses show that Svoboda 1945 is a game that largely checks most categories in historical empathy. Therefore, the video game can, in theory, be used for historical empathy. This War of Mine does not check off as many of the categories. A player will therefore, most likely, only develop empathy, not historical empathy. Nevertheless, it is possible to use the video games in teaching if the teacher fills the gaps that the games lack in historical empathy.

The result shows that of the two video games, it is Svoboda 1945 that gives a player a greater chance of developing historical empathy according to the theory, while This War of Mine only gives the player a partial chance to develop historical empathy.

Forord

Endelig er jeg ferdig med masteroppgaven. Det har vært en krevende og lang prosess som har vært meget lærerik. Utfordringene har vært mange, men ønsket om å fullføre studiet har vært større. Det har vært veldig interessant å få lov til å skrive om et tema som interesserer meg svært mye. Videospill er noe jeg alltid har vært interessert i og det var ingen tvil om at det var det jeg ville studere nærmere i min avhandling. At jeg i tillegg kan bruke dette i min undervisning som lærer er bare et stort pluss. Jeg gleder meg til å ta i bruk disse nye kunnskapene.

Først og fremst vil jeg takke Vidar, min veileder for gode tilbakemeldinger og gode samtaler i løpet av dette prosjektet. Jeg vil også takke min nyfødte sønn som har vært en særdeles tålmodig støttespiller og som har sovet masse slik at jeg har fått skrevet.

Jeg vil også gi en stor takk til mine venner og medstudenter som har hjulpet meg og trodd på meg når jeg ikke har trodd på meg selv.

Andrea Aakre

Stavanger våren 2022

Innholdsfortegnelse

Sammendrag.....	2
Abstract	3
Forord.....	4
1. Innledning	7
1.1 Bakgrunn	7
1.2 Problemstilling	8
1.3 Tidligere Forskning.....	9
1.3.1 Tidligere forskning: Historisk empati.....	9
1.3.2 Tidligere forskning: Videospill.....	10
1.4. Oppgavens relevans	12
2. Teori	13
2.1 Historien bak historisk empati	13
2.2 Historisk empati som prosess.....	15
2.3 Hva innebærer historisk empati?.....	16
2.4 Kognitiv historisk empati	18
2.5 Affektiv historisk empati.....	20
2.6 Kognitiv eller kognitiv-affektiv?.....	21
3. Metode.....	23
3.1 Operasjonalisering av teori	23
3.2 Samling av empiri.....	25
3.3 Tekstanalyse.....	26
3.4 Utfordringer	28
4. Empiri.....	28
4.1 Avgrensning.....	29
4.2 Valg av videospill.....	30
4.3 Empiri: This War of Mine	32
4.4 Empiri: Svoboda 1945: Liberation	34
5. Analyse	36
5.1 Svoboda 1945: Kort sammendrag	37
5.2 This War of Mine: Kort sammendrag.....	41
5.3 Perspektivanerkjennelse	43
5.3.1 Svoboda 1945: Perspektivanerkjennelse.....	44
5.3.2 This War of Mine: Perspektivanerkjennelse	58
5.4 Care.....	68
5.4.1. Svoboda 1945: Care	68

5.4.2 This War of Mine: Care	75
5.5 Sammendrag av analysekapittel	80
5.5.1. Sammendrag perspektivanerkjennelse.....	80
5.5.2. Sammendrag «care» begrepet.....	82
5.5.1 Historisk empati, eller kun empati?	83
6. Refleksjon/diskusjon	84
6.1 Er spillene egnet til undervisning?	86
7. Konklusjon.....	89
8. Litteratur og kilder	92
9. Vedlegg.....	96

1. Innledning

1.1 Bakgrunn

Videospill er noe de aller fleste av oss har vært borti en eller annen gang, i større eller mindre grad. Det kan være i form av et spill på mobilen, eller kanskje du har kjøpt et spill til pc-en din, eller du har investert i en hel spillkonsoll eller spill-pc. Det finnes utallige måter å spille på, og utallige videospill å spille, det er sjeldent å finne en person som aldri har vært eller er interessert i en eller annen form for videospill.

Historiske videospill er mange interesserte i,¹ og dette er kanskje ikke så rart. Historie er et stort fag, og vi har alle vært borti historie som har fengst oss. Det kan være gjennom skolen, bøker eller film, og nå også i større grad, videospill.

Innenfor det som kan kalles historiske videospill er det mange ulike sjangre. Det er noe for enhver smak. Noen videospill holder seg nærmere historiske fakta, mens andre videospill trækker på linjen mellom fakta og fantasi. Det mange videospill har til felles er at de kan være med på å skape en følelse av å ta del i historien. Spilleren kan føle at de bestemmer hvordan historien skal utvikle seg. Dette er noe man sjeldent kan få gjennom andre historiske medier. Dette gjør at videospill er spesielt når det kommer til historisk formidling.

Det er derfor det er så interessant å undersøke videospill i sammenheng med historiefaget. Jeg har alltid likt å spille videospill og har brukt mange timer foran pc-skjermen oppslukt av et videospill, veldig ofte av en historisk karakter. Dette har ikke bare gjort at jeg er blitt glad i historie, men jeg har også lært mye historie gjennom videospill. Som de aller fleste som spiller historiske spill, er jeg klar over at spillene ikke alltid viser historiske hendelser riktig. Historiske videospill kan hjelpe en spiller med å forstå de lange linjene i historien. Historiske videospill vil også kunne gi spilleren lyst til å lære mer om et historisk fenomen, og kan føre til at spilleren oppsøker dette temaet. Dette gjør at videospill også kan være nyttig å bruke på skolen, for å skape interesse for faget. I tillegg kan læreren også drøfte med elevene hva som er ekte i videospillet og hva som ikke er det, noe som kan lære elevene om kildekritikk i historiefaget.

Det er viktig at en lærer som skal bruke videospill i undervisningen kjenner til videospillet. Både dets muligheter og begrensninger. En lærer som gjør seg kjent med videospill kan bruke dette til undervisning selv om videospillet ved første øyekast, ikke har noe med faget å gjøre.² Det er viktig at vi vet mer om videospillene og finner ut av hva slags potensiale de innehar.

¹ Elliott 2017:12.

² Senter for IKT m.fl. 2014: 7.

Dette er en av grunnene til at jeg vil skrive om videospill i avhandlingen. Jeg vil forstå hvilke videospill som kan brukes i undervisning og hvorfor.

Dette bringer oss til det andre temaet i denne avhandlingen, historisk empati. Dette er et begrep som er nytt i læreplanen fra 2020.³ Første gang jeg fikk høre om begrepet var på forelesning på universitetet. Det var et tema som jeg fort fattet interesse for. Det å skulle forstå historiske aktører på en menneskelig måte, er som å puste nytt liv i historiefaget. Det gjør historien levende. Historisk empati gjør det mulig å få en helt annen forståelse for historiske karakterer og de valgene de har tatt. Historiske hendelser virker ikke lenger forutbestemt, men som et produkt av mennesker som har seiret eller feiret på grunn av sine egne agendaer og ideer.

Historisk empati som en historieteori er veldig interessant, men det har vist seg at det er vanskelig å knytte inn i historieundervisningen. Hvordan skal en lærer klare å formidle tankene og følelsene til personer fra fortiden? Det kan virke som en helt umulig oppgave. Forskere har også forsøkt å finne ut av dette. De har kommet frem til mange interessante, men mangfoldige resultater. En ting har de fleste til felles; historisk empati må forskes mer på.

Videospill og historisk empati er begge temaer som vi gjerne kan forske mye mer på, og gjerne sammen. Videospill gir ofte en spiller mulighet til å sette seg inn i andres liv og tanker. Du skal jo tross alt utføre handlinger som en annen person. Et media som gir en person sjansen til å leve seg inn i historien må jo også ha et potensiale for å utvikle historisk empati?

Videospillene jeg valgte for å utføre denne avhandlingen er *This War of Mine* og *Svoboda 1945*. Videospillene er vidt forskjellige selv om begge handler om det samme temaet; krig. Disse forskjellene og den likheten de har vil gjøre det interessant å se hvordan de kan brukes til utvikling av historisk empati.

Spillene jeg har valgt å gjøre denne undersøkelsen med er *This War of Mine* og *Svoboda 1945: Liberation*. Begge spillene handler om krig og har historiske elementer. Allikevel er de veldig forskjellige. Både forskjellene og likhetene i disse spillene gjør at det blir interessant å se på hvordan de sikter seg mot utvikling av historisk empati.

1.2 Problemstilling

Jeg kunne valgt mange måter å analysere videospillene mine, men jeg valgte å analysere dem i lys av det jeg anså som de viktigste teoriene i historisk empati. Interessen min lå i å finne ut hvordan et spill kan utvikle historisk empati hos en spiller. Jeg ville se hvilke elementer i et

³ Utdanningsdirektoratet 2020.

videospill som gjøre dette mulig. Derfor ble problemstillingen min enkelt og greit «Hvordan sikter Svoboda 1945 og This War of Mine, mot utviklingen av historisk empati?»

Denne problemstillingen spør etter hvilke muligheter de to spillene gir en spiller til utvikling av historisk empati. I praksis vil denne utviklingen se annerledes ut for hver spiller, og det er umulig for meg å si noe om hvordan en spiller faktisk utvikler historisk empati. Ved å svare på problemstillingen min kan jeg forhåpentligvis være et steg nærmere en forståelse av hvorfor disse spillene kan egne seg til utvikling av historisk empati. Siden videospillene er så forskjellige vil det også være interessant å se på om et av dem vil egne seg bedre til utvikling av historisk empati enn det andre, og hvorfor det er slik.

1.3 Tidligere Forskning

I denne avhandlingen er det to forskningsfelt som er viktige. Forskning om historieempati og forskning om videospill og historie. Det vil derfor bli lagt stor vekt på forskning, studier og fagartikler som vektlegger disse temaene. Begrepet historieempati er et omdiskutert begrep, og det vil være viktig at jeg får et nyansert bilde av hva forskere mener begrepet vil inneholde før jeg til slutt finner den definisjonen av begrepet som passer best. Avhandlingen vil også inneholde forskning knyttet til videospill, og hvordan de kan brukes til å lære historie.

1.3.1 Tidligere forskning: Historisk empati

Den første, og kanskje også en av de viktigste diskusjonene er hvordan historisk empati skal defineres, og hva historisk empati skal innebære og hva det ikke skal innebære. Dette blir viktig forskning for denne oppgaven fordi en definisjon på historisk empati må velges. En annen diskusjon har vært hvordan historisk empati skal undervises på skolen. Det de aller fleste er enige om er at historisk empati er et vanskelig begrep. Det er et felt hvor det kreves mer forskning slik at vi til slutt kan komme til enighet om hva historisk empati skal være og hvordan vi skal undervise i det på skolene.

En diskusjon som går igjen når historisk empati blir diskutert, er som sagt hvordan dette skal defineres. Det blir snakket om vi i det hele tatt skal bruke ordet empati siden det er et ord som er vanskelig å definere, og dette blir enda vanskeligere når begrepet dras inn i historiefaget.⁴ Begreper som perspektivanerkjennelse⁵ og perspektiv taking⁶ har vært foreslått som begreper som kan brukes i stedet for, eller i alle fall som en del av historisk empati. Den største utfordringen har vært å finne ut av om begrepet bare skal inneholde kognitiv empati som lenge

⁴ 1. Foster 2001: 167 2. Periklous 2014.

⁵ Barton & Levstik 2004: 206.

⁶ Ashby & Lee 2001: 21.

har vært en trend hos forskere.⁷ Andre forskere mener derimot at det er viktig at historisk empati også innebærer affektiv empati, og at uten denne delen vil man ikke kunne oppnå historisk empati.⁸

Denne uenigheten blant forskere har Endacott og Brooks kommentert i sin artikkel om historisk empati. De mener at det er et problem at historisk empati ikke er preget av enighet og samstemthet. De mener at dette fører til at undervisning i historisk empati blir veldig vanskelig. Endacott og Brooks skriver at det er viktig at forskere kommer til en enighet slik at historisk empati kan brukes mer effektivt på skolene.⁹ Dette beviste også Rantala, Manninen og Berg i sin studie hvor de utførte en undersøkelse for å se hvor mye historisk empati de kunne lære gjennom rollespill. Dette viste seg å være svært vanskelig, og mange av elevene klarte ikke å utvikle historisk empati på denne måten.¹⁰ Liz Boltz sin studie viser derimot at elever klarte å leve seg inn i historiske hendelser når de spilte spillet Valiant Hearts. Hun fant ut at elever klarte å forstå hvordan det kunne ha vært å være karakterene i videospillet. Allikevel mener hun at det er viktig at det forskes mer på historisk empati for å forstå hvordan elever utvikler dette.¹¹

Lee og Shemilt mener at det beste er å vente med å undervise historisk empati på skolene fordi vi vet så lite om det. De tror at det er bedre at det forskes mer på det først før det blir introdusert på skolen slik at lærere kan undervise i dette på en samstemt måte.¹² Endacott og Brooks skriver at de tror det beste er om lærere bare hopper i det. De er enige i at feltet krever mer forskning, men historisk empati er viktig i historiefaget og bør derfor undervises i selv om det kanskje ikke er full enighet om begrepet.¹³

Det er mange ulike resultater i studiene om historisk empati, men de aller fleste forskere er enige om en ting: historisk empati krever mer forskning. Forskerne er mer enige nå enn de var når begrepet først ble innført, men veien til et endelig svar er enda langt unna og krever mye forskning.

1.3.2 Tidligere forskning: Videospill

Selv om studier av historiske videospill er relativt nye, så finnes det en del litteratur om det. Artikler som handler om hvordan elever og studenter lærer historie gjennom videospill er

⁷ 1. Foster 1999: 19. 2. Lee & Shemilt 2011: 40. 3. Periklous 2014: 23.

⁸ 1. Barton & Levstik 2004: 228. 2. Endacott & Brooks 2013: 44.

⁹ Endacott & Brooks 2013: 41-55.

¹⁰ Rantala, Manninen og Berg 2016: 339-342.

¹¹ Boltz 2017: 16.

¹² Lee & Shemilt 2011: 48.

¹³ Endacott & Brooks 2013: 55.

mange, og det finnes sprik i oppfatningen vår av hvor nyttig videospill er til å lære om historie. Det var også få artikler som handlet om temaet i denne oppgaven; historiske videospill og historisk empati. Den artikkelen som nærmet seg min studie mest var Liz Boltz studie om historisk empati og videospill. Her gjør hun en kvalitativ studie hvor hun intervjuer elever som spiller *Valiant Hearts*, og hun ser på hvordan de utvikler historisk empati ved hjelp av spillet.¹⁴ Hun fant ut at spillet fører til at elever viser historisk empati ved å spille spillene. Noen ganger viser de det uten at hun blandet seg inn, andre ganger måtte hun spørre dem spørsmål for at de skulle vise historisk empati.¹⁵

Boltz er positiv til bruk av videospill som undervisning i historie, spesielt da i historisk empati. Det er det ikke alle som er. O'Neill og Feenstra gjorde en studie hvor de fikk studenter til å spille *Medal of Honor*, et videospill som viser D-dagen. De ville finne ut av om det gikk an å bruke videospill for å lære seg historiske fakta. Deres funn sier at videospill ikke egner seg til dette, men at det heller bør brukes mer konvensjonelle metoder når det skal undervises i historie.¹⁶ O'Neill og Feenstra deler ikke oppfatningen med mange av de andre forskerne. Chapman og Kapell og Elliott skriver at videospill ikke skal vise korrekte historiske fakta, men skal gi en forståelse av historien som man ikke kan få gjennom mer konvensjonelle metoder.¹⁷ Videospill skal ikke nødvendigvis lære spillerne «puggehistorie» altså navn, datoer, steder osv. Når man lærer historie gjennom videospill blir man satt ovenfor valg som kan minne om valgene noen fra en annen tid måtte ta. Spilleren får ta del i historien og kan få en helt spesiell forståelse for historiske hendelser som man ikke kan få gjennom bøker eller filmer. Videospill er komplekse, og det er også historien. Ved å spille videospill kan man oppnå en forståelse for hvor kompleks den faktisk er, uten at man nødvendigvis har alle de historiske detaljene på plass.¹⁸

Det er også blitt forsket på om historiske videospill kan brukes til å undervise historiske teorier. Martin Wainwright brukte videospill i sin undervisning og så at elevene i et klasserom hvor de brukte videospill ofte viste en mye bedre forståelse for temaene som ble tatt opp. I tillegg viste elevene også større entusiasme for temaet når undervisningsmetoden innebar videospill.¹⁹ Gjennom studien sin fant han ut at videospill egnet seg godt til å undervise komplekse historiske

¹⁴ Boltz 2017: 16.

¹⁵ Boltz 2017: 9.

¹⁶ O'Neill & Feenstra 2016.

¹⁷ Chapman 2016: 6.

¹⁸ Kapell & Elliott 2013: 44.

¹⁹ Wainwright 2014: 579.

konsepter. Videospill gir en unik mulighet til å være med å skape historie i videospillet, som gjør elevene bedre egnet til å studere historien i virkeligheten. Han fant også ut at diskusjonene og arbeidet med historie etter de hadde brukt videospill i undervisning, også var bedre enn hvis de ikke hadde gjort det.²⁰ Kurt Squire er også enig i at videospill kan være med på å undervise fordi vi ofte lærer gjennom spill, han mener derimot at det er viktig at vi er litt forsiktige med hva slags spill vi introduserer inn i skolene. Blir spillene for kompliserte mister elevene interessen. Squire mener at videospill kanskje ikke er riktig medium å bruke til undervisning for alle elever, men for noen elever vil det være svært positivt.²¹

Andrew Elliott mener at videospill ikke kan erstatte historikere, og at det er viktig at videospill ikke blir brukt alene i undervisning. Videospill bør brukes sammen med andre mer konvensjonelle metoder for å undervise historie og kan på denne måte forbedre undervisning.²² Videospill kan ikke alene lære en elev om historie, men med riktig veiledning kan videospill være en verdifull ressurs i undervisningen. Videospill kan være med på å øke interessen, entusiasmen og forståelsen for historie hos elever som ellers aldri ville interessert seg for historie.

1.4. Oppgavens relevans

I innledningen skrev jeg litt om hvorfor jeg tenker at det er viktig at det forskes mer på videospill og historiske spill. Oppgaven må ha en relevans i dagens forskning og burde begrunnes i andre studier. Det finnes en rekke studier som kan begrunne oppgaven som jeg har valgt. Den første er Liz Boltz. Hun har skrevet den eneste studien jeg kunne finne som handler om historisk empati og videospill. Hun skriver at vi vet for lite om videospill og historisk empati, men det er et viktig tema. Skolen trenger mer forskning å lene seg på hvis de skal kunne bruke videospill i klasserommene.²³ I tillegg finnes det flere forskere som mener at det trengs mer empirisk forskning av videospillene. Det er viktig at videospillene også får være hovedobjektet, ikke bare spillerne.²⁴

På bakgrunn av dette har jeg valgt å skrive en oppgave hvor jeg bruker videospill som empiri og analyserer disse i lys av teori om historisk empati. I analysene mine håper jeg at jeg kan

²⁰ Wainwright 2014: 603.

²¹ Squire 2005.

²² Elliott 2017: 37.

²³ Boltz 2017: 16.

²⁴ 1. Chapman 2018: 17 2. Connolly m.fl. 2012: 672 3. Young m.fl. 2012: 84.

komme et steg nærmere å forstå om videospillene kan brukes til utvikling av historisk empati, og dermed også om spillene kan brukes på skolen.

Det er viktig at undervisningsmetodene hele tiden utvikler seg i takt med elevene. Hvis undervisningen kan være en del av hobbyen til mange elever, kan det hende at flere elever vil oppleve læringsglede. Ved å bruke videospill til å utvikle historisk empati kan elever som ikke nødvendigvis lærer gjennom å skrive å lese, også få mulighet til å lære historie og utvikle historisk empati.

2. Teori

I dette kapittelet skal jeg se nærmere på teorien som er mest relevant for oppgaven min. For å kunne analysere videospillene *This War of Mine* og *Svoboda 1945: Liberation* i lys av historisk empati, må jeg vite mer om begrepet. Det vil også være nyttig å komme frem til en definisjon av historisk empati som vil brukes videre i analysene. Jeg må også se nærmere på hvilke begrepet som blir de viktigste når jeg skal analysere videospillene.

2.1 Historien bak historisk empati

Historisk empati har en lang og kronglete historie, og det tok lang tid før dette begrepet ble tatt inn i læreplanen. I Norge kom historisk empati først inn i læreplanen i 2020.²⁵ For å forstå problematikken til begrepet vil det være nyttig å se på historien til historisk empati. For å forstå problematikken historisk empati står ovenfor i dag skal jeg se nærmere på hvordan historisk empati har blitt fremstilt og forsket på igjennom tidene.

Tanken om at historie skal være mer enn bare historiske fakta, og viktigheten av å prøve å forstå perspektiver til historiske aktører er ikke nytt. Det strekker seg tilbake til 1910-1920 tallet. En forsker ved navn M. W. Keatinge la frem noen forslag til ulike undervisningsmetoder. Disse skulle gjøre historie til et mer stimulerende fag som kunne rettferdiggjøre at historiefaget var en overordnet del av læreplanen.²⁶ Forslaget han la frem i boken sin handler om å leve seg inn i historiske aktørers liv ved å bruke historiske kilder.²⁷ Allikevel var det få lærere som tok i bruk denne metoden for historieundervisning. De fleste holdt seg til de gode gamle metodene som handler om å undervise i godt etablerte historiske fakta.²⁸ Det ble ikke gjort så mye mer forskning på temaet. Det var ikke før på 1960 og 1970-tallet i England, under det man kalte den kognitive revolusjonen, at man begynte å bruke historisk empati i klasserommet. Den kognitive

²⁵ Utdanningsdirektoratet 2020.

²⁶ McAleavy 1998: 10.

²⁷ McAleavy 1998: 11.

²⁸ McAleavy 1998: 11

revolusjonen handlet om at det ble vanligere å se en sammenheng mellom hvordan en person bearbeider sosial informasjon og hvordan dette påvirker deres oppførsel i en situasjon.²⁹ Samtidig kom også introduksjonen til «New History» i England. Elevene begynte å bruke nye metoder for å lære historie for eksempel som å undersøke kilder nærmere. I tillegg begynte man også å lære om sosialhistorie. Det var på grunn av tre prosjekter som ble holdt av «the Schools Council» fra 1972 – 1978 som gjorde at historisk empati ble viktigere i undervisningen. Dessverre ble det på grunn av mye misinformasjon og mye kritikk til ordet ‘empati’, ikke tatt med inn i den engelske læreplanen på denne tiden heller. I stedet for valgte de å lure historisk empati inn i læreplanen ved å kalle det «knowledge and understanding», altså kunnskap og forståelse.³⁰ Læreplanmålet var beskrevet på en slik måte at det lå nært knyttet opp mot historisk empati.

Det kronglete ordet empati ble med vilje utelatt fra læreplanen for at det ikke skulle skape problemer. Ordet empati i historien har ikke bare blitt kritisert av forskere, men også i offentlige debatter. Forskere har ment at det skaper problemer fordi historie ikke skal handle om empati, men heller bør handle om historiske fakta og bevis. I den offentlige debatten ble det uttrykt frykt for at elevene skulle begynne å sympatisere med historiske karakterer man ikke ønsker skal få noe sympati. Denne debatten synliggjør kanskje det største problemet med historisk empati; sympati og empati blandes sammen.³¹

Selv om det finnes mange eksempler på at historisk empati ikke ble godt mottatt på 60- og 70-tallet, ble historisk empati vanligere i klasserommet. Elever skulle ikke lenger bare lære historiske fakta. Selv om dette var en positiv utvikling, førte det til problemer for mange lærere. Hvordan skulle man egentlig definere dette begrepet, og hva skulle det innebære? Mange forskere prøvde å forklare nettopp dette, og begrepet ble likestilt med ord som fantasi av Coltham og Fines i 1971, identifikasjon av Thompson i 1983 og av Sutherland i 1986 og med ordet intuisjon av Portal i 1987.³² I tillegg var det uenighet om hva selve begrepet innebar. Historisk empati ble beskrevet som en ferdighet man kunne tilegne seg, en makt, en måte å undersøke på, en heuristisk prosess, en evne, en prestasjon og en disposisjon.³³ Alle disse ulike måtene å definere begrepet på må bare ha ført til enda mer usikkerhet i hvordan historisk empati skulle brukes i undervisningen. Etter hvert ble det forsøkt å dra noen linjer for å klargjøre hva

²⁹ Wineburg 2001: Loc 687.

³⁰ Cunningham 2009: 680-681.

³¹ Lee & Ashby 2001: 22.

³² Cunningham 2009: 681.

³³ Cunningham 2009: 681.

begrepet skulle defineres som, og hva det skulle inneholde. Dette viste seg å være veldig vanskelig oppgave, og det ble på et punkt kvalifisert som et «fuzzy concept.»³⁴

Historisk empati kunne bli sett på som en prosess eller et mål, prestasjon eller til og med en disposisjon, men det var enighet om at fantasien og føleliene ikke var en del av historisk empati.³⁵ Selv om historisk empati enda kan bli sett på som et «fuzzy concept,» kan det se ut som om kantene har blitt skarpere i dag enn de var før. Selv om det enda er mange punkter som krever mer forskning. At historisk empati ikke skal handle om følelser er det ikke enighet om lenger. En annen stor diskusjon handler om historisk empati kun skal være kognitivt eller kognitiv-affektiv. Denne diskusjonen er noe jeg skal komme nærmere inn på senere i oppgaven. Først er det et annet problem som blir viktig å undersøke nærmere, nemlig om historisk empati skal bli sett på som et mål eller en prosess.

2.2 Historisk empati som prosess

Er historisk empati en prosess eller er det et resultat? Dette vil være viktig å undersøke nærmere. Da vil jeg kunne si noe om en spiller kun vil vise resultater etter videospillet er slutt eller om resultatene vil komme underveis i videospillet. Jeg skal derfor se på teori som begrunner begge disse forståelsene av historisk empati.

Ashby og Lee er begge forskere som jobber med studenters forståelse av historie. De skriver at historisk empati er resultatet du får *etter* du har brukt de historiske bevisene du har tilgjengelig. Ut i fra dette vil personen klare å sette seg inn i tro og verdier som ikke nødvendigvis er deres egne. De mener at historisk empati er et annet navn på oppnåelse.³⁶

Foster skriver først i artikkelen sin i 1999 at historisk empati kommer er en prosess som fører til en forståelse for hvorfor mennesker oppførte seg og handlet som de gjorde før i tiden.³⁷ Han tar denne teorien videre i boken skrevet sammen med Yeager. Historisk empati blir forklart som en aktiv prosess man kommer frem til igjennom fire faser. (1) En introduksjon til en historisk hendelse som gjør det mulig å analysere historiske karakterer og deres valg, (2) historisk kontekst og kronologi, (3) en analyse av historiske bevis og (4) en konstruksjon av et narrativ hvor man kommer frem til historiske konklusjoner.³⁸ Den historiske empatien kommer ikke

³⁴ Cunningham 2009: 681.

³⁵ Cunningham 2009:681-682.

³⁶ Ashby & Lee 2001: 22.

³⁷ Foster 1999: 19.

³⁸ Davis, Yeager & Foster 2001: 14.

bare til uttrykk i resultatet man ender opp ved, men ved hver av disse fire fasene vil man se en utvikling av den historiske empatien.

Her er det en helt klar forskjell i hvordan man ser på historisk empati, og også tanken på hvordan man skal jobbe med historisk empati. Det kan virke som om Ashby og Lee tenker at hvor mye historisk empati som er utviklet kun kan evalueres på slutten. Foster og Yeager tenker at man må se på hvordan man ligger an i utviklingen hele veien. Karen Riley skriver også at historisk empati er en prosess. Hun skriver at Foster og Yeager sine fire faser er viktige, og hun legger vekt på at kronologien og konteksten rundt en hendelse også er ekstremt viktig å få med seg i en slik prosess. Elever som skal studere for eksempel Holocaust må forstå mer enn at nazistene ville utrydde jødene. De må kunne historien til jødene opp igjennom europeiske historie for å få full kontekst av hvorfor noe slikt som Holocaust kunne skje.³⁹ Riley mener også at dette også er en del av prosessen historisk empati. Dette er ikke å si at Riley og Yeager og Foster ikke mener at historisk empati er et mål, men at prosessen for å nå dette målet også er en viktig del av historisk empati.

Jeg deler samme oppfatning av historisk empati som en prosess. Samtidig som jeg også vil se på historisk empati som en nesten evigvarende prosess. Det er umulig å lære seg alt om en hendelse, og jo mer man leser og lærer om historie, jo mer forståelse vil man få. Dermed vil jeg se på historisk empati som en prosess som aldri tar slutt, men som utvikles jo mer kunnskap man tilegner seg.

