

# Battlefield 1 i historieundervisningen

## Att spela spel med dina elever

**Av: Malek Kalhitmrawe**

Handledare: Erik Sjöberg

Södertörns högskola | Institutionen för Kultur och Lärande

Självständigt arbete 15 hp

Historia | Vårterminen 2019

Programmet för ämneslärare mot gymnasieskolan



**SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA** | STOCKHOLM  
sh.se

## Abstract

This examination will analyze the possibility of using the game Battlefield 1 while teaching history. Throughout the analysis, Battlefield 1s campaign which is called *War Stories* will be analyzed together with the introduction of the game which is called *Prologue*. The analysis of the campaign will be to check how the campaign uses history and what potential historical consciousness can a player of the game obtain. After these two are analyzed, there will be an analysis on the possibility of using the *Prologue* and the *War Stories* while teaching history. In order to analyze the *Prologue* and the *War Stories* use of history and historical consciousness, Peter Aronsson and Klas-Göran Karlsson's theories on how history can be used and their ideas on historical consciousness will be present. A reason for analyzing the *Prologue* and *War Stories* is to see if there is a possibility to use a game that is about World War 1 in the classroom. There are five different *War Stories* and each one will be analyzed to see how it uses history and if it raises a potential historical consciousness for the player who plays the game. The method for this examination is that the *Prologue* and the five *War Stories* will be analyzed through the framework of professor Martin A. Wainwright's seven thematic units. The *Prologue* and the *War Stories* use history in different ways such as an existential way of using history and they raise potential historical awareness on how World War 1 potentially looked like. They also raise knowledge on historical places, figures and weapons such as Lawrence of Arabia and the iconic British tank Mark V. There is a possibility of using the *Prologue* and *War Stories* during history lessons, but the main thing for that regards to time and knowledge by the teacher. You have to have time to teach pupils on the game and its mechanics and also the knowledge for how the game is played. This research field regarding videogames and education is not a developed field, and therefore there is a lack of an analysis model for using videogames while teaching. Hopefully, this examination will contribute the research field, so it gets more developed regarding videogames and education.

Nyckelord: Historiebruk, Historiemedvetande, Undervisning, Battlefield 1, War Stories, Prologue

## Innehållsförteckning

1.	Inledning.....	5
1.1	Syfte och frågeställning .....	6
2.	Tidigare forskning .....	6
2.1	Video Games in Education .....	6
2.2	Teaching History with Digital Historical Games .....	7
2.3	Digital Games in Education.....	9
2.4	Låtsaskrigen .....	10
2.5	Using Video Games in Education .....	12
2.6	Forskningsläget.....	13
3.	Teoretiska utgångspunkter .....	13
3.1	Historiebruk.....	13
3.2	Historiemedvetande.....	14
4.	Metod och material .....	16
4.1	Metod .....	16
4.2	Urval.....	17
4.3	Avgränsning.....	17
5.	Battlefield 1 .....	17
6.	Resultat och analys .....	19
6.1	Prologue.....	19
6.1.1	Analys .....	21
6.2	Through Mud and Blood.....	23
6.2.1	Analys .....	25
6.3	Friends in High Places .....	27
6.3.1	Analys .....	29
6.4	Avanti Savoia .....	31
6.4.1	Analys .....	32
6.5	The Runner.....	35
6.5.1	Analys .....	37

<b>6.6</b>	<b>Nothing is Written.....</b>	<b>39</b>
<b>6.6.1</b>	<b>Analys .....</b>	<b>41</b>
<b>7.</b>	<b>Battlefield 1 och historieundervisningen.....</b>	<b>43</b>
<b>7.1</b>	<b>Problem .....</b>	<b>45</b>
<b>8.</b>	<b>Avslutande diskussion.....</b>	<b>46</b>
<b>9.</b>	<b>Referenslista .....</b>	<b>49</b>

## 1. Inledning

Lärarens arbete är reglerat för att skollagar och läroplaner behöver efterföljas, när det kommer till hur undervisningen ska utformas och kunskap ska läras ut har läraren däremot friare tyglar. I klassrummet använder sig lärare utav olika sorters material och medier i anknytning till undervisningen och det varierar från ämne till ämne vilket material läraren väljer att använda. Historielärare har möjlighet att använda sig av filmer, dokumentärer och Youtubeklipp till sin undervisning, vilket är ett vanligt sätt för historielärare att använda sig utav media. Under det senaste årtiondet så har det kommit fram en ny typ av media vilket är dator och tv-spel.

Från och med hösten 2015 finns det möjlighet för svenska elever att läsa e-sportsutbildningar på gymnasienivå. Under hösten 2019 erbjuder 24 svenska gymnasieskolor e-sportutbildning och 17 andra gymnasieskolor erbjuder sina elever att läsa kurser där de kan fördjupa sina kunskaper inom e-sport.<sup>1</sup> Detta innebär att e-sportfältet börjat växa och har numera äntra sig in i skolans värld. I den svenska skolan har lärare börjat arbeta med spel eller spelmekanismer för att förbättra lärandet och när man integrerar spel i undervisningen finns det två sätt att göra det på. Det är antingen att använda sig utav gamification eller spelifiering som det heter på svenska, där man använder sig utav mekanismer från spelvärlden som poängsystem. Ett medel som lärare kan använda sig utav vid gamification lektioner är programmet Kahoot. Det andra sättet är att ta vara på kända spel och spelmiljöer där det inte finns någon sorts tävling som finns i gamification.<sup>2</sup>

Enligt en artikel från *Skolvärlden* anser dom att samhället har förändrats och att elever idag behöver mer motivation. Ett sätt att motivera eleverna är att lärare möter eleverna i miljöer som de uppfattar är roliga. Genom att möta eleverna i sådana miljöer som de uppskattar gör att det bildas inre motivation hos eleverna. Lärare sitter inte längre på kunskapsmonopol och dagens klassrum behöver ett nytt och fräscht demokratiskt förhållningsätt.<sup>3</sup> Ett sätt för lärare att möta eleverna i nya och fräscha miljöer som de är bekanta med är genom att använda sig utav spel i sin undervisning. Det gäller att som historielärare i sin undervisning

---

<sup>1</sup> Gymnasium, *Plugga e-sport på Gymnasiet*, 2017. <https://www.gymnasium.se/nyheter/inspiration/plugga-esport-11560> (Hämtad 2019-04-11).

<sup>2</sup> Spelifierat lärande. *Skolvärlden*. 2014-09-25. <https://skolvärlden.se/artiklar/spelifierat-larande> (Hämtad 2019-04-11).

<sup>3</sup> Ibid

medvetandegöra för eleverna att de har historia runt omkring sig. Utifrån artikeln anser de att lärarna har en fördel att exempelvis använda datorspel som eleverna själva spelar eller tidigare har spelat.<sup>4</sup>

## 1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med denna undersökning är att undersöka spelet Battlefield 1 utifrån professor Martin A. Wainwrights sjustegsmodell för att se ifall det går att använda spelet i historieundervisningen. Det som även blir avsikten med denna uppsats är att den undersöker nytt material som eventuellt skulle kunna användas i historieundervisningen och på så sätt bidrar det med någonting nytt och oäventyrligt till historieundervisningen. Följande frågeställning för undersökningen är:

Vilka aspekter av *historiebruk* kan avspeglas i spelet Battlefield 1?

Vilket potentiellt *historiemedvetande* kan detta spel väcka hos spelaren?

Hur skulle man som historielärare kunna använda detta spel i sin undervisning?

