



Universitetet
i Stavanger

ROAR NEDREBØ
VEILEDER: MARKUS MINDREBØ

Spel opp kunnskapen

Aktiv læring gjennom dataspel

Bacheloroppgave, 2024

Historie

Institutt for Kultur og språkvitskap

Fakultet for utdanningsvitenskap og Humaniora

Ordteljing: 6787



Innholdsliste

Innleiing	3
Metodisk tilnærming	4
Historisk kontekst om historiebruk i dataspel	5
Pioneer i historiebruk	6
Alternativ verkelegheit basert på verkelegheit	7
Dataspel som kunnskapskjelde.....	8
Andre verdskrig eit verdskjent tema	11
Krigen i Noreg.....	13
Analyse av historiske dataspel	15
Medal of Honor, 1999	15
Battlefield V, 2018.....	18
Konklusjon	21
Litteraturliste:	22
Figurar	26

Figurar

1. Battlefield V: Nordlys
2. Bilete av Heimefronten 1945
3. Vemork kraftverk frå aust
4. Båt på veg til Omaha Beach
5. Medal of Honor: Kampanje 5
6. Medal of Honor: Plakatar i spelet
7. SS-Dagen 1943
8. Vidkun Quisling STEM: valkampanje plakat 1943
9. Vemork Kraftverk frå nord
10. War Thunder

Innleiing

Å læra om historie gjennom forskjellige media gjev ein moglegheit for å nå ut til eit breiare nivå, enn om historiefagleg kunnskap berre var noko ein kunne oppnå gjennom éin type media. Gjennom moderne teknologi har menneskje moglegheita til å lese, høyra, sjå og spela til seg historie kunnskap. Difor bør ein vurderer og drøfte om kor mykje kjeldekritikk er gjort på forhand for media som ein bruke for å auka sin historiemedvit, kor vit kan ein stola på filmen eller dataspelet ein ser på som underhaldning representera hendingar med god historiebruk.¹

Med dette utgangspunktet kjem denne oppgåva til å sjå på nokre spel som tek for seg ein historiske hendingar frå andre verdskrig i Noreg. Tungtvatnaksjonen² på Vemork kraftverk ved Rjukan har vorte eit populært val for spelutviklar innan actionsjangeren, difor skal oppgåva sjå på kor historisk korrekt representasjonen av hendingar er i spela Medal of Honor frå 1999³ og Battlefield V sin kampanje Nordlys.⁴ Dei valte spela er frå kjente seriar innan historiske actionspel.

Oppgåva vil sjå på om spela speglar den forteljinga som er dokumentert, opp mot den forteljinga som vert presentert gjennom narrativet til dataspelet. Gjennom å bruke ein universal struktur vil spela verte dømt på historisk korrektheit, geografi, arkitektur, kjelder, hendingane som vert framstilt og meir.⁵ Oppgåva vil så ut frå desse punkta sjå om spelet kjem til å gjeve spelaren meir historisk kompetanse og kunnskap om den historiske perioden som spelet er satt i, eller om spelet heller fremme ein fiksjonell verkelegheit som ikkje har rot i historia.

Sidan det ikkje er noko konkret tidlegare litteratur om temaet, kjem det til å verte brukt fleire forskjellige faglittære verk som byggje på historiebruk innan dataspel. Desse vil bidra med det faglege, i tillegg til andre fagbøker om andre verdskrig i og rundt Noreg.

For å skape ein historisk kontekst, vil teksten fortelje kort om dataspel sin utvikling, det første historierelaterte dataspelet, dataspel som ein kunnskapskjelde og kort om andre verdskrig i Noreg.

¹ Vidar Fagerheim Kalsås, *Interaktiv fortid: Bruk av historie i dataspel*, Norsk lokalhistorisk institutt, bd. 7, Fortid: historiestudentenes tidsskrift (Oslo: Fortid, 2010), 7.

² Thomas Gallagher, *Assault in Norway: Sabotaging The Nazi Nuclear Program* (Rowman & Littlefield, 2010), 10.

³ «Medal of Honor», Medal of Honor Wiki, vitja 13. mai 2024, https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor.

⁴ Dice EA, «Battlefield V: Nordlys», Battlefield Wiki, 2018, <https://battlefield.fandom.com/wiki/Nordlys>.

⁵ Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen, *Innføring i historiebruk* (Kristiansand: Cappelen Damm høyskoleforlag, 2012), 41, https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2018050748146.

Metodisk tilnærming

For å forske på om historiske hendingar vert reproduisert i ein historisk korrekt presentasjon i oppgåva sine utvalt dataspel, vil spela verte gjennomført eller delvis gjennomført med fokus på oppdrag, kampanjar eller sine heilheit om kor mykje av spelet som tek stad i Noreg. Metodane vil vere tematisk analyse kor temaet vil vere å finne historisk korrektheit i dataspela.⁶ Oppgåva kjem til å samla data frå dataspela gjennom observasjon med å spele, sjå andre sin gjennomgang av spelet eller lese om og sjå bilete frå spelet.⁷ Under gjennomgang vil punkt verte valte for vidare gransking med bruk av fagbøker, arkiv eller tidsskrift, her vil leggjast vekt på historiebruken og dokumentanalyse til dataspellet.⁸

Oppgåva kjem til å sjå på hendinga sjølv, korleis spelet utførar hending, tek hendinga stad på rett tid i den historiske konteksten og vert resultatet det same som den verkelege resultatet. Om det er mogleg å finne bakgrunnshistorie frå utviklarane om spelet vil også dette brukast, om dette kan forklara korleis deira framgangsmetode var og om kor mykje kjeldekritikk og historiebruk dei hadde i fokus når spelet vert produsert.⁹

Analysen har ikkje som mål å kritisere på spelet om det har manglar i historiebruken sin, men informera lesaren om kva som stemme og kva som kanskje har vorte endra på for forteljinga og spelopplevinga sin del. Endringar som tek inspirasjon frå verkelegheita kjem til å drøftast om kvifor endringa vert gjort og om dette har noko konsekvensar for læringsutbytte ein kunne fått frå dataspellet.

Gjennom ein struktur og enkle punkt kjem oppgåva til å sjå etter historiske hendingar, tidsriktige utstyr som våpen og klede, formål med oppdrag, aktørar, geografiske og arkitektur framstillinga som bygningar, natur, språk, skilting og resultat. Forskinga har i sitt hovudmål å sjå om dei valte dataspela kan verte rekna som kunnskapsgeevande læringsmateriell, for den som søker eit breiare historiemedvit innan norske hendingar under andre verdskrig. Og i kva stand kan nokon som driv med læring av historie bruke desse spela som hjelpande ressursar til undervisning av okkupasjonstida i Noreg, og andre verdskrig i det store bilete.

⁶ Lars E. F. Johannessen, Tore Witsø Rafoss, og Erik Børve Rasmussen, *Hvordan bruke teori?: nyttige verktøy i kvalitativ analyse* (Oslo: Universitetsforl, 2018), kap. 10.

⁷ Dag Ingvar Jacobsen, *Hvordan gjennomføre undersøkelser?: innføring i samfunnsvitenskapelig metode*, 4. utgave. (Oslo: Cappelen Damm akademisk, 2022), 183–88, [https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:999920298324802202"](https://www.nb.no/search?q=oaiid:).

⁸ Marte Frøyhaug, «Kristin Asdal og Hilde Reinertsen: Hvordan gjøre dokumentanalyse. En praksisorientert metode», *Norsk sosiologisk tidsskrift* 5, nr. 2 (15. april 2021): 64, <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2021-02-05>.

⁹ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 172–73.

Historisk kontekst om historiebruk i dataspel

For å forstå historiebruk kan man spørje kven som brukar historia, til kva formål og gjennom kva verkemidlar.¹⁰ Her så er det utviklarane av spela som brukar historiene til å underhalde spelaren gjennom reproduksjon av den historiske hendinga i dataspellet, produktet av dette er ein moglegheit for deling av kunnskap gjennom moderne metodar.¹¹ Eit problem med å laga historiske spel er at krav til dramatikk og underhaldning for spelaren, mogleikens kjem i vegen for det historisk korrekte.¹² Framleis kan det historiske inspirere til ein underholdande forteljinga basert på historiske hendingar eller historiske karakterar, utan å bryta med det historisk korrekte.

Å kome opp med noko heilt nytt er kanskje noko av det vanskelegaste å gjere i den kreative verda, mykje litteratur er ein gjenforteljing av noko anna med nokre forandringar som gjeve det til sit eige. I fleire forma av media, vert eit narrativ bruk for å hjelpa mottakaren til å navigera seg frå start til slutt av handlinga til media. Narrativ kan tolkast med fleire hjelpemiddel om det er tekst, bilete eller song som vert eit medium for å formidle mottakaren ein forteljing.¹³ Rüsen kategoriserer historisk narrativ i 4 kategoriar, tradisjonelt, eksemplarisk, kritisk og genetikk.¹⁴ Han forklarar også at majoriteten av historiske forteljingar kjem til å innehalde noko frå kvar, men ein kjem til å vere den dominerande kategorien.¹⁵ Ein raud tråd som rettleier lesaren gjennom handlinga, eit narrativ kan ha opphav frå fleire kjelda. Ein kjelde som vert mykje bruk til å skape desse narrativa, er verdas eige historie. Verdshistorie har fleire hendingar som vorte brukt som narrativ i forteljingar, om det er religiøse skrifter med historiske og arkeologiske grunnlag, eventyr, gospel, helteforteljingar, romanar, noveller, filmar, tv-seriar og dataspel har brukt narrativ frå ein av verdas hendingar.¹⁶

Det er bruken av historie som eit narrativ i dataspel som oppgåva kjem til handle om, dataspel har kome ein lang veg sida det var linjer på ein skjerm som sendte ein prikk fram og tilbake

¹⁰ Bøe og Knutsen, 13.

¹¹ James Paul Gee, *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*, Second Edition, New literacies and digital epistemologies vol. 67 (New York: Peter Lang, 2013), 36.

¹² Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 77.

¹³ Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 4th edition (Toronto: University of Toronto press, 2017), 5.

¹⁴ Jörn Rüsen, «Historical Narration: Foundation, Types, Reason», *History and Theory: Studies in the Philosophy of History* 26, nr. 4 (1987): 91, <https://doi.org/10.2307/2505047>.