2.3 Hva innebærer historisk empati?

Historisk empati er et begrep som det er vanskelig å finne en ensidig betydning av. Derfor vil det være gunstig å diskutere hva historisk empati ikke skal inneholde. Foster var tydelig på at historisk empati ikke skal handle om sympati. Vi kan ikke gå inn i en annen person og se hva de faktisk tenkte og følte.⁴⁰ Målet er ikke å akseptere hvordan en historisk aktør så på verden, men å få en forståelse av hvorfor han har sett verden på denne måten.⁴¹ En som studerer historie har den fordel av å vite hvordan situasjonen endte. Derfor vil denne personen ha et helt annet perspektiv på hendelsen enn en person som står midt oppi det. Historisk empati handler heller ikke om å bruke fantasien. Det handler ikke om å «finne på» nye synspunkt eller hendelser. Det er lov til å prøve å tenke seg til hva som kan ha skjedd et sted i historien hvor vi ikke har historiske fakta eller bevis, men dette skal være basert på de faktaene som er tilgjengelige. Ikke

³⁹ Davis, Yeager & Foster 2001: 144-148.

⁴⁰ Foster 1999: 19.

⁴¹ Barton & Levstik 2004: 208.

bare fri fantasi. Uten å bruke historiske bevis vil historien bli feilaktig. Sympatisering er heller ikke en del av historiefaget. Selv om det kan være gunstig noen ganger å føle sympati for mennesker som har vært gjennom fæle opplevelser, så er det ikke dette som er meningen med historisk empati.⁴²

Foster sier at: *“Historical study, wherever possible, depends on reasoned objectivity.”*⁴³ Lee og Shemilt deler også denne oppfatningen. *“Empathy is not a mysterious way of getting into past people’s heads. Empathy is not sharing peoples feelings.”*⁴⁴ Periklous skriver i sin artikkel *“In fact, it would be unreasonable to try to share the feelings of people in the past since we do not share their beliefs.”*⁴⁵

Dette er bare noen få eksempler for å vise at mange forskere er enige om at sympati og å dele følelser med mennesker fra fortiden ikke er mulig. Historisk empati skal ikke handle om å identifisere seg med andre mennesker og å forstå følelsene deres. Disse forskerne er enige om historisk empati handler om objektivitet.

Det finnes derimot forskere som ikke er enige i dette, og som mener at historisk empati også har rom for identifikasjon og følelser. Landsberg skriver at det kan ha noe for seg å prøve å «forlate» seg selv, og gå inn i en annen person for å forestille seg hvordan det kan ha vært å være noen andre. For eksempel er det mulig å se hendelser gjennom andres øyne ved å se på film. Selv om dette kan være en ganske ubehagelig situasjon vil det å engasjere seg i noen som er helt annerledes enn en selv både intellektuelt og emosjonelt, være en veldig viktig del av det å utvikle empati.⁴⁶

Landsberg mener altså at både identifikasjon, forestilling og sympati er en del av historisk empati. Det kan virke som om de fleste forskere er enige om at det å identifisere seg med en person fra fortiden kan være vanskelig, og derfor ikke bør gjøres. Fantasi i historie er også noe som ikke burde brukes fordi de historiske faktaene kan bli borte. Det er problematisk i et fag hvor fakta og bevis er så viktige. Ved å bruke sympati som en del av historisk empati så er det en fare for at vi sympatiserer med mennesker som ikke burde sympatiseres med.

Selv om dette er problemer som kan forekomme hvis identifikasjon, fantasi og sympati blir en del av historisk empati, så synes jeg ikke vi skal utelukke og bruke disse virkemidlene for å

⁴² Foster 1999: 19.

⁴³ Foster 1999: 19.

⁴⁴ Lee & Shemilt 2011: 48.

⁴⁵ Periklous 2014.

⁴⁶ Landsberg 2009: 222.

utvikle historisk empati. Det må selvfølgelig bli brukt med forbehold om at det aldri helt og holdent er mulig å identifisere oss med en person fra en annen tid, og at selv om det går an å bruke fantasien må det være fantasi som har fotfeste i historiske fakta. Ved å ha med disse elementene i historisk empati kan det øke sjansen for å forstå mennesker fra fortiden og forstå deres handlinger.

2.4 Kognitiv historisk empati

Det er stor enighet om at historisk empati skal inneholde en kognitiv del på den ene eller den andre måten. Derfor vil det være nyttig å se litt nærmere på noen få teorier rundt kognitiv historisk empati. Fordi empati og sympati er to begrep som ofte har blitt forvekslet med hverandre, har forskere prøvd å finne begrep som ikke inneholder ordet empati for å gjøre det klarere hva historisk empati faktisk skal være. To begreper det har vært vanlig å bruke er perspektiv-taking⁴⁷ og perspektiv anerkjennelse.⁴⁸

Perspektiv-taking har vært et veldig populært begrep å bruke av forskere, det handler om å få en forståelse for en annens erfaringer, prinsipper, holdninger og deres tro. Dette er for å kunne forstå hvordan en person kanskje ville ha tenkt og handlet i situasjonen man skal undersøke.⁴⁹ Man skal altså prøve å ta perspektivet til en annen person. Dette kan være vanskelig å gjøre. Derfor har Barton og Levstik foreslått et annet begrep som kan brukes i stedet for, perspektiv anerkjennelse. De mener at ingen kan ta perspektivet til noen andre, men vi kan *anerkjenne* perspektivet deres.⁵⁰ Perspektiv-anerkjennelse har fem punkter for å forklare hva begrepet innebærer. Dette gjør at det er et begrep som er lett å bruke. Jeg skal derfor gå nærmere inn på disse punktene.

Barton og Levstik skriver at perspektiv-anerkjennelse består av fem deler. (1) A sense of «Otherness,» (2) shared normalcy, (3) historical contextualization, (4) multiplicity of historical perspectives og (5) contextualization of the present.⁵¹

Det første punktet « a sense of otherness» handler om at mennesker vil reagere annerledes enn deg selv i sammen situasjon. Dette handler om at de har andre verdier, holdninger og intensjoner enn det du selv har. Barton og Levstik beskriver det slik:

⁴⁷ Davis, Yeager & Foster 2001: 14-15.

⁴⁸ Barton & Levstik 2004: 206.

⁴⁹ Endacott & Brooks 2013: 43.

⁵⁰ Barton & Levstik 2004: 223.

⁵¹ Barton & Levstik 2004: 209.

«Recognizing that other people's values, attitudes, beliefs, and intentions may be different than one's own, then, is the starting point for mutual understanding[...]"⁵²

Hvis vi ikke klarer å forstå at mennesker ikke har de samme synspunktene som deg selv så vil man aldri klare å forstå hvorfor mennesker gjør som de gjør. «Shared normalcy» er det andre punktet til Barton og Levstik. Det handler om at man selv om mennesker handler på en måte som ikke virker innlysende for deg, har ikke dette noe med ignoranse, dumhet eller vrangforestillinger å gjøre. Reaksjonen deres er et produkt fra deres tid.⁵³ «Historical contextualization,» eller historisk kontekst er et punkt de aller fleste forskere vil være enige i er veldig viktig når vi skal studere historie. For å forstå hvordan en hendelse kan ha funnet sted eller hvorfor en person handlet som han gjorde må vi forklare dette gjennom datidens verdier, holdninger og tro. Disse forklaringene bør underbygges med historiske bevis og fakta. Endacott og Brooks definerer det på denne måten:

“A temporal sense of difference that includes deep understanding of the social, political, and cultural norms of the time period under investigation as well as knowledge of the events leading up to the historical situation and other relevant events that are happening concurrently.”⁵⁴

Dette betyr at for at noen skal utvikle historisk empati er det nødvendig med historiske fakta i bunn.

Det fjerde punktet «multiplicity of historical perspectives» handler om å forstå at mennesker i fortiden ikke alltid var enige.⁵⁵ Når man lærer historie på skolen blir den ofte representert på en slik måte at det virker som om det var full konsensus om meninger, verdier og tro i en gruppe. Det er sjeldent man hører om minoriteten sine meninger, som oftest hører man bare hva de mest innflytelsesrike eller hva majoriteten har ment. Hvis historisk empati skal læres bort må det være en forståelse for at i fortiden, som i nåtiden, har det vært konflikter om meninger, verdier og moraler i en og samme gruppe.⁵⁶ Det siste punktet er kanskje et av dem som kan være det vanskeligste. «Contextualization of the present» handler om å forstå at til og med vår egen tid og våre perspektiver er basert på historisk kontekst. Barton og Levstik beskriver det slik:

“This is the recognition that our own perspectives depend on historical context; They are not necessarily the result of logical and dispassionate reason but reflect the beliefs we have been socialized into as members of cultural groups. It's one thing to recognize that others' perspectives are influenced by social, cultural, religious, political and economic forces; it's quite another to recognize that our own are just as much the result of context.”⁵⁷

⁵² Barton & Levstik 2004: 210.

⁵³ Barton & Levstik 2004: 211.

⁵⁴ Endacott & Brooks 2013: 43.

⁵⁵ Barton & Levstik 2004: 215.

⁵⁶ Barton & Levstik 2004: 217.

⁵⁷ Barton & Levstik 2004: 219.

Klarer man å benytte seg av alle disse fem punktene når man skal bruke historisk empati vil man komme ut på andre siden med en god forståelse av hvordan en hendelse kunne skje eller hvorfor noen reagerte på den ene eller andre måten. Det handler ikke alltid om å vite hva som burde blitt gjort, hva som hadde vært best i en viss situasjon. Noen ganger vil det være mer lærdom i å forstå hvorfor mennesker handlet som de gjorde, enn å fokusere på hvilke utfall handlingen fikk.

Barton og Levstiks perspektiv-annerkjennelse er det begrepet som kommer til å bli brukt når jeg skal jobbe med analysene. De er oversiktlige og lette å operasjonalisere når jeg senere skal se etter historisk empati i videospillene.

2.5 Affektiv historisk empati

Jeg har nå diskutert den kognitive delen av historisk empati. Noen forskere mener at affekt ikke hører til i historisk empati. Andre forskere som Endacott og Brooks og Barton og Levstik mener at det er umulig å utvikle historisk empati uten affekt. Barton og Levstik kaller ikke sin teori affektiv empati, men har kalt det «Empathy as Caring,»⁵⁸

Barton og Levstik forklarer «care» i historien på denne måten:

“We might say that care is a tool people use to establish their connection to the past; they use it in determining how they feel about history rather than what they think about it – although in practice, the two cannot be so easily separated.”⁵⁹

Barton og Levstik mener at det finnes fire forskjellige måter å bry seg om historien. Den første er «care about», altså det å bry seg om historien. Det gjelder ofte temaer som man bryr seg om fra før av. Elever, som lærer om et tema de interesserer seg for, vil ofte få mer igjen fra å lære om dette temaet enn om temaer som elevene føler er irrelevante. Neste punkt er «caring that», som er når elevene får en emosjonell reaksjon på en historisk hendelse. Neste punkt heter «caring for». Når elevene har brydd seg om, og bryr seg om at noe skjer, så ønsker mange elever at de kunne ha reagert på en viss måte. De har et ønske om å ta vare på de menneskene som handlingene gikk ut over, på en eller annen måte å kunne hjelpe dem eller assistere dem. De bryr seg rett og slett om mennesker fra fortiden. Selv om alle forstår at man ikke kan dra tilbake i tiden på denne måten, kan allikevel historiske hendelser skape så mye følelser i oss at vi ønsker sterkt at vi kunne bidra til å hjelpe. Det siste punktet er «caring to», dette punktet handler om at man bryr seg om det man har lært i historien og er villig til å endre sine verdier, handlinger, tro og oppførsel.

⁵⁸ Barton & Levstik 2004: 228.

⁵⁹ Barton & Levstik 2004: 229.

“The ultimate purpose of history education, in our view, is to enable students to take action in the present, and if they are going to take action, they must care to do so[...].”⁶⁰

Barton og Levstik mener at dette er det viktigste med å lære historie, at man bryr seg nok til å ville forandre seg selv eller noe rundt seg. Dette kan ikke bli gjort uten at man bryr seg.

2.6 Kognitiv eller kognitiv-affektiv?

En av de største debattene når det gjelder historisk empati er hvorvidt det kun skal være en kognitiv prosess, eller om den affektive delen og «care» aspektet som ble presentert i forrige kapittel også er en del av begrepet. Dette blir det viktig å finne ut av før jeg går videre med avhandlingen.

De aller fleste forskere har sterke meninger om dette temaet og hva som bør regnes som historisk empati. Selve ordet ‘empati’ har skapt debatter som jeg forklarte helt i begynnelsen av dette kapitlet. Mange blandet ordet med sympati og mente det ville være farlig for elever å skulle sympatisere med for eksempel Hitler. Dette har vært en av de største innvendingene mot begrepet.⁶¹ Ashby og Lee har diskutert om begrepet bør hete noe annet for å unngå slike misforståelser. Hvis empatibegrepet ble en del av historiefaget, ville den affektive delen av historisk empati bli for stor. Spesielt siden de mener at historisk empati kun er en kognitiv øvelse. Du skal gjenkjenne at mennesker hadde følelser og at disse kan ha påvirket hvordan de reagerte på en hendelse, men historikere kan aldri ordentlig forstå hvordan mennesker i fortiden faktisk følte det. Ashby og Lee forklarer det best selv. *“It is emphatically not “a” (special kind of) feeling, although it may involve recognizing that people had feelings.”*⁶²

De er heller ikke alene om å ha dette synet på historisk empati. Foster er også en forsker som mener at historisk empati kun har en kognitiv dimensjon. *“At its core historical inquiry remains primarily a cognitive, not an affective act, and one that is chiefly dependent upon knowledge, not feeling or imagination.”*⁶³

Davis skriver at hvis vi utvikler en positiv holdning til en historisk person eller hendelse vil dette ødelegge både begrepet empati og historiefaget. Historiefaget skal være objektivt. Det å skulle prøve å tenke seg til hva en person tenkte i fortiden blir synsing.⁶⁴ Dette går igjen i mange av artiklene. Historisk empati må holde seg objektivt fordi historiefaget er objektivt.

⁶⁰ Barton & Levstik 2004: 237.

⁶¹ Davis, Yeager & Foster 2001: 22, Lee & Shemilt 2011: 40.

⁶² Davis, Yeager & Foster 2001: 24.

⁶³ Foster 2001: 170.

⁶⁴ Davis 2001: 3.

Hvis historisk empati skal inneholde affekt, er det for lett at folk misforstår og tror at det handler om sympati.

Som jeg nevnte tidligere i kapittelet mener forskerne Barton og Levstik at historisk empati skal inneholde «care». De mener at historie uten å bry seg blir et oksymoron. Hvorfor skulle noen bruke tid på å forske på historie hvis man ikke brydde seg om det man forsker på.⁶⁵ Det å bry seg om historiske karakterer vil gjøre det lettere å forstå de ulike perspektivene deres, og det vil gjøre at vi har lyst til å forstå deres side av saken.⁶⁶ Å bry seg er et verktøy for å komme nærmere mennesker fra fortiden. De bruker dette verktøyet for å finne ut av hva de føler om fortiden, ikke bare hva de tenker om det. Selv om dette, i praksis, ikke er så lett å se forskjellen på.⁶⁷ Det å føle noe for mennesker er bare naturlig, hvis vi hører om forferdelige hendelser fra fortiden vil vi føle med menneskene som ble utsatt for det, eller vi kan føle glede hvis vi hører om hyggelige hendelser fra fortiden. Begrepet empati bør ikke bli 'amputert' ved at vi tar bort all følelse fra det. Følelser gjør ikke at empatibegrepet blir utydelig, men kan hjelpe oss å se den kognitive siden bedre.⁶⁸

Endacott og Brooks mener også at empati skal være en del av historisk empati. De mener at selve ordet nesten bør forstås slik vi forstår begrepet i dagligtalen. De er helt klare på at historisk empati både er et kognitivt og affektivt engasjement hvor poenget er å forstå hvordan mennesker fra fortiden tenkte, følte, tok beslutninger, oppførte seg og møtte konsekvensene av handlingene sine i en spesifikk historisk kontekst.⁶⁹ Dette blir er en forståelig forklaring på hva historisk empati er. Det er viktig at det blir en enighet om en felles forklaring på hva historisk empati skal være, hvis ikke blir det vanskelig for lærere å bruke historisk empati på skolen og undervisningen blir av forskjellig karakter. Endacott og Brooks mener at historisk empati skal inneholde (1) historisk kontekstualisering hvor man lærer om fortidens historiske fakta, (2) perspektiv-taking, hvor vi prøver å forstå hvordan en annen person kan ha tenkt om en gitt hendelse og til slutt (3) en affektiv forbindelse, hvor man prøver å forstå hvordan en historisk karakter handlet på en viss måte på grunn av en affektiv respons, basert på hvordan du ville ha reagert på denne hendelsen. Alle disse tre punktene er hver for seg nyttige og lærerike, men hvis man bruker det sammen så vil man få en helt annen opplevelse.⁷⁰

⁶⁵ Barton & Levstik 2004: 228.

⁶⁶ Periklous 2014: 24.

⁶⁷ Barton & Levstik 2004: 228-229.

⁶⁸ Blake 1998: 27.

⁶⁹ Endacott & Brooks 2013: 41.

⁷⁰ Endacott & Brooks 2013: 43.

Det er altså mange forskere som er uenige i hva begrepet historisk empati skal inneholde. Det kan virke som at det blir vanligere å også ta med den affektive dimensjonen inn i begrepet. Historie skal ikke lenger være kun et faktabasert fag, det er viktigere å forstå hvordan en hendelse kunne forekomme, enn å vite nøyaktige datoer på hendelser eller navn på historiske personer.

I oppgaven videre vil jeg ta i bruk Endacott og Brooks sin definisjon av historisk empati.

«Historical empathy is the process of students' cognitive and affective engagement with historical figures to better understand and contextualize their lived experiences, decisions, or actions.»⁷¹

Historisk empati er en kognitiv og affektiv aktivitet. Jeg er enige med dem i at vi ikke kan få full forståelse for historiske hendelser og de menneskene som tok del i dem, uten at det er et forsøk på å prøve å forstå følelser som jo er en stor grunn til at mennesker handler som de gjør. Det vil heller ikke være en grunn til å ville forstå om interessen for historien ikke er til stede. Ved å bruke definisjonen til Endacott og Brooks må jeg se på både den kognitive delen av historisk empati i videospillene, men også den affektive historiske empatien. Hvordan det får spilleren til å bry seg om hendelser, og til å bry seg om personene i dataspillet. Dette vil forhåpentligvis føre til en bredere forståelse av de historiske hendelsene. I tillegg vil det forhåpentligvis føre til et videre engasjement i historiefaget.

3. Metode

3.1 Operasjonalisering av teori

Teorien om historisk empati blir sentral i analysene mine av Svoboda 1945 og This War of Mine. Jeg har i stor grad valgt å bruke Barton og Levstik sine teorier for å operasjonalisere teorien for å svare på problemstillingen. For å gjøre teori til metode er det hensiktsmessig å putte dem inn i en modell slik at det blir mer oversiktlig å jobbe med.⁷²

Perspektivanerkjennelse	Care
A sense of otherness	Caring about
Shared Normalcy	Caring that
Multiplicity of historical perspectives	Caring for
Historical Contextualization	Caring to

⁷¹ Endacott & Brooks 2013: 41.

⁷² Rienecker, Skov & Landaas 2013: 190-191.

Modellen viser de to kategoriene med underkategorier som analysene skal ta utgangspunkt i.

I den første kategorien, perspektivanerkjennelse, skal jeg se på om det er mulig å anerkjenne perspektivene til de historiske karakterene i spillet. For å finne ut av dette skal jeg ta i bruk kategoriene til Barton og Levstik

I teorikapittelet skrev jeg om den femte kategorien til Barton og Levstik i perspektivanerkjennelsen; contextualization of the present. Denne kategorien går ut på at hvis en person skal oppnå historisk empati er det også viktig at de forstår at deres valg, meninger og handlinger også har en historisk kontekst. Personer i dag er også preget av det som skjer i samfunnet.⁷³ Dette er en del av perspektivanerkjennelse som denne oppgaven dessverre ikke kan ta med i analysene. Det vil være umulig for meg å vite om en eventuell spiller vet dette når de spiller videospillet.

Den første kategorien handler om den kognitive empatien. Perspektivanerkjenneslen til Barton og Levstik har flere underkategorier som jeg skal analysere nærmere. «A sense of otherness» går ut på å se at andre mennesker har andre verdier, holdninger og intensjoner enn deg selv.⁷⁴ Her blir det nødvendig å se om videospillene åpner opp for en forståelse for at karakterene gjorde ting annerledes før fordi de kommer fra en annen tid eller er i en annen situasjon. I «shared normalcy» må spilleren kunne forstå at mennesker handler og tenker annerledes, ikke på grunn av dumhet eller uvitenhet, men på grunn av en annen livssituasjon.⁷⁵ Da må spillene fremstille handlingene til karakterene på en slik måte at de ikke virker dumme, men at det kun er et produkt av den tiden og de samfunnsproblemene som fant sted på denne tiden.

«Multiplicity of historical perspectives» går ut på å forstå at mennesker i en gruppe ofte har hatt ulike meninger.⁷⁶ Videospillene må da åpne opp for at karakterene i spillet viser ulike politiske eller sosiale meninger selv om de er i den samme gruppen. «Historical contextualization» handler om at spilleren må ha nok historisk kontekst for å kunne anerkjenne perspektivene til mennesker i fortiden. .⁷⁷

⁷³ Barton & Levstik 2004: 218-219.

⁷⁴ Barton & Levstik 2004: 210

⁷⁵ Barton & Levstik 2004: 212

⁷⁶ Barton & Levstik 2004: 216

⁷⁷ Barton & Levstik: 2004: 215

For å nærmere kunne forstå hva historisk kontekstualisering skal være har jeg valgt å bruke Endacott og Brooks sin definisjon av begrepet.

«A temporal sense of difference that includes deep understanding of the social, political, and cultural norms of the time period under investigation as well as knowledge of the events leading up to the historical situation and other relevant events that are happening concurrently.»⁷⁸

Den andre kategorien «care» er den affektive empatien i Barton og Levstik sine teorier. Den første kategorien “caring about” som beskriver at elever som bryr seg om en type historie vil vise interesse når de lærer om dette.⁷⁹ Det vil være vanskelig å si noe om hvilken historie en spesifikk spiller bryr seg om. Det jeg kan si noe om er hvorfor spillene har blitt så populære som de har blitt. I tillegg kan jeg si noe om videospillene er laget for en spesiell gruppe, og hvorfor. Deretter skal jeg se nærmere på underkategorien «caring that». Når historie viser urettferdige hendelser, kan spilleren få en emosjonell reaksjon.⁸⁰ Da må jeg se om videospillene gjør det mulig for en spiller å få emosjonelle reaksjoner.

«Caring for» henger sammen med forrige kategori. Når urettferdige hendelser blir fortalt til oss, så vil et ønske om å hjelpe ofte være til stede.⁸¹ I tillegg gir videospill en unik mulighet for spilleren til å føle at de kan hjelpe karakterene der og da. Det kan være interessant å se om videospillene åpner opp for dette.

Den siste kategorien er «caring to». Når historien gir en emosjonell reaksjon og et ønske om å hjelpe, oppstår det som Barton og Levstik mener er den viktigste jobben til historie. Endrede holdninger og handlinger til personene som har lært om en historisk hendelse.⁸² Jeg må finne ut av om videospillene kan føre til en endring i handlingsmønster.

3.2 Samling av empiri

Når jeg først skulle begynne å samle inn empiri til de to spillene mine *This War of Mine* og *Svoboda 1945: Liberation*, var jeg usikker på hvor jeg skulle begynne. Det holdt ikke å bare spille videospillene og ta notater. Videospillene gir ikke muligheten for å gå tilbake til et bestemt sted. Da kunne jeg ikke gå tilbake for å dobbeltsjekke funnene mine. I tillegg ville det vært vanskelig å analysere videospillene samtidig som jeg spilte dem.

Derfor bestemte jeg meg for å filme videospillene mens jeg spilte dem. På denne måten kunne jeg gå tilbake i materialet hvis jeg ville dobbeltsjekke ulike hendelser. Da kunne jeg også spille

⁷⁸ Endacott & Brooks 2013: 43.

⁷⁹ Barton & Levstik 2004: 229

⁸⁰ Barton & Levstik 2004: 232

⁸¹ Barton & Levstik 2004: 234

⁸² Barton & Levstik 2004: 238.

videospillet i ro og fred uten å måtte ta notater samtidig. Ved å filme spillene kunne jeg også trekke ut relevante skjermbilder etterpå som jeg kunne henvise til senere i masteroppgaven når det ble nødvendig i analysene. Skulle jeg ha gjort dette mens jeg spilte, kan det hende jeg ville gått glipp av viktige hendelser og skjermbilder.

Etter jeg hadde valgt hvordan jeg skulle samle inn empirien, oppsto spørsmålet om hvor mye empiri jeg skulle samle inn. Jeg har spilt begge dataspillene mange ganger selv, men hvis jeg skulle ta opptak av spillingen måtte jeg vite hvor mange gjennomganger av spillene jeg skulle ta opptak av. En gang ble litt for lite, da begge spillene har variasjoner, slik at hendelser vil utspille seg forskjellig fra valgene man tar i spillet, og det er også forskjellige endinger til spillene. Det endte med at jeg spilte gjennom spillene to ganger hver. På denne måten fikk jeg med meg ulike hendelser og endinger i videospillene. Jeg fikk ikke med meg alle de ulike hendelsene som kan oppstå i videospillene. Dette tenker jeg ikke vil føre til at analysene blir manglende. De ulike hendelsene i videospillene ikke er av så stor betydning at utviklingen av historisk empati vil bli påvirket av at den ene eller den andre hendelsen skjer.

3.3 Tekstanalyse

Det var vanskelig å finne ut av hva slags metode som skulle brukes for å analysere videospillene. Det finnes få fastsatte metoder for å analysere videospill. I tillegg skal jeg, i denne oppgaven, ikke bare analysere videospillene i seg selv, men jeg leter etter spesielle forhold som viser til de forskjellige kategoriene i historisk empati. Til slutt så havnet valget på tekstanalyse. Det kan høres litt banalt ut å kalle en analyse av videospill for en tekstanalyse. Spesielt siden ett av spillene, *This War of Mine*, baserer seg lite på skrift. Tekst kan derimot bety mer enn det som blir sett på som en klassisk tekst. Fernandez-Vara skriver om analyse av spill i boken sin *Introduction to Game Analysis*. Her skriver hun tekst kan være en tekst i en bok, men at tekst også kan være et konsept som gjelder aktiviteter som viser menneskelige uttrykk. En tekstanalyse kan altså ta for seg digital media og se på egenskapene og lagene som et slikt media består av.⁸³ En tekst kan skapes av forskjellige typer medier, og de aller fleste tekster er multimodale.⁸⁴

I boken «Tekst og Historie» av Asdag et al. blir tekster definert slik:

«Tekster er ytringer som deltakerne i en viss kultur gir en spesielt avgrenset status eller verdi, der det i kulturen er utviklet tekstnormer som avgjør hvilke ytringer som gis tekstverdi, og hvordan slike tekster ordnes».⁸⁵

⁸³ Fernandez-Vara 2019: 6.

⁸⁴ Asdal m.fl. 2008: 45.

⁸⁵ Asdal m.fl.. 2008: 44.

Et videospill vil være en form for en ytring med en kultur- og situasjonskontekst.⁸⁶ De aller fleste vet hva et videospill er, og mange vet hvordan videospill skal spilles. Alle kan være enige om at et videospill er et videospill og ikke en bok eller en tale. På denne måten er videospillet kulturelt forutsigbart. De fleste som har spilt et videospill før vil vite hvordan et videospill ser ut, selv om de kommer i mange farger og fasonger vil de fleste kjenne igjen et videospills oppbygning.

Jeg skal ha altså ha en hermeneutisk tilnærming til videospillene. Det betyr at jeg må forsøke å forstå hensikten til karakterene og tolke det som ligger bak det som blir sagt og hendelsene i videospillet.⁸⁷ Det betyr at jeg ikke bare kan se på selve spillet, men også hvordan spillet kan samhandle med spilleren for å på den måten gi den en annen dimensjon, eller ludonarrativ.⁸⁸ På denne måten kan jeg forhåpentligvis se hvordan en spiller kan utvikle historisk empati.

De to spillene er veldig forskjellige når det kommer til hvor mye som er skriftlig. I *This War of Mine* er det som sagt lite skriftlig. Du får en bio som forklarer litt kort om karakterene dine, du vil også kunne lese små brev eller notater som er lagt igjen i de plassene du besøker for å finne ressurser. Noen av disse brevene eller notatene forteller om menneskene som har bodd i bygningene du besøker, mens andre forteller om hvordan de har opplevd krigen. Karakterene vil også ha korte monologer. Skrift blir med andre ord brukt som virkemidler i spillet, men er ikke en stor del av det. I *This War of Mine* bruker utviklerne heller musikk, bilder og animasjoner for å fortelle historien. *Svoboda 1945: Liberation* derimot er proppfull av skrift. Spillet er i stor grad basert på det. Både når du har samtaler med de andre karakterene i spillet og ved å gi deg informasjon om forskjellige hendelser i historien.