## 2. Tidigare forskning

I följande avsnitt presenteras tidigare forskning som är relevant för denna undersökning. Den tidigare forskningen har valts ut för att kunna dra jämförelser och finna belägg för analyser av källmaterialet. Nedanför presenteras fyra artiklar och avhandlingar som undersöker spels koppling till undervisning och även krigsspel som historiemedieringsform.

### 2.1 Video Games in Education

I artikeln *Video Games in Education* av Kurt Squire, fokuserar Squire på vad spel är för något och sedermera hur man kan använda spel i undervisningen. Dator och tv-spels industrin har växt och det har lett till att forskare har fått upp ögonen för den industrin. Industrin har ökat rejält de senaste 20 åren och det har lett till att dator och tv-spel har blivit en stor kraft inte bara inom underhållning och ekonomisektorn, utan även för det amerikanska kulturella

---

<sup>4</sup> Spelifierat lärande. *Skolvärlden*. 2014-09-25. <https://skolvärlden.se/artiklar/spelifierat-larande> (Hämtad 2019-04-11).

landskapet.<sup>5</sup> Spel som Pokemon, Pac-Man och Mario Brothers har gått från att vara spel till att bli kulturella fenomen. Dator och tv-spel har haft ett genomgripande inflytande på den amerikanska kulturen vilket lett till att lärare har fått upp ögonen för vilka effekter dessa spel fått på spelaren. Lärare kollar även på hur motiverade aspekter i spelen kan utnyttjas för att främja lärandet i klassrummet. Squire menar att dator och tv-spel har blivit ett populärt och inflytelserikt medium. I det primära så bidrar spel med emotionella reaktioner och de kan exempelvis vara rädsla, makt, glädje osv. Dator och tv-spel är designade till att ha en balans mellan dessa emotionella reaktionerna och det skiljer sig från spel till spel gällande vilka reaktioner man kan få som spelare.<sup>6</sup> I artikeln visar Squire flera exempel på spel man kan använda i undervisningen och det är olika typer av spel som exempelvis Pac-Man, The Sims och strategispel som Age of Empires. Squire menar att spelindustrin under det senaste årtionden börjat mogna som underhållningsform och genom den nya teknologin så skapas nya digitala världar som leder till en helt annan spelupplevelse än exempelvis lite äldre spel som Pac-Man. I spel som Age of Empires håller man i rodret för en hel civilisation, medan i andra spel som The Sims lär man sig att raise a family. Tillverkarna av dessa spel markerar sina spel med titeln ”edutainment”. De menar att det finns en utbildningspotential med dessa spel och att lärare har börjat att använda dessa typer av spel i sin undervisning. Vid skrivandet av artikeln påpekar Squire att det hittills gjorts för få empiriska studier om hur dessa spel används och att den existerande forskningen har misslyckats med att ge ett användbart forskningsramverk.<sup>7</sup>

## 2.2 Teaching History with Digital Historical Games

Pedagogen Jeremiah McCalls artikel, *Teaching History with Digital Historical Games*, handlar om de bästa övningar av att använda sig av spel som har ett historiskt tema i klassrummet. McCall menar att spel med historiskt tema använts i klassrummet i över 50 år och att användningen av dessa spel som verktyg i klassrummet har utvecklats stadigt under de senaste decennierna. Dessa spel har liknande funktioner som sin släkting penna och papper och av de spel som har ett historiskt tema som används i klassrummet finns det ett spel som sticker ut ur mängden enligt McCall och det är spelet Civilization. Spelet är mer skapat för underhållningsändamål än vad det är för utbildningsändamål, vilket gör att det blir lite svårare att använda det i klassrummet. Civilization är ett strategispel som går ut på att man som

---

<sup>5</sup> Squire, K. (2003). *Video Games in Education*. Massachusetts Institute of Technology. S. 1.

<sup>6</sup> Ibid. S.1.

<sup>7</sup> Ibid. S.4.

spelare ska skapa ett rike som ska bli världsledande och man ska leda civilisationen från stenåldern in till informationsåldern. Det finns signifikant litteratur gällande användning av historiska spel i klassrummet och vilka typer av övningar som fungerar bäst i klassrummet. Denna litteratur går tillbaka ända till 1980-talet men, enligt McCall är litteraturen gällande historiska spel i klassrummet väldigt utspridd.<sup>8</sup> Enligt artikeln är det själva miljön som spelet utspelar sig i som avgör ifall spelet är ett historiskt eller inte.<sup>9</sup> McCall jämför i artikeln spel med historiskt tema med andra typer av medier som texter och filmer och menar att i spel får man möjligheten till "role of choice".<sup>10</sup> Historiska aktörer fick göra val som kunde påverka deras liv och andra runt omkring dem. Dessa val kunde bli influerade beroende på vilken kontext som social, kulturellt och miljö och dessa aktioner kunde leda till slumpartiga händelser. Historiska aktörer var bebodda i historiska världar som blev påverkade av deras beslut och historiska spel är det ensamma media som tillåter spelare att ha flera olika val.

Detta är en viktig del i undervisandet av historia och objektivt så har individuella val som är limiterade, men utav valfrihet så blir historia, one damned thing after another. Enligt McCall har dessa spel med historiskt tema fokus på val och konsekvenser som kan vara en viktig del i undervisningen av historia.<sup>11</sup> De spel där man får möjligheten till "role of choice" är vanligtvis strategispel som bland annat Age of Empires och Civilization. Det centrala med att ha möjligheten till "role of choice" inom dessa spel med historiskt tema är att det leder till tanken om vad? Genom att ha möjligheten till flera olika val inom dessa spel komplimenterar det i praktiken den historian som lärs ut i skolan. Det väsentliga inom dessa spel är att de genererar material som kontrar mot narrativet. Resultatet av en simulerad situation är ifall den simulationen är tillräckligt komplicerad och erbjuder spelaren tillräckligt med val som ofta inte kommer att matcha med det historiska beviset som föreslår vad som verkligen hände. Således kan spelare överväga skillnaden mellan ett simulerat event och den sanna historian. Ett viktigt argument som är till förmån för undervisning med historiska spel är att verkligheten som förklarar historiska orsaker och effekter av dessa händelser kräver ett kontrafaktiskt resonemang.<sup>12</sup> Spel med historiska teman är ett kraftfullt medium för att uppfatta och engagera sig i det förflutna och fler lärare har uppfattat att detta medium kan

---

<sup>8</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 1–2.

<sup>9</sup> Ibid. S. 2.

<sup>10</sup> Ibid, S. 8.

<sup>11</sup> Ibid. S. 8.

