




Universitetet
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

MASTEROPPGAVE

Studieprogram: Lektorprogrammet	Vårsemesteret, 2019 Åpen
Forfatter: Truls Leander Clausen Waage	 (signatur forfatter)
Veileder: David-Alexandre Thomas Wagner	
Tittel på masteroppgaven: Spillifiseringen av den første verdenskrig i FPS-spill, og hva det kan bety for spillernes historiebevissthet.	
Engelsk tittel: The Gamification of the First World War in Fps Games, and What It Means for the Players Historical Consciousness.	
Emneord: Videospill Spillifisering Historiebevissthet Den første verdenskrig	Antall ord: 36 505 + vedlegg/annet: 0 Stavanger, 19.05.2019

MASTEROPPGAVE

I HISTORIEDIDAKTIKK

Spillifiseringen av den
første verdenskrig i FPS-spill,
og hva det kan bety for spillernes
historiebevissthet.

Truls Clausen Waage

Våren 2019



Sammendrag

Studien undersøker hvordan den første verdenskrig blir gjort spillbar i den populære videospillsjangeren FPS (førstepersonsskyterspill), og hvordan denne spillifiseringen kan påvirke historiebevisstheten til de som spiller dem. Den første verdenskrig har lenge blitt ansett som en konflikt som ikke er særlig spillbar i FPS-sjangeren, men de siste årene har det dukket opp flere forsøk. Studien argumenterer derfor for at videospill i voksende grad vil bli en viktig bidragsyter til å forme nye generasjoners historiebevissthet og kollektive minner om krigen.

Gjennom en komparativ case-studie, analyseres et utvalg videospill som samsvarer med satte kriterier. Utvalget består av *Necrovision* (2009), *Necrovision: Lost Company* (2010), *Verdun* (2015) og *Battlefield 1* (2016). Videospillene drøftes opp mot både historiedidaktiske og spillteoretiske teorier.

Funnene viser at det er stor variasjon i hvordan videospillene tilnærmer seg den første verdenskrig, og at det ikke ser ut til å eksistere en felles norm. Det finnes grunnleggende forskjeller når det kommer til bruken av kollektive minner, grad av romantisering og hvordan narrativene avsluttes. Variasjonen er også betydelig i måten historien påvirker selve spillstrukturen. Hvordan historiebevisstheten blir påvirket av videospill, avhenger derfor i stor grad av hvilke videospill man spiller.

Sett under ett, viser analysen at FPS-spill om den første verdenskrig ikke bare kan forsterke det som kan betegnes som det kollektive minnet om krigen, men også vise at konflikten var mer enn bare skyttergraver. Sterke og personlige narrativ gir også grunnlag for å si at enkelte av videospillene egner seg til å bygge historisk empati. Mye av denne empatien rettes derimot i ententemaktens favør, og ikke sentralmaktene. I utvalget fremstilles krigen både som en mørk og tragisk del av vår historie, men også som monumental og romantisk. En fellesnevner er derimot videospillenes manglende evne til å sette de fragmenterte handlingene inn et større perspektiv, og gjøre rede for kausale årsaksforhold. Det er derfor lite fokus på hvordan

konflikten startet og sluttet, eller hvem som vant eller tapte. I stedet fokuseres det på actionfylte nærkamper, både i og utenfor skyttergravene.

Forord

Som en historielærer med godt over middels interesse for teknologi og kultur, falt det seg naturlig å undersøke krysningspunktet der ungdomskultur, teknologi og læring møtes. Selv om jeg aldri har brukt mye tid på spilling selv, har jeg alltid vært fascinert av videospillets evne til å skape uforglemmelige øyeblikk som brenner seg fast i hukommelsen. Selv den dag i dag stammer det meste jeg kan om gresk mytologi fra videospillet Age of Mythology (2003). Red Alert (1996) ga meg stålkontroll på de ulike alliansene i den andre verdenskrig, og mitt mentale bilde av D-Dagen i Normandie kommer fra Medal of Honor (2002). Selv med min relativt beskjedne spillerfaring, er det mye kunnskap jeg kan spore tilbake til dem. Derfor var det ekstra motiverende å studere nettopp dette i masteroppgaven.

Jeg ønsker å takke min samboer Hanne for god støtte gjennom hele prosjektet, og som har tolerert at jeg har meldt pass på alt ifra ferier til fritidsaktiviteter. Videre vil jeg takke mine foreldre som både har oppmuntret til og finansiert min teknologiinteresse fra ung alder, og til min bror som alltid har hatt troen på meg.

Til slutt vil jeg takke veilederen min David-Alexandrè Wagner for utrolig grundige tilbakemeldinger, og god oppfølging underveis i prosessen.

Randaberg, 17. mai 2019

Innholdsfortegnelse

1.1	TEMA OG PROBLEMSTILLING	0
1.2	TIDLIGERE FORSKNING	6
1.2.1	<i>Tidligere forskning på den første verdenskrig i videospill.....</i>	<i>6</i>
1.3	HISTORISKE SPILLSTUDIER.....	8
2	TEORI.....	11
2.1	HISTORIEBEVISSTHET OG POPULÆRE MEDIEPRODUKTER	11
2.2	SPILLIFISERING OG SPILLTEORI	13
2.3	NARRATIV I VIDEOspill.....	16
2.4	HVORDAN TILNÆRME SEG HISTORISK SITUERTE VIDEOspill TEORETISK?.....	18
2.5	METZGER OG PAXTONS TYPOLOGISKE RAMMEVERK.....	20
2.6	UTFORDRINGENE VED Å SPILLIFISERE DEN FØRSTE VERDENSKRIG	24
3	METODE.....	29
3.1	BESKRIVELSE AV STUDIEN	29
3.2	KILDEMATERIALE.....	31
3.2.1	<i>Identifisering og kategorisering</i>	<i>31</i>
3.2.2	<i>Tilnærming til kildene.....</i>	<i>35</i>
4	ANALYSE.....	38
4.1	NECROVISION 1 OG 2 (2009/2010).....	38
4.1.1	<i>Krigføring, skyttergraver og stillstand i Necrovision 1 og 2.....</i>	<i>40</i>
4.1.2	<i>Protagonister og antagonister i Necrovision 1 og 2</i>	<i>48</i>
4.1.3	<i>Romantisering og trivialisering i Necrovision 1 og 2.....</i>	<i>49</i>
4.1.4	<i>Avslutninger og belønninger i Necrovision 1 og 2.....</i>	<i>52</i>
4.1.5	<i>Oppsummering av Necrovision 1 og 2.....</i>	<i>53</i>
4.2	VERDUN (2015)	54
4.2.1	<i>Krigføring, skyttergraver og stillstand i Verdun</i>	<i>56</i>

4.2.2	<i>Protagonister og antagonister i Verdun</i>	66
4.2.3	<i>Romantisering og trivialisering i Verdun</i>	67
4.2.4	<i>Avslutninger og belønninger i Verdun</i>	69
4.2.5	<i>Oppsummering av Verdun</i>	70
4.3	BATTLEFIELD 1 (2016)	72
4.3.1	<i>Krigføring, skyttergraver og stillstand i Battlefield 1</i>	74
4.3.2	<i>Protagonister og antagonister i Battlefield 1</i>	81
4.3.3	<i>Romantisering og trivialisering i Battlefield 1</i>	84
4.3.4	<i>Avslutninger og belønninger i Battlefield 1</i>	87
4.3.5	<i>Oppsummering av Battlefield 1</i>	90
4.4	DRØFTING AV FUNN	92
4.4.1	<i>Krigføring, skyttergraver og stillstand</i>	92
4.4.2	<i>Protagonister og antagonister</i>	97
4.4.3	<i>Romantisering og trivialisering</i>	99
4.4.4	<i>Avslutninger og belønninger</i>	101
4.4.5	<i>Funn sett i lys av tidligere forskning</i>	102
5	KONKLUSJON	105
5.1	<i>VEIEN VIDERE</i>	108
6	KILDER OG LITTERATUR	109
6.1	<i>KILDER</i>	109
6.2	<i>LITTERATUR</i>	109

En studie av spillifiseringen av den første verdenskrig i FPS-spill, og hva det kan bety for spillernes historiebevissthet.

1.1 Tema og problemstilling

Den første verdenskrig hadde et verdensomspennende omfang, og kan sies å utgjøre en del av det moderne menneskets kollektive erfaring (Balsvik, 2010, p. 71). Til tross for dette har krigen blitt viet lite oppmerksomhet i spillverdenen. Utforsker man de store nettbaserte spillbibliotekene som Steam, Origin, Google Play Store eller Apple App Store, vil man snart oppdage at det er langt mellom hver tittel. Konflikten er spesielt fraværende i den mest populære videospillsjangeren, såkalte «FPS-spill» (førstepersonsskytere) der spilleren opplever spillverdenen i førstepersons perspektiv (ESA, 2018, p. 7). Den andre verdenskrig har til sammenligning blitt brukt som utgangspunkt for utallige spilltitler. Dette kan en også se i filmverdenen, der den første verdenskrig er langt ifra like hyppig filmatisert som den etterfølgende (Kempshall, 2015a, p. 36). En skulle kanskje tro at en omfattende og moderne krigskonflikt som den første verdenskrig, ville danne et godt utgangspunkt for en rekke videospill. Fraværet av utgitte videospill tyder derimot på det motsatte. Hva er det med denne konflikten som gjør at spillutviklerne holder igjen? Kan et videospill som omhandler den første verdenskrig i det hele tatt være underholdende?

For å illustrere denne utfordringen, kan en se til oppstyret rundt lanseringen av *Battlefield 1*. Da den første verdenskrig ble foreslått som tema til den kommende utgaven av den svært populære Battlefield-serien, reagerte daværende Electronic Arts Studios sjef Patrick Söderlund slik: «(...) I absolutely rejected it. I said World War 1 is a trench war, it can't be fun to play» (Skrebels, 2016). Nyheten om at Battlefield skulle ta for seg den første verdenskrig, vakte også stor oppsikt i spillmiljøet. Dette resulterte i at traileren for

videospillet ble tidenes mest «likte» film på filmnettstedet Youtube¹ i 2016 (Tassi, 2016). Det var heller ikke bare Söderlund som så seg undrende til valg av tema. I forkant av lanseringen, publiserte blant annet det amerikanske teknologimagasinet Wired en artikkel med tittelen «A First-Person Shooter Set in WWI Is Maaaybe Not the Best Idea» (sic) (Muncy, 2016). Artikkelforfatteren stilte spørsmål rundt hvorvidt man kan lage et videospill om en krig som nesten ingen helt forstår, og som vanligvis assosieres med stillstand, skyttergraver, sykdommer og masseslakt av unge menn. Til tross for slike bekymringer, endte den første verdenskrig likevel opp som utgangspunktet for det nye Battlefield-spillet, som ble en kritikerrost kommersiell suksess med over 25 millioner spillere (Madian, 2018). Dette demonstrerer at den første verdenskrig kan være svært underholdende.

I tillegg til Battlefield 1, har det blir gjort noen (om enn ikke så mange) forsøk på å spillifisere krigen. Med lanseringer av videospill som nettopp Battlefield 1, men også Necrovision, og Verdun, har den første verdenskrig fått en langt mer markert plass i dagens utvalg av videospill. Tilsynelatende virker det som at enkelte spillutviklere nå har «knekt koden» på hvordan den første verdenskrig kan spillifiseres. Det stadig voksende utvalget betyr også at et ikke ubetydelig antall spillere vil møte krigen gjennom disse FPS-spillene, som igjen vil påvirke deres historiebevissthet. Dette leder til problemstillingen, som lyder som følger: Hvilke grep blir tatt for å gjøre den første verdenskrig spillbar i FPS-spill, og hva kan resultatet av dette bety for historiebevisstheten til spillerne?

Et sentralt begrep her er spillifisering, som kommer av det engelske begrepet «gamification», og har ingenting med fysikkfagets «spillteori» å gjøre. Det dreier seg derimot om å gjøre noe *spillbart*. Spillifisering handler om de endringene som må til for å gjøre den aktuelle konteksten (i dette tilfellet den første verdenskrig), om til noe som kan spilles. Da må man forholde seg til gjeldende teknologiske rammer, regler, konvensjoner og markedsføring. Disse begrensningene setter rammene for hva som kan inkluderes og ekskluderes når det kommer til historiske elementer. Det setter også premissene for hvordan historien blir benyttet (Scott Alan Metzger & Richard J Paxton, 2016, p. 553). Dermed kan en si at spillifiseringsprosessen resulterer i endringer i både form og innhold: Historien må tilpasses

¹ Per 26.06.2018 ligger den på 247. plass, som tatt i betraktning av Youtube sine 1,3 milliarder filmer fremdeles er en særdeles høy plassering.

videospillet, og videospillet må tilpasses historien. I og med at den første verdenskrig regnes som en utfordrende del av vår fortid å gjøre spillbar, er det dermed forventet å kunne finne tydelige endringer i både historien og videospillene.

Ved å stadfeste grunnleggende utfordringer i både fortellingen om den første verdenskrig, samt videospillet som formidler av den, ønsker jeg å bygge opp en forståelse av hvordan disse påvirker hverandre og skaper nye måter for oss mennesker å møte den første verdenskrig på. Filmer og TV-serier som *What a Lovely War* (1969), *Gallipoli* (1981), *La Vie et rien d'autre* (1989) og *Blackadder Goes Forth* (1989) har for mange satt betydelige spor, og forsterket det som i dag utgjør en del av det kollektive minnet om den første verdenskrig (Löschnigg & Sokolowska-Paryz, 2014, p. Kap.1). Men trolig er dagens barn og unge ikke særlig kjent med disse ikoniske titlene. Historiker Niall Ferguson referer til dagens oppvoksende generasjon som «game boy»-generasjonen, som i større grad er interesserte i å spille fortiden enn å lese om den (Ferguson, 2006). Vår samtid er preget av nye medier, og videospill er en arena der stadig flere unge møter fortiden utenfor klasserommet. Det er derfor ikke unaturlig å tenke at videospill, som Ørjan Karlsson beskriver som et medium som «(...) har potensialet til å bli et av vår samtids rikeste kulturelle uttrykk» (Karlsson, 2004, p. 273), er med på å forme nye generasjoners historiebevissthet og kollektive minner om krigen. Ifølge Erik Lund, utgjør antakelig fortellingene i TV-serier, filmer og videospill mer for formingen av historiebevisstheten enn det skolefaget gjør (Lund, 2011, p. 115). Historiedidaktikere bør derfor være bevisste på at videospill kan påvirke elevers kunnskap om fortiden, og at de tar denne kunnskapen med seg inn i klasserommet (S. A. Metzger & R. J. Paxton, 2016, p. 534).

Målet med denne problemstillingen er ikke å finne mangler eller svakheter ved spillifisering av historie, men heller å undersøke fenomenet på dets egne premisser. Videospill har en annen form enn det skriftlige språket, og krever derfor sin egen tilnærming. I voksende grad blir historien mediert gjennom andre kommunikasjonsmetoder enn det skriftlige språket, og det er viktig å ikke avvise disse. Ingen historisk kunnskap kan overføres direkte fra fortiden til oss mennesker, uten noen form for forandring eller tap av informasjon på veien. Kunnskap om fortiden må alltid medieres på et vis – innholdet må ta en form. Denne oppgaven vil forhåpentligvis være et nyttig bidrag i å undersøke videospillets form som en alternativ måte

å mediere historie på, hvordan den endres på veien, og hva det kan bety for historiebevisstheten til dem som spiller dem.

For å besvare problemstillingen har jeg gjort rede for ulike utfordringer ved å spillifisere den første verdenskrig, og delt dem inn i fire kategorier. Deretter har jeg laget en oversikt over alle FPS-spill som inneholder elementer fra krigen, og har gjort et utvalg basert på fire kriterier. Dette resulterte i et utvalg på fire videospill, som så ble analysert med utgangspunkt i de fire kategoriene satt i teoridelen.

Relevans

Mange populære og kommersielt suksessfulle videospill er historisk situerte eller tematiserte. Dette er kanskje ikke så rart, da fortiden har mye å tilby spillutviklere. Med ferdiglagde narrativ som kan pirre utviklernes kreativitet og aktivisere spillernes minner og forkunnskaper, kan utviklerne lage engasjerende videospill med en følelse av troverdighet (Scott Alan Metzger & Richard J Paxton, 2016, p. 533). Annen populærkultur som filmer, romaner og tegneserier benytter seg også aktivt av fortiden for å lage interessante og troverdige fortellinger. Dette leder til at barn og unge som lærer historie på skolen, også stadig eksponeres for historiske representasjoner utenfor skolens rammer. Historiske videospill utgjør derfor en stadig voksende del av denne kontaktflaten til fortiden, og blir sammen med faghistorien en del av utviklingen av historiebevisstheten.

Først og fremst er videospill svært populære blant befolkningen, og da spesielt de yngre generasjonene. Ifølge undersøkelsen «Barn og medier 2016» (Medietilsynet, 2016, p. 56) oppgir 96 % av guttene og 76 % av jentene at de spiller videospill jevnlig. På topp fem over mest populære videospill, kommer FPS-spillet Call of Duty på fjerdeplass hos begge kjønn i alderen 15-16 år (Medietilsynet, 2016, p. 57). Call of Duty er en serie av historisk situerte videospill, der flere av titlene har en hovedvekt på den andre verdenskrig. Til tross for at Call of Duty faller utenfor kriteriene for denne studien (da de ikke tar for seg den første verdenskrig), er det likevel et tydelig tegn på at historisk situerte FPS-spill har en solid forankring blant dagens unge.

Historie er ikke statisk, men levende og i stadig endring. Vi tenker og skriver annerledes om fortiden nå, enn generasjonene som levde før oss gjorde. En kan gjerne si at «fortida er ikke hva den en gang var» (Kjeldstadli, 1999), for å sette det litt på spissen. Stadig oppdages eller påpekes det noe nytt ved begivenheter som skjedde lenge før historikerens egen levetid. Noen av disse begivenhetene, som for eksempel den første verdenskrig, er fremdeles preget av polarisering og uenigheter på flere områder. I tillegg til ny kunnskap og alternative syn, endres også måtene vi blir eksponert for historien på. Den omfattende kommersielle historiebruken er i dagens samfunn aktivt med på å forme vår historiebevissthet, og skjer i stor grad utenfor skolen og akademiske rammer (Kjeldstadli, 1999, p. 293; Lund, 2011, p. 20). En bred kontaktflate der stadig flere møter fortiden på, er historisk situerte videospill.

Selv om denne oppgaven ikke har som formål å liste opp et konkret læringsutbytte fra de utvalgte spillene, jobber den ut ifra antakelsen om at *noe* læres fra disse erfaringene. Historisk situerte videospill går inn under det som Lund betegner som hverdagsbruk av historie. Han mener at det antakelig skjer en «(...) betydelig undervurdering av de historiske kunnskaper som tilegnes gjennom denne omfattende kommersielle historiebruken (...)» (Lund, 2011, p. 13). Dermed er det interessant å se nærmere på hvordan spillprodusenter bearbeider den første verdenskrig, til noe som tusenvis av mennesker kan gjenoppleve og skape nye erfaringer med.

Spørsmålet om hvorvidt videospill på generelt grunnlag kan forme våre forkunnskaper om fortiden, er trolig verdig en avhandling i seg selv. Denne avhandlingen vil likevel basere seg på den antakelsen at vi blir påvirket av det vi engasjerer oss i, enten det er en film, en bok eller et videospill. Olav Svein Stugu skriver blant annet at dersom «(...) målet med ei formidling er å påvirke historiemedvitet til ei brukergruppe, vil godt tilrettelagde populære medieprodukt så godt som uten unntak ha større slagkraft enn intellektualiserte fagtekstar.» (Stugu, 2008, p. 139). Stugu peker så på videospillet spesifikt som et medium som kan påvirke vår historiebevissthet, til tross for blandingen av fakta og fiksjon (Stugu, 2008, p. 143). Dette er kanskje ikke så rart, da videospillet er et unikt medium i måten det engasjerer spilleren i narrativet på. I disse digitale representasjonene av fortiden, må spilleren selv være en aktiv deltaker for at narrativet skal utfolde seg. Dermed flyttes fokuset i klasserommet bort fra læreren, og vendes mot elevens egen personlige erfaring med fortiden i en slags digital

ekskursjon. Fortiden blir visualisert, og satt inn i et narrativ som eleven selv kan påvirke. En spillverden kan potensielt inneholde rike historiske detaljer, i alt fra arkitektur og kunst, til klær og våpen. Utover de rent visuelle gjengivelsene, kan videospill også tilby et innblikk i fortidens kulturer og samfunn. Denne muligheten til å utforske virtuelle historiske rom, karakteriserer historikeren Jerome De Groot som «experiencing history».(De Groot, 2009, p. 87). I slike «digitale ekskursjoner» kan det tenkes at det dannes personlige minner, eller personlige erindringsspor, som historiedidaktiker Marianne Poulsen omtaler det. Poulsen skriver i sin artikkel “Dannelse af personlige erindringsspor” at skoleelever ofte sliter med å huske det som blir fortalt i historieundervisningen (Ahonen, 2000, p. 220). Et av problemene er ifølge Poulsen at skolehverdagen kan bli monoton og gjentakende. Slikt setter ikke særlige spor i elevers erindring, da lite skiller seg ut. Emnene varierer, men undervisningstimen foregår stort sett likt time etter time. Skolens dufter, lyder og mennesker forblir også stort sett de samme. For at elevene skal få varige spor i sin erindring om fortiden, hevder Poulsen at oppmerksomhet er nøkkelordet. Hun trekker frem museumsbesøk og spennende historiske filmer som eksempler på spesielle opplevelser som setter preg. Hadde Poulsen skrevet artikkelen i dag, er det ikke urimelig å tenke seg at videospill kunne blitt tilføyd listen. Få ting får så mange sammenhengende timer med oppmerksomhet og engasjement som videospill gjør i mange unges liv.

Utover de rent historiedidaktiske motivene, finnes det også en egenverdi i å undersøke de underliggende prosessene som tar sted i krysningpunktet der historie og videospill møtes. Dette relaterer seg hovedsakelig til det relativt ferske feltet «historical game studies», eller på norsk «historiske spillstudier» (Chapman, Foka, & Westin, 2017). Til tross for et voksende antall publikasjoner i fagfeltet,² er det fremdeles mye å tilføye. I akademiske kretser mangler videospill kulturell prestisje, og har en tendens til å bli stemplet som lavkultur (Aarseth, 2003, p. 1; Chapman, 2013, p. 2). I media har videospill blitt beskyldt for å gjøre oss både dumme og voldelige (Peterson, Miller, & Fedorko, 2013, p. 34). Gjennom denne studien, vil jeg vise både hvordan historiske videospill løser narrative utfordringer, samt hvordan resultatet av dette potensielt kan påvirke spillernes historiebevissthet.

² Dette utdypes nærmere under «tidligere forskning».

1.2 Tidligere forskning

I dette delkapittelet gjør jeg rede for hovedtrekkene i tidligere forskning innen videospill og historie. Jeg har valgt å gjøre dette todelt: 1) Først gjennomgår jeg den mest relevante forskningen for denne oppgaven, nemlig tidligere forskning på den første verdenskrig i videospill. 2) Deretter tar jeg et skritt bakover, for å gi et mer helhetlig og bredt blikk på selve fagfeltet. Jeg anser dette som nødvendig, da det setter denne studien inn i et større faglig perspektiv.

1.2.1 Tidligere forskning på den første verdenskrig i videospill

Da det er gjort relativt lite forskning på videospill som tar for seg den første verdenskrig, er det mest hensiktsmessig å behandle forskningen etter forfatter, fremfor tematisk. Dette er kanskje ikke så unaturlig, da det er kun de senere årene at det har blitt lansert videospill som tar for seg den første verdenskrig.

Den tidligste publiserte artikkelen som er viet emnet, er et kapittel skrevet Andrew Wackerfuss i samleverket *Playing With The Past* (Wackerfuss, 2013). Da ingen av videospillene i denne studien var publisert på det tidspunktet, blir naturligvis ingen av disse kommentert av Wackerfuss. Det resulterer også i at hans artikkel får en konklusjon som ikke er representativt for dagens spillutvalg. I artikkelen vender Wackerfuss et analytisk blikk mot hvordan den første verdenskrig blir overført til flysimulatorspill. Flysimulatorer utgjør definitivt den største massen av videospill i denne kategorien, og var i 2013 da artikkelen ble skrevet også blant de mest populære. Sett i lys av denne studien, er ikke alt Wackerfuss skriver like relevant. Men han forsøkte å skape en oversikt over alle videospill utgitt opp til 2013 som omhandlet den første verdenskrig, samtidig som han argumenterte for hvorfor det ikke fantes FPS-spill³. Til tross for at Wackerfuss ikke hadde helt korrekt i påstanden om at det ikke fantes noen FPS-spill, kommer han med interessante poeng: Kampen i lufta blir ansett som en ærefull og heroisk affære, mens bakkekampene preges av «(...) a meaningless death unavoidable by any display of skill.» (Wackerfuss, 2013, p. 241). Denne

³ Denne oversikten tar jeg i bruk i metodedelen av studien.

inkompatibiliteten, er ifølge Wackerfuss hovedgrunnen til hvorfor flysimulatorer har dominert emnet.

I 2015 publiserte Chris Kempshall en artikkel om hvordan soldaten blir fremstilt i videospill som omhandler den første verdenskrig (Kempshall, 2015b). I artikkelen undersøker han fire videospill som tar for seg den første verdenskrig. Av disse fire, er ett av dem FPS-spillet Verdun (2015), som også dekkes av denne studien. De tre andre består av adventure-spillet Valiant Hearts: The Great War (2014), tower defence-spillet Trenches 2 (2011), og det enkle strategispillet Trench Warfare (ukjent publiseringsdato). Premisset for artikkelen er det komplekse bildet som finnes av soldaten i første verdenskrig, og hvordan dette ivaretas når soldaten blir interaktiv. Samtidig ser Kempshall på hva narrative som tildeles disse karakterene, og hva de representerer i videospillet. Han konkluderer med at selv om representasjonene kan virke stereotypiske med heroisme, seiere og nederlag, klarer spillene likevel på ulike måter å tilby et dypere innblikk i soldatene som vanlige mennesker med egne håp, drømmer og frykter (Kempshall, 2015b, p. 670). Til tross for at tre av fire videospill ikke møter kriteriene for denne studien, kommer Kempshall med mange gode observasjoner som med fordel benyttes av denne studien.

Samme året lanserte Kempshall også en hel bok viet til emnet, «The First World War in Computer Games» (Kempshall, 2015a). Med utgangspunkt i den bredt omfavnende tittelen, forsøker Kempshall å skrive et relativt omfattende verk på et emne det finnes lite om fra før av. Han utforsker og drøfter en rekke grunner til hvorfor spill-landskapet så ut slik som det gjorde, og utgjør en betydelig del av teorigrunnlaget i denne studien. Ved hjelp av Kempshall sitt tidligere arbeid, har jeg definert flere av variablene som undersøkes i analysen.⁴

Omfanget gjør derimot at han har et stort bibliotek av videospill å dekke, som resulterer i til tider overflatisk analyse. Han benytter dessuten mye av plassen til videospill som er langt unna kriteriene satt i denne studien, som for eksempel mobilspill og uoffisielle modifikasjonspakker som The Great War Mod (2016). Av spillene han vier mer plass til, er det også her kun Verdun (2015) som overlapper med denne studien. Men igjen fører hans

⁴ Mer om dette utdypes i teoridelen.

brede tilnærming til at behandlingen av spillet differensierer seg fra min tilnærming også i dette tilfellet.

I 2016 publiserte Chapman en artikkel om hvordan det kollektive minnet om WWI manifesterer seg i videospill. Artikkelen forsøker også å forklare hvorfor det har seg slik at det er så få videospill som omhandler krigen. I undersøkelsen hadde Chapman et svært ekstensivt design, med 58 videospill. Analysen og dataene Chapman hentet inn bestod først og fremst i å se etter visuelt eksplisitte gjenskapelser av soldater i skyttergraver. Analysen er relativt enkel, men var nødvendig for å komme gjennom et så stort antall spill. Metode-messig benyttet Chapman seg av ulike nettkilder, og spilte stort sett ikke gjennom spillene. Chapman gjør deretter en nyttig og interessant drøfting, og konkluderer med at de kollektive minnene i liten grad benyttes av videospillene i undersøkelsen. Han konkluderer videre med at disse minnene virker inkompatible med den nødvendige spillbarheten, samtidig som at det finnes en frykt for å trivialisere en tragisk fortid.

Chapmans studie har en del fellestrekk til denne studien, da begge forsøker å undersøke utfordringene tilknyttet det å spillifisere den første verdenskrig. Men de to studiene har svært ulike metoder og kildemateriale. Der Chapman har et ekstensivt design med 58 videospill, har denne et mer intensivt design med 3 videospill. Dette tillater en større grad av dybde i hvordan videospillene er skrudd sammen, og større muligheter for sammenligning. Samtidig er denne studien rettet inn mot FPS-spill, mens Chapman hovedsakelig rettet oppmerksomheten mot strategispill.

Den tidligere forskningen på den første verdenskrig i videospill er av stor interesse for denne studien, og kunnskap fra disse blir henvist til fortløpende. Funnene fra denne tidligere forskningen drøftes i mer detalj i teoridelen.

1.3 Historiske spillstudier

«Historical game studies», eller «historiske spillstudier», er en samlebetegnelse først myntet i 2016 av Adam Chapman. Han definerer historiske spillstudier slik: «The study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it» (A. Chapman, 2016, p. 16). Det er altså et felt dedikert til forskning på videospill som på et eller annet vis

inneholder representasjoner av fortiden, eller kan knyttes opp mot diskursen rundt den. Denne studien vil derimot ha noe snevrere kriterier enn det Chapman opererer med, for å begrense omfanget (mer om dette i metodekapittelet). Feltet er relativt ferskt, men bidragene som har føyd seg inn i det strekker seg lengre tilbake.

En av de mest siterte artiklene, ble skrevet av William Uricchio i 2005 og ble publisert som et kapittel i *Handbook of Computer Game Studies* (Uricchio, 2005). Uricchio var ikke den første til å skrive om historie i videospill, men ingen før har hatt like stor innvirkning på feltet. I artikkelen utforsker han ulike aspekter ved denne «nye» måten å samhandle med fortiden på. Chapman argumenterer at Urrichios viktigste bidrag, var hvordan han behandlet videospillet som en egen historisk form, fremfor å studere det i lys av et bestemt bruksområde (for eksempel undervisning) (Chapman et al., 2017, p. 1). Uten at Uricchio nevner dette eksplisitt, er det tydelig at han har tatt med seg tankegods fra sin bakgrunn som mediehistoriker, og hans tidligere erfaring med filmstudier. Spillefilmen som historisk form, har slitt med mye av den samme omdømmeproblematikken i akademiske kretser som det kan sies at videospill har i dag. Argumentene for og imot har mange fellestrekk, og det er derfor ikke uvanlig i historiske spillstudier å benytte seg av litteratur tidligere brukt til å legitimere film som historie. Robert Rosenstones nybrottsarbeid innen historiske filmstudier har blant annet blitt hyppig referert og relatert til i spillstudier (Rosenstone, 1995a, 1995b, 2014)). Rosenstone gikk i bresjen for at film skulle bli en mer anerkjent form for historieformidling, og avviste de ofte urimelige sammenligningene mellom bøker og filmer. Rosenstone var også en av grunnleggerne av journalen *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, som har blitt en flittig brukt arena for å publisere artikler innen historiske spillstudier. Feltets slektskap til filmstudier er også tydelig når en ser spillrelaterte publikasjoner i journaler som *Historical Journal of Film, Radio and Television*.⁵ Til tross for likheter i form, innhold og kampen for akademisk anerkjennelse, er det også store ulikheter mellom film og videospill. I videospillet er man mer enn «bare» en tilskuer – spilleren må aktivt utføre handlinger og ta valg for å få progresjon i narrativet. Spilleren etterlater seg dermed et såkalt ludonarrativ, et unikt narrativ knyttet opp til de handlinger spilleren foretok seg i spillet⁶.

⁵ Kempshall (2015, a) er blant annet publisert i denne journalen.

⁶ Dette begrepet utdypes i teoridelen.

Det finnes i skrivende stund ikke et samlende fysisk tidsskrift for artikler innen historiske spillstudier. Derfor har det vært noe flytende og inkonsekvent hvor disse har blitt publisert. Noen forsøk på å skape samlende arenaer har derimot blitt gjort, og passende nok er de i likhet med spillene de omtaler, digitale. Internasjonalt er trolig «Play the Past» (www.playthepast.org) et av de mest suksessfulle initiativene. Mye har også blitt publisert på «Game Studies – the international journal of computer game research» (www.gamestudies.org). Sistnevnte er ikke dedikert til utelukkende historiske spillstudier, men har vært en flittig brukt publiseringskanal for det også.

På grunn av manglende akademisk interesse, er mye av kunnskapen om historiske videospill ikke nødvendigvis publisert gjennom akademiske kanaler. Chris Kempshall poengterer at videospillet har utviklet sin egen sfære, og sin egen kultur (Kempshall, 2015a kap. 0). Det finnes derfor en rekke nettsider dedikert til denne kulturen, som tematiserer både enkeltspill og spillbransjen generelt. Det ville vært for omfattende å katalogisere alle disse nettstedene, men blant de mest populære finner man aktører som IGN, GameSpot og GameFAQs (Alexa, 2018). Disse er ikke dedikerte til historisk orienterte videospill, men på grunn av populariteten er det et stadig aktuelt og tilbakevendende tema. Nettstedene publiserer jevnlig alt ifra anmeldelser og nyheter, til intervjuer med spillutviklere og nyttig oppslagsinformasjon. Kunnskap publisert gjennom disse kanalene har trolig en tendens til å gå under radaren til de fleste akademikere, men kan likevel ikke fraskrives som unyttige. Derfor vil det i enkelte tilfeller være både nødvendig og berikende å benytte disse nettstedene som kilder og tidligere forskning i denne studien.