Videospillene er altså vidt forskjellige i hvordan de forteller sin historie, men det er allikevel mulig å bruke tekstanalyse for å analysere begge spillene. I *This War of Mine* blir det viktig å analysere både musikk, skrift og handlingene i spillet og de små monologene som karakterene har. Jeg må se om det er andre komponenter enn tekst som kan sikte til å utvikle historisk empati, og om dette også kan være med på å vise historisk empati på en annen måte enn ved tekst. I *Svoboda 1945*, så vil jeg i større grad bruke klassisk tekstanalyse. Spillet er som sagt i stor grad basert på tekst, men *Svoboda* bruker også andre metoder for å fortelle historie. De har små animasjonsklipp, minispill, gamle filmklipp og musikk. Derfor vil heller ikke *Svoboda* kun

⁸⁶ Asdal m.fl. 2008: 43.

⁸⁷ Kjeldstadli 2016: 122.

⁸⁸ Chapman 2016: 136-137.

være tekst, men heller hvordan spillet snakker til oss mellom linjene med kunst, musikk og handlinger i spillet.

3.4 utfordringer

Når man skal bruke dataspill som empiri må man forberede seg på å møte en rekke utfordringer. Det første problemet jeg kom bort i, er hvordan jeg skulle henviser til bestemte hendelser i spillene. Det er sjeldent det finnes gode måter å gjøre dette på. Noen spill har kapitler som man kan henviser til når man vil forklare hvor man er i et spill. Dette gir heller ikke en nøyaktig beskrivelse av hvor i videospillet man befinner seg. De fleste videospill inneholder ikke kapitler, og det vil være vanskelig å vise hvor i et spill man befinner seg til enhver tid. Spillere vil bruke ulik tid på å spille videospillet. I mitt tilfelle ble løsningen å vise til skjermbilder av videospillet.

Skjermbilder vil gi leseren den beste forståelsen av hva som blir forklart i oppgaven. Det er derfor viktig at man er nøye med å dokumentere hvert eneste øyeblikk nøyte mens man spiller. På denne måten vil man kunne finne de skjermbildene man trenger til analysene. Dette er selvfølgelig ikke en helt perfekt metode for kildehenvisning, men det er det beste man kan gjøre for å få det så nøyaktig som mulig.

Det vil heller ikke være sikkert at alle spillere vil få den samme opplevelsen av å spille ett videospill. Dette kan avhenge av mange faktorer, som hvor lang tid man bruker, vanskelighetsgraden man velger for spillet eller rett og slett hvor god datamaskin som blir brukt. Det er dessverre umulig å skulle analysere spillene og tenke på alle ludonarrativene som kan dukke opp hos andre spillere. Ved å spille gjennom spillene gjentatte ganger, og forsøke å handle annerledes hver gang kan jeg få med meg en større porsjon av spillene, og dette vil gjøre at jeg kan få en bedre forståelse av hvordan spillene sikter seg mot historisk empati.

4. Empiri

Det var først mye usikkerhet i valget av empiri. Først var jeg usikker på om jeg skulle bruke videospill som empiri, eller om jeg skulle utføre en studie med skoleelever. Til slutt falt valget på å bruke videospill som empiri. Da ble spørsmålet om jeg skulle bruke ett eller to videospill. Da ble lettere å sammenligne funn og jeg kunne forhåpentligvis få en mer nyansert analyse. Da dette valget ble tatt sto jeg igjen ovenfor enda et vanskelig valg. Hvilke spill skulle jeg analysere? Spillene måtte ha både likheter og ulikheter for å få til en best mulig analyse. Jeg valgte derfor å sette opp noen krav til spillene som skulle være med i analysen, krav som ikke var altfor innskrenkende, men heller ikke altfor breie.

I dette kapittelet vil jeg først ramse opp de kriteriene jeg satt for å finne spillene jeg ville bruke. Deretter vil jeg forklare hvorfor jeg valgte disse kriteriene. Deretter vil jeg snakke litt om de spillene jeg har valgt, og hvorfor. Helt til slutt vil jeg gå nærmere inn på de to spillene. Da skal vi se nærmere på hvilken sjanger spillene tilhører, hvem som har laget spillene og hvorfor de laget dem.

4.1 Avgrensning

Dette er kriteriene jeg satte til spillene som jeg ville bruke i denne oppgaven. Tanken var at disse kriteriene vil gjøre det mulig for meg å bruke dem til å se om man kan utvikle historisk empati.

1. Spillet må ha enkel spillmekanikk.
2. Spillet må ha en tydelig narrativ med tydelige karakterer.
3. Spillet må ha en historisk dimensjon.

Det første kriteriet er at videospillet skal ha enkel spillmekanikk. Spillmekanikken er spillets regler, og det som styrer spillerens handlinger.⁸⁹ Det betyr derfor at videospillet må være enkelt å navigere og er enkelt å forstå. Et videospill blir for vanskelig for en nybegynner om det er for mange kommandoer som må huskes på. Det kan også være at spillet har mange forskjellige menyer og ikoner som spilleren må huske hvor er, og huske hva de gjør. Dette er noe som ofte sees i for eksempel strategispill. Videospillet må rett og slett være så intuitivt at selv en som aldri har spilt før, forstår hvordan videospillet skal spilles.

Hvis et videospill er for fartsfylt kan dette også gjøre det for komplisert. Da må spilleren reagere raskt. Slik er det ofte i «First Person Shooter» videospill. Selv om disse videospillene kan ha et godt narrativ, vil ikke en nybegynner klare å følge med på dette.

Det gjelder også hvis spillet blir for komplisert. Spilleren kan få problemer med å følge med på historien og karakteren i videospillet fordi fokuset blir å forstå hvordan videospillet skal spilles. Da har ikke spilleren like god mulighet til å utvikle historisk empati, fordi det ikke er mulig å få med seg og tenke over dialoger og andre sanseinntrykk. At spillmekanikken er enkel trenger ikke å bety at spillet er lett å gjennomføre. Dette gjør at selv om man er nybegynner som videospiller, kan man forstå reglene for videospillet, men videospillet i seg selv kan være vanskelig å vinne. Det kan tenkes at dette også kan være et virkemiddel til utviklingen av historisk empati.

⁸⁹ Sicart 2008.

Det andre kriteriet går på at spillet må ha en tydelig narrativ. Altså at jeg kan se en fortelling utfolde seg og at den har en begynnelse og en slutt. Hvis vi ikke har et narrativ vil ikke spilleren ha en historie å bli engasjert i. I tillegg er det viktig at spillet har noen tydelige karakterer som man kan bli engasjert i. Karakterene blir som en avatar for spilleren, og blir noe man kan knytte seg til. Uten at man har et narrativ og karakterer vil det være vanskelig for en spiller å utvikle historisk empati. Narrativet vil være med på å lage en kontekst, og hvis det ikke er karakterer i videospillet som man kan knytte seg til, vil det være vanskeligere for spilleren å bry seg om hva som skjer i spillet. Det ville bli mye vanskeligere å utvikle historisk empati.

Det tredje kriteriet handler om at spillet må ha en historisk dimensjon. Dette betyr at spillet må bygges på historisk materiale. Dette er fordi at historisk empati handler om å få en forståelse for mennesker fra en annen tid. Da må spillet følgelig ha en form for historisk bakgrunn. En historisk dimensjon betyr ikke at spillet må være historisk korrekt, eller at det i det hele tatt skal være en ekte historisk hendelse, men at hendelsene i spillet kan knyttes tilbake til noe som har skjedd. Utviklerne må altså ha snakket enten med historikere, hvor de trekker inn elementer fra en historisk hendelse, eller de kan ha snakket med mennesker om deres opplevelser av en historisk hendelse og hvordan de opplevde dette.

4.2 Valg av videospill

«This War of Mine» var det første spillet som ble valgt. Det er et spill som jeg selv har spilt mange ganger, og som jeg selv har blitt påvirket av. Det andre spillet Svoboda 1945: Liberation er et helt nytt videospill, men det vekket fort en interesse. De to videospillene er vidt forskjellige, men det kan allikevel tenkes at begge to kan brukes til å utvikle historisk empati.

Begge spillene krysset av alle kriteriene jeg hadde satt. I tillegg har begge videospillene gode omtaler på spillplattformen Steam.⁹⁰

«This War of Mine» krysser av på det første punktet ved at det er et videospill som er lett å spille. Spilleren trenger bare å bruke musen. Det er også intuitivt, så det er ikke et problem å finne ut av hvordan det skal spilles. Dette gjør at selv en som er nybegynner vil kunne sette seg ned å spille dette uten å måtte lære deg nye kommander. Det er ikke dermed sagt at spillet i seg selv er enkelt. Det er lett å tape tidlig i videospillet, men dette vil ikke være ødeleggende for utvikling av historisk empati. Tvert imot vil det kunne si noe om livet som sivil i et krigsherjet område, og hvor vanskelig dette kan være. I spillet er det også en tydelig narrativ. Når du først begynner å spille kan du velge hvilken gruppe med mennesker du skal spille som. Når du har

⁹⁰ Steam u.å.1 & Steam u.å.2.

valgt det vil du få en bakgrunnshistorie til disse menneskene som forteller litt om hvem de er og hva de er gode til. Når spillet begynner er poenget å få dem trygt gjennom så mange dager og netter som mulig. Forhåpentligvis helt til krigen er over.

This War of Mine handler ikke om en spesiell historisk hendelse, men det er basert på historier fra ekte mennesker som opplevde beleiringene i Sarajevo. I tillegg har de brukt historiene til en ekte soldat som har sett krig med egne øyne, og som kunne fortelle utviklerne når han mente at noe ble feil fremstilt i videospillet. Når du begynner This War of Mine er det ingenting som forteller deg om hvilket årstall det er eller politikken bak krigen. Du vet bare at du er i et krigsherjet område. Videospillet er på den måten ikke fra en ekte historisk hendelse, men den har en historisk dimensjon med tanke på at historien kommer fra førstehåndsvitner som har opplevd en krig.

This War of Mine dekker også det siste kriteriet ved å ha tydelige karakterer i spillet. Du velger ikke én karakter, men en gruppe med mennesker som du som spiller får ansvaret for. Du må sørge for at karakterene ikke sulter i hjel, blir syke, skadde eller tar sitt eget liv.

Svoboda 1945 er også et spill som passer inn under kriteriene, selv om det gjør det på en annen måte en This War of Mine. For det første er dette videospillet også enkelt å spille. Spilleren trenger bare å bruke musen for å spille det. Svoboda 1945 gir deg god tid til å følge med på narrativet. I motsetning til This War of Mine, er Svoboda 1945, et videospill som er lett å fullføre. I dette videospillet er poenget at du skal følge protagonistens eventyr i Svoboda fra ende til annen. I This War of Mine lager man på en måte sitt eget narrativ, du «velger» hva personene skal gjøre, om de skal oppføre seg snilt eller slemt, og om personer skal dø eller ikke. I Svoboda 1945 er narrativet fastsatt. Man følger en historie fra begynnelse til slutt. De spørsmålene som blir gitt til karakterene underveis kan påvirke muligheten til å spille alle minispillene eller tilgangen til alle stedene i Svoboda. Ellers er narrativet satt og kommer ikke til å endre seg basert på dine valg.

Svoboda 1945: Liberation har en større historisk dimensjon enn This War of Mine. Utviklerne Charles Games har jobbet tett med historikere som har gitt dem detaljerte historiske fakta. De har også brukt vitneutsagn slik som utviklerne av This War of Mine. Svoboda og de forskjellige narrativene er diktet opp, men med grobunn i ekte historier fra ekte mennesker som opplevde 2. verdenskrig og tiden etter i Tsjekkia. Charles Games, har altså laget et videospill hvor personene og til og med landsbyen er oppdiktet, men den historiske konteksten og kronologien er basert på historiske fakta.

Spillet har også veldig tydelige karakterer. Her er det spilleren selv som spiller protagonisten og som får ansvaret for å gå rundt å intervjuer mennesker i landsbyen. Dette er for å finne ut om et gammelt skolehus burde rives eller ikke. Når spilleren går rundt og intervjuer disse menneskene vil du få innblikk i deres historie, og få forståelse, eller ikke, for hvordan visse hendelser i historien kan ha skjedd.

4.3 Empiri: This War of Mine

«Is this a game you want to play? No. Is it a game anyone with a beating heart should play? Yes. A million times yes. It's a longform exercise in empathy, a sobering piece of work that fills in the blanks left when all we see of war are the headshots.»⁹¹

Denne forklaringen av This War of Mine av gamespot gir oss et godt bilde av videospillet. Meningen med videospillet er å gi et nytt syn på krig, som sjeldent er vist i andre videospill. Mye krigshistorie kan fort bli glorifisert. Det er derfor viktig at også den siden som ikke blir lagt så stor vekt på også blir representert. Slik at alle kan få historien sin fortalt, ikke bare vinnerne og heltene.

This War of Mine er et indie spill. Det vil si et spill som er laget av noen få individer eller et lite utviklingsteam som ikke har finansiell støtte fra store studioer eller forlag.⁹² Siden Indie-spill ikke har denne finansielle støtten vil de heller ikke ha noen som styrer over dem, og bestemmer hvordan spillet skal se ut og hva som bør og ikke bør være med i spillet. Dette gjør at utviklere av slike spill har mye større frihet.⁹³ Utviklerne av This War of Mine har derfor kunnet ta beslutninger selv og kunne ta med scener fra virkeligheten som kanskje en finansiell støtte ikke ville hatt med fordi det ikke nødvendigvis er noen stor kommersiell gevinst i det.

Videospillet er også klassifisert som et overlevelsesspill.⁹⁴ Poenget med spillet er å overleve lengst mulig. Du skal overleve sult, angrep, sykdom og kulde. Spilleren må samle inn nok ressurser slik at karakterene klarer seg gjennom en kald vinter, og karakterene må også finne medisiner slik at de kan overleve sykdom. Samtidig må de ha nok søvn, og ha noen positive holdepunkter, som musikk eller bøker for at tilværelsen deres ikke blir for deprimerende. For å finne slike ressurser må spilleren ofte ta vanskelige valg. Det kan være å stjele fra et gammelt ektepar slik at de dør av sult, eller drepe noen for å stjele ressursene deres. Eller man kan velge å ikke gjøre dette, men risikere å dø selv.⁹⁵

⁹¹ 11 bit studios: u.å.

⁹² Diver 2016: 1.

⁹³ Diver 2016: 1.

⁹⁴ Steam u.å.1

⁹⁵ This War of Mine 2014.

This War of Mine er laget av 11 bits studios. Et lite polsk videospillstudio som ble opprettet i 2009. This War of Mine var det spillet som gjorde at 11 bits studios virkelig ble satt på kartet over spillutviklere i 2014. Spillet har fått over 100 priser og har blitt kalt et fenomen i aviser og på nettet.⁹⁶ 11 bits studios er et uavhengig firma hvor målet deres er å publisere meningsfulle spill. Spill som gir et nytt perspektiv på velkjente tema og sjangere innenfor popkulturen. De laget This War of Mine fordi de ville lage et spill som representerte hvordan krig ser ut, og da spesielt for sivile.⁹⁷ I intervjuet sier Karol Zajaczkowski, som er sjef for markedsføringen for spillet:

«When you play most war games, it looks like fun... It looks like little kids playing in the back yard. We have plastic guns and we shoot and we are the heroes and you are the bad guys. The war doesn't look like that for soldiers and, even more, it doesn't look like that for civilians.»⁹⁸

Jeg ville vite mer om hvordan utviklerne 11 bit studios, jobbet med dette spillet og med historien til de overlevende. Derfor sendte jeg dem en mail med noen spørsmål til utviklerne. Det tok ikke lang tid før jeg fikk kontakt med Konrad Adamczewski som jobbet som PR spesialist for 11 bits studios. Du kan se mailen i sin helhet som vedlegg 1.

Historiene de hadde brukt som inspirasjon til spillet kom for det meste fra Balkankrigen, som var inspirasjonen til å begynne å med dette prosjektet, selv om også andre konflikter ble forsket på til prosjektet. Det som gjorde at Balkankrigen var spesielt viktig var at de hadde fått tak i en førstehåndsrappport fra en som hadde overlevd beleiringene i Sarajevo, Emir Cerimovic. Han og hele familien hans klarte å overleve beleiringene. I tillegg brukte de også krigsveteraner som hjalp dem med å gjenskape følelser rundt krig. Ikke de følelsene som ofte kommer frem i krigsspill hvor soldater er helter, men de ekte følelsene. For 11 bits studios var det meningsløst å lese om store historiske kriger hvor «armies collide,» de ville fokusere på de sivile, de som ikke hadde noe de skulle ha sagt under en krig Ingen av historiene ble brukt direkte i videospillet, men detaljer fra historiene ble brukt. Dette hjalp dem også med å kunne reflektere de riktige følelsene i spillet. Samtidig som de brukte førstehåndsberetninger brukte de også andre kilder fra ulike konfliktene som ble brukt som inspirasjon til spillet. Disse historiske korrekte kildene sammen med historiene fra overlevende fra beleiringene i Sarajevo og historiene fra krigsveteraner har gjort at de har fått til å lage et spill som på mange måter forteller så realistisk som mulig hvordan det er å leve i krig som en sivil.

⁹⁶ 11 bit studios u.å.

⁹⁷ Crawley 2014.

⁹⁸ Crawley 2014

For å gjøre spillet enda mer realistisk gjorde de det slik at de ikke spillbare karakterene (NPC) fikk sine egne personligheter. Disse personlighetene kan variere fra hver gang du spiller dem. Noen ganger de nervøse og vil prøve å gjemme seg hvis du møter dem, andre vil skyte deg på stedet. Dette gjør at de handlingene du utfører som spiller vil være påvirket av hvordan de ikke spillbare karakterer reagerer på det du gjør. Videospillet forteller deg aldri hva som er riktig eller ikke og dømmer deg ikke for noen av handlingene dine, det er det bare du som spiller som kan gjøre etter du har utført handling. På denne måten gjorde de videospillet mer levende og mer realistisk. Du er den eneste som kan dømme om handlingene du gjør er moralsk riktige eller ikke.⁹⁹

11. bits studios har fått til å lage et videospill som spiller på følelsene. Selv om spillet ikke er laget på en historisk hendelse er mye av det som skjer i spillet basert på hendelser til ekte personer som har levd gjennom krig. Når man spiller videospillet blir man virkelig oppslukt i den «virkeligheten» karakterene er i, og man vil at de skal overleve og klare seg. Følelsene man sitter med mens man spiller og etter man har spilt This War of Mine er nok på grunn av den store jobben 11 bits studios gjorde for å fortelle historiene til ekte mennesker.

4.4 Empiri: Svoboda 1945: Liberation

“I am proud of Czech developers who don’t shy away from depicting our conflicted history.”¹⁰⁰

Dette skrev den tsjekkiske nettsiden Vortex om spillet Svoboda 1945: Liberation. Spillet har som mål å fortelle om den vanskelige historien etter andre verdenskrig. Spesielt utvisningen av tyskere og kommunismens inntog i Tsjekia.¹⁰¹ Gjennom å spille dette spillet vil spilleren bli utfordret til å forstå hvorfor landsbybeboerne oppførte seg som de gjorde. Svoboda 1945 er også et eksempel på et spill som viser hvordan krig påvirker sivilbefolkningen, og at vanskelighetene ikke alltid forsvinner selv om krigen er over.

Svoboda 1945: Liberation klassifiseres også som et indiespill. Utviklerne har stått helt fritt til å velge hvordan de vil designe spillet sitt. Forskjellen mellom disse to spillene er at Svoboda 1945 ikke er et overlevelsesspill, men blir klassifisert som et eventyrspill.¹⁰² I et eventyrspill får spilleren ofte rollen som hovedpersonen i spillet. Spillet er drevet frem enten ved utforskning eller oppgaveløsninger. I Svoboda 1945 spiller man som en person som skal undersøke om et

⁹⁹ Informasjonen i de to forrige avsnittet er hentet fra mailen i vedlegg 1.

¹⁰⁰ Charles Games: u.å.

¹⁰¹ JGS editor 2020: 30.

¹⁰² Steam u.å.2

gammelt skolehus bør få stå eller om det skal rives for å bygges om til noe annet. I søken etter kunnskap må du intervju forskjellige personer i landsbyen om disse temaene. Du må gjennom flere små minispill for å komme videre og til slutt komme frem til om skolehuset skal få stå eller om det skal rives.

Utviklerne av spillet er Charles Games som er satt sammen av professorer og studenter fra Charles Universitetet i Tsjekkia. Det begynte med at de laget en spillsimulator for historielærere, men det utviklet seg etter hvert til å bli et publisert spill.¹⁰³ Målet deres er å lage spill som utforsker måter å fortelle en historie på og nye måter å designe videospill.¹⁰⁴ De ville utvikle videospill som viste vanskelig historie som fortalte om hvordan arr fra etterkrigstiden enda er tema for debatter i det tsjekkiske samfunnet.¹⁰⁵

Jeg tok kontakt med Charles Games for å høre om de hadde mulighet til å svare på noen av spørsmålene mine. Dessverre, hadde de ikke tid til det, men de ga meg en link til en artikkel som beskrev det teoretiske rammeverket brukt til å produserte spillet *Attentat 1942*. De sa at denne artikkelen også var rammeverket for det neste spillet i serien nemlig *Svoboda 1945*, og at artikkelen kunne brukes til å svare på spørsmålene jeg hadde. Artikkelen ble skrevet av Vít Šisler og heter «Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History».

Når de skulle samle inn kilder for å lage spillet sitt brukte de forskere som jobbet for «the Institute of Contemporary History of the Academy of Sciences of the Czech Republic,» samtidig som de brukte «the Faculty of Arts of Charles University.» På denne måten hadde de to veldig forskjellige typer forskere som jobbet med kildene til spillet. De hadde mange diskusjoner om innholdet til spillet og hva som skulle være med og hva som ikke burde være med. Disse diskusjonene har de også brukt i spillet for å få et nyansert syn.¹⁰⁶ Dette gjør at spillet er mer dynamisk og har meninger til forskjellige mennesker. Ikke bare historikere, men også med mennesker som har meninger om historie, men som ikke nødvendigvis jobber med dette hver dag.

Samtidig som det er interessant å ha med menneskers meninger i spillet, er det også viktig at kildene har en viss autentisitet. De brukte ekte vitneutsagn fra denne tiden, men de har ikke

¹⁰³ JGS editor 2020: 29-30.

¹⁰⁴ JGS editor 2020: 31.

¹⁰⁵ JGS editor 2020: 30.

¹⁰⁶ Vít Šisler 2016.

brukt dem direkte, bare detaljer fra dem.¹⁰⁷ Ved å bruke vitneutsagn og historikere som jobber med denne tidsperioden i tillegg til at de har ulike meninger med i spillet, har de laget et spill som har en viss autentisitet.

For å fortelle denne historien har Charles Games gått for et eventyrspill. Spilleren spiller som protagonisten som har kommet til landsbyen for å sjekke om en skolebygning er verdt å redde. De har også valgt å fortelle denne historien gjennom vitneutsagn fra mennesker som spilleren må intervju. Dette har de gjort for å sette spilleren i det perspektivet de faktisk er i. De står utenfor historien og prøver å forstå seg på hvordan og hvorfor en historie har utviklet seg som den gjorde. Du har ikke opplevd andre verdenskrig og må oppleve den gjennom en tredjepart. På denne måten kan spilleren engasjere seg i forhold til deres historiske forståelse.¹⁰⁸

Både Svoboda 1945: Liberations og This War of Mine er veldig interessante spill som er laget for at spilleren skal sitte igjen med noe etterpå. Det er ikke bare passive videospill som spilles for å slå av et par timer, men spill hvor man kan lære noe om både seg selv og andre. Det er tydelig at spillutviklerne har lagt mye vekt på at videospillene skal ha en nytteverdi.

5. Analyse

I dette kapittelet skal jeg analysere Svoboda 1945 og This War of Mine i lys av Barton og Levstiks teorier om historisk empati. Først kommer jeg til å gi et lite sammendrag av hvert spill slik at det blir enklere for leseren å følge historiene i de to spillene og for at det skal være enklere å referere til hendelser i analysene.

Jeg kommer først til å analysere spillene hver for seg i perspektivanerkjennelse. Her vil jeg først analysere Svoboda 1945 i delkapitler delt opp i underkategoriene i perspektivanerkjennelse. Deretter tar jeg for meg This War of Mine på samme måte. Jeg kommer til å se etter muligheter i spillene for utvikling av perspektivanerkjennelse og se om kategoriene kan sees i begge spillene og hvilke elementer som gjør at vi kan gjenkjenne en av kategoriene, eller ikke.

Deretter kommer jeg til å gjøre det samme «care» begrepet til Barton og Levstik. Jeg begynner igjen med Svoboda, og går deretter videre til This War of Mine. Jeg vil også her dele «care» begrepet opp i kategoriene til Barton og Levstik og analysere videospillene etter disse kategoriene.

¹⁰⁷ Vit Sisler 2016.

¹⁰⁸ Vit Sisler 2016.

Het til slutt vil jeg skrive et sammendrag av kapittelet hvor jeg diskuterer funnene mine og hvordan de to spillene skiller seg fra hverandre. I tillegg vil jeg diskutere muligheten til at videospillene ikke utvikler historisk empati, men kun empati.

5.1 Svoboda 1945: Kort sammendrag

Skjerm bilde 1 Svoboda 1945: Liberation



Svoboda 1945 åpner med en notatbok som tilhører protagonisten. Han jobber for «Heritage Preservation Society». Der står det at året er 2001 og at du er sendt til Svoboda for å undersøke en gammel skole. Skolen ligger i en by som er hjem søkt av fortiden sin.¹⁰⁹ I samme åpningsscene får jeg også i denne notatboken se hvilke tidsperioder som er viktige i dette spillet. 1945 - slutten på krigen, 1946 - utvisning av sudetterskere i Tsjekia og 1952 - kollektiviseringen av landbruket.¹¹⁰

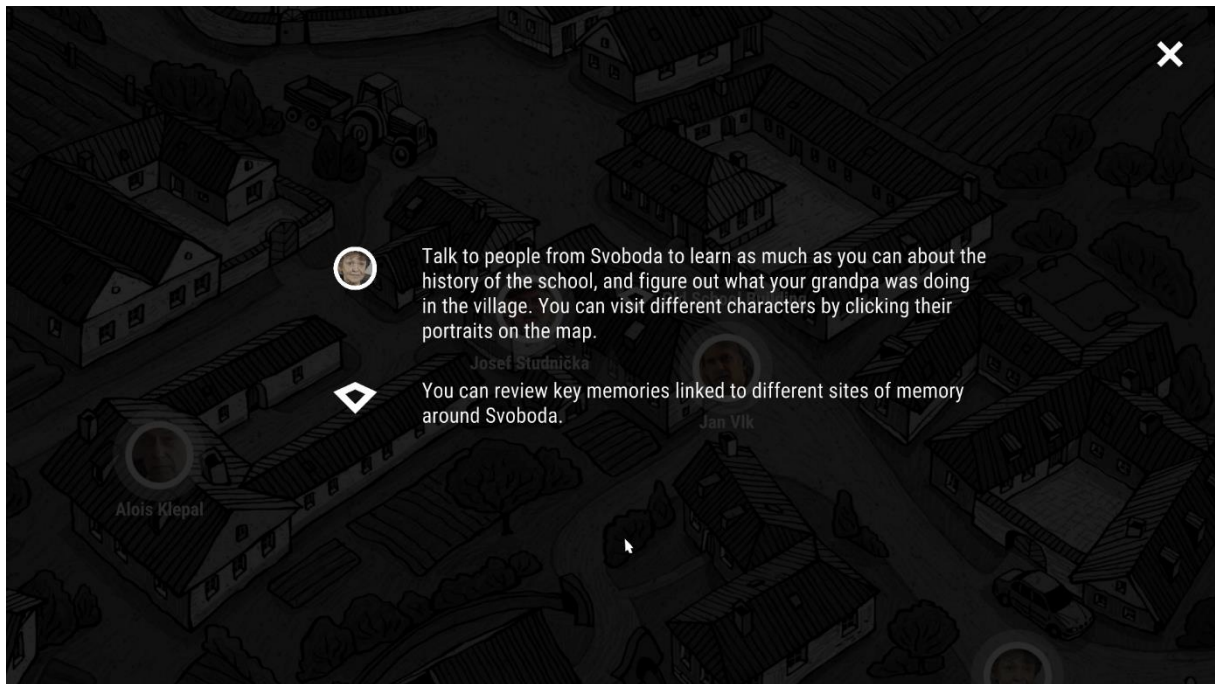
¹⁰⁹ Skjerm bilde 1.