<sup>12</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 9.



vara nödvändigt i historieundervisningen. När man arbetar med spel i undervisningen ska man använda sig utav game-based learning vilket är spelbaserat lärande vilket innebär användandet av kända spel eller spelmiljöer i undervisningen.<sup>13</sup> Tillräckligt med arbete existerar idag om de bästa övningarna som är möjliga att producera genom några praktiska riktlinjer att hjälpa läraren i både nya och erfarna vid användning av simulationsspel i klassrummet. Det som är nyckeln när det kommer till dessa övningar är att man ska se på spel som en text som är tolkningen av det förflutna och de ska därför bli behandlade kritiskt av både elever och lärare. Det går att använda spel för att komplettera sin undervisning som lärare och på så sätt använda spel som en andra eller tredjehands källa. McCall menar att det behövs mer arbete inom detta forskningsfält och att det verkligen behövs mer utförliga exempel på klassrumstestade lektioner och uppgifter som involverar specifika spel. McCall menar även att det nu är dags att forskare släpper det välarbetade spelet Civilization och börjat fokusera på andra spel som ännu inte har analyserats.<sup>14</sup>

### 2.3 Digital Games in Education

I Begona Gros artikel *Digital Games in Education*, diskuterar Gros om att undervisningsmetoder behöver förändras för att förbättra färdigheter som elever kommer att behöva i ett digitalt samhälle. Gros menar att spel bidrar med intressanta aspekter som motivation och engagemang, men att det inte är tillräckligt att använda spel som utbildningssyfte. Dock går det att använda spel på flera olika sätt precis som man kan göra med andra medier som böcker och filmer och det är att fokusera på innehållet. Spel kan visa oss en verklig bild, men att temat i de flesta spelen kan vara våldsamt vilket leder till att kritiker anser att allt man lär sig i spel inte är önskvärt. Dock är designen av en lärande miljö som bygger på spelens pedagogiska egenskaper kan vara ett lämpligt sätt att förbättra inläringen. Digitala spel är användarcentrerade där de kan ge spelaren möjligheten till att främja utmaningar, samarbete med andra spelare och möjligheten till att utveckla problemlösande strategier.<sup>15</sup> Den pedagogiska användningen av datorspel är inte ett oupptäckt forskningsfältets territorium, men forskningen visar att det finns osammanhängande inom forskningsfältet. Det har skett framsteg inom forskningsfältet inom de senaste fem åren, men

---

<sup>13</sup> Spelifierat lärande. *Skolvärlden*. 2014-09-25. <https://skolvarden.se/artiklar/spelifierat-larande> (Hämtad 2019-04-29).

<sup>14</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 20.

<sup>15</sup> Gros, B. (2007). *Digital Games in Education. The Design of Games-Based Learning Environments*. University of Barcelona. S. 23.

att forskningsfältet fortfarande inte är etablerat på grund av att forskare kämpar för att få acceptans och akademisk trovärdighet.<sup>16</sup> Gros menar att spel är användbara instrument för att lära sig specifika strategier och att tillägna sig kunskap. De populära actionspel är rumsliga, ikoniska och dynamiska vilket innebär att det händer saker i spelet på flera olika platser. Dessa färdigheter som spelare får av spel kan bidra till ökad kunskap kring datakunskap, samt att det även kan bidra med förberedelser för kunskap inom vetenskap och teknologi.<sup>17</sup> Gros påpekar att det finns lärområden som dator- och tv-spel kan bidra med att utveckla hos själva spelaren. Ett område som kan utvecklas är personlig och social utveckling där spel bidrar med intressen och motivation till att lära och att man bibehåller uppmärksamhet och koncentration. Ett annat område som man kan utvecklas i är språk och kunnighet där uppmanas spelaren att förklara vad som händer och här används språk för att organisera och klargöra tankar och idéer som spelaren kan få.<sup>18</sup> Om man pedagogiskt skulle använda sig av dator- och tv-spel i klassrummet använder man sig utav 4 steg enligt Gros. Denna 4 stegmodell sker på spelet Age of Empires och eleverna arbetar i grupper. Det första steget är att man etablerar vad som är det lärande objektet och vilka aktiviteter som kommer att utföras. I detta steg kan det vara viktigt att man ber sina elever att anteckna sina beslut som de väljer att göra i spelet. I det andra steget sker det reflektioner av vad som har hänt och det sker jämförelser och analyser. Detta tar plats under slutet av lektionen. I det tredje steg sker det specifika läroplansaktiviteter som är designade för detta spel som används och det kräver att eleverna inte bara ska använda sig utav spelet, utan även annat material som böcker och Internetkällor. I det fjärde och sista steg sker det en diskussion som är genomsyrad av de andra stegen. Det sker en reflektion om processandet av lärande och varje grupp presenterar sina vägval och analyserar sina strategier som de använde sig utav.<sup>19</sup>

## 2.4 Låtsaskrigen

I Thomas Karlssons avhandling *Låtsaskrigen*, undersöker Karlsson möjligheten att bidra till kunskap om krigsspel som historiemedieringsform genom att undersöka hur krigsspel har utvecklats från 1800-talet till nutiden. Karlsson fokuserar på hur autenticitet har konstruerats i krigsspel och deras relation till föreställningar om krig, maskulinitet och historia.<sup>20</sup> Karlsson

---

<sup>16</sup> Ibid. S. 24.

<sup>17</sup> Ibid. S 28–29.

<sup>18</sup> Ibid. S 32.

<sup>19</sup> Gros, B. (2007). *Digital Games in Education. The Design of Games-Based Learning Environments*. University of Barcelona. S. 33–34.

<sup>20</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 4.

menar att om man ska begripa krigsspel som historiemedierande artefakter måste spelen sättas in som en brytpunkt mellan den militärhistoriska kontexten och den historiekulturella kontexten. Om krigsspel ska vara historiemedierande artefakt ska de göra ett slags anspråk på autenticitet vid skildring av krig och historia. Autentiskt är ett centralt begrepp för historiemediering och begreppet används vid skildring av det förflutna, om bilden av det förflutna är trovärdigt eller inte.<sup>21</sup> När det kommer till den historiekulturella kontexten är det inte bara tradition av historiska narrativ, karaktärer och symboler som är tongivande för hur det förflutna skildras. Det handlar om vilka sätt olika medier använder sig av historia och att den kultur som media har är väsentligt för hur man tänkt angående autenticitet. Det handlar inte bara om hur det historiska narrativet presenteras i sig, utan vad det bidrar till för föreställningar om historiska fenomen framställs som autentiska. Medieplattformar som skildrar det förflutna har både möjligheter och begränsningar när det kommer till hur något kan skildras. Det är inte bara film och TV som skildrar det förflutna, utan det gör även spel med historiskt tema.

Spel kan även som film och TV skapa föreställningar om vad som är autenticitet i representation av historia. Karlsson menar att autenticitet alltid är beroende av sin mediespecificitet.<sup>22</sup> Spel som medieplattform har både styrkor och svagheter och i Karlssons avhandling kommer han fram till att krigsspel kan vara kulturella verktyg som reproducerar föreställningar om vad ett krig är utifrån ett historiskt perspektiv och i praktiken hur ett krig fungerar. Karlsson menar att krigsspel har formats utifrån krigsvetenskapliga teorier och militär praktik och att dessa två även påverkats av underliggande historiska föreställningar om krigets universella mekanismer. Fältherrar och soldaters agerande på slagfälten har även en påverkan för att de fungerat som krigets aktörer. Det ger oss en slags bild av vad krig är för något men, att de underhållningsspel som Karlsson undersöker i missar aspekter som finns vid krig. Underhållningsspelen ger oss en bild av händelseförloppet på slagfältet, men har inte med tragiska och traumatiska aspekter av krig. Centrala delar av krigsberättelser innehåller långa perioder av väntan, långtråkighet och ångest och även dessa aspekter är väldigt sällan delaktiga i spel. Krigsspelen som undersökts av Karlsson skildrar det förflutna och lyfter fram krigshändelser, men missar att ha aspekter som offer, lidande, flykt, sorg och död.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Ibid, S. 260.

<sup>22</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 261.

<sup>23</sup> Ibid. S. 262.