2 Teori

Når det kommer til analyse av videospill, finnes det få selvfølgeligheter. Derfor er det viktig å gjøre seg noen klare tanker rundt hva som kreves og forventes. Her trekker jeg frem teoretiske perspektiver som er med på å belyse hvordan man bør behandle videospill som kilder. Særlig kommer jeg til å drøfte forholdet mellom historisk innhold og videospillet form. Dette er med på å danne teorigrunnet for hvordan kildene blir behandlet i analysen. Men først definerer jeg begrepet historiebevissthet, sett i perspektiv av studiens fokus på videospill.

2.1 Historiebevissthet og populære medieprodukter

Historiebevissthet som begrep har sin opprinnelse i historiedidaktikken, og innebærer et samspill mellom tidsdimensjonene fortid, nåtid og fremtid (Kvande & Naastad, 2013, p. 45). Olav Stugu omtaler derfor historiebevisstheten som en historisk grunn dimensjon i hvordan mennesket forstår seg selv og verden rundt seg. Derfor har alle en form for historiebevissthet; ingen er helt historieløse (Lund, 2011, p. 24). Men hvorvidt man er i stand til å reflektere og verbalisere historiebevisstheten, er sterkt varierende fra person til person (Stugu, 2008, p. 18).

På den ene siden innebærer historiebevissthet at en har bestemte faktiske kunnskaper om fortiden, og hvordan historie blir til. Slik fungerer den også som en felles referanseramme, og kan «(...) skape samhörighet og felles identitet» (Lund, 2011, p. 24). Historiebevisstheten er dermed ikke bare en del av vår personlige forståelse av fortiden, men den er også knyttet opp mot det kollektive. Bernard Eric Jensen peker derfor på at historiebevisstheten har en «erindrende funksjon», altså en minnefunksjon (Kvande & Naastad, 2013, p. 47). Både det vi minnes individuelt, og det vi minnes kollektivt - vil være avgjørende for vår identitet og historiebevissthet.

Begrepene historiebevissthet og historiebruk, er nært knyttet sammen da de påvirker hverandre (Kvande & Naastad, 2013, p. 47). Det betyr at der det finnes en historiebruk, finnes det grunnlag for å diskutere historiebevissthet. Kvande & Naastad mener at i analysen om hvilken betydning historien har i et samfunn, må en ta utgangspunkt i de stedene der

historien «(...) manifesterer seg som en meningsfull fortid i en felles kontekst (...)» (Kvande & Naastad, 2013, p. 48). I den sammenheng vil jeg påstå at bruken av historie i videospill stadig blir mer aktuelt med tanke på vår historiebevissthet i dagens samfunn.

Kjeldstadli hevder at historiebevisstheten i dag er sterkere formet av disse mediene, enn av lærebøker og universitetsfag. Dette til tross for at de egner seg best til forenkling enn kompleksitet (Kjeldstadli, 1999, pp. 291. Medieprodukter spiller på flere sanser enn det bøker gjør, og de har dramaets oppbygning. Et praktisk eksempel på hvordan populære medietekster kan påvirke historiebevisstheten, ble vist i en studie fra 2001 av Afflerbach og VanSledright {Afflerbach, 2001 #2087}. Barn som hadde sett filmen Pocahontas brukte filmen som grunnlag til å bedømme andre tekster ut ifra, samt til å bygge ny historisk kunnskap på. Historiebevisstheten ble spesielt påvirket på grunn av barnas manglende evne til å kritisk vurdere medieproduktet. En annen studie gjort av Wineburg et al. (Wineburg, Mosborg, Porat, & Duncan, 2007) viste også at den fiksjonelle filmen Forrest Gump utgjorde en sentral del av det kollektive minnet om Vietnamkrigen, blant de tenåringene og foreldrene som ble intervjuet. Studien viste også at det var de simpleste delene av narrativet som stort sett ble henvist til i intervjuene, og de mer sammensatte fenomenene ble ekskludert fra minnet. Wineburg et al. poengterer hvor viktig det er å anerkjenne påvirkningen medieprodukter har på den historiske tenkningen, slik at dets krefter kan utnyttes til å bedre kunnskapen om fortiden (Wineburg et al., 2007, p. 175). En del av dette arbeidet vil være å gjøre seg kjent med hvordan ulike medieprodukter påvirker historiebevisstheten, slik at pedagoger kan ta tak i disse fenomenene i klasserommet.

May-Brith Ohman Nielsen opererer med en todeling av historiefaget, som benytter seg av det en kan kalle for ytterpunkter av historiebevisstheten. På den ene siden har man det som er vitenskapelig analyserbart, og på den andre siden det gåtefulle og poetiske (Kvande & Naastad, 2013, p. 50; Lund, 2011, p. 27). Selv om det alltid vil være et blandingsforhold mellom disse to ytterpunktene, vil videospillet i hovedsak stå for sistnevnte. Det vil derfor trolig være naturlig å anta at et videospills påvirkning på vår historiebevissthet i større grad vil komme fra det gåtefulle, enn det vitenskapelige. Utfordringen i et slikt blandingsforhold, er å skille mellom hva som er basert på historiske fakta, og hva som er fiksjon. Dette blir sjeldent gjort rede for eksplisitt i videospill {Brown, 2008 #1@132}.

2.2 Spillifisering og spillteori

For å kunne drøfte og analysere hvordan en krig kan bli omgjort til et kommersielt videospill, er det nødvendig å forstå noen grunnleggende prinsipper for prosessen det innebærer. Som tidligere påpekt, har videospillet en form som skiller seg fra det tradisjonelle skriftlige språket historie vanligvis forbindes med. Dette krever at vi har innsikt i denne formens begrensninger (men også muligheter), for å blant annet unngå urimelige forventninger og krav. Det er også hensiktsmessig å benytte relevante fagbegreper, for å sette navn på de prosessene en observerer.

Så hva er et spill, og hva betyr egentlig begrepet «spillbart»? Espen Aarseth karakteriserer alle spill med tre dimensjoner (Aarseth, 2003, p. 2):

1. Spillbarhet
2. Spillstruktur
3. Spillverden

Spillbarhet er en sentral del av alle typer spill, argumenterer Aarseth, da spill er en prosess, og ikke et objekt. I dette inngår spillerens handlinger, strategier og motiver. Ulike spill tilbyr spilleren ulik grad av frihet til å utforske, og forme det historiske narrative. Men et viss rom for handlingsfrihet er nødvendig. Et spill er ikke et spill, hvis det ikke kan spilles, poengter Aarseth. I et forsøk på å definere spillbarhet, kan en gjerne si det slik: Spillbarhet er det som oppstår når spilleren aksepterer og forstår spillets regler (spillstruktur), og motiveres til å utføre dem innenfor visse rammer (spillverdenen). Dermed er spillbarhet et resultat av kombinasjonen mellom spillstruktur og spillverden.

I en spillverden kan spilleren utforske virtuelle rom, og løse spillets utfordringer.

Spillverdenen kan ta mange ulike former, og kan være alt ifra tekst, bilder og tredimensjonal grafikk. I videospillet *Assassins Creed* er det for eksempel tredimensjonale forminskede versjoner av byene Jerusalem, Damaskus og Acre som spillverdenen er basert på.

Spillbarheten og spillverdenen blir deretter bundet sammen av spillstrukturen, som er et sett med klart definerte regler for hva som gir fremgang i spillet. Reglene og mekanismene i

spillstrukturen behøver ikke alltid å formidles til spilleren i sin helhet, men de er med på å strukturere handlingene som spilleren foretar seg. Uten en spillstruktur, mister man spillbarheten, ifølge Aarseth. Eksempelvis kan en derfor ikke kategorisere et vanlig interaktivt kart som et videospill, da det ikke har noen form for spillstruktur som kan strukturere handlingene en foretar seg.

Spillstrukturen mellom ulike videospill kan variere, men innenfor sjangrene er det mange likheter. Spillerne har visse erfaringer fra tidligere spilling, som igjen skaper forventninger til nye videospill. Dette kan sammenlignes med å velge film ut ifra sjanger. En dramafilm gir andre forventninger til både form og innhold enn en actionfilm. Spillerne får dermed forventninger om hvordan et FPS-spill skal være, og hvordan mekanismene og strukturene i spillet fungerer. Det hadde vært slitsomt å måtte lære seg å spille på nytt, for hvert nye spill en anskaffer seg. Derfor er det mange gjenkjennbare elementer som går igjen. Men hva om disse strukturene ikke er forenelig med historien en ønsker å formidle?

En grunnleggende utfordring når fortiden skal tas inn i videospillverdenen, er fortidens tendens til å være både kompleks og kaotisk. Et videospill er derimot enkelt og logisk. Spillutvikler Chris King har vært med på utviklingen av en rekke populære historisk orienterte videospill, som for eksempel *Crusader Kings* (2004, 2012), *Europa Universalis* (2007, 2009, 2010a, 2010b, 2013), og *Victoria* (2006, 2010, 2013). Han formulerer seg slik om forholdet mellom historie og videospill: "Computer games rely on logic. But history is not logical" (Campbell, 2016). For å utdype dette sitatet, kan en se nærmere på hvordan en datamaskin faktisk fungerer. Enten det er en PC, mobiltelefon, PlayStation eller Nintendo, så har de alle en eller flere fysiske prosessorer. Felles for alle prosessorer, er at de utfører matematiske utregninger ved hjelp av flere tusen til flere milliarder av transistorer. Noen bruker beskrivelsen «datamaskinens hjerne» for å forklare hva en prosessor er. Men i motsetning til en biologisk hjerne, kan ikke en prosessor tenke på egenhånd. Den er helt avhengig av å bli matet med en maskinkode, som består av binære tallrekker. Da binære tallrekker er svært vanskelige og møysommelige for oss mennesker å lese, har det blitt utviklet et mangfold av programmeringsspråk som inneholder ord og ligninger som er langt mer leselige. De som kan disse språkene, blir som regel henvist til som «utviklere», «programmerere» eller «kodere». Men til tross for at disse programmeringsspråkene

inneholder ord som vi kan gjenkjenne, så «snakker» digitale enheter annerledes enn oss. De trenger pinlig nøyaktige og logiske kommandoer til enhver tid, for å vite hva de skal gjøre. I praksis betyr dette at det ikke finnes noen tilfeldigheter, når historien skal oversettes fra et menneskespråk til et maskinspråk. Det betyr eksempelvis at alle kausale forhold og mulige utfall må programmeres inn i forkant. Handling X må alltid lede til resultat Y. Hvis man derimot ønsker at resultatet skal virke «tilfeldig», må man programmere inn alternativer. Men hvor mange alternativer skal det være? Hva skal sannsynligheten være for de ulike resultatene inntreffer? Og hva skjer hvis spilleren ikke gjennomfører handling X i det hele tatt, eller kanskje gjør handling Z istedenfor? Alt dette og mye mer, må en spillutvikler ta stilling til når historien skal gjøres spillbar. Historien må med andre ord brytes ned til enkle kommandoer som prosessorene kan utføre. Prosessen ved å spillifisere, kan en gjerne omtale som en form for mediering. All formidling må tilpasses et format, og de rammer og produksjonsmåter som det aktuelle mediet forutsetter ("Medialisering," 2014).

Fra en historikers ståsted kan dette virke som en umulig oppgave med få selvfølgheter. Sett fra en spillutviklers ståsted derimot, er det en rekke plasser en kan begynne. Dette fordi det finnes et mangfold av forventninger og normer for hvordan et videospill skal være. Disse varierer mellom ulike sjangre, men noen fellesnevnerer peker seg ut. Først og fremst forventes det at handlingene som utføres er ekstraordinære (Poole, 2011, p. 117). Spillere er stort sett ikke interesserte i å vaske klær eller spise lunsj i et videospill.⁷ Handlingene må føles meningsfulle for progresjonen i spillet, og utfallet av handlingene bør være relativt forutsigbare og logiske.

I videospill der spillerne forsøker å løse utfordringer med høy risiko, som for eksempel et krigsspill, forventes det også at døden er en «non-event» (Klastrup, 2007, p. 3). Det vil si at det å dø i den virtuelle verdenen er en lite viktig hendelse. Dette vitner om at videospill har en fot godt plantet i det fiktive, der karakteren enkelt og greit kan oppstå fra de døde. Men på den andre siden er ikke karakteren man spiller udødelig, eller nødvendigvis overmenneskelig – det kunne blitt oppfattet som for urealistisk. Steven Poole hevder i sin bok *Trigger Happy*,

⁷ Unntak finnes naturligvis. Simuleringsspill som f.eks. «The Sims», tar for seg slike hverdagslige gjøremål.

at «You don't want it to be too real. The purpose of a video game is never to simulate real life, but to offer the gift of play» (Poole, 2000:117). Poole utdyper dette, med å hevde at videospill til en viss grad må være urealistiske. De må kunne spilles uten for store forkunnskaper, de må ikke være for vanskelige, og de kan ikke være for kjedelige. Man ønsker å spille at man er i en skyttergrav, man ønsker ikke å faktisk være der. For spillutviklerne betyr dette at de må balansere mellom det som underholdende men fiktivt, og det som er realistisk og autentisk. En kan gjerne si at det er snakk om å opprettholde en slags «opplevd autentisitet».

Det er dette som er spillifisering – et sentralt begrep i denne problemstillingen. Fortiden skal tilpasses en rekke forventninger og tekniske krav, samtidig som det skal være forlokkende nok til å bli en kommersiell suksess.

2.3 Narrativ i videospill

Videospill er sjeldent analytiske eller strukturorienterte, og drøfter som regel ikke historiske problemstillinger. Sentralt i videospillet står heller fortellingen, og videospill kan derfor plasseres innenfor den narrative historien, som er mer beskrivende og personorientert (Lund, 2011, p. 116). Det narrative kan også ha en forklaringskraft, men gjør dette på en annen måte enn diskursive og analytiske metoder. Marie-Laure Ryan definerer et narrativ som «(...) a mental representation of causally connected states and events which captures a segment in the history of a world and of its members.» (Ryan, 2003). Narrativet konstruerer dermed en sammenheng mellom ulike hendelser, og skaper en fortelling som gir mening.

Kanskje er narrativet også en av de største utfordringene til det kommersielle videospillet. Til tross for en viss grad av handlingsfrihet, har spillerne, i likhet med en filmtilskuer, behov for et tydelig narrativ. Arne Engelstad skriver at «Filmtilskueren har et større behov for en tydelig fortelletråd enn romanleseren (...)» (Engelstad, 2013, p. kap. 9), noe som kan tilsi at visuelle fremstillinger krever tydelige narrativ. I motsetning til en akademisk tekst, kan ikke videospill rett ut forklare og drøfte fortiden. Fortiden skal oppleves interaktivt av spilleren, gjennom en kombinasjon av spillbarhet og spillstruktur, plassert i en virtuell spillverden (De Groot, 2009, p. 133). En skriftlig tekst behøver ikke å forholde seg til disse tre dimensjonene.

Derfor må samtaler diktes opp, spenningsmomenter må legges til, og spilleren må gis innflytelse over det som skjer på skjermen. Store og små handlinger må struktureres, og virke meningsfulle for spilleren. Dette må resultere i en fortellertråd som er underholdende, og lett for spillerne å følge. Disse utfordringene kan gjøre det vanskelig for et videospill å holde seg historisk nøyaktig, og resulterer også gjerne i det man kaller kontrafaktisk historie.

Jeg har i denne studien valgt å vektlegge Chapmans narrative teori på videospill, da denne inneholder begreper som er tilpasset og beskrivende for mediet. Der står begrepene «framing narrativ» og «ludonarrativ» sentralt. Videre foreslår han også ulike fortellingsstrukturer av narrativene: «open-ended», «open-ontological» og «deterministic» {Chapman, 2016 #35@kap.5}.

Grunnen til at det er nødvendig å tilpasse den narrative teorien, er ifølge Chapman (2016) fordi « (...) the problem of more traditional narrative models is that they are often located in the perspective of the spectator, whereas in games we are also an actor”. Dette fordi i tillegg til å være fortellende, har videospillet også en annen dimensjon – nemlig det interaktive. En kunne også omtalt dette som et «interaktivt narrativ» (Ostenson, 2013, p. 71). Vanligvis vil et narrativ ta for seg hendelser som har skjedd i fortiden, men i et videospill oppstår hendelsene i nåtiden. Spilleren styrer det som skjer i spillet, og spillet reagerer umiddelbart på spillerens kommandoer. I denne prosessen etterlater spilleren seg det som Chapman omtaler som et ludonarrativ (A. Chapman, 2016, p. kap. 5). Ludonarrativet innebærer ikke bare den historiske fortellingen, men også de valgene og handlingene som spilleren foretar seg. Ludonarrativet vil også være litt annerledes for hver gang en spiller, og er dermed ikke statisk. Uavhengig om spilleren er bevisst på det eller ikke, etterlates det alltid et ludonarrativ.

Narrativet som setter rammene for selve spillingen, omtaler Chapman som «framing narrativ». Framing narrativ virker å være beslektet med det begrepet Aarseth beskriver som «spillstruktur», men omhandler i større grad selve fortellingen enn de tekniske strukturene. Der ludonarrativet er formbart av spilleren, er framing narrativet et element i videospillet som er låst, og ikke kan endres av andre enn spillutviklerne. Forholdet mellom disse varierer fra videospill til videospill. Noen har sterke framing narrativ, der spillstrukturen holder spilleren

i hånden fra A til B. Disse kan ifølge Chapmans teori regnes for å ha en deterministisk fortellingsstruktur. Uansett hva spilleren foretar seg i ludonarrativet, forblir det store narrativet relativt upåvirket. Spillet kan ikke ha en annen kronologi, løsning eller avslutning enn det som framing narrativet har forhåndsbestemt.

I motsatt ende finner man videospill med svært åpne framing narrativ, som legger opp til at spilleren i større grad skal produsere sitt eget (ludo)narrativ. Det er disse spillene Chapman (2016) omtaler som å ha «open-ontological»-fortellingsstrukturer, der spilleren får spille relativt fritt i «løse» rammer. Disse består typisk av åpne spillverdener. I midten av disse ytterpunktene finner man videospill med en «open-ended»-struktur. Disse har et framing narrativ som er relativt fast, men er mer fleksibelt enn det deterministiske. Et eksempel kan være å tilby spillerne ulike avslutninger på narrativet som resultat av spillerens egne handlinger, eller tilby ulike løsninger og alternative kronologier.

2.4 Hvordan tilnærme seg historisk situerte videospill teoretisk?

I et videospill blir spilleren selv plassert inn i, eller iblant, fortidens aktører. Slik blir historien ikke bare gjenfortalt, men også gjenopplevd gjennom spillets avatar. Dette skaper en nærhet og involvering som er unikt for mediet. I disse digitale representasjonene av fortiden, må spilleren selv være en aktiv deltaker for at narrativet skal utfolde seg. Fortiden blir visualisert, og satt inn i et narrativ som spilleren selv ofte kan påvirke. Dette medfører et behov for å ikke utelukkende sette søkelys på mediets innhold, men også på dets form. De spillbare handlingene er et ekstra meningsbærende lag som også må tas hensyn til. Dette henger igjen sammen med en rekke forventninger til hvordan et videospill skal være, samt teknologiens begrensninger – men også muligheter.

I 2012 publiserte Chapman artikkelen «Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames» (Chapman, 2012). Artikkelen fungerer tilnærmet som en appell til fremtidige akademikere og forskere om å behandle videospill på dets egne premisser. Der tar han et oppgjør med det ofte skeive forholdet mellom form og innhold i historiske undersøkelser av videospill. Ved innhold menes historisk innhold. Dette vil eksempelvis være alt ifra tidsriktige klær og våpen, til dialoger, narrativ og historisk nøyaktighet. Men videospill

kommuniserer ikke historie kun gjennom innhold. De kommuniserer også gjennom de tilgjengelige valgene og utfordringene som spilleren må ta stilling til, friheten til å spille flere ganger med forskjellige utfall (Peterson et al., 2013), og sammensettingen av ulike semiotiske ressurser.⁸ (Aasen 2007:258). Alt dette resulterer i en spillopplevelse som det historiske innholdet blir mediert gjennom. Med andre ord, må det være et fokus ikke bare på hva som spilles, men hvordan det spilles. Det er denne spillopplevelsen, spillets form, som ofte blir oversett i analyser. Ved å skille ut det historiske innholdet fra spillets form, mister man konteksten det er satt inn i. Derfor bør man spørre seg selv ikke bare om hva det historiske innholdet består av, men også hvordan det er presentert, hvordan det blir spilt, og hvordan det er lagd. Chapman påpeker at analyser som kun fokuserer på et videospills historiske innhold er en «felle» mange går i, og betegner det som problematisk (Chapman, 2012).

Både Robert Rosenstone og Chapman påpeker at historikere for ofte tyr til urettferdige sammenligninger når videospill skal undersøkes. Bøker, artikler og annen tekst er som regel det film og videospill blir målt opp mot. Ikke bare er dette problematisk fordi man går glipp av essensielle elementer og muligheter i de mediene en undersøker, men også fordi historie i bokform blir fremstilt som den eneste måten å formidle sann historie på. Man sammenligner med andre ord ikke spillet eller filmen opp mot den faktiske fortiden, men mot historien slik den tar form i bøker. Dette betyr i praksis at videospill i utgangspunktet hverken bør behandles som, eller direkte sammenlignes, med andre skriftlige kilder uten at visse forhåndsregler tas først.

En lignende diskurs har også vært gjeldende for analyser av historiske filmer. Robert Rosenstones argumenter for hvordan historikere bør behandle film, har også blitt mye brukt i historiske spillstudier for å legitimere videospillet som historisk formidler. Rosenstone mener at en må akseptere de historiske forandringene, som ikke nødvendigvis lager bedre historiske fremstillinger, men som lager en bedre film. Å godta slike forandringer er ikke, i følge Rosenstone, å avskrive alle historiske fakta, «(...) but to accept another way of understanding our relationship to the past, another way of pursuing that conversation about where we came

⁸ Eksempler på semiotiske ressurser kan være animasjonsfilm, tegninger, skrift, fotografi, tale, musikk og andre lyder.

from, where we are going, and who we are.» (Rosenstone, 1995b, p. 77). Videospill må derfor, i likhet med film, analyseres på dets egne premisser.

Hva betyr dette rent praktisk for gjennomførelsen av studien? Enkelt forklart betyr det at det unike ved videospillet som historieformidler, nemlig det ludologiske (det spillbare), vektlegges som meningsbærende. Videre innebærer dette også at videospillene som studeres ikke skal utsettes for urimelige krav eller forventninger – det er ikke bøker som skal analyseres, og de skal derfor heller ikke behandles som det.

2.5 Metzger og Paxtons typologiske rammeverk

Scott Alan Metzger og Richard J. Paxton lanserte i 2016 et typologisk rammeverk for å kunne analysere historiske elementer i videospill. Et av målene bak dette arbeidet, er å kunne si noe om hva videospill lærer bort av historie. Metzger & Paxton foreslår ulike fenomenologiske kategorier/merkelapper, for å kunne identifisere historiebruken. Målet var å lage et vokabular som kan brukes av både forskere og undervisere som undersøker videospill i et historiedidaktisk perspektiv (Scott Alan Metzger & Richard J Paxton, 2016, p. 532). Det er ifølge Metzger og Paxton ikke meningen at typologien skal være absolutt – i likhet med flere andre typologier, kan ulike elementer og merkelapper gå på kryss og tvers av hverandre. Den er ment til å sette ord på ulike fenomener, og ikke spill i sin helhet.

Typologien baserer seg blant annet på Marcia Landys tidligere arbeid med historiske filmer. Hun baserer seg igjen på Friedrich Nietzsches ideer om «excess history». Hun oversetter dette så til tre begreper: «antikvarisk», «monumental» og «kritisk» historiebruk. (Scott Alan Metzger & Richard J Paxton, 2016, p. 537). Metzger & Paxton bruker dette som grunnlag, og bygger videre på dette med ytterligere fem kategorier: «ønskehistorie», «sammensatt fantasi», «lånt autentisitet», «historisk proveniens» og «legitimering».⁹ Kategoriene er utarbeidet etter å ha spilt gjennom en mengde videospill, og ved å notere seg fenomenene og

⁹ Mine oversettelser. Originale navn på disse er «antiquarian», «monumental», «critical», «wishstory», «composite imagination», «borrowed authenticity», «historical provenance» og «legitimization».

mønstrene som oppstod underveis (Scott Alan Metzger & Richard J Paxton, 2016, p. 541). Hele typologien er bygget opp rundt hvordan videospill og historie blir kombinert.

Tabell 1: Kortfattet beskrivelse av kategoriene i Metzger & Paxtons (2016) typologiske rammeverk.

Kategorier	Kjennetegn
1 Antikvarisk (antiquarian)	Realisme, nøyaktighet og autentisitet står sentralt. Spilletts spillbare karakterer har et historisk grunnlag. Dette påvirker igjen hvordan man spiller spillet, og kan gi restriksjoner. Mange detaljer, artefakter og periodekorrekte scener. Forsøker å gjenskape fortiden slik den var, i hvert fall tilsynelatende. Tidsskorrekte våpen og et forsøk på å skape følelsen av være i et historisk slag. Disse spillene markedsfører seg også ofte som historisk korrekte, og bruker ord som «ekte» for å beskrive våpen, kart, steder og faksjoner.
2 Monumental (monumental)	Fortiden blir fremstilt som ærbødig, verdifull, eller glorifisert. Dette kan innebære heltedyrking, som for eksempel at spillerne får spille som en ærefull historisk aktør. Det legges vekt på en empatisk forbindelse til kulturarven, og spilllets komponenter og karakterer er lett gjenkjennelige – kanskje på grensen til stereotyper eller lærebokseksempler. Elementer som glorifiserer eller forherliger blir forsterket med for eksempel bannere, flagg, ornamenter, musikk og krigsrop. Disse appellerer til spillerne, og oppmuntrer dem til en empatisk følelse til kulturen/faksjonen/aktøren de styrer.
3 Kritisk (critical)	Fortiden blir fremstilt som formbar, og har et kontrafaktisk element. Følelsen av å ha evner til å kunne endre blir vektlagt. Spilletts komponenter inneholder gjerne alternativer til ordinære historiske narrativ, troper eller tolkninger. Spillstrukturen tillater eller krever at spilleren må forholde seg til/skifte mellom ulike historiske perspektiver, eller at narrativet blir påvirket av spillernes valg og åpner muligheter for

	kontrafaktiske narrativ. Spillet kan ha objekter og grensesnitt som overdriver spillerens kontroll over historien og narrativet.
4 Ønskehistorie (wishstory)	Fortiden blir fremstilt som ønsketenkning. Har ulike grader av nåtidisme, som potensielt ekskluderer elementer som er utilfredsstillende. Spillet er konstruert for å avvise eller unngå deler av historien som går i konflikt med dagens ønskelige sosiale eller politiske tanker. Historien fremstilles på måter som samsvarer med moderne forventninger, smaker, og verdier. Da gjerne tilknyttet spesifikke kulturelle grupper. Spillet tillater spillerne å produsere uhistoriske utfall, men som til gjengjeld er ønskelig blant mennesker i dagens samfunn. Disse utfallene kan gjerne være anakronistiske, reduksjonistiske eller umulige.
5 Sammensatt fantasi (composite imagination)	Fortiden blir fremstilt som en sammenslåing av ulike elementer på tvers av historiske kontekster. Større fokus på gjenkjennbarhet enn nøyaktighet og autentisitet. Ofte «fiksjonalisert» og stilisert. Elementer i spillet er hentet fra fortiden, men opererer som ren fantasi. Benytter forenklede fremstillinger som prioriterer øyeblikkelig gjenkjennelse, for eksempel kjente historiske navn eller hendelser blir knyttet opp mot spillets fiksjonelle tabeller og hendelser.
6 Lånt autentisitet (borrowed authenticity)	Fortiden fungerer som en ramme for et fiksjonelt narrativ, som gir det fiksjonelle narrativet større troverdighet og/eller sannsynlighet. Forsøker å signalisere at alt ikke er ren fantasi. Spillet søker en slags kvasi-historisk stemning i hendelser som er strengt tatt fiksjon. Ekte navn på personer og grupper kan bli brukt i en fantasiverden. Selve bakgrunnen virker autentisk.
7 Historisk proveniens (historical provenance)	Fortiden blir fremstilt som utgangspunkt for identitet eller for bekymringer vi har i dag. Ulike varianter av nåtidisme som fremstiller moderne problemer eller perspektiver inn i eldre historiske kontekster. Fokuset ligger på å konstruere røtter tilbake i tid for identitet eller bekymringer for moderne problemer. Spillet setter moderne perspektiver og sosiale/politiske syn inn i en historisk setting, enten

gjennom narrativet eller sammen med historiske elementer.

Motivasjonen kan være ideologisk, politisk eller satirisk. Kan også gjøre spillet mer tiltrekkende for et moderne publikum.

8 Legitimering (legitimization) Spillet har strukturer fra historiedisiplinen for å legitimere spillet som en historisk tekst. Opptatt av oppfatning av validitet, og referer gjerne til eksperter innflytelse på spilldesign, for eksempel historikere involvert som rådgivere. Elementer i spillet integrerer, gjenskaper, eller imiterer informasjonskilder, for eksempel leksikon, dokumenter eller artefakter. Legitimeringen kan også være eksternt utenfor selve spillet, for eksempel i markedsføringen, innpakningen, eller i deler av spillet som ikke er knyttet til selve spillingen. Interaksjonen med historikere foregår mellom produsentene og historikerne. Spillerne får ikke ta del i denne interaksjonen, de får kun sluttresultatet. Hva som er faktiske bidrag og hva som er fiksjon holdes skjult, og har ingen kildehenvisninger eller fotnoter.

Rammeverket gir forskere, lærere og studenter en mulighet til å bedre forstå historisk orienterte videospill, ved å kombinere relativt kjente kategorier (og noen nye) innen historiebruk, sammen med videospillets unike gameplay og design. Det er samtidig et verktøy for kategorisering, og gjør komparasjoner enklere. Dette vil tillate meg å i større grad kunne si noe om hvordan videospillene fremstiller krigen, og hvordan det kan påvirke spillernes historiebevissthet. Dette rammeverket vil bli brukt fortløpende ved behov gjennom studien.

2.6 Utfordringene ved å spillifisere den første verdenskrig

I denne delen gjør jeg rede for ulike utfordringer som kan oppstå når en skal spillifisere den første verdenskrig. Her vil jeg trekke frem relevante sider ved konflikten som kan virke inkompatible med hvordan kommersielle videospill lages. Jeg tar utgangspunkt i aktuell teori på emnet.

Det å gjøre historie om til videospill er ingen enkel oppgave, uansett hvilken del av fortiden man tar utgangspunkt i. Likevel kan en si at den første verdenskrig er blant de vanskeligere av de store moderne konfliktene. Det er flere generelle utfordringer ved det å spillifisere fortiden, men i dette delkapittelet skal det settes fokus på de punktene der formen (FPS-spill) og innholdet (fortiden) kan virke motsetningsfulle og inkompatible. Punktene er først og fremst plukket ut på bakgrunn av hvilke utfordringer spillskapere står foran når de skal spillifisere den første verdenskrig. Hvordan løsningene på disse utfordringene kan påvirke spillernes historiebevissthet, blir drøftet til slutt.

Krigføring, skyttergraver og stillstand

En av de mer umiddelbare utfordringene, ligger i en av de kanskje mest ikoniske og hyppig brukte fremstillingene av den første verdenskrig: I filmer, bøker og i klasserommet benyttes skyttergravene for å skape et bilde av krigen (Espley, 2008, p. 325). De beskrives som gjørmete, klaustrofobiske, og preget av sykdom og død. Videre assosieres de med stillstand, og masseslakt av unge menn. Andrew Wackerfuss mener et slikt spill ville ledet til «(...) a meaningless death unavoidable by any display of skill.» (Wackerfuss, 2013, p. 241). Det er nok derfor ikke så rart at EA Studios-sjef Patrick Söderlund reagerte med å avvise skyttergravene som spillbare – de er tragiske, de er designet for å dra ut tiden for å utmatte motstanderen, og tillater lite rom for heroisme og geografisk fremgang. Kempshall poengterer også at en soldat i bakkekamp under den første verdenskrig, hadde større sjanse for å bli drept av artilleri eller et skudd fra distanse, enn i nærkamp med en fiende du faktisk kan se (Kempshall, 2015a, p. 39). Disse elementene er gjerne ikke umulige å overføre til strategispill, men ville vært en prøvelse for et videospill satt i førsteperson. Visse spørsmål måtte en tatt stilling til: Skal spilleren sitte i timevis eller ukesvis for å vente på ordre? Skal spilleren risikere å bli drept momentant av en usynlig fiende hvis han eller hun ser over

kanten? Skal spilleren bekjempe sykdommer og sult? Mange av de samme poengene benytter også MacCallum-Stewart for å illustrere hvor vanskelig det er å konstruere gode narrativ til tegneserier. I likhet med videospill er det visse normer og forventninger til en viss mengde heroisme, militarisme og avsluttende kamper med en definitiv seier på slutten (MacCallum-Stewart, 2003, p. 6).