¹¹⁰ Skjerm bilde 2.



Mappen skal være det som protagonisten har samlet inn under sitt opphold i Svoboda der han skal bestemme om en gammel skolebygning er verdt å bevare eller ikke. I Svoboda møter jeg mange ulike karakterer. Jan Vlk er den første karakteren jeg møter er en 2. verdenskrig veteran som bor på skolen. Han forteller sin historie om hvordan han ble med i krigen og hvordan han endte opp i Svoboda. Jan viser protagonisten rundt på loftet på skolen, der finner protagonisten et bilde av bestefaren sin. På denne måten blir protagonisten dratt inn i historien til Svoboda, og spilleren får nå i oppdrag i å finne ut mer om både skolen og hvorfor det var et bilde av bestefaren på loftet.¹¹¹

¹¹¹ Skjerm bilde 3.

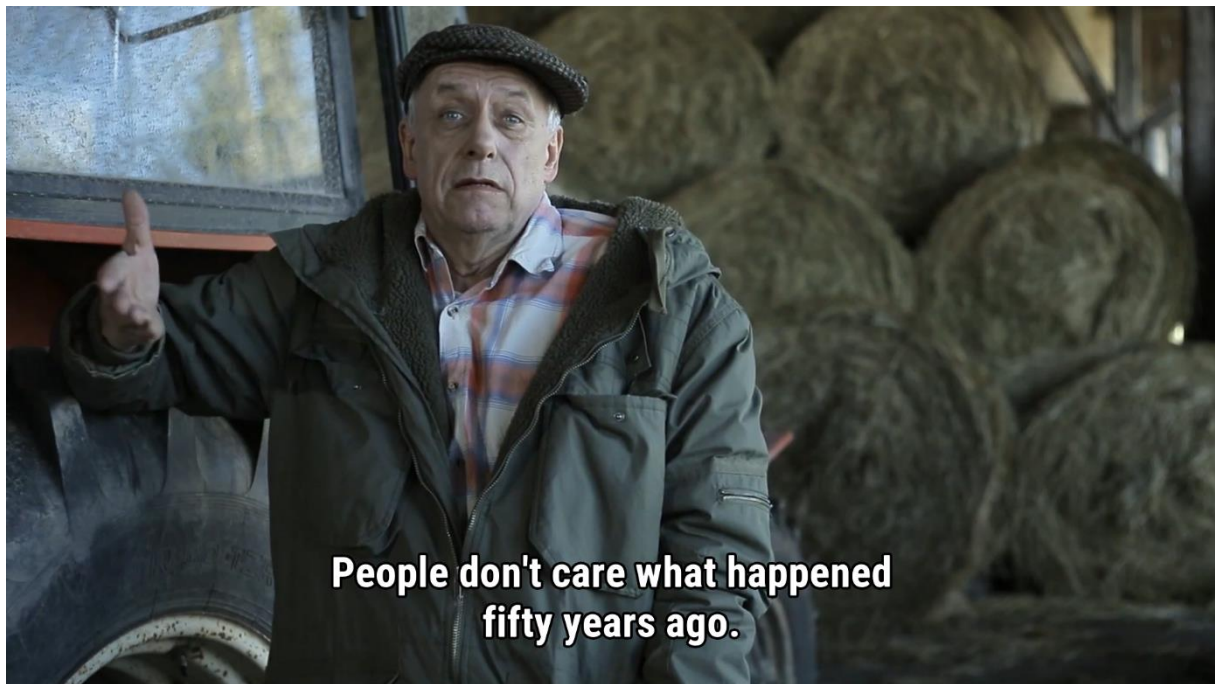


Josef Studnicka bor også på skolen. Han er den lokale historikeren og han gir deg tilgang til alle dokumentene protagonisten trenger for å bevare skolen.¹¹² Dokumentene viser historien til skolen og hvorfor den bør være fredet.

På den andre siden av dette er Alois Klepal. Han er en lokal businessmann som vil rive skolen for å bygge kontorer for å utvide firmaet sitt. Han synes ikke skolen er verdt å bevare. Alois mener at byen bør se fremover og se mulighetene i stedet for å huske den vonde fortiden.¹¹³ Ordføreren i byen Jarmila Novakova er også villig til å selge skolen til Alois, selv om deres fedre hadde noe fiendskap mellom dem. Faren til Alois var medlem av kommunistpartiet og ville kollektivisere jordbruket. Han fikk til slutt tvunget faren til Jarmila til å signere bort hele gården sin. Til tross for dette vil Jarmila selge skolen til Alois. Hadde det ikke vært for Josef ville skolen vært revet allerede.

¹¹² Skjerm bilde 14.

¹¹³ Skjerm bilde 4.



Midt oppi alt dette kommer også Anna Grötschel på besøk. En sudettysker som vokste opp på den gamle skolen. Hun ble utvist til Tyskland etter andre verdenskrig sammen med tanten sin. Foreldrene hennes hadde blitt utvist noen år før, og broren hennes hadde klart å unnsnippe soldatene som prøvde å utvise dem. Familien fant hverandre aldri igjen. Anna har aldri vært tilbake i Svoboda igjen etter utvisningene. Nå er hun tilbake i byen for å vise barnebarnet sitt hvor hun vokste opp.

Protagonisten møter flere karakterer i Svoboda som hjelper med å sette sammen puslespillet om historien til byen og hvorfor det finnes et bilde av bestefaren hans på et loft i det gamle skolebygget. Matyas Krejcar var med i revolusjonsgarden. Han kan fortelle protagonisten at hans bestefar mest sannsynlig også var en del av denne garden.

På gravplassen i Svoboda møter jeg Jakub Hein. Han er en halvt tysk, halvt tsjekkisk jøde. Når vi møter ham, vasker han svastikaer av gravsteinen til foreldrene. Mest sannsynlig fordi de var tyskere, men moren var også jødisk. Han forteller historien sin om hvordan han var fange i Auschwitz under krigen. Etter krigen ble han og foreldrene nesten utvist av Tsjekkia fordi de var tyskere, men han klarte å få dokumentasjon på at de var jøder og anti-facister slik at de kunne bli i Tsjekkia. Jakub forteller oss også at han vet hvor broren til Anna er, Rudolf Jansky.

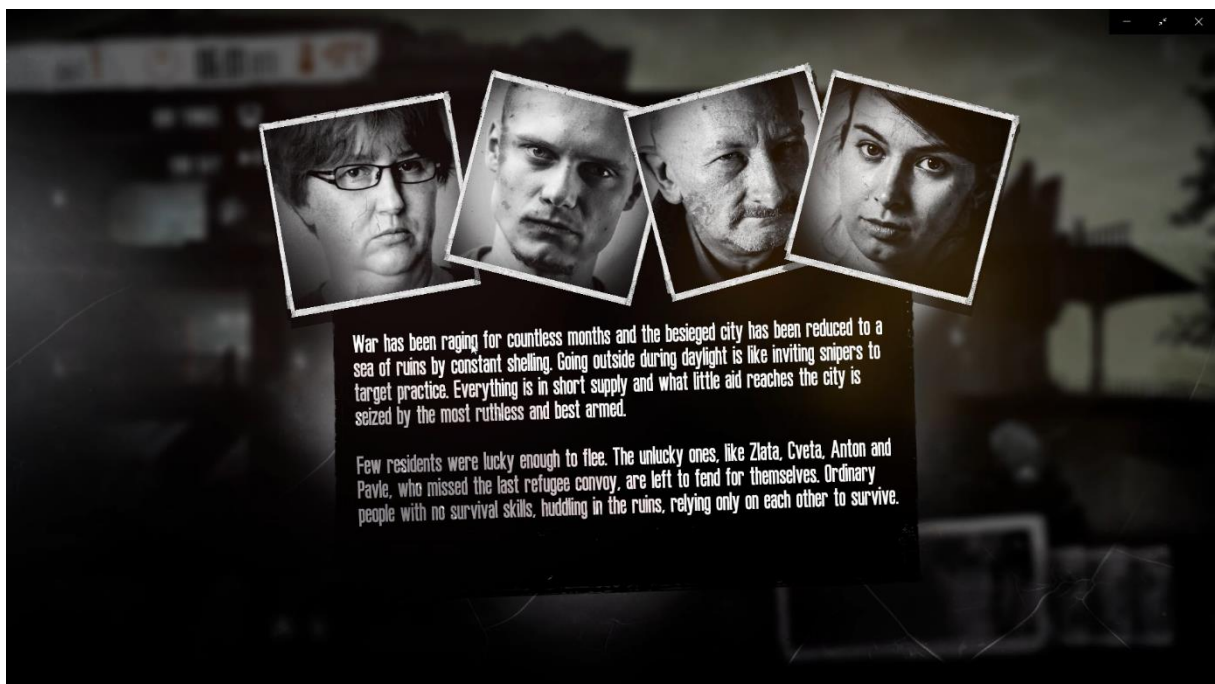
Jeg får adressen til Rudolf fra Jakub og besøker ham på et hjem han bor på. Livet hans har vært flyktig. Protagonisten forteller ham at Anna er i byen hvis han har lyst til å møte henne. Det har han selvfølgelig, og jeg kjører ham til Svoboda.

På dette tidspunktet må spilleren velge om skolen skal bevares eller ikke. Hvis skolen bevares kan Jan og Josef bli boende der og Josef gjør skolen om til et minneste som han opprettholder til han dør. Blir skolen revet blir Jan flyttet til en kommunal bolig og det blir bygget kontorer til Alois firma.

5.2 This War of Mine: Kort sammendrag

Hendelsesforløpet i This War of Mine vil endre seg fra hver gang du spiller det. Derfor skal jeg ta utgangspunkt i en gjennomgang jeg hadde av spillet. Karakterene som blir spilt med er Cveta, Pavle, Anton og Zlata. Helt i begynnelsen får jeg vite hvilken situasjon karakterene er i.

Skjerm bilde 5 This War of Mine



På skjerm bildet kan vi se bilde av karakterene, og det står også at krigen har vart i flere måneder, byen er blitt beleiret og karakterene våre har ikke klart å flykte og sitter nå fast i byen. Byen blir konstant bombet og det er farlig å gå ut på dagen. Det er også veldig få resurser igjen, og det som er igjen, blir tatt av de mest hensynsløse menneskene.¹¹⁴

Spillet begynner i et ødelagt hus som kommer til å være hjemmebasen vår gjennom hele spillet. I begynnelsen er det mulig å finne en del resurser i dette huset slik at karakterene får noe mat

¹¹⁴ Skjerm bilde 5.

og medisiner. I tillegg kan jeg lage noen nødvendigheter som for eksempel en arbeidsbenk og en kokeplate. Etter hvert må karakterene dra ut for å finne flere ressurser. I begynnelsen er det lurt å dra til de stedene hvor det ikke er noen andre mennesker, men på disse stedene er det også mindre ressurser å få tak i. Den første natten går knirkefritt og Pavle, som dro ut, kommer tilbake med masse ressurser. Da kan jeg begynne å bygge flere ting som jeg trenger, for eksempel en seng og stoler. Dagene i spillet går som oftest ut på å utnytte de ressursene man har hentet på natten. Det skjer veldig lite før dag 4. Da banker en mor på døren vår og spør om en av oss kan hjelpe å forsterke huset deres. Moren har hørt at det finnes mennesker som på natten bryter seg inn hos andre for å stjele tingene deres. Mange kvinner blir også voldtatt. Hun vil derfor ha hjelp til å beskytte seg selv og datteren sin.¹¹⁵ Cveta drar da ut for å hjelpe henne, og blir borte fra vårt spill en periode.

Skjerm bilde 6 *This War of Mine*



Natt 4 drar Pavle til et nytt sted. Det er et bygg hvor det er andre mennesker, men gruppen har lite mat igjen og må derfor ta større sjanser for å ikke sulte. Pavle blir oppdaget av de som bor der og kommer i slåsskamp med dem. Dette fører til at Pavle blir alvorlig skadet. Han klarer å komme seg hjem med det han har stjålet, men det er ikke sikkert han overlever selv. Cveta har kommet seg hjem, men hun har blitt syk. Dette betyr at gruppen nå også trenger medisiner og

¹¹⁵ Skjerm bilde 6.

bandasjer for at Cveta og Pavle skal overleve. I tillegg kan disse to personene ikke gjøre så mye hverken ved å bygge ting i basen eller sitte vakt på natten.

Det er fremdeles lite mat, og i tillegg må jeg nå ha ekstra ressurser til de syke. Allikevel drar jeg til et tryggere sted for å plyndre for å unngå at enda en person skal bli skadet. I stedet for håper jeg at Cveta og Pavle kommer til å bli bedre av seg selv. På dag 6 ser jeg at dette ikke stemmer. Pavle ser ut som om han kommer til å dø, og Cveta blir bare sykere. I tillegg har jeg blitt plyndret og de som kom seg inn har stjålet flere av ressursene våre. Det kommer heldigvis en som vil byttehandle med oss, og jeg får tak i litt mer mat. Medisiner og bandasjer er så dyrt at det får jeg ikke råd til.

På natt 7 må jeg dra tilbake til det stedet hvor Pavle ble angrepet. Denne gangen tar Zlata med seg en kniv slik at hun kan forsvare seg selv hvis det blir nødvendig. Zlata blir på et punkt oppdaget og må derfor forsvare seg selv. Hun dreper de to menneskene som bor i dette huset. Hun får med seg både mat, medisiner og bandasjer på denne turen. Det Zlata måtte gjøre for å få tak i disse ressursene tar dessverre knekken på Zlata. Hun blir veldig deprimert.

På neste sted hun drar for å plyndre må hun også ta livet av noen for å få tak i resurser. Pavle dør i løpet av natt 8. Nå er det bare Cveta og Anton igjen i basen. I løpet av natt 9 kommer Zlata tilbake, men Cveta velger å forlate basen fordi hun ikke takler alle mordene som er blitt gjort av gruppen.

Anton blir sendt ut for å plyndre natt 10. Han må også ta livet av noen for å forsvare seg. Når Anton kommer tilbake på morgenen har Zlata tatt livet av seg. Hun orket ikke å leve med det hun hadde gjort. Anton er nå alene igjen i basen. Neste natt tar også Anton livet av seg. Han orket heller ikke mer etter det han hadde gjort.

Alle i gruppen har enten dødd eller dratt. Spillet er dermed over. Jeg klarte bare å holde dem i live i 12 dager.

5.3 Perspektivanerkjennelse

Perspektivanerkjennelse er, i historisk empati, enkelt og greit det å anerkjenne historiske aktørers perspektiver. Det er forklart av Barton og Levstik som et forsøk på å forstå en persons syn på verden, uten å nødvendigvis være enig i deres syn.¹¹⁶ Jeg må derfor se etter om det er mulig å anerkjenne perspektivene til historiske karakterer i spillene. I Svoboda 1945 vil det være flere karakterer som kan gi oss ulike perspektiver. Spørsmålet blir da om de oppfyller alle

¹¹⁶ Barton & Levstik 2004: 208.

underkategoriene til perspektivanerkjennelse, og hvor mye av deres perspektiv det blir mulig å få tak i. I *This War of Mine* vil jeg måtte se på om det er mulig å forstå perspektivene til karakterene du spiller som. For å finne ut dette skal jeg ta for meg de ulike underkategoriene til Barton og Levstik.

5.3.1 Svoboda 1945: Perspektivanerkjennelse

Utviklerne av *Svoboda 1945*, har med vilje designet spillet slik at du som protagonisten kommer utenfra, slik at spilleren og protagonisten skal ha samme ståsted.¹¹⁷ Til daglig er vi mennesker ganske flinke til å erkjenne at andre mennesker har andre synspunkt enn våre egne. Vi har lært fra vi er små at vi må ta hensyn til hvordan andre mennesker føler så vi ikke får dem til å bli lei seg.¹¹⁸ I videospill er det derimot ofte at vi skal spille som en annen person, og vi skal forstå karakterens følelser og handlinger som våre egne. Selv om dette kan være fordelaktig i noen spill, for eksempel hvis vi spiller som en historisk karakter som vi skal prøve å forstå bedre, vil det i noen spill ikke være en fordel. Hvis det er et spill hvor vi bare skal ha perspektivet til den ene historiske karakteren vil det være en fordel å spille som denne personen. Spilleren vil da kunne sette seg inn i hvordan denne historiske karakteren ser på verden. I et spill som *Svoboda 1945* ville ikke dette være en fordel fordi vi får mange ulike perspektiver fra forskjellige sider av samme sak. I *Svoboda 1945* har utviklerne gitt spilleren muligheten til å forstå alle de historiske karakterene i spillet ved at du selv spiller en som kommer utenfra. På denne måten må du som protagonisten lære historien til *Svoboda* på ny. Da vil protagonisten og spilleren ha de samme premissene for å forstå karakterenes handlinger og forståelse av fortiden og nåtiden.

5.3.1.1 *A sense of otherness*

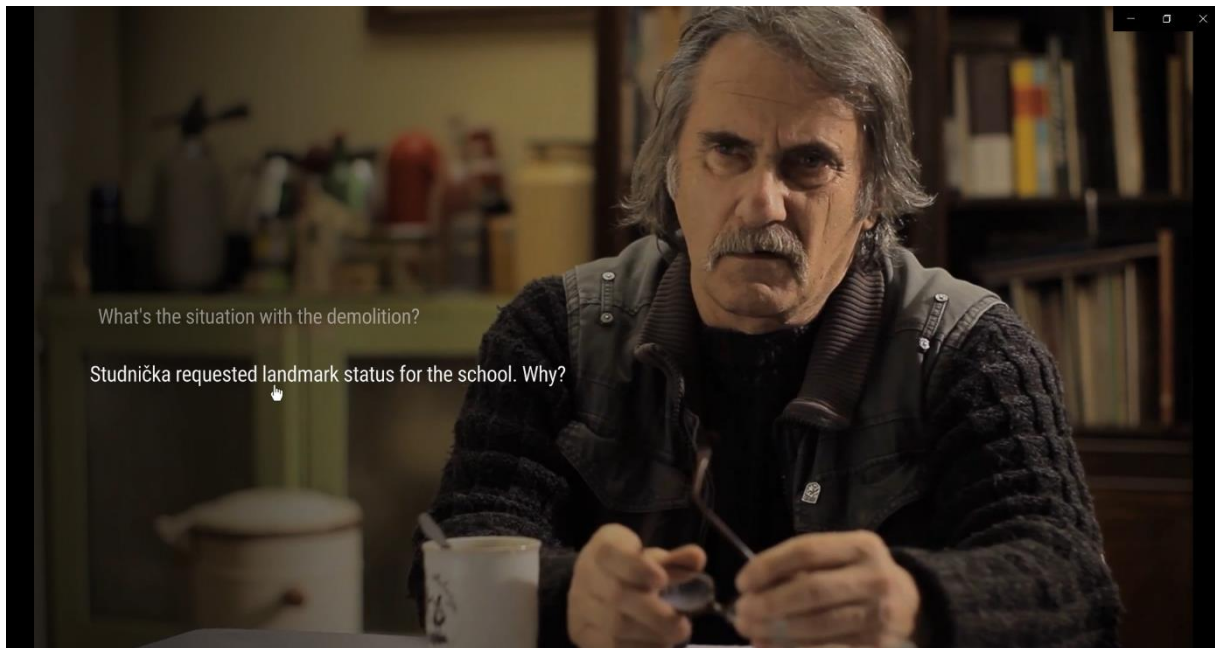
A sense of otherness begrepet til Barton og Levstik går ut på at vi skal forstå at mennesker har en annen oppfatning av verden enn vår egen. Uten at vi forstår hvordan andre mennesker tenker og føler har vi ingen sjanse til å forstå hvorfor de opptrådte slik som de gjorde.¹¹⁹ For å finne ut om *Svoboda 1945* gir oss sjansen til dette skal jeg se på noen av de intervjuene som blir gjort under spillet. Karakterene blir spilt av skuespillere som gir historiene et ansikt og derfor får historiene en form for realisme og nærhet vi ikke hadde fått hvis karakterene var animert.

Under intervjuer får du valgmuligheter hvor du kan spørre karakteren spørsmål om historien hans.

¹¹⁷ Vit Sisler 2016.

¹¹⁸ Barton & Levstik 2004: 210.

¹¹⁹ Barton & Levstik 2004: 210.



Jan sin historie er om hvordan han ble en del av den tsjekkiske hæren under 2. verdenskrig. Han forteller historier fra det som skjedde med ham under krigen og etterpå. En av historiene hans handler om hvordan han endte opp i Svoboda. Han forteller da at soldater som opprinnelig kom fra Volhynia, som Jan er, fikk rett til å ta over gårder fra utviste tyskere. Når Jan snakker om gården han fikk etter krigen nevner han aldri at han syntes synd på tyskerne som ble utvist fra hjemmet sitt og mistet gården. Få mennesker hadde i dag syntes det var greit å ta over huset til noen andre fordi de ble nektet å bo der. Han nevner aldri hva han mener om at han bare ble gitt noe som egentlig tilhørte noen andre. Det kan virke som om han synes det var uproblematisk at han fikk gården. Når mennesker tar valg eller handler på en måte som ikke henger sammen med vårt syn på virkeligheten, er det lett at vi misforstår deres verdier og mål.¹²⁰

Det vil være lett å misforstå Jan når han snakker så lett om å ta over gården til noen som akkurat har blitt utvist fra hjemmet sitt. Villigheten hans kan misforstås, og han virker som en kynisk mann som bryr seg lite om andre. Misforståelsene til valgene hans blir ikke lettere å forstå ved at det han gjorde skjedde for lenge siden. Jo lenger vi flytter oss fra en karakter, i tid eller rom, så vil hans handlinger virke mer ulogiske for oss.¹²¹

¹²⁰ Barton & Levstik 2004: 210.

¹²¹ Barton & Levstik 2004: 211.

Spilleren vil først undre seg over dette, og prøver kanskje å finne ut hva slags mann Jan er. Etter hvert som historien hans blir fortalt videre, kan vi forstå hvorfor hans meninger og handlinger er så annerledes det våre egne ville vært i dag.

Gjennom en animasjon forteller Jan en historie om noe han opplevde under krigen når han opererte som radiogutt. Animasjonene er veldig virkningsfulle fordi vi får et visuelt bilde av hva som skjedde i stedet for å bare høre en fortelling om det. I animasjonsklippet forteller han om hendelsen samtidig som det er lagt på illevarslende musikk. Musikken og animasjonsklippet gir en synkende følelse av håpløshet, mens vi hører om den forferdelige historien som Jan opplevde under krigen. Han forteller om hvordan han så på at vennen hans ble drept mens de var på et oppdrag for å få en radiosender over slagmarken. Jan overlevde, men vennen hans ble skutt og døde. Her får vi en bitter smakebit av brutaliteten ved krig. Jan vil hjelpe vennen sin, men får beskjed om at det ikke er noe han kan gjøre. Han må komme seg tilbake til enheten sin.¹²²

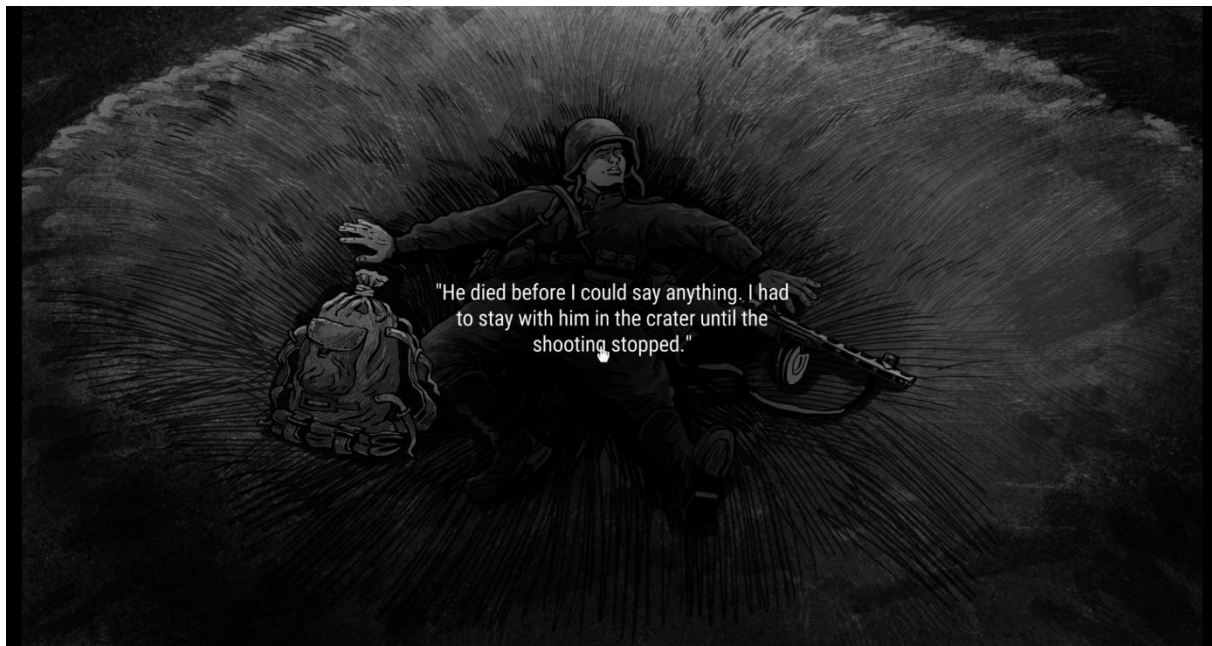
Skjerm bilde 8 Svoboda 1945: Liberation



Jan forteller at han prøvde å komme tilbake til enheten, men ble stoppet på veien og måtte søke ly i et bombekrater med en død kropp.¹²³

¹²² Skjerm bilde 8.

¹²³ Skjerm bilde 9.



Denne historien gjør at spilleren forstår hatet Jan måtte føle mot tyskerne rett etter krigen. Han sier aldri rett ut at dette er meningene hans, men det er lett å tenke seg at hans syn på tyskere ikke var positive etter en slik hendelse. Jan tar over gården til utviste tyskere fordi tyskere tok fra ham vennen sin og tvang ham til å ligge livredd sammen med et lik i flere timer.

Selv om Jan aldri sier noe av dette til spilleren, så er dette en konklusjon som kan tas ut ifra historien hans. Spilleren forstår at han synspunkt på verden selvfølgelig vil være annerledes etter han har opplevd noe slikt, i motsetning til noen som lever i et fredelig land. Det vil være lettere for en spiller å forstå motivasjonen hans til å ta over gården til noen andre.

Når jeg har analysert synet til en som kjempet mot tyskerne under 2. verdenskrig vil det være interessant å se på hvordan en av tyskerne som ble utvist fra Tsjekkia så på situasjonen i Svoboda etter krigen. Anna Grötschel er sudettysker. Hun bodde i Svoboda som barn til hun og hele familien hennes ble utvist etter krigen.

Anna forteller sin historie om hvordan hennes foreldre først ble utvist, deretter hvordan hun selv og tanten måtte dra fra Svoboda. Det er gjennom et minispill jeg får den største forståelsen for hvordan Anna ser på utvisningen. I minispillet må tanten til Anna pakke for utvisningen.. De har fått beskjed om hva de kan ta med, og hva de må la være igjen.¹²⁴ Dette skjer mens soldater står utenfor og banker på døren. Denne bankingen gjør at spilleren kan kjenne litt på stresset tanten og Anna kjente på. Musikken som spilles i bakgrunnen er trist, og understreker

¹²⁴ Skjerm bilde 10.

at Anna og tanten synes det er forferdelig å bli kastet ut av hjemmet sitt på denne måten. De vet at de mest sannsynlig aldri skal flytte hjem igjen. Minispillet gir spilleren et innblikk i hvor stressende det må ha vært for tanten å skulle pakke på så kort tid mens det står soldater og banker på døren. Dette må også ha vært svært skremmende for Anna som var et lite barn.

Skjerm bilde 10 Svoboda 1945: Liberations



En animasjonsfilm viser hva som skjedde etter de har pakket alle sakene sine. Alle tyskerne ble sendt ut ved hjelp av vogner hvor de hadde pakket ned hele livet sitt. Ingen av dem viste om de noen gang kom til å komme hjem igjen. I animasjonsfilmen får jeg også se at Anna måtte forlate hunden sin fordi de ikke fikk være med til Tyskland. Vi får også se en soldat sparke hunden hennes mens Anna bare kan se hjelpeløst på.¹²⁵

¹²⁵ Skjerm bilde 11.



Dette er eksempler på hvorfor Anna har en helt annen oppfatning av utvisningen enn Jan. Anna mistet hele familien sin i denne utvisningen. Foreldrene hadde blitt sendt tilbake til Tyskland før henne og hun klarte aldri å finne dem igjen. Rudolf Jansky, Annas bror, klarte å flykte fra de tsjekkiske soldatene da de prøvde å utvise ham. Hun klarte ikke å finne ham igjen heller.