## 2.5 Using Video Games in Education

I Meghan Arias artikel *Using Video Games in Education*, framhäver Arias positiva och negativa aspekter med att använda spel i undervisningen. Arias påpekar att det har skett en utveckling hos forskare där de har börjat sluta forska om dåliga aspekter som spel bidrar med och numera fokuserar på positiva aspekter som spel bidrar med. Ett exempel på dåliga aspekter är våldet som existerar i många dator- och tv-spel och ett exempel på en positiv aspekt är att spel kan tillhöra en kontext i undervisningen. Utvecklingen som har skett har lett till att dator- och tv-spel granskas ifall de går att använda sig utav dom i undervisningen.<sup>24</sup> Arias gör en genomgång från sju olika studier kring positiva aspekter av dator- och tv-spel och det inkluderar generella fördelar och ifall de går att använda spel i undervisningen. I en studie så analyserades en gymnasieklass som i sin historieundervisning använde sig utav ett strategispel *Making History*. Spelet handlar om andra världskriget och eleverna blev tilldelade att kontrollera ett land som var deltagande under andra världskriget.

Eleverna arbetade i grupp och läraren hade gjort tydliga inlärningsmål för detta delmoment. Dessa olika grupper mötte varandra på det gemensamma ”slagfältet”. Studien visade att det skedde en utveckling i klassrumsmiljön för att det gick från att vara en lärarcentrerad föreläsning till att den fokuserade mer på eleverna. Eleverna kunde integrera med varandra där de diskuterar olika strategier som de kunde gå tillväga i själva spelet och att använda sig av spelet ledde till att det blev en slags spänning i klassrummet. Eleverna påpekade att det var spännande att använda sig av ett spel i undervisningen och att det ledde till att eleverna började diskutera olika strategier som de kunde använda sig utav utanför klassrummet. I flera fall kan elever sakna motivation och spänning när det kommer till det traditionella lärandet och att använda sig av spel kan vara ett sätt att motivera eleverna.<sup>25</sup> Arias menar att det fortfarande finns hinder att övervinna, men att genomgången som görs i artikeln visar att spel har potentialen att vara ett verktyg som lärare kan använda i klassrummet. Ett exempel på hinder kan vara att alla elever inte blir motiverade av att använda sig av spel i klassrummet och att elever även kan uppfatta spel som svåra. Det troligtvis största hindret är kostnaderna av att köpa in spel för att i flera fall kan skolor ha begränsade resurser.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Arias, M. (2014). *Using Video Games in Education*. George Mason University. S. 49.

<sup>25</sup> Arias, M. (2014). *Using Video Games in Education*. George Mason University. S. 51–52.

<sup>26</sup> Ibid. S. 62.

## 2.6 Forskningsläget

I dessa artiklar nämns det att det behövs utveckling inom detta forskningsfält gällande spel kopplat till undervisningen. I flera artiklar och avhandlingar inom detta forskningsfält utgår forskarna från liknande spel vilket är något McCall lyfter upp i sin artikel. McCall diskuterar om att i framtida forskning så bör det vara med tydliga exempel hur man skulle kunna använda sig av spel i klassrummet med tydliga lektionsplaneringar och uppgifter. McCall påpekar även att forskare bör sluta forska i spelserien Civilization som enligt honom är utforskade tillräckligt och att forskare bör gå vidare och forska i andra spel.<sup>27</sup> Squire nämner även i sin artikel att det har gjorts väldigt lite empiriska undersökningar om hur spel kan användas. Det innebär att det finns en forskningslucka här och förhoppningsvis ska denna undersökning kunna bidra till forskningsfältet.<sup>28</sup>

## 3. Teoretiska utgångspunkter

I följande avsnitt introduceras de teoretiska utgångspunkter som kommer att genomsyra de analytiska delarna av undersökningen. Till undersökningen har jag valt Klas-Göran Karlssons teorier om av vad historia är, *historiemedvetande* och *historiedidaktik*. Även Peter Aronssons teori om *historiebruk* kommer att genomsyra undersökningen.

### 3.1 Historiebruk

I professor Peter Aronssons bok *Historiebruk*, nämner Aronsson att historia numera åter-skrivs, gestaltas och omsätts i allt fler miljöer vilket det leder till att man måste vidga betydelsen av begrepp som historieanvändning. Det innebär att man måste se på historieanvändning i en bredare mening, hur vi uppfattar vår egen plats i historien och vad för likheter och skillnader det är mellan det förflutna och den nya önskvärda riktningen mot framtiden.<sup>29</sup> I boken försöker Aronsson ge en förklaring på vad *historiekultur*, *historiebruk* och *historiemedvetenhet* betyder. Dessa tre begrepp beskrivs som att de är ett slags av underrubriker av historia där historiekultur är de källor som refererar till det förflutna och erbjuder påtagliga förmågor att koppla samman relationen mellan dåtid, nutid och framtid. *Historiebruk* är processer som är en del utav historiekulturen och dessa delar aktiveras för att forma bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter. *Historiemedvetande* är

---

<sup>27</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 20.

<sup>28</sup> Squire, K. (2003). *Video Games in Education*. Massachusetts Institute of Technology. S. 4.

<sup>29</sup> Aronsson, P. (2004). *Historiebruk – att använda det förflutna*. Studentlitteratur. Lund. S. 13.

de tolkningar av sambandet mellan dåtid, nutid och framtid som styr, etableras och återges i *historiebruket*. När det kommer till historiemedvetande gäller det att förstå att dåtid, nutid och framtid sitter ihop. Nutid är en produkt av historiska processer och alla processer som sker i nutida kommer ha påverkningar på framtiden.<sup>30</sup> I Klas-Göran Karlssons bok *Historia som vapen*, nämner han att historien har tre nivåer, där den första nivån är när vi pratar om historia, syftar vi ibland på själva det förflutna. Den andra nivån syftar ibland på att fokusera på olika representationer av och förställningar om det förflutna och den tredje nivån är historia som ett ämne eller en vetenskaplig disciplin.<sup>31</sup> I boken *Historien är närvarande*, ger Karlsson en förklaring till vilka typer av *historiebruk* som existerar, vilka behov de fyller, vem som är brukare av historia, samt vilken funktion de fyller. *Vetenskapligt historiebruk* har behovet av att upptäcka och rekonstruera historia och det görs av historiker och historielärare. Den fyller funktionen att den verifierar och tolkar historia. Det *existentiella historiebruket* är behovet att minnas och det brukas av alla. Det fyller funktionerna orientering och förankring av historia. Det *moraliska historiebruket* har behovet av att återupptäcker historia och det brukas utav välutbildade och engagerade skikt. Det fyller funktionen rehabilitering och restaurering. Det *ideologiska historiebruket* har behovet av att det uppfinner, konstruerar och övertyger och det brukas av intellektuella och politiska eliter. Det fyller funktionen legitimering och rationalisering. Nästa bruk som är *icke-bruk* har behovet att glömma och fördölja och det brukas och fyller samma funktion som förgående *historiebruk*. I det *politisk-pedagogiska historiebruket* så har det behoven att illustrera, offentliggöra och debattera och den brukas av politiker och pedagoger. Det fyller funktionen instrumentalisering och politisering.<sup>32</sup>

### 3.2 Historiemedvetande

I historia finns det tre nivåer enligt Karlsson och i den tredje nivån befinner sig den levande historien. På denna nivå diskuterar Karlsson om historia som medvetande.

*Historiemedvetande* benämns som individers och kollektiva medvetna upplevelser av ett psykiskt förhållande mellan tolkningar av det förflutna, förståelse för det nutida och förväntningar för framtiden.<sup>33</sup> Karlsson anser att alla människor har ett *historiemedvetande*

---

<sup>30</sup> Ibid. S.17–18.