Romantisering og trivialisering

Videospillet har en tendens til å romantisere krig. Det å romantisere fortiden, innebærer å beskrive eller fremstille det som mer tiltrekkende og idyllisk enn det var i virkeligheten ("Romantisere," 2009). Men det er ikke mye romantisk ved skyttergravene (Adam Chapman, 2016). Skyttergravene fremstilles i større grad som en tragedie. Den andre verdenskrig, som er den definitivt mest spillifiserte konflikten, har kvaliteter som gjør den langt enklere å romantisere. Nazistene var for eksempel svært lette å demonisere, og ga et tydelig skille i rollefordelingen i narrativet (MacCallum-Stewart, 2003, p. 4). De allierte fremstilles som protagonister (heltene), og sentralmaktene som antagonister (skurkene). Gjennom å brutalt bekjempe de onde nazistene, utfører spilleren tilsynelatende moralsk forankrede handlinger. Dermed får narrativet et tydelig skille mellom godt og ondt, som er med på å gi mening til spillerens handlinger. I den første verdenskrig er skyldspørsmålet derimot langt mer komplisert, og er i dag fremdeles et av de mest kontroversielle emnene fra krigen. Richard Espley skriver at det virker nærmest umulig å kunne enes om et forenklet narrativ som kan representere konflikten på et tilstrekkelig vis gjennom reenactment (Espley, 2008, p. 325). Samuel Hynes, som har undersøkt hvordan krigen lever i engelsk kultur, peker på at det er vanlig i det britiske kollektive minnet å forbinde «de ekte skurkene» med den eldre eliten som hadde sendt dem ut i krig: «Those who survived were shocked, disillusioned and embittered by their war experiences, and saw that their real enemies were not the Germans, but the old men at home who had lied to them.» (Hynes, 2011, p. 7). Dette blir blant annet representert gjennom sitater som «lions led by donkeys», som er med på å forme myten¹⁰ og det kollektive minnet om at soldatene ble vanstyrt av sine egne generaler. Dette er for eksempel gjennomgående tematikk i TV-serien «Blackadder Goes Forth» (1989) og musikalen/filmen «What a Lovely War» (1963/1969). Hvis det er øverstkommanderende som

¹⁰ Robert T. Foley er en av flere som har tatt for seg denne myten, og konkluderer i sin artikkel at begge sider viste evner til å utvikle strategiene sine underveis (Foley, 2014)

er din egentlige fiende, hvorfor bekjempe de andre soldatene på slagmarken? Kempshall mener at fortellingen om våpenhvilen julaften 1914, er med på å styrke oppfatningen om at soldatene hadde en viss solidaritet og likhet. Hvis soldatene kun er fiender på grunnlag av geografiske og nasjonale tilfeldigheter, svekkes lysten til å ville slakte ned fienden (Kempshall, 2015a, p. 39).

Samtidig som at videospill kan ha en tendens til å romantisere, er det heller ikke uvanlig å påstå at de har en trivialisierende effekt. Kanskje spesielt når det kommer til den første verdenskrig, finnes den frykt for at spillifisering kan lede til en trivialisering av konflikten (Adam Chapman, 2016). Det å trivialisere noe, innebærer å få noe til å virke mindre viktig eller kompleks enn det egentlig er ("Trivialise," 2019). Frykten kommer trolig fra det faktum at videospillet hovedfunksjon er å underholde, og kan tolkes som en form for lek. Men er egentlig den første verdenskrig en egnet arena for lek? Den første verdenskrig var en stor menneskelig tragedie, og det kan derfor bli sett på som usmakelig å plassere den inn en ludologisk ramme. Skal spillerne bli satt til å utføre «masseslakt» av unge soldater i ingenmannsland, eller utøve kjemisk krigføring i det Niall Ferguson referer til som «(...) the biggest error in human history» (Attar, 2014, p. 23)?

Som tidligere stadfestet, har den første verdenskrig en spesiell plass i den kollektive hukommelsen i flere land. Minnene fra krigen karakteriseres av at krigen var en stor tragedie, med en brutalitet som kan være vanskelig å forestille seg for et moderne menneske. Et lite feiltrinn kunne koste deg livet. Videre var krigen svært kompleks. Men i et videospill må historien forenkles, og den må inn i de rammene som spillerne forventer. Det vil blant annet si at konsekvensene av å ta ekstreme risikoer er omtrent fraværende – det eneste man risikerer er at man må prøve på nytt. Videre er det å ta et liv i et videospill hverdagslig etter hundrevis av repetisjoner, og mister derfor det alvor et dødsfall burde innebære. En kan derfor si at videospill ofte kan ha vanskeligheter med å ta for seg døden på en verdig måte. Utfordringen her ligger dermed i å balansere forholdet mellom underholdningsfaktoren på den ene siden, og på den andre siden beholde noe av kompleksiteten og alvor som preger konflikten. Hvordan klarer spillene å balansere disse to?

Gjennom å gjøre alvorlige emner om til noe som kan spilles, frykter man at spilleren ikke blir oppmuntret til å ta konflikten på alvor, men heller som lek. Det finnes tilfeller der videospill har fått kritikk for å krysse streken mellom alvor og spill. Et eksempel kan være *Playing History 2: Slave trade* (2015), et videospill laget primært for undervisningsformål. For å poengtere hvor tett slavene måtte oppholde seg i slaveskipene som gikk over Atlanterhavet, innførte spillutviklerne et nivå basert på det klassiske Tetris-spillet. Der måtte spilleren stable slaver tettest mulig, for å få flest mulig poeng. Dette reagerte mange sterkt på, og det aktuelle nivået ble trukket fra markedet med umiddelbar virkning (Machkovech, 2015). Selv om intensjonen var god, ble det ansett som for trivialisierende. Frykten for å få konsekvenser og såre andre, er trolig også en av hovedårsakene til at videospill som omhandler den andre verdenskrig holder seg unna å spillifisere f.eks. holocaust. Lenge har også den første verdenskrig stått i denne kategorien over konflikter som videospill har stort sett holdt seg unna, frem til de senere årene.

Protagonister og antagonister

MacCallum-Stewart peker på at det moderne kollektive minnet ikke forbinder krigen med heltemot, men heller de som døde forgjeves, «the unknown soldiers» (MacCallum-Stewart, 2003, p. 6). Til tross for at journalistikken under krigen hadde flere rapporter om heltmodige handlinger, har ettertiden i større grad fokusert på det tragiske aspektet (Espley, 2008, p. 325). Dessuten ble det for mange vanskelig å trekke ut meningen bak krigen i etterkant (Muller, 2002, p. 5). Slike nyanser og konflikter egner seg ikke som heltmodige ludonarrativ i videospill, som i likhet med film og tegneserier har et behov for enklere narrativ med en tydelig rød fortellertråd (Engelstad, 2013). Hvorfor skal spilleren bekjempe en fiende den ikke forstår (Kempshall, 2015a, p. 39)? Konflikten mellom protagonist og antagonist er derfor bærende for de fleste krigsnarrativ, og kan ikke enkelt bare utelates i videospillet. Kempshall peker på dette som en av hovedårsakene til at mange spillutviklere har holdt seg langt unna den første verdenskrig – videospilletts oppgave er i all hovedsak å underholde, ikke drøfte historiske skyldspørsmål (Kempshall, 2015a, p. 75). Derfor blir det interessant å undersøke hvordan dette løses i utvalget. Valg av protagonister og antagonister vil trolig også ha en betydelig påvirkning på hvordan spillerne i ettertid vil tenke om fortiden som har blitt spillifisert, og dermed bli en del av deres historiebevissthet.

Avslutninger og belønninger

Videre må narrativ ha en start, midtdel og slutt. Men hva gjør man med avslutningen på den første verdenskrig, når normen i videospill er at spillerne skal få oppleve en definitiv seier til slutt? Kempshall problematiserer det slik: «We, as a society, understand battles that have clear beginnings and ends and we understand wars that end in conquest. We do not understand the ending of the First World War.» (Kempshall, 2015a, p. 98). Spilleren trenger mål og mening som kan strukturere handlingene sine. Det å seire over en fiende, og da gjerne på et spektakulært vis, er en sentral del av de aller fleste spillstrukturer som omhandler krig. Men i den første verdenskrig er det eksempelvis ingen strategisk by som skal tas over, ingen stor bombe som slippes, eller en enkelt ond leder som skal fanges. En seier i skyttergravene resulterte kanskje i at man rykket frem et par hundre meter, men det var ikke nødvendigvis alltid av en avgjørende karakter. Hvordan måles fremgang og progresjon, hvis den hverken er geografisk eller har reel innflytelse på krigens utfall? Hvordan belønnes spilleren for innsatsen?

Oppsummering

Ut ifra denne teoretiske drøftingen, trekker jeg ut følgende variabler som skal undersøkes i videospillutvalget:

1. Krigføring, skyttergraver og stillstand
2. Protagonister og antagonister
3. Romantisering og trivialisering
4. Avslutninger og belønninger

I og med at disse punktene kan anses som noen av de største utfordringene ved å spillifisere den første verdenskrig, er det også trolig at det er her de største endringene og variasjonen vil finne sted. Det er resultatet av disse endringene som til slutt skal drøftes opp mot historiebevissthet blant spillerne.

3 Metode

3.1 Beskrivelse av studien

Jeg har valgt en kvalitativ forskningsmetode, som innebærer at jeg går i dybden på relativt få enheter. Dette tillater meg å undersøke flere variabler, og å gjøre en grundigere datainnsamling. En kan derfor si at undersøkelsesdesignet er intensivt og kvalitativt. De ulike variablene har opphav fra ulike teoretiske perspektiver fra teoridelen, der jeg lagde en oversikt over sentrale utfordringer ved å spillifisere den første verdenskrig. Hvert videospill eller videospillserie behandles som en egen case. Etter å ha behandlet enhetene hver for seg i analysedelen, skal enhetene til slutt sammenlignes og drøftes. Dermed kan denne studien kalles en komparativ case-studie. Da det er mine erfaringer og fortolkningen av spillene som skal analyseres, kan en si at studien har en hermeneutisk tilnærming.

Hvorvidt innsamlingen av empiri er deduktiv eller induktiv kan diskuteres. Som i de fleste kvalitative studier, er det relativt kompleks empiri. Det er mye og lite strukturerte data. For å gjøre datainnsamlingen mer målrettet og strukturert, har jeg identifisert noen faste punkter i teorkapittelet som jeg ser etter i alle casene. Derfor kan innsamlingsmetoden muligens kalles en deduktiv datainnsamling. Ulempen ved dette er at studien hovedsakelig fokuserer på det jeg anser som relevant, og er dermed utsatt for å gå glipp av informasjon. Dette er derimot nødvendig for å begrense omfanget. Samtidig arbeides det ikke med å bekrefte eller avkrefte en hypotese. Derfor har studien også induktivt element, da resultatet vil ende opp som ny teori.

Studien skal også si noe om hvordan funnene fra metoden ovenfor, potensielt kan påvirke historiebevisstheten til spillerne. Men hvordan kan oppgaven si noe om hvordan historiebevisstheten påvirkes, uten å gjennomføre en omstendelig undersøkelse? Denne studien er ikke ute etter det som kan måles, men det som kan oppleves. Spillerne blir eksponerte for den spillifiserte versjonen av den første verdenskrig, gjennom visuelle, auditive og taktile sanser. Kort oppsummert kan en si at studien ser etter det som kan observeres og analyseres gjennom å spille videospillene, som videre drøftes ut ifra et teoretisk grunnlag om hvordan historiebevisstheten til spillerne potensielt kan påvirkes av

eksponering av undersøkelsesenheter. Dette er også metoden brukt av Metzger & Paxton i deres arbeid for et typologisk rammeverk for historiske videospill (S. A. Metzger & R. J. Paxton, 2016).

Gyldighet og pålitelighet

Det gjøres et skille mellom intern og ekstern gyldighet. Intern gyldighet går ut på om resultatene oppfattes som riktige, og om hvorvidt beskrivelsen av et fenomen er riktige. Målet er å nå en intersubjektivitet, og ikke nødvendigvis en sannhet. Intersubjektivitet innebærer at det nærmeste vi kommer sannheten er at andre kan si seg enige i beskrivelsen. For å validere og styrke gyldigheten kan en kontrollere konklusjonen opp mot andre, og en kan foreta en kritisk gjennomgang av resultatene selv (Jacobsen, 2005, p. 214).

I likhet med Metzger & Paxton (2016), baserer studien seg i hovedsak på egen fenomenologi knyttet til videospillene i studien. Subjektiviteten er en naturlig svakhet ved metoden, og da undersøkelsens kombinasjon av vinkling og empiri er noe uvanlig, finnes det lite forskning å sammenligne resultatene med. I stedet benyttes det etablerte teorier innen både historiedidaktikk og spillteori for å styrke validiteten.

Ekstern gyldighet går ut på i hvilken grad funnene kan generaliseres. Kvalitative studier har i utgangspunktet ikke som hensikt å generalisere til en større gruppe, men som i dette tilfelle heller utdype et fenomen (Jacobsen, 2005, p. 222). Det blir i denne sammenheng å trekke ut mer generelle fenomener fra data i et mindre utvalg undersøkelsesenheter, som i denne undersøkelsen består av fire videospill. Målet er å generalisere på et teoretisk nivå, altså teoretisk generalisering.

Til slutt må det vurderes om resultatene er pålitelige. I utgangspunktet handler pålitelighet om at en annen forsker skal kunne anvende samme metode, og ende opp med det samme resultatet. Da er målingen etterprøvbart (Svartdal, 2018). Et sentralt spørsmål er om undersøkelsesopplegget påvirker resultatet (Jacobsen, 2005, p. 225). En kvalitativ undersøkelse basert på egen fenomenologi alltid vil ha en viss subjektivitet. Men det faktum at undersøkelsesenheter i studien er statiske og lett tilgjengelige, gjør at datainnsamlingen kan enkelt gjenskapes av andre ved å spille videospillene. Det at de er digitale og lett

tilgjengelige gjør at fenomener kan undersøkes på nytt uendelig antall ganger. Det er også formulert en egen tilnærming til kildene. Ved å redegjøre for trinnene i prosessen styrkes påliteligheten til undersøkelsen, og forskningen kan vurderes nøyere.

3.2 Kildemateriale

I dette delkapittelet gjør jeg rede for de tilgjengelige kildene, og argumenterer for et utvalg som skal undersøkes nærmere i analysekapittelet.

3.2.1 Identifisering og kategorisering

For å kunne lage en oversikt over alle førstepersonsskytespill som er relatert til den første verdenskrig, er det hensiktsmessig å starte med å etablere noen kriterier. Først og fremst skal kildeutvalget snevres inn til å kun omhandle FPS-spill, da det er dette problemstillingen tar utgangspunkt i. Videre bør det stilles krav til at spillene er publiserte, og tilgjengelige. Jeg kan ikke undersøke spill som det ikke er mulig å få tak i. De er heller ikke interessante å undersøke i denne sammenheng, dersom ingen spiller dem. Tilgjengelighet spiller også inn når jeg velger å sette en strek ved videospill som er offisielle. Ved å være offisielle, mener jeg mer eksakt videospill som er publisert av et spillstudio, og har vært eller er mulige å kjøpe. Det finnes et stort modifieringsmiljø på nettet, der privatpersoner modifierer videospill til å handle om helt andre ting. Det finnes blant annet en modifisert versjon av Total War: Napoleon (2010), som har blitt omgjort til å omhandle den første verdenskrig. Det ville vært for omfattende å inkludere disse, samt at de er utilgjengelige for den mindre tekniske allmenheten. Derfor ekskluderes slike tilfeller fra oppgavens kildemateriale.

Sist men ikke minst, stilles det også krav at videospillet må ha noe med den første verdenskrig å gjøre. Men hvor mye? Jeg har i motsetning til Chapman (2016) valgt å ekskludere videospill som kun inneholder korte sekvenser av krigen.¹¹ Det vil si at videospillet må i all hovedsak omhandle den første verdenskrig fra start til slutt.

Kort oppsummert, blir dette kriteriene for utvelgelsene:

1) Sjanger: FPS-spill

¹¹ Dette valget resonnerer også med definisjonen av fagfeltet, som omtalt i teorikapittelet.

- 2) Majoriteten av videospillet må omhandle den første verdenskrig.
- 3) Videospillet må være lansert/publisert.
- 4) Videospillet må være offisielt. Ingen modifiserte eller «hackede» versjoner.

Når en undersøker historisk situerte videospill, er det ikke alltid like mange akademiske kilder å støtte seg til. Andrew Wackerfuss skriver at det ikke finnes noen «ground combat/FPS» som omhandler den første verdenskrig (Wackerfuss, 2013, p. 234). Selv om dette ikke var korrekt selv i 2013, vitner det likevel om at videospill som omhandler den første verdenskrig har hatt en tendens til å drukne i støyen av mer populære krigspill. Adam Chapman lagde en liste i 2016 (Chapman, 2016), som jeg har tatt med i tabellen nedenfor. For å utvide Chapmans liste ser jeg det nødvendig i denne sammenheng å inkludere Wikipedia som kilde.

Målet med dette er å sitte igjen med en komplett liste som følger kriteriene jeg satt.

Tabell 2: Sammenligning av lister fra Wikipedia og Chapman (2016).

(Wikipedia, 2018)		(Chapman, 2016)	
Tittel	Utgivelsesår	Tittel	Utgivelsesår
Codename Eagle	1999	Codename Eagle	1999
Çanakkale Boğaz Harbi (sic)	2009	The Darkness	2007
Darkest of Days	2009	Darkest of Days	2009
NecroVision	2009	NecroVision	2009
NecroVision: Lost Company	2010	Necrovision: Lost Company	2010
The Snowfield	2011	1916: Der Unbekannte Krieg	2011
Verdun	2015	The Somme: Lest We Forget	2012
Battlefield 1	2016	Verdun	2013 (sic)
The Trench: 1916	2017	The Trench: 1916	2013 (sic)

Revolt 1917	2017 (sic)		
Tannenberg	2017 (sic)		

(Sortert etter årstall.)

Som det utgår av Tabell 2, har Wikipedia en lengre liste enn det Chapman presenterer i sin artikkel. Chapman bidrar derimot med tre spilltitler som Wikipedias liste ikke hadde inkludert, nemlig *The Darkness* (2007), *The Somme: Lest We Forget* (2012) og *1916: Der Unbekannte Krieg* (2011).

I Tabell 3 (se nedenfor) har jeg slått sammen listene og eliminert duplikater. Videre er formålet i Tabell 3 å eliminere de spillene som ikke samsvarer med kriteriene satt ovenfor. Tre av titlene som har blitt eliminert i Tabell 3 er såkalte «vaporwares», altså software som aldri ble fullført. Dette inkluderer *Boğaz Harbi* (2009), *1916: Der unbekannte Krieg* (2011) og *The Somme: Lest We Forget* (2012). *The Snowfield* (2011) tas bort da det ikke er en FPS-spill, men heller en prototype av et tredjepersons simuleringsspill ("The Snowfield," 2011). *Codename Eagle* (2011) er litt vanskeligere å vurdere, da det er et kontrafaktisk narrativ der hverken den første verdenskrig eller oktoberrevolusjonen tok sted. I stedet er det en alternativ kontrafaktisk tidslinje, der Russland med en ny tsar i spissen fører en blodig kamp for å legge Europa under seg. Chapman (2016) og andre tilgjengelige lister på nettet tematiserer dette som den første verdenskrig, noe jeg vil påstå er å tøye kategorien ganske langt. I og med at spillene som blir plukket ut skal brukes komparativt, blir det vanskelig å inkludere et videospill som ikke inneholder representasjoner av konflikten som jo også er et av kriteriene som er stilt. Derfor elimineres *Codename Eagle* (1999) også. *The Darkness* (2007) og *Darkest of Days* (2009) elimineres på grunnlag av at majoriteten av gameplayet ikke dreier seg om den første verdenskrig, bare i enkelte sekvenser. *Revolt 1917* (2018) ble lansert uten forvarsel nesten ett år inn i arbeidet med denne studien, og kom derfor ikke med. Spillet er et såkalt «uavhengig» videospill, som er lagd og publisert uten en «offisiell» utgiver. Spillet måtte dessverre bli eliminert for å begrense omfanget, slik at fokuset kan ligge på de større og mer populære titlene. Videospillet *Tannenberg* (2019) ble også lansert for sent til å rekke tidsrammen til denne studien.

Tabell 3: Videospill som ikke samsvarer med kriteriene

Tittel	Utg. år.	Utgiver	Grunnlag for eliminering
Codename Eagle	1999	Refraction Games	Tar for seg en alternativ fortid der 1.vk. aldri ble startet. Inneholder derfor ikke representasjoner av 1. vk.
The Darkness	2007	Starbreeze Studios og 2K Games	Inneholder kun korte sekvenser med krigen.
Boğaz Harbi	2009	Çanakkale	Ikke lansert per mai 2019. Utvikler stille siden 2012.
Darkest of Days	2009	8monkey Labs og Phantom EFX	Spillet omhandler tidsreise, og den første verdenskrig er 1 av 5 destinasjoner. Kan derfor ikke omtales som et videospill som omhandler den første verdenskrig.
The Snowfield	2011	Singapore-MIT Gambit Game Lab	Dette er ikke en FPS-spill, da det er i tredjepersonsperspektiv.
1916: Der Unbekannte Krieg	2011	David Adler	Feil kategorisert. Utvikler skriver selv at dette ikke er et FPS-spill på spilllets hjemmeside. Det er blant annet ingen skytevåpen i spillet.
The Somme: Lest We Forget	2012	TopHat Game Studios, ltd	Ikke lansert per mai 2019. Nettsiden til utvikler er tatt ned.
The Trench: 1916	2017	Gallica Game Studio	Ikke lansert per mai 2019. Utvikler har tatt ned offisiell nettside.
Revolt 1917	2018	Juhbee	Kom ut litt for sent for å komme med i denne undersøkelsen.
Tannenberg	2019	M2H og Blackmill Games	Den ferdige versjonen ble ikke lansert før 13. Februar 2019. Det ble for sent

			for å komme med i denne undersøkelsen.
--	--	--	--

(Sortert etter årstall.)

Tabell 4 viser de fire videospillene som samsvarer med kriteriene som er satt, og som dermed utgjør kildemateriale som er relevant for denne problemstillingen. Disse er publiserte, tilgjengelige, offisielle (umodifiserte), og inneholder representasjoner av den første verdenskrig i sin helhet. De er også publiserte innenfor tidsrammen til denne studien.

Tabell 4: Videospill som samsvarer med kriteriene

Tittel	Utg. år.	Utgiver
Necrovision	2009	The Farm 51
Necrovision: Lost Company	2010	The Farm 51
Verdun	2015	M2H og Blackmill Games
Battlefield 1	2016	EA Dice

(Sortert etter årstall.)

3.2.2 Tilnærming til kildene

For å analysere videospill, er det essensielt at vi som studerer dem gjør oss kjent med gameplayet. Vår evne til å vurdere videospillene avhenger av en god forståelse og innsikt i hvordan man spiller dem (Aarseth, 2003, p. 8). Derfor har alle de fem videospillene blitt spilt gjennom i sin helhet, og det har blitt tatt skriftlige notater og skjermbilder underveis til senere referanser.

Det er derimot noe utfordrende å gi gode kildehenvisninger til datamateriale i videospill. I motsetning til film, kan en ikke henviser til et nøyaktig tidspunkt der spesifikke hendelser slår inn. Dette fordi spillere gjennomfører videospillene med varierende tidsbruk og evner. Men tre av de fem spillene (Necrovision 1 (2009), Necrovision: Lost Company (2010), og Battlefield 1 (2016) benytter seg derimot av kapitler, og disse har blitt benyttet som referansepunkt i analysen. I utgangspunktet blir det ikke verre enn å henviser til moderne e-bøker, som ikke operer med sidetall på grunn av sin tilpasningsvennlige layout. De nevnte videospillene har også et framing narrativ som styrer spillerne relativt rigid, og det vil derfor

ikke være et problem å reprodusere mine observasjoner. Verdun (2015) er derimot utelukkende et flerspillerspill som foregår over internett. I dette videospillet er spillerne i større grad begrenset av spillstrukturen og spillverdenen, enn av narrativet. Her er det langt enklere narrativ å forholde seg til, men det finnes ingen kronologi. De har derimot gjennomgående felles spillstruktur, som ikke endrer seg etter hvor man befinner seg i spillet. Slike universelle observasjoner kan reproduseres ved å spille videospillene over en liten periode. Ved mer spesifikke observasjoner, som for eksempel observasjoner av landskapet i en spillverden, vil det bli referert til den aktuelle delen av spillet.

Videre er det heller ikke en selvfølge at alle spillerne vil få den samme opplevelsen og resultatet, avhengig av valgt vanskelighetsgrad, kunnskapsnivå, tidsbruk og maskinvare¹². For selv om reglene er like for alle, vil enhver spiller på ulike vis skape egne ludonarrativ. Dette er kanskje spesielt tilfelle ved flerspillere som Verdun, der framing narrativet er svært løst, og spilleren står relativt fritt til hva han eller hun ønsker å fylle ludonarrativet med. Derfor har jeg ikke forsøkt å gjennomføre videospillene på raskest mulig tid, men har heller hatt en eksplorerende spillerstil som utforsker videospilletts muligheter og begrensninger. Samtidig er det de aspektene ved spillene som kan besvare forskningsspørsmålene som tillegges størst fokus på hvordan spillingen har foregått. Videospill inneholder store mengder ustrukturerte data, og det var derfor nødvendig å tilnærme seg spillene ut ifra de punktene jeg har etablert i teorien. Det er naturligvis enda mer som kan bli trukket fram, men en avgrensning er nødvendig.

For å plassere videospillene i en kontekst, vil det også være hensiktsmessig å henvise til sekundærlitteratur. På grunn av mangelen på akademisk interesse for mange av de omtalte spilltitlene, vil det være nødvendig å benytte et variert utvalg av kilder (Kempshall, 2015a, p. Kap. 1). Spillene omtales ofte innad i egne «spillmiljøer», og det finnes dedikerte nettaviser og journalister som har viet seg til å produsere artikler om videospill. Disse kan ofte være nyttige kilder til informasjon om spillene, som blant annet intervjuer med spillutviklerne og statistikk. Slike kilder vil derfor bli benyttet ved behov i denne studien.

¹² I videospill på PC-plattformen, vil spillerens maskinvare sette begrensninger for den estetiske kvaliteten. I denne studien er alle spillene kjørt på høyest mulige kvalitet, for å ligge tettest mulig opp mot produsentens ambisjoner.

For å unngå misforståelser, vil Necrovision (2009) og Necrovision: Lost Company (2010) bli omtalt som Necrovision 1 og 2 heretter. De vil også bli behandlet samlet i analysen. Dette fordi spillene kan regnes som to episoder av samme narrativ, og er derfor lagt i samme «univers» og med den samme spillstrukturen. Forskjellene er ikke store nok til å rettferdiggjøre å behandle dem som to separate caser. Dette gjøres for å avgrense og forenkle analysearbeidet. Videre vil ikke flerspillerdelen av Necrovision-serien tas med i analysen, da serverne er permanent slått av. Dermed er ikke flerspillerdelen spillbar i nåværende status, og blir dermed umulig å undersøke.

Noen hensyn tas også til Battlefield 1. Det er ett spill, men med fire mulige utvidelsespakker: «They Shall Not Pass», «In the Name of the Tsar», «Turning Tides», og «Apocalypse». Utvidelsespakke krever at man eier grunnspillet, men hver pakke selges separat. Pakkene tilbyr et bredere spekter av spillbare lokasjoner, samt et større utvalg kjøretøy og våpen. Det er verdt å nevne at utvidelsene ikke tilfører flere oppdrag eller bygger videre på hovednarrativet. De påvirker kun flerspillerdelen. Derfor vil denne avhandlingen vektlegge hovedspillet uten utvidelsespakkene. Utvidelsene vil derimot bli henvist til og anerkjent ved behov. Dette gjøres som en avgrensning, for å gjøre analysearbeidet mer oversiktlig og gjennomførbart. Flerspillerdelen av Battlefield 1 vil derimot undersøkes i analysen på lik linje med Verdun. I motsetning til Necrovision, er serverne til Battlefield 1 og Verdun svært aktive og spillbare.

4 Analyse

Videospillene blir behandlet hver for seg, sortert etter stigende rekkefølge basert på årstall. Sammenligning og drøfting tar sted i drøftingsdelen. Hver tittel får en egen introduksjon, med opphav, kort gjennomgang av plott, og hvordan videospillet markedsføres og omtales av utgiveren. Deretter analyseres spillutvalget etter de fire punktene som ble fastsatt i teorien, med en oppsummering til slutt.

4.1 Necrovision 1 og 2 (2009/2010)

Necrovision 1 og 2 er en videospillserie produsert av det polske utviklerselskapet The Farm 51. Utgiver av begge titlene 1C Company. Det første spillet i serien ble utgitt 20. februar 2009, og er en FPS-spill i likhet med resten av utvalget. Spillet er kun tilgjengelig på PC. Det finnes ingen publiserte salgstall, men det selges i skrivende stund fremdeles aktivt på flere utsalgssteder som Steam og GOG. Det faktum at det ble produsert en oppfølger til det originale spillet, kan tyde på at salgstallene må ha vært relativt gode for det første.

Spillet er satt til Slaget ved Somme, desember 1916, hvor man får spille som en amerikansk soldat i den britiske hæren for ententemaktene. Spilleren kan underveis i spillet få tilgang til et stort utvalg av våpen, både realistiske og urealistiske. Der bekjemper spilleren tyske soldater, men etter hvert også vampyrer, demoner og zombier. Spillet har altså et sterkt kontrafaktisk og fiksjonelt narrativ som foregår parallelt med det historiske. I starten av spillet oppleves Slaget ved Somme som hovedobjektivet. Rykter går derimot om et mystisk virus som spres i skyttergravene, og snarlig møter man på soldater som er i dårlig mental forfatning. Det viser seg at disse soldatene har fått i seg viruset, og blir sakte men sikkert omgjort til zombier. Opphavet til viruset er ukjent. Etter dette møter man flere skapninger fra «the netherworld», altså dødsriket, som man må bekjempe. En tvist i narrativ oppstår, i det spilleren gjennom hovedpersonen Simon Bukner (en fiksjonell karakter) blir kontaktet av en urgammel vampyr, som manifesterer seg som en skikkelse på himmelen. Skikkelsen snakker om en frelser som skal komme og redde vampyrene, og at Simon kan bli den frelseren. Redd for hva som kan hende, blir spilleren oppfordret til å undersøke hva som foregår i

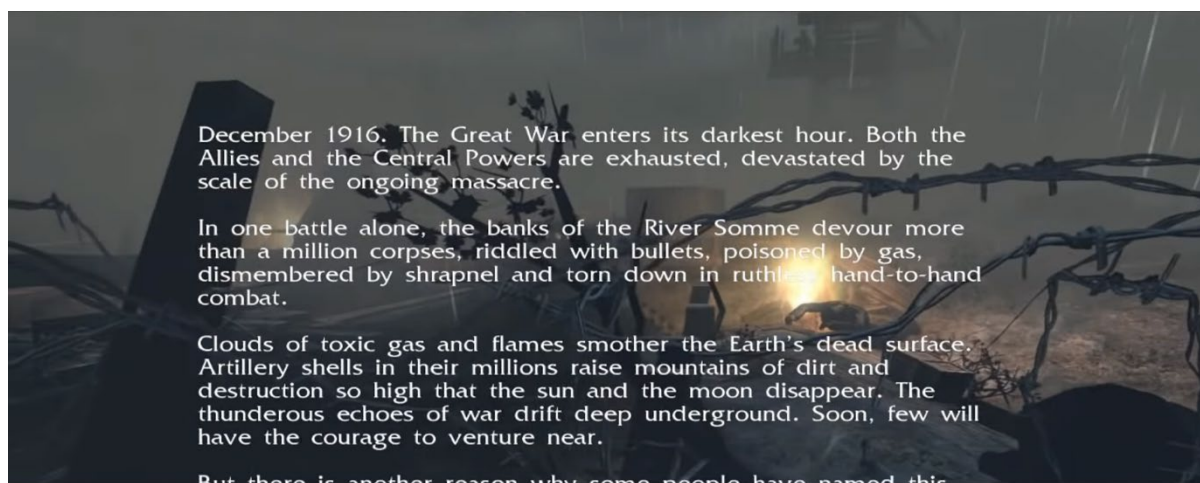
skyttergravene. Dette leder til et møte med tyskeren Jonas Zimmerman, som viser seg å være ansvarlig for mye av det som skjer. En konflikt mellom spilleren og Zimmerman utløses, der spilleren (som Bukner) ender opp med å vinne. Spilleren mottar deretter en hanske som inneholder stoffet «menthor» på innsiden, som kan benyttes mot demoner og andre skikkelser fra dødsriket. Argumentet for å forsøke å redde vampyrene, er deres evne til å holde demonene i sjakk, og trygge menneskeheten. Den nye hansken medfører at gameplayet endres, og mer overnaturlige våpen og objektiver dominerer fra dette punktet. Spilleren må så kjempe seg gjennom underjordiske tunneler med demoner og zombier, for å så slå den mektige demonen Mephisto, som har overtatt et underjordisk vampyrrede. Den siste kampen foregår i helvete.

Necrovision 2 ble lansert i 2010, og er produsert av den samme utvikleren. Dette spillet henger sammen med det første spillet i serien, men er en forløper. Alt som skjer i Necrovision 2 skal derfor ha foregått før hendelsene i Necrovision 1, og gir en bakgrunnsfortelling for hvordan det hele startet. I dette videospillet oppleves derimot krigen og viruset fra sentralmaktens side, gjennom den tyske legen og soldaten Jonas Zimmerman (som også hadde en sentral rolle i det første spillet). Zimmerman har fått i oppgave å skape en vaksine mot viruset som spres i skyttergravene, og spillet starter med at den ferdige vaksinen skal leveres. På sin ferd reiser han først til Verdun, den 15. november 1916. På veien må spilleren kjempe seg gjennom medsoldater som har blitt smittet av viruset, samt en rekke ulike skapninger fra dødsriket. Underveis finner spilleren ut at det er feltmarskalk Menge som er ansvarlig for spredningen av viruset, og at vaksinen var ment for at Menge skulle kunne skåne seg selv. Spillstrukturen er rigget slik at spilleren er nødt til å skyte og drepe Menge. Etter dette, på leting etter et laboratorium der spilleren kan starte vaksineringsen, møter spilleren på en vampyr som ikke er særlig fornøyd med at Menge er død. Menge bistod vampyrene i å kjempe mot demonene, som hører til i helvete. Deretter blir spilleren tvunget til å hjelpe vampyrene og deres sak. Spilleren mottar så en hanske med det spesielle (og fiksjonelle) stoffet «menthor» i seg, som gir spilleren en stor fordel ovenfor skapninger fra dødsriket. Når spilleren endelig har slått alle demonene, får Zimmerman nye krefter og et ønske om å bli «mørkets herre».