I intervjuene gir hun uttrykk for at hun forstår hvorfor utvisningen tok sted og hun forstår hvorfor tsjekkere var sinte. Allikevel synes hun det ble urettferdig at det skulle gå ut over barn som henne og broren hennes. Selv om spilleren også forstår hvorfor utvisningene fant sted, og forstår sinnet til de tsjekkerne som gjorde dette, så vil Anna sin historie gi muligheten til å forstå at utvisningene var forferdelige for de uskyldige barna som måtte betale prisen for de voksnes handlinger.

Barton og Levstik skriver at for å oppnå historisk empati må «a sense of otherness» være til stede. Det å forstå at mennesker har andre meninger enn våre egne er viktig, og er noe vi har lært siden vi var barn.¹²⁶ Av og til kan det likevel være vanskelig å huske at noen mennesker har et helt annet syn på verden, og derfor vil mene og reagere helt annerledes enn spilleren ville gjort i samme situasjon. Historiene i dette spillet gjør at spilleren forstår at handlingene og meningene til karakterene er annerledes av en grunn.

¹²⁶ Barton & Levstik 2004: 210-211.

5.3.1.2 *Shared Normalcy*

«Shared normalcy» er å forstå at mennesker, både før i tiden og nå, ikke tar andre beslutninger enn deg fordi de er dumme eller misinformerte, men fordi deres syn på verden og virkeligheten kan være annerledes enn vår egen.¹²⁷

I Svoboda 1945 skal vi ta en titt på storbonden Alois Klepal. Alois er karakteren som ønsker å kjøpe skolen for å bygge kontorer til firmaet sitt. Han fremstår i begynnelsen som frekk og nedlatende, og jeg merket for at han ikke ville snakke med protagonisten. Etter hvert kommer protagonisten nærmere inn på karakteren og forstår hvorfor han ikke er stolt over historien i Svoboda. Han vil helst at den skal bli glemt.

Alois var ikke født eller veldig liten da disse hendelsene fant sted, han har derfor ingen personlig tilknytning til historien. Han har hørt disse forferdelige historiene og tenker derfor at skolen ikke har en historie det er verdt å ta vare på. Historien til Alois gir oss to muligheter til «shared normalcy».

Den første handler om faren til Alois. Han tar et valg om å tvangskollektivisere hele landsbyen. Det er lett å tenke at han ikke vil bøndene i byen vell, og at han er dum som gjør dette. Alois prøver da å forklare at faren hans ikke prøvde å være stygg med noen, men han ville redde byen. I tillegg trodde faren til Alois at kommunisme var den tryggeste styringsformen som ville sikre verden mot at andre verdenskrig skulle skje igjen. Det er en tendens at når historier om fortiden blir fortalt, tenker mange at mennesker som levde i fortiden forsto at de var i fortiden, at de tenkte at en dag kom de også til å bli mer fornuftige slik.¹²⁸

Når historien til faren til Alois først blir fortalt er det lett å la tankene gå i slike baner, at han burde vist bedre og forstått at han tvangskollektivisering er galt. Etter Alois gir oss en forklaring på hva faren egentlig ville og at det er urettferdig at han ble stemplet som en kjeltring når alt han vill var å gjøre Svoboda godt igjen, så begynner vi å forstå at faren til Alois ikke tok valgene sine fordi han var en kjeltring, men fordi han ville at Svoboda skulle bli bedre. Han gjorde dette fordi han trodde at kommunismen kunne redde verden fra en ny verdenskrig. I dag har vi helt andre erfaringer med kommunismen, men det vet selvfølgelig ikke faren til Alois, fordi hans erfaringer ikke er de samme som våre.

Den andre muligheten til å se «shared normalcy» er også tilknyttet Alois. For han blir i begynnelsen av spillet også stemplet som en kjeltring. Han er den personen som vil rive skolen,

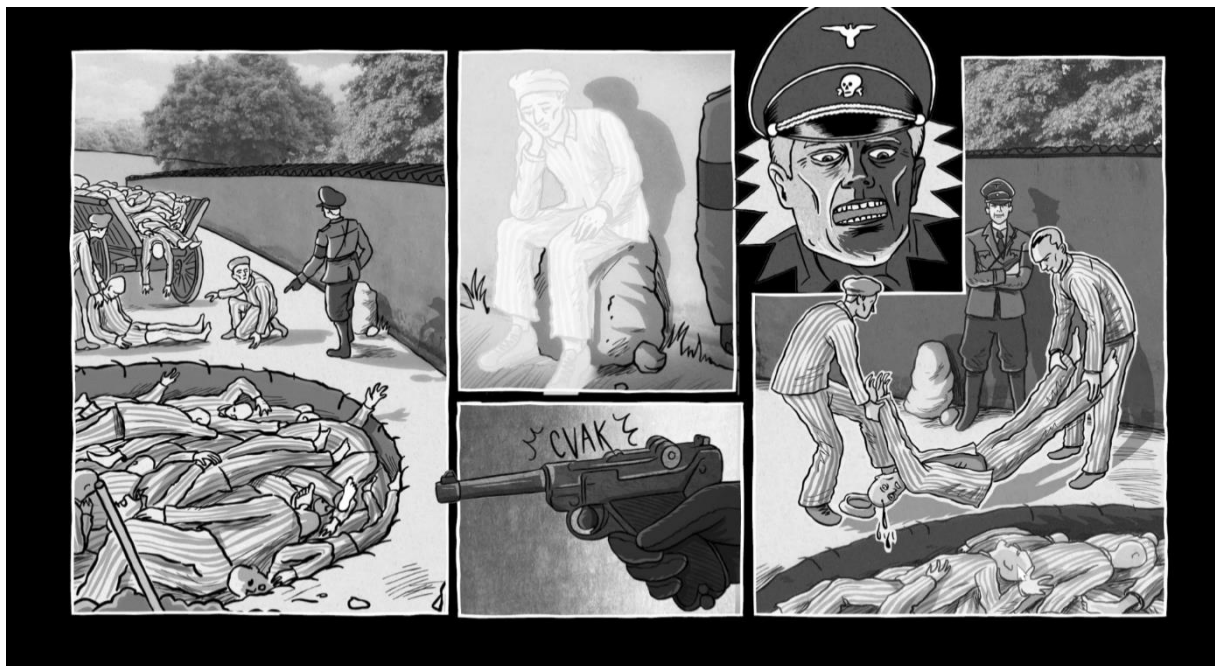
¹²⁷ Barton & Levstik 2004: 211.

¹²⁸ Barton & Levstik 2004: 212.

men vi får etter hvert en forståelse for hvorfor han mener at skolen ikke er verdt å bevare når han forteller historien sin.

Alois har ikke selv opplevd krigen, og har bare hørt historier fra foreldrene sine. Han forteller en historie som han hørte fra sine foreldre om den gangen det kom en dødsmarsj gjennom byen. Menneskene i dødsmarsjen måtte overnatte i en låve. Mange av dem døde i løpet av natten på grunn av kulde og matmangel. De ble begravet i en massegrav rett utenfor skolen.¹²⁹

Skjerm bilde 12 Svoboda 1945: Liberations



Denne historien her, og at skolen også var tilknyttet farens tvangskollektivisering, det var her han tvang bøndene til å underskrive at de overga alt jord og utstyr til staten, gjør at Alois tenker at skolen ikke er verdt å bevare. Den inneholder bare vonde minner.

Vi ser en sammenheng mellom far og sønn her, og ved å fortelle om hvordan faren ble demonisert av byen etter tvangskollektiviseringen, forstår vi at han føler at byen gjør det samme med ham nå, men det eneste han vil er å gjøre Svoboda til en bedre by ved å kunne tilby flere arbeidsplasser til innbyggerne.

Vi kan se i disse to historiene at mennesker alltid har tatt beslutninger med tanke på de historiene, tilknytningene og informasjonen som er tilgjengelig. Det er ikke et tegn på dumhet.

¹²⁹ Skjerm bilde 8.

Det er et resultat av at synet på verden var annerledes før, og det er også annerledes for mennesker som lever i dag med andre historier enn våre egne.

5.3.1.3 Multiplicity of historical perspectives

Multiplicity of historical perspectives i perspektivanerkjennelse er å forstå at mennesker på samme sted, i det samme landet eller i den samme byen har ulike politiske meninger og oppfatninger av riktig og galt.¹³⁰

Denne kategorien kan være vanskelig å finne i et videospill. Verdenen i spillet er begrenset til noen få personer og jeg tenker ikke at de tilhører den samme gruppen mennesker. Det går an å se på konfliktene mellom sudettyskerne og tsjekkerne i byen Svoboda som en intern konflikt. Allikevel virker det mer naturlig å plassere tsjekkerne og sudettyskerne i to forskjellige grupper i dette videospillet. Dette er fordi et av de største konfliktene i spillet er mellom tsjekkere og sudettyskere. Det blir derfor unaturlig å analysere for eksempel sudettyskeren Anna Grötschel og tsjekkeren Matyas Krejcar som to personer i samme gruppe.

Jeg valgte til slutt å se på problematikken mellom faren til Alois Klepal, Klepal Sr. og ordfører Jarmila Novakova sin far, Vachek. Som jeg nevnte i forrige kapittel ville Klepal Sr. kollektivisere jordbruket i Svoboda. Vacheck var en storbonde på den tiden og eide mye jord i den lille byen. Begge disse mennene er mektige menn i Svoboda, Klepal Sr. gjennom politikk som kommunistpartiets leder i Svoboda, mens Vachek var en rik og innflytelsesrik bonde. Selv om dette kan sette dem mot hverandre som to ulike sider av politikken, kan vi også se på dem som to menn fra Svoboda.

For å utvikle historisk empati er det viktig å forstå at det ikke fantes regler for mennesker i fortiden for hvilke meninger mennesker skulle ha.¹³¹ Jeg tror at ved å se på de to mennene så er det mulig å få en slik forståelse. Begge ville redde byen sin på den måten som de tenkte var best. Klepal Sr. mente at kommunismen var det eneste som kunne redde byen, og derfor også kollektivisering av jordbruket. Vachek synes dette var tull og mente at arbeidsplassene og lønnen han kunne gi til innbyggerne ville redde Svoboda. Vi kan altså se at det ikke var slik at bare fordi et land eller et sted var kommunistisk før i tiden, så var regelen at alle måtte mene det samme. Det høres banalt ut når det blir sagt på denne måten, men det kan være lett å glemme i historiske sammenhenger at selv om et parti vant valget, betyr ikke det at alle stemte på dem.

¹³⁰ Barton & Levstik 2004: 216.

¹³¹ Barton & Levstik 2004: 216.

Klepal Sr. var den som vant valget i Svoboda. Dette gjorde at han til slutt fikk mer makt over hva som skjedde i byen, og han klarte derfor å tvinge faren til Jarmila til å underskrive kontrakten. Det var ikke bare faren til Jarmila som ble tvunget til dette, alle bøndene i byen ble truet til å signere.¹³²

Skjerm bilde 13 Svoboda 1945: Liberations



Når vi lærer historie, kan det av og til fremstå svart og hvitt og blir presentert på en måte som blir uriktig. Ofte blir historien fremstilt som homogen ved at en gruppe mennesker blir fremstilt på en stereotypisk måte. Det gjør at mange sitter med feil inntrykk av historiske hendelser.¹³³ Det er selvfølgelig mulig for en lærer å undervise historie på en slik måte at elevene forstår at det er vanlig å være uenige i en gruppe. Som oftest har læreren mange historiske hendelser å gå gjennom og slike nyanser forsvinner i de store linjene. Introduseres et videospill som Svoboda 1945 så kan spillerne oppleve dette i videospillet. Det er allikevel ikke sikkert at elevene vil legge merke til dette uten å bli gjort oppmerksomme på det.

¹³² Skjerm bilde 13.

¹³³ Barton & Levstik 2004: 216.

5.3.1.4 Historical Contextualization

Historisk kontekstualisering er, som tidligere nevnt, definert i denne oppgaven som:

«A temporal sense of difference that includes deep understanding of the social, political, and cultural norms of the time period under investigation as well as knowledge of the events leading up to the historical situation and other relevant events that are happening concurrently.»¹³⁴

Historisk kontekstualisering krever altså en god del historisk kontekst. I Svoboda 1945 kan spilleren få historisk kontekst nesten med en gang spillet starter. Tidlig i spillet kommer protagonisten i prat med Josef Studnicka, den lokale historikeren i Svoboda. Han har samlet historiske dokumenter om Svoboda som spilleren har tilgang på gjennom hele spillet. Dokumentene beskriver historien til Svoboda gjennom tre tidsperioder. Før, etter og under krigen. På figur 14 vises de dokumentene som spilleren får tilgang til. Disse dokumentene er ikke ekte, men har et fast hold i historiske fakta.

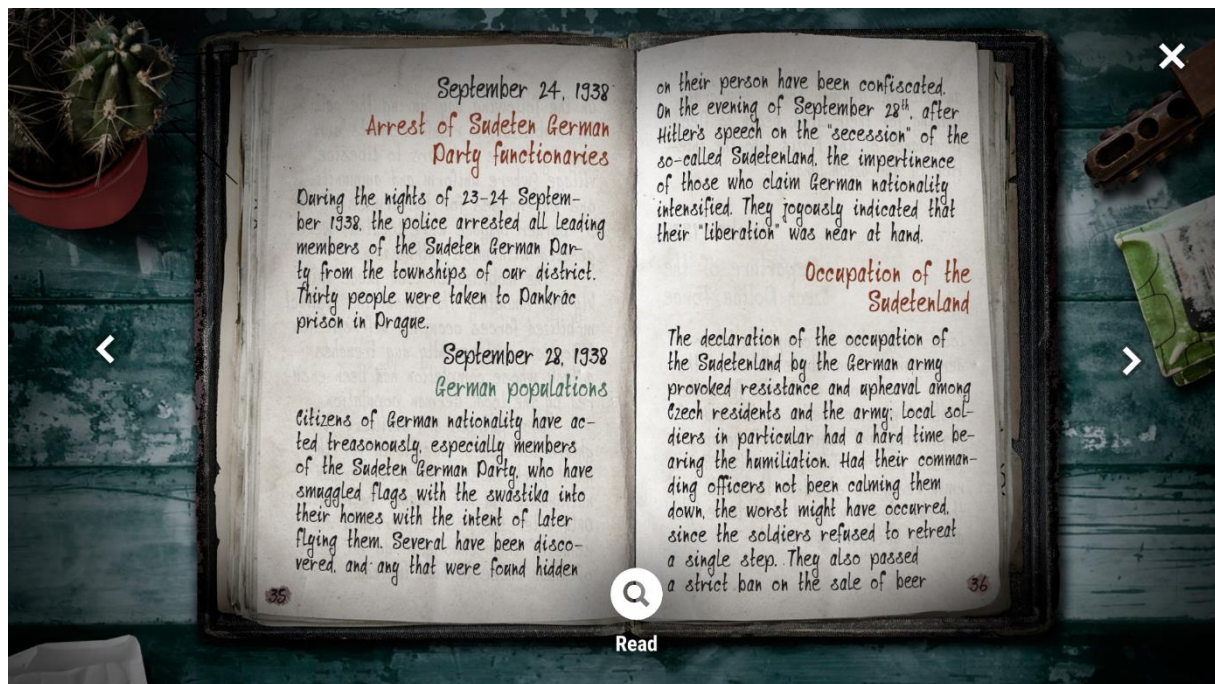
Skjerm bilde 14 Svoboda 1945: Liberations



Vi kan se nede i venstre hjørne en bunke med papirer. Trykker spilleren på denne bunken vil det komme opp et skriv om Vachek, faren til ordføreren i Svoboda. Han har ikke oppfylt jordbrukskvoten sin, og får dermed en bot for dette. Dokumentet er ikke ekte, men spillutviklerne har brukt mye tid på at de historiske faktaene skal være autentiske. Derfor kan det tenkes at dokumentet er basert på et ekte dokument som utviklerne har delvis kopiert.

Figur 15 viser et utdrag fra en dagbok. Dette er fra boken i midten av figur 14.

¹³⁴ Endacott & Brooks 2013: 43.



Teksten er skrevet som en dagbok, og denne er også fiktiv. Informasjonen som kommer frem om krigen og tidslinjen er derimot ekte. De første sidene beskriver hvordan det var i Tsjekia når krigen startet. Deretter går den videre til å forklare hendelser mot slutten av krigen. Helt til slutt beskriver dagboken hvordan kommunistpartiet kom til makten og at alt nå kommer til å bli bra igjen.

Dagboken gir spilleren en god kronologi over de politiske og sosiale synspunktene, før, under og etter krigen. Spilleren har også mulighet til å gå tilbake til denne dagboken hvis det er noen datoer som er uklare. Det finnes ingen rekkefølge som karakterene i spillet skal intervjues på, derfor kan noe av kronologien bli litt uryddig, da er det greit å ha denne dagboken å komme tilbake til.



Det siste dokumentet ser vi et utdrag av på figur 16. Dette dokumentet inneholder bilder og beskrivelser av bildene. Når man først trykker på boken så skal man plassere bildene på riktig plass i forhold til hva teksten sier, og Josef gir da spilleren en nærmere forklaring av hva som er avbildet. Disse beskrivelsene får spilleren bare en gang, men bildene er alltid tilgjengelige.

Bildeboken og dagboken er gode virkemidler sammen. Hvis spilleren tar seg tid til å lese og se på bildene vil det være lettere å følge historiene til karakterene i videospillet. Selv om historien i dagboken og bildene handler om en oppdiktet by gir de likevel innsyn i hvordan det kan ha vært å leve i en liten grenseby i Tsjekkia på denne tiden. Spilleren får også en forståelse for noen sosiale og politiske normer.

Disse dokumentene til sammen kan gi spilleren et godt innblikk i den historiske konteksten. Selv om dagbokskriveren ikke er ekte, og hans følelser er oppdiktete gir det allikevel spilleren en god oversikt over det politiske klimaet på denne tiden. Forfatteren skriver om hvordan Hitler kom til makten og hva som skjedde når krigen tok slutt. I tillegg får vi lese om følelsene til denne personen, som kan være med på å gi forståelse for de sosiale normene på denne tiden. Helt i slutten skriver forfatteren om lettelsen ved at Klepal Sr. vant valget, og at kommunistpartiet kom til makten. Denne gleden over at kommunistpartiet har vunnet og at nazistene var bekjempet kan vise en spiller både det politiske klimaet. Noen av bildene fra figur 16 kan vise de sosiale og kulturelle normene. Bildene viser blant annet elever ved en barneskole,

soldater som deler ut suppe, demonstrasjoner og mennesker på flukt.¹³⁵ Sammen med historiene som blir fortalt første gang spilleren ser bildene og historien fra dagboka gjør at spilleren får en dypere forståelse for tiden videospillet handler om.

Dokumentene til Josef er ikke den eneste måten spilleren får historisk kontekst. Underveis vil spilleren få mulighet til å lese om hendelser eller få en forklaring på ord som kanskje er ukjente. På figur 17 er det et eksempel på hvordan et begrep blir forklart. Begrepet eller navnet på hendelser vises oppe i venstre hjørne. Denne kan spilleren trykke på og kommer da inn på en side som forklarer begrepet som vist på figur 18. Her kan jeg for eksempel lese om revolusjonsgarden i Tsjekia, hva de var og hva de gjorde. Disse ikonene dukker opp med jevne mellomrom i spillet, og gjør at mange ukjente uttrykk og hendelser blir oppklart mens man spiller spillet.

Det vil også være et slags oppslagsverk i menyen, hvor spilleren kan gå tilbake og lese om begrepene eller hendelsene om igjen.

Skjerm bilde 17 Svoboda 1945: Liberations



¹³⁵ Skjerm bilde 16.



Revolutionary Guards

During the course of the Prague Uprising in 1945, a number of units were formed that battled against German armed forces in various parts of the country.

As originally envisioned by the Czech National Council during its preparations for the uprising, participating insurgents would be called the Revolutionary Guard and would wear armbands bearing the letters "RG." However, the distribution of these armbands did not take place until after the liberation, at which point the insurgents officially became Revolutionary Guard units and were tasked with providing support to the army and police. Some were sent to the Czech-German borderlands with the task of establishing order and eliminating all remaining resistance; others provided guard services and security on the railways, among other tasks. In Prague, the Revolutionary Guards were organized into three primary regiments and other smaller units, totaling 26 battalions, 14 companies, and other separate groups. These forces reported to Military Headquarters in Prague.

Informasjonen som blir gitt om hendelsene er omfattende. Hvis spilleren ønsker det er det mulig å lese hele skrivet om temaet, men hvis du bare ønsker kort å vite hva det går i, kan du lese den lille oppsummeringen som står i fet skrift på siden. Dette gjør at spilleren selv kan velge hvor mye tid som skal brukes på historiske fakta. Hvor mye tid spilleren bruker på å lese de historiske faktaene vil også påvirke hvor mye historisk kontekstualisering spilleren får mulighet til å utvikle. En spiller som bruker mye tid på den historiske konteksten vil kunne anerkjenne perspektivene til karakterene på en mye bedre måte enn en som kun leser den fete skriften.

Svoboda er altså proppfullt av historiske fakta, og som spiller er det mulig å få mye fakta om tidsperioden, både før, under og etter hendelsene som blir beskrevet i spillet. Spillet dekker helt klart definisjonen av historisk kontekstualisering gitt av Endacott og Brooks. Hvis spilleren velger å lese alle de faktaene som videospillet tilbyr, er det ingenting i veien for at spilleren vil forstå politiske, kulturelle og sosiale normer. I tillegg er det også mulig for spilleren å få en forståelse for hva som lå til grunn for hendelsene i videospillet. Svoboda 1945 kan gi muligheten for historisk kontekstualisering for de spillerne som tar seg tid til å lese de historiske faktaene.

5.3.2 This War of Mine: Perspektivanerkjennelse

This War of Mine er et spill som på veldig mange områder skiller seg fra Svoboda 1945. Selv om begge spillene handler om krig, og Svoboda 1945 også forteller om sivile i krig, er historiene de forteller helt ulike. This War of Mine er et videospill med lite dialog, og videospillet bruker

musikk og animasjon for å fortelle en historie. Utviklerne av *This War of Mine* har ikke brukt en spesifikk historisk hendelse. I stedet for har de valgt å bruke ekte historiske kilder til å lage et spill som forteller en så ekte historie som mulig uten at de forteller noe om hvilken krig det er snakk om eller i hvilken by. Å finne perspektivanerkjennelse i et slikt spill kan være utfordrende da vi ikke blir kjent med karakterene på samme måte som i *Svoboda 1945*. Det kan også vise seg å bli svært vanskelig å finne historisk kontekst i dette spillet siden utviklerne med vilje har latt være å ta med åpenbare historiske fakta i spillet. Det vil derfor være interessant å se om det faktisk finnes noe grunnlag for å bruke dette spillet til dette formålet.

5.3.2.1.A sense of otherness

For å finne “a sense of otherness” må vi se på andre forhold enn dialog, da det er lite av dette i *This War of Mine*. Som nevnt før lærer mennesker fra ung alder at andre vil ha andre meninger og føle noe annet enn oss selv, og det er lett å misforstå disse handlingene jo lenger fra oss i tid og rom disse menneskene befinner seg.¹³⁶ Karakterene i *This War of Mine* står i en situasjon som er utenkelig for en som lever i et fredelig land. Allikevel gir videospillet spilleren mulighet til forstå sinnsstemningen til karakterene i det første møtet vi får med dem når vi starter spillet. Videospillets animasjoner er for det meste i gråtoner og musikken er dyster. Karakterene står for seg selv og foretar seg ingen ting, det ser ut som de fleste av dem henger med hodet.¹³⁷ Spilleren vil altså ved første møte, forstå at disse menneskene er i en alvorlig og trist situasjon som kan virke fremmed for spilleren. Som Barton og Levstik sier er det vanskelig å forstå menneskers intensjoner og valg jo lenger fra oss i tid og rom de er.¹³⁸ For de fleste av oss er det å leve i en krig, langt fra sannheten, og det kan være vanskelig å forstå deres handlinger når vi står utenfra. Videospillet kan hjelpe oss å komme nærmere en forståelse av mennesker i en slik situasjon.

På figur 5 får spilleren en forklaring på hva som har skjedd og hvorfor karakterene befinner seg i denne situasjonen.¹³⁹ Hvis spilleren ikke hadde forstått at menneskene satt fast i en krigssituasjon og animasjonsstilen og musikken ikke hadde understreket den fortvilede situasjonen karakterene er i, er det ikke sikkert spilleren hadde klart å forstå de handlingene som skjer senere i spillet.

¹³⁶ Barton & Levstik 2004: 210.

¹³⁷ Skjerm bilde 19.

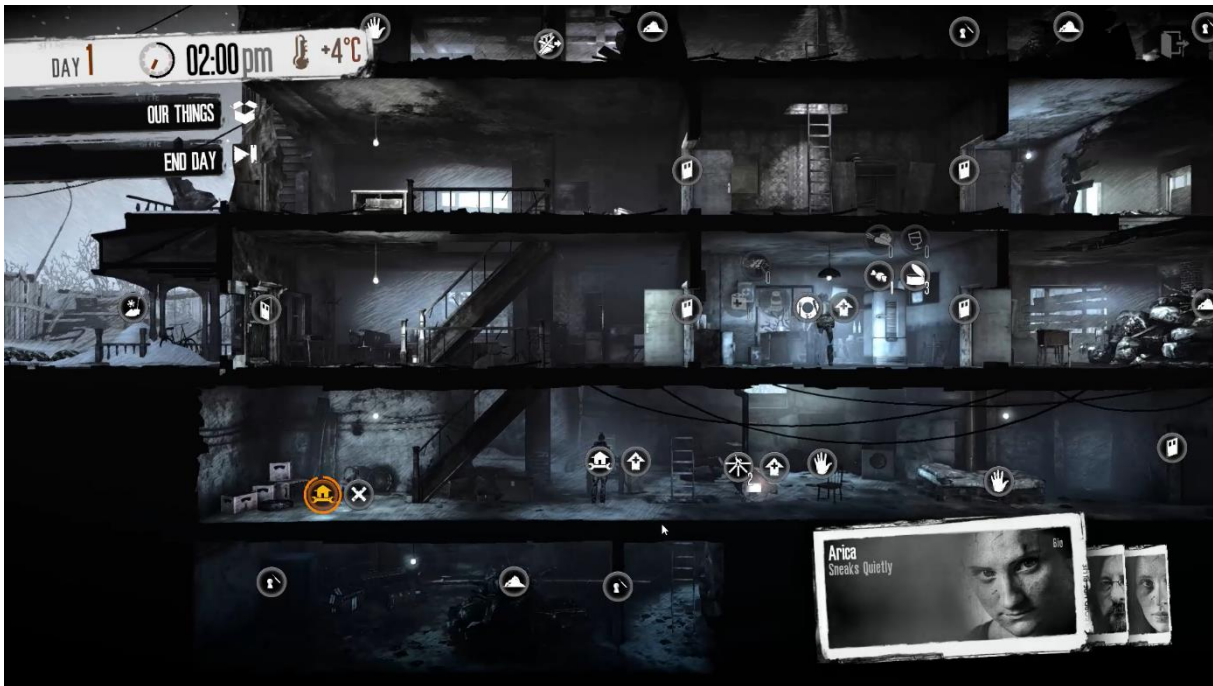
¹³⁸ Barton & Levstik 2004: 211.

¹³⁹ Skjerm bilde 5.

Skjermbilde 19 This War of Mine



Skjermbilde 20 This War of Mine





Figur 20 og 21 viser forskjellene i to ulike gjennomspillinger. På figur 20 kan vi se oppe i venstre hjørne at spillet begynner på en mye lavere temperatur enn øverst i venstre hjørne på figur 21. På figur 21 kan vi se at vi har en annen utfordring, helt nederst i høyre hjørne kan vi se at Cveta er syk. Det betyr at vi må bruke tid og ressurser på å få henne frisk.

Disse forskjellene her kan vise en spiller hvor uforutsigbart det er å leve under slike forhold, og at selv om Cveta ikke er veldig syk,¹⁴⁰ eller at det ikke er fryktelig kaldt,¹⁴¹ kan slike små marginer være forskjellen på om karakterene klarer seg eller ikke. Disse små forskjellene kan vise en person at selv en liten forskjell i forutsetningene dine, kan utgjøre en stor forskjell i valg som blir tatt senere.

Karakterene forteller ikke i detalj om hvordan de føler det når det skjer en handling med dem eller de utfører en handling. Dette gjør at disse små detaljene som animasjonsstilen og forutsetningene i begynnelsen blir avgjørende for de hendelsene som skjer senere. Forferdelige hendelser skjer og de valgene som blir tatt kan vi ikke forstå med bakgrunn av de forutsetningene vi har i et fredelig land.

På bakgrunn av begynnelsen av spillet og det vi vet om situasjonen til karakterene i spillet, må spilleren begynne å ta valg. På figur 21 så vi at Cveta er syk helt i begynnelsen av spillet. I

¹⁴⁰ Skjerm bilde 21.