<sup>31</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 34.

<sup>32</sup> Karlsson, Zander. (2014). *Historien är närvarande*. Lund. S. 72.

<sup>33</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 38.

och att det är ett nödvändigt medel när vi orienterar oss i tiden och skapar betydelse i våra liv.<sup>34</sup> Karlsson diskuterar om att historia finns överallt och människor oftast inte är medvetna om att de har historia runt omkring sig. Ingen människa är historielös och varenda människa har en utvecklad självförståelse, som man tillägnar sig genom förståelse av de andra som befolkar historien. Vi ska även vända oss till historien och ta hjälp av historien för att upptäcka orienteringspunkter och riktlinjer för framtiden. Det har även lett till förändringar i skolan, där det finns krav på att elever inte bara ska lära sig historia utan även kunna värdera och göra bruk av historia. Det ska så småningom bidra till det goda samhället.<sup>35</sup> Från och med 1990-talet har *historiemedvetande* etablerats som historiedidaktikens absoluta nyckelbegrepp. Historiemedvetande är ett begrepp som är analytiskt och empiriskt svårfångat och det rör sig om historiskt tänkande och historisk kunskapsbildning. *Historiemedvetande* har både individuella och kollektiva dimensioner och det grundläggande enligt Karlsson är ett medvetande handlar om att ”veta (tillsammans) med”, det indikerar på en inriktning på gemensamma historiska tankemönster som håller oss tillsammans.

*Historiemedvetande* är svårt att få grepp om, men ändå är det en central del för all historiedidaktik vilket beror på grunderna för vårt sätt att göra och vara historia, i kulturliv, samhälle och skola. Historien, nuet och framtiden är närvarande samtidigt i *historiemedvetande*. Begreppet är levande i den svenska skolan och begreppet nämns i den svenska kursplanen för historia, men än så länge så är *historiemedvetande* frånvarande i den traditionella historievetenskapen. Någon tanke om varför den är frånvarande kan vara att begreppet inkluderar framtiden och att historiker inte är villiga att diskutera framtidssyftande historia för att det kan leda till tankar spekulationer och gissningar utan fästa sig in i källmaterialet.<sup>36</sup> Som jag nämnde tidigare så är *historiemedvetande* ett svårfångat begrepp och utifrån andras idéer och tankar kring begreppet försöker Karlsson besvara frågan, vad är ett *historiemedvetande*? Det finns en klassisk definition från tyska historiedidaktikers översiktsverk *Handbuch der Geschichtsdidaktik*, som anser att historiemedvetande är en sammanhangs tolkning av det förflutna, förståelse av det nutida och har perspektiv på framtiden.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Karlsson, Zander. (2014). *Historien är närvarande*. Lund. S. 7.

<sup>35</sup> Ibid. S. 13–19.

<sup>36</sup> Karlsson, Zander. (2014). *Historien är närvarande*. Lund. S. 57.

<sup>37</sup> Ibid, S. 58.

## 4. Metod och material

I följande avsnitt presenteras angreppssättet och genomförandet av denna undersökning. Det kommer även finnas ett redogörande av materialet och avgränsningen som kommer att diskuteras.

### 4.1 Metod

Genom att undersöka Battlefield 1s spelkampanj *Prologue* och *War Stories* utifrån utgångspunkter från historiedidaktik kommer innehållet att analyseras utifrån ramverken *historiebruk* och *historiemedvetande*. Dessa ramverk är utifrån Aronsson och Karlssons teorier om *historiebruk* och *historiemedvetande*. När det kommer till *historiemedvetande* handlar det om vilket potentiellt *historiemedvetande* som kan väckas hos spelaren när den spelar *Prologue* och *War Stories*. *Prologue* och *War Stories* kommer att analyseras utifrån professorn A. Martin Wainwrights sju olika tematiska enheter. Wainwright undervisar en kurs *History in Video Games* på The University of Akron och kursen kräver att studenterna ska analysera spel med historiskt tema i kontexten av både spelkritik och tidigare historiska lärdomar. De sju följande teman som ska analyseras är (1) *Game Mechanics*; (2) *Economics and Environment*; (3) *Cultural Bias*; (4) *World Systems and World History*; (5) *Determinism and Contingency*; (6) *Combat and Brutality*; (7) *Gender*.<sup>38</sup>

(1) *Game Mechanics* handlar om spelmekanik och vad för typ av spel det är. (2) *Economics and Environment* handlar om vad för typ av resursfördelningen som existerar i spelet. (3) *Cultural Bias* handlar om ifall spelet kan vara kulturellt partisk och på vilket sätt. (4) *World Systems and World History* handlar om ifall temat världshistoria finns närvarande i spelet. (5) *Determinism and Contingency* handlar om det existerar alternativa utfall i spelet. (6) *Combat and Brutality* handlar om hur strider och brutalitet porträtteras i spelet. I det sjunde och sista temat (7) *Gender*, handlar det om en genusanalys av själva spelet. Spelet har en inledning på kampanjen vilket är *Prologue* och sedermera så följs den utav fem olika *War Stories* och det är i den ordningen som analysen kommer att ske. Efter att *historiebruk* och *historiemedvetande* har analyserats kommer det en diskussion i slutet av undersökningen om hur detta spel skulle kunna användas i historieundervisningen. Aspekter från tidigare forskningsdelen kommer även att vara delaktiga i resultat- och analysdelen. Varje *War Story*

---

<sup>38</sup> Wainwright, A.M. (2014). *Teaching Historical Theory through Video Games*. The University of Akron. s. 581.



har ett eget namn och varje *War Story* kommer att undersökas under sin egna rubrik. Anledningen till att varje *War Story* får sin egna rubrik är för att det ska underlätta för läsaren att navigera sig igenom undersökningen.

## 4.2 Urval

Valet av att analysera detta spel är för att det hittills inte gjorts någon undersökning på spelet Battlefield 1. Spelet utspelar sig under första världskriget som är en av mänsklighetens stora händelser och det gör att detta ämne arbetas med i historieundervisningen. Spelet är relevant för att det uppmärksammar kända slag, personer och händelser från första världskriget. Spelet ingår även i en spelserie som når ut världen över och på så sätt når ut till miljontals spelare.

## 4.3 Avgränsning

För denna undersökning så kommer det att finnas avgränsningar gällande det som kommer att undersökas. I undersökningen kommer enbart Battlefield 1s spelkampanj och inledning att undersökas vilket innebär att andra delar av spelet inte kommer att beaktas. I själva spelet är spelkampanjen och inledningen en liten del av spelet och det är i grunden spelläget multiplayer som är Battlefields guldgruva. Multiplayer är det populäraste spelläget där man har möjligheten att spela online med sina vänner och familj, samt att det är spelläget multiplayer som gjort att Battlefield säljer flera miljoner kopior av sina spel. Att analysera ett helt spel tar tid och jag anser även att spelläget multiplayer tillför väldigt lite när det kommer till att använda spelet i klassrummet. Det är ytterligare en anledning till varför bara inledningen och spelkampanjen kommer att undersökas.

## 5. Battlefield 1

I följande avsnitt presenteras innehållet i spelet Battlefield 1. I avsnittet förklaras vad för typ av spel Battlefield 1 är och vem det är som får spela själva spelet.