Necrovision-spillene markedsføres av utvikleren som overnaturlige videospill, der den første verdenskrig, vampyrer og demoner former bakgrunnen for «non-stop action» FPS-spill (The Farm 51, 2016). I markedsføringen kommer det tydelig fram at videospillet blander sammen «(...) historically accurate locations and weapons, with nightmarish creations» (EU, 2010). Derfor er det ingen tvil ovenfor spilleren, at dette ikke er et videospill som forsøker å være helt historisk korrekt.

4.1.1 Krigføring, skyttergraver og stillstand i Necrovision 1 og 2

Noe av handlingen i Necrovision 1 er lagt til skyttergraver (se tabell 5). Dette er ikke unaturlig, da det er vestfronten utgjør en del av framing narrativet. I starten av spillet benyttes skyttergravene trolig for å sette stemningen, og for å tydeliggjøre at dette er den første verdenskrig og ikke den andre. Åpningstittelen av Necrovision preges av framing narrativet, som forsøker å raskt etablere konflikten for spilleren.



Figur 1. Skjermdump fra Necrovision (2009). Introduksjonen gir en dyster fremstilling av hva som kommer.

I denne delen kan ikke spilleren foreta seg noe, men kan lese og lytte til fortellerstemmen. Tekst ruller over skjermen, og i bakgrunnen panorerer kameraet gjennom slagmarken og skyttergravene. Bildene som ruller over skjermen er preget av ståltråd, gjørme, regnvær, bål og soldater som står vakt (se Figur 1). En stemme forklarer at krigen er i ferd med å gå inn i sine mørkeste timer, og at både de allierte og sentralmaktene er utslitte av det videospillet kaller en «massakre». Det fortelles videre at over 1 million menn har dødd ved Somme allerede, og at lik fulle av bly, forgiftet av gass, og lemlestet av splintrer ligger strødd ved

elven. Det tegnes så et litterært bilde av en jordoverflate preget av gass og flammer, og artilleribomber som sender jord mange meter opp i lufta. Lyden av krigen sammenlignes med tordenvær.

Bildet som skildres av krigen ovenfor skiller seg nok ikke nevneverdig ut ifra andre litterære skildringer av slagmarker ved vestfronten. Beskrivelsen kan derimot minne om det historiker William Philpott betegner som «1. juli-syndromet», der den første dagen av slaget ved Somme ble et symbol på krigen i sin helhet (Philpott, 2016, p. 599). Den første dagen ved Somme er kjent for å være en av de blodigste dagene i hele krigen, og resulterte i marginal fremgang for britene. Der *Necrovision* skiller seg betydelig ut, er når begrepet «No man's land» (ingenmannsland) blir innført. I *Necrovision* blir begrepet omdefinert, og den nye betydningen henviser til at dødsriket gjenoppstår på slagmarken i starten av spillet. Visuelt sett er ingenmannsland også annerledes enn slik vi er vant med å se det. I stedet for de store flate og åpne områdene, er ingenmannsland i *Necrovision 1* (kap. 3) mer geografisk begrenset og omringet av fjell. Dette er trolig gjort for å begrense spillverdenen, samtidig som det fungerer som en rød tråd som leder spilleren til neste destinasjon, slik at spilleren ikke går seg vill.

Etter åpningstittelen, starter kapittel 1 på dramatisk vis med at spilleren vekkes av en annen soldat, da det er tid for et angrep på de tyske frontlinjene. Spilleren overtar styringen, og ludonarrativet startes. Utenfor samles en gruppe soldater som skal over skyttergraven, og generalen holder en tale der han forsøker å øke moralen. Generalen forteller hvordan angrepet skal foregå, og at i natt skal tyskerne slås. «What a load of horse shit», hviskes det blant soldatene som lytter – et tydelig tegn på motstand til de med høyere rang. Samtidig også et hint til at det har blitt forsøkt før: generaler under den første verdenskrig ble i ettertiden kritisert for å ha prøvd samme strategi om igjen og om igjen, med en forventning om ulike utfall – helt forgjeves til tross for store mennesketap (Kempshall, 2015a, p. 74). Med en beskjed om at det ikke er lov å trekke seg tilbake, drar spilleren sammen med de andre soldatene over skyttergraven. Det er mørkt, og det regner kraftig. Tyskerne starter motangrepet, og svarer med å gasse hele slagmarken. Spilleren mister kontrollen over karakteren, og våkner opp i en forlatt låve. En annen overlevende har stengt igjen lukene til

låven de søker tilflukt i. Andre soldater hamrer på dørene, skriker om hjelp på grunn av gassen, og ber om å få komme inn. Dørene holdes lukket.



Figur 2. Skjermdumper fra Necrovision (2009). Til venstre: Gassmasken begrenser synet betydelig. Til høyre: Rotter i skyttergravene.

Regnet, gjørmene, uoversiktligheten, og moralen til de andre soldatene gjør skyttergravene i Necrovision 1 til en dyster plass å være. Når man beveger seg inn i områder med gass, må man i tillegg ha på seg gassmaske (se Figur 2). Denne er utformet slik at spilleren får dårlig sikt på grunn av duggen på glasset, samt at spilleren mister alt av sidesyn. Kombinert med uoversiktlige skyttergraver, blir det en nervepirrende opplevelse. Spillverdenen tillater ikke spilleren å gå ut av skyttergraven, og blir dermed nødt til å forholde seg til den. Dette utnytter Necrovision 1 til egen fordel, da det skaper en skummel atmosfære til et narrativ med demoner og vampyrer – man vet aldri hva som lurte seg bak neste sving. Dermed tar Necrovision 1 flere av utfordringene ved skyttergravene som Kempshall og Chapman viser til, og bruker dem aktivt som et virkemiddel til å holde spillerne på tå. Dette gir derimot et inntrykk av at skyttergravskrigen var preget av mye nærkamp, når den i realiteten var preget av det motsatte.

Som soldat står man ganske fritt i Necrovision. Bortsett fra åpningssekvensen, er det ingen generaler eller militære ledere som kommanderer spilleren til noe som helst. Framing narrativet legger derimot sterke føringer for ludonarrativet, som begrenser spillerens handlinger til å følge den røde tråden.



Figur 3. Skjermdump av Necrovision (2009). Et av mange innredede rom.

Det finnes også et element av stillstand i Necrovision. I mens spilleren er opptatt med å holde zombier, vampyrer og demoner under kontroll, går krigen sin gang i bakgrunnen. I løpet av spillet er det ingen progresjon eller fremrykk i slaget. I skyttergravene kommer man over underjordiske sovesaler og kontorer, som vitner om en noenlunde fast tilstedeværelse og en hverdag (se Figur 3 og 2). Der finner man skrivesaker, brev, reisekister og grammofooner. Men helt rolig blir det aldri i skyttergravene i Necrovision. Skuddveksling og artilleri går tilsynelatende i ett sett, og det er ikke rom for hverken hvile eller hverdagslige gjøremål. Brevene handler stort sett om vitnesbyrd om rare skapninger og mystiske hendelser, og fungerer som frempek på hva som kommer. Bortsett fra at de er datert, har de lite med den første verdenskrig å gjøre.

Necrovision er opptatt av å stadig informere spilleren om hvor en befinner seg, og hvert kapittel åpner med dato, lokasjon og klokkeslett. Tabell 5 har en oversikt over geografisk informasjon gitt av spillet, samt mine observasjoner om spillverdenens form:

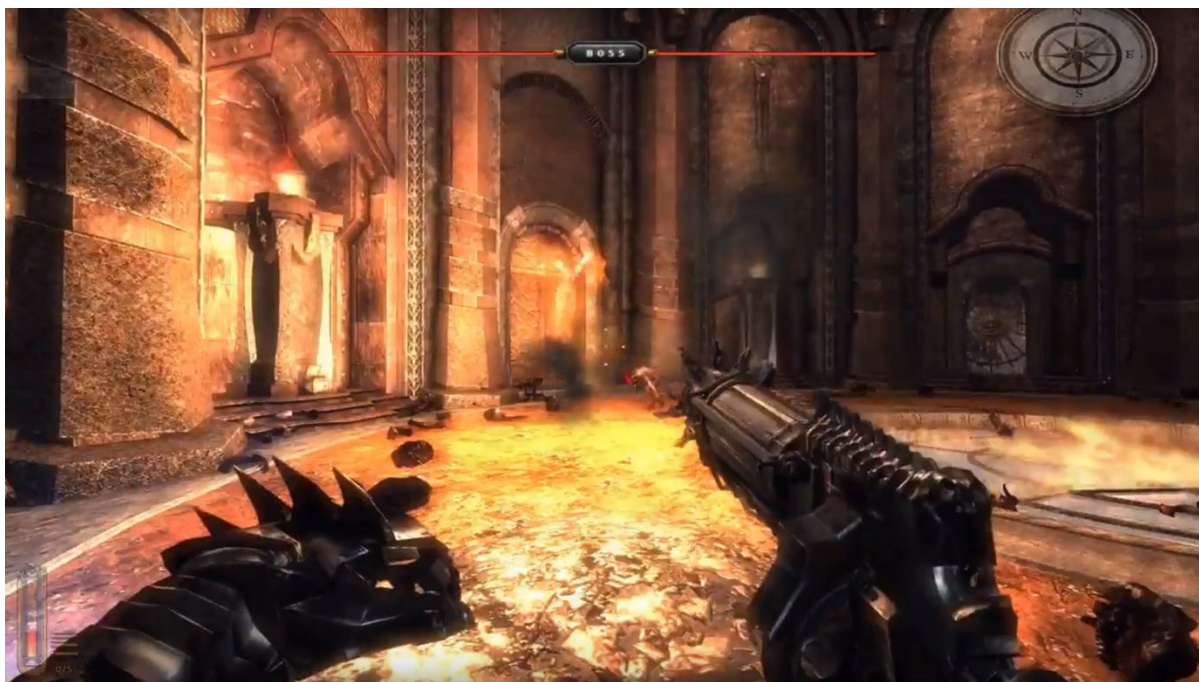
Tabell 5: Oversikt over kapitler i *Necrovision 1*

Kapittel	Når	Sted	Kort beskrivelse av spillverden
1 Trench Warfare	14.12.1916 kl. 05:35	Nord-øst for Verdun	Skyttergraver og ingenmannsland
2 The Fortress	14.12.1916 kl. 18:29	Nord-øst for Verdun	Bygater, og innsiden av et stort bygg.
3 The Hill	15.12.1916 Kl. 02:33	Nord-øst for Verdun	Ingenmannsland og skyttergraver på tysk side
4 The Stronghold	15.12.1916 Kl. 12:49	Nord-øst for Verdun	Ingenmannsland, og et fiktivt fort under tysk kontroll.
5 Stonehenge	15.12.1916 Kl. 12:49	Nord-øst for Verdun	Et fiktivt Stonehenge.
6 Mole Underground	15.12.1916 Kl. 23:02	6 mil under Somme	Underjordisk vampyrgrotte
7 Crystal Chamber	16.12.1916 Kl. 03:00	8 mil under Somme	Underjordisk vampyrgrotte
8 Mole Temple	16.12.1916 Kl. 09:38	9 mil under Somme	Underjordisk tempel
9 Dragon Revenge	16.12.1916 Kl. 14:17	12 mil under Somme	Underjordisk tunnel
10 Azazels Temple	16.12.1916 Kl. 15:01	13 mil under Vest-Europa	Underjordisk tempel
11 Underworld	1916 (mer er ikke oppgitt)	«Unknown»	Underverdenen
12 Mephisto Tower	1916 (mer er ikke oppgitt)	«Unknown»	Helvete

Til tross for dette, kan det nok virke noe forvirrende på spilleren hvor krigføringen tar plass, rent geografisk. For spilleren kan det virke som at Verdun og Somme ligger veldig nære

hverandre, da man i det ene øyeblikket er i Verdun, og i det neste i Somme. Innledningsvis presenterer spillet en slagmark basert på en beskrivelse av slaget ved Somme, men i kapittel 1 blir spilleren informert om at handlingen tar plass i Verdun. Det er ikke uvanlig at videospill krymper den faktiske verdenen når den digitaliseres – en fullskala versjon hadde ikke bare vært tidkrevende å lage, men også tidkrevende å spille. Det er derimot litt uklart hvorfor spillet er lagt opp til at spilleren beveger seg fra Verdun til Somme, da det ikke kommer frem i fortellingen hvorfor dette er nødvendig. Utviklernes utsagn om at Necrovision har «historically accurate locations» virker derfor å stå på et litt tynt grunnlag (EU, 2010). Gjennom Tabell 5 kan en også se at kapitler som omhandler tradisjonell krigføring i skyttergraver, er i mindretall. Hoveddelen av de spillbare kapitlene foregår i fullt ut fiksjonelle arenaer, som for eksempel helvete. Videospillet tar derimot med seg flere visuelle stilelementer med seg inn i den fiksjonelle verdenen, som blant annet våpenutvalget og uniformer. Krigen som foregår på overflaten refereres det også til underveis, som små påminnelser til spilleren om at det hele tar sted under den første verdenskrig.

Gamle og «dårlige» våpen blir brukt som et virkemiddel, og gjør spillet vanskeligere og skumlere. Rekreasjonen av det tyske Gewehr 98 har eksempelvis bare plass til fem kuler, og tar lang tid å lade om. Håndpistolene gjør lite skade, med mindre man står veldig tett på fienden. Når spilleren er tom for ammunisjon, må sverd, spader og andre gjenstander benyttes. Etter hvert får spilleren tilgang på bedre våpen, som maskingeværet MG 08.



Figur 4. Skjermdump fra Necrovision (2009). De beste våpnene til å beseire demoner med er de fiksjonelle.

De beste våpnene er naturligvis ikke av den historiske sorten, men av den overnaturlige (se Figur 4). De bedre våpnene, som for eksempel en «rocket launcher», finner man i hemmelige rom i spillverdenen. På utviklerens egen hjemmeside, skriver de at det var nødvendig å utvide våpenutvalget, da «(...) the weaponry from that period was not sufficient to depict a conflict with supernatural beings». (The Farm 51, 2016). Dette gjøres også for å gjøre den første verdenskrig mer spillbar, da spillere forventer en viss nøyaktighet og kraft i skytevåpnene. I et intervju med videospillnettstedet Game Watcher, argumenterer en av spillutviklerne hos Farm 51, Wojciech Pazdur, at et større utvalg våpenutvalg sørger for at spilleren ikke blir lei av repetisjon. Men til tross for at flere våpen er helt og holdent fiksjonelle, er de fleste standardvåpnene man bruker relativt tro til originalene (Database, 2015). Annet utstyr, som for eksempel uniformene som soldatene bærer, virker også tilsynelatende troverdige. Skottene går blant annet i kilt, noe som også var tilfellet. Dette gir Necrovision et preg av antikvarisk historiebruk, men iblandet en god dose fantasi for å øke spillbarheten.

I Necrovision 2, der hendelsene skal ha tatt plass før det første spillet, flyttes handlingen til «nord-vest for Verdun» Mer spesifikk informasjon om hvor vi befinner oss gis ikke. I motsetning til det første spillet i serien, foregår ikke Necrovision 2 i skyttergraver. Hele

spillet foregår bak frontlinjene, i våpendepoter, togstasjoner, gruver og daler, og i kapittel 3 får spilleren ta kommando over et fly i et fjellområde. Det at krigføringen i Necrovision 2 foregår bak fronten, kan forklares ved at det er hovedsakelig ens allierte soldater spilleren kjemper mot, men da som infiserte zombier. Zimmermans endelige destinasjon i Verdun, er et fort der han skal levere ifra seg vaksinen han bærer med seg. Fortet kalles «Fort Stern», som i virkeligheten ikke ligger i Verdun, men i Polen¹³. Ellers er våpenutvalget og spillmekanikken det samme som i Necrovision 1. Necrovision 2 er som tidligere nevnt langt kortere enn det første, samtidig som det tar for seg mindre av gjenkjennbare trekkene fra krigen. I dette spillet er mye av krigens elementer fraværende (f.eks. skyttergraver), og det er hovedsakelig stilelementer og våpen som vitner om hvilken tid det skal forestille.

Tabell 6: Oversikt over kapitler i Necrovision 2

Kapittel	Når	Sted	Hvilken form har spillverdenen?
1 The Plague	15.11.1916 Kl. 11:45	Nord-øst for Verdun	Togstasjon
2 The Airport	15.11.1916 Kl. 13:12	Nord-øst for Verdun	Flyplass
3 Fly it High	15.11.1916 Kl. 15:03	Nord-øst for Verdun	Luftrommet over en flyplass
4 Road to the Monastery	15.11.1916 Kl. 19:47	Nord-øst for Verdun	Fjellområde, gruve og kloster.
5 Monstaery Lazaret	15.11.1916 Kl. 22:24	Nord-øst for Verdun	Kloster
6 Haunted Dams	15.11.1916 Kl. 23:33	Nord-øst for Verdun	Skog og demning.
7 Fortress	16.11.1916 Kl. 02:25	Nord-øst for Verdun	Stern Festning (Fort Stern)
8 The Cure	16.11.1916 Kl. 03:44	Nord-øst for Verdun	Stern Festning (Fort Stern) og underjordiske tunneler

¹³ Dette kan trolig ha noe med å gjøre at utviklerne er polske, og at det er lagt inn som en morsom referanse til dette.

9 Caverns	16.11.1916	6 mil under	Underjordisk hule
	Kl. 06:63	Somme	
	[sic]		
10 The Abbys	16.11.1916	Ukjent	Helvete
	Kl. ukjent		

4.1.2 Protagonister og antagonister i Necrovision 1 og 2

Som tidligere påpekt, spiller man i Necrovision 1 som den amerikanske soldaten Simon Bukner, som kjemper på britisk side. Bukner er protagonisten i narrativet. Det tar derimot ikke lang tid før man innser at det er de utenomjordiske skapningene som er den faktiske fienden i Necrovision. Disse representeres av antagonisten Jonas Zimmerman, som er en tysker. I Necrovision 2 (som fra narrativets side er en forløper), er det Zimmerman som er protagonisten, mens demonen Mephisto er antagonisten.

Et naturlig førsteinntrykk er at Necrovision-serien stiller seg nøytralt til skyldsspørsmålet bak den første verdenskrig, da det er skapninger fra dødsriket som utgjør antagonistene. Selve krigen slik vi kjenner den bli skjøvet noe til side. Videre tillater Necrovision spilleren å innta karakterer fra begge sider av krigen, som tillater spilleren å se narrativet fra ulike perspektiver. Dette omtaler Metzger og Paxton som kritisk historiebruk i videospill. Men stiller Necrovision seg egentlig så nøytralt til forholdet mellom ententemaktene og sentralmaktene?

Tidlig i Necrovision 1, presenteres tyskerne som «the forces of evil» av en britisk general, som også refererer til dem som «those bastards» (kapittel 1). Videre er det tyskerne som stilles ansvarlige for å utvikle og benytte seg av viruset som spres i skyttergravene. Det er også stor forskjell i hvordan de to protagonistene fremstilles. Den amerikanske Bukner viser empati ovenfor sine medsoldater, tar valg som er moralsk forankret, og er ikke korrump når han tilbys lovende avtaler med demoner (f.eks. i kapittel 10, Necrovision 1). Bukner virker også mer sympatisk til zombiene, som jo er ofre for et virus. Zimmerman på den andre siden fremstilles som en mindre sympatisk karakter, som er lite samarbeidsvillig med vennlige allierte soldater (kapittel 4, Necrovision 2), skryter av seg selv, og ser ned på andre. Hans venn og korruperte feltmarskalk Menge, er muligens enda verre. Andre tyske soldater er heller

ikke like sympatiske når det kommer til zombiene, og roper «kill the traitors» i det de dreper mengder med allierte zombier i kapittel 6 (Necrovision 2). Tyskerne ser altså ikke på zombiene som tidligere soldater og venner, men som svikere. Den tyske Zimmerman er også den eneste som lar seg korrumpere og blir en del av helvetes armé.

Til tross for at Necrovision-serien tillater spilleren å se konflikten fra begge sider, kommer sentralmaktene uheldig ut av det hele. De representeres gjennom en usympatiske tysk lege, og en feltmarskalk som står i ledtog med dødsriket. Sentralmaktene gis også skylden for å ha syntetisert zombieviruset, og forsøkt å bruke det som et kjemisk våpen. Selv om dette er høyst fiksjonelle karakterer og narrativ, vil sentralmaktene oppleves for spilleren som den ondere siden.

4.1.3 Romantisering og trivialisering i Necrovision 1 og 2

Som tidligere etablert, har videospill en tendens til å romantisere krig. I Necrovision 1 og 2 kan en gjerne si at det er det motsatte tar sted. I et intervju fra 2008, ble kreativ leder for Necrovision, Wojciech Pazdur, spurt om hvorfor den første verdenskrig ble valgt. Pazdur svarer at «We chose the historical setting to help immerse the player in ruthless hand-to-hand combat, the rush of adrenaline as you dash through trenches full of poison gas, deadly snipers and almost indestructible tanks» (Game Watcher, 2008). Pazdur viser her at de tragiske elementene av krigen tillegges spillbar verdi, og kan brukes som et virkemiddel for hvordan den første verdenskrig kan spillifiseres.

Ved å spille på den menneskelige tragedien som den første verdenskrig var, skaper det en passende arena der resten av det fiksjonelle narrative i Necrovision kan utspille seg. Høye antall dødsfall, sykdom, dårlige våpen og uoversiktlige skyttergraver forsterker den atmosfæren Necrovision bygger på. Den første verdenskrig er her dermed ikke en hindring for videospillet, men blir brukt som et virkemiddel. Resten av narrative til Necrovision er mørkt, og preget av demoner, vampyrer og helvete. Det er derfor trolig lite grunnlag til å si at Necrovision er en romantiserende videospillserie. Om enn gjør den krigen enda mer tragisk.



Figur 5. Skjermdump av *Necrovision* (2009). Tyske soldater infisert av viruset skir rett inn i den dystre spillverdenen.

Heltemotet kan gjerne regnes å være en romantiserende faktor. Det å kjempe seg gjennom dystre skyttergraver og sloss mot demoner er ikke noe for pyser (se Figur 5). Det at spilleren tåler mye mer enn alle andre karakterer i videospillet gir også en følelse av å være viktig. Det gir en følelse av å være en utvalgt, og at en er en helt. Men heltemotet er ikke rettet inn mot det historiske narrative – det er heltemodige handlinger utført mot en fiksjonell motstander, og ofte mot sine egne medsoldater som er blitt infisert. Zimmerman kan trolig også best beskrives som en antihelt, i den grad han er både skurk og protagonist på samme tid.

Når det kommer til trivialisering, er det mer å ta tak i. Alvoret bak å drepe noen forsvinner raskt, når spilleren har drept hundrevis av mennesker i hvert kapittel. Videre får en ekstra poeng for å drepe på finurlige måter, ved å eksempelvis kombinere spark med et skudd i hodet. Disse kalles «comboer», og telles opp ved slutten av gjennomført kapittel. Flere av dem har humoristiske navn, og dukker opp på skjermen i det man utfører dem. Ved å stikke en bajonett i magen på motstanderen, kommer det opp «The Herr Doktor combo», og ved å kappe av hodet med en spade kan en trigge comboen «The Haircut». Det humoristiske

elementet er gjennomgående i begge spillene, og består blant annet av dårlige aksenter og snedige «onelinere». Narrativet i seg selv grenser også til det bisarre.

Humor i seg selv er ikke nødvendigvis trivialiserende, da humor ofte kan ha en seriøs og satirisk undertone, slik som i tv-serien *Blackadder Goes Forth*. I *Necrovision*-serien er det derimot en lettligere og mer tøysete type humor, uten å ha en tilsynelatende dypere mening. I *Necrovision 2*, kapittel 3, roper Zimmerman med en mindre god tysk aksent, at «What chance do we have in this war if an old man has to win all our battles?», i det spilleren er midt i et flyangrep mot flygende demoner. Her handler det trolig mer om at spillet ikke tar seg selv så høytidelig, og viser litt sjangermessig slektskap til humoristiske grøsserfilmer med mørk humor. Det er først når narrativet forsøker å skape en alvorlig stemning, at humoren og ludonarrativet kan ha en trivialiserende effekt. Et eksempel kan være da videospillanmelder Steve Butts anmeldte *Necrovision* for IGN i 2009. Underveis i spillet reagerte han på protagonisten Bukner, som uttrykker stor forbauselse etter å ha oppdaget at det ble utført eksperimenter på mennesker. Butts reaksjon på dette var følgende: «(...) it's like, who even cares anymore? Am I supposed to feel sorry for these people or am I supposed to stab them in the face and then set them on fire? ». Etter å ha drept flere hundre, og gjerne opp imot tusener av soldater på et grotesk vis, blir ikke nyheten om eksperimentering på mennesker like slagkraftig. Groteskheten og mengden av «gore», gjør det også til tider svært komisk å drepe på kreative vis – ikke ulikt såkalte «splatter-komedier» i filmverdenen. Derfor kan det i denne sammenhengen være snakk om trivialisering, og at spilleren blir «nummen» for menneskelige tragedier.

I slutten av hvert kapittel får man også statistikk over antall drepte, noe som også kan oppleves som ufølsomt. Men med tanke på at det stort sett er zombier og demoner som er ofrene, er det trolig ingen som vil ta seg nær av det. Likevel så er det et faktum at man tar en ytterst tragisk hendelse, og gjør den om til en lystig lek. Nyansen her ligger i om det humoristiske veier opp for trivialiseringen.

4.1.4 Avslutninger og belønninger i Necrovision 1 og 2

Ingen av spillene i Necrovision-serien gir noen pekepinner på hvem som vant eller tapte den første verdenskrig, eller hvem som vant slagene de spillifiserer. I og med at dette er en høyst kontrafaktisk utgave av krigsforløpet, er det spillets eget fiksjonelle narrativ som avsluttes. Hvis en angriper dette med narrativet i kronologisk rekkefølge, starter vi med den usympatiske og tyske Jonas Zimmerman i Necrovision 2. Han blir korrumpert av sin makt, og misbruker den. Den mer moralsk forankrede og amerikanske Simon Bukner overtar i Necrovision 1, og i kapittel 5 blir spilleren satt til å drepe den onde Zimmerman. Det kan derfor synes å være en viss parallell mellom avslutningen på konflikten mellom amerikaneren Bukner og tyskeren Zimmerman, og avslutningen mellom ententemaktene (representert av Bukner) og sentralmaktene (representert av Zimmerman) i den første verdenskrig.

Det kan også argumenteres for at avslutningen i Necrovision-spillene har en ambivalent avslutning, kanskje ikke helt ulikt krigens utfall. Hverken Zimmerman eller Bukner kommer særlig heldig ut av konflikten, og kan til slutt tolkes som skurker eller tapere begge to. Begge oppnår en seier i slutten av sine fortellinger, men det var ikke den seieren de selv hadde sett for seg når spillet startet. Zimmerman ville lage og distribuere en vaksine mot viruset, men endte opp som mørkets herre. Bukner ville vinne den første verdenskrig for ententemaktene, men hans historie har kun tre mulige utfall:

1. Komme ingen vei, ved å våkne opp i skyttergraven som om ingenting har hendt.
2. Bli general for helveteshæren, fordi han ikke klarer å unnslippe Helvete.
3. Bli kongen av Helvete.

Hvilken avslutning spilleren får, avhenger av hvilken vanskelighetsgrad spilleren valgte i starten av videospillet, der 1 er lettest og 3 er vanskeligst. Men uansett hvilken avslutning en får, så lar ingen av videospillene spillerne tape. Dør spilleren underveis, er det ikke verre enn at man får starte om igjen ved siste lagringsplass. Spilleren vil aldri få beskjed om at spillet er over og ut. Derfor kan avslutningene i Necrovision 1 og 2 omtales som «victorious endings». Men som påpekt ovenfor, er det ikke nødvendigvis en positiv seier.

Hvert kapittel avsluttes med statistikk, hvor spilleren også belønnes med å ha fullført kapittelet. Der får spilleren vite nøyaktig hvor mange fiender som ble drept i økten, hvor

mange kuler som ble brukt, hvor lang tid som ble brukt, og hva som var den mest brukte kombinasjonen av angrep (såkalte «comboer»). Belønningen kommer, i tillegg til en skriftlig gratulasjon, som poeng gitt ut ifra hvor godt spilleren presterte. Poengene resulterer i økt «fury level», som gir økt skadeeffekt. Ellers har statistikken ingen praktisk betydning for hverken framing narrativet eller ludonarrativet, men kan trolig ha en slags verdi for dem som ønsker å spille igjen på nytt med et mål om forbedring.

4.1.5 Oppsummering av Necrovision 1 og 2

Necrovision-spillene foregår i den første verdenskrig gjennom hele narrativet, men det er det fiksjonelle narrativet som tar størst plass. Necrovision gjør heller ikke skjul på i markedsføringen sin at det er et høyst kontrafaktisk og fiksjonsbasert videospill. Krigføringen tar stort sett plass utenfor det som kjennetegner krigen, bak linjene i ruiner, festninger, togstasjoner, flyplasser og i underjordiske bunkerser og grotter. Skyttergraver forekommer i starten av Necrovision 1, men uten mulighet til å gå over dem. De føles klaustrofobiske og uoversiktlige å være i, noe som forsterker spilllets ønske om å fremstå som skummelt. Selve kampen foregår nede i skyttergravene, der spilleren kjemper mot smittede medsoldater og demoner. Det kan tenkes at dette kan skape et bilde hos spilleren om at skyttergravskrig betyr å kjempe i selve skyttergraven, hvor det i realiteten var en oppholdsplass som soldatene gikk ut av hvis man skulle i kamp. Gass blir brukt både ofte og vilkårlig, som for eksempel på innsiden av hus. Det blir benyttet som en estetisk stil, og som noe demonene kan gjemme seg bak for å skremme spilleren. Det fungerer også som en ekstra utfordring for spilleren, på grunn den klaustrofobiske effekten gassmasken gir. Necrovision-spillene har et relativt stort utvalg av tilsynelatende autentiske våpen, samtidig som det også tilbyr en rekke fiksjonelle og overnaturlige våpen. Noen friheter tas også med de realistiske våpnene, ved at spilleren eksempelvis kan bære to tunge maskingevær i hver hånd, uten at det påvirker spillerens bevegelsesevne. En grad av stillstand og utmattelseskrig blir spillifisert, ved at krigen alltid foregår i bakgrunnen, og tilsynelatende går ingen vei. Skyttergravene, med sine sengeplasser og oppholdsrom, vitner også om at det er snakk om slag som strekker seg over lengre tid.

I Necrovision 1 spiller man som en protagonist på ententemaktens side, og i Necrovision 2 som en protagonist på sentralmaktens side. Dermed tilbyr de krigen fra to ulike perspektiver.

Hoved-antagonisten er derimot ikke ententemaktene eller sentralmakten, men heller demoner og zombier. Dermed har Necrovision-spillene en relativt nøytral holdning til hvilken side som er «ond» eller «god». Sentralmaktene får derimot gjennom det fiksjonelle narrative skylden for å ha startet en epidemi, og har i tillegg den minst sympatiske protagonisten. Dermed blir sentralmaktene fremstilt som den mindre gode siden.

Necrovision-spillene utnytter den første verdenskrigs kollektive minnet som en tragedie, og forsterker dette med sitt eget narrativ fylt med demoner og zombier. Derfor er det minimalt med romantisering i Necrovision. Det kan derimot argumenteres for at videospillet kan ha en trivialiserende effekt, ved at voldelig dreping blir gjort om til en humoristisk lek. Her viser videospillet slektskap til grøssere og «splatterfilmer» i filmverdenen. Dette resulterer i at spilleren blir nummen og immun mot menneskelige tragedier i spillet. Dreping på kreativt og blodig vis blir hverdagsliggjort, og til og med belønnet i statistikken som kommer etter endt spilling. Gassbruken kan også virke noe trivialiserende, i og med at protagonisten har liten reaksjon i kontakt med dette. Den utstrakte bruken av gass, krevde trolig at effekten av den måtte svekkes.

Allr avslutningene i Necrovision er knyttet opp mot det fiksjonelle narrative, og unngår dermed å måtte kommentere på krigens faktiske utfall. Den første verdenskrig får dermed ingen avslutning, men fortsetter uforandret og upåvirket gjennom hele videospillet.

4.2 Verdun (2015)

Verdun er et videospill lansert 25. april 2015, og er produsert gjennom et samarbeid mellom de to nederlandske spillstudioene M2H og Blackmill Games. Spillet ble først tilgjengelig på PC, Mac, Linux, og senere Playstation 4 og Xbox One. I analysen er det PC-versjonen som er benyttet som kildegrunnlag. Hvor lang tid de tar å gjennomføre er umulig å si, da det er opp til spilleren selv. Det finnes ingen offisielle salgstall, men utvikleren har rapportert om salg på godt over 1 million kopier av Verdun.

I motsetning til mange historisk situerte FPS-spill, tilbyr Verdun kun en flerspillerdel. Det vil si at de ikke har en såkalt «story mode», men kobler spilleren sammen med spillere fra hele

verden ved hjelp av internettforbindelsen. Der kobler spilleren seg til en server, og gjenopplever de historiske slagene om igjen og om igjen sammen med andre spillere. Derfor har Verdun et svært begrenset framing narrativ. Det er ingen eksplisitt fortelling, og spilleren blir ikke fortalt eller kommandert til å gjøre noe. Når spilleren først er koblet på en server, står spilleren fri til å gjøre hva han eller hun ønsker. Målet er å slå motstanderen, eller å ha den beste posisjonen når tiden går ut (alt etter hvilken spillmodus man er i). Når spillet er ferdig, blir spilleren sendt tilbake til startskjermen og kan koble til en ny server.