¹⁴¹ Skjerm bilde 20.

starten av spillet er ikke dette et stort problem. Som oftest finner spilleren nok mat og andre ressurser til at karakterene klarer seg. Etter hvert blir det vanskeligere å finne ressurser, og spilleren må ta noen vanskeligere valg om hvem som skal få lov til å få mat og medisiner og hvem som ikke skal få det.

På et senere tidspunkt i gjennomspillingen blir også Pavle skadet når han er ute og finner ressurser.¹⁴²

Skjerm bilde 22 *This War of Mine*



Cveta er i tillegg blitt enda sykere og Pavle er skadet. Nå må spilleren velge hvem av de to karakterene som skal prioriteres. Er spilleren heldig er det mulig å oppdrive ressurser til begge to, men er ikke det mulig må spilleren velge hvem av de to karakterene som skal reddes. Pavle er nyttigere i spillet, han er flinkere til å samle ressurser enn Cveta. Derfor vil det i spillet være naturlig å redde Pavle.

Når spilleren må ta slike valg i et spill er det naturligvis mye lettere enn i virkeligheten. Allikevel kan dette videospillet gjøre spilleren obs på hvordan et menneske i en slik situasjon er blitt tvunget til å se på verden. Når spilleren neste gang hører om en situasjon der mennesker har tatt valg som virker helt fremmede, så vil dette spillet være til hjelp til å forstå at mennesker i slike situasjoner noen ganger må ta valg som virker helt ulogiske og fremmede for oss.

¹⁴² Skjerm bilde 22.

Ved hjelp av både den lille forhistorien som blir gitt, musikken, animasjonsstilen som understreker en fortvilet situasjon, og de handlingene og valgene som spilleren må ta underveis i videospillet, kan spilleren få en god forståelse for at menneskers holdninger, handlinger og syn på verden er påvirket av den situasjonen de står i.

5.3.2.2 Shared Normalcy

This War of Mine er et videospill hvor spilleren hele tiden må ta valg. Hvem skal få spise, hvem skal få medisiner, er det viktigst å ta med bandasjer eller ved hjem? Slike valg kan være vise den andre kategorien i perspektivanerkjennelse; «shared normalcy». «Shared normalcy» er forståelsen for at andres valg ikke er tatt på bakgrunn av dumskap eller vrangforestillinger.¹⁴³ I en krigssituasjon vil en person, mest sannsynlig, ha et endret syn på verden. Dette kan føre til at handlinger som blir gjort av mennesker i en slik situasjon kan for utenforstående virke ulogiske.

En hendelse i spillet gir oss et eksempel på hvordan det kan være i en situasjon hvor en person må gjøre noe som for de fleste av oss virker helt utenkelig. Det kan være problematisk for oss å forstå at mennesker som levde i en annen tid enn oss så på verden på en helt annen måte. Derfor kan det være vanskelig å forstå at disse menneskene har en bedre forståelse for hvordan verden fortøner seg, i deres virkelighet, enn det vi har.¹⁴⁴

En hendelse i spillet som kan vise dette er når Zlata må ut for å lette etter ressurser fordi Pavle er blitt hardt skadet når han prøvde å stjele ressurser fra et hjem hvor det allerede befinner seg mennesker. Zlata blir nå livsviktig for gruppen vår. Hun er den eneste som nå er effektiv i gruppen til å finne ressurser. Før hun skal ut, blir det nå laget en kniv til henne slik at hun kan forsvare seg, så vi ikke skal miste henne også.

Når vi lager en kniv til Zlata betyr dette at det er en «drep, eller bli drept» mentalitet. Dette er noe som veldig mange skytespill benytter seg av. Det som er forskjellen her er at det er en sivil person som må ha denne mentaliteten for å overleve på grunn av noe som er blitt gjort mot henne. Karakterene i dette spillet har ikke valgt å bli værende for å sloss. De er blitt tvunget til det.

Zlata blir sendt tilbake til det samme huset hvor Pavle ble skadet. Dette er fordi dette er det eneste huset som har de ressursene vi trenger. Pavle må ha bandasjer og Cveta er enda syk og trenger medisiner. I tillegg er det også mat i huset som det begynner å bli lite av i vårt

¹⁴³ Barton og Levstik 2004: 211.

¹⁴⁴ Barton og Levstik 2004: 212.

tilholdssted. Zlata blir dessverre også oppdaget i huset, og hun blir derfor tvunget til å drepe de som bor i huset.¹⁴⁵

Skjerm bilde 23 *This War of Mine*



Hvis denne handlingen hadde skjedd i virkeligheten ville vi kanskje sett på det som en helt forferdelig handling. Først så prøver Zlata og stjele ressurser fra andre sivile som trenger det, og når de prøver å beskytte seg selv så dreper hun dem. Dette er selvfølgelig handlinger som ingen vil synes er greit, men det gjør det mulig å forstå hvorfor slike hendelser skjer. På grunn av krig og desperasjon endres synet hennes på verden, og hennes handlingsmønster blir helt annerledes enn det som er vanlig.

Handlingene som er beskrevet her er ekstreme, men dette gjør at det er mulig å virkelig forstå hvordan noen kan gjøre noe, som for oss kan virke ondt, mot andre personer. Spilleren får muligheten til å se at Zlatas syn på hva som er nødvendig for å overleve er påvirket av den virkeligheten hun er i. Hadde vi lest om hendelsen i en bok eller hørt om slike hendelser av en foreleser som forteller om hva sivile har gjort mot hverandre under en beleiring er det lettere å sette seg ned og finne en mer rasjonell måte personen kunne ha handlet på. Ved å spille dette videospillet så vil spilleren få muligheten til å kjenne på desperasjonen og viljen til å holde gruppen sin i live. I tillegg blir det også mulig å forstå hvorfor Zlata valgte å ta livet av disse personene i stedet for å for eksempel løpe. I spillet skjer disse hendelsene fort, og du må ofte

¹⁴⁵ Skjerm bilde 23.

reagere uten å få tid til å tenke deg om, slik det er i det virkelige liv. Videospill er godt egnet til å få en person til å tenke på hvordan situasjonen en person står i påvirker handlingene deres fordi spilleren blir satt i en lignende situasjon selv hvor du må reagere på det som skjer der og da, uten å kunne ta deg tiden til å tenke på den best mulige løsningen.

5.3.2.3 Multiplicity of historical perspectives

«Multiplicity of historical perspectives» er å se at mennesker har ulike meninger, sosialt og politisk i en og samme gruppe.¹⁴⁶ Kan dette komme til uttrykk i et spill hvor politikk med vilje er utelatt, og hvor dialogen er mellom karakterene så å si er ikke eksisterende.

Svaret på det er at jeg ikke kunne finne det. De gangene vi kanskje kommer nærmere å se et snev av «multiplicity of historical perspectives» er etter at Zlata tok livet av noen for å stjele ressursene deres. Karakterene reagerer på det Zlata gjorde ved å kommentere at de synes det var helt forferdelig, men ingen av dem sier noe vondt om Zlata. Det virker som om de forstår at situasjonen ikke kunne unngås, men at de absolutt ikke liker det som skjedde.¹⁴⁷ Selv om dette hadde blitt veldig tynt, hadde det vært mulig å kunne se at de hadde ulike meninger om Zlata mener at det hun gjorde var riktig. Det er ikke tilfelle, vi kan se at Zlata også uttrykker den samme meningen når hun sier at dette var den siste dråpen og at hun ikke orker mer.¹⁴⁸ Her er det altså ingen uenigheter innad i gruppen.

Skjerm bilde 24 *This War of Mine*



Skjerm bilde 25 *This War of Mine*



¹⁴⁶ Barton & Levstik 2004: 216

¹⁴⁷ Skjerm bilde 25 & 26.

¹⁴⁸ Skjerm bilde 24.



Det er ingen diskusjoner i gruppen, de snakker veldig lite med hverandre. Det er altså ikke mulig å finne noen ulike meninger ved hjelp av dialoger heller. Det er få møter med andre sivile i spillet. De gangen du møter andre er hvis du skal forhandle med dem, eller når du skal plyndre fra dem. Derfor er det også lite samtaler med disse og du hører derfor ingen meninger fra andre sivile i byen.

I den lille gruppen som spilleren styrer blir det ikke snakket om politiske meninger. Det er heller aldri uenigheter om for eksempel hvordan gruppen bør gå frem for å få tak i ressurser. Dette er det hele tiden opp til spilleren å bestemme. I et spill som dette hadde det ikke vært rart om utviklerne hadde laget litt indre uro i gruppen siden dette nok er en del av hverdagen hvis du er stengt inne med de samme menneskene hver dag. I sosiale settinger så vil det alltid være konflikter innad i en gruppe,¹⁴⁹ men utviklerne har med vilje unnlatt å lage slike diskusjoner. Dette kan være fordi de da også måtte forklare flere forhold rundt krigen, noe de med vilje har villet unngå.

Jeg har altså ikke klart å finne «multiplicity of historical perspectives» i *This War of Mine*. Det er sikkert mulig å argumentere for at det er uenigheter mellom de forskjellige gruppene av sivile inne i byen, og at sivile i en beleiret by kan bli sett på som én gruppe. Det er allikevel for lite

¹⁴⁹ Barton & Levstik 2004: 216

handlinger og dialoger mellom disse gruppene til at det går an å analysere dette i lys av «multiplicity of historical perspectives».

5.3.2.4 *Historical Contextualization*

For ordens skyld tar jeg med definisjonen av historisk kontekst i dette delkapittelet også.

Historisk kontekst blir beskrevet som:

«A temporal sense of difference that includes deep understanding of the social, political, and cultural norms of the time period under investigation as well as knowledge of the events leading up to the historical situation and other relevant events that are happening concurrently.”¹⁵⁰

Det var ganske klart at historisk kontekst ville bli vanskelig å finne i dette spillet. Utviklerne har med vilje unnlatt å bruke historiske fakta for å kunne lage et spill om krig generelt.¹⁵¹ Det gjør også at vi ikke har noe informasjon om sosiale, politiske eller kulturelle normer. Det er veldig få fakta til den krigen som utspiller seg og det blir derfor vanskelig å skulle knytte den opp mot en annen krig fra virkeligheten.

Hvis spilleren har lest seg opp på spillet, så vil det være kjent at utviklerne har basert mye av hendelsene på vitneutsagn fra overlevende av beleiringen i Sarajevo. Dette kommer allikevel ikke frem i selve videospillet og har derfor lite betydning for den historiske konteksten. *This War of Mine* gir derfor ikke muligheten for historisk kontekstualisering ifølge definisjonen til Endacott og Brooks.

Allikevel finnes det noen elementer i videospillet som gjør at det er mulig å si noe om tiden krigen utspiller seg i. Krigen de sivile er fanget er i moderne tid. Denne konklusjonen drar jeg fra den lille informasjonen vi får om krigen. Det står at byen de sivile befinner seg i er bombet i biter.¹⁵² Siden det er snakk om en beleiring av en nedbombet by kan vi regne med at det er snakk om en moderne krig. I tillegg er også karakterene kledd på en moderne måte. Musikken i videospillet får hendelsene i videospillet til å virke mer moderne.

Selv om dette ikke gjør at spillet dekker kravene til historisk kontekst, så er det allikevel mulig å få en forståelse av tidsperioden hendelsene i spillet skal være fra. Dette vil ha noe å si hvis videospillet for eksempel skal brukes i undervisning. Det er ikke mulig å bruke dette spillet til å forklare hvordan sivile hadde det i en krig på 1600-tallet, men det kan anvendes til nyere konflikter.

¹⁵⁰ Endacott & Brooks 2013: 43.

¹⁵¹ Crawley 2014.

¹⁵² Skjerm bilde 5.

5.4 Care

Som jeg har slått fast tidligere i oppgaven min, besår historisk empati av mer den kognitive delen. Affektiv historisk empati er en viktig del av begrepet. Barton og Levstik har kalt denne delen for «care». Begrepet dekker mange meninger med samme opphav, men begrepet forholder seg alltid på en eller annen måte mellom den som lærer og et objekt som blir studert.¹⁵³ I dette tilfellet blir det forholdet mellom spilleren og videospillet. Begrepet innebærer ofte emosjonell dedikasjon, følelser eller personlig relevans. Å bry seg begrepet er et verktøy som blir brukt for å skape en forbindelse med fortiden. Det sier noe om en følelsesmessig tilknytning til historien, heller enn hvilke tanker spilleren har til historien, selv om dette kan være vanskelig å separere.¹⁵⁴

Den affektive delen av empati bør være til stede i historisk empati. Når vi føler en forbindelse med historiske karakterer eller hendelser og når vi bryr oss om dem, så øker det vår forståelse for dem.¹⁵⁵

5.4.1. Svoboda 1945: Care

Svoboda 1945 er et spill som, ifølge mine analyser, inneholder alle underkategoriene til perspektivanerkjennelse. Derfor blir det nå interessant å analysere spillet i lys av affektiv historisk empati. Vil det være mulig for et videospill med store mengder historisk kontekst å gi en spiller en emosjonell reaksjon på fortellingene eller vil innlevelsen og følelsene i historien bli avbrutt av historiske fakta?

5.4.1.1. *Caring about*

Vi bryr oss om mennesker og hendelser når vi velger deler av historien som mer interessante eller personlig meningsfulle enn andre.¹⁵⁶ I denne oppgaven har jeg dessverre ikke mulighet til å si noe om hvilken historie spillere bryr seg om. Jeg vet at spill som omhandler krig er blitt veldig populære, da gjerne spill som romantiserer krig.¹⁵⁷ Svoboda 1945 er ikke et av disse spillene som er med på å romantisere krigen. I mange krigsspill viser de kampen mellom det gode og det onde og det er alltid en helt som vinner. I Svoboda 1945 er det ikke mulig å finne en slik god helt. Derfor kan dette spillet for mange gjøre det til et mindre interessant spill fordi det forteller historie på en helt annen måte enn andre videospill som handler om krig. Allikevel

¹⁵³ Barton & Levstik 2004: 229.

¹⁵⁴ Barton & Levstik 2004: 229.

¹⁵⁵ Periklous 2014: 24.

¹⁵⁶ Barton & Levstik 2004: 229.

¹⁵⁷ Iain 2019: 367.

kan det faktum at spillet handler om krigshistorie være en fot i døren for mange spillere. Selv om Svoboda 1945 kanskje ikke er førstevalget til de fleste som liker videospill om krig.

Et annet aspekt som kan være interessant å se på, er tilknytningen til Tsjekkia. Flere bryr seg om temaer hvor det er mulig å utforske opplevelsene til mennesker i fortiden, som du kan relatere til deg selv. En person fra Tsjekkia vil nok ha lettere for å relatere spillet til sitt liv, enn det jeg har som kommer fra Norge. Videospillet er på tsjekkisk, noe som gjør at en Tsjekker i større grad kan relatere seg til språket, kulturen og historien. Kanskje karakterene i spillet har noen dialekter som sier noe mer om karakterene som går over hodet på noen som ikke snakker tsjekkisk. Eller at det er karakterene har noen karakteristikk som det ikke er mulig å få tak i uten å vite mer om den tsjekkiske kulturen.

Videospillet er trolig laget for å rette seg mot personer fra Tsjekkia. Kanskje en person som har familie som har opplevd historien som er beskrevet i spillet. Allikevel har det fått et internasjonalt publikum. Hvorfor dette har skjedd kan ha mange grunner. Svoboda 1945 tar for seg en veldig interessant historie om etterkrigstiden som kanskje ikke alle har hørt om. Videospillet gjør en utmerket jobb i å ikke ta sider.

Det er vanskelig å si hva det er som gjør at Svoboda 1945 er blitt et populært spill, men det må være mange som bryr seg om historien i spillet, og som vil lære mer om denne type historier. Vanskelig historie blir på ett eller annet tidspunkt fjerne for oss, og det blir lettere å snakke om problematikken ved en hendelse i historien. Utviklerne av Svoboda 1945 har gjort en utrolig god jobb. Ved å bruke en god blanding av historiske fakta og fiksjon har de laget et spill som mange har kunnet relatere seg til.

Svoboda 1945 kan altså være interessant av flere grunner og det kan være derfor så mange har spilt det. Både mennesker som er interessert i krigshistorie, sivile i krig og mennesker som er interessert i å lære mer om historie som ikke er så kjent, vil få en glede av dette spillet.

5.4.1.2 Caring that

Svoboda 1945 er et spill som er god til å vise alle de ulike perspektivene til karakterene. «Caring that» vises når spilleren reagerer på urettferdige handlinger i spillet. Historiske hendelser som for eksempel teknologiske fremskritt gir en helt annen reaksjon en hendelser som oppfattes som urettferdige.¹⁵⁸ I Svoboda 1945 er det kun snakk om emosjonell historie, spilleren får høre lite

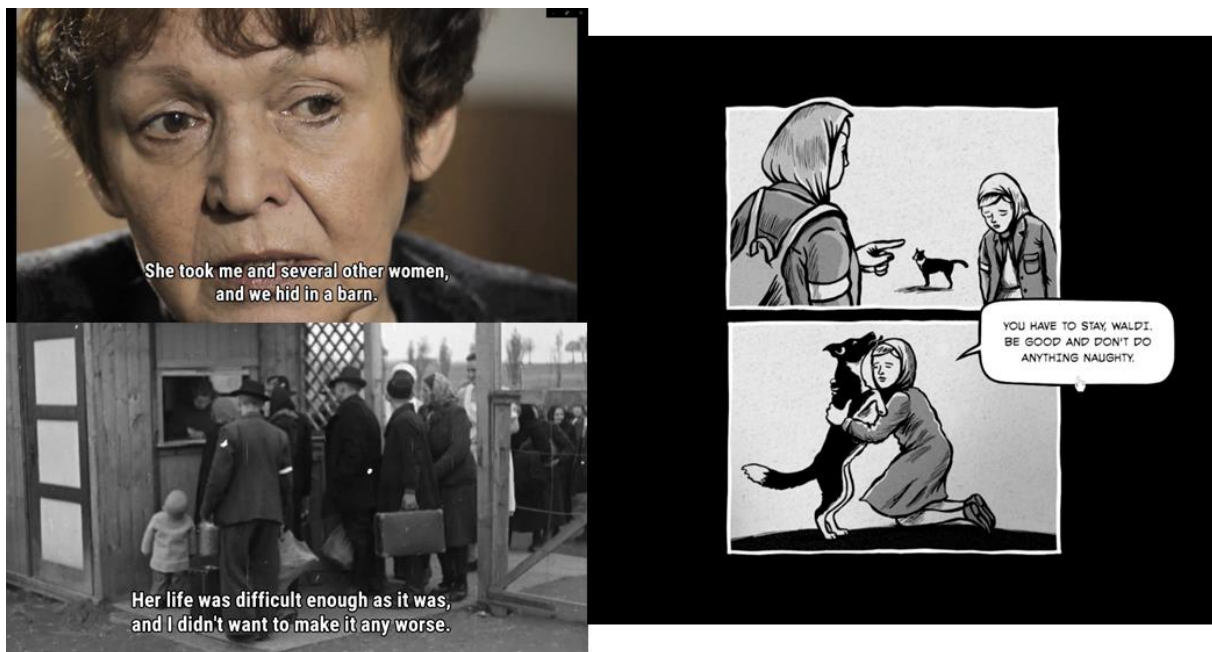
¹⁵⁸ Barton & Levstik 2004: 233.

om teknologi eller politikk. Det er derimot fullt av historier om mennesker som har opplevd urettferdighet.

Tidligere i oppgaven har jeg skrevet om historien til Anna Grötshcel og hvordan hun og familien hennes ble revet fra hverandre i utvisningen av tyskere. I spillet blir faren til Anna nevnt, og det virker ikke som han var en hyggelig mann. Han var læreren på den gamle skolen, og mange av elevene var redde for ham. Hans politiske ståsted under krigen blir aldri nevnt direkte, men det blir hintet mot at han var en nazist. Derfor kan utvisningen av ham og familien sees på som rettferdiggjort. Under analysen av perspektivanerkjennelse så vi at det var mulig å forstå begge sidene, både de som utviste og de som ble utviste fra Tsjekkia. Selv om det er mulig å forstå at tsjekkerne utviste tyskerne i sinne, så er det en stor sannsynlighet for å at spilleren allikevel vil se på hendelsene mot som skjedde mot Anna og Rudolf som urettferdige. De var bare barn da hendelsen skjedde, og de hadde ikke gjort noe galt. Spillere ville nok ikke se på situasjonen som like urettferdig var det faren til Anna som fortalte historien. Han var voksen på den tiden og spilleren har allerede fått beskrivelser av ham som en streng og autoritær mann. Ikke en som de fleste ville fått en sterk emosjonell tilknytning til. Derfor har Svoboda 1945 gjort historien mer emosjonell ved at det er barna sine historier som blir fortalt.

Hvis det kun var Anna som fortalte historien i et intervju, ville tilknytningen til historien være til en gammel dame som snakker om gamledager. Det er nok til å få en emosjonell reaksjon, men det blir enda mer synlig ved at Charles Games har tatt i bruk de andre virkemidlene i spillet.¹⁵⁹

¹⁵⁹ Skjermbilde 27.



Virkemidlene består av intervjuer av karakterene, animasjoner og gamle klipp. Intervjuene gjør at historiene får et ansikt. Det gjør at historien blir enda mer emosjonell fordi det som har skjedd kan knyttes sammen med personen som er rett foran deg. Animasjonen viser Anna som må forlate hunden sin i Svoboda under utvisningen. Animasjonene inneholder ofte musikk som også setter stemningen for klippet. I klippet hvor Anna må forlate hunden sin er musikken trist og er med på å gjøre animasjonen enda mer emosjonell. De gamle klippene gir historien et virkelighetspreg. Med det mener jeg at spilleren får se at dette er hendelser som virkelig har skjedd. Når historien til Anna blir fortalt oppå klippene får du en følelse av å kunne se hendelsene gjennom Anna sine øyne.

Disse virkemidlene går igjen i de aller fleste historiene i spillet. De fleste historiene viser en eller annen form for urettferdighet. Ved å fremstille historiene på denne måten har de gjort det mulig for spilleren å knytte seg emosjonelt til karakterene. Selv om noen av historiene er tristere og mer emosjonelle enn andre, så gir Charles Games allikevel spilleren mulighet for å leve seg inn i historiene og føle på den urettferdigheten som karakterene i spillet forteller.

5.4.1.3 Caring for

Hvis man bryr seg om et historisk tema og bryr seg om at menneskene ble urettferdig behandlet, vil det også være et ønske om å kunne reagere på urettferdighetene på en konkret

og meningsfull måte.¹⁶⁰ Dette er selvfølgelig noe som er helt umulig og de fleste av oss legger fra oss slike tanker med en gang, nettopp fordi det er umulig.¹⁶¹ Allikevel er det et ønske de fleste har tenkt på en gang, å kunne dra tilbake i tid for å rette opp i noe som virker urettferdig.

Videospill kan gi en slik mulighet, i alle fall gi en spiller følelsen av å ha gjort en forskjell. Ved å leve seg inn i en situasjon så mye at du føler at du vil hjelpe menneskene i denne situasjonen gjør at den som lærer historie vil kunne endre sin adferd på grunn av det. Hvis historie kun blir lært bort ved historiske fakta, så er det vanskeligere å endre de oppfatningene av virkeligheten som personen allerede besitter.¹⁶² Selv om dette er ønskelig er det ikke alltid tilfelle. Et videospill alene vil sjeldent føre til at en person endrer adferden sin eller får nye holdninger. Det kan hende at dette skjer en gang iblant, men det er lite trolig at spillere vil endre adferd og holdning hver gang de spiller et nytt historisk videospill. Derfor tror jeg at disse endringene kun vil finne sted hvis videospillet tar for seg et tema som fanger spilleren mye. Da kan det gjerne være et tema som kjennes veldig personlig. Eller så må andre, ytre faktorer være tilstede for at holdningsendring og endret adferd skal finne sted. For eksempel diskusjoner om temaet med andre eller mer informasjon fra enten en lærer eller andre kilder.

Mange spill gir en spiller mulighet til å endre på historien og ta valg på karakterens vegne som vil hjelpe dem. Svoboda 1945 er ikke et slikt spill. I videospillet får du kun høre historiene til karakterene, og det er ikke mulig å endre dem. Det er få tilfeller som gjør at spilleren kan føle at de har hjulpet karakteren.

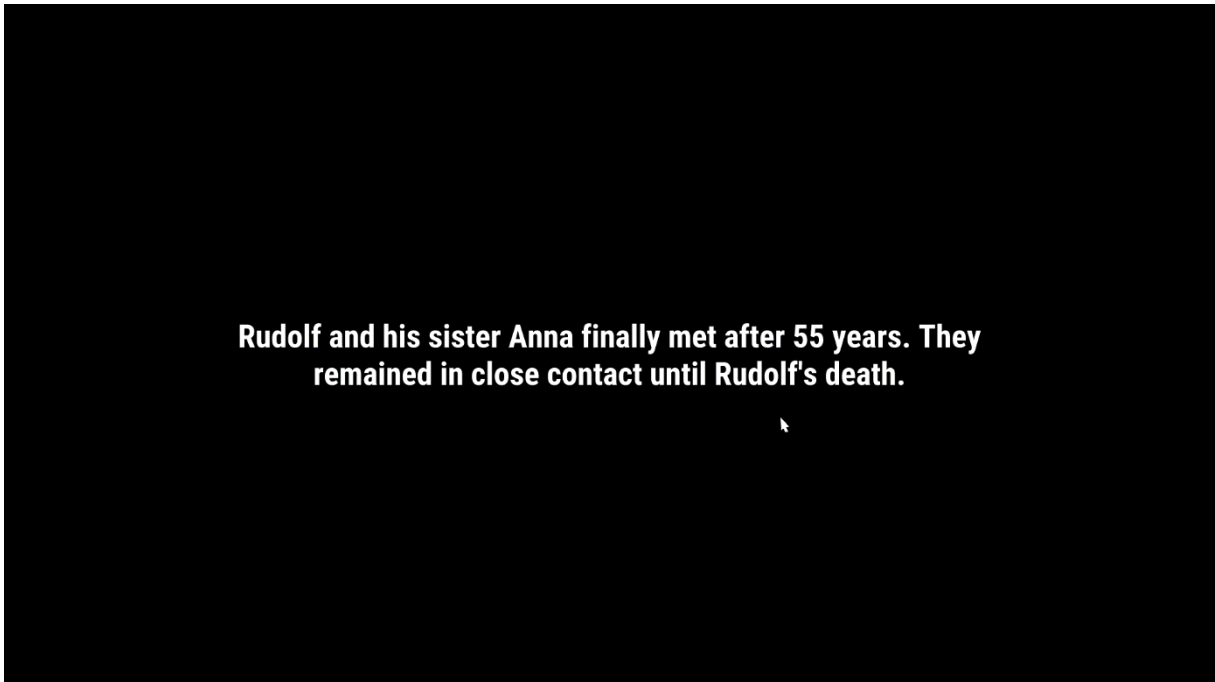
Det finnes to muligheter hvor spilleren har en mulighet til å utgjøre en forskjell. Den første muligheten er i historien om familien til Anna. På slutten av spillet finner nemlig spilleren broren til Anna, Rudolf. I denne samtalen kan spilleren avgjøre om Rudolf og Anna møtes igjen ved å spørre Rudolf de riktige spørsmålene. Hvis spilleren får de to søsknene til å møtes så kan dette gi en følelse av å hjelpe. Selv om karakterene fremdeles har måtte oppleve det fæle de gjorde, så kan spilleren føle at det på en eller annen måte blir gjort godt igjen ved at disse to karakterene blir gjenforent. Hvis spilleren har klart å gjenforene de to så vil det helt på slutten stå at de to karakterene endelig møttes etter 55 år, og at de holdt kontakt helt til Rudolf døde.¹⁶³ Dette kan føre til at spilleren sitter igjen med en god følelse av å ha kunnet være med å hjelpe.

¹⁶⁰ Barton & Levstik 2004: 234-235.