Battlefield 1 är ett av flera spel i spelserien Battlefield. Spelserien är tillverkade av svenska företaget DICE och sedan är det ett amerikanskt företag EA som publicerar spelserien. Spelet släpptes 21 oktober 2016 till spelkonsolerna Playstation 4, Xbox One och till PC. Spelet utspelar sig under första världskriget där får man möjligheten att spela olika karaktärer under olika tillfällen när kriget pågick. Åldersgränsen för spelet är 18 år och det är utifrån PEGI. Enligt PEGI så har spelet våldsamheter och ett språkbruk som gör att åldersgränsen för spelet

är 18 år.<sup>39</sup> Dator och tv-spelet Battlefield 1 är skapat och publicerat av två företag med syftet att tjäna pengar. Det innebär att spelet är skapat utifrån ett kommersiellt syfte och genom ett *kommersiellt historiebruk*. Spelet är även likt andra medier skapat i underhållningssyfte. I spelet finns det två olika spellägen, kampanj och multiplayer. Det är stora skillnader på kampanj och multiplayer, där kampanjen är en väldigt liten del av spelet. I kampanjen spelar man ensam i ett single player mode, medan i multiplayer möter man andra spelare. Spelet är ett FPS-spel vilket innebär att spelet är ett first-person shooter. Spelet är alltså förstapersonsvy och det innebär att bildskärmen är spelfigurens synfält. Det gör att man som spelare spelar utifrån spelfigurens ögon och det gör att vapnet som spelare håller i alltid är synligt. I kampanjen är det fem olika *War Stories* vilket innebär att det är fem olika karaktärer man spelar. Alla dessa fem berättelser utspelar sig under olika perioder då kriget pågick.

I inledningen till *War Stories* spelar man först *Prologue* där man kan spela flera olika karaktärer. Vid spelandet av *War Stories* har man möjlighet att välja vilken svårighetsgrad man vill spela på och det är antingen easy, medium eller hard. Innan varje *War Story* kommer det fram text på skärmen som förklarar vart man befinner sig i kriget och när *War Storyn* är slut medföljer även information om vad som hände efter *War Storyn*. I *War Stories* finns filmsekvenser där det bland annat visas dialoger mellan olika karaktärer. I artikeln *Låtsaskrigen*, nämner Karlsson Battlefield 1 och att olika slagfält skildras på ett actionbetonat sätt.<sup>40</sup> I spelet finns en inramning om hemsgheter från första världskriget och de blir betonade i spelet. De blir betonade i både *Prologue* och i de fem *War Stories*. I ett sidospår i *War Stories* kan man leta efter field manuals och codex entries. Dessa finns i alla fem *War Stories* och om man samlar in alla kan man öppna special vapen eller vapenskins till spelläget multiplayer. Det är ett sätt som kopplar samman spelets kampanj och multiplayer. *Prologue* delen kommer även att analyseras under resultat och analysdelen och den skiljer sig markant från de fem olika *War Stories*.<sup>41</sup> Spelserien Battlefield tillhör en del av ett forskningsfält där det finns forskningsluckor för att det hittills har gjorts väldigt få undersökningar som kopplar spel till undervisningen.

---

<sup>39</sup> PEGI <https://pegi.info/> (Hämtad 2019-04-29).

<sup>40</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 253.

<sup>41</sup> Battlefield 1. EA. 2019.

## 6. Resultat och analys

I detta avsnitt kommer undersökning och analyser redovisas där jag kategoriserat och sorterat varje *War Stories* för sig själv, samt inledningen *Prologue*. Syftet för detta är att se vad varje *War Story* har för typ av *historiebruk*, samt vilket potentiellt *historiemedvetande* som finns i varje *War Story* och i inledningen *Prologue*. Det innebär att den tidigare forskningen och den utvalda teorin kommer att genomsyra själva resultat och analysdelen. Resultatet och analysen är strukturerade precis som spelet där man först spelar *Prologue* och sedermera *War Stories*. Varje *War Story* har ett eget namn och namnet på varje *War Story* kommer att vara rubriken till sitt resultat och analysdel.

### 6.1 Prologue

Det första som händer när man spelar *Prologue* är att en person väcker en afro-amerikansk man som ligger och drömmer på en sjukhussäng. Sedan skiftar det över till när personen som väcks står som en soldat i det så kallade ingenmanslandet. Här får man se hur brutalt första världskriget är när amerikanska och tyska soldater krigar i ett ingenmansland. I denna filmsekvens står karaktären mitt i ingenmansland och tittar runt i området han befinner sig i. Man vet inte namnet på karaktären, utan det enda man vet är att det är en afro-amerikansk soldat som är mitt ute på ett slagfält. I slutet av sekvensen blir skärmen svart och sedan dyker det upp en text där det står att Battlefield 1 är baserad på händelser som utspelade sig för över hundra år sedan. Det står även att mer än 60 miljoner soldater deltog i ”The War to End All Wars” och att kriget inte avslutade någonting, men att det förändrade världen för evigt. Det som följer är krig på frontlinjen och karaktären du spelar förväntas inte överleva. I *Prologue* ska man tillsammans med en grupp soldater hålla tillbaka den tyska offensiven. Tyska soldater stormar den position man håller, vilket är ute i ingenmansland. Det man ser när man spelar är att allting är bortsprängt och det är inklusive byggnader och träd. Den tyska offensiven är stark och det leder till att karaktären man spelar dör. När man dör dyker det upp ett namn på skärmen och det står vilket år personen föddes och vilket år personen dog, exempelvis Harvey Nottoway 1889–1918. I denna inledning är det meningen att man ska dö och i samband med att namnet dyker upp på skärmen är det en berättade röst som pratar om kriget. Rösten berättar om att de som deltog i kriget kom från alla delar av världen och att många av dem trodde att det skulle vara en färd och ett stort äventyr. Rösten berättar att det inte var ett äventyr och i samband med det hoppar skärmen vidare och nu spelar man en annan karaktär som håller i ett maskingevär. Man ska försvara den position man håller mot

den tyska offensiven och i samband med det sprängs det runt omkring en och man är tvungen att göra reträtt till en, i princip, bortspräng kyrka som är lokaliserad precis vid ens första position. Liknade som första karaktären man spelar är den tyska offensiven stark och de stormar in i kyrkan med soldater som är beväpnade med eldkastare och dödar ens karaktär. Precis som första karaktären dyker det upp ett slumpmässigt namn på skärmen och vilket år han föddes och vilket år han dog. I *Prologue* spelar man flera slumpmässiga karaktärer man inte vet namnet på. Efter det berättar rösten om att nya dödande maskiner som stridsvagnar ändrade skepnaden på kriget. Den nya karaktären som nu spelar hoppar in i en brittisk stridsvagn vid namn Mark V. Man använder ett maskingevär som är på sidan av stridsvagnen och man har uppdraget att återta de positionerna man tappat när man spelade de första karaktärerna.

När man avancerar med stridsvagnen sprängs den i bitar utan artilleri och även här dyker det upp ett namn på skärmen. Rösten berättar att det stora äventyret ledde till rädsla och att den sanna utjämnaren i krig är döden. I det läget blir man en ny karaktär som ska hålla positionen mot den tyska anstormningen och här får man bland annat se senapsgas användas och i luften sprängs det ett tyskt luftskepp. I det läget går allting långsammare och långsammare och när man spelar i detta läge kommer man att dö flera gånger om. Precis som tidigare byter man till en annan karaktär. Det är meningen att man ska dö och mitt ute i ingenmansland där man befinner sig bombaderas hela området av artilleri från båda sidorna. I en filmsekvens ser man att de enda två som överlevt är karaktären man är och en tysk soldat. De riktar sina gevär mot varandra och berättarrösten nämner att ibland trycker vi framåt och ibland trycker de framåt och ibland trycker vi så tillräckligt hårt att lyset lyser igenom molnen så att världen bortom kriget glimmar. Kriget är världen och världen är kriget och bakom varje vapen är det en människa och det är vi som är de människorna. Vi är de utslitna, naiva, hedrande, kriminella, legender och de som gått förlorande i historien. Vi är krigarna i luften och spöken i öken och de smutsiga i lera. Detta är vår historia.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Battlefield 1. EA. Prologue. Storm of Steel.