Da Verdun ble lansert, var det ingen tidligere FPS-spill som hadde gått inn for å skape en mer autentisk opplevelse av den første verdenskrig. Spillet tar plass på vestfronten mellom 1914 og 1918, og spilleren står fritt til å velge side. Utviklerne har forsøkt å gjenskape slagmarker, våpen og uniformer med stor detaljrikdom, og har dermed et tydelig innslag av antikvarisk historiebruk. Dette brukes aktivt i markedsføringen av spillet. I nettbutikken Steam, står det blant annet at spillet inneholder “(...) realistic WW1 weaponry, authentic uniforms, horrendous gore, and maps based on the real battlefields of France and Belgium.” (Steam, 2018). På hjemmesiden til Verdun, markedsføres spillet også som et realistisk videospill (“WW1 Game Series,” 2018). Videre brukes ord som «autentisk», og «historisk korrekt», og at Verdun er bygget på nøye research. Det opplyses også om at uniformer, våpen og kart er basert på virkeligheten. Videospillene lokker ellers med å kunne tilby «(...) the true horror of First World War», og «(...) mud and blood splattered battlefields». Markedsføringen av Verdun ser dermed ut til å benytte realisme som hovedargument for hvorfor en bør kjøpe dem. Elementer av fiksjon blir ikke tillagt noen verdi.

Spillprodusenten har også en aktiv Facebook-side, «1914-1918 WW1 Game Series». Der poster de oppdateringer om endringer i videospillet, samtidig som de viser til den historiske researchen som ligger bak. Andre historiske fakta om den første verdenskrig blir også postet med jevne mellomrom. Dette er med på å legitimere historiebruken i Verdun, og gir ytterligere forventninger om autenticitet.

4.2.1 Krigføring, skyttergraver og stillstand i Verdun

Verdun består av ni baner, som spilleren fritt kan velge mellom. Til tross for navnet, forsøker Verdun å ta for seg hele vestfronten. Disse består av rekonstruerte slagmarker fra Artois, Aisne, Champagne, Flanders, Fort Douaumont, Picardie, Vauquois, og Vosges. I spillet omtales de som «sektorer», da de ikke tar for seg slagmarkene i sin helhet, men kun en sektor av den om gangen. Dette er gjort for å begrense omfanget til spillverdenen, samt sette spillerne tettere sammen på et mindre geografisk område. Verdun oppgir aldri eksakte datoer for når slagene foregår, men kun årstall. Slik blir kampene en representasjon for slaget i sin helhet, framfor forventninger om at kampene skal utspille seg slik de gjorde nøyaktig den dagen.

Tabell 7. Oversikt over de ulike spillverdenene i Verdun (2015)

Bane	Kort beskrivelse av spillverden
1 Argonne	Slagmark med skyttergraver, og et stort ingenmannsland i midten. Veksler mellom skog og åpne landskap.
2 Artois	Kupert, men åpent landskap med mange krater. Gjørmete slagmark med skyttergraver.
3 Aisne	Landbruksområder og skog med skyttergraver. Store åpne områder, med få plasser å søke tilflukt.
4 Champagne	Skyttergraver i skog og kupert landskap. Lagt til etter mørkets frembrudd.
5 Douaumont	Douaumont-fortet i 1:1 skala, og med skyttergravene som leder opp mot det. Dype krater fra artilleri.
6 Flanders	Flatt landskap med grunne skyttergraver på grunn av gjørmene. Vanskelig å finne skjul. Store krater fullt med vann.
7 Picardie	En slagmark med varierende høydeforskjeller. Tørt og gressete overflate. Dype skyttergraver.
8 Vauquois	Skyttergraver fra sent i krigen, med store krater fra artilleri.
9 Vosges	Skyttergraver. Skog i ententemaktens ende, og kupert landskap i tyskernes ende.

Navnene i Tabell 7 tilsier hvilken del av vestfronten de forsøker å fremstille. Sektorene er skapt for å være gjenkjennbare, og inneholder geografiske kvaliteter som preget slagene. For eksempel er de åpne områdene, samt de bølgende åsene og dype skyttergravene som kjennetegnet slaget ved Somme, tilstede i banen «Picardie». Det står i kontrast til de grunne skyttergravene i banen «Flanders», som er preget av gjørme og myrlandskap. De ulike geografiske faktorene utløser dermed ulike utfordringer, som utnyttes av Verdun for å skape variasjon. De grunne skyttergravene i «Flanders» gjør det eksempelvis mye vanskeligere å finne godt dekke for motangrep (se Figur 6).



Figur 6. Skjermdump fra Verdun (2015). Det er vanskelig å finne god dekning i rekonstruksjonen av skyttergravene i Flanders.

Spillutvikler Jos Hoebe sa i et intervju med nettstedet Play The Past, at teamet forsøkte å holde banene så historisk korrekte som mulig. Dette bestod i å undersøke bilder og autentiske skyttergravskart, samt at utviklerne fysisk reiste til vestfronten for inspirasjon (Roy, 2015). Hoebe refererer (uten å nevne navn) til tidligere videospill som hadde tatt for seg emnet, og poengterte at disse inneholdt elementer som tidsreise¹⁴ og zombier¹⁵. Verdun skulle i stedet

¹⁴ Hoebe refererer her trolig til videospillet Darkest of Days. Dette videospillet ble ikke med i denne studien, da det kun er liten del av videospillet som tar for seg den første verdenskrig.

¹⁵ Referanse til Necrovision-serien.

være en realistisk versjon av den første verdenskrig. Utviklerne av Verdun gikk også aktivt inn for å bryte med det stereotypiske bilde av vestfrontens «gjørmete» skyttergraver. Vestfronten strakk seg fra nordsjøen i Belgia, gjennom Frankrike og til den sveitsiske grensen. En så lang strekning vil naturligvis inneholde et mangfold av landskap og ulike karakteristikk. Dette ønsket spillutviklerne av Verdun å vise frem, gjennom de ulike banene. Dette viser også igjen ovenfor i Tabell 7, der de ulike destinasjonene har ulike karakteristiske trekk. Hoebe argumenterer for at ikke bare er det lærerikt og mer historisk korrekt, men bidrar også med større grad av variasjon innad i videospillet (Roy, 2015). Dermed kan skyttergravene i Verdun være et godt eksempel på hvordan historie og videospill kan kombineres, og uten at det nødvendigvis går utover spillbarheten.

Sektorene gis også korte beskrivelser av sektoren imens spillet lastes inn. Slik beskrives «Fort Douaumont»:

«The French Second Army made the first attempt to recapture the fort in late May 1916. They occupied the western end of the fort for 36 hours but were dislodged after suffering heavy losses, mostly from German artillery and trench mortars that had been brought at proximity. The Germans stubbornly held onto the fort, as it provided shelter for troops and served as a first aid station and logistics centre. Afterwards, French artillery continued to shell the fort, turning the area into a pockmarked moonscape, traces of which are still visible today. »

De spillerne som tar seg tid til å lese teksten imens de venter på at spillet skal laste ferdig, kan få en verdifull historisk kontekst til spillverdenen de skal inn i. Det gir både en praktisk forklaring på hva oppdraget i spillverdenen går ut på, samtidig som det trekker linjer til hvordan landskapet ser ut den dag i dag. Gjennom denne informasjon som blir gitt i starten av hvert slag, blir spillerne også informert på forhånd om hvem som historisk sett vant slaget. Dette legger derimot ingen føringer for hvem som vinner runden. Slik kan spillerne gjennom sitt ludonarrativ lage kontrafaktisk historie, ved endre utfallet på slagene. Dette gir Verdun (2015) innslag av kritisk historiebruk (S. A. Metzger & R. J. Paxton, 2016).

I Verdun kan spilleren velge mellom følgende spillmoduser:

Tabell 8. Oversikt over spillmoduser i Verdun (2015).

Spillmodus	Beskrivelse
1 Frontlines	Hvert lag starter på hver sin side av skyttergravene, og velger enten ententemaktene eller sentralmaktene. Lagene bytter mellom å kjempe offensivt og defensivt. Skyttergravene er delt opp i sektorer. Runden er vunnet, når motstanderens sektorer er tatt. Spilleren deltar i grupper på 4, også omtalt som «squads».
2 Attrition Warfare	I likhet med Frontlines, starter spillerne på motsatt side av skyttergravene etter å ha valgt side. Hvert lag tildeles et likt antall «tickets». Hver gang en soldat på laget dør, mister laget en ticket. Det laget som først mister alle sine tickets, taper.
3 Squad Defence	Alle spillerne er på samme lag, og ligger i skyttergraven. Motstanderne er datastyrte (AI). Oppgaven er å beskytte stillingen lengst mulig mot de datastyrte soldatene.
4 Rifle Deathmatch	I denne modusen er der ingen lag, men det er alle mot alle. Jo bedre man er, jo bedre utstyr får man som gevinst.

I spillmodusene Frontlines og Squad Defence deltar spilleren i såkalte «squads», eller tropper. Hver tropp består av 4 spillere. Før runden starter, må spilleren ta stilling til hvilken tropp han eller hun ønsker å delta i. Verdun har et intrikat troppesystem, med ulike kategorier, roller og oppgraderinger. Spilleren har mulighet til å kommunisere med de andre spillerne i troppen både skriftlig og muntlig fortløpende i videospillet. Det finnes 5 ulike kategorier med 12 ulike tropper, som ifølge Verdun sin hjemmeside er basert på «historical units».

Tabell 9. Oversikt over tropper i Verdun (2015)

Kategori	Tropper
1 Rifle squads	Doughboys, Landser, Poilus og Tommies.
2 Scout squads	Alpenjäger, Chasseurs Alpains og Highlanders
3 Assault squads	Canadians og Stoßtruppen
4 Sentry squads	Belgians og Scützen

Hver tropp har sine egne fordeler og ulemper. De har forskjellige våpen, uniformer, spesialiteter, roller og oppgraderinger. I videospillet gis det også historisk kontekst til hver tropp. Det er for mye detaljer til å gå inn på hver enkelt tropp, ei heller er det nyttig for å besvare problemstillingen. Men som et eksempel på hvordan troppesystemet er strukturert, kan vi ta en nærmere titt på en av dem.

«Stoßtruppen» er en tropp basert på de tyske spesialsoldatene ved samme navn, og introduseres i Verdun (2015) med følgende tekst:

«Formed in response to trench warfare, these elite lightweight units fought using infiltration tactics, grenades and experimental weapons. They can count on increasingly powerful chemical agents to harass the enemy and cover their infiltration.»

Introduksjonsteksten til troppene inneholder dermed både historisk kontekst, samt informasjon om hvilke funksjoner troppen har. Hver tropp har også sin egen hymne og slagord. Slagordene virker noe tilfeldige, og kommer fra ulike bakgrunner. Slagordet til Stoßtruppen er «Providentiae Memor!», som kommer fra det tidligere Kongeriket Sachsen. Som Stoßtruppen, kan spilleren velge mellom 4 ulike roller: truppführer, sturmann, waffenspezialist, eller nahkämpfer. Som truppführer skal spilleren lede troppen ved å kunne gi ordre, og har mulighet til å kalle inn kjemiske angrep. Sturmann-rollens hovedoppdrag er å følge ordre og angripe flankene, som ofte er motangrepets svakeste punkt.

Waffenspezialistene er tungt bevæpnede roller, som skal konsentrere seg om de store massene, og sørge for åpninger for resten av troppen. Den fjerde og siste rollen, er nahkämpfer, som skal fokusere på nærkamp og granater. Navn, enkelte spesialiteter, uniformer og våpen varierer, men de strategiske funksjonene til rollene er grovt sett de samme i alle tropper.

Hver tropp-type har i tillegg muligheter for å oppgradere utstyret og evnene sine, gjennom å nå ulike nivåer rangert fra 1 til 100. En kan se på det som en slags spillifisering av militære

ranker. Det er ulike oppgraderinger for hver rolle i troppen. Men for å nå nye og høyere nivåer, er troppen nødt til å samarbeide. Derfor belønnes også hele troppen unisont. En tropp som ikke følger ordre, og ikke skaper progresjon på slagmarken, vil ikke motta oppgraderinger av noen form. Slik oppmuntrer spillstrukturen til å jobbe sammen som et lag, fremfor å ta helterollen og kjempe alene. Eksempler på oppgraderinger kan være bedre våpen, og sterkere uniformer med bedre beskyttelse. Oppgraderingene på uniformene er ifølge utvikleren selv basert på hvordan uniformene faktisk utviklet seg i løpet av krigsperioden (Verdun Wiki, 2018).

Det store utvalget av tropper, gjør at spillet får en naturlig variasjon i gameplayet. Ved å kunne veksle mellom totalt 48 ulike roller fordelt på 12 tropper, kan vestfronten oppleves fra mange ulike hold. Troppesystemet sørger også for at spillerne får oppleve et visst samhold og solidaritet til de andre deltakerne. Det er gjennom samarbeid spilleren i størst grad vil lykkes med gode resultater i Verdun (2015), og de felles uniformene innad i troppen er med på å skape et felleskap.

En av Verduns styrker, er spillets mulighet til å sette spilleren inn i mentaliteten til en gruppe soldater som blir beordret til å angripe eller beskytte en skyttergrav. Spilleren må sammen med andre spillere kjempe seg over ingenmannsland. Der de fleste tradisjonelle FPS-spill tilbyr spillerne plasser å gjemme seg, består Verdun av en åpen spillverden der spillerne er sårbare for fienden. Slik kan spillerne bli et enkelt bytte for motstanderlagets maskingeværer, og gjenskaper dermed et kjent bilde av krigen på vestfronten.

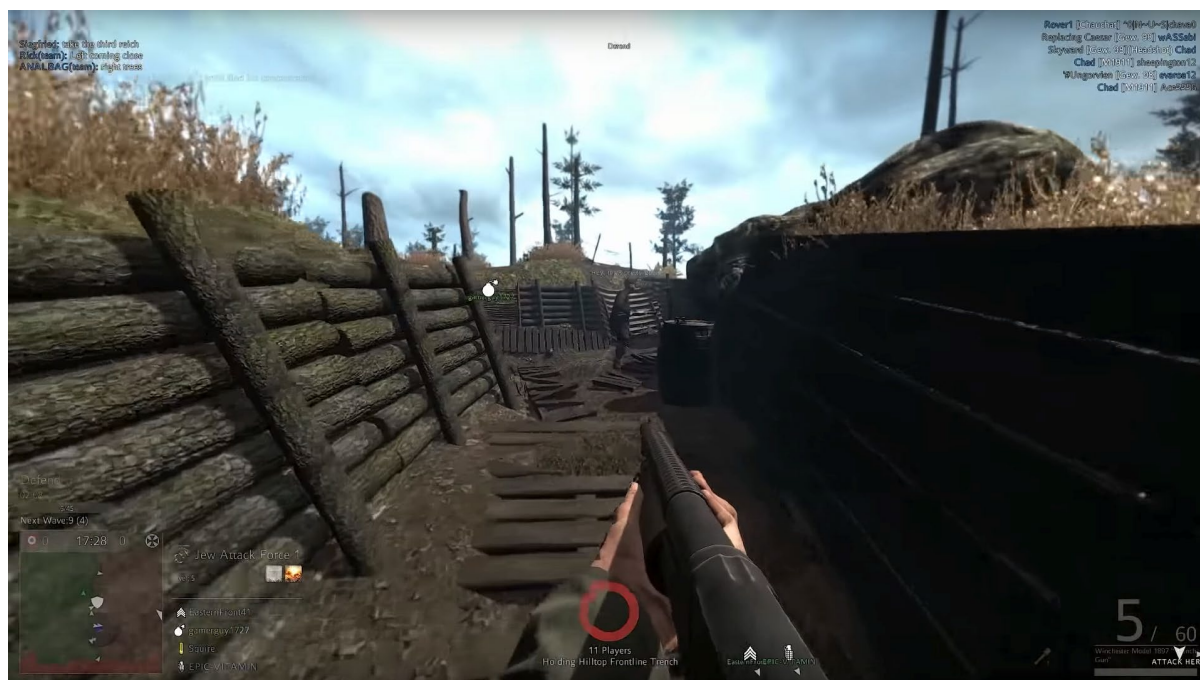


Figur 7. Skjermdump fra Verdun (2015). Soldatene venter på ordre om å gå over toppen, og storme utover ingenmannsland.

Spillmodusene er tilpasset de ulike historiske narrativene. Verdun, som tar for seg et av de mest ikoniske slagene på vestfronten, har en spillmodus som forsøker å rekonstruere skyttergravskrigen i de banene der skyttergraver er tilstede. Dette innebærer at lagene er plassert i hver sin skyttergrav, på motsatt side av slagmarken. Hvert lag får en viss tildelt tid der de kan løpe over ingenmannsland, og utføre angrepet sitt på motstanderens skyttergrav. Motstanderen må under denne tiden beskytte sin egen posisjon. Når tiden er ute, må det angripende laget trekke seg tilbake, og la motstanderen angripe. Hvis posisjonen tapes, må den tapende laget rykke bakover. Spillet er over når den ene siden har overtatt den andre siden, eller når tiden har gått ut. Tidsbegrensningene i Verdun er lange, sett i perspektiv av andre FPS-spill. En typisk runde i videospillserien Call of Duty er 10 minutter. En runde i sektoren «Flanders» i Verdun, er til sammenligning satt til 45 minutter. Hvis tiden har gått ut, og ingen har klart å slå det andre laget fullstendig, er det laget med den mest gunstige posisjonen som vinner. Står frontlinjen uendret, er slaget uavgjort.

Om enn noe kunstig, tvinger det spillerne til å legge moderne krigføring bak seg, og får dem til å forholde seg til noe som historisk sett kan minne om det som foregikk i skyttergravene.

Verdun fungerer her som en «usynlig general» som gir ordre om når det skal kjempes offensivt eller defensivt. Et annet grep som er tatt, er når spillerne blir drept i slagmarken og skal starte opp på nytt, blir de satt inn i et køsystem der de venter. Når nok spillere på laget har dødd, starter de opp samtidig i skyttergraven. Vanligvis er ikke ventetiden særlig lang, da levetiden på slagmarken i Verdun (2015) er kort. Dette gjøres slik at spilleren ikke skal løpe over ingenmannsland helt alene, men heller gjenskape et ikonisk bilde fra skyttergravene der troppene samlet går over toppen (se Figur 7). Men det faktum at Verdun utelukkende er et flerspillerspill, vil derimot resultere i at de andre soldatene på slagmarken kan oppføre seg anakronistisk. Dette fordi utviklerne ikke har mulighet til å kontrollere alle valg og strategier som de individuelle spillerne har. I Verdun er det derfor også gjort grep for å sørge for at spillerne ikke tar i bruk moderne taktikker. Utviklerne var bekymret for at spillere skal ta med seg inn anakronistiske metoder inn i skyttergravskrigen, som for eksempel å gjemme seg i skogen og drive geriljakrigføring (Roy, 2015). Dette løses av Verdun (2015) gjennom å ha relativt smale soner i spillverdenen som spilleren kan bevege seg i (se Figur 9). Det er umulig for spilleren å gå langt ut til sidene, for å ta et bakholdsangrep. Går spilleren for langt bort fra frontlinjen, blir spilleren varslet om å bli henrettet. Hvis spilleren ikke adlyder ordren innen 5 sekunder, dør spilleren og blir «respawnd» i skyttergraven igjen.



Figur 8. Skjermdump fra Verdun (2015). Et intrikat nettverk av skyttergraver.

I Verdun kan man være opptil 64 spillere samtidig, avhengig av hvilken spillverden man befinner seg i. Hvis det ikke er nok menneskelige spillere som deltar i et slag, vil spillet fylle disse opp med datastyrte soldater, også kjent som «bots». Slagmarkene er alltid fulltallige når det kommer til antall soldater, da døde spillere «respawns», altså gjenoppstår.



Figur 9. Skjermdump: Utsnitt av kart over banen «Flanders» i Verdun (2015)

Som det utgår av Tabell 6, kan en se banens avlange form. Alle spillverdenene i Verdun (2015) har en tilsvarende form, med unntak av banen «Vauguois», som er mer kvadratisk. Området merket med grønt, tilhører ententemaktene. Det røde området tilhører sentralmaktene. Den røde tykke streken markerer startpunktet for ingenmannsland.

Ingenmannsland er i Verdun (2015) en svært farlig plass å oppholde seg i, og det lønner seg å finne ly for kuleregnet så raskt som mulig. Det kan virke umulig for spilleren å komme seg over de åpne områdene uten å bli skutt, og det krever ofte flere forsøk før en klarer det. Store mengder med piggtråd, kratere, gjørme og skudd som streifer spilleren preger området. Dette resulterer i at spilleren dør svært ofte. Gjennomsnittlig levetid på slagmarken er ofte ikke mer noen få minutter om gangen. Til tross for at det kun er 16 eller 32 spillere på hver side, får man inntrykk av det er mange flere. Spillverdenen har i de fleste baner relativt lange og smale soner som spillerne kan bevege seg i. Det betyr at de blir presset sammen. Et forsøk på å flykte fra fronten, blir straffet med henrettelse hvis en ikke snur innen 5 sekunder. Den raske tiden det tar fra man blir drept til man er ute i fronten igjen, sørger også for at troppen alltid er mannsterk.

Våpnene i Verdun (2015) forsøker å etterligne kraften de aktuelle våpnene har i virkeligheten. Ifølge Hoebe brukte teamet mye tid på å identifisere hvilke våpen som ble

brukt i hvilke slag, og at uniformene ble gjengitt korrekt. Det var ifølge Hoebe ikke veldig vanskelig å gjøre, da det finnes mye stoff om dette tilgjengelig. Det som trolig var vanskeligere, var å avgjøre balansen mellom realisme og spillbarhet. Rifler med lang ladetid gjør det ekstra utfordrende å spille, og valg av rett våpen til rett tid kan være essensielt for å overleve. En kules hastighet og fall over lengre distanser tas også med i beregningen, og kan være svært utfordrende på motstandere i bevegelse. Dødeligheten til våpnene er heller ikke helt urealistiske – det å bli skutt en gang er som regel nok til å resultere i en umiddelbar død. Dette står til kontrast til de fleste FPS-spill, der stort sett kun såkalte «headshots», altså skudd rettet mot hodet, kan ta livet av en motspiller momentant. Dette leder til en bratt læringskurve i Verdun, da man må både håndtere gamle og treige våpen, samtidig som man må passe på å ikke bli drept selv.



Figur 10. Skjermdump fra Verdun (2015). Et oppholdsrom i skyttergravene.

Når det kommer til stillstand, er det minimalt med ventetid i Verdun (2015). Blir man stående for lenge i ro, vil man før eller siden bli drept. Verdun (2015) fremstiller dermed vestfronten som en kamp med et høyt tempo. Kanskje ikke så overraskende, kuttet all venting mellom slagene bort fra spillet. Men samtidig er 40 minutters runder regnet for å være veldig lenge i et videospill, og krever dedikasjon for å gjennomføre. Dessuten er det ikke uvanlig at slagene ender opp som uavgjort, med ingen progresjon fra hverken den ene eller andre siden.

Skyttergravene er også innimellom utformet med rike detaljer, som vitner om at soldatene har tilbragt mye tid der (se f.eks. Figur 10). En innreder ikke underjordiske rom og utstyret dem med grammofon og matlagingsutstyr med mindre man har tenkt å være der over lengre tid. Skyttergravene i spillverdenen til Verdun, er også designet slik at det ser ut som at kamper har blitt utført der lenge.

4.2.2 Protagoner og antagonister i Verdun

En av Verduns (2015) skapere, Jos Hoebel, pekte på mangelen av et enkelt «gode mot de onde»-narrativ som et av de mest utfordrende aspektene ved å lage et videospill som skulle kunne nå ut til mange (Roy, 2015). Verdun (2015) har et gjennomgående nøytralt forhold til skyldspørsmålet, og unngår også kallenavn. Informasjonen som gis i forkant av hver spillverden er relativt faktabasert og objektiv, og gir lite grunnlag til å stemple enkelte lag som moralsk overlegne. Derfor kan det sies at Verdun (2015) stiller seg nøytral til hvem som er «gode» og «onde». Denne nøytraliteten vises også gjennom balanseringen av lagene. Til tross for ulike uniformer og våpen, er lagene vektet likt når det kommer til vinningsjansen. De er alltid like mange på hvert lag (16/16 eller 32/32), og våpenutvalget (om enn annerledes) er regnet for å utøve lik skademengde. Hvis en side får bruke bajonetter, får den andre siden en annen fordel som for eksempel granater. Det å ha balanserte lag, er viktig for spillbarheten i alle spill. Ingen ønsker å spille på et underlegent lag, og det svakere laget ville dessuten vært kjedelige å kjempe mot i lengden. Det betyr derimot at det historiske narrative her går på bekostning av spillbarheten. I alle virkelige slag, kan det argumenteres i ettertid at den ene eller andre siden hadde en strategisk fordel. Det hører til sjeldenhetene at to sider møtes helt jevnbyrdig. Men kanskje er det like greit fra et didaktisk perspektiv, da det gir en kontingent vinkling av krigen, der det er ingen selvfølge at det ene eller andre laget skal vinne.

Selv om ententemaktene og sentralmaktene er balanserte i styrke, kan det derimot knyttes visse fordeler til hvilken posisjon spilleren innehar i de ulike spillverdenene. Selv om spilleren står fritt til å velge lag, betyr ikke det at spilleren fritt får velge posisjonen. Verdun (2015) plasserer lagene på de historisk korrekte sidene av slagmarkene, og noen sider kan i enkelte tilfeller være mer eller mindre gunstige. Et eksempel kan være banen «Fort Douaumont». Sentralmaktene vil alltid bli plassert inni selve fortet, slik man historisk sett

ville anta. Hadde spillet tillatt spillerne å snu om på hvem som beskyttet fortet, hadde mye av den opplevde autentisiteten forduftet. Men det å beskytte et fort regnes stort sett alltid som en strategisk fordel, fremfor det å måtte angripe et fort.

Dessuten styres «fienden» av (stort sett) vennlige likesinnede spillere over hele verden. Derfor kan en gjerne si at Verdun har ingen «fiender» per definisjon, men kun motstandere. Denne nøytrale tilnærmingen er ikke så unik som en kanskje skulle tro. I konkurransespill (også kjent som «e-sportspill»), er det den sportslige delen av spillet som motiverer til å drepe fienden, og ikke moralske eller personlige årsaker. Et eksempel på et slikt spill kan være det populære FPS-spillet *Overwatch* (2016). I likhet med Verdun, foregår alt over nettet og skjer «live». Hvilket lag man velger har ingenting med om man er «ond» eller «god», men bygger gjerne på preferanser etter hvilke våpen og taktiske fordeler lagene har. Slike tendenser ser en også se i Verdun, der spilleren kan velge side, tropper og roller etter personlige preferanser. Det er også enkelt å veksle mellom å kjempe på de ulike sidene, noe som gjør at Verdun (2015) har innslag av kritisk historiebruk (S. A. Metzger & R. J. Paxton, 2016).

Det kollektive minnet om at de faktiske fiendene til soldatene var generalene som styrte dem, viser derimot litt igjen i Verdun (2015). Som tidligere nevnt, blir spilleren raskt truet med desertering, om en skulle trekke seg for langt unna frontlinjene. Desertering blir i Verdun (2015) straffet med både døden og tap av poeng. Det er også et strengt regime når det kommer til når spilleren skal angripe, og når spilleren skal beskytte linjene. Løper man mot motstanderens skyttergrav uten å få beskjed om det først, vil man bli skutt (hvis ikke motstanderen gjør det først). Denne lederen er derimot ansiktsløs, og fungerer som en usynlig general som styrer gangen i slaget. Men det veier opp en del at troppens egen leder, som også er en medsoldat, tar de mindre strategiske avgjørelsene innenfor rammene som blir gitt.

4.2.3 Romantisering og trivialisering i Verdun

Da alle soldatene i Verdun består av andre menneskelige spillere, er det ingen storslått strategi som skal gjennomføres. Hovedfokuset ligger i å overleve, og vinne slaget. Kempshall argumenterer for at dette aspektet ved skyttergravene faktisk ikke var så langt ifra

hvordan en soldat kan ha hatt det i skyttergravene, da de større strategiske bekymringene stort sett ikke nådde skyttergravene (Kempshall, 2015a, p. 43). Det betyr at spilleren ikke får et heroisk narrativ, og heller ingen spesialbehandling. Alle som spiller Verdun (2015) tåler like mye skade, og våpnene utøver like mye skade. Hver gang du skyter noen, skyter du en annen menneskelig spiller. Resultatet av dette er at man dør veldig ofte, og får oppleve hvordan et lite feiltrinn kan koste en soldat livet i slagmarken. På grunn av at alle soldatene på slagmarken er faktiske personer, er det heller ikke muligheter for å justere vanskelighetsnivået. Slagene kan derfor føles desto mer brutale.

Men etter å ha blitt drept et visst antall ganger, slutter derimot døden å være en meningsfull hendelse. Dette blir forsterket av mangelen på et narrativ. Karakteren til spilleren blir ikke gitt noen form for forhistorie, og man blir dermed ikke knyttet til den. Hvis en av hovedkarakterene i en film eller en bok dør, blir man ofte emosjonelt berørt fordi man kjenner til deres historie. Alle soldatene på slagmarkene i Verdun er navnløse og «historieløse», i den forstand at de har ingen forhistorie som kan humanisere dem. Men kan dette både ha en romantiserende og trivialisierende effekt?

På den ene siden kan hverdagsliggjøringen av døden ha en trivialisierende effekt. Den første verdenskrig var en av de mest dødelige krigene i moderne tid, og mye av alvoret kan fordufte når spilleren slutter å reagere på både sin egen og andres død. Den eneste reelle skaden som blir gjort, er på spillerens statistikk. På den andre siden har dette en romantiserende effekt. Når en ikke lenger frykter døden, virker ikke skyttergravene lenger så farlige. Det tillater en også å være dumdristig, og teste ut banale og kreative forsøk på å ta motstanderen. Spilleren kan dermed glemme ut hvordan krigen faktisk var for soldatene, og heller skape et romantisk bilde av seg selv løpende og hoppende rundt med gevær og gassmaske. Verdun (2015) gjør den første verdenskrig til en unektelig gøy plass å være, som kan virke både romantiserende og trivialisierende på samme tid.

Videre gis det også medaljer i slutten av hver runde, til de spillerne som har pekt seg ut. Dermed gis det også positiv oppmerksomhet til de som presterer bra. Men disse medaljene er trolig det nærmeste en kommer tegn til heltemot i Verdun (2015). For selv om spilleren aldri vil møte på en general eller soldater med høyere rank, betyr det ikke at spilleren som

protagonist er fri til å gjøre hva som helst. Begrensninger i både spillstruktur og spillverden fungerer som en «usynlig hånd». Dette fratir protagonisten enkelte handlinger, og sørger for at spilleren må jobbe i en gruppe, fremfor å løpe rundt alene. Skyttergravskrigen var ikke preget av enkeltmennesker som løp over ingenmannsland og okkuperte motstanderen alene. Slik er det heller ikke i Verdun (2015). Dermed reduseres de individuelle heltedådene, og vektlegger i stedet evnen til å samarbeide med de andre soldatene som et lag. Men til tross for at spillerne ikke får spille som en heltemodig protagonist som alene redder verden i hovedspillmodusen, tilbyr Verdun (2015) et fellesskap med andre soldater. Troppene oppmuntres til å holde sammen, og ved godt samarbeid blir de belønnet med ekstra poeng. De får matchende uniformer, og en soldats prestasjoner belønnes flatt til alle i troppen. Gjennom kommunikasjonssystemet i spillet, kan man også snakke med de andre medlemmene i troppen både muntlig og skriftlig. Dette kan tenkes å ha en romantiserende effekt på historien.

4.2.4 Avslutninger og belønninger i Verdun

Til tross for at franskmennene vant slaget ved Verdun, er det ingen selvfølge i videospillet at franskmennene skal vinne. Lagene er balanserte, med like mange soldater og omtrentlig like sterke/svake våpen. Det at framing narrativet kan endres av ludonarrativet, gjør det kontrafaktiske til en sentral ingrediens i spillets struktur. Historien om slaget ved Verdun kan dermed få et annet utfall, enn det vi er kjent med gjennom historiebøkene. Dette gir et inntrykk av at utfallet av slaget ikke måtte ende slik, men kunne endt annerledes. Avslutningen er dermed ikke deterministisk, men heller preget av kontingens. Derfor kan en si at Verdun har det Chapman omtaler som en «open-ontological» fortellingsstruktur, der spilleren får spille fritt i løse rammer. Dessuten er det i videospillet Verdun (2015) mulig å bytte mellom ulike historiske perspektiver, ved at man fritt kan velge hvilket lag man vil spille som. Alt dette taler for at avslutningen på Verdun har innslag av kritisk historiebruk, jmf. Metzger og Paxton (2016). Men til tross for at Verdun har balanserte lag, kan det argumenteres for at enkelte baner gir den ene siden noen strategiske fordeler. I banen «Aisne» har sentralmaktene en tettpakket skog bak frontlinjene sine, mens ententemaktene har et mer åpent jordbrukslandskap. Skulle ententemaktene bli tvunget bakover, tvinges de

inn i mer sårbare og åpne landskap. Derfor må man som spiller av ententemaktene spille godt defensivt, for å ha sjanse til å vinne runden.