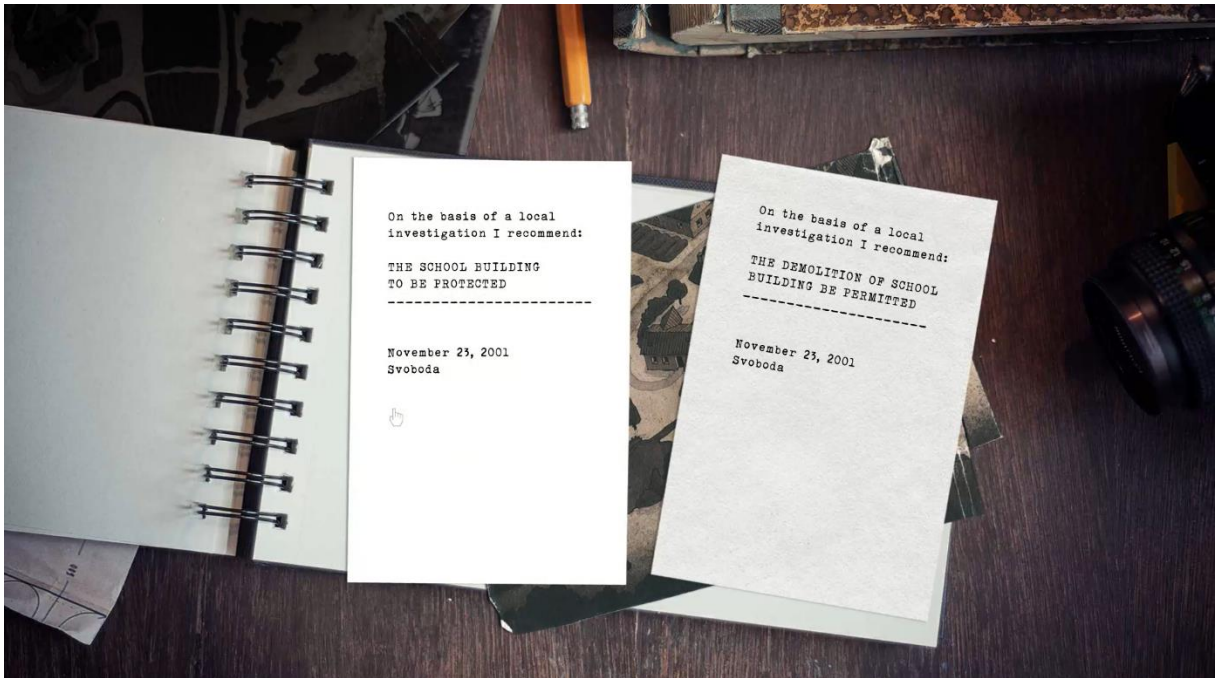
¹⁶¹ Barton & Levstik 2004: 236.

¹⁶² Barton & Levstik 2004: 236.

¹⁶³ Skjermbilde 28.



Videospillet gir også spilleren mulighet til å velge hva som skal skje med den gamle skolebygningen.¹⁶⁴

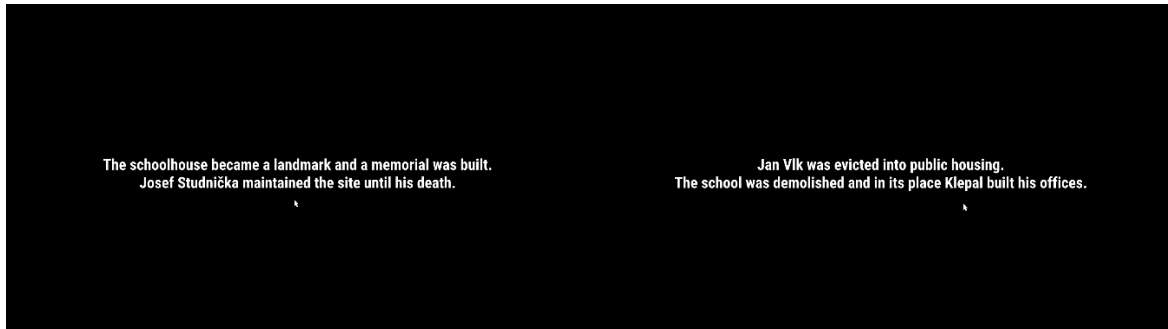


¹⁶⁴ Skjerm bilde 29.

Da må spilleren vurdere om informasjonen som er samlet inn om skolen er god nok til å bevare den, eller om skolebygningen burde bli revet.¹⁶⁵

Velger man at skolen skal bevares vil det stå at skolen ble gjort om til et minnesmerke, og at Josef tar vare på skolen til hans død. Velger man at skolen skal rives står det at Jan blir kastet ut og må bo i en kommunal bolig og Alois bygger kontorene sine der.¹⁶⁶

Skjerm bilde 30 Svoboda 1945: Liberations



Konsekvensene av valgene er ikke så store, derfor føles de ikke så viktige heller. På den ene siden får du vite at Josef laget et minnesmerke, men det står ingenting om hvilke konsekvenser det hadde for innbyggerne i Svoboda. Det står heller ingenting om hvilke konsekvenser det fikk at skolen ble revet og Alois bygget kontorer der. Det eneste negative som skjer hvis skolen blir revet er at Jan blir kastet ut, og selv om å bo i en kommunal bolig kan være negativt så står det ingenting om Jans følelser til dette.

Mangelen på konsekvenser vil nok bety at spilleren heller ikke vil føle at det er gjort en forskjell, den ene eller den andre veien. Svoboda 1945 er altså ikke et spill som gir spillere mulighet til å føle at de hjelper karakterene noe særlig.

5.4.1.4 Caring to

Barton og Levstik skriver at den viktigste grunnen til å lære historie er for å bruke den til å endre på nåtiden. For å gjøre dette må man bry seg, hvis ikke mister man viljen til endring.¹⁶⁷ Charles Studios utviklet Svoboda 1945 for å sette søkelys på hvor viktig det er å snakke om vanskelig historie. Spilleren vil lære at historie ikke er laget i et vakuum, men blir til ved at mennesker har ulike oppfatninger av verden, og derfor vil mennesker til enhver tid ha ulike oppfatninger av hva som er riktig og galt.

¹⁶⁵ Skjerm bilde 29.

¹⁶⁶ Skjerm bilde 30.

¹⁶⁷ Barton & Levstik 2004: 237.

Charles Games lagte altså Svoboda 1945 for å fortelle om historier som sjeldent blir omtalt i Tsjekkia. De vil at flere tsjekkere skal vite hva som skjedde etter krigen og at enden på krigen ikke betydde at det ble fred i landet. Problemer som oppsto rett etter krigen, er enda under debatt i Tsjekkia.¹⁶⁸

Historie som også viser de negative hendelsene i et land eller en by, kan være med på å endre holdninger. Ved å høre om de ulike hendelsene i byen fra sudettyskeren Anna som ble utvist, og fra soldaten som var med på utvisningen, så gir det spilleren mulighet til å oppleve de ulike oppfatningene av historiske hendelser. Veldig ofte blir historiske hendelser bare forklart til oss med fokus på en side av saken. Et slikt spill vil gi spillere en mulighet til å forstå at historie har flere ulike sider. I noen tilfeller kan det også være gunstig å vite mer om hva de ulike sidene av en historisk hendelse har vært uenige om. Det er derfor viktig at vanskelig historie også blir lært bort, slik at det er mulig å ta lærdom av disse også.

Svoboda 1945 åpner også opp for en forståelse for hvordan krig påvirker personer, og at de traumene som skapes i krig ikke forsvinner selv om krigen går over. Videospillet gir en unik mulighet til å høre mange av de forskjellige stemmene under og etter krigen. Både soldatene som kjempet under andre verdenskrig, og soldaten som var med på utvisningen av jødene. Spilleren får høre historien til jødiske Jakob som satt i Auschwitz, og fra datteren til en nazist, Anna. Det eneste historiene har til felles er at alle har kjent på en eller annen konsekvens av krigen.

5.4.2 This War of Mine: Care

This War of Mine er et spill som ikke treffer alle de ulike kategoriene i perspektivanerkjennelsen. Spillet består i liten grad av historisk kontekst, og spilleren blir servert lite historiske fakta i gjennomspillingen. Derfor blir det interessant å se på om dette spillet vil krysse av på alle underkategoriene i Barton og Levstiks «care» begrep. Hvis det ikke gjør det, vil det i det hele tatt være mulig å bruke dette spillet til å utvikle historisk empati?

5.4.2.1. Caring about

«Caring about» handler om hvilken historie spilleren bryr seg om, og at det er enklere å lære historie hvis det er et interessant tema.¹⁶⁹ Det vil være vanskelig å konstantere hva slags historie en spiller av This War of Mine må være interessert i for å spille videospillet. Grunnen til det er

¹⁶⁸ JGS editor 2020: 29.

¹⁶⁹ Barton & Levstik 2004: 229.

at *This War of Mine* ikke inneholder historie. Utviklerne av spillet har valgt å utelate historiske fakta slik at spillet kan sees i sammenheng med krig generelt.

Allikevel er det noen historiske interessepunkter som spillere kan dras mot. For eksempel er mange av spillets hendelser basert på vitnesutsagn fra mennesker som har overlevd krig. Utviklerne har spesielt basert seg på vitneutsagn fra en mann som overlevde beleiringene i Sarajevo.¹⁷⁰ Videospillet kan altså være interessant for mennesker som er interesserte i å lære mer om hvordan sivile har hatt det i krigssituasjoner. Spillet tar opp temaer som ikke er vanlig å se i videospill, nemlig krigsforbrytelser. Få har forsket på denne tematikken fordi det er så få spill som viser krigsforbrytelser og vold på sivile. *This War of Mine* er et av få spill som viser krig fra denne vinkelen.¹⁷¹

This War of Mine markedsfører seg som et videospill som viser krig på en helt annen måte.¹⁷² Det er ikke bare spillere som er interessert i krig som vil trekkes mot dette spillet, de som er interessert i å lære mer om hvorfor vi burde unngå krig kan også trekkes mot dette spillet. Videospillet i seg selv vil kanskje ikke gi en spiller mulighet til å lære så mye historie. Hvis videospillet brukes i sammenheng med et undervisningsopplegg om en moderne krig, så kan *This War of Mine* være et godt utgangspunkt til å få elever interessert og engasjert i historien. Videospillet kan derfor brukes til å engasjere flere i historiske temaer selv om det er vanskelig å si noe om hva slags historisk motivasjon spillere har, hvis den finnes, for å spillet videospillet.

5.4.2.2. Caring that

«Caring that» er det å bry seg om historien og menneskene i den. Temaer som handler om rettferdighet og urettferdighet er ofte temaer som sees på som viktige.¹⁷³ *This War of Mine* er et videospill som viser hvor urettferdig krig er mot sivile. Det er mange hendelser i dette spillet som vi kan se på som urettferdige. Først og fremst må disse menneskene klare seg selv, de har blitt forlatt av styresmaktene og har derfor ingen igjen som kan passe på dem. Karakterene i spillet må derfor klare seg selv. For å gjøre dette må de ofte utføre handlinger som vi i perspektivanerkjennelsen kunne forstå var nødvendige på grunn av situasjonen.

De fleste vil forstå at det er galt. Dette er en av grunnen til at «caring that» begrepet er så viktig. Hvis historisk empati kun består av perspektivanerkjennelse hvor vi skal forstå at mennesker opptrår annerledes i ulike situasjoner, så mister spilleren også en viktig del av historisk empati.

¹⁷⁰ Vedlegg 1.

¹⁷¹ Donald 2019: 368.

¹⁷² Steam u.å.

¹⁷³ Barton & Levstik 2004: 232-233.

Selv om det er viktig å forstå at mennesker opptrådte annerledes før, betyr ikke det at det deres handlinger ikke kan bli sett på som urettferdige.¹⁷⁴

Når Zlata dreper to personer for å få tak i maten deres,¹⁷⁵ så kan spilleren se på dette som en nødvendighet hvis vi kun ser på perspektivanerkjennelsen. Spilleren får også muligheten til å tenke at dette er en urettferdig handling. At situasjonen aldri burde ha gått så langt at hun til slutt må ta livet av disse personene. Hvis spilleren kun skulle brukt rasjonell tenkning vil handlingene kun virke urasjonelle og forferdelige. Derfor er det viktig at noen som skal utvikle historisk empati også kan sette seg inn i de følelsene karakteren kan ha.¹⁷⁶ Redsel og desperasjon er mest sannsynlig følelser Zlata kunne ha hatt. Da vil sånne hendelser ikke virke like urasjonelle som hvis spilleren bare bruker rasjonelle tanker.

Muligheten for å tenke dette på egen hånd er til stede. Mest sannsynlig vil ikke spilleren kunne tenke dette, med mindre spilleren blir bedt om å reflektere over dem. Siden det tross alt er spilleren selv som utfører disse handlingene, kan det være vanskelig å tenke at de er noe annet enn nødvendige. Spilleren skal overleve og hjelpe gruppen til å overleve, da blir slike handlinger nødvendige. Da er det mer sannsynlig at spilleren tenker på plyndringen av hjemmebasen som urettferdig, selv om de i teorien gjør det samme som karakteren som plyndrer andre hjemmebaser.

This War of Mine gir spilleren andre sjanser til å tenke over urettferdighet i videospillet. På et tidspunkt kommer det en mor til hjemmebasen og spør om hjelp til å forsterke huset hennes. Hun er redd for at noen skal komme seg inn og plyndre og voldta dem.¹⁷⁷

Det er mulig å velge å hjelpe dem, eller å la være. I perspektivanerkjennelsen vil det å ikke hjelpe kunne rettferdiggjøres med at det ikke går an å hjelpe alle som spør om det fordi gruppen må overleve selv. Allikevel vil vi nok tenke på at dette er en urettferdig situasjon. De fleste gangene hun har spurt om hjelp har jeg sendt en av karakterene, men en gang hadde jeg ikke nok folk og kunne ikke sende noen. Her vil en spiller kunne føle på at selv om karakterene har retten til å verne om seg selv, så burde det være mulig å sende en karakter for å hjelpe selv om det da ikke vil være noen igjen på hjemmebasen.

¹⁷⁴ Barton & Levstik 2004: 233.

¹⁷⁵ Skjerm bilde 23.

¹⁷⁶ Endacott & Brooks 2013: 42-43.

¹⁷⁷ Skjerm bilde 6.

This War of Mine er et spill som viser mye urettferdighet. De fleste hendelsene i spillet viser en form for urettferdige handlinger. Enten som blir begått av karakterene som spilleren styrer. Disse urettferdige handlingene vil mest sannsynlig være vanskeligere for en spiller å se at er urettferdige selv. Det er de handlingene som blir begått mot andre i spillet som ikke er karakterene sin feil eller hendelser som skjer mot karakterene som mest sannsynlig oppleves mest urettferdig. Dette betyr at spillet gir spilleren mulighet for «caring that», men at det kan kreve refleksjon fra spilleren.

5.4.2.3 Caring for

«Caring for» er et ønske om å hjelpe historiske mennesker som har opplevd urettferdige hendelser.¹⁷⁸ Selv om dette er helt umulig å gjøre, så er ønsket om å hjelpe mennesker som har det vondt, ganske naturlig.¹⁷⁹ Som jeg har skrevet før så gir videospill en unik sjanse til spilleren ved at de kan føle at de hjelper mennesker som har det vondt. This War of Mine går ut på at spilleren skal hjelpe sivile å klare seg gjennom en beleiring. For å klare dette må spilleren finne ut hvordan karakterene skal skaffe ressurser, for å kunne overleve. Det finnes to måter spillet kan ende på. Det skjer enten ved at spilleren klarer å holde karakterene i livet helt til krigen er over. Eller det ender når alle karakterene dør. Spilleren vet aldri når krigen er over, det kan være at den er over innen 7 dager eller 40 dager. Det er helt tilfeldig. Derfor er det vanskelig å vite hva du må utsette karakterene dine for slik at de kan overleve så lenge som mulig.

Det er mulig for en spiller å føle at de har hjulpet disse karakterene i en vanskelig situasjon, men sjansen for at spilleren sitter igjen med den motsatte følelsen er også stor. Sjansen for å overleve over lengre tid er lav, og spillet blir vanskeligere jo lenger inn i spillet du kommer. Været blir kaldere, menneskene blir mer brutale og det blir mindre og mindre ressurser. Til slutt vil karakterene enten bli drept, dø av sykdom eller skader, eller ta selvmord fordi de ikke klarer å leve på den måten lenger.

Det er selvfølgelig umulig for noen som sitter trygt og godt foran pc-en sin og skulle forstå fult og helt hvordan en person i en slik situasjon føler det. Videospillet kan allikevel gjøre personer mer obs på slike hendelser. Det kan få spilleren til å skjønne at det finnes mennesker som har gjennomgått eller gjennomgår slike hendelser. Hvis spilleren får en gjennomgang av spillet hvor alle karakterene dør vil dette også gi spilleren lærdom. Da vil ikke gjennomgangen ha vært

¹⁷⁸ Barton & Levstik 2004: 234.

¹⁷⁹ Barton & Levstik 2004: 235.

en suksesshistorie, men vist hvor urettferdig og uforutsigbart det kan være for mennesker i en slik situasjon.

Det finnes også muligheter for spilleren å hjelpe andre mennesker i spillet. Et eksempel er den tidligere nevnte situasjonen hvor naboen ber om hjelp til å forsterke huset sitt.¹⁸⁰ Spilleren kan da få muligheten til å føle at de hjelper noen som trenger det. Det er også mulig å få karakterene til å føle seg bedre ved å gi dem bøker, sigaretter eller andre ting som gjør at de kan glemme at er i den situasjonen de er i. *This War of Mine* gir spilleren mulighet til både å føle at de har hjulpet karakterene, og det kan få dem til å ønske å hjelpe dem. Det kommer helt an på hva slags gjennomgang spilleren hadde.

5.4.2.4. Caring to

Utviklerne av *This War of Mine* har et mål om at spillet deres skal brukes for å øke bevisstheten rundt hvordan krig egentlig er. De ville at deres videospill skulle være et motstykke til de vanlige romatiserte krigsspillene¹⁸¹. Deres motivasjon for å lage spillet var for å vise hvor ille krig egentlig er, og at de som blir påvirket av krig som oftest er de sivile.

Barton og Levstik skriver at historiefaget skal gjøre mennesker i stand til å ta noe de synes er urettferdig i fortiden, og bruke det i nåtiden for å gjøre en forskjell. Det de har lært skal gjøre dem i stand til å forandre verdier, holdninger, oppførsel og overbevisning.¹⁸² Ved å vise hvordan sivile kan ha det i en potensiell krigssituasjon kan spilleren bli sittende igjen med en helt ny følelse om krig. Håpet er at spilleren ser disse scenarioene og ser på menneskene som sitter i en humanitær krise og til slutt vil ønske å hjelpe mennesker i en slik situasjon. Dette kan være for eksempel gjennom hjelpeorganisasjoner.

Det som også kan skje med spillere av *This War of Mine* er at de ikke klarer å se sammenhengen mellom karakterene i spillet og det virkelige liv. Situasjonen karakterene er i er så langt fra vår virkelighet at det kan være vanskelig å tenke på en slik situasjon som ekte. I tillegg kan det også føles ut som om det er lite spilleren kan gjøre for å motvirke krig. Som sagt er det mulig å hjelpe mennesker som har blitt utsatt eller er utsatt for slike handlinger gjennom en hjelpeorganisasjon. Dette kan virke lite håndfast og vil ikke påvirke spillerens liv nevneverdig. Det er selvfølgelig også en mulighet for at spilleren velger å engasjere seg i samfunnsproblemer som handler om forsvaret og hvordan det skal forvaltes eller ikke forvaltes. Det vil uansett ikke *This War of*

¹⁸⁰ Skjermbilde 6.

¹⁸¹ Crawley 2014.

¹⁸² Barton & Levstik 2004: 237.

Mine gi noen lærdom til spilleren om, spillet sier bare noe om hvor forferdelig krig er, ikke hvordan vi kan unngå krig.

Hvordan vi påvirkes av *This War of Mine* kan ha noe med ytre påvirkning å gjøre. En spiller vil nok tenke mer over hva slags lærdom det går an å ta med seg fra spillet hvis spilleren er bedt om å reflektere rundt problemet. Det kan også være at spilleren vil tenke mer over hvordan krig har påvirket mennesker hvis han vet at hendelsene i spillet er basert på ekte historier. Hvis en spiller ikke vet dette og ikke blir bedt om å reflektere rundt spillet, kan det som skjer i spillet være så avskåret fra spillerens virkelighet at spilleren ikke sitter igjen med en annen følelse enn at de har spilt et kult spill.

5.5 Sammendrag av analysekapittel

5.5.1. Sammendrag perspektivanerkjennelse

I analysene har jeg lett etter historisk empati i *Svoboda 1945* og *This War of Mine*. *Svoboda 1945* er et spill som på mange områder krysser av på punktene til både perspektivanerkjennelse og «care» begrepet. *This War of Mine* mangler flere punkter, spesielt i perspektivanerkjennelse mener jeg at spillet mangler to av kategoriene. Jeg mener at spillet ikke viser «multiplicity of historical perspectives» og historisk kontekst. I «care» begrepet er det også mulig å diskutere om *This War of Mine* viser «caring to».

Begge videospillene gir muligheten for at spilleren skal få «a sense of otherness», altså forstå at andre mennesker har andre meninger og syn på verden enn deg selv.¹⁸³ Dette er ikke en problematisk del av den historiske empatien. Det er noe de fleste mennesker gjør hver dag. De fleste av oss klarer å forstå at mennesker som har hatt andre opplevelser enn oss, vil ha andre meninger. Dette er noe vi lærer fra vi er små. Dette er nok noe som vi kan finne i de fleste spill hvis vi leter etter det.

«Shared normalcy» kan være noe verre å forstå. At menneskers meninger og handlinger ikke utføres fordi de ikke vet bedre, men fordi de har et annet syn på verden.¹⁸⁴ I spillene så kunne vi se at de åpnet opp for en forståelse av at handlingene til karakterene i spillet ikke ble utført fordi de ikke visste bedre. De ble heller utført fordi de ikke hadde noe valg, eller fordi deres syn på verden er annerledes. Forskjellen mellom de to spillene er den historiske dimensjonen. I spillet *Svoboda 1945* var det mulig å forstå at de ulike meningene om verden kommer fra en

¹⁸³ Barton & Levstik 2004: 210.

¹⁸⁴ Barton & Levstik 2004: 212.

annen tid. Når karakterene snakket om meningene sine eller handlinger de hadde utført forsto jeg at de gjorde dette fordi det verden så annerledes ut i 1945 enn den gjør i dag.

Det er ikke mulig å se i *This War of Mine*. Jeg fikk en forståelse for at mennesker i en slik situasjon vil handle annerledes enn meg, men det er ikke fordi de er i en annen tid, men de er i en helt annen situasjon. «Shared normalcy» er der, men den mangler allikevel en historisk dimensjon som selvfølgelig vil være viktig i historisk empati.

«Multiplicity of historical perspectives» var ikke å finne i *This War of Mine*. Det var ikke mulig å se at noen i gruppen hadde ulike synspunkter fra hverandre. Eller at de hadde ulike politiske ståsteder.¹⁸⁵ Siden det er så lite dialog i *This War of Mine*, og det er spilleren som styrer karakterene, vil det oppstå lite konflikter. I *Svoboda 1945* er det helt motsatt. Her er det utallige diskusjoner om politikk og ulike meninger i en liten by. Videospillet er ganske tydelig på at mennesker i en gruppe, fra samme landsby som til og med har det samme målet, kan ha ulike meninger om sosiale forhold, politikk og lignende.

Det siste punktet i perspektivanerkjennelse som vi så på var historisk kontekst. Her skiller også spillene seg fra hverandre. *Svoboda 1945* er et spill som har mye historiske fakta, noen ganger kan det være for mye. Under et intervju med karakterene kan det nesten være litt forstyrrende med all informasjonen. Det er selvfølgelig mulig å ignorere de historiske faktaene og ikke trykke på boksene oppe i venstre hjørne,¹⁸⁶ men det gjør at spilleren går glipp av informasjon som kan være viktig for å forstå historien som karakteren forteller. Det kan uansett ikke sies at *Svoboda 1945* mangler historisk kontekst. Utviklerne har i tillegg til alle de historiske faktaene også brukt mye tid på at smådetaljer også skal være historiske korrekte.¹⁸⁷ Dette gjør at hele videospillet får en historisk dimensjon over seg som gjør at spilleren lettere kan ta inn over seg den historiske konteksten.

This War of Mine mangler historisk kontekst. Videospillet gir ingen informasjon om hvor eller hvorfor hendelsene i spillet skjer. *This War of Mine* er basert på ekte historiske hendelser og vitneutsagn fra ekte mennesker som har opplevd noen av de hendelsene som skjer i spillet. Hvis en spiller er klar over dette vil spillet få en viss historisk dimensjon, hvis ikke så tror jeg ikke en spiller vil tenke at det som skjer i spillet har noen historisk kontekst. Det eneste jeg kunne si

¹⁸⁵ Barton & Levstik 2004: 215.

¹⁸⁶ Skjerm bilde 17.

¹⁸⁷ JGS editor 2020: 33.

om konteksten i spillet var at det handler om moderne krig. Bortsett fra det finnes det lite historisk kontekst i videospillet.

5.5.2. Sammendrag «care» begrepet

«Caring about» handler om historien som vi bryr oss om, og at når det er historie som vi bryr oss om er det mer sannsynlig at vi lærer noe av den.¹⁸⁸ Begge videospillene handler om krig. Svoboda 1945 handler om 2. verdenskrig, mens This War of Mine handler om en ubestemt krig. De har også til felles at de vil fortelle om de ekte sidene ved krig, og vil ikke romantisere krig som mange andre videospill gjør. Svoboda 1945 forteller en spesifikk historie som har skjedd. Selv om menneskene og byen Svoboda er oppdiktet, så er historiene tatt fra ekte vitneutsagn.¹⁸⁹ Tiknytningen til Tsjekkisk historie blir da viktig, og diskusjonene som spilleren får høre i spillet er diskusjoner som enda blir diskutert i Tsjekkia i dag.¹⁹⁰ Derfor vil dette spille rette seg mot Tsjekkerne som er interesserte i sitt lands historie. Allikevel har spillet blitt populært også utenfor Tsjekkia. Dette kan ha noe med at mange finner historie fra 2. verdenskrig veldig interessant, og at spillet tar opp universelle temaer som urettferdighet. Et tema som mange bryr seg om. This War of Mine viser også krigsforbrytelser mot sivile, et tema som sjeldent blir lagt vekt på i videospill.¹⁹¹ Videospillet kan altså være interessant for mennesker som er interessert i moderne krigshistorie. Dette spillet kan derimot ikke brukes til å lære mer om historie med mindre det blir brukt sammen med andre historiske kilder.

«Caring that» er et begrep som beskriver hvor viktig urettferdig historie er. Hvis det er historie som handler om urettferdighet er det større sjanse for at det skaper engasjement.¹⁹² I de to videospillene er det ingen tvil om at spilleren vil se mye urettferdighet. I Svoboda 1945 vil spilleren få høre om hendelser etter 2. verdenskrig og spilleren får høre personlige fortellinger om ulike hendelser i den lille byen Svoboda. This War of Mine viser hvor urettferdig det er at sivile blir så hardt rammet av krig. Den store forskjellen mellom de to spillene er at Svoboda 1945 tar for seg urettferdigheter i fortiden, mens This War of Mine viser urettferdigheter som skjer i dag. Videospillet kan gis en historisk dimensjon hvis vi bruker det i sammenheng med andre historiske kilder, men hvis ikke vil det ikke gå an å se This War of Mine i sammenheng med historiske hendelser.

¹⁸⁸ Barton & Levstik 2004: 229.

¹⁸⁹ JGS editor 2020: 33.

¹⁹⁰ JGS editor 2020: 30.

¹⁹¹ Donald 2019: 368.

¹⁹² Barton & Levstik 2004: 233.

«Caring for» handler om at man har lyst til å hjelpe mennesker som har opplevd urettferdighet.¹⁹³ Som jeg har nevnt tidligere gir noen videospill en unik mulighet for spillere til å føle at de får hjelpe mennesker i fortiden. Svoboda 1945 er ikke et av de spillene som gir spilleren mulighet til å endre fortiden. Spilleren får muligheten til å endre på nåtiden ved å føre de to søsknene Anna og Rudolf sammen igjen. I tillegg er det spillerens oppgave å velge om skolen skal rives eller bevares. Disse to valgene får lite konsekvenser i slutten av spillet, så spilleren vil nok ikke føle at de har gjort en stor forskjell ved å hjelpe menneskene i Svoboda 1945. This War of Mine er et spill hvor hele poenget er å hjelpe en gruppe mennesker til å overleve beleiringen. I This War of Mine er det også lett å feile og hele gruppen kan dø. Igjen vil spilleren mangle det historiske aspektet ved «caring for». Uten at noen tilføyer historisk kontekst vil det ikke føles som om spilleren hjelper noen i fortiden.

Den viktigste jobben til historie er at det den som har lært historie bruker historien. Enten til å endre seg selv om oppfatninger, eller til å engasjere seg i samfunnsproblemer. Dette er «caring to».¹⁹⁴ Svoboda 1945 og This War of Mine er begge videospill som vil ta opp vanskelige temaer. Utviklerne av Svoboda 1945 mener at det er viktig at det blir snakket om vanskelig historie.¹⁹⁵ Dette kan føre til at flere blir interesserte i historier i sitt land eller by.

This War of Mine tar opp enda vanskeligere tematikk. Krig er noe som de aller fleste er imot fra før. Videospillet kan åpne for enda større forståelse for mennesker i slike humanitære kriser. Dette kan føre til at spilleren ønsker å hjelpe slike personer gjennom hjelpeorganisasjoner eller lignende. Allikevel viser dette videospillet en virkelighet som er så langt fra vår egen at det blir vanskelig å sette seg inn i situasjonen. Derfor er det ikke nødvendigvis slik at en spiller vil endre væremåten sin fordi situasjonen spillet viser blir for voldsomt til å kunne forstå.