¹⁵ Rüsen, 93.

¹⁶ Michael F. Scholz, «Tecknade serier fångar historikernas intresse», *Historisk tidskrift* 137, nr. 2 (2017): 267, <https://www.historisktidskrift.se/index.php/june20/article/view/597>.

med Tennis for 2 i 1958.¹⁷ På 80-tallet kom videospel-kulturen med spelkonsollar, arkade og eit market for heimekonsollar som Atari, commandore 64 og Nintendo.¹⁸ Med dette kom også spelmanualen, her kunne ein lese om spelets narrativ, kven helten er og kvifor ein må hoppe på hovudet til monstera som kjem mot deg.¹⁹ Når ein les spelets narrativ eller manual vert det som å skape ein relasjon med karakterane i universet, du får vite kvifor du må utføre oppdraget for å redde personen, nasjonen eller verda.

I utviklinga til teknologien klarte baa konsoll og diskett å halde meir data som gjeve spelutviklerane moglegheita til å leggja med songar, stemmer, bakgrunnsstøy og lydfile for å laga samtalar og skape stemning. Med dette kunne aa utviklarane gå bort frå bruken av spelmanualar i fordel til eit interaktivt narrativ i spelet sjølv, i staden for å lesa seg opp på kvifor to nasjonar var i krig. Dermed fekk spelaren aa moglegheit til å oppleve sjølv, eller bli fortalt historia til universet som spelet tek plass. Det å skape ein ny forteljing frå botn av vert gjort mykje, men mange spel tok heller inspirasjon eller gjorde attforteljinga av kjente verk, filmar eller hendingar frå verdshistoria.

Pioneer i historiebruk

Eit av dei første spela med ein interaktiv forteljing frå verdshistoria var «The Oregon Trail» frå 1971, eit spel som tok inspirasjon frå ferda folk tok på tvers av Nord-Amerika på midten av 1800-tallet. Spelet kom med ein spelmanual som skulle gjeve spelaren innspel til korleis det var å sei farvel til kjente og kjære for å dra på den lange turen frå øst til vest i landet.²⁰

I dette spelet var det ikkje ein lineær forteljing, det vert om til det ein sjølv skapte det. Spelaren fekk utfordringar langs vegen som kunne skade eller kome til gode for reisefølge. Utfordringane hadde som jobb å gjeve spelaren val. Desse vala kunne vere å stoppe for natta eller vandre vidare og risikere helsa for å spare tid, vala som spelaren tar set utfallet for spelet. Om ein veljer å ta vegen til venstre som er lengre, men rolegare eller å ta den høgre vegen som er kortare; men med fare for bandittar.²¹

¹⁷ Simone Belli og Cristian López, «A Brief History of Videogames», *Athenea Digital*, nr. 14 (2008): 162, <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>.

¹⁸ Belli og López, 163.

¹⁹ Nintendo, *User manual Nintendo Super Mario Bros (NES) (25 pages)*, 1985, 2, <https://www.manua.ls/nintendo/super-mario-bros-nes/manual?p=3>.

²⁰ MECC, *The Oregon Trail: Educational Computing Activities for the Apple II Computer* (St. Paul, MN: MECC, 1985), 3–6, https://oldgamesdownload.com/wp-content/uploads/The_Oregon_Trail_AppleII_Manual_EN.pdf.

²¹ MECC, 4–5.

Målet er å kome seg til Oregon City, noko som mange gjorde på ekte. Spelaren har det same målet, men sida han ikkje styrar nokon som er historiske personar; er det ikkje noko historisk korrekt utfall til forteljinga. Difor kan resultatet vere annleis er kva som eigentleg hendte på ekte, med å bruke denne typen inspirasjon kan spelaren gjennomføra spelet fleire gongar og få fleire ulike resultat. Spelet bruker framleis historisk korrekte hendingar etter korleis det var å ferde på ruta, men sida den ikkje bruker historiske karakterar trenger det ikkje å følgje noko historisk korrekt utfall.²²

Hadde spelet plassert deg i verda som ein historisk person som var bekrefta død etter å verte overkøyrte av vogna, og du som spelar klarte å fullføre ruta utan å døy.²³ Då er ikkje spelet historisk korrekt sida resultatet frå verkelegheita er at din karakter skal døy, med å ikkje døy på korrekt måte vert dette ein alternativ verkelegheit.²⁴

Alternativ verkelegheit basert på verkelegheit.

Når ein bruker alternativ verkelegheit kan ein forandre historiske hendingar til å skape ein ny vri på sannheita og sjå hendinga frå nye perspektiv. For eksempel når eit spel finner opp ein ny karakter i ein historisk setting for spelaren å sjå forteljinga gjennom, kor karakteren gjennom spelarens styring utførar oppdrag bak ein historisk hending. Andre spel snur om på dette konseptet, kor narrativ og forteljinga tek utgangspunkt eller introduksjon frå ein historisk hending for å så spinne ut i ein «kva om?» situasjon.²⁵

I denne typen spel får spelaren velje korleis historiske hendingar utvikler seg, med eit startpunkt i enten mellomalderen eller nyare tid som andre verdskrig vert ein historisk dato satt som start. Kor utviklarane har gjennom historiebruk og forskingsmateriale plassert rett leiar, på rett plass, på rett tid.²⁶ To spel som bruker denne metoden historiebruk er Hearts of Iron og Crusader Kings serien, begge gjeve spelaren moglegheit til å velje kor på kartet ein ynskje å spela frå. Kor den historisk korrekte overhovudet av nasjonen sitje med makta og kan verta kontrollert av spelaren til å gjennomføre politiske, religiøse, personlege eller latterlege handlingar.²⁷ Spel som dette bør ikkje brukast som ein kjelde for historiemedvit, for sjølv om ein kan lære frå dei med tanke

²² MECC, 10–11.

²³ Bureau of land management, «History Bits and Westward Quotes on the Oregon Trail» (National Historic Oregon Trail Interpretive Center, 2017), 2, https://www.blm.gov/sites/blm.gov/files/learn_interp_nhotic_quotes.pdf.

²⁴ Jeremiah McCall, «The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium», *Game Studies* 20, nr. 3 (september 2020), <https://gamestudies.org/2003/articles/mccall>.

²⁵ Karen Hellekson, *The Alternate History: Refiguring Historical Time* (Kent State University Press, 2001), 18.

²⁶ Håkon Rune Folkenborg, *Én fortid - mange fortellinger: introduksjon til historiebruk*, 1. utgave, 1. opplag (Oslo: Cappelen Damm akademisk, 2018), 9.

²⁷ McCall, «The Historical Problem Space Framework».

på utviklaranes gjennomtenkte utføring av historiebruk.²⁸ Sjølv om mykje framleis ikkje vil stemme med den ekte historia, sida frå og med når spelaren trykke start, vil spelet allereie ta ein anna vending enn kva verkelege hendinga gjorde. Gjennom noko som Hearts of Iron har som kallast for «focus tree», kan spelaren velje om ein ynskjer å rekonstruera historiske hendingar i spelet for å sjå korleis hadde det gått om dette landet var alliert med dette landet eller allereie hadde annektert nabolandet. Spel som dei paradoks produsere og andre liknande spel gjev spelaren moglegheit til å køyre historia på nytt med andre vilkår. Spelaren får også moglegheit til å gjennomføra spelet på forskjellige måtar utan at enda med det same resultatet som skape ein gjenspelbarheit av spelet.²⁹

Sjølv med historiske korrekte karakterar, tidskrifter, aktørar og resultat kan kome under spelet, bør ikkje det samanhengande narrative som kjem frå spelet brukast som ein korrekt historisk kjele for historiemedvit. Utviklaren av spela Paradox Interactive³⁰ har satt seg eit høgt krav for historiebruken i spela, og har vorte brukt før i andre akademiske tekstar tidlegare og som forskingsmateriale. Sidan spela gjeve spelaren moglegheita til å ta kontroll av ein aktør eller nasjon frå nesten heile verda, med både historiske og kulturelle representasjon frå nasjonane vert spela deira ein gruve for historieakademiske tekstar.³¹

Andre spelutviklarar som presentere historiske hendingar gjennom spela sine tar i bruk same mengde historiebruk for å skapa eit gjevande historisk oppleving for spelaren, ei oppleving som skaper eit syn inn i historiske hendingar.³² Som ein aktiv karakter i forteljinga gjeve spelet eit perspektiv som tek spelaren inn i verda, eit vindaug inn i fortidas kunnskap gjennom nåtidas teknologi med framtidens glede som formål.

Dataspel som kunnskapskjelde

Med å føre eit narrativ på denne måten gjeve spelet spelaren ein moglegheit til å vere ein del av historia. Dette skaper både ein arena for å lære, men også ein plattform for å skape interesse for kunnskap innan det historiske emne. For eksempel om eit spel tar inspirasjon frå ein viktig

²⁸ Dawn Spring, «Gaming history: computer and video games as historical scholarship», *Rethinking History* 19, nr. 2 (3. april 2015): 221, <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>.

²⁹ M. J. Pennington, «Authentic-Lite Rhetoric: The Curation of Historical Interpretations in ‘Hearts of Iron IV’» (phd, Bath Spa University, 2022), 25, <https://doi.org/10.17870/bathspa.00014679>.

³⁰ «The Paradox Formula - Paradox Interactive», vitja 7. mai 2024, <https://paradoxinteractive.com/our-company/the-paradox-formula>.

³¹ Pennington, «Authentic-Lite Rhetoric», 25.

³² Trent Cruz, «“It’s Almost Too Intense:” Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2», i *Loading...*, bd. 1 (Ontario, Canada: University of Western Ontario, 2007), 5, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=26121348e12f7e9a87068c725e97c284c6820efa>.

kamp under ein periode av ein krig, kan spelet skape ein interesse for perioden konflikten var i. Når ein har vorte introdusert for eit nytt tema eller ein ny historisk periode, kan spelet skape ein interesse for å læra meir om tema som verte presentert, gjennom å søkje opp, lese eller sjå dokumentarar om innhaldet for å auka sin personlege historiemedvit. Sjølv om spelet køyre ein alternativ verkelegheit, kjem hendinga under spelet til å gjere spelaren kjent med den historiske hendinga og gjeve spelaren eit glimt av ein historie som mogleikens har meir å tilby.