På slutten av hver runde, utdeles det belønninger gjennom krigsmedaljer hvis noen har gjort seg fortjent til dette. Medaljene er ikke historisk begrunnet, men tar utgangspunkt i statistikk. Eksempelvis får den best presterende troppen en medalje, og den spilleren som oppholdte seg lengst sammenhengende i ingenmannsland. Der blir spilleren også presentert med en oversikt over hvilke spillere som mest effektive, samt de beste lagkameratene og troppene. Videre får en også informasjon om hva den gjennomsnittlige levetiden var, samt den gjennomsnittlige skytedistansen. Når dette er gjennomført, blir spilleren sendt til neste slag. Det er derimot ingen naturlig rekkefølge på slagene. Etter å ha fullført en runde, hvikes runden ut og man begynner på nytt. Det finnes derfor ingen progresjon i slagene. Når man starter et nytt slag, starter alt fra begynnelsen av. Spilleren har dermed ingen varig innflytelse på spillet, og en seier sender deg strengt tatt tilbake til start igjen som om ingenting har hendt. Tropper beholder derimot opptjente poeng fra tidligere slag, gitt at de holder sammen.

Gjennom belønninger som bedre våpen og uniformer, oppmuntres spillerne til å holde seg til «frontlines»-spillmodusen, som forsøker å gjenskape den første verdenskrigs krigføring. Det er også verdt å nevne at i «frontlines» (som regnes som hovedmodusen), avsluttes rundene regelmessig uten at noen av partene har gjort noen form for fremgang. Dermed er det stor sjanse for at kampen har vært forgjeves for begge lagene, men med store dødsfall i rundens avsluttende statistikk. Dette står i kontrast til de andre spillmodusene «attrition warfare», «squad defense» og «rifle deathmatch». Alle de foregående modusene har til felles at de er tradisjonelle spillmoduser i FPS-spill-sjangeren, og at de alltid kårer en vinner. I «attrition warfare» kåres det laget som holder ut lengst, mens i «squad defense» kan spillerne vinne (eller tape) ved å holde stillingen som datamaskinens «bot-er» forsøker å ta. I «rifle deathmatch» vinner den spilleren som har best statistikk.

4.2.5 Oppsummering av Verdun

I Verdun kan en si at det ofres noe spillbarhet, på bekostning av en opplevelse som skal virke mer autentisk. En rekke grep tas i Verdun for å tvinge spillerne til å styre protagonisten sin på

et mer autentisk vis. Lange og smale baner, sørger for at spillerne ikke får så store avstander fra hverandre. Vekslingen mellom offensiv og defensiv krigføring gjør at spillerne får et handlingsmønster mer i tråd med hvordan skyttergravskrigen foregikk. Når en spiller dør og skal starte på nytt, får ikke spilleren starte umiddelbart. Først når flere allierte soldater har dødd, får man starte på nytt. Dette sørger for at spilleren alltid starter i grupper, som sammen kan storme over skyttergraven og inn i ingenmannsland. Videre er våpnene simulert til å gjenspeile datidens begrensninger, med treige rifler og svake håndpistoler. Soldatene virker heller ikke overmenneskelige, da et enkelt skudd ofte er nok til å sette avataren utav spill. Slagmarkene er også basert på rekonstruksjoner av kjente plasser som Flanders og Picardie.

En kan argumentere for at disse begrensningene som blir pålagt spillerne går utover spillbarheten. Men samtidig kan en også si at det i seg selv tilfører en del spenning, da det skiller seg fra alle andre FPS-spill som finnes i dag. I og med at realisme er Verduns mest markedsførte kjøpsargument, er det trolig også en forventning og aksept fra spillerens side at enkelte grep er tatt. Spillernes forventninger til realisme, kan nok også trolig lede til at spillerne blir mer mottakelige for å endre sin historiebevissthet basert på erfaringer fra spillene.

Verdun stiller seg nøytralt til skyldspørsmålet, og fremstiller ikke den ene siden som «ondere» eller «godere» enn den andre. Det er derfor ingen gjennomgående protagonist eller antagonist i spillet, men avhenger av hvilke valg spilleren tar i forkant. Lagene er likt vektet, og gis ingen fordeler. Hvem som vinner de rekonstruerte slagene er derfor ikke forhåndsbestemt. Informasjonen som gis på forhånd er relativt nøktern, og det tilbys ingen narrativ for hverken ententemaktene eller sentralmaktene. Spillerne skaper sine egne kontrafaktiske ludonarrativ ut ifra de rammene som Verdun setter.

Spillerne har da heller ikke et større overordnet mål med å ta fienden, annet enn å vinne slaget. Det er ikke et stort episk narrativ som styrer spillerens handlinger. Dermed kan Verdun også virke mindre romantiserende enn andre spill i samme sjangre. Samtidig kan mangelen på det store bildet også være en del av simuleringen, i den grad datidens soldater var mer opptatt av å overleve og vinne slaget enn å tenke på store strategiske bekymringer. Mangelen på narrativ gjør derimot at en gjerne ikke knytter de store relasjonene til soldaten

en styrer. De er alle navnløse (bortsett fra spillernes egne aliaser), og på grunn av hyppigheten slutter døden å være en meningsfull hendelse. Den eneste reelle skaden som blir gjort, er på spillerens statistikk. I den grad kan Verdun virke trivialiserende.

Når det kommer til avslutninger, avhenger dette av hvilken spillmodus en benytter seg av. I hovedmodusen «frontlines» er det ikke uvanlig at rundene avsluttes uavgjort, og virker dermed å være historisk inspirert. Men samtlige av de andre spillmodusene avslutter ved å kåre en vinner. Personlige seiere kan derimot oppnås «frontlines», ved å «vinne» gjennom best mulig statistikk (antall drepte, tid tilbragt i ingenmannsland osv.). Belønninger gis i form av medaljer, som spilleren kan pryde avataren sin med. Men selv om kampene på et eller annet tidspunkt alltid vil stoppe ved at et lag vinner eller tiden går ut, så kan en også si at kampene egentlig aldri avsluttes. Spilleren får aldri gå videre – slaget utspilles om igjen og om igjen. Dermed går slagene i en slags «limbo», der seiere alltid er kortvarige. En seier i Verdun har ingen påvirkning på det større narrative til den første verdenskrig. Dermed unngår Verdun både å ta stilling til hvem som «vant» krigen, eller hvordan den startet.

4.3 Battlefield 1 (2016)

Battlefield 1 er en FPS-spill utviklet av svenske EA Dice, og publisert av det amerikanske Electronic Arts. Det ble lansert 21. oktober 2016 for PC, Xbox og Playstation. Videospillet er nummer 13 i Battlefield-serien, men narrative henger ikke sammen med de foregående. Historiske emner som serien har tatt opp tidligere, inkluderer Vietnamkrigen¹⁶, den andre verdenskrig¹⁷. Spillet er todelt, med en ensplayerdel og en flersplayerdel. Spillet er tilgjengelig for PC, Playstation 4 og Xbox One. I denne analysen er det PC-versjonen som er benyttet.

Spillet vakte stor oppsikt da det ble lansert, nettopp på grunn av det uvanlige emnevalget. Mange stilte seg spørrende til om historien om den første verdenskrig var egnet i et Battlefield-spill. Er det mulig for en videospillserie som kjennetegnes av action og moro, til å også behandle et sensitivt historisk emne? Etter å ha utgitt en lang rekke med videospill, har det uformelle begrepet «the Battlefield formula» blitt etablert. Dette begrepet henviser til

¹⁶ Battlefield Vietnam (2008)

¹⁷ Battlefield 1942 (2002), Battlefield 1943 (2009)

suksessoppskriften som majoriteten av spillene i serien baseres på: «Fight nobly, defeat evil, return home a hero» (Muncy, 2016). Spillene i Battlefield-serien har tydelige skiller mellom godt og ondt, tempoet er høyt, og spillverdenene er store, åpne og frie.

Battlefield 1 har både en enspillerdel og en flerspillerdel. I flerspillerdelen spiller man med andre mennesker over nettet. Der finnes det ingen tydelige narrativ som styrer handlingene til spillerne, men heller noe som omtales som moduser. De ulike modusene har ulike regelsett og spillverdener. Det finnes seks ulike moduser som spillerne kan velge blant, og de styrer også hvordan man vinner eller taper spillet: «Conquest», «Rush», «War Pigeons», «Team DeathMatch», og «Operations». Den modusen som kanskje kjennetegner Battlefield-serien best, er «Conquest». Modusen går ut på å kapre flagg (som representerer områder på kartet), og det laget med flest flagg i slutten av spillet vinner. Modusen spilles i store spillverdener, med et komplett utvalg av våpen og kjøretøy. «Conquest» er tilgjengelig i alle Battlefield-spill, uavhengig av tema. Modusen «Domination» er lik «Conquest», men går ut på å ta over strategiske bygg, i stedet for større geografiske områder. Disse mindre og trangere spillverdenene tvinger spillerne til å være mye tettere på hverandre, og er uten kjøretøy. Modusen «Rush» går ut på at spillerne enten må forsvare telegrafpostene sine, eller angripe motstanderens telegrafposter. Når et lags telegrafposter er tatt, må det gjeldende laget rykke bakover til forrige skyttergrav. Modusen «Operations» minner om «rush», men i stedet for telegrafposter, så kjemper lagene om ulike sektorer. Modusen «War Pigeons» baserer seg på bruken av brevduer under krigen. Hvert lag må finne duer, skrive en lapp med motstanderens koordinater på, og slippe fri. Hvis duen ikke blir skutt ned vil koordinatene komme frem, og et artilleri skyter mot fiendens lokasjon. Det laget med flest artilleriangrep vinner når tiden har gått ut. Modusen «Team Deathmatch» er kanskje den simpleste – det laget som dreper mest, vinner.

Når spilleren har valgt modus, må spilleren deretter ta stilling til hvilken type soldat han eller hun ønsker å være. Valget står mellom 12 ulike «klasser», fordelt i kategoriene «infantry classes», «vehicle classes» og «elite classes». Eksempler på ulike klasser kan være speider («scout»), pilot, saniteten («medic»), tanksfører («tanker»), kavaleri («cavalry»), og flammekaster («flame trooper»). De forskjellige klassene har ulike fordeler og ulemper, og er med å på å skape variasjon i flerspillerdelen.

I enspillerdelen spiller man alene i det spillet kaller «war stories», og baserer seg ikke på de ulike modusene. Hvilken klasse den spillbare karakteren tilhører er låst til narrativet. Det finnes seks ulike «war stories». Disse ulike krigsfortellingene er selvstendige kapitler, og varierer mellom ulike lokasjoner, hovedpersoner, årstall, narrativ og tilgjengelige våpen og kjøretøy. Denne strukturen tillater spillet å utforske ulike aspekter ved den første verdenskrig, uten å måtte dikte opp et stort narrativ som skal knytte det hele sammen. Spilleren kan derfor i det ene øyeblikket være en italiener som stormer et Østerisk-ungarsk fort i Alpene, og i det neste være en araber som hjelper T. E. Lawrence å kapre et tog Al-Ajdar.

Gjennom de seks kapitlene, kontrollerer spilleren seks ulike karakterer fra ententemaktens synspunkt. «Storm of Steel» er åpningskapittelet, og tar sted i 1918 på en udefinert slagmark Frankrike. Spilleren veksler mellom ulike soldater i regimentet «Harlem Hellfighters». Neste kapittel, «Through Mud and Blood», tar også sted i Frankrike, men sett gjennom en britisk tankssjåfør. Her må spilleren kjøre en gammel Mark V tanks for å bryte gjennom frontlinjene. I det tredje kapittelet, «Friends in High Places», får spilleren oppleve krigen i deler av Frankrike og England gjennom en amerikansk pilot i The Royal Corps. Det fjerde kapittelet, «Avanti Savoia», tar for seg en italiensk soldat i spesialstyrken som mister broren sin i Dolomites. Det femte kapittelet, «The Runner», tar sted i den europeiske delen av Tyrkia. Der får spilleren gjennom en australsk ANZAC-soldat (Australian and New Zealand Army Corps) oppleve den britiske sjøinvasjonen på det ottomanske riket. Det sjette og siste kapittelet, «Nothing is Written», tar spilleren kontroll over den fiktive kvinnen Zara Ghufan, en beduinsk rebell i midtøsten. Målet er å hjelpe T.E. Lawrence med å stoppe et bevæpnet tog på Hejaz jernbane under det arabiske opprøret.

4.3.1 Krigføring, skyttergraver og stillstand i Battlefield 1

Krigføringen i Battlefield 1 er preget av mye nærkamp. Spillverdenene er med unntak av det første kapittelet relativt åpne, og spilleren kan ofte selv velge fremgangsmåter for å løse objektivet.

Spillerens første møte med skyttergraver, tar sted i åpningskapittelet «Storm of Steel». Spillstrukturen er rigget slik at spilleren ender opp i en våpenstilling med et fastmontert tungt



Figur 11. Skjermdump fra Battlefield 1 (2016). Spillerens første møte med skyttergravene.

automatvåpen. Fra denne vinkelen står spilleren plassert med god utsikt mot skyttergravene, og spilleren må skyte på de tyske soldatene som er i den (se Figur 11). Spilleren får ikke anledning til å gå ned i skyttergraven selv.

Spilleren treffer på skyttergraver i andre kapitler også, som i «Through Mud and Blood» og «The Runner». Men selv om man kommer over ulike former for skyttergraver i Battlefield 1, så vil aldri spilleren i enspillermodus engasjere seg i det en kan omtale som en typisk skyttergravskrig. Med andre ord – spilleren går aldri i skyttergraven og venter på ordre om å beskytte eller angripe, og kjemper aldri om å holde eller overta linjer. Skyttergravene er tilstede som et stilistisk element og kjennetegn, som spilleren kan velge å bruke som dekning hvis situasjonen krever det.

Det nærmeste man kommer skyttergravskrig i Battlefield 1, er trolig i flerspillermodusene «Rush» og «Operations». Begge modusene har spillverdener basert på faktiske slag. «Rush»-modusene er basert på det faktum at kommunikasjon og artilleri var viktige under den første

verdenskrig. Spillerne kan velge å være på det angripende eller det forsvarende laget. Målet til angriperne er å ta ut alle telegrafpostene til motstanderlaget. Spillverdenen er delt opp i en rekke sektorer, og det forsvarende laget må rykke bakover hvis angriperne tar alle telegrafpostene i frontsektoren. Angriperne vinner kampen hvis de klarer objektivet innen tiden, og det forsvarende laget vinner hvis de klarer å beholde minimum én telegrafpost. Til tross for at den første verdenskrig ikke hovedsakelig handlet om hvor mange telegrafposter de to sidene hadde, så skaper dette en måte å spille på som kan minne noe om tradisjonell skyttergravskrig. Lagene trekker fremover og bakover, og det forsvarende laget bruker skyttergravene aktivt for å beskytte frontlinjene sine (se Figur 12). Det er også noe spenning i skyttergravene i det spillerne venter på angriperne. Det samme gjelder også for «Operations», som er relativt likt «Rush», med unntak av at man ikke kjemper om antall telegrafposter. I stedet kjemper man om flagg (og sektorene de representerer). Hvis et lag feiler å overta nye



Figur 12. Skjermdump av Battlefield 1 (2016). I modusene "Rush" og "Operations" får spilleren tilbringe mye tid i skyttergraver.

sektorer innen viss tid, får de forsterkninger i form av det Battlefield 1 omtaler som «behemoths». Eksempler på «behemoths» kan være tankser, tog (med våpen), eller et luftskip.

Selv om disse to modusene i flerspillerdelen minner mer om skyttergravskrig enn det spilleren får i enspillerdelen, er det derimot noen ankepunkter. Tempoet er veldig høyt, og alle spillerne kjører sine egne løp. Det er ingen øverstkommanderende som synkront sender soldatene over toppen, og «ingenmannsland» mellom frontlinjene er alltid befolket av angripere. En spiller kan i det ene øyeblikket kjøre en tanks, og noen minutter senere sitte i et fly for å slippe bomber. Skyttergravene er i praksis noe man bruker som midlertidig dekning, før en løper mot fienden. Dette kombinert med at en vinner alltid kåres i slutten av hver runde, gjør at det stort sett aldri oppleves noen form for «stillstand» i Battlefield 1.

Tabell 10. Oversikt over de ulike spillverdene i Battlefield 1 «war stories» (2016)

Kapitler	Dato	Lokasjoner
1 Storm of Steel	1918	Vestfronten, Frankrike
2 Through Mud and Blood	Høsten 1918	Ribecourt, Frankrike Bourlon, Frankrike
3 Friends in High Places	Våren 1917	Vosges, Frankrike London, England
4 Avanti Savoia	Høsten 1918	Dolomittene, Italia
5 The Runner	Våren 1915	Dardanellene og Gallipoli, Ottomanske riket
6 Nothing is Written	Våren 1918	Hejaz, Saudi Arabia

Dataene er oppgitt så nøyte som mulig ut ifra det spillet selv oppgir av informasjon.

I stedet for å fokusere på skyttergraver og de elementene som er mest gjenkjennbare for den først verdenskrig, fokuserer enspillerdelen i Battlefield 1 heller på å vise et mangfold av fortellinger fra ulike steder i verden (se Tabell 10). Slik klarer spillet å vise en annen side av det de fleste er kjent med fra før av, og at krigen handlet om mer enn bare skyttergraver. Ifølge spillutvikleren Aleksander Grøndahl i EA Dice, var det et poeng fra starten av at de ønsket å «(...) make sure that we challenged your preconceptions about World War I a bit. It was much more than just the western front. The western front was an important part, but not the only part. We wanted to tell stories about places and people that you maybe didn't know about.» Dateringen til de ulike kapitlene er også relativt romslige. Fordelen med dette er at spillskaperne ikke ble nødt til å gjenskape dagene time for time. I stedet representerer de ulike kapitlene forskjellige historiske hendelser på et mer generelt vis.



Figur 13. Skjermdump av Battlefield 1 (2016). En udefinert lokasjon i Mesopotamia. Transportmiddelet er en hest.

Men til tross for at spillet tar plass på flere lokasjoner enn vestfronten, får spillerne aldri muligheten til å spille som sentralmaktene, og de får aldri se kamper i hverken Afrika, Asia, eller til sjøs¹⁸. Dermed kan en si at Battlefield 1 bare delvis lykkes i å vise bredden av krigen, i hvert fall gjennom hovedspillet. I tillegg får man i grunnspillet, uten tilleggspakker, heller ikke spille som hverken franskmenn eller russere. Alle hovedkarakterene er enten amerikanske, britiske og australske, eller som i kapittel 6 - beduinsk (se Figur 13). Man kan derimot spille som russere og franskmenn i tilleggspakkene som ble tilbudt senere etter lanseringen, men kun i flerspillermodusen over internett. Selv om man kjøper tilleggspakker, påvirker det ingen av narrative i hovedspillet.

Videre er narrative i spillet lagt opp til at spilleren kommer seg gjennom det ved å gjennomføre oppdrag i en bestemt rekkefølge (ikke nødvendigvis kronologisk mtp. årstall). Når et oppdrag er løst, blir man sendt videre til det neste. Oppdragene foregår i et høyt

¹⁸ Senere lanserte tilleggspakker åpnet opp for flere lokasjoner. «In The Name of the Tsar» (2017) åpnet for å spille enkelte lokasjoner fra østfronten. «Turning tides» (2017) åpnet for krig til sjøs. Disse utvidet derimot kun flerspillerdelen, og tilbudte derfor ingen nye narrative til enspillerdelen.

tempo, og det er lite dødtid. Dette kan gi et inntrykk av at krigen var en oversiktlig «A til B» prosess, i motsetning til den stillstanden en gjerne forbinder den første verdenskrig med.

Åpningskapittelet er tettpakket narrativ, der spilleren introduseres for en rekke ulike elementer som kan virke gjenkjennelige for konflikten. Det kan tenkes at dette kapittelet har to funksjoner. 1) Gi spilleren et raskt innblikk i hvordan krigen utspilte seg på slagmarken, og 2) introdusere spilleren for en stor del av spillmekanikkene som kreves for å gjennomføre spillet. I den forlengelse har kapittelet en opplæringsfunksjon. For det første gir det en praktisk opplæring i hvordan spillet skal spilles, som hvordan man kryper, sikter, skyter, bytter våpen og så videre. Samtidig sier det noe om den historiske konflikten som spillet baserer seg på, med skyttergravene, gassangrepene, de primitive tanksene, de store åpne områdene, og masseslakten.

Gassangrep er noe spillerne av Battlefield 1 blir godt kjent med. Med hjelp av en gassmaske kan spilleren gå relativt upåvirket gjennom dem. Men masken har et begrenset utsyn, som minsker oversikten over slagmarken (se Figur 14). Spilleren må også selv huske å ta den på – ellers vil avataren i verste fall dø av forgiftning. Simulasjonen av det å ha på seg en gassmaske, er både med på å øke graden av opplevd autentisitet og forårsaker en økning av vanskelighetsgraden for spilleren. Derfor blir gassangrep et ekstra nyttig strategisk verktøy for å svekke motstanderen, selv om det gjerne ikke direkte tar livet av dem.



Figur 14. Skjermdump fra Battlefield 1 (2016). Gassmasken begrenser utsynet.

Flere grep er gjort med tanke på kjøretøy og våpen. Til tross for at det generelt var få automatiske våpen, er automatiske våpen lett tilgjengelig og har en utbredt bruk i Battlefield 1. På samme vis er det også en relativt utømmelig tilgang på de tyske A7V tanksene, til tross for at kun 20 ble produsert til slagmarken (Tucker, p. 209). I flerspillerdelen er dette enda tydeligere, da tankser er et spillbart element i samtlige spillverdener, til tross for at de strengt aldri var tankser i de områdene. Spillutvikleren Aleksander Grøndahl i EA Dice kommenterte

dette selv i et intervju, der han sa at «(...) we allow tanks to exist in battles where tanks never appeared, because it fits better with the Battlefield formula.» (Takahashi, 2016).

Alle Battlefield-spill har ulike elementer av det å ta kontroll over kjøretøy og større maskiner. Dette er med på å skape en rik verden med mange muligheter – spilleren er ikke låst til å være en bakkesoldat. I Battlefield 1 er dette også tilfelle. Spillerne kan ta kontroll over fly, tankser, zeppelinere, tog og større våpenposisjoner med tunge skytevåpen og kanoner. Det kan virke som at utviklerne bak Battlefield 1 har sett gjennom hvilket utstyr som var tilgjengelig i tidsepoken, og trolig tatt et utvalg basert på estetikk og hva det kan bidra med i form av underholdning og spillbarhet. Dårligere våpen og kjøretøy ville gjerne vært et mer historisk korrekt valg, men ville gått på bekostning av spillbarheten. Det blir en balansegang mellom hva som er realistisk, og hva som er gøy å spille. Grøndahl selv er ikke i tvil om at man i videospill alltid bør gjøre de valgene som gjør er best for selve spillingen: «We just have to make some choices along the way for the sake of fun. » (Takahashi, 2016). Dette gjenspeiles også gjennom kjøretøyene i spillet. Ikke bare er det en utømmelig tilgang til de, men de er også svært lette å manøvrere. I både flerpsillerdelen og kapittelet «Friends in High Places», kan flyene kjøres ganske uforsvarlig med null konsekvenser. Peker man nesen på flyet rett opp, så vil flyet aldri «stalle», og miste moment. Med unntak av kapittelet «Through Mud and Blood», går kjøretøyene heller aldri i stykker av seg selv, noe kjøretøyene under krigen var kjent for. Det at kjøretøyene plutselig ikke fungerer som de skal, er trolig en form for autentisitet som i større grad ville irritert enn fascinert spillerne.

Det gjenspeiles også i bruken av våpen. Som spiller av Battlefield 1, er det lett å glemme at majoriteten av soldatene i realiteten ikke bar på automatiserte våpen. Dette er nok et bevisst valg fra utviklernes side, for å øke spillbarheten, og for å ikke skille seg for mye ut fra andre FPS-spill. Det er også tatt enkelte friheter når det kommer til f.eks. bruken av flammekastere. Gasstanken soldatene bærer på ryggen virker å være så godt som utømmelige, når de i virkeligheten ikke varte mer enn et par minutter (Willmott, Hobson, & Thuesen, 2005, p. 106). Der flammekasteren i realiteten ble brukt mer som et taktisk våpen mot fiendtlige skyttergraver, blir flammekasteren i Battlefield 1 i større grad brukt som et en-til-en angrepsvåpen.

4.3.2 Protagonister og antagonister i Battlefield 1

I en scene tidlig i spillet, våkner spillerens avatar opp i et apokalyptisk landskap i kjølvannet av slaget. En tysk soldat ser at han kvikner til, og peker våpenet mot han. De to soldatene står anspent med våpnene sine pekt mot hverandre, helt alene, og uten å si et ord (se Figur 15). De kommuniserer ved hjelp av blikkene sine, og senker til slutt våpnene. I det de to står og iakttar hverandre, starter fortellerstemmen, som sier følgende:

«(...) behind every gunsight is a human being. We are those people. We are the jaded and we are the naïve. We are the honorable and the criminal. We are the bound-for-legend, and the lost-to-history. We are the knights of the sky, the ghosts in the deserts, and the rats in the mud. These are our stories.» Utdrag fra Battlefield 1 (2016), slutten av kap. 1.



Figur 15. Skjermdump fra Battlefield 1 (2016). To soldater peker våpnene mot hverandre, men ingen avfyrrer.

Gjennom denne monologen, kan det tolkes som at spillet poengterer at det ikke tar side i konflikten. Den forsøker å menneskeligjøre soldatene på begge sider av våpensiktet, og i kontekst med scenen som nettopp har utspilt seg, får man inntrykk av at «we» ikke ekskluderer tyskerne. Monologen fungerer også som en metakommentar på krigen, og gjør et

poeng utav hvor sammensatt den var. Den har blitt kritisert i etterkant, samtidig som at soldatene også regnes som heltedige. Kommentaren fungerer også som et frampek på hva som kommer senere i spillet, når det refereres til de ulike geografiske betegnelsene.

Battlefield 1 kan virke å ha et tilsynelatende nøytralt forhold til hvem som er «gode» eller «onde», da det aldri eksplisitt gir spilleren en grunn til å tro noe annet. Spillet gir aldri motiver for hvorfor landene er i krig, eller hvorfor spilleren skal bekjempe motstanderen. Oppdragene fokuserer på de praktiske gjøremålene, og kommenterer hverken ideologier eller skyldspørsmålet. Men gjennom utvalget som blir gjort i enspillerdelen, er det noen argumenter for at Battlefield 1 ikke fremstiller et særlig nøytralt perspektiv på krigen.

For det første, har alle de spillbare kapitlene til felles at de tar utgangspunkt i ententemaktens side. Ingen av dem tillater spilleren å velge sentralmaktene. Et gjennomgående trekk i spillet er dermed at ententemaktene fremstilles som protagonister, og sentralmaktene får rollen som antagonister. Det å kun se krigen fra ententemaktens side, skaper et ensidig perspektiv på konflikten. Uten forhåndskunnskap om den første verdenskrig, vil det være lett for spilleren å trekke konklusjonen om at sentralmaktene representerer den «onde» siden.

Tabell 11. Oversikt over rollegalleriet og deres nasjonalitet i narrativet til Battlefield 1 (2016)

Nasjonalitet	Navn
Australia og New Zealand	Frederick Bishop, Jack Foster, Whitehall
Tyskland	«German Airship Crewman»
Italia	Luca Vincenzo Cocchiola, Matteo Cocchiola
Kongeriket Hejaz	Zara Ghufuran, Ahmed, T. E. Lawrence
Ottomanske riket	Tilkici
Storbritannia	Daniel Edwards, Townsend, Finch, McManus, Pritchard, T. E. Lawrence, Wilson, George Rackham
USA	Fortellerstemmen, Clyde Blackburn, Becca Cocchiola

Battlefield 1 unngår i det store og hele å si så mye om sentralmaktene. Alle soldatene vi møter i narrativet som er på sentralmaktens side er navnløse – med ett unntak, og det er

«skurken» Tilkici i kapitlet «Nothing is written» (se Tabell 11). Ellers omtales sentralmaktene stort sett som «fienden», eller «the Fritz» og «the Kaiser» når det er snakk om tyske styrker. Dette er med på å skape et «oss» og «dem». Dette kan potensielt bli forsterket når fortellerstemmen med amerikansk aksent sier f.eks. «New killing machines, like the tank, changed the shape of the war overnight. Luckily they were mostly on our side, mostly.» (Battlefield 1, tankslevel kap. 1). Foruten å informere spilleren om et historisk fakta – at majoriteten av tanksene under krigen tilhørte ententemaktene, er det formuleringen om at de er på «vår side» som kan være problematisk. Er «vår side», altså ententemaktene, det samme som spillerens side? Svaret kan være både ja og nei. Ja, fordi spilleren i den aktuelle konteksten tross alt spiller som en soldat på ententemaktenes side i det lydsporet spilles av. Men på den andre siden har ikke spilleren tatt et eget valg om å være på ententemaktenes side av konflikten; det er påtvunget. Gjentakelser om at «oss» er ententemaktene, og «de» er sentralmaktene, kan trolig vippe spillerens oppfattelser av konflikten i ententemaktenes favør.

Det er verdt å merke seg i tabellen ovenfor at det ikke finnes noen i rollegalleriet med fransk bakgrunn, til tross for at to kapitler foregår på vestfronten. Det finnes heller ingen russiske roller, men dette kan forsvares med at Battlefield 1 heller ikke tar for seg russiske lokasjoner. Hvorfor franskmennene er ekskludert er vanskelig å si. Men i flerspillerdelen er situasjonen derimot noe annerledes. Der kan spilleren selv velge «lag», og hvilken karakter/avatar en ønsker å ta form som. Tilleggspakker åpner også opp for enda flere spillbare lag, og da blir både franske og russiske soldater tilgjengelige. I flerspillerdelen kan spilleren også velge å spille som en soldat på en sentralmakts side. Men på grunn av at flerspillerdelen ikke har et fast narrativ, får ikke valget av side noen særlig praktiske konsekvenser for ludonarrativet. Dette er et vanlig fenomen i videospill, da de ulike lagene ikke kan være for ulike uten at det hadde blitt ubalanse mellom dem. Man velger gjerne lag basert på kriterier som utseendet på uniformene, utvalg av våpen (man har kanskje et favorittvåpen), ulike funksjoner (lagene har ulike «roller» som spilleren kan velge, f.eks. tanksfører), eller basert på en symbolsk preferanse basert på nasjonalitet. Hvem som er «gode» eller «onde» i flerspillerdelen er et konsept spilleren selv må skape gjennom eget ludonarrativ eller fantasi – spillet gir ingen føringer.

Det at spilleren selv kan velge hvem han eller hun vil ha som protagonist, skaper derimot kontrafaktiske narrativ. En kan uten problem velge en protagonist som aldri satte sine føtter i det geografiske området som spillverdenen skal simulere. Spillskaperne har også tatt ulike friheter når det kommer til sammensetninger av de ulike karakterene en kan velge mellom. Velger man Tyskland som lag i flerspillerdelen, er for eksempel speideren (de som har ansvar å løpe i forveien for å rekognosere) av afrikansk opprinnelse. I og med at bruken av afrikanske soldater på europeiske slagmarker var ganske begrenset, kan dette minne om det Metzger & Paxton omtaler som «Wishstory» - at et videospill gir spillerne mulighet til å ta anakronistiske valg, basert på hva som er ønskelig og kulturelt korrekt sett med moderne øyne (Koller, 2008, p. 113). Men samtidig kan det sees på som et forsøk på å fremstille krigen som en verdenskrig, og ikke bare noe som skjedde i europeiske skyttergraver.

Oppsummert kan en si at ententemaktene i all hovedsak kommer frem som protagonister i enspillerdelen. Men når det kommer til flerspillerdelen, er det svært tilfeldig hvem som er protagonister og antagonister. Valgene er ikke basert på skyld – men heller praktikaliteter knyttet til selve spillingen.

4.3.3 Romantisering og trivialisering i Battlefield 1

Battlefield-serien, som tradisjonelt sett har et fokus på heroiske narrativ, kan nok på generelt grunnlag omtales som romantisierende. Men i Battlefield 1 kan det derimot virke som at det er gjort enkelte forsøk på å tone dette ned noe. Bildet som tegnes av krigen heller mer mot det dystre i det første kapittelet, som fungerer som en prolog for resten av spillet. Et eksempel på dette kan være når spilleren dør for første gang i spillet. Da dukker det opp navn og fødselsdatoen til soldaten (avataren) på skjermen, etterfulgt av en fortellerstemme med følgende beskjed: «We came from all over the world. So many of us thinking this war would be our right of passage, our great adventure. Let me tell you, it was no adventure.» Allerede fra første stund gir Battlefield 1 signaler om at dette spillet vil skille seg ut fra de andre spillene i serien. Det at spillet tar seg litt tid til å hedre den fiksjonelle karakteren man spilte, er også noe en ikke har sett før i et Battlefield-spill. Dette kan være et virkemiddel for å motvirke videospillet trivialisering av dødsfall.

Et annet eksempel kan være fra åpningskapittelet «Storm of steel», som er satt til vestfronten i Frankrike. Året er 1918, og man får rollen til et flertall afro-amerikanske soldater i «369th Infantry Regiment», også kjent som «Harlem Hellfighters». Kapittelet starter med å presentere litt bakgrunnsinformasjon i tekstform til spilleren. Med hvit skrift på en sort bakgrunn, presenteres korte enkeltsetninger. Lydsporet består av kun en dyp og cinematisk tone, som skaper et umiddelbart alvor. Her får spilleren vite at Battlefield er basert på ekte hendelser, og at 60 millioner soldater deltok i «The War to End All Wars». Når denne teksten har fått stå alene en liten stund, følges det opp med en ekstra setning: «It ended nothing». Spilleren får derfor fra starten av et inntrykk av at krigen ikke var en stor suksess for noen. Dette etterfølges av et dystert frampek på skjermen: «What follows is frontline combat. You are not expected to survive». Battlefield 1 introduserer dermed ikke spilleren for et heroisk narrativ, men bygger kanskje i større grad opp mot noe som kan omtales som en tragedie.