5.5.1 Historisk empati, eller kun empati?

Jeg har nevnt flere ganger i oppgaven min at This War of Mine mangler historisk kontekst. Derfor vil det være nødvendig å diskutere om dette fører til at spilleren kun utvikler empati for karakterene i videospillet. Det korte svaret mitt vil være at det er nok det som skjer hvis spilleren spiller This War of Mine uten noen annen form for kontekst. I følge Endacott og Brooks må det være tre faktorer til stede for å utvikle historisk empati. Kognitiv empati, affektiv empati og historisk kontekst.¹⁹⁶ Hvis ikke den historiske konteksten er til stede vil spillet miste sin

¹⁹³ Barton & Levstik 2004: 234.

¹⁹⁴ Barton & Levstik 2004: 238.

¹⁹⁵ JGS editor 2020: 30.

¹⁹⁶ Endacott & Brooks 2013: 43.

historiske dimensjon. Da vil vi ikke utvikle empati for historiske karakterer eller hendelser. Derfor vil den manglende historiske konteksten i *This War of Mine* mest sannsynlig føre til at en spiller ikke klarer å utvikle historisk empati, men kun empati. Jeg vil allikevel påstå at *This War of Mine* er et spill som kan brukes til utvikling av historisk empati, men det krever innblanding utenfra. Denne innblanding kan komme i form av en lærer som gir deg skrive-, eller diskusjonsoppgaver. Her vil det også være fordelaktig og få mer historisk kontekst.

Dette innebærer at spilleren blir klar over en historisk kontekst før de begynner å spille. På denne måten vil spillet bli gitt den historiske dimensjonen den mangler i seg selv. Hvis noen utenfra gir de historiske faktaene om for eksempel beleiringene i Sarajevo, vil det være mulig for en spiller å se disse karakterene som historiske karakterer. Dermed vil opplevelsen av spillet bli en helt annen. «Caring that» og «Caring for» begrepene vil veie tyngre når spilleren vet at de hendelsene som skjer i spillet er basert på vitneutsagn fra ekte mennesker.

Svoboda 1945 er et spill som gir spilleren en bedre mulighet til å utvikle historisk empati ifølge teoriene til Barton og Levstik. Selv om karakterene og byen er oppdiktet, så er de fremdeles knyttet til en spesifikk historisk hendelse. Gjennom hele spillet har spilleren mulighet til å lese historiske fakta. Det er altså mye lettere å se den historiske dimensjonen i *Svoboda 1945*. I teorien bør det ikke være noe problem for en spiller å utvikle historisk empati ved å spille dette videospillet. Allikevel kan det være vanskelig å utvikle historisk empati uten at det skjer en refleksjon før eller etter spillet.

Det er i grunn en mulighet for at begge disse to videospillene kun vil føre til en utvikling av empati. Historisk empati er komplisert, og utviklingen av historisk empati tror jeg sjeldent er noe som kan skje uten en form for innblanding utenfra. Det er vanskelig å tenke seg at historisk empati er noe som utvikles spontant uten noen form for innblanding. Derfor tror jeg at til og med i et videospill som *Svoboda 1945* som i teorien gir all mulighet til spilleren for å utvikle historisk empati, også kan ha godt av litt drahjelp utenfra.

6. Refleksjon/diskusjon

Gjennom analysene av de to videospillene *Svoboda 1945* og *This War of Mine*, har jeg kunnet vise at de to spillene, til en viss grad, kan ha potensiale til utvikling av historisk empati. Tidligere forskning på videospill og historie har vist at videospill kan egne seg godt til både å undervise historiske fakta, men også til å undervise historiske konsepter. Siden videospill i undervisning er et ganske nytt fenomen er det viktig at vi undersøker hvilke spill som kan brukes til undervisning, og hvordan de kan brukes og hvorfor. Denne oppgaven har forsøkt å gi

et svar på hvorfor Svoboda 1945 og This War of Mine kan brukes til utvikling av historisk empati.

Det oppgaven min ikke kan vise til er hvordan de kan brukes i et klasserom. Både Wainwright og Squire sier at videospill ikke nødvendigvis fungerer alene i et klasserom, men bør brukes med andre undervisningsmetoder.¹⁹⁷ Å bruke spill til undervisning krever at det også stilles spørsmål og at spillene blir diskutert ved hjelp av en lærer. Jeg tror det vil være vanskelig å utvikle historisk empati kun ved å sette seg ned å spille Svoboda 1945 eller This War of Mine. Hvis utvikling av historisk empati skal forekomme, må spilleren være klar over at det er formålet med å spille videospillet. Det krever at noen stiller kritiske spørsmål til spillene og at disse spørsmålene blir diskutert med andre for å høre deres synspunkter. Uten dette vil nok spilleren kun utvikle empati under spillingen, ikke historisk empati.

I tillegg er det et punkt i Barton og Levstik sin teori om historisk empati som ikke kan finnes i videospillene. Det er «contextualization of the present», altså å forstå at nåtiden og handlingene til mennesker i dag er et produkt av historisk kontekst.¹⁹⁸ Dette er en del av den historiske konteksten som spilleren må bli gjort klar over av noen andre.

Det er rett og slett ikke nok å kun spille videospillene. Derfor vil det være svært interessant å se på hva slags oppgaver og diskusjoner som bør ligge til grunn for at utvikling av historisk empati kan utvikles av Svoboda 1945 og This War of Mine. Forhåpentligvis vil ballen bare rulle videre og flere forskere og undervisere vil undersøke nærmere hva slags oppgaver og spørsmål som er viktige å stille elever når videospill blir brukt til utvikling av historisk empati.

Det vil mest sannsynlig komme mye mer forskning på videospill og historisk empati, og hvordan videospill. Det er allerede gjort forskning på om videospill kan brukes til utvikling av historisk empati. Boltz viste jo at elever utviklet dette ved å spille spillet Valiant Hearts.¹⁹⁹ Hun gir ingen forklaring på hvordan selve spillet Valiant Hearts gjør at elevene utvikler historisk empati, men hun kan se at elevene utvikler historisk empati både med og uten innblanding fra henne.²⁰⁰ Boltz har altså sett på elevene og deres utvikling av historisk empati, det hun ikke har sett på er hvorfor spillet Valiant Hearts egner seg til å utvikle historisk empati. Det er det jeg

¹⁹⁷ 1. Squire 2005. 2. Wainwright 2014: 549.

¹⁹⁸ Barton & Levstik 2004:

¹⁹⁹ Boltz 2017: 1.

²⁰⁰ Boltz 2017: 9.

håper min studie kan bidra med; forståelse for hvordan noen spill egner seg til utvikling av historisk empati.

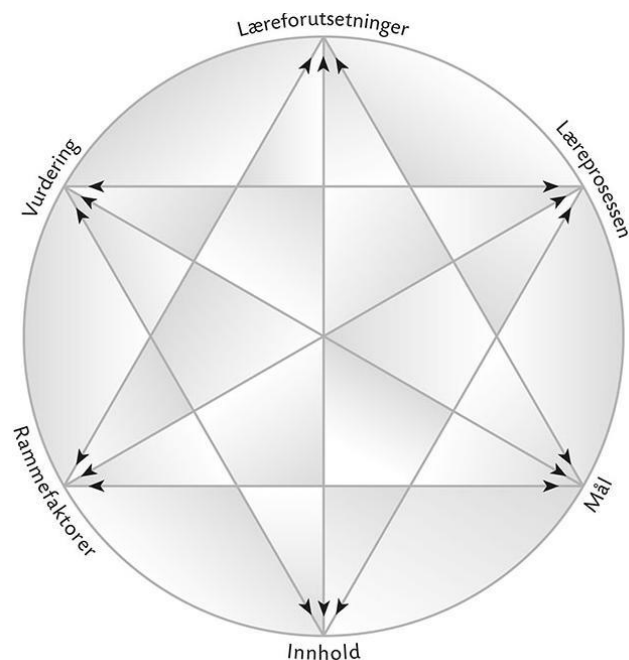
Det vil også være veldig interessant å se videre forskning av de to spillene. Svoboda 1945 er et spill som i stor grad krysser av boksene innenfor historisk empati. I analysene mine fant jeg at spillet inneholder alle underkategoriene i både perspektivanerkjennelse og affektiv historisk empati. Spillet er nesten laget for at spilleren skal utvikle historisk empati, i teorien. Det som hadde vært interessant videre er å se hvordan dette utspiller seg i praksis. Vil et spill som Svoboda være bedre egnet til utvikling av historisk empati, enn This War of Mine som ikke krysser av alle boksene innenfor perspektivanerkjennelse? Det ville også vært interessant å vite mer om hvor mye informasjon og spørsmål utenfra som er nødvendig for at spillere skal utvikle det samme nivået av historisk empati, ved å spille disse to ulike videospillene.

6.1 Er spillene egnet til undervisning?

Historisk empati er iverksatt i kjerneelementene i historie den nye læreplanen fra 2020. Her står historisk empati, sammenhenger og perspektiver, sammen. Elever skal få en forståelse for hvordan mennesker har påvirket historien og at menneskers handlinger har forandret den.²⁰¹ Siden historisk empati er nytt på skolen, blir det nødvendig for lærere å få historisk empati inn i undervisningen. Dette kan være vanskelig med tanke på hvor mye forskning det finnes om begrepet, og hvor mange ulike resultater som er funnet.

Dataspill kan være en metode for at elevene skal utvikle historisk empati. Da kan det være nyttig å se på deler av den didaktiske relasjonsmodellen for å se hvordan dataspill kan brukes i en eventuell undervisning.

²⁰¹ Utdanningsdirektoratet 2020.



Vi kan begynne med å se på hvilke mål en undervisning i historisk empati skal dekke. Det er læreplanen som bestemmer hvilke mål som skal dekkes i skolene. Målene er ganske vide og gjør at lærere har mye spillerom til å bestemme hvordan de skal undervise i de forskjellige målene.²⁰³

I historiefaget er et av kjerneelementene historisk empati. Her står det blant annet:

«Elevene skal kunne forstå menneskers utfordringer og handlinger i fortiden. Samtidig skal de også forstå at den historiske utviklingen ikke var forutbestemt, men et resultat av menneskers valg og prioriteringer».²⁰⁴

Ved å bruke videospill som et av arbeidsmåtene tror jeg elevene vil ha en god forutsetning til å kunne oppnå det som står i læreplanen. Spill som *This War of Mine* kan vise elever at handlinger og dermed den historiske utviklingen ikke er forutbestemt, men er et resultat av den situasjonen et menneske er i. *Svoboda 1945* kan være bra for å fortelle elever om hvordan mennesker handler i en situasjon som en etterkrigstid. Det kan gi dem en forståelse for at selv om krigen var over betydde ikke det at konfliktene var over. Elevene kan også få en forståelse for hvorfor mennesker har handlet på måter som vi i dag vil se på som umoralske, men som i den situasjonen var riktig på bakgrunn av situasjonen de sto oppi. Hvis læreren i tillegg til

²⁰² Hiim & Hippe 2018: 148

²⁰³ Hiim & Hippe 2018: 63.

²⁰⁴ Utdanningsdirektoratet 2020.

videospillene også gir elevene både skrive- og diskusjonsoppgaver, så vil elevene ha en veldig god forutsetning for å oppnå den forståelsen som læreplanen beskriver.

Innholdet i undervisning handler om hva elevene skal lære.²⁰⁵ Skulle læreren kun ha brukt videospill i undervisningen, bli utvalget noe redusert. Det finnes mange historiske spill, men det er ikke alle som egner seg til undervisning av historisk empati. I tillegg vil nok et videospill alene ikke være nok til å gi en god nok forståelse av et historisk fenomen. Som O'Neill og Feenstra fant ut i sin studie at elever lærte lite historiske fakta gjennom å spille videospillet Medal of Honor.²⁰⁶ Derfor vil det nok også være gunstig for læreren å bruke tavleundervisning eller skriftlige kilder for å lære elevene om temaet før de spiller videospillet.

Skal for eksempel videospillet *This War of Mine* brukes, bør læreren først undervise elevene i for eksempel beleiringen i Sarajevo eller andre kriger hvor sivile har blitt fanget i byer på samme måte. Slik at de har den historiske konteksten de trenger for å utvikle historisk empati. Selv om *Svoboda 1945* har mye historisk kontekst, kan det være en ide å gi elevene en tavleundervisning om hva som skjedde etter andre verdenskrig for at de skal ha en bedre forståelse for emnet før de begynner å spille.

I tillegg bør læreren også ha god kunnskap til spillet slik at læreren kan hjelpe elevene hvis de sitter fast eller ikke finner ut hvordan de kommer videre i spillet. Dette kan spare elevene for mye frustrasjon. Hvis elevene blir sittende fast et sted i spillet for lenge er det en mulighet for at de blir frustrert og gir opp.

Når videospill skal brukes på skolen må også skolen ha tilrettelagt for at spill kan brukes i undervisning. Rammefaktorene er begrensninger og ressurser som skolen har til rådighet. Det er også snakk om hvor mye tid læreren har til rådighet og hvilket utstyr som læreren har til disposisjon.²⁰⁷ Dette er viktig at læreren vurderer dette når dataspill skal brukes. Hvis det ikke er tid nok og skolen ikke har utstyr slik at elevene kan spille videospill på skolen er det ingen hensikt i å bruke et videospill. Heldigvis kan de fleste videospill i dag spilles på en vanlig bærbar PC. Dette er noe de fleste skolene deler ut til elevene. I tillegg må læreren vurdere om det er nok tid til disposisjon. Et videospill tar ofte lengre tid å bli kjent med og bli ferdig med. Hvilket videospill som blir brukt bør da vurderes etter tid. *Svoboda 1945* er et spill elevene

²⁰⁵ Hiim & Hippe 2018: 80.

²⁰⁶ O'Neill & Feenstra 2016.

²⁰⁷ Hiim & Hippe 2018: 52.

bruker ca 2 timer på å fullføre. This War of Mine er et spill hvor elevene bør ha mer tid til rådighet fordi videospillet kan vare lenge.

Jeg mener at dataspill er en undervisningsmetode som bør bli mer brukt på skolen. Ved å bruke videospill i historiefaget vil elevene kunne komme nærmere på historiske karakterer og hendelser enn de gjør med bare å lese om dem. Forskerne Squire og Wainwright sier også det samme, når elevene får bruke videospill i undervisningen, blir de også mer engasjert i resten av undervisningen.²⁰⁸ Videospill kan derfor brukes sammen med vanlig tavleundervisning og andre vanligere undervisningsmetoder. Dette gjør at lærerne kan lage et engasjerende og variert undervisningsopplegg. Forhåpentligvis kan dette føre til at flere elever vil se historiefaget i et nytt lys og det kan også føre til at elever som ikke føler mestring i vanligere undervisningsmetoder nå kan få en mestringsfølelse i faget.

7. Konklusjon

I denne oppgaven har jeg forsøkt å finne ut hvordan videospillene This War of Mine og Svoboda 1945 sikter mot utvikling av historisk empati? For å finne svaret på dette har jeg brukt Barton og Levstiks teorier om hva historisk empati bør inneholde. På bakgrunn av dette valgte jeg å analysere Svoboda 1945 og This War of Mine. Disse videospillene valgte jeg på bakgrunn av noen kriterier jeg satte opp. I tillegg har disse videospillene fått mange gode omtaler av spillere. Da kan det også hende det er mer interesse for å bruke disse i undervisningssammenheng.

Jeg brukte definisjonen til Endacott og Brooks på historisk empati. Denne definisjonen innebærer et kognitiv-affektivt syn på historisk empati. Jeg brukte derfor teorien til Barton og Levstik om perspektivanerkjennelse og «care» begrepet for å finne ut om videospillene inneholdt historisk empati. Disse teoriene inneholder flere underkategorier som har gjort det enklere å belyse hvordan disse videospillene sikter mot historisk empati.

Ved å bruke tekstanalyse har jeg forsøkt å analysere videospillene i lys av historisk empati. En hermeneutisk tilnærming til tekstanalysen har gjort det mulig å lese mellom linjene. I Svoboda 1945 har det vært mulig å bruke en mer klassisk tekstanalyse hvor jeg har sett på hvordan tekst kan utvikle historisk empati, men tekstanalyse har også gjort det mulig å vurdere hvordan andre virkemidler i videospillet som musikk og animasjonsstil har vært med på utviklingen. I This War of Mine er det lite tekst, og analysene mine har kun vært påvirket av å se på handlinger, musikk, animasjonsstil også videre.

²⁰⁸1. Squire 2005. 2. Wainwright 2014: 579

I analysene mine kom jeg frem til at Svoboda 1945 er et spill som i stor grad vil gi en spiller muligheten til å utvikle historisk empati. Charles Games har laget et spill som får spilleren til å anerkjenne at mennesker før så på verden annerledes enn vi gjør i dag. Dette gjør de ved å fortelle engasjerende historier fra fortiden. Når de i tillegg gir en spiller mulighet til å sette seg inn i de politiske, kulturelle og til tider også sosiale normene på den tiden så kan spilleren også forstå den historiske konteksten. Charles Games har også hatt et ønske om at spillere skal snakke om historie på en annen måte etter at de har spilt spillet.²⁰⁹ Dette kommer kanskje ikke så godt frem i selve spillet og videospillet kommer til kort når det gjelder noe av «care» begrepet.

Utviklerne av This War of Mine har ikke hatt noen ambisjoner om å fortelle ekte historie. Deres mål med videospillet var å gi spillere en sjanse til å se grusomhetene ved en krig.²¹⁰ Dette gjør at spillet ikke krysser av på de samme punktene som Svoboda 1945. Den største forskjellen mellom de to spillene er at This War of Mine ikke har historisk kontekst. Dette er en viktig del av å utvikle historisk empati, har du ikke den historiske konteksten vil den historiske delen utebli og spilleren vil kun utvikle empati. Videospillet gir muligheten for å utvikle noen av underkategoriene til perspektivanerkjennelse og «care» begrepet, men uten den historiske dimensjonen. Dette betyr at spillet i seg selv ikke sikter mot utvikling av historisk empati. Hvis historisk kontekst blir gitt til spillet, da vil det være en mulighet for at spilleren kan utvikle historisk empati.

Videospillene isolert, vil mest sannsynlig ikke føre til at en spiller utvikler historisk empati. Jeg tror at videospillene har et stort potensial til å utvikle historisk empati i undervisning hvis en lærer er til stede. Da kan læreren gi elevene hint til hva de bør legge merke til når de spiller og kan også oppfordre elevene til å diskutere deler av videospillene. På denne måten kan elevene utfordre synspunktene de har til videospillene. Siden begge videospillene viser at de gir spilleren muligheten til å utvikle noen deler av historisk empati så vil det være mulig for en lærer å gjøre elevene oppmerksomme på de kategoriene som allerede er mulig å se i videospillene. I tillegg kan læreren fylle ut de kategoriene som ikke er mulig å se.

Videospill har forhåpentligvis en fremtid som formidler i historiefaget. Jeg tror at videospill kan brukes til å lære historie på en unik måte. Forhåpentligvis vil flere forskere fatte interesse for dette mediet og utføre studier som gir oss bedre innsikt i hvordan videospill kan brukes til

²⁰⁹ JGS editor 2020: 30.

²¹⁰ Crawley 2014.

utvikling av historisk empati. Ved å få en bedre forståelse hvordan disse to fenomenene henger sammen kan lærere bruke mer videospill i undervisningen. Noe som jeg tenker vil gagne både lærere og elever.

8. Litteratur og kilder

Litteratur

11 bit studio (ukjent årstall) Home. Hentet 08.10.2021 fra

<https://www.thiswarofmine.com/#home>

11 bit studios (ukjent år) Our Story. Hentet 08.10.2021 fra:

<https://www.11bitstudios.com/about-us/>

11bit studios (2014) *This war of mine*. [Dataspill] Warsaw, Polen: 11bit Studios S.A

Asdal, Gundersen, T. R., Jordheim, H., Berge, K. L., Gammelgaard, K., Rem, T., & Tønnesson, J. L. (2008). *Tekst og historie : å lese tekster historisk*. Universitetsforlaget.

Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching history for the common good*. Erlbaum.

<https://doi.org/10.4324/9781410610508>

Blake. (1998). Historical Empathy: A Response to Foster and Yeager. *The International Journal of Social Education*, 13(1), 25.

Boltz, L. O. (2017) «Like Hearing From Them in the Past”: The Cognitive-Affective Model of Historical Empathy in Videogame Play. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(4), 1-18. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017100101>

Chapman, A. (2016) *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge

Charles Games (2020). *Svoboda 1945: Liberation* [Dataspill] Praha, Tsjekkia. Charles Games

Charles Games (ukjent år). *Svoboda 1945: Liberation*. Hentet 13.10.2021 fra:

<https://svoboda1945.com/>

Connolly, Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers and Education*, 59(2), 661–686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>

Cunningham, D. L. (2009) *An empirical framework for understanding how teachers conceptualize and cultivate historical empathy in students*, *Journal of Curriculum Studies*, 41(4), 679-709. <https://doi.org/10.1080/00220270902947376>

Dan Crawley (19.11.2014) *War is hell: How this war of mine drew on real-life survivors for inspiration*. Hentet 18.11.2021 fra: <https://venturebeat.com/2014/11/19/this-war-of-mine/view-all/>

Davis, O.L., Yeager, E. A., & Foster, S. J (Red.). (2001). *Historical empathy and perspective taking in the social studies*. Rowman & Littlefield.

Diver. (2016). *Indie games: the complete introduction to indie gaming*. LOM Art.

Donald. (2019). Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 367–386. <https://doi.org/10.1177/1555412017720359>

Endacott, J. & Brooks, S. (2013) An updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. *Social Studies Research and Practice*. 8(1). 41-58.

Fernández-Vara. (2019). *Introduction to game analysis* (2. utg.). Routledge.

Foster, S. (1999) Using Historical Empathy to Excite Students about the Study of History: Can you Empathize with Neville Chamberlain? *The Social Studies*, 90(1). 18-24. <https://doi.org/10.1080/00377999909602386>

Hiim, H. & Hippe, E. (2018) *Undervisningsplanlegging for yrkesfaglærere*. (3.utg). Oslo: Gyldendal.

JGS editor (2020). Svoboda 1945: life after World War II. *Journal of Geek Studies*, 7(1): 29-34. Hentet fra: <https://jgeekstudies.org/2020/06/12/svoboda-1945-life-after-world-war-ii/>

Kapell, M. W. & Elliott A.B.R. (Red.) (2013). *Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury.

Kjeldstadli. (1999). *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget* (2. utg.). Universitetsforlaget.

Lee, P. & Shemilt, D. (2011) The concept that dares not speak its name: Should empathy come out of the closet? *Teaching history*. (143), 39-49.

McAleavy, T. 1998. The use of sources in school history 1910–1998: a critical perspective. *Teaching History*, 91: 10–16.

O'Neill, K. & Feenstra, B. (2016) "Honestly, I would stick with the Books": Young adults' Ideas about a Videogame as a Source of Historical Knowledge. *The international Journal of computer game research*. 16(2). Hentet 12.12.2021 fra:

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

Perikleous, L. (2014). Deanne Troi and the TARDIS: Does historical empathy has a place in education? *International Journal of Historical Learning Teaching & Research*. 12(2). 22-30. <https://doi.org/10.18546/HERJ.12.2.03>

Rantala, J., Manninen, M. & Berg, M. (2016) Stepping into other people's shoes proves to be a difficult task for high school students: assessing historical empathy through simulation exercise. *Journal of Curriculum Studies*. 48(3), 323.345.

<https://doi.org/10.1080/00220272.2015.1122092>

Rienecker, Stray Jørgensen, P., Skov, S., & Landaas, W. (2013). *Den gode oppgaven : håndbok i oppgaveskriving på universitet og høyskole* (2. utg.). Fagbokforlaget.

Senter for IKT, Skaug, Jørund Høie, Staaby, T. & Husøy A. m.fl. (2014) «Dataspill i skolen» Hentet 10.02.2022 fra: https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_-_revidert_2018.pdf

Sicart, Miguel. "Defining Game Mechanics." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 8, no. 2 (2008). Hentet 12.04.2022 fra: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Šisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *the international journal of computer game research* 16(2). Hentet 16.11.2021 fra: http://gamestudies.org/1602/articles/sisler?fbclid=IwAR1nMNglpUa1gfi_AWOztU594jLNvDM000KA0uoDHqVuM4BarAw88M6e2z4

Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom?. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6). Hentet 26.02.2022 fra: <https://www.learntechlib.org/p/107270/>.

Steam (u.å.1) *This War of Mine*. Hentet 13.04.2022 fra: https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/

Steam (u.å.2) Svoboda 1945: Liberation. Hentet 13.04.2022 fra:

<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Utdanningsdirektoratet (2020) Kjerneelementer (Historie (HIS01-03)). Fastsatt som forskrift.

Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. Hentet 01.05.2022 fra:

<https://www.udir.no/lk20/his01-03/om-faget/kjerneelementer?TilknyttedeKompetansemal=true&anchorId=KE73&lang=nob>

Wainwright, A. M. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, 47(4), 579–612. Hentet 01.05.2022 fra: <http://www.jstor.org/stable/43264355>

Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts : charting the future of teaching the past*. [E-bok] Temple University Press.

Young, Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Simeoni, Z., Tran, M., & Yukhymenko, M. (2012). Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61–89.

<https://doi.org/10.3102/0034654312436980>

Kilder

Skjermbilder fra:

Charles Games (2020) Svoboda 1945: Liberation [Dataspill] Praha, Tsjekkia: Charles Games.

11bit studios (2014) *This war of mine*. [Dataspill] Warsaw, Polen: 11bit Studios S.A.

Hiim, H. & Hippe, E. (2018) Undervisningsplanlegging for yrkesfaglærere. (3.utg). Oslo: Gyldendal.

9. Vedlegg

Vedlegg 1. Mail fra Konrad Adamczewski fra 11 bit studios 10.11.2021

Ok, here are the answers. I combined some questions into one answer since those topics were related.

As for personal info, my full name is Konrad Adamczewski and I'm a PR Specialist at 11 bit studios :)

I have read that you asked people who survived the siege of Sarajevo, and it would be interesting to know how you worked with processing their stories. For example, what kind of precautions did you take to present the stories as authentically as possible?

The spark that ignited the idea behind This War of Mine was a Balkan war that erupted at the beginning of the 90-ties. Specifically, the memoirs from the war and Sarajevo siege were read by our CEO at that time - Grzegorz Miechowski. We also researched other conflicts, such as the Warsaw Uprising, the battle of Grozny, or the Syrian civil war. We also had a first-hand report from Sarajevo from Emir Cerimovic, a guy who with his family was there and escaped. His input was invaluable, just like the input of a few war veterans who contacted us, played the game before the release, and gave us some advice on their emotional feelings towards the war. But we didn't use their stories directly. We rather took details from them that helped us reflect the right mood and emotions in the game.

What other sources did you use when making the game?

How did you choose what kind of gameplay to use for this game?

Next to the first-hand reports, the dev team members read a ton of books and newspapers from the period and saw a ton of movies. Broad research about the war in general, not only civilians' struggles, helped us translate its reality into gaming mechanics. For example, money ain't much of a value in those situations, so people prefer to trade items for items, and that is what you are doing in the game to get medicine or food. In ruined buildings, there is a lack of tap water, so in This War of Mine, you have to clean the one you got or melt snow. Snipers will probably be watching the streets during the day, so civilians can leave their shelters only at night. Those kinds of things are in the game and serve as core gameplay elements.

At one point we had all mechanics in the game, but the overall experience was lacking emotions. We joked that it played like war-themed Sims. Almost like an economical war simulator with civilians. At that point, we got almost back to the drawing board. We designed a personality

build from various behaviors for non-playable characters that players encounter. They might feel insecure once the player character enters the area, some of them might fear the encounter and try to hide, some will attack you instantly. We were also avoiding judging players' actions. And because the game doesn't tell you at any point that you did something right or not, that lets players think for themselves about their decision. Feel remorse because of them. And those things made the whole experience more vivid and powerful.

How did you decide what stories to include and what to exclude?

All the conflicts we researched had one thing in common, they tell tragic stories of regular people trapped in war-torn cities. So researching historical battles, where armies collide, would be pointless from our point of view. We focused on people's stories related to surviving the war, mostly during urban warfare.

What did you find most difficult about adapting these stories into a video game?

I am also interested in knowing why you decided to make a game like this, and why you chose to use these specific historical events?

We firmly wanted to avoid telling about particular historical events or particular conflicts. That could be tied to a particular political landscape and we were doing a game about civilians' struggle during the war. During any war, in any part of the globe. We wanted to deliver the universal anti-war message and that wouldn't be possible in a game set in a strictly historical event.