### 6.1.1 Analys

Innan man ska börja spela *Prologue* så finns det information i spelet om att man ska spela en soldat tillhörande den amerikanska 369th infanterigruppen och det som gör gruppen speciell är att den bestod bara utav afro-amerikaner och puertoricaner. Denna grupp är känd som Harlem Hellfighters och infanterigruppen är baserad utifrån Harlem, New York. Det viktiga inslaget av att använda sig av afro-amerikanska soldater istället för vita amerikanska soldater väcker ett potentiellt *historiemedvetande* om att i kriget deltog inte bara vita amerikanska soldater, utan även afro-amerikaner och andra grupper stred för USA. Det är viktigt att påpeka att dessa män deltog i ett krig för ett land där de klassades som andrahandsmedborgare och att i USA under den tiden så existerade fortfarande Jim Crow Laws i delar utav landet. I *Prologue* kan man tyda ett *vetenskapligt historiebruk* där den rekonstruerar historien om hur soldater under första världskriget potentiellt upplevde det och att Battlefield 1 genom *Prologue* och *War Stories* ger oss en möjlighet att upptäcka historiska händelser genom att spela spelet. Det existerar även ett *existentiellt historiebruk* genom att spelet rekonstruerar första världskriget vilket hjälper oss att minnas kriget.

I artikeln *Låtsaskrigen*, nämner Karlsson att spel kan betraktas som att de förenar individuella minnen med kollektiva föreställningar som finns i materiella och kulturella kontexter. Det sker ett samspel mellan individuella och kollektiva föreställningar vilket leder till frågan om vad historia egentligen är och vad anses vara lämplig till att representera historia.<sup>43</sup> När det kommer till *Prologue* representeras historia utifrån de allierades sida, vilket innebär att den visar en sida av kriget. De förenar *individuella* och *kollektiva minnen*, men endast minnen från de allierades föreställningar av kriget. Karlsson nämner att *historiemedvetande* är individers och kollektiva upplevelser av ett förhållande med tolkningar av det förflutna, nutiden och framtiden.<sup>44</sup> Upplevelserna och tankarna från första världskriget är att det var ett krig som var ett skyttegravsrig och att det var ”The great war” och ”The war that would end all wars”. Detta kan potentiellt väcka ett historiemedvetande om dåtiden och vilka typer av uppfattningar som fanns och finns om kriget. I kriget fanns det ett ingenmansland och vid många tillfällen är allting helt bortsprängt i ingenmansland och det bestod i princip utav bara taggtråd. Det är något som genom speglar *Prologue* är att den visar oss hur första världskriget

---

<sup>43</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 279.

<sup>44</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 38.

såg ut och att *Prologue* är utformat i det vi har i vårt *kollektiva minne*. Det vi har i vårt *kollektiva minne* om första världskriget visas i *Prologue*, men det som sticker ut är att man byter karaktärer i inledningen. Att ett spel visar att man inte är odödlig tillhör inte vanligheten när det kommer till ett FPS-spel. Här får man se namn och ålder på de karaktärer som dör och det väcker ett potentiellt *historiemedvetande* om att det var unga män som dog ute på slagfälten. I detta spelläge försöker spelet ge oss en *autentisk bild* av första världskriget och sedermera i *War Stories* ge oss en *autentisk bild* på historiska platser, personer och vapen som användes vid samma tidpunkt. Squire skriver i sin artikel om att spel kan ge emotionella reaktioner och att denna *Prologue* kan ge emotionella reaktioner som sorg över att karaktären man spelar dör. Man kan få en chock när ens karaktär dör och det går över till att man spelare en annan karaktär. Sedermera kan *Prologue* ge reaktionen rädsla som i det sista som händer i *Prologue* när de två soldaterna riktar sina vapen mot varandra och man har ingen aning om vad som kommer att ske näst. När det kommer till emotionella reaktioner skiljer det sig mellan individer och samma sak gäller *historiemedvetenhet*. Varje person kan uppfatta något på deras egna sätt.

Professor Wainwrights första tema är (1) *Game Mechanics* och det innebär spelmekanik. När det kommer till Battlefield 1 är det ett FPS-spel och det innebär att spelet är ett first-person shooter. Spelets spelmekanik är att det är utifrån förstapersons vy och det innebär att bildskärmen är spelfigurens synfält. Det gör att som spelare spelar man utifrån spelfigurens ögon och det gör att vapnet som spelare håller i är alltid synligt. Det är samma spelmekanik i *Prologue* och de fem *War Stories*. Wainwright nämner att FPS-spel har manus som de följer och att det tvingar spelaren att gå från ett scenario till ett annat. Vanligtvis krävs det att spelaren ska klara det scenario som man befinner sig i för att få fortsätta till det nästa scenariot.<sup>45</sup> När det kommer till andra temat som är (2) *Economics and Environment* går det inte att koppla till Battlefield 1 för att det handlar om hur resurser är fördelade i spelet. När det kommer till hur resurser är fördelade riktar det sig till strategispel som Age of Empires och Civilization. Det tredje temat är (3) *Cultural Bias* vilket handlar om ifall spelet är kulturellt partiskt. När det kommer till *Prologue* och *War Stories* är dom kulturellt partiska, då de visar första världskriget utifrån en sida av kriget. Det innebär att spelet kan uppfattas som vinklad för att det visar bara en del av kriget. I det fjärde temat (4) *World Systems and World History*, handlar temat om ifall världshistoria porträtteras i spelet. I *Prologue*

---

<sup>45</sup> Wainwright, M. (2014). *Teaching Historical Theory through Video Games*. The University of Akron. S. 583.

porträtteras känd världshistoria som bland annat skyttegravskrig som var en väsentlig del av första världskrigets krigsföring. Man får även möjligheten att se och spela nya uppfinningar från den tiden som bland annat maskingevär och stridsvagnar. Sedan följer spelet världshistorien när det gäller vilka länder som deltog i kriget och vilka olika typer av vapen och fordon som varje deltagande land använde sig av. I det femte temat (5) *Determinism and Contingency*, syftar den på alternativa utfall och när det kommer till dator- och tv-spel är det väldigt sällan man får se alternativa utfall. FPS- spel som Battlefield 1 följer ett slags manus som bara har ett utfall. Wainwright anser att dator och tv-spel gör anspråk att vara lojala till den historiska miljön och det är en anledning till att spel om första- och andra världskriget bara låter spelaren spela den vinnande allierade sidan.<sup>46</sup> I det sjätte temat (6) *Combat and Brutality*, handlar om hur striderna och brutaliteten porträtteras i spelet. *Prologue* porträtterar krigets brutalitet genom att den visar att man inte är odödlig och att man får se hur potentiella strider från första världskriget kunde ha sett ut. Själva porträttet av de stridande miljöerna från första världskriget är brutala i sig och att det är något som betonas tydligt i *Prologue*. I det sjunde och sista temat (7) *Gender*, handlar det om genusanalys av själva spelet. I de flesta krigsspel så är kvinnor inte närvarande vilket gör det svårt att göra jämförande analys mellan de olika könen. Istället blir det fokus på hur de krigande männen blir porträtterade i spel och att krigsspel betonar den traditionella maskulina identiteten. I *Prologue* spelar man olika karaktärer och det som blir starkt är betonat de karaktär man spelar är att de är modiga män som slåss för sitt land. De är modiga i att de försvarar och anfaller för sitt land.