Dette vises også igjen i det visuelle. Oppdraget i «Storm of Steel» består i å beskytte linjene mot et tysk angrep. Spillverdenen består av nedbrente trær og ruiner av hus. Gjørme, piggråd og røyk fra flammer preger landskapet. Lydbildet er kaotisk, og man kan høre soldater som skriker, skuddvekslinger og kanonskudd. Man kjemper tett på motstanderne, samtidig som det kommer artilleriskudd langveis ifra. De kontinuerlige angrepene fra tyskerne er nådeløse, og spillstrukturen er lagt opp til at man dør innen kort tid. Faktisk må man dø, for å komme videre i narrativet. Hver gang spilleren dør i spillet, byttes synsvinkelen til en annen soldat i samme regiment. Før byttet, vises navn og fødselsdato på den soldaten man nettopp spilte som. Navnene og fødselsdatoene er tilfeldige, og endres for hver gjennomspilling. Hensikten bak det umulige oppdraget er trolig å vise hvor brutal og nådeløs skyttergravskrigen kunne være. Det er trolig også en referanse til at «Harlem Hellfighters» led store mennesketap under krigen.

Det kan virke som at spillskaperne har forsøkt å vise alvoret bak krigen, og påvirkningen den hadde på de som returnerte. Oppdraget «Avanti Savoia!» tar blant annet opp tematikken om det å miste noen til krigen. Kapittelet starter med en eldre mann som ser på gamle krigsbilder. Datteren kommer bort, og spør om det er han på bildene. Mannen kan fortelle at det er broren hans, som døde under krigen. Når scenen er utspilt, blir spilleren satt til å gjenoppleve tragedien blant fjellene i Dolomites, Italia. Der spiller man som en bakkesoldat i den

italienske spesialstyrken «Arditi». Dialogen mellom protagonisten og datteren fortsetter etter spilleren har overtatt styringen, og samtalen trigges etter hvert som spilleren gjør fremgang. Premisset i oppdraget er å støtte en annen bataljon, der protagonistens bror holder til. Mot slutten av kapittelet, blir spilleren satt til å skyte ned en skvadron med bombefly. Spillet er rigget slik at spilleren umulig klarer å skyte ned alle. Omsider skjer det uunngåelige, og bomber blir sluppet over hele området. På veien tilbake, må spilleren lete etter broren ved å snu på lik og skadde soldater. Lydsporet er preget av soldater som gråter og skriker av smerte. Kapittelet avsluttes først når spilleren finner broren død, og får dermed en tragisk slutt på fortellingen. I det kameraet zoomer ut fra de to brødrene, står det på skjermen at «Families were changed not only by those they lost but also by those who returned. Both the fallen and the veterans became known as the “Lost Generation”.” Det er en kjent sak at flere som returnerte fra krigen slet med psykiske plager i ettertid, og her blir det adressert av Battlefield 1. Gjennom å ha opplevd det i førsteperson, vil det trolig også være lettere for spilleren å relatere til denne opplysningen, og dermed også utvikle en form for historisk empati ovenfor fortidens aktører.

Alle de foregående eksemplene er tatt ut fra «story mode». Der er de andre soldatene styrt av spillet selv, og alle handlingene er planlagt på forhånd. Men når man spiller flerspillerdelen, altså sammen med andre mennesker over internett, blir stemningen raskt annerledes. Kommentarene til de andre spillerne er ofte preget av humor, og krigens alvor kan fordufte i tull og tøys. Det finnes derimot et stort utvalg av servere som en kan velge å spille på, og disse har ofte ulike retningslinjer. Hver server representerer på et vis «parallele spillverdener» som en kan gå inn og ut av etter eget ønske. Disse spillverdenene har egne administratorer, som kan kaste ut spillere som ikke følger reglene. Administratorene spiller derfor en stor rolle når det kommer til det å justere nivået av seriøsitet. Det betyr ikke at alle morsomheter er forbudt, men heller at det er store forskjeller mellom de ulike serverne når det kommer til normer og regler, og hva som tolereres og ikke tolereres. De ulike serverne har i tillegg mulighet til å sette lokale begrensninger, som å ikke tillate flammekastere eller zeppelinere. Disse valgene kan være ønsket ut ifra autensitet, eller for å balansere makten blant lagene. I hvilken grad Battlefield 1 er trivialisierende eller romantiserende, blir dermed påvirket av ulike faktorer. Om man spiller i «story mode» eller «multiplayer», og hvilken server man i så fall velger, er med på å påvirke nivået av trivialisering og romantisering.

Selv om spillet har visuelle og auditive effekter som forsterker det tragiske aspektet ved krigen, er realiteten at man som spiller opplever generelt lite ubehag som en soldat i Battlefield 1. Selv om visuelle virkemidler ofte kan understreke forholdene gjennom bruk av gjørme, rotter, regn, støy og flammer, er de digitale karakterene stort sett upåvirket av omgivelsene sine. Et eksempel kan være det å kjøre tanks i Battlefield 1, som oppleves som en ganske enkel og behagelig aktivitet. De første tanksene var preget av giftig eksos, høy temperatur, brannfare, trange kupeer, og øredøvende støy fra motoren (Fuller, 1920 kap. 20, avsn. 5-6). I Battlefield 1 er opplevelsen en helt annen, kanskje spesielt på grunn av at vinklingen bytter fra førsteperson til tredjeperson. Spilleren styrer tanksen utenfra, som om den var fjernstyrt. Dette gir god oversikt over slagmarken, og en sitter mer igjen med en følelse av å være mektig og i kontroll, enn at en måtte jobb under ekstreme og uoversiktlige forhold.

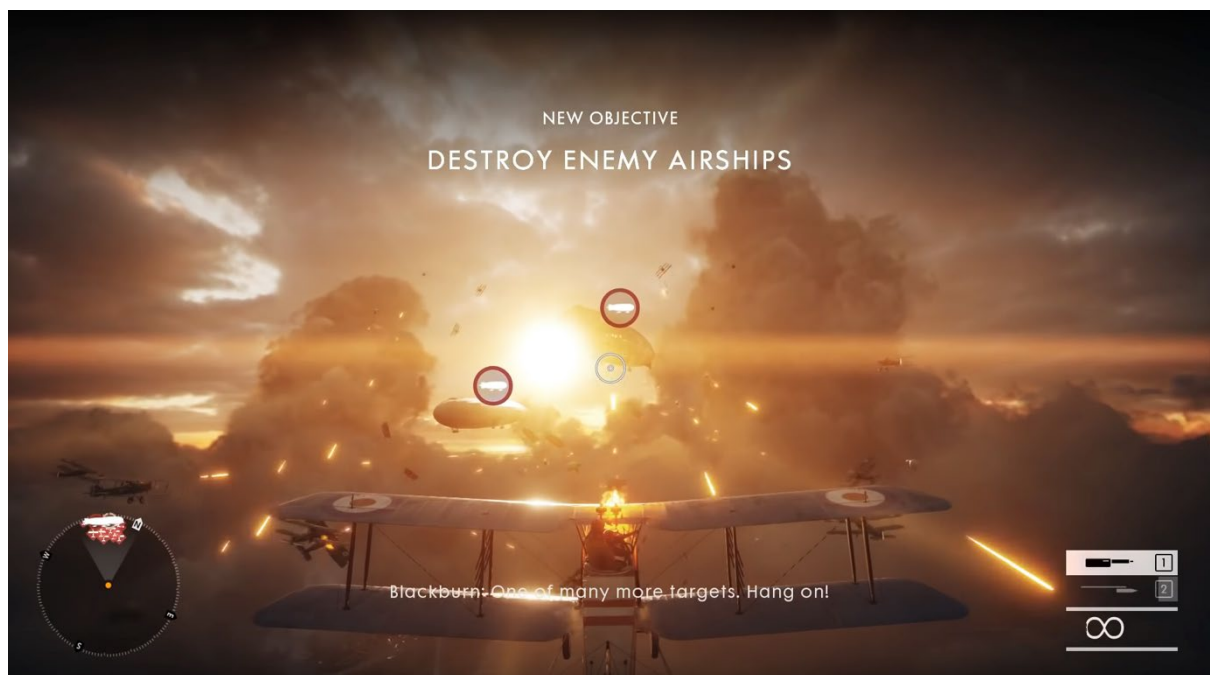
Til tross for ulike forsøk på å understreke den tragiske karakteren til den første verdenskrig, ender det likevel alltid slik en kan forvente av et Battlefield-spill – det ender stort sett alltid godt. Heltemodig innsats av enkeltindivider preger narrativet i Battlefield 1, og krigen fremstår som en relativt ryddig «A til B» prosess. Slagene i Battlefield 1 virker aldri meningsløse, men heller moralsk forankret og betydningsfulle. Dermed virker fremstillingen av krigen først og fremst å minne om det Metzger & Paxton omtaler som monumental historiebruk. Empatien som en bygger opp mot karakterene, gir krigen og oppdragene en kontekst som spillerne kan forstå og relatere seg til.

4.3.4 Avslutninger og belønninger i Battlefield 1

Spillet kommenterer hverken starten eller slutten på den første verdenskrig, men har korte fortellinger med tydelige hendelsesforløp. Fokuset ligger først og fremst på personlige seiere (og tragedier), og ikke på de større strategiske. Derfor kaller Battlefield 1 også de ulike nivåene for «war stories», altså krigsfortellinger. Det er fortellinger som følger enkeltpersoner, og deres opplevelser fra krigen. Et eksempel kan være kapittelet «Avanti Savoia!». I dette kapittelet skal spilleren delta i den italienske armeen i et forsøk på å få de øst-ungarnske troppene ut av Alpene. Selv om dette skaper rammen for fortellingen, så er

ikke hovedmålet med kapitlet å faktisk bli kvitt motstanderne. Fortellingen dreier seg egentlig om hvordan den fiksjonelle protagonisten Luca V. Cocchiola mistet sin bror i slaget, og hans søken i ruiner etter den tapte broren. Avslutningen av kapitlet ender med at Luca finner broren sin død, og spillet kommenterer ikke hvordan slaget ble avsluttet. Når kapitlet er over, blir spilleren i stedet presentert for en tekst som ligger over gamle bilder av de to brødrene: «Families were changed not only by those they lost but also by those who returned». Målet med kapitlet virker derfor i større grad å fokusere på den menneskelige tragedien i krigen, fremfor de større historiske linjene. Ved å fokusere på det menneskelige aspektet ved krigen, klarer Battlefield 1 i stor grad å skape meningsfulle og konkrete avslutninger.

Med unntak av det foregående eksempelet, kan det poengteres at ingen av oppdragene blir mislykket – toget blir kapret av Lawrence, tyskerne blir slått i slaget ved Cambrai, og de omringede soldatene i Gallipoli blir reddet, for å nevne noen eksempler. Battlefield fremstiller ikke veien dit som en «dans på roser», men det å ikke redde dagen er ikke en mulighet (da må man forsøke igjen). Selv i «Avanti Savoia!» er Luca ingen hvem som helst – han er en arditi-soldat som frivillig har meldt seg til tjeneste, og som alene slår ut opp imot hundrevis av soldater. Fokuset på helter og avslutninger med positive utfall er et gjennomgående tema, og gir spillet et preg av monumental historiebruk. Fargebruken i Battlefield 1 kan også sies å gjenspeile dette. Fargene er ikke kalde og mørke som i Necrovision. Varme farger med et oransj preg - gjerne satt til en solnedgang over et storslått landskap, utgjør spillverdenen som spillingen foregår i (se Figur 16).



Figur 16. Skjermdump fra Battlefield 1 (2016). Piloten (spilleren) redder dagen mot alle odds i solnedgangen, som utgjør et dramatisk, men også romantisk bakteppe..

Det at den første verdenskrig representeres gjennom et lite knippe krigsfortellinger, gjør det mulig for spillet å la spillerne oppleve flere seiere og konkrete avslutninger. Disse fortellingene henger ikke sammen, og det kommenteres ikke hvorvidt de hadde noen påvirkning i det større bilde. Spillet informerer ikke spilleren om mer enn det som er nødvendig for å fullføre oppgaven, og unngår dermed å trekke de lange historiske linjene. Når oppdraget er over, blir spilleren sendt ut av spillverdenen og tilbake til startskjermen. Der kan spilleren enten velge å gjøre det om igjen, med mulighet for forbedring, eller gå videre til neste oppdrag. Det gis ingen belønninger for heltedådene i fortellingene, utover en bekreftelse på at nivået er bestått. Spilleren får ingen oversikt over hva bra eller dårlig en gjorde det. Dette er derimot ikke tilfellet i flerspillerdelen.

I flerspillerdelen avhenger avslutningene av hvilken spillmodus man har valgt. I modusene «Rush» og «Operations» kjemper de to motstridende lagene om telegrafposter og flagg. Slik gjøres skyttergravskrigen i Battlefield 1 mer spillbar, ved å tilføre nye elementer inn i slaget. På den måten avsluttes runden også med definitive seiere. Det laget som klarer å ta alle telegrafpostene, eller har flest flagg, er det laget som vinner slaget. I tillegg blir spilleren presentert med statistikk over kampen, der de beste spillerne blir premierte.

Enten man spiller i enspillerdelen eller flerspillerdelen, har Battlefield 1 et system av «codex entries». Hver «codex entry» er en utfordring til spilleren, og kan være knyttet opp mot et våpen, kjøretøy, en spesifikk lokasjon eller lag. Et eksempel kan gjerne være å gjennomføre et spesifikt oppdrag uten å bruke våpen, eller å drepe 15 fiender ved hjelp av et kampfly. Det er totalt 198 «codex entries» i grunnspillet, og enda flere i tilleggspakkene. Disse ekstra utfordringene gir spillet ekstra spillbarhet, og belønner spillere som prøver seg på dem. Spillerne får poeng for hver oppnådd utfordring, og kan ved ulike terskler tilegne seg medaljer og trofeer. Disse kan spillerne pryde avatarene sine med, og vise seg som en kompetent spiller blant de andre som deltar.

4.3.5 Oppsummering av Battlefield 1

En kan si at Battlefield 1 i stor grad unngår mange av utfordringene ved den første verdenskrig, gjennom å tilby et selektivt utvalg av hvilke deler av historien spillet tar for seg. Ved å ta for seg korte episodiske narrativ, viser Battlefield 1 en rekke ulike sider fra krigen som ingen videospill har gjort før. Samtidig unngår spillet å løse utfordringer knyttet til det å spillifisere skyttergraver, og kan i stor grad benytte seg av de elementene som gjør Battlefield-serien så populær: heltemot, store seiere, og rørende fortellinger. Det er derimot interessant å bemerke seg at hovedspillet ekskluderer franskmennene, russerne og samtlige av sentralmaktene som spillbare karakterer. I tillegg er kjente slag som Verdun og Somme ekskludert. I og med at videospill vanligvis tar for seg de mest ikoniske og kjente delene av historien og den kollektive hukommelsen, kan dette kan gi inntrykk til spillerne om at det utvalget Battlefield 1 har gjort, er det krigen egentlig er kjent for. Battlefield 1 gir ingen uttrykk for at den første verdenskrig var en skyttergravskrig, og valg av protagonister gir også amerikanerne en betydelig større rolle. Utvalget av slag kan også gi inntrykk av at majoriteten av kampene foregikk mellom 1917 og 1918. Bruken av automatvåpen, zeppelinere, tankser og fly er også svært utbredt, for å øke spillbarheten.

I enspillerdelen fremstilles ententemaktene som protagonister i samtlige kapitler, og spillet lager dermed et skille mellom «oss» (ententemaktene) og «dem» (sentralmaktene). Selv om sentralmaktene aldri eksplisitt blir utpekt som «onde», vil denne subjektive vinklingen trolig

skape en oppfatning hos spilleren om at en kjemper på «de godes side». Det er hos ententemaktene relasjonene blir bygget mot, da det er disse spilleren blir gjort kjent med. Denne distinksjonen gjøres derimot ikke i flerspillerdelen, der spilleren selv kan velge lag. Men flerspillerdelen har ikke et tydelig narrativ, og bygger trolig derfor ikke den samme empatien til sentralmaktene som ententemaktene får i enspillermodusen. Dessuten preges valg av side først og fremst av praktikaliteter gjennom en vurdering av fordeler og ulemper ved de ulike lagsammensetningene/klassene (våpen, utstyr, evner osv.).

Battlefield 1 går ikke inn for å lage en stor fortelling om den første verdenskrig, men forsøker heller å vise bredden av konflikten gjennom mindre episoder. Spillet setter hovedfokuset på individene i fortellingen, og karakterene er som regel ikke av høy rang. Det gjør også at spillerne slipper å ta større strategiske valg, og de implikasjonene det kunne ledet til rent kontrafaktisk. I stedet får spilleren korte og konsise oppdrag, som til slutt kulminerer i en seier. Ved å fokusere på de små fortellingene, unngår også Battlefield 1 å kommentere på den relativt sammensatte forklaringen knyttet til krigens start og slutt. Det tillater også Battlefield å gi spillerne konkrete avslutninger, noe det ikke kunne tilbudt spillerne i et mer omfattende narrativ. Spillbarheten økes ytterligere ved at spillere kan ta på seg ekstra utfordringer i form av “codex entries”, som gir belønninger i form av medaljer og trofeer.

4.4 Drøfting av funn

I denne delen går jeg gjennom funnene fra analysedelen med et komparativt blikk. Der analysen undersøkte videospillene i detalj, vil drøftingen ta et skritt bakover og forsøke å se det større bildet. Underveis vil jeg også drøfte hvordan funnene kan påvirke spillerens historiebevissthet, gjennom å blant annet benytte Metzger & Paxtons (2016) typologiske rammeverk for historiedidaktisk analyse av videospill.

4.4.1 Krigføring, skyttergraver og stillstand

Når det kommer til utfordringer knyttet til det å spillifisere den første verdenskrig, har spillene i flere tilfeller gått i hver sine retninger. Men felles for alle spillene i analysen, er at alle har innslag av antikvarisk historiebruk. De rekonstruerer deler av fortiden, med et trykk på at det skal virke realistisk. Dette gjøres først og fremst gjennom visuelle elementer, som våpen, uniformer, landskap og kjøretøy. Men hvor langt denne realismen strekkes, er derimot varierende mellom spillene.

Verdun er trolig det videospillet i undersøkelsen som i størst grad forsøker seg på realisme og autentisitet. Det har en rekke rekonstruerte slagmarker fra vestfronten, som er modellerte ut ifra de faktiske områdene ved hjelp av gamle kart og studieturer. Verdun markedsføres også på grunnlag av dette, og vektlegger den autentiske opplevelsen spillerne får. Dette gjør også at Verdun har innslag av legitimerende historiebruk. Kombinasjonen av både antikvarisk og legitimerende bruk av historien, kan trolig også resultere i at spilleren lettere blir overbevist og tar til seg fenomener fra spillet som historisk kunnskap. Et praktisk eksempel kan være de ulike troppene, som er utstyrt med periodekorrekt utstyr, og presenteres til spilleren med historisk bakgrunnsstoff.

Rekonstruksjonen av krigen i Verdun strekker seg lengre enn det visuelle, og har derfor også resultert i at spillstrukturen har blitt endret for å tilpasse seg fortiden. Derfor har spillet en relativt uvanlig spillstruktur, som er designet for å simulere skyttergravskrig. I stedet for å ha store åpne spillverdener som Battlefield 1, har Verdun delt slagmarkene inn i smale sektorer, og begrenser dermed bevegelsesfriheten. Dette for å forhindre at spillerne blir fristet til å bruke mer moderne “geriljatakikker”, eller lure seg unna skyttergravene. I spillmekanikken

veksles det også mellom hvilken side som skal forsvare, og hvem som skal angripe. Videre blir spillerne utstyrt med relativt dårlige våpen sett i sammenheng med andre FPS-spill. Resultatet gir en noe uoversiktlig, kaotisk, og røff opplevelse der det er vanskelig for spilleren å holde seg i livet i mer enn korte perioder. Dette står i kontrast til *Necrovision* og *Battlefield 1*, der spilleren ledes stort sett trygt fra A til B. Slik ender *Verdun* opp med å være relativt tro til den kollektive hukommelsen om at den første verdenskrig var en skyttergravskrig, og vil trolig forsterke dette inntrykket hos spillernes historiebevissthet. Gjennom å spille *Verdun*, vil spilleren trolig også få personlig erfare hvorfor den første verdenskrig hadde så store dødstall.

Necrovision-spillene har også innslag av skyttergraver, og de må benyttes av spilleren for å gjennomføre spillet. Men i stedet for å simulere en skyttergravskrig, fungerer skyttergravene i større grad som gangveier som leder spilleren til korrekt lokasjon. Skyttergravene blir også benyttet som et virkemiddel for å gjøre spillet skumlere og mindre oversiktlig. Det finnes også skyttergraver i *Battlefield 1*, da de to første kapitlene tar utgangspunkt i vestfronten. Det er derimot interessant at spillerne hverken blir tvunget eller oppfordret til å bruke dem, i sterk kontrast til *Verdun* og *Necrovision*. De er der, og spilleren kan selv ta stilling til om de vil være nyttige i den gitte situasjonen. Men skyttergravene er aldri en plass man oppholder seg, og er i beste fall et midlertidig dekke før en løper av gårde. Skyttergravene gis derfor lite oppmerksomhet i spillet. I stedet for å benytte seg av skyttergraver og de elementene som er mest gjenkjennbare for den første verdenskrig, vektlegger heller enspillerdelen i *Battlefield 1* å vise et mangfold av fortellinger fra ulike steder i verden. *Battlefield* løser mange utfordringer ved spillifiseringen av den første verdenskrig ved å plukke ut deler av historien, for å så dele dem inn i korte og konkrete oppdrag. I stedet for å bruke slag fra kjente plasser som *Verdun* og *Somme*, finner man i *Battlefield 1* lokasjoner som *Dolomittene* i Italia, *Hejaz* i Saudi Arabia, og *Dardanellene* i Tyrkia.

Der tilbys også spillerne et bredt utvalg av automatvåpen, tankser, fly og luftskip. Fortidens teknologi blir utnyttet til det fulle (og litt til), for å øke spillbarheten. Svake og gammeldagse våpen kan som tidligere drøftet være en stor utfordring i et FPS-spill, men er stort sett ikke en særlig utfordring i noen av spillene. *Battlefield 1* løser utfordringen ved at spillet først og fremst benytter seg av det fremste innen datidens tilgjengelige teknologi. Det betyr blant

annet at automatvåpen og tankser er lett tilgjengelig. En kan kanskje si at våpnene i seg selv ikke er anakronistiske, da de er baserte på faktiske våpen fra tidsepoken. Men kvantiteten og tilgjengeligheten på dem er en frihet tatt av utviklerne til fordel for spillbarheten. Dette kan gi et inntrykk hos spillerne at tilgangen på moderne våpen var bredt tilgjengelig. Verdun bruker i stedet fortidens simple militærteknologi som et virkemiddel for å skape en mer autentisk opplevelse, og Necrovision gjør det samme for å gjøre kampen mot det utenomjordiske enda mer spennende.

Dermed finnes det grunnlag for å si at spillerne vil sitte igjen med et ganske annet inntrykk av krigen etter å ha spilt Battlefield 1, enn Verdun og Necrovision. Men det er dermed ikke sagt at dette er hverken feil eller unyttig. Der Verdun i større grad bekrefter og forsterker det kollektive minnet om krigen, tar Battlefield 1 en annen retning. Ved å benytte mindre kjente aspekter ved krigen, kan Battlefield 1 for det første beholde «Battlefield-formelen» som har gjort spillene så populære i utgangspunktet, ved å benytte mer passende deler av historien som framing narrativ. For det andre, gir dette spillerne innblikk i sider av krigen som de kanskje ikke visste om fra før. Dermed kan en si at Battlefield 1 kan ha en perspektiverende påvirkning på spillernes historiebevissthet, og viser at konflikten faktisk var en verdenskrig og ikke bare noe som tok plass i europeiske skyttergraver.

Det er derimot verdt å nevne, at det Battlefield går glipp av når det kommer til skyttergraver i enspillerdelen, tas igjen i flerspillerdelen. Selv om enspillerdelen av Battlefield 1 knapt inneholder skyttergraver, finner man to ulike moduser i flerspillerdelen som tilbyr en spillstruktur inspirert av skyttergravskrig. For å øke spillbarheten til skyttergravskrigen, innfører Battlefield 1 kapring av flagg og telegrafposter som objektiver. Da blir det flere konkretiserte oppgaver for spilleren å ta seg til, samtidig som at det gjør seieren mer målbar. Om enn noe kunstig, er telegrafpostene i det minste ment som en referanse til viktigheten av kommunikasjon i skyttergravene. Men i likhet med Verdun, er det også i Battlefield 1 muligheter for spillerne å velge spillmoduser som ikke forsøker å gjenskape skyttergravskrigen. Disse er basert på mer tradisjonelle spillstrukturer fra FPS-sjangeren, der en vinner alltid blir kåret. Stillstand er disse modusene derfor ikke en mulighet. Hvordan historiebevissthet til spillerne blir påvirket av disse spillene, vil derfor henge sammen med hvilke moduser de går for. Det skal likevel sies at de modusene som gjenskaper

skyttergravskrigen er regnet som «hovedmoduser». Historisk sett kan enkelte moduser bli anakronistiske, men fra spillutviklernes side bidrar det til økt spillbarhet og variasjon for spillerne.

Selv om Necrovision-serien også har innslag av antikvarisme gjennom våpenutvalg, uniformer og følelsen av å være til stede under et kjent slag, tar Necrovision hovedsakelig en «sammensatt fantasi» tilnærming til den første verdenskrig. Bruken av lett gjenkjennbare elementer og kollektive minner står for majoriteten av videospillseriens historiebruk. Dette blandes sammen med et høyt fiksjonalisert narrativ basert på vampyrer, zombier og demoner. Krigens narrativ forenkles og reduseres til lett gjenkjennbare elementer, gjennom våpen, uniformer og kjente historiske stedsnavn. Det kan argumenteres for, at hvis en hadde tatt bort skyttergravene og de mest gjenkjennbare stilelementene, er det lite i Necrovision som kan knyttes til den første verdenskrig. Det er derfor snakk om en relativt overflatisk bruk av historie. I flere tilfeller blir også elementer fra fortiden brukt som virkemiddel for å fremme det fiksjonelle narrative. Gjennom dårlige våpen og klaustrofobiske skyttergraver, bruker Necrovision det tragiske aspektet ved den første verdenskrig til egen fordel.

Necrovisions forenklerende bruk av den første verdenskrig gir derimot ikke grunnlag for å si at spillet ikke vil ha noen påvirkning på spillerens historiebevissthet. Tidligere studier peker på at de enkleste fenomenene ofte er de som fester seg best til historiebevisstheten hos folk (Afflerbach & VanSledright, 2001; Wineburg et al., 2007). Derfor kan nok Necrovision til tross for sin fantasifulle bruk av fortiden fremdeles ha en påvirkning på spillernes historiebevissthet om den første verdenskrig. Trolig kan ententenes positive fremstilling og krigens tragiske aspekter ha en innflytelse på spillerne. Samtidig kan det fiksjonelle viruset som tyskerne sprer i skyttergraven fungere som en analogi på frontsoldatene i den første verdenskrig. Sykdom, sult og fordervelse preger Necrovision, og kan trolig bli en del av spillernes historiebevissthet rundt krigen.

Til tross for mange ulike løsninger på de etablerte utfordringene ved spillifisering, har alle til felles at de fremstiller den første verdenskrig som en nærkamp uten pauser. Chris Kempshall har spøkt med at en autentisk simulering av krigen hadde medført mye sitting og lite skyting (Whitaker, 2016). Ingen gjør forsøk på å spillifisere krigen som en utmattelseskrig, og det er

ingen venting på ordre. Spilleren kjører sitt eget løp, stort sett løsrevet fra de andre spillerne. Slagene fremstilles komprimerte og tettpakket med action. Dette er tydelig i Verdun, som kun oppgir slagets lokasjon, og ikke den eksakte datoen. Ved å kun oppgi årstall, unngår Verdun å måtte gjenskape slagene dag for dag, eller time for time, og får mer generelle representasjoner som gjør krigen mer spillbar og underholdende.

Men selv om spillene stort sett går slag i slag uten pauser, kan det argumenteres for at Verdun og Necrovision har andre former for stillstand. I Necrovision-serien står for eksempel det historiske narrative helt stille, og har ingen fremgang. Progresjonen til spilleren dreier seg først og fremst rundt det fiksjonelle narrative. Når det kommer til spørsmål om stillstand i Verdun, er det to hovedpoeng. Det første og mest umiddelbare, er at selve spillingen står aldri stille. I Verdun må man holde et høyt tempo for å følge med i spillet, og det er aldri tid til å hvile. Ingenmannsland blir flyttet frem og tilbake konstant imens de to motstridende lagene kjemper fra hver sin side. Dermed er det aldri stillstand eller noen form for utmattelseskrig i selve slagene mens spillingen foregår. Men så kommer det andre poenget: Når kampen er over, er det ingen kronologi i hva som skjer etterpå. Det er ikke en A til B prosess, der en fullfører et slag for å så gå videre til det neste. På den måten er det aldri noen fremgang i det historiske narrative i Verdun. Spilleren kan kun velge å gjenoppleve slaget på nytt, eller velge et annet slag. Derfor kan en på et vis si at krigen går i en slags evig limbo i Verdun. Når spillerne starter et slag på nytt, er statistikk og fremgang fra forrige gjennomspilling borte.

Battlefields narrativ bærer derimot preg av å alltid ha tydelig fremgang, og målene med kampene er alltid tydelige. Når et slag er ferdig, er det også en kronologi i hva en skal foreta seg etterpå. Battlefield 1 skaper dermed i stedet et inntrykk av at krigen var en oversiktlig og kronologisk prosess, der det ene slaget ledet til det andre. Alle slag har en definitiv seier, og følger derfor den tidligere omtalte "Battlefield-oppskriften". Dette er et resultat av at spillet har valgt å spillifisere mindre kjente deler av krigen, og gjort dem om til korte og konkrete oppdrag med en tydelig start og slutt. Battlefield nevner stort sett ingen av de mer kjente slagene, som for eksempel Somme eller Verdun. Derfor unngår også Battlefield 1 å spillifisere flere av utfordringene skissert tidligere i studien. Denne løsningen sørger derimot for at majoriteten av slagene spillifisert i Battlefield 1 tar sted mellom 1917 og 1918, noe som kan gi inntrykk av at det var disse årene som var mest sentrale i krigen.

4.4.2 Protagonister og antagonister

Ingen av spillene tar tydelig stilling til hvem som er gode eller onde av de to sidene. Men i spillutvalget, kan Verdun sies å ha det mest nøytrale forholdet. Dette fordi spillet hverken eksplisitt eller implisitt gir indikasjoner på det ene eller det andre. Mye av dette skyldes at spillet ikke har et tydelig og heroisk narrativ, der helteskikkelser er nødvendige. Spillet lar det heller være opp til spillerne å forme narrativet gjennom sine handlinger, og minner derfor om det Chapman omtaler som «open ontological» fortellingsstruktur. Med andre ord har Verdun et åpent framing narrativ, som til gjengjeld tilrettelegger for spillerens ludonarrativ. I Verdun kan spilleren selv velge hvilken side han eller hun kjemper på, og kan bytte mellom hver spilleøkt. En kan derfor si at spillet har innslag av kritisk historiebruk, da det tillater spillerne å se konflikten fra to sider. Men samtidig er ikke dette et veldig sterkt argument, da den historiske konteksten ved to sidene ikke forklares i spillet. Videre utgjør valget av side liten rolle, utover praktiske forhold som våpen, uniformer og ulike klasser med forskjellige evner. Spillet selv forteller lite, og holder seg til å gi enkle kontekster til kampene. Derfor skapes det ikke et tydelig bilde av hvem som er "onde" eller "gode", eller et "de" og "oss". Verdun vil derfor i liten grad påvirke spillernes bevissthet rundt hvem som var protagonister eller antagonister i krigen.

I Necrovision kan det derimot argumenteres for at sentralmaktene kommer dårligere ut i narrativet enn ententemaktene. Dette fordi ententemaktene fremstilles stort sett mer positivt enn sentralmaktene, gjennom det fiksjonelle narrativet. Det er sentralmaktene som utvikler viruset, og som inngår en pakt med djevelen. Men på den andre siden gis ingen direkte skylden for selve krigen. Spillet tillater også spilleren å spille på begge sider. Det er de fiksjonelle demonene som utgjør hovedantagonisten i narrativet, uavhengig av hvilken side en spiller på. Likevel er det grunnlag til å si at Necrovision vil gi spillerne et inntrykk av at sentralmaktene var de «onde».

Battlefield 1 er det eneste videospillet i undersøkelsen som ikke tillater spilleren å innta rollen som sentralmaktene i enspillerdelen i det hele tatt. Sentralmaktene er alltid antagonistene, og de er stort sett navnløse. De omtales stort sett som "fienden", "the Fritz" eller "the Kaizer". Sentralmaktene blir aldri eksplisitt beskyldt for noe i løpet av spillet, men hovedtemaet i narrativet består av gjentatte episoder av at ententemaktene vinner over sentralmaktene i ulike scenarioer. Gjentakelser om at «oss» er ententemaktene, og «de» er sentralmaktene, kan trolig vippe spillerens oppfattelser av konflikten i ententemaktens favør. Et annet interessant aspekt ved Battlefield 1, er franskmennene og russernes fravær. Selv ikke i de delene av spillet som foregår på vestfronten, gir Battlefield 1 spilleren mulighet til å være en fransk soldat. Hvorfor dette valget er tatt kan en kun spekulere i, men utviklerne ser ut til å ha prioritert engelsktalende protagonister. I de tilfellene der karakterene ikke er engelsktalende, har de likevel engelsk voiceover. Dette kan gi inntrykk av at franskmennene og russerne hadde liten deltakelse i krigen.