Ein vil så ynskje å søkje etter meir informasjon om resultat, deltakarane og grunnlag for hendinga. Eit historie basert spel kan vere eit hjelpemiddel for eit større forståing for kvifor historia er som ho er, den er med å styrke spelarens historiemedvit. Kalsås beskrive historiebaserte dataspel på denne måten. «Dataspel sett spelaren inn i historia som ein aktiv, handlande aktør, noko som gir dataspel ein dimensjon ut over det som ei historiebok, eller for den del ein historisk film har muligheit til.»³³

Med å vere denne aktive historieforteljaren, kan dataspel påverke korleis kunnskap vert distribuert til massen av interesserte spelarar. Spel kan nesten brukast som ein læringsmateriale for historiefaget, med utvikling av teknologi og korleis ein oppfatte bodskap.³⁴ Å undervise gjennom figurar og lyd, vert det lettare å oppfatte enn om det var mykje tekst og lesing.³⁵ Treng læringsmetodane å følgje med, kanskje ta eit steg bort frå dei tradisjonelle metodane og vere meir nytenkande for å møte dagens elevar på ein måte dei lære betre på.³⁶ Bruken av dataspel som undervisningsmaterieil er ikkje nytt, rundt 2000-tallet fantes det mange spel som hadde i oppgåve å lære bort kunnskap og kompetanse. Sjølv om dei ikkje lærte spelaren om historie var Lek og Lær serien med å undervise unge med grunnleggande kompetanse innan ein variasjon av felt før skulestart, som utgåva som tok for seg matte kor ein gjennom å løysa matteoppgåva før ein tok seg vidare i spelet.³⁷

Eit historie inspirert spel kor ein til dømes går frå ein historisk hending til ein anna hending, vert kanskje ikkje utføringa av hendinga historisk korrekt, men resultatet eller deltakarar bidrar med å lære kontekst for ein vidare utvikling historie kunnskapen til spelaren. Ein kunnskap som gjeve ein meistringkjensle. På lik måte som å følgje med i ein forelesning eller seminar i

³³ Fagerheim Kalsås, *Interaktiv fortid*, 7:7–8.

³⁴ Odin Nøsen, «Slik kan du bruke dataspill i skolen | Universitetet i Stavanger», *uis.no* (blog), 5. februar 2021, <https://www.uis.no/nb/nasjonalt-lesesenter/blogg-slik-kan-du-bruke-dataspill-i-skolen>.

³⁵ Gee, *Good video games and good learning*, 36.

³⁶ Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, 2. utg. (New York: Routledge, 2022), 3, <https://doi.org/10.4324/9781003272229>.

³⁷ Levende bøker, «Lek og Lær: Matte», *Lek og Lær* (JumpStart Games, 1997), [https://norske-dubber.fandom.com/no/wiki/Lek_og_L%C3%A6r:_Matte_\(Spill\)](https://norske-dubber.fandom.com/no/wiki/Lek_og_L%C3%A6r:_Matte_(Spill)).

historiefaget, er det spelaren sjølv om er søkjaren av historiemedvit og tar kontroll av ein karakter som utførar det som trengs.³⁸ Med denne aktive og sjølvstyrte svolt for historisk opplæring som ein velje å søkja gjennom å ha det kjekt med på spele dataspel, tar ein inn mykje av det visuelle kunnskapsressursane frå forteljinga, bygningar, karakterar og geografien som spelet bruke. Kva situasjon helten som spelaren kontrollere er i, og har det ein historisk samanheng for korleis helten hamna i den.³⁹ Er helten basert på ein historisk skikkelse eller ein representasjon av fleire historiske karakterar samla inn som ein person, som deltar i fleire historiske hendinga i løpet av ein periode av krigen.⁴⁰

Er helten ein oppdikta person basert på fleire historiske figurar, kan spelaren oppleve hendinga gjennom fleire historiske perspektiv frå verkelegheita. Og med å kontrollera berre ein karakter gjennom eit spel sin heilheit eller kampanje, vil spelaren skape eit forhold til helten og difor kan det hende at spelaren mistolke helten som ein historisk karakter. Utan ein forklaring frå spelet til spelaren om at hendingane i spelet er inspirert av historiske hendinga, men at karakterar er fiksjonelle og oppdikta. Kan dette skape eit problem for ideen om å bruka dataspel som ein kjelde for historieundervisning på ein ungdomsnivå.⁴¹

Difor må ein også vere sikker på at media som vert presentert til spelaren har rett historiebruk, for om den tuklar for mykje med historia. Då vert den i staden for å vere eit media for læring, eit media for missinformasjon og mistolking som kan skape eit feil syn på historiske hendinga.

Spelaren bør på grunn av dette vere like kjeldekritisk til dataspel som ein historikar er til ein historisk kjelde. For når ein skal bruka eit spel som ein kjelde, er sjølve spelet ein primærkjelde for brukaren. Men brukar ein det for den historiske konteksten i spelet, vert spelet ikkje meir enn ein sekundærkjelde for det er ikkje meir enn ein attforteljing, av eit historisk augeblikk eller periode i verdshistoria.⁴²

Om ein brukar eit spel som Sniper Elite, kor mykje av historiebruken for perioden spelet er satt i er korrekt. Så tar likevel spelet nokre kreative endringar av historia for underhaldinga skyld,

³⁸ Gee, *Good video games and good learning*, 36.

³⁹ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), 3.

⁴⁰ Lee Gutkind, *Keep It Real: Everything You Need to Know about Researching and Writing Creative Nonfiction* (W. W. Norton, 2008), 39.

⁴¹ Mehmet Şükrü Kuran, Ahmet Erden Tozoğlu, og Cinzia Tavernari, «History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course», i *2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)*, 2018, 3, <https://doi.org/10.1109/ITHET.2018.8424767>.

⁴² Jan Bjarne Bøe, *Historisk metode og kildekritikk, kildesamling* (Oslo: Aschehoug, 1980), 5, https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2007062804004.

med eit av oppdraga er å eliminere Hitler.⁴³ Er det ein spelar som ikkje har så mykje historiemedvit frå før kan oppleve ein vrangførestilling av historia om ein ikkje i etterkant oppsøkje hendinga, sjølv om mange vil sei at Hitlers dødsårsak er eit allmenn kjent tema. Kan mangel på kompetanse innan historiefaget, gjeve ein feil forståing på korleis den historiske hendinga resulterte seg. Dette spelet på lik linje som det tidlegare nemnte spelet Hearts of Iron, tar stad i ein periode som er veldig mykje brukt i dataspel, nemleg andre verdskrig.

Andre verdskrig eit verdsjent tema

Både spel, film og bøker tar mykje inspirasjon frå denne tidsepoken som prega heile verda, det er ikkje rart sida det var mykje som skjedde på dei 6 åra krigen varte. Eit tema som kan setjast i fleire geografiske stadar, som Stillehavet, Afrika eller Noreg. Krigen satt sine spor verda over og gjennom politiske, emosjonelle og brutale kampar dekker krigen mange perspektiv som ein kan oppleve gjennom forskjellige media.

I dataspelets verd var eit av dei tidlegaste spela med andre verdskrig som tema 1981 sitt Castle Wolfenstein, spelet handlar om å flykte frå vakter i eit slott okkupert av nazistar.⁴⁴ Spelet vinn nok ikkje noko pris for historiebruken eller realisme med bruk av hakekors for å identifisera kven som er fienden, men å bruka ein historisk periode i eit fiksjonell univers. Er ein populær metode for å lage noko med litt fotfeste i verkelegheita gjennom bruken av ein kjent periode, kjent dilemma og bruken av nazistar som skurkar.

Grunna dei valdsame handlingane som vert utført av det tredje rike under andre verdskrig, er dei eit enkelt val når det er eit behov for ein vond makt for helten å nedkjempa.⁴⁵ Med spelarens aktive aktør som ein representasjon av den gode side og fienden som skytar først og ikkje spørje spørjemål, set mange spel narrativ i den kjente forteljinga om det gode mot det onde.⁴⁶ Dette spelar også på spelarens pathos eller følelsar med å forklara at gjerningane som vert utført av spelaren er ein god gjerning, om det er å redde gislar eller eliminera figurar av den andre sida av konflikten.

⁴³ «Sniper Elite V2 Remastered», *Rebellion* (blog), vitja 7. mai 2024, <https://rebellion.com/es/games/sniper-elite-v2-remastered/>.

⁴⁴ «The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History, Tanine Allison, *Literature Film Quarterly*», vitja 8. mai 2024, https://lfq.salisbury.edu/_issues/49_1/the_world_war_2_video_game_adaptation_and_postmodern_history.html.

⁴⁵ Iker Itoiz Ciáuriz, «Playing With the Unspeakable: The Holocaust and Videogames», i *Holocaust vs. Popular Culture* (Routledge, 2023), 21.

⁴⁶ Marianne Hafnor Bøe og Anne Kalvig, *Mennesker, meninger, makter - en introduksjon til religionsvitenskap* (Cappelen Damm, 2020), 47.

Med dette er det nazistar som vert representert på den andre sida av konflikten, med grå/brune uniforma, tysk tale og eit hakekors på armen. Vert ikkje desse skikkelsane sett på som representasjon av menneskje, men meir som ein hindring for spelaren som skal kome seg til målet. Men det er på ein måte menneskjer dei skal førestille, og med spel kor ein skyt ned fleire tusen tysktalande karakterar kan verte for mykje for nokre.

Tyskland sjølv hadde gjennom sensor av dataspel og anna media, distansert seg frå nazistar i media form. Det var nokså nyleg at det vert letta ein sensor av nazistiske symbola i dataspel⁴⁷ som hadde feste i den tyske straffeloven med paragraf 86 og 86a, lova som handle om bruk av nazistiske symbola som propaganda.⁴⁸ Spel kjem seg rundt denne sensoren når bruken av symbolikken vert bruk som ein motstandar til helten, det vert ikkje så mykje promotering av ekstremisme når dei er på andre sida av løpet på geværet. Som mange spel driv sin narrativ fram vert spelaren framstilt som ein del av ein alliert hær eller motstandsgruppe, som arbeide mot undertrykkinga frå det tredje rike.

Som ein soldat eller liknande i andre verdskrig kan utviklarane bruke krigsforteljninga som ein action fylt presentasjon av perioden for spelaren å oppleva, med spenning og eksplosjonar vert det mykje utviklarane kan kaste mot spelaren. Sida perioden tok stad for under 100 år si, lev det framleis menneskje som opplevde krigen. Difor er dette ein periode som er lettare å fakta sjekke og ha rett historiebruk frå dagbøker intervju eller avisartiklar.⁴⁹

Ein anna kjelde som har også vorte brukt for å skape eit narrativ i dataspel er å kopiere andre sitt arbeid, med realistiske Hollywood filmar skapt på slutten av 90-tallet og tidleg 2000. Ein film som har verte brukt som ein base for mange dataspel er 1998 filmen *Saving Private Ryan*, som tar for seg D-dagen og infiltrering av nazi okkupert Frankrike.⁵⁰ Spel som *Call of duty* (2003) og *Medal of honor* (1999) reproduserer scenar frå filmen i spela, med oppdrag som gjenspegle korleis filmen har valt å presentera hendingar.⁵¹

Den kjente D-dagen har fleire gongar verte reprodusert i dataspel, ein ikonisk metode å starta eit spel sin kampanje med. Spelaren starte på båten saman med sine medsoldatar og berre høyra

⁴⁷ BBC, «Germany Lifts Total Ban on Nazi Symbols in Video Games», *BBC News*, 10. august 2018, <https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>.

⁴⁸ «German Criminal Code (Strafgesetzbuch – StGB)», par. 86–86a, vitja 8. mai 2024, https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_stgb/englisch_stgb.html.

⁴⁹ Moa Nyamwathi Lønning, «Jeg husker så godt da krigen kom til Norge»: Ni oppvekstfortellinger fra perioden 1923 til 1946», *Heimen (Oslo, Norway)* 58, nr. 3 (2021): 253, <https://doi.org/10.18261/issn.1894-3195-2021-03-04>.

⁵⁰ *Saving Private Ryan*, Drama, War (Dreamworks Pictures, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, 1998).

⁵¹ Miguel Ortiz, «How ‘Saving Private Ryan’ Spawned the ‘Call of Duty’ Video Game Franchise», *We Are The Mighty*, 12. januar 2023, <https://www.wearethemighty.com/mighty-gaming/saving-private-ryan-call-of-duty/>.

kuleregnet på andre sida av dei pansra veggane på framkomstmiddelet før båten går i land med Omaha beach og spelaren får sjå kva som venter dei.(figur 4)⁵² Bruken av ikoniske hendinga som er gjenfortelt om og om igjen i media ser man igjen i dataspel også, Normandie, kampen om Berlin, Blitzkrieg og tungtvatn på Rjukan vert fleire gongar illustrert gjennom bae historiske og fiksjonelle forteljningar i ein variasjon av dataspel. Dette er for å gjeve spelaren eit kjent tema eller narrativ å kome seg gjennom, om spelaren har kunnskap om kampane på Normandie frå før. Har dei generell kompetanse til å vite kva dei bør gjere når båten kjem til stranda, og etter å ha fullført denne kjente hendinga kan spelet går vidare til eit meir ukjent territorium for spelaren. Som er med på å auka kunnskapen, men også hjelpe med ein meistringskjensla for å overkome og lære noko nytt om andre verdskrig.⁵³

Krigen i Noreg

Den 9. april 1940 kom krigen til Noreg, gjennom strategiske angrep på stadar rundt om i landet var Noreg invadert og ein del av krigen.⁵⁴ Etter ein roleg tid i mellomkrigstida var Noreg eit lite beredskaps sikra land, og med press frå begge sider av konflikten om å velje side, vert det ikkje moglegheit for å ta eit val når det tredje rike kom opp seilande opp Oslofjorden natt til 9.april.⁵⁵ Under den okkuperte tida brukte ikkje nazistane lang tid for å strekke seg frå sør til nord i landet, og ta over strategiske utgangspunkt rundt om i landet.⁵⁶

Ulikt lengre sør i Europa, var det ikkje store kampar som vert kjempa i nord som dataspel kan ta inspirasjon frå. Konfliktane var som regel mindre og ofte utført gjennom små grupper frå heimefronten eller allierte i form av sabotasje om natta, med overhovuda i England vert oppdrag planlagt og delegert vidare til unge menn som berre ynskja landet sitt tilbake.(figur 2)⁵⁷ Det betyr ikkje at landet berre godtok underkasting til nazistane og all kamp skjedde under okkupasjonstida, det var framleis kamp i Noreg mellom allierte styrkar og det tredje riket berre dagar etter landet vert teke. Ein kombinert innsats frå Storbritannia og Frankrike vert planlagt for å hindra full kontroll av Noreg til Tyskarane.

⁵² Robert F. Sargent, *Taxis to Hell – and Back – Into the Jaws of Death*, 6. juni 1944, Fotografi, 6. juni 1944, US Coast Guard, <https://www.historyhit.com/taxis-to-hell-and-back-into-the-jaws-of-death-the-story-behind-the-photograph/>.

⁵³ Gee, *Good video games and good learning*, 36.

⁵⁴ John Høgevold, *Vår militære innsats hjemme og ute 1940 - 45* (Oslo: Forsvarets Overkommando, 1984), 23.

⁵⁵ Høgevold, 27–33.

⁵⁶ Ola Svein Stugu, *Norsk historie etter 1905: vegen mot velstandslandet*, bd. B. 4 (Oslo: Samlaget, 2012), 115, https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2013080238020.

⁵⁷ Klemsdal, *Bevæpnede hjemmefrontmenn på vakt ved Sarpebroen i mai 1945*, 1945, Sarpsborg kommunes fotosamling, <https://digitaltmuseum.no/0210113244500/bevaepnede-hjemmefrontmenn-pa-vakt-ved-sarpebroen-i-mai-1945>.

Dei allierte hadde landingar i Namsos, Harstad og Åndalsnes, med eit hovudmål om å splitte landet med Trondheim for å dele Noreg i to halvdelar, nord og sør. Frå dette kan ein spelutviklar plassera ein alliert soldat i Noreg som ein del av innsatsstyrken som gjekk i land, og bruke desse geografiske plassane for å skape eit variert bakgrunnsbilete for helten å vandra gjennom. Å stansa flyten av tyskarar nordover til Narvik, kor dei hadde setje opp ein base for kontroll av jernmalm-eksporten. Ville kutta ein viktig ressurs for produksjon av baa reiskap og transportmiddel.

Den planlagde innsatsen vert diverre ikkje utført som planlagt, styrkane som kom i land var utrena, ikkje godt nok utstyrt i forhold til våpen og vinterkrigen som det norske klima ville tilby dei.⁵⁸ Med dette kjem ein kjent vrangforestilling og avgjersle som om ein ikkje gjere rett forarbeid, når ein brukar Noreg som «arena» kan fort gjere om utviklarane er late. Det med å representera Noreg med berre snø og nordlys og seie seg nøgd med det, er ein gjengangar i framstillingar av Noreg i diverse media.(figur 10)⁵⁹ Om ein ikkje har drive med lokasjonsarbeid i forkant av utviklinga til spelet kan dette skape eit bilete som kan forvirre dei som har kunnskap om korleis eit område skal sjå ut, dette handle ikkje like mykje om historiebruk, men kan drøftast om typen bygningar eller anna arkitektur er bygd på historisk korrekte kjeldar.⁶⁰ For eksempel om eit spel tar stad i Narvik under krigen, bør ikkje bygningane sjå ut som dei gjere lengre sør i Europa. Med å bruka ein primærkjelde som eit arkivbilete, kan utviklaren gjenskapa eit realistisk representasjon av Narvik på 1940-tallet.⁶¹

Den militær kampanjen i Narvik vert ein viktig historisk hending for representasjon av Noreg under andre verdskrig om ein ynskje ein stor slagmark, men ein anna stor hending som har vorte produsert meir i dataspel enn noko anna hendinga frå Noreg i krigstida er tungtvatnaksjonen på Vemork kraftverk med Rjukan i 1943. Under den okkuperte tida vert Norsk Hydro kraftverket eit høgt prioritert mål for dei allierte, grunna produksjonen av tungtvatn der. Biproduktet frå ammoniakkproduksjon, tungtvatn, kunne brukast for å kontrollera kjernefysiske reaksjonar. Med godt tilgang til dette kunne det tredje rike produsera atomvåpen og krigen ville kanskje hatt ein anna vending.⁶²

⁵⁸ Stugu, *Norsk historie etter 1905*, B. 4:122–24.

⁵⁹ Gaijin Entertainment, *War Thunder: Northern lights and no flares*, 2016, Dataspill, 2016, https://www.reddit.com/r/Warthunder/comments/yo6atn/northern_lights_and_no_flares/#lightbox.

⁶⁰ Henry Lowood og Raiford Guins, *Debugging Game History: A Critical Lexicon* (MIT Press, 2016), 419.

⁶¹ Ukjent fotograf, *Ruiner i Narvik, etter kampene i 1940.*, 1940, 1940, Sør-Troms Museum, <https://digitaltmuseum.no/021018538807/ruiner-i-narvik-etter-kampene-i-1940>.

⁶² Stugu, *Norsk historie etter 1905*, B. 4:129.

Som eit mål for sabotasje kan hendinga brukast i spel som eit oppdrag som spela på å snika seg inn og ikkje verta oppdaga, i stil med «bak fiendens line» forteljingar. Hendinga har vert reproduisert fleire gongar i diverse spel, difor har oppgåva valt å fokusera på korleis den historiske hendinga rundt tungtvatnaksjonen har vorte gjenfortelt gjennom dataspel. Som ein nyleg populær forteljing grunna NRK serien⁶³, har fleire blir opplyst om korleis samarbeide mellom norske motstandsoldatar og Special operations executive (SOE) om å stoppe moglegheita for tungtvatn sin bruk innan det tredje rikes atom program vart gjennomført.⁶⁴ Det er difor denne oppgåva kjem til å sjå på to av representasjonar som har teke sin inspirasjon frå Rjukan og sjå etter historisk korrektheit og god historiebruk. Det første spelet som oppgåva kjem til å gå gjennom er Medal of Honor, det andre er Battlefield V sin kort-forteljing med namnet Nordlys.⁶⁵ Begge spela bruker tungtvatnaksjonen som inspirasjon og begge er av sjangeren førstepersonsskytespel og action. Gjennom dei forskjellige metodane som vert gjeve tidlegare, kjem oppgåva til å sjå på kor mykje historisk korrektheit spelene har. Og om dette er spel som gjev spelaren eit utbytte i form av historisk kunnskap og historiemedvit.

Analyse av historiske dataspel

Medal of Honor, 1999

Det første spelet som oppgåva kjem til å sjå gjennom er Medal of Honor (MOH) som kom ut i november 1999.⁶⁶ Spelet tek namnet sitt frå fortieneste medaljen som ein får gjennom å yte meir enn over forventningar innan militær teneste,⁶⁷ spelet vart utvikla av Dreamworks Interactive games med den kjente film regissøren Steven Spielberg kreditert som forfattar.⁶⁸ Spelet var det første i den kjente MOH-serien og rekna som den første moderne førstepersonsskytespelet som tek for seg andre verdskrig, og som populariserte sjangeren for andre utviklarar til å følgje etter.⁶⁹ Spelets forteljing tek stad gjennom heile krigen, her følgjer me den fiksjonelle helten Jimmy frå generell trening til krigens siste dagar.⁷⁰ Delen av spelet som oppgåva kjem til å

⁶³ *Kampen om tungtvannet*, vitja 12. mai 2024, <https://tv.nrk.no/serie/kampen-om-tungtvannet>.

⁶⁴ Nigel West, «SOE's achievements: Operation gunnerside reconsidered», *The RUSI Journal* 148, nr. 2 (1. april 2003): 76–77, <https://doi.org/10.1080/03071840308446875>.

⁶⁵ Dice EA, «Nordlys».

⁶⁶ «Medal of Honor».

⁶⁷ Steven D. Ellis, «The Medal of Honor: A History of Service--Above and Beyond», *Air Power History* 62, nr. 3 (Fall 2015): 51.

⁶⁸ «DreamWorks Interactive», Gingo Wiki, 12. mai 2024, https://gingo.fandom.com/wiki/DreamWorks_Interactive.

⁶⁹ Joseph Fordham, «Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games», u.å., 55.

⁷⁰ «Medal of Honor».

bruke er oppdrag 5, her vert spelaren sendt til Noreg som ein del av eit sabotasje oppdrag ved Vemork kraftstasjon i Rjukan, Telemark.

I instruksjonen spelaren får før oppdraget, vert det gjeve bilete av kraftverket frå utsida (figur 5) og ein forklaring på kva det tredje rikets hensikt med kraftverket er med tungtvatn og atom bombe. Bilete frå spelet visar berre det eine bygget som framleis står den dag i dag, utelat frå bilete er tungtvatnsfabrikken som vert revet i 1977.(figur 9)⁷¹ Dette kan vere mangel på rett gransking av bygga, og kanskje at utviklar har brukt eit moderne bilete for illustrasjonen. Ein vert også gjeve beskjed om eit tidlegare norsk forsøk på å stanse produksjonen som tok stad for nokre veke si, men at det er oppe og i gang igjen. Det vert også gjeve ein dato som er 1. februar 1945, tungtvatnaksjonen fant stad den 27. februar 1943 så om det er det som spelet referera til så stemme ikkje tidslinja. Det var heller ikkje noko som hendte ved Vemork den dato, men i Noreg var det i den perioden kor nazistane hadde setje fyr på Hammerfest i starten av februar 1945.⁷²

Helten startar sine kampanje i eit større pumpehus, her stenger han straumen av vatn ned til verket. Før han så tar seg gjennom røyrsystemet ned til verket, her møter han stor motstand av vaktar i baa pumpehus og røyrsystemet. Før han gjennom underjordiske tunnelar kjempa seg til straumforsyninga til anlegget som han skal sprengje med mindre eksplosivar.⁷³ I motsetning til angrepsgruppa på 9 som tok seg ned langs ein bratt skråning frå fjellet bak Vemork, snikte seg gjennom jernbanelinja og så splitta seg for å ta seg inn gjennom forskjellige inngangar. Kor 2 kom seg inn gjennom ein kabelinntak og kom seg rask til høgkonsentrasjonsanlegget, kor 1 norsk vakt vert overmanna. Det vert setje sprengstoffladningar på anlegget med lunte på 30 sekunder, den beseira vakta vart setje fri og gjeve ordre om å flykta frå sprengsona. Nordmennene som deltok var oppe igjen på vidda innan morgongry.⁷⁴

I MOH som tek ein meir action orientert veg, har helten innan han når hovudanlegget eliminert fleire hundre tysktalande vaktar og forskarar. Etter helten har spreng anlegget fortset oppdraget på utsida av bygget, kor han har i oppdrag å sprenga ein ferje som skal frakta tungtvatn til Tyskland. Her har spelt tatt inn hendinga i frå 19. februar 1943, når 3 av aksjonistane sprengte

⁷¹ «Vemork gamle kraftstasjon - Riksantikvaren», vitja 15. mai 2024, <https://riksantikvaren.no/fredninger/vemork-gamle-kraftstasjon/>.

⁷² Per Voksø, red., *Krigens dagbok Norge 1940 - 1945* (Oslo: Det beste A/S, 1994), 498, <https://bokloftet.no/produkt/krigens-dagbok-norge-1940-1945-7/>.

⁷³ *Medal of Honor Walkthrough [PS1, 1999, HD]*, Walkthrough (Dreamworks interactive, 2021), scene 02:25:35-02:29:50, <https://www.youtube.com/watch?v=uLGacfpogvg>.

⁷⁴ Voksø, *Krigens dagbok*, 311.

Tinnsjøferja *Hydro*.⁷⁵ Disse endringane har med å auka spenninga for spelaren, og er meir i takt med korleis spelserien og sjangeren gjere med andre oppdrag og spel. MOH er ikkje berre fantasi sjølv om hendingane til helten ikkje har så mykje historisk korrektheit bak seg, har framleis spelet noko historiebruk å tilby.

Når helten kjempa seg gjennom labyrinten av korridorar og lagerrom, kan spelaren sjå på veggen fleire propaganda plakatar rundt om.(figur 6)⁷⁶ Disse gøymte skattane har mykje historiebruk bak seg, i eit rom finn ein ein plakat med reklame for SS-dagen,(figur 7) dette er ein plakat frå verkelegheita som skulle promoterer SS-dagen den 14-15. august 1943.⁷⁷ Rundt om i andre rom kan ein finne ein anna plakat for Nasjonal Samling⁷⁸ sin valkampanje med *Stem* plakaten til Vidkun Quisling frå 1943.(figur 8)⁷⁹

Det er positivt at utviklar av spelet har valt å bruke historiske korrekte plakatar frå perioden, men på same tid er det pussig at spelet som tek stad i 1945 har plakatar frå 1943 på veggen. Ser ein etter historiebruken på spelets arkitektur er det ikkje mykje å ta frå, det er repeterande tronge gangar med betong for utan om rom kor eit av delmåla er lokalisert. Ein får ikkje riktig kjensla av eit stort bygg med mykje vindaug som Vemork er, men meir ein klaustrofobisk eventyr som tek deg frå destinasjon til destinasjon. MOH gjeve aldri spelaren moglegheita til å sjå kraftverket frå utsida, anna enn når ein er ferdig med sabotasjen og flykte gjennom eit garasjeanlegg, sjølv då kan ein ikkje sjå sjølve kraftverket.(figur 3) MOH bruker historiske korrekte utstyr som bilar, ferje, uniforma og våpen under kampanjen, men ein vert litt usikker når nazistane velje å skyte mot helten med panzerfaust i smale område.⁸⁰

Spelet brukar historiske hendingar for å skapa eit narrativ som har fotfeste i verkelegheita, men gjennom sin *underhaldande historiebruk* vert historie meir eit lerret som så vert mala over med andre meir underhaldande variasjonar.⁸¹ Ein kan konkludera med at 1999's Medal of Honor har

⁷⁵ Voksø, 403.

⁷⁶ Kjetil Braut Simonsen, «Threats and Euphemisms: The Antisemitic Propaganda of Nasjonal Samling during the Summer and Autumn of 1942», *Scandinavian Journal of History* 48, nr. 2 (2023): 228, <https://doi.org/10.1080/03468755.2022.2097946>.

⁷⁷ Arkivverket (National Archives of Norway), *N.S. i Norge. Vidkun Quisling taler til Germanske SS Norge utenfor slottet.*, 14. august 1943, photo, 14. august 1943, Arkivverket, https://www.flickr.com/photos/national_archives_of_norway/8615512401/.

⁷⁸ Simonsen, «Threats and Euphemisms», 228.

⁷⁹ «Slik forsøkte Nasjonal Samling og Quisling å verve nordmenn som frontkjempere», 9. april 2021, <https://www.aftenposten.no/historie/i/aP966O/slik-forsokte-ns-og-quisling-aa-verve-nordmenn-som-frontkjempere>.

⁸⁰ Yngve Jarslett, «Panzerfaust», i *Store norske leksikon*, 9. mai 2023, <https://snl.no/Panzerfaust>.

⁸¹ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 19.

tatt i bruk historisk kontekst for å fremma ein eige forteljing med hensikt å underhalda spelaren meir enn å undervisa.⁸²

Ein kan framleis lære om historiske hendinga frå spelet, men ein bør sjølvstundt vere varsam på korleis ein tar til seg budskapet og vere kjeldekritisk til informasjonen som vert gjeve. Ettersom forteljinga kan gjeve spelaren ein vrangførestilling på historia om ein ikkje tek det som ein opplysning om at det skjedde ein hending ved Vemork kraftverk i Rjukan, Telemark under krigen.⁸³ Ser ein på det sånn trengje ein ikkje tenkje så mykje på dei små endringane som vert gjort for narrative sin skyld, eit spel er som ein film og om det ikkje vert ført i ein kronologisk forteljing vert det vanskeleg for spelaren å forstå handlingar.⁸⁴

Battlefield V, 2018

Det 11. spelet i den populære spelserien Battlefield frå utviklar DICE, bruker andre verdskrig som periode som det har gjort før i tidlegare utgjevingar i serien. Med eit hovudfokus på fleirspelar delen av serien har ofte solodelen vorte oversett av mange, men i seinare tid har dei introdusert noko dei kalla war-stories. Her følgje spelaren ein person gjennom ein kort periode under krigen, i Battlefield V(B5) er ein av desse satt i Noreg under okkupasjonstida.

Forteljinga har namnet Nordlys og her følgje spelaren ei ung jente med namn Solveig (heltinna) som leite etter mora si Astrid som har vorte tatt til fange av nazistar etter eit mislykka oppdrag ved Vemork kraftstasjon.⁸⁵ Det var ikkje noko mislykka oppdrag på denne tida ved Rjukan, men i Haugesund var det eit med kodenamn Checkmate som det kan vere spelet tar inspirasjon frå.⁸⁶ Handlinga tek stad om våren 1943, som ikkje er så langt i frå hendinga rundt Tungtvatnaksjonen februar same år.

Kampanjen startar med å gjeve spelaren noko informasjon om korleis krigen går i Europa og om korleis det er å leva i Noreg under krigen, med rettigheita nedprioritert, folk som forsvinn og Geheime Staatspolizei som hald folket i sjakk. Etter 3 år med krig, Grini og eit politisystem som tar ordre frå det tredje rike, er Nordmenn redde.⁸⁷ Informasjonen som B5 gjeve spelaren hjelpe med å setja handlingane i kontekst, og kvifor sivile vel å slåss mot nazistar. Etter teksten er det ein kort film kor me ser Rjukan vasskraftverk frå utsida, her vert det vist mykje fjell og

⁸² Bøe og Knutsen, 77.

⁸³ Voksø, *Krigens dagbok*, 311.

⁸⁴ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 75.

⁸⁵ Dice EA, «Nordlys».

⁸⁶ «'Norway - Operation Checkmate' | », vitja 13. mai 2024, <https://www.commandoveterans.org/OperationCheckmate>.

⁸⁷ Voksø, *Krigens dagbok*, 345.

begge bygga som var der under perioden.(figur 1) Under filmen snakkar ein mann på norsk med ein tysk talemåte, det er ikkje utenkjeleg at tyske soldatar lærte seg norsk under tida dei var i landet. Under samtalen vert det fortelje at den tyske løytnanten ikkje veit kva som vert produsert på anlegget, men med ein så høg stilling burde dette vere usant.

Etter filmdelen møter spelaren heltinna som ikkje er ei motstandssoldat, men dottera til ei som er ein del av motstandsgruppa i Noreg. Ho er på veg ned frå fjellet med ski på beina, noko som aksjonistane også gjorde under sabotasjen. Når ho kjem ned frå fjellsida ser ho tyske soldatar som gravleggje motstandssoldatar, i stille eliminerer ho begge soldatane. Som nemnt tidlegare var det ikkje mykje dødsfall under tungtvatns aksjonen, dei liva som gjekk tapt var dei om bord ferja *Hydra*⁸⁸ og under bombinga seinare av allierte styrkar.⁸⁹

På vegen til anlegget sniker heltinna seg gjennom eit lite tettstad, dette er realistisk sidan det er hus nedan for verket.(figur 3) For å oppnå inngang til verket brukar ho pipesystemet bak det eldre bygget for å komme seg inn eit av dei opne vindauga til generatorrommet, etter inngang tar ho seg opp til kontorlokale kor mora Astrid er fanget. Etter å ha redda Astrid velje dei å ikkje flykta, men heller å sabotera produksjonen av tungtvatn. I motsetning til verkelegheita så kjem ikkje heltinna til Rjukan for å sabotera, men gjennom hendingane som tar stad velje ho å vere med å sprenga anlegget. Etter sabotasjen møtes «sabotørane» ved Sandalsandbru kor dei vert stoppa av nazistane, og Astrid velje å dytte Solveig (heltinna) over brua. Handlingane som tek stad etter dette punktet har ikkje så mykje med hendinga ved Rjukan å gjere, utan om målet med kampanjen er å stoppa tungtvatnet for å kome til Tyskland.

B5 har valt å fokusera mykje på korleis alt ser ut, kraftverket og område rundt er veldig historisk korrekt og er reproduisert ned til små detaljer som norske skilt rundt om. Dette gjeld for både kraftverket og dei mindre bygga rundt verket ser ut som spelet tek stad i Noreg under perioden. Det same kan seiast om utstyret som vert brukt, nazistane er klede i varmare uniforma for å hjelpe mot det kalde miljøet i Noreg. Våpena som er brukt av både heltinna og nazistar er historisk korrekt for perioden og norske motstandssoldatar brukte mykje ski for å kome seg raskar rundt utan å verte oppdaga. Når vegane var fylt med bomstasjonar var det over vidda

⁸⁸ Voksø, 403.

⁸⁹ Olav Njølstad mfl., «The Race for Norwegian Heavy Water, 1940-1945», 26 s., 1995, 7, <https://fhs.brage.unit.no/fhs-xmlui/handle/11250/99533>.

mykje av soldattrafikken måte gå, seinare i B5 tar heltinna seg over vidda på ski under jakta på tungtvatnet og mora.⁹⁰

Det var mykje debatt om denne kampanjen i media rundt utgjevinga til B5, mykje gjekk på bruken av ei jente i norsk motstandshistorie⁹¹ og generell kjønnsdiskriminering.⁹² Men når hensikta til forteljinga er å informera om ein hending, bør det ikkje gjere noko om den fiktive karakteren som vert skap for denne historie inspirerte framføringa er ei jente.⁹³ Det å endre på verkelegheita gjeve B5 moglegheit til å skapa sin eige historie, som er basert på, men ikkje lik den ekte historia om tungtvatn aksjonen.

Om spelet er eit historisk korrekt representasjon av hendinga ved Vemork kraftstasjon, er det nok ikkje sjølve handlinga er forandra for ein meir spennande og dramatisk forteljing.⁹⁴ Historiebruken er veldig god om ein ser bort frå narrative, mykje forskning og arbeid har vert gjort for å gjenskapa Rjukan og utviklarane sjølv har fortalt at meininga med forteljinga er ikkje å vere så historisk korrekt, men å informera spelarane om ein hending som ikkje så mange utanfor Noreg har så mykje kjennskap til.⁹⁵ Som nemnt tidlegare i oppgåva så er ikkje alltid historiebruk brukt for å fortelje historie korrekte narrativ, men kan også hjelpa for å skapa ein interesse for historiske hendinga som tungtvatn aksjonen.⁹⁶ Spelets hensikt er ikkje å gjenfortelje ein historisk korrekt forteljing, men å skape historieinteresse for tema tungtvatn aksjonen.⁹⁷

⁹⁰ «På sabotørmarsj over vidda. 80-åringar med klar beskjed til Stortinget.», 4. april 2024, <https://www.aftenposten.no/norge/i/769yy4/paa-sabotoermarsj-over-vidda-80-aaringer-med-klar-beskjed-til-stortinget>.

⁹¹ Holger Pötzsch og Emil Lundedal Hammar, «Nytt dataspill kan endre vårt minne av krigen», 20. november 2018, <https://www.forskning.no/andre-verdenskrig-historie-krig-og-fred/nytt-dataspill-kan-endre-vart-minne-av-krigen/1261630>.

⁹² Micheal Thomsen, «Review | 'Battlefield V' Struggles to Make Sense of History», *Washington Post*, 14. juli 2021, <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2018/11/27/battlefield-v-struggles-make-sense-history/>.

⁹³ Grethe Nikoline Langerud, «Kvinnene i motstandskampen Hvorfor er kvinner så lite representert i krigslitteraturen?» (Master thesis, 2015), 31, <https://www.duo.uio.no/handle/10852/45165>.

⁹⁴ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 77.

⁹⁵ Jeff Landa, «Battlefield V War Stories: Nordlys», tweet, *Twitter*, 18. oktober 2018, <https://www.ea.com/en-gb/games/battlefield/battlefield-5/news/war-stories-nordlys>.

⁹⁶ David Plumer, «How History Is Used in Video Games | History Based Video Games», *History Associates Incorporated* (blog), 5. juli 2022, <https://www.historyassociates.com/how-historians-can-leverage-history-in-video-games/>.

⁹⁷ Knut Kjeldstadli, *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget*, 2. utg. (Oslo: Universitetsforlaget, 1999), 32, https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2008090300018.

Konklusjon

Etter å ha gjennomført begge dataspela er det framleis vanskeleg å skilje om dei er historisk korrekte eller ikkje, for sjølv om Medal of Honor velje å skape sin fiktive forteljing om korleis sabotasjen av tungtvatn anlegget vart gjennomført.⁹⁸ Spelet brukar ein historisk korrekt metode for å gjenfortelje kva som skjedde under aksjonen, med å la helten infiltrere kraftverket, setje opp sprengingsladningar på anlegget og i tillegg sprengje ferja som skulle frakte tungtvatnet ut av Rjukan.⁹⁹ Begge desse hendingane vart gjennomført av motstandsbevegelsen i Noreg under andre verdskrig og difor tilbyr Medal of Honor ein overdramatisert versjon av dei historiske hendinga, men ved å velje ein meir spenningsfylt forteljing vert spelet ikkje lengre ein kjelde for historiske korrekte oppfatninga.¹⁰⁰ Spelet tar seg den friheita til å endre på årstal, aktør og gjennomførings metode, men resultatet er framleis det same som verkelegeheita så ein kan få eit utbytte på at vasskraftverket på Vemork i Rjukan var eit mål for sabotasje under andre verdskrig.¹⁰¹

Det same kan ein også seie om Battlefield V sin Nordlys kampanje, her er det også ein fiktiv forteljing basert på tungtvatn aksjonen som tar sine kreative friheita til å endra på ting for narrativet sin del. Tek ein bort det så sit ein igjen med ein forteljing om sabotasje på vasskraftverket på Rjukan, utført av norske menneskje under andre verdskrig.¹⁰² Framgangsmåten er ikkje lik som verkelegeheita, men resultatet vert det same som den ekte historia.

For å svara spørjemålet om kor historisk korrekt er dataspel sin representasjon av Tungtvatn aksjonen, så har dei 2 spela oppgåva brukt gjeve ein framstilling som brukar hendinga som ein base for ein meir kreativ forteljing. Det historiske korrekte liggje ikkje i sjølve handlinga, men verktøya rundt handlinga. Gjennom korrekt historiebruk av lokasjon, periodevenlege utstyr og våpen samt grunnlaget for forteljingane. Her er det 2 forskjellige narrativ som begge byggjar på ein historisk korrekt forståing om kva tungtvatn er og kva fare produksjonen av det kunne hatt for verda om nazistane hadde klart å bruke det. Og bruker dette som eit grunnlag til kvifor helten eller heltinna må sprengje anlegget, som er kva spelet har som utbytte til spelaren.

⁹⁸ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 66.

⁹⁹ Vøksø, *Krigens dagbok*, 403.

¹⁰⁰ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 77.

¹⁰¹ West, «SOE's achievements», 76–77.

¹⁰² Stugu, *Norsk historie etter 1905*, B. 4:129.

Litteraturliste:

- Arkivverket (National Archives of Norway). *N.S. i Norge. Vidkun Quisling taler til Germanske SS Norge utenfor slottet*. 14. august 1943. Photo. Arkivverket. https://www.flickr.com/photos/national_archives_of_norway/8615512401/.
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 4th edition. Toronto: University of Toronto press, 2017.
- BBC. «Germany Lifts Total Ban on Nazi Symbols in Video Games». *BBC News*, 10. august 2018. <https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>.
- Belli, Simone, og Cristian López. «A Brief History of Videogames». *Athenea Digital*, nr. 14 (2008): 159-. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>.
- Bureau of land management. «History Bits and Westward Quotes on the Oregon Trail». National Historic Oregon Trail Interpretive Center, 2017. https://www.blm.gov/sites/blm.gov/files/learn_interp_nhotic_quotes.pdf.
- Bøe, Jan Bjarne. *Historisk metode og kildekritikk, kildesamling*. Oslo: Aschehoug, 1980. https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2007062804004.
- Bøe, Jan Bjarne, og Ketil Knutsen. *Innføring i historiebruk*. Kristiansand: Cappelen Damm høyskoleforlag, 2012. https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2018050748146.
- Ciáurriz, Iker Itoiz. «Playing With the Unspeakable: The Holocaust and Videogames». I *Holocaust vs. Popular Culture*. Routledge, 2023.
- Cruz, Trent. «“It’s Almost Too Intense:” Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2». I *Loading...*, Bd. 1. Ontario, Canada: University of Western Ontario, 2007. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=26121348e12f7e9a87068c725e97c284c6820efa>.
- Dice EA. «Battlefield V: Nordlys». Battlefield Wiki, 2018. <https://battlefield.fandom.com/wiki/Nordlys>.
- Ellis, Steven D. «The Medal of Honor: A History of Service--Above and Beyond». *Air Power History* 62, nr. 3 (Fall 2015): 51–51.
- Fagerheim Kalsås, Vidar. *Interaktiv fortid: Bruk av historie i dataspel*. Norsk lokalhistorisk institutt. Bd. 7. Fortid: historiestudentenes tidsskrift. Oslo: Fortid, 2010.
- Folkenborg, Håkon Rune. *Én fortid - mange fortellinger: introduksjon til historiebruk*. 1. utgave, 1. opplag. Oslo: Cappelen Damm akademisk, 2018.
- Fordham, Joseph. «Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games», u.å.
- Frøyhaug, Marte. «Kristin Asdal og Hilde Reinertsen: Hvordan gjøre dokumentanalyse. En praksisorientert metode». *Norsk sosiologisk tidsskrift* 5, nr. 2 (15. april 2021): 63–65. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2021-02-05>.
- Gaijin Entertainment. *War Thunder: Northern lights and no flares*. 2016. Dataspill. https://www.reddit.com/r/WarThunder/comments/yo6atn/northern_lights_and_no_flares/#lightbox.
- Gallagher, Thomas. *Assault in Norway: Sabotaging The Nazi Nuclear Program*. Rowman & Littlefield, 2010.
- Gee, James Paul. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. Second Edition. New literacies and digital epistemologies vol. 67. New York: Peter Lang, 2013.
- . *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- «German Criminal Code (Strafgesetzbuch – StGB)». Vitja 8. mai 2024. https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_stgb/englisch_stgb.html.
- Gingo Wiki. «DreamWorks Interactive», 12. mai 2024. https://gingo.fandom.com/wiki/DreamWorks_Interactive.

- Gutkind, Lee. *Keep It Real: Everything You Need to Know about Researching and Writing Creative Nonfiction*. W. W. Norton, 2008.
- Hafnor Bøe, Marianne, og Anne Kalvig. *Mennesker, meninger, makter - en introduksjon til religionsvitenskap*. Cappelen Damm, 2020.
- Hellekson, Karen. *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Kent State University Press, 2001.
- Høgevoid, John. *Vår militære innsats hjemme og ute 1940 - 45*. Oslo: Forsvarets Overkommando, 1984.
- Jacobsen, Dag Ingvar. *Hvordan gjennomføre undersøkelser?: innføring i samfunnsvitenskapelig metode*. 4. utgave. Oslo: Cappelen Damm akademisk, 2022. [https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:999920298324802202"](https://www.nb.no/search?q=oaiid:).
- Jarslett, Yngve. «Panzerfaust». I *Store norske leksikon*, 9. mai 2023. <https://snl.no/Panzerfaust>.
- Johannessen, Lars E. F., Tore Witsø Rafoss, og Erik Børve Rasmussen. *Hvordan bruke teori?: nyttige verktøy i kvalitativ analyse*. Oslo: Universitetsforl, 2018.
- Kampen om tungtvannet*. Vitja 12. mai 2024. <https://tv.nrk.no/serie/kampen-om-tungtvannet>.
- Kjeldstadli, Knut. *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget*. 2. utg. Oslo: Universitetsforlaget, 1999. https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2008090300018.
- Klemsdal. *Bevæpnede hjemmefrontmenn på vakt ved Sarpebroen i mai 1945*. mai 1945. Sarpsborg kommunes fotosamling. <https://digitaltmuseum.no/0210113244500/bevaepnede-hjemmefrontmenn-pa-vakt-ved-sarpebroen-i-mai-1945>.
- Kuran, Mehmet Şükrü, Ahmet Erden Tozoğlu, og Cinzia Tavernari. «History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course». I *2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)*, 1–8, 2018. <https://doi.org/10.1109/ITHET.2018.8424767>.
- Landa, Jeff. «Battlefield V War Stories: Nordlys». Tweet. *Twitter*, 18. oktober 2018. <https://www.ea.com/en-gb/games/battlefield/battlefield-5/news/war-stories-nordlys>.
- Langerud, Grethe Nikoline. «Kvinnene i motstandskampen Hvorfor er kvinner så lite representert i krigslitteraturen?», 2015. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/45165>.
- Levende bøker. «Lek og Lær: Matte». *Lek og Lær*. JumpStart Games, 1997. [https://norske-dubber.fandom.com/no/wiki/Lek_og_L%C3%A6r:_Matte_\(Spill\)](https://norske-dubber.fandom.com/no/wiki/Lek_og_L%C3%A6r:_Matte_(Spill)).
- Lowood, Henry, og Raiford Guins. *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. MIT Press, 2016.
- McCall, Jeremiah. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. 2. utg. New York: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003272229>.
- . «The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium». *Game Studies* 20, nr. 3 (september 2020). <https://gamestudies.org/2003/articles/mccall>.
- MECC. *The Oregon Trail: Educational Computing Activities for the Apple II Computer*. St. Paul, MN: MECC, 1985. https://oldgamesdownload.com/wp-content/uploads/The_Oregon_Trail_AppleII_Manual_EN.pdf.
- Medal of Honor Walkthrough [PS1, 1999, HD]*. Walkthrough. Dreamworks interactive, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=uLGacfpogvg>.
- Medal of Honor Wiki. «Medal of Honor». Vitja 13. mai 2024. https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor.
- Nintendo. *User manual Nintendo Super Mario Bros (NES) (25 pages)*, 1985. <https://www.manua.ls/nintendo/super-mario-bros-nes/manual?p=3>.

- Njølstad, Olav, Ole Kristian Grimnes, Joachim Rønneberg, og Bertrand Goldschmidt. «The Race for Norwegian Heavy Water, 1940-1945». 26 s., 1995. <https://fhs.brage.unit.no/fhs-xmlui/handle/11250/99533>.
- «'Norway - Operation Checkmate' | ». Vitja 13. mai 2024. <https://www.commandoveterans.org/OperationCheckmate>.
- Nyamwathi Lønning, Moa. «Jeg husker så godt da krigen kom til Norge»: Ni oppvekstfortellinger fra perioden 1923 til 1946». *Heimen (Oslo, Norway)* 58, nr. 3 (2021): 245–61. <https://doi.org/10.18261/issn.1894-3195-2021-03-04>.
- Nøsen, Odin. «Slik kan du bruke dataspill i skolen | Universitetet i Stavanger». *uis.no* (blog), 5. februar 2021. <https://www.uis.no/nb/nasjonalt-lesesenter/blogg-slik-kan-du-bruke-dataspill-i-skolen>.
- Ortiz, Miguel. «How 'Saving Private Ryan' Spawned the 'Call of Duty' Video Game Franchise». *We Are The Mighty*, 12. januar 2023. <https://www.wearethemighty.com/mighty-gaming/saving-private-ryan-call-of-duty/>.
- Pennington, M. J. «Authentic-Lite Rhetoric: The Curation of Historical Interpretations in 'Hearts of Iron IV'». Phd, Bath Spa University, 2022. <https://doi.org/10.17870/bathspa.00014679>.
- Plumer, David. «How History Is Used in Video Games | History Based Video Games». *History Associates Incorporated* (blog), 5. juli 2022. <https://www.historyassociates.com/how-historians-can-leverage-history-in-video-games/>.
- Pöttsch, Holger, og Emil Lundedal Hammar. «Nytt dataspill kan endre vårt minne av krigen», 20. november 2018. <https://www.forskning.no/andre-verdenskrig-historie-krig-og-fred/nytt-dataspill-kan-endre-vart-minne-av-krigen/1261630>.
- «På sabotørmarsj over vidda. 80-åringer med klar beskjed til Stortinget.», 4. april 2024. <https://www.aftenposten.no/norge/i/769yy4/paa-sabotormarsj-over-vidda-80-aaringer-med-klar-beskjed-til-stortinget>.
- Rebellion. «Sniper Elite V2 Remastered». Vitja 7. mai 2024. <https://rebellion.com/es/games/sniper-elite-v2-remastered/>.
- Rüsen, Jörn. «Historical Narration: Foundation, Types, Reason». *History and Theory :Studies in the Philosophy of History* 26, nr. 4 (1987): 87–97. <https://doi.org/10.2307/2505047>.
- Sargent, Robert F. *Taxis to Hell – and Back – Into the Jaws of Death*. 6. juni 1944. Fotografi. US Coast Guard. <https://www.historyhit.com/taxis-to-hell-and-back-into-the-jaws-of-death-the-story-behind-the-photograph/>.
- Saving Private Ryan*. Drama, War. Dreamworks Pictures, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, 1998.
- Scholz, Michael F. «Tecknade serier fångar historikernas intresse». *Historisk tidskrift* 137, nr. 2 (2017). <https://www.historisktidskrift.se/index.php/june20/article/view/597>.
- Simonsen, Kjetil Braut. «Threats and Euphemisms: The Antisemitic Propaganda of Nasjonal Samling during the Summer and Autumn of 1942». *Scandinavian Journal of History* 48, nr. 2 (2023): 228–48. <https://doi.org/10.1080/03468755.2022.2097946>.
- «Slik forsøkte Nasjonal Samling og Quisling å verve nordmenn som frontkjempere», 9. april 2021. <https://www.aftenposten.no/historie/i/aP966O/slik-forsoekte-ns-og-quisling-aa-verve-nordmenn-som-frontkjempere>.
- Spring, Dawn. «Gaming history: computer and video games as historical scholarship». *Rethinking History* 19, nr. 2 (3. april 2015): 207–21. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>.
- Stugu, Ola Svein. *Norsk historie etter 1905: vegen mot velstandslandet*. Bd. B. 4. Oslo: Samlaget, 2012. https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2013080238020.

- «The Paradox Formula - Paradox Interactive». Vitja 7. mai 2024.
<https://paradoxinteractive.com/our-company/the-paradox-formula>.
- «The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History, Tanine Allison , Literature Film Quarterly». Vitja 8. mai 2024.
https://lfq.salisbury.edu/_issues/49_1/the_world_war_2_video_game_adaptation_and_postmodern_history.html.
- Thomsen, Micheal. «Review | ‘Battlefield V’ Struggles to Make Sense of History». *Washington Post*, 14. juli 2021. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2018/11/27/battlefield-v-struggles-make-sense-history/>.
- Ukjent fotograf. *Ruiner i Narvik, etter kampene i 1940*. 1940. Sør-Troms Museum.
<https://digitaltmuseum.no/021018538807/ruiner-i-narvik-etter-kampene-i-1940>.
- «Vemork gamle kraftstasjon - Riksantikvaren». Vitja 15. mai 2024.
<https://riksantikvaren.no/fredninger/vemork-gamle-kraftstasjon/>.
- Voksø, Per, red. *Krigens dagbok Norge 1940 - 1945*. Oslo: Det beste A/S, 1994.
<https://bokloftet.no/produkt/krigens-dagbok-norge-1940-1945-7/>.
- West, Nigel. «SOE’s achievements: Operation gunnerside reconsidered». *The RUSI Journal* 148, nr. 2 (1. april 2003): 76–77. <https://doi.org/10.1080/03071840308446875>.

Figurar



Figur 1



Figur 2



Figur 3



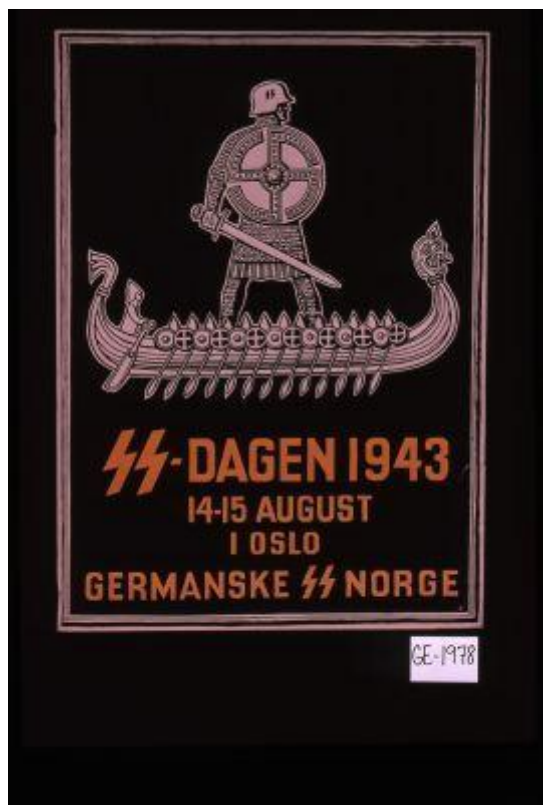
Figur 4



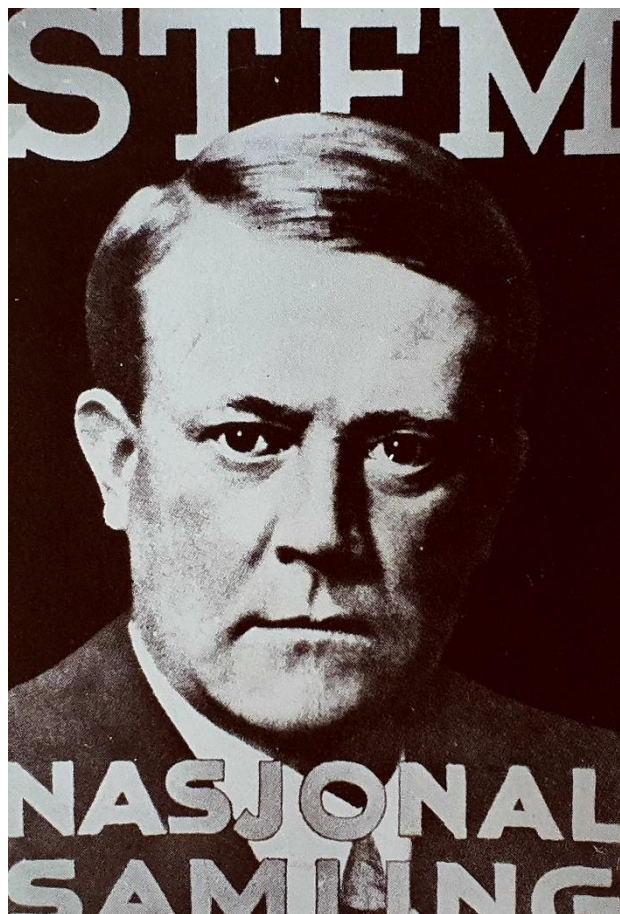
Figur 5



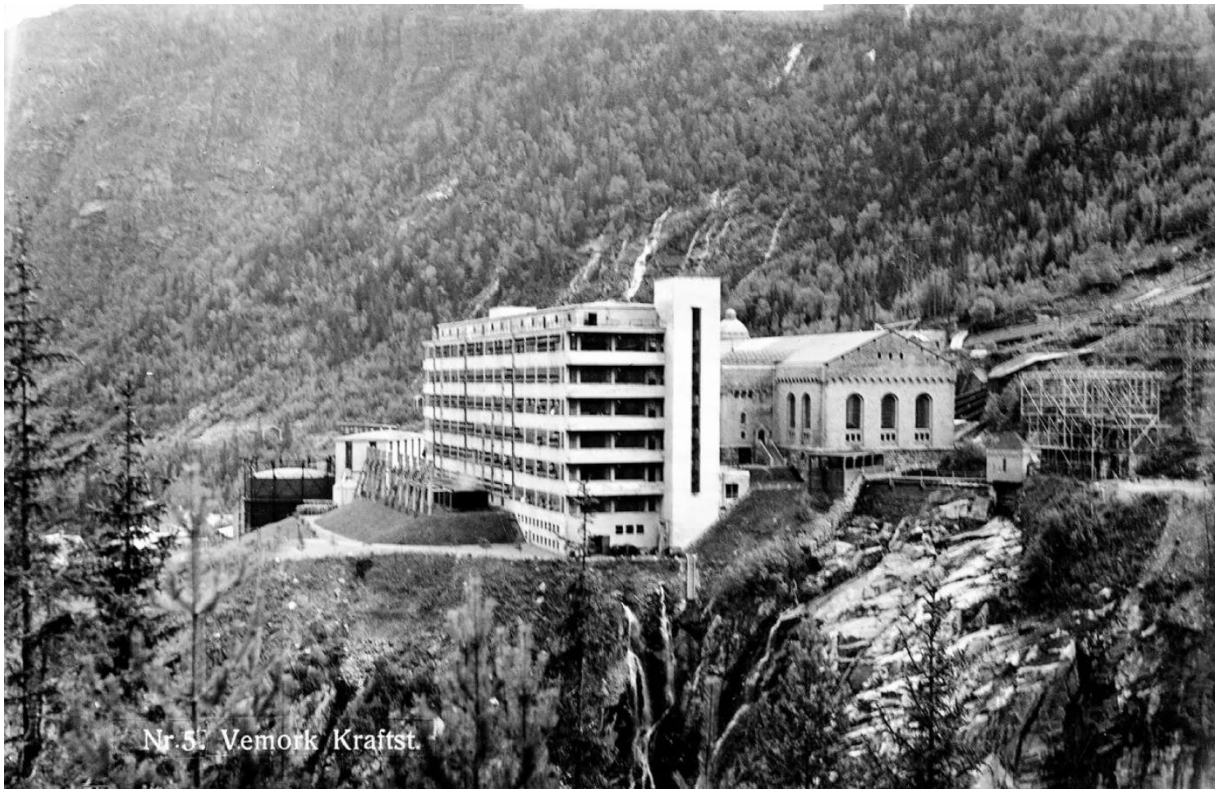
Figur 6



Figur 7



Figur 8



Figur 9



Figur 10