## 6.2 Through Mud and Blood

I *Through Mud and Blood*, befinner man sig i sluttampen av kriget i Frankrike 1918. Tyskarna har börjat att överge sina linjer och utmanar sina fiender att komma till de, vågor av soldater dör kraschandes mot den tyska betongen. Kartorna förändras inte och tungt beväpnade och välskyddade är den brittiska Mark V stridsvagnen som är en skrämmande krigsmaskin. Den rensar skyttegravarna, förstör taggtråd och stridsvagnen kan bryta sig igenom. 17 oktober 1918, brittiska styrkor förbereder sig för en attack på staden Cambrai. Genom understöd av stridsvagnar trodde de allierade att bryta sig igenom är ett måste, men stridsvagnen Mark V har en stor brist och det är att den inte går att lita på. I denna *War Story* spelar man en ung man vid namn Edwards som är stridsvagnsförare och uppdraget som denna stridsvagn har är att den ska bryta igenom dom tyska linjerna och förstöra tyska

---

<sup>46</sup> Wainwright, M. (2014). *Teaching Historical Theory through Video Games*. The University of Akron. S. 592.

artilleripositioner. I stridsvagnen befinner sig andra karaktärer som Pritchard, Finch, McManus och stridsvagnskommandon Townsend. Stridsvagnen som Edwards kör kallas för Black Bess och i den finns det en tränad duva som är gruppens ända kommunikationslinje till huvudkvarteret. När Edwards kör mot frontlinjen får han frågan av McManus om vad hans sysselsättning var hemma i England var på Edwards svarar att han var en chaufför. Det är på grund av hans yrke hemma som han blev inkallad till kriget. Genom att avancera genom ingenmansland ska Black Bess ge understöd till brittiska infanterisoldater och stridsvagnen ska ta ut tyska positioner som har maskingevär och fältkanoner. I detta uppdrag möter man tyskt försvar som består utav soldater, stridsvagnar och artilleri. Alla dessa tre kan skada Black Bess, men som chaufför har man möjligheten att reparera Black Bess samtidigt som man kör. Black Bess har så kallade Health Points och den är baserad på skalan 100–0. Ifall Black Bess blir träffad går Health Points ner från 100 och om den når siffran 0 innebär det att Black Bess går sönder och man kommer att dö. Ifall man dör startar man om från där det senaste autosparades och det är spelet själv som sparar åt en automatiskt.

I samband med att man försöker ta över de tyska positionerna blir Black Bess attackerad av tyskt artilleri och artilleriet lyckas skada Black Bess tillräckligt mycket att den behöver repareras. Det leder till att Edwards och Pritchard måste hoppa ut ur Black Bess och laga stridsvagnen och i detta ögonblick blir det en filmsekvens. I sekvensen blir Pritchard skjuten till döds av tyskar som attackerar den stillastående Black Bess vilket leder till att Edwards måste reparera Black Bess själv. I avancemanget mot tyska positionerna så fastnar i Black Bess i lera och tyska soldater försöker bryta sig in i Black Bess. Enda utvägen som återstår är att skicka den tränade duvan som har på ett papper till deras position till huvudkvarteret som ska attackera deras position med artilleri. I samband med detta ber personerna i Black Bess en bön och artilleriet spränger allting runt omkring Black Bess. Black Bess är det enda som överlever och efter att de har överlevt blir det tjock dimma där dom befinner sig. Det gör att föraren inte kan se vad som är framför dom. Det leder till att Edwards får uppdraget att hoppa ut ur Black Bess för att scouta området så Black Bess kan avancera framåt in i den franska skogen. Edwards ska ta ut tyska positioner och det finns två alternativ som man har i detta uppdrag. Det är antingen att man smyger framåt och tar ut tyska soldater en efter en eller så är man högljudd, men om man går högljutt leder det till att alarmer kan gå och tyskarna kallar in förstärkningar. Genom detta uppdrag ska man leda Black Bess ut ur skogen som man befinner sig och efter att man har kommit ut ur skogen går Black Bess tändstift sönder. Det leder till att Edwards under nattid måste leta genom den närmaste byn efter tändstift. Problemet är dock



att byn är en tysk position som är fylld med soldater och stridsvagnar. Det är samma uppdrag som tidigare och man får valet att antingen smyga sig framåt eller så är man högljudd. Efter att Edwards hämtat delarna som Black Bess behöver lagas stridsvagnen och man ska nu avancera genom samma by, fast denna gång med Black Bess. Efter att man har tagit sig igenom byn får man syn på en bangård och på bangården samlar tyskarna sina styrkor för att ta tillbaka staden Cambrai. Black Bess måste åka igenom bangården för att ta sig till sina allierades positioner och man måste rensa bangården på tyska styrkor. Efter att man har rensat byn på tyska styrkor blir Black Bess position attackerad av artilleri vilket leder till att man blir strandsatt. Sedermera attackerar tyska soldater Black Bess och i samband med det blir Townsend och de tyska soldaterna dödade runt omkring Black Bess i skottlossningar. Black Bess går helt sönder och de enda två av som attacken är Edwards och McManus som till fots ska gå till Cambrai. Edwards och McManus börjar vandra mot Cambrai och samband med det avslutas *War Storyn*.<sup>47</sup>

### 6.2.1 Analys

I denna *War Story* rekonstrueras historia och det går att tyda att *War Storyn* innehåller ett *vetenskapligt historiebruk* som rekonstruerar händelser från första världskriget. *War Storyn* rekonstruerar hur brittiska anfall med hjälp av stridsvagnarna Mark V potentiellt kunde ha sett ut. Slaget om Cambrai som nämns flera gånger som är ett av flera slag mellan Storbritannien och Tyskland under första världskriget. Anledningen till att spelet har valt ut Cambrai är för att det sägs att det var ett av de första slagen som innehöll stridsvagnar. På så sätt finns det även ett *existentiellt historiebruk* där man ska minnas ett känt slag från detta krig och hur krigsföringen eventuellt kunde ha sett ut. Det finns några fantasiinslag i denna *War Story* och ett exempel är när Black Bess fastnar i leran och besättningen skickar den tränade duvan till brittiska högkvarteret som sedermera bombarderar hela området runt omkring Black Bess. Allt omkring överlever inte, men Black Bess gör det. Ett annat fantasiinslag är att man kan själv reparerar stridsvagnen samtidigt som man kör. Det gäller även om man blir beskjuten som spelare för att efter en liten stund regenerera spelarens Health Points automatiskt upp till 100% igen. I verkliga livet är detta helt omöjligt. I sin artikel, nämner McCall att fantasiinslag som dessa kan leda till att spelaren tar sig an persona av en hjälte från krigsfilmer, där man helt ensam besegrar flera dussintals fiender. Rollen som spelaren tar är till viss del fantasi, men väsentligen historisk för att spelet refererar till en historisk agent som är en soldat från

---

<sup>47</sup> Battlefield 1. EA. War Stories. Through Mud and Blood.

första världskriget.<sup>48</sup> Man tar på sig denna roll när man befinner sig i den dimmiga