Flerspillerdelen i Battlefield 1 er derimot annerledes, og tilbyr spilleren muligheten til å velge side på samme grunnlag som i Verdun. Der møtes lagene jevnbyrdig med like vinnermuligheter. Det er ikke nødvendigvis historisk korrekt, da man ofte i ettertid kan argumentere for at den ene eller andre siden hadde en fordel. Men til gjengjeld skaper det fra et didaktisk perspektiv en viss kontingens, og muligheter for kontrafaktisk historie. Ved å fjerne selvfølgheten bak en seier, kan spilleren få en forståelse av historien som en prosess, fremfor et mer deterministisk syn der det som skjedde måtte skje.

Det kollektive minnet om at de faktiske antagonistene i den første verdenskrig var generalene som vanstyrte sine soldater, er ikke en side som kommer tydelig frem i noen av spillene. I Verdun er generalene som sender deg og dine medsoldater over kanten «usynlige», da det er selve spillmekanismene som forteller spillerne hva de skal gjøre. Troppeliderne består av andre spillere, og har begrenset med makt. I Battlefield 1 fremstår generaler, offiserer og andre med høy rank som rimelige og moralske mennesker. Det gis ingen grunn til å mistenke eller mislike dem. I flerspillerdelen av Battlefield 1 er spillerne i stor grad sin egen sjef. Det nærmeste man kan komme en kommentar til dette, er trolig i Necrovision-serien. Der er den store skurken i fortellingen den tyske feltmarskalken Menge. Protagonen er i kontrast den «vanlige» soldaten Bukner. Dermed kan det se ut til at Necrovision er det eneste spillet i

analysen som tar for seg denne typiske fremstillingen fra krigen om soldatene som «gode», og militære ledere som «onde».

4.4.3 Romantisering og trivialisering

Det kan argumenteres for at Battlefield 1 er det spillet med høyest grad av romantisering. Til tross for at Battlefield 1 i flere tilfeller utsetter spilleren for det en kan omtale som menneskelige tragedier, er heltedåder likevel den røde tråden gjennom hele spillet. Derfor kan en si at spillet har innslag av monumental historiebruk, og fremstiller krigen som ærbødig og storslått. Det at spilleren også alltid spiller på den samme siden, kan også sørge for et tydeligere skille mellom helt og skurk, som jo også er typisk for romantikken. Romantikken vises også igjen i fargevalget, som er varmt og innbydende. Storslåtte landskap i solnedgang er ikke et fremmed syn i Battlefield 1 sin spillverden. Dette står i sterk kontrast til Necrovision-spillene, som er svært mørke og dystre, med mer kjølige toner. Samtidig finnes det også elementer ved Battlefield 1 som nyanserer romantikken noe. Flere tekstplakater retter spillerens oppmerksomhet mot krigens tragiske aspekter, og det første kapittelet introduserer krigen mer eller mindre som en tragedie. Spillet tar seg også tid til å «hedre» spillerens døde avatar, før spilleren får begynne på nytt i en ny avatar.

I motsetning til Battlefield 1, finnes det ingen heroiske narrativ i Verdun. Det er opp til spillerne å skape narrativet selv gjennom egen spilling, og dermed ligger hovedvekten på det ludonarrative. Vanskelighetsnivået i spillet er relativt høyt, da våpnene utøver mye skade og det er vanskelig å finne dekning. Vanskelighetsnivået kan heller ikke justeres, da man alltid spiller mot andre mennesker i Verdun. Ingen får spesialbehandling, og det resulterer i at spillerne dør ofte. Mangelen på et tydelig framing narrativ gjør også at spilleren ikke får et spesielt nært forhold til fortidens aktører i spillet, slik man gjør i Battlefield. Hverken avataren eller de andre soldatene på slagmarken gis noen form for bakgrunnshistorie som spilleren kan bli kjent med. Tapet er dermed ikke veldig stort når avataren dør, bortsett fra skaden den gjør til spillerens statistikk. Dermed vil det ikke være urimelig å se for seg, at Battlefield 1 vil skape større historisk empati hos spillerne enn Verdun.

Mangelen på romantisering har Verdun til felles med Necrovision. Men grunnivningen bak dette valget virker ikke å være den samme. Der Verdun reduserer romantikken på grunnlag av nøytralitet og opplevd autentisitet, bruker Necrovision mangelen på romantikk som et virkemiddel. I stedet for å romantisere, utnytter og forsterker Necrovision de tragiske aspektene ved den første verdenskrig. Slik blir krigen et passende framing narrativ for spillets mørke fortelling preget av demoner og vampyrer. Den mer alvorlige tonen i Verdun står også i sterk kontrast til den mer humoristiske i Necrovision.

Av spillene i analysen, kan det sies at Necrovision står som det mest trivialiserende. Blanding av menneskelige tragedier, groteske drapsmetoder og humor kan trolig virke støtende for noen. Samtidig kan dette defineres som svart humor, da Necrovision ikke er et videospill som heller forventer at spillerne skal ta det på alvor. Det er verdt å merke seg at det ikke er et særlig høytidelig videospill. Det finnes derimot noen få scener i spillet som forsøker å skape et alvor, men den gjentakende groteskheten og mørke humoren gjør det vanskelig å få alvoret frem. Det blodige og voldelige kombinert med vittige kommentarer og one-linere, kan trolig gjøre spilleren noe «nummen» for menneskelige tragedier.

Selv om Necrovision setter dette på spissen, kan en argumentere for at det å skape underholdning av å drepe andre mennesker alltid vil lede til en form for trivialisering. Til tross for krigens tragiske aspekter, kommer en ikke bort ifra at alle spillene gjør det unektelig gøy å simulere at man er i den første verdenskrig. Spilleren får gjenoppleve elementer fra krigen helt risikofritt, foran en skjerm i trygge omgivelser. Som tidligere drøftet, er dette et kjent kjennetegn i så godt som alle videospill. Spilleren ønsker å spille at man er i den første verdenskrig – de ønsker ikke å faktisk være der (Poole, 2011, p. 117). Det å lære å fly et kampfly eller en tanks kan ta flere måneder og år å lære seg i virkeligheten, men i et videospill forventes det mestring etter noen minutter med øving. Videospill kan dermed ikke være for realistiske, noe som er et gjentakende tema i alle videospillene i analysen. Krigens råskap og brutalitet har dermed begrensede muligheter til å nå frem til spilleren i selve gameplayet, men medieres i stedet for gjennom spillets framing narrativ.

4.4.4 Avslutninger og belønninger

Når det kommer til avslutninger, er fortellingsstrukturer i de aktuelle videospillene svært ulike. Alle spillene som har blitt analysert har ulike elementer av alle fortellingsstrukturene, og kategoriene er derfor noe flytende. Men det betyr ikke at det ikke er stor variasjon mellom spillene. Enspillerdelen i Battlefield 1 er kanskje den mest deterministiske av dem, da den er statisk og upåvirket av spillernes handlinger. Uansett hva spilleren foretar seg, vil avslutningene alltid være de samme. Veien til målet er derimot ikke alltid like låst, da spilleren eksempelvis kan velge løse enkelte oppdrag uten å løse et eneste skudd. Men kronologien og sluttresultatet blir alltid det samme. Necrovision har på den andre siden alternative avslutninger på narrativet sitt, og kan derfor omtales som å ha elementer av open-ended fortellingsstruktur. Men et viktig poeng her, er at det er kun den fiksjonelle delen av narrativet som kan endres. Fra et mer historisk perspektiv, er det ingen endringer i det historiske narrativet. Krigen er helt stillestående, og ingen fremgang eller avslutninger knyttet opp mot det. Det historiske framing narrativet er veldig svakt, og styres av det fiksjonelle.

Verdun er det videospillet som i størst grad nærmer seg det Metzger & Paxton omtaler som kritisk historiebruk, der utfallet av konflikten er avhengig av spillerne. Battlefield 1 (enspillerdelen) tvinger spillerne til å følge sitt eget narrativ, som gjør at spilleren har ingen innvirkning på avslutningen. Necrovision tilbyr 3 ulike avslutninger basert på spillerens valg, men disse knyttes kun opp mot det fiksjonelle narrativet, og påvirker ikke selve krigen. I både Necrovision og Battlefield 1 resulterer ikke døden i tap, men heller en ny sjanse til å utføre oppgaven på nytt for å vinne. Flerspillerdelen i Battlefield 1 tilbyr derimot ulike utfall, i samme grad som Verdun. Men i likhet med Verdun har ikke avslutningene i spillet noe å si for progresjonen i det historiske narrativet. Uansett hvor mye man spiller og vinner, kommer man aldri nærmere å faktisk komme seirende ut av den første verdenskrig. Slagene blir nullstilt med det samme de er fullført. Det er ikke umulig å forestille seg at denne limboen vil skape et inntrykk hos spillerne av at krigen ikke går noen vei, og ikke har noen avslutning. Samtidig kan en si at den åpne og gjentakende fortellingsstrukturen beriker spillernes historiebevissthet gjennom sin kontrafaktiske tilnærming til fortiden, ved å demonstrere at slagene kunne hatt fått helt andre utfall hvis andre valg ble tatt. Verdun er dermed alt annet enn deterministisk, og viser at historien er en prosess fremfor noe som måtte skje.

På den andre siden har de mer lukkede fortellingene et mer konsist narrativ, som vil oppleves likere mellom spillerne. Det at spillere får flere felles opplevelser og minner som de kan dele, er med på å styrke den kollektive oppfatningen av fortiden.

Når det kommer til belønninger i de ulike spillene, er det flere likheter. Først og fremst belønnes spilleren for å slå ut flest mulig av motstanderens lag. Dette premieres på slutten av endt spilling, og hvis det er flere spillere gis alle spillerne en rangering. De som ligger i toppen har tatt flest, og blitt tatt færrest. Necrovision premierer i tillegg de spillerne som har hatt mest kreative og brutale metoder. Videre føres det også statistikk på antall kuler brukt, hvor lenge en har oppholdt seg i ingenmannsland, og lignende. Battlefield 1 har i tillegg til statistikken et system av «codex entries», som består av ulike utfordringer. Disse ekstra utfordringene bidrar til å variere spillbarheten, og gir spillerne muligheter til å motta digitale medaljer og trofeer for sin innsats. Samlet sett, kan en si at videospillene i analysen er svært tradisjonelle når det kommer til belønninger, og ser ikke ut til å ha vanskeligheter med å finne handlinger som kan premieres.

4.4.5 Funn sett i lys av tidligere forskning

Først og fremst motbeviser denne studien Wackerfuss sitt argument om at den første verdenskrig ikke kan fungere i et FPS-spill. Andrew Wackerfuss mente at et slikt spill ville ledet til «(...) a meaningless death unavoidable by any display of skill.» (Wackerfuss, 2013, p. 241). Analysen av Necrovision, Verdun og Battlefield 1 viser at det med ulike løsninger i høy grad er mulig å gjøre den første verdenskrig spillbar i et FPS-spill.

Kempshalls utsagn om at videospill nesten eksklusivt holder seg til å representere slag fra vestfronten, blir utfordret av Battlefield 1 (Kempshall, 2015a, p. 55). Studien har vist at videospill kan gi et bredere perspektiv på krigen, og forsterke forståelsen av at den første verdenskrig var en verdenskrig, og ikke bare noe som skjedde i europeiske skyttergraver.

Chapmans utsagn om at videospill om den første verdenskrig sjeldent benytter seg av det kollektive minnet om krigen, ser ut til å ikke samsvare helt med funnene i denne studien. Både Verdun og Battlefield 1 benytter seg i stor grad av for eksempel skyttergraver, som kan

regnes som et av de sterkeste bildene fra det kollektive minnet om krigen. Verdun integrerer i tillegg skyttergravskrigen inn i selve spillstrukturen. Lagene venter på tur, og stormer over toppen inn i et risikofyllt ingenmannsland. Med tanke på at spillet heller aldri har noen fremgang i framing narrativet, har jeg også tidligere argumentert for at Verdun har elementer av stillstand. Spillverdenen er også rekonstruert ut ifra faktiske kart over de aktuelle lokasjonene. Necrovision har også noen skyttergraver, og har i tillegg satt de militære lederne som skurker i fortellingen. Spillene i analysen har også stereotypiske visuelle kjennetegn, som gjørme, rotter og ståltråd. Alle delene av den kollektive hukommelsen er derimot ikke med. Fysiske og psykiske sykdommer, samt sult, har for eksempel i liten grad blitt spillifisert.

Hvorvidt Kjeldstadlis (1999) argument om at populære medieprodukt først og fremst benytter seg av forenkling fremfor kompleksitet, kan diskuteres. På den ene siden benytter spillene seg av lett gjenkjennelige elementer fra krigen, med tydelige antikvariske innslag. Samtidig inviterer de spillerne til å innta posisjoner i ulike sider av konflikten, personlig oppleve skyttergravskrig (Verdun), og introduserer spillerne til mindre kjente slag utenfor Europa (Battlefield 1). Battlefield 1 har tillegg engasjerende og personlige skildringer av soldater i krig, og tapene som de led. Spillene drøfter gjerne ikke disse hendelsene som en akademisk tekst ville gjort, men de medierer likevel fortiden på en engasjerende måte. Samtidig viser forskning at det er nettopp de enkleste delene som fester seg best i historiebevisstheten. Denne forenklingen avskriver derfor ikke påvirkningen videospillene kan ha på spillernes tanker og minner om krigen.

Gjennom analysen er det også rom for å si at balansengangen mellom spillbarhet og realisme er stort sett i tråd med Poole (2011). Selv om spillene markedsfører seg med ulike former for autentisitet, trumfer stort sett spillbarheten i de fleste tilfeller. Spillerne vil spille at de er en soldat i en skyttergrav, de vil ikke faktisk være der. For eksempel kan Verdun gi et inntrykk av stillstand, men dette er gjennom mangelen på progresjon i narrativet, og innebærer ikke at spilleren må sitte og vente i all kjedsommelighet. I Battlefield 1 fjernes alle ubehageligheter ved det å være i en første generasjons tanks, og spilleren er etter noen minutter med trening en kampfly-pilot av ypperste rang. Derfor fjernes mye av ubehagelighetene og kunnskapen rundt det å være i en krig. Dette kan gi et mer romantisk bilde av den første verdenskrig, da spillene

har vanskeligheter med å mediere hvor vanskelig (og til tider kjedelig) det faktisk var å være en soldat.

Funnene i studien kan gi pedagoger en pekepinn på hvordan de ulike spillene egner seg til bruk i klasserom. Hvis for eksempel målet er å gjøre elevene mer kjent med de typiske kjennetegnene til den første verdenskrig, tilbyr Verdun en spillifisering av krigen som er relativt nøktern og tro til det kollektive minnet om krigen. Ønsker man derimot å vise elevene at krigen var mer enn bare skyttergraver, kan Battlefield 1 sin spillifisering av mindre kjente slag fra krigen, trolig fungere som et effektivt virkemiddel. Battlefield 1 egner seg også til å bygge historisk empati, gjennom sine sterke og personlige krigsfortellinger. Men på grunn av at alle videospillene har elementer av fiksjon, vil det være viktig i undervisningssammenheng å hjelpe elevene i å skille fiksjonen fra fakta enten i forkant, underveis eller i etterkant.

Denne studien har basert seg på et lite utvalg titler, og har dermed et begrenset omfang. Men det er likevel grunn til å tro, at historiedidaktikers poeng om at det foregår en betydelig undervurdering av den historiske kunnskapen en kan tilegne seg gjennom kommersielle historiebruk, også gjelder for videospill om den første verdenskrig. Den viser også at hvilke videospill man spiller, kan gi ulike utfall for historiebevisstheten. Samtidig viser også studien at de store linjene forsvinner, og at spillene har en tendens til å fragmentere historien om den første verdenskrig, i stedet for å vise sammenhenger.



5 Konklusjon

Når det kommer til selve spillifiseringen av krigen, kan jeg først og fremst konkludere med at det ikke finnes en felles norm for hvordan den løses. Videospillene i undersøkelsen har svært ulike tilnærminger når det kommer til bruken av kollektive minner, hvem som har rollen som protagonister, hvordan krigen fremstilles i form av romantisering og trivialisering, og hvordan de tilbyr meningsfulle avslutninger. Derfor vil disse tilnærmingene også resultere i ulik påvirkning av spillernes historiebevissthet. Det er derfor nødvendig med en noe sammensatt konklusjon.

Necrovision 1 og 2 spillifiserer den første verdenskrig gjennom å bruke fortiden som et framing narrativ for en grøsserfortelling. Dermed forsterkes de tragiske aspektene ved krigen. Det er mørkt, bløtt, og gjørmete, og skyttergravene føles klaustrofobiske. Men selv om skyttergravene står sentrale i enkelte deler av spillet, gjøres det derimot ingen forsøk på å gjenskape noe som minner om skyttergravskrig. Gjennom utbredt antikvariske historiebruk, forsøker Necrovision-spillene å vekke umiddelbar gjenkjennelse. Autentisiteten stikker derimot ikke så dypt, og mesteparten av spillet kan beskrive som en sammensatt fantasi. Det at fortiden er satt sammen med et narrativ sterkt preget av fiksjon, kan gjøre det vanskelig for spilleren å trekke ut hva som er ekte og ikke. Necrovisions avslutninger kan omtales å være «open-ended», da spilleren kan få ulike avslutninger basert på valg tatt i spillet. Men alle avslutninger er knyttet opp mot det fiksjonelle narrative, og ikke det historiske. Spillet setter også ententemaktene i et gjennomgående bedre lys enn sentralmaktene, selv om Necrovision 1 og Necrovision 2 veksler på hvilken side man spiller på. Selv når sentralmaktene har rolle som protagonist, er det likevel de som er «skurkene» i det fiksjonelle narrative. Necrovision har liten grad av romantisme, men høy grad av trivialisering. Dette er blant annet fordi spillet er svært brutalt, og belønner spilleren for kreative måter å drepe motstanderen på. Trivialiseringen dempes naturligvis noe når en ser det i sammenheng med det tydelige fiksjonelle elementet i spillene.

Battlefield 1 fremstiller krigen også tidvis som en menneskelig tragedie, men først og fremst som et utgangspunkt for stort heltemot. De øverstkommanderende fremstilles også som

fornuftige og karismatiske, i strid med hvordan det kollektive minnet typisk har vært definert. Videre vektlegges slag som er relativt ukjente, på ulike geografiske lokasjoner. Slik understreker Battlefield 1 at konflikten var en verdenskrig, og ikke bare noe som foregikk på vestfronten. Men utvalget gir samtidig inntrykk av at de viktigste slagene tok sted mellom 1917 og 1918, og uten franskmenn og russere. I alle slagene i enspillerdelen er det kun ententemaktene som er spillbare, noe som gjør dem til protagonistene og dermed heltene i narrativet. Selv om sentralmaktene aldri eksplisitt gis skylden for noe, eller omtales som onde, skapes det likevel et «oss» (ententemaktene) og et «dem» (sentralmaktene). Battlefield 1 fremstiller også krigen som en ryddig og kronologisk prosess, der alle oppdrag har en tydelig start og slutt. Battlefield 1 er derfor det eneste videospillet i studien som har ingen eller få gjenkjennelige tegn til stillstand. Utfallene av slagene i enspillerdelen er også forutbestemt, og en kan derfor si at Battlefield 1 har deterministiske trekk. Flerspillerdelens avslutninger er derimot mer kontingente, og kan omtales som «open-ontological». Både enspiller- og flerspillerdelen i Battlefield 1 kan gi inntrykk av at et utømmelig lager av moderne automatvåpen, fly, luftskip og tankser var normen på slagmarken.

Verdun er det videospillet som i størst omfang benytter seg av det som kan betegnes som det kollektive minnet om krigen. Skyttergravskrigen integreres inn i spillstrukturen, og det forsøkes å gjenskape en tilsynelatende autentisk opplevelse fra vestfronten. Spillverdenen er basert på rekonstruksjoner av kjente slag, og spillet har en utstrakt antikvarisk bruk av autentiske våpen og uniformer. Spilleren kan selv velge hvilken side av konflikten en ønsker å kjempe på, og hvem som vinner de rekonstruerte slagene er heller ikke forhåndsbestemt. Dermed er avslutningene i Verdun preget av kontingens, og kan omtales som «open-ontological». Slik kan spillerne skape sine egne kontrafaktiske ludonarrativ ut ifra de rammene som spillverdenen og spillstrukturen setter. Dette gjør at Verdun ikke har et episk narrativ slik som Battlefield 1. Dette er gunstig for å vise frem historien som en prosess, og at fortidens aktører hadde valg innenfor visse grenser. På den andre siden kan det derimot argumenteres for at dette svekker spillets evne til å bygge historisk empati. Samtidig er Verdun det spillet der suksess i størst grad avhenger av hvor godt man samarbeider med andre. Dette kan skape en solidaritet og fellesskapsfølelse til de andre spillerne. Verdun er også det eneste spillet i studien som ikke belønner spilleren med progresjon i narrativet etter

gjennomført slag. Mangelen på progresjon i det historiske narrative kan tolkes som at krigen står stille.

Når det kommer til hvordan disse videospillene kan påvirke spillernes historiebevissthet, er Verdun spesielt godt egnet til å demonstrere de stereotypiske aspektene ved krigen, som går godt overens med det kollektive minnet. Verduns kritiske historiebruk viser konflikten fra begge sider, og lar spillerne gjenoppleve hvordan det kunne vært å være en soldat i skyttergravene. Battlefield 1 egner seg derimot bedre til å vise at krigen var mer enn bare skyttergraver, og vil trolig gjennom sin monumentale historiebruk bygge historisk empati gjennom sine varierte og engasjerende personlige narrative. I Battlefield 1 ses konflikten tilbake på som en både meningsfull og ærefull del av vår fortid. Necrovision skiller seg fra begge de foregående videospillene, og forsterker heller krigens tragiske karakter. Den første verdenskrig fremstilles som en spesielt mørk del av menneskehetens historie. Menneskelig lidelse er et gjennomgående tema, og spillverdenen er mørk og dystert. Derfor vil trolig Necrovision forsterke spillerens inntrykk av den første verdenskrig som en håpløs og stor tragedie.

Felles for alle videospillene i studien, er at ingen kommenterer de større linjene eller de kausale årsaksforholdene. Derfor vil ingen av videospillene gi noen bedre forståelse av hvordan konflikten startet, ei heller hvordan den endte. De spillifiserer i stedet fragmenter av fortiden, trolig fordi de regnes som mer spillbare. I enkelte tilfeller grenser videospillene også til ikke-bruk av historie, og løser flere av de stadfestede utfordringene ved å unngå dem. Stillstanden, kjedsomheten, årsaksforholdene, og hvem som vant eller tapte krigen, uteblir stort sett. I stedet fokuseres det på action-fylte nærkamper, både i og utenfor skyttergravene. Selv om slagene som spillifiseres har elementer av rekonstruksjon, blir de i liten grad kontekstualiserte opp mot det større bildet av krigen. Den kanskje største påvirkningen samlet sett, er trolig hvor gunstig ententemaktene kommer ut av narrative til både Necrovision-spillene og Battlefield 1. Ententemaktene står igjen som de store protagonistene, og utgjør heltene i fortellingene.

En annen fellesnevner er også spillenes evne til å formidle enkle utsagn om krigen, som for eksempel kjente årstall, lokasjoner, våpen, uniformer og kjøretøy. Men på den andre siden, er

disse utsagnene om fortiden blandet sammen med fiksjon, som ingen av videospillene differensierer mellom eksplisitt. Da både Battlefield 1 og Verdun markedsfører seg med påstanden om å være realistiske, kan det tenkes at denne legitimerende historiebruken vil være med å øke påvirkningen på historiebevisstheten, da spilleren enklere vil akseptere representasjonens som historisk kunnskap. I en undervisningssituasjon vil det derfor være nødvendig for en pedagog å hjelpe elevene med denne differensieringen.

5.1 Veien videre

Da denne studien baserer seg på egen fenomenologi, hadde det vært gunstig med en kvalitativ resepsjonsstudie med variasjon i alder og kjønn. Slik kunne studien tatt et steg videre fra den teoretiske generaliseringen. Observasjoner og intervjuer kunne bidratt til en bredere (og kanskje mer konkret) forståelse av hvordan videospill kan påvirke spillernes tenkning rundt den første verdenskrig.

Trolig vil vi også fortsette å se stadig nye videospill som tar for seg krigen på nye måter. Disse vil på sikt også ta del i historiebevisstheten og den kollektive hukommelsen til spillere i fremtiden. Bare underveis i arbeidet med denne studien, ble det lansert to nye FPS-spill som tar for seg den første verdenskrig, nemlig *Revolt 1917* (2018) og *Tannenberg* (2019). En nærmere undersøkelse av disse vil kunne bygge videre på funnene i denne studien, og være et nyttig bidrag i forståelsen av hvordan den første verdenskrig spillifiseres i FPS-spill. Samtidig vil det også være av interesse å se på andre sjangre enn FPS-spill. FPS-sjangeren ble valgt i denne omgang på grunn av sjangerens popularitet. Men det finnes også en rekke andre videospill som kan være med på å påvirke spillernes tanker om den første verdenskrig.

6 Kilder og litteratur

6.1 Kilder

Necrovision (2009). The Farm 51

Necrovision: Lost Company (2010). The Farm 51

Verdun (2015). M2H og Blackmill Games

Battlefield 1 (2016). EA Dice

6.2 Litteratur

Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Paper presented at the Proceedings of the digital arts and culture conference.

Afflerbach, P., & VanSledright, B. (2001). Hath! Doth! What? Middle graders reading innovative history text. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 44(8), 696.

Ahonen, S. (2000). *Historiedidaktikk i Norden 7: bruk og misbruk av historien : nordisk konferanse om historiedidaktikk, Trondheim 1999*. Trondheim: NTNU, Program for lærerutdanning.

Alexa. (2018). The top 500 sites on the web. Retrieved from https://www.alexa.com/topsites/category/Top/Games/Video_Games/News_and_Reviews

Attar, R. (2014). "It was the biggest error in modern history". *BBC History Magazine*, 22-28.

Balsvik, R. R. (2010). *Det 20. århundrets historie - et globalt perspektiv*. Oslo: Cappelen akademisk.

Campbell, C. (2016). Karl Marx and the historical determinism of video games. Retrieved from <https://www.polygon.com/2016/3/18/11264172/karl-marx-and-the-historical-determinism-of-video-games>

Chapman, A. (2012). Privileging form over content: Analysing historical videogames. *Journal of Digital Humanities*, 1(2), 1-2.

Chapman, A. (2013). Is Sid Meier's Civilization history? *Rethinking History*, 17(3), 312-332.

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

Chapman, A. (2016). It's hard to play in the trenches: World War I, collective memory and videogames. *Game Studies*, 16(2).

Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? In: Taylor & Francis.

Database, M. I. F. (2015). Necrovision. Retrieved from <http://www.imfdb.org/wiki/NecroVisioN>

- De Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*: Routledge.
- EA Games. (2019). Operations mode. Retrieved from <https://www.battlefield.com/games/battlefield-1/modes/operations>
- Engelstad, A. (2013). *Fra bok til film: om adaptasjoner av litterære tekster*: Cappelen Damm akademisk.
- ESA, T. E. S. A. (2018). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Retrieved from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf
- Espley, R. (2008). "How Much Of An 'Experience' Do We Want The Public To Receive?": Trench Reconstructions And Popular Images Of The Great War. In *British Popular Culture and the First World War* (pp. 325-350): Brill.
- EU, C. P. (2010). Overview. Retrieved from http://www.necrovision-game.com/html/page.php?al=overview_en&deflang=en
- Ferguson, N. (2006). How to win a war. *New York Magazine*, 16.
- Foley, R. T. (2014). Dumb donkeys or cunning foxes? Learning in the British and German armies during the Great War. *International Affairs*, 90(2), 279-298.
- Fuller, J. F. C. (1920). *Tanks in the Great War, 1914-1918*: EP Dutton and Company.
- Game Watcher. (2008). Necrovision. Read Our Interview With Project Lead, Wojciech Pazdur Who Tells Us About Necrovision and Much, Much More. Retrieved from <https://www.gamewatcher.com/interviews/necrovision-interview/11423>
- Hynes, S. (2011). *A war imagined: the First World War and English culture*: Random House.
- Jacobsen, D. I. (2005). *Hvordan gjennomføre undersøkelser?: innføring i samfunnsvitenskapelig metode* (Vol. 2): Høyskoleforlaget Kristiansand.
- Karlsso, Ø. N. (2004). Nye kulturelle uttrykk, sosiologien og dataspillet. *Sosiologisk tidsskrift*, 12(03), 273-284.
- Kempshall, C. (2015a). *The First World War in Computer Games* (Ebok uten sidetall ed.): Springer.
- Kempshall, C. (2015b). Pixel Lions—the image of the soldier in First World War computer games. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(4), 656-672.
- Kjeldstadli, K. (1999). *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Klastrup, L. (2007). Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience. *JVRB - Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 4(2007)(3). doi:10.20385/1860-2037/4.2007.3
- Koller, C. (2008). The Recruitment of Colonial Troops in Africa and Asia and their Deployment in Europe during the First World War. *Immigrants & Minorities*, 26(1-2), 111-133. doi:10.1080/02619280802442639
- Kvande, L., & Naastad, N. E. (2013). *Hva skal vi med historie?: historiedidaktikk i teori og praksis*: Universitetsforlag.
- Lund, E. (2011). *Historiedidaktikk : en håndbok for studenter og lærere* (4. utg. ed.). Oslo: Universitetsforl.
- Löschnigg, M., & Sokolowska-Paryz, M. (2014). *The Great War in post-memory literature and film* (Vol. 18): Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

- MacCallum-Stewart, E. (2003). The First World War and British Comics. *University of Sussex Journal of Contemporary History*, 6, 1-18.
- Machkovech, S. (2015). After outcry, "edutainment" game removes slave-Tetris mode. Retrieved from <https://arstechnica.com/gaming/2015/09/after-outcry-edutainment-game-removes-slave-tetris-mode/>
- Madian, A. (2018). Battlefield 1 passes 25 million players as North Sea content launches. Retrieved from <https://www.windowscentral.com/everything-ea-announced-e3-2018>
- Medialisering. (2014). In *Medialisering*: Store norske leksikon.
- Medietilsynet. (2016). Barn og medier 2016.
- Metzger, S. A., & Paxton, R. J. (2016). Gaming history: A framework for what video games teach about the past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532-564.
- Metzger, S. A., & Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 532-564. doi:10.1080/00933104.2016.1208596
- Muller, J.-W. (2002). Memory and power in post-war Europe. *Cambridge: Cambridge UP. Print.*
- Muncy, J. (2016). A First-Person Shooter Set in WWI Is Maybe Not the Best Idea. Retrieved from <https://www.wired.com/2016/05/battlefield-1-wwi/>
- Ostenson, J. (2013). Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. *The English Journal*, 102(6), 71-78.
- Peterson, R. D., Miller, A. J., & Fedorko, S. J. (2013). The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the total war, civilization, and patrician franchises. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 33-48.
- Philpott, W. (2016). *Bloody victory: the sacrifice on the Somme and the making of the twentieth century*: Abacus.
- Poole, S. (2011). *Trigger Happy*: Arcade.
- Romantisere. (2009). In *Romantisere*: Store norske leksikon.
- Rosenstone, R. A. (1995a). The historical film as real history. *Filmhistoria online*(1), 5-23.
- Rosenstone, R. A. (1995b). *Visions of the past: The challenge of film to our idea of history*: Harvard University Press.
- Rosenstone, R. A. (2014). *History on Film/Film on History*: Routledge.
- Roy, G. (2015). In The Trenches: Verdun Developer Interview, part 1(02.06.2015). Retrieved from Play The Past website: <http://www.playthepast.org/?p=5259>
- Ryan, M.-L. (2003). On Defining Narrative Media(nr. 6). Retrieved from <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>
- Skrebels, J. (2016, 18.05.2016). EA Originally "Absolutely Rejected" DICE's Battlefield 1 Pitch Retrieved from <http://www.ign.com/articles/2016/05/18/ea-originally-absolutely-rejected-dices-battlefield-1-pitch>
- The Snowfield. (2011). Retrieved from <http://gambit.mit.edu/loadgame/snowfield.php>
- Steam. (2018). Verdun. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/242860/Verdun/>
- Stugu, O. S. (2008). *Historie i bruk*: Samlaget.

- Takahashi, D. (2016). Walking the line between historical accuracy and fun in Battlefield 1. *VentureBeat*. Retrieved from <https://venturebeat.com/2016/10/21/walking-the-line-between-historical-accuracy-and-fun-in-battlefield-1/>
- Tassi, P. (2016, 09.05.2016). 'Battlefield 1' Is The Most Liked Trailer In YouTube History, 'Infinite Warfare' The Most Disliked. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/05/09/battlefield-1-is-the-most-liked-trailer-in-youtube-history-infinite-warfare-the-most-disliked/#5e4285492be5>
- The Farm 51. (2016). Necrovision. Retrieved from <http://www.thefarm51.com/eng/projekt/necrovision-2/>
- Trivialise. (2019).
- Tucker, S. Tanks: an illustrated history of their impact, 2004. *ABC-CLIO, Santa Barbara, California*, 307.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history, and computer games. *Handbook of computer game studies*, 327, 338.
- Verdun Wiki. (2018). Verdun Squad Gameplay.
- Wackerfuss, A. (2013). "This Game of Sudden Death": Simulating Air Combat of the First World War. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 233.
- Whitaker, B. (Producer). (2016, 06.01.2019). History Respawned: Battlefield 1. *History Respawned*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=WHXzMhY9-VU>
- Willmott, H. P., Hobson, R., & Thuesen, N. P. (2005). *Første verdenskrig*. Oslo: Damm.
- Wineburg, S., Mosborg, S., Porat, D., & Duncan, A. (2007). Forrest Gump and the future of teaching the past. *Phi Delta Kappan*, 89(3), 168-177.
- WW1 Game Series. (2018). Retrieved from <https://www.ww1gameseries.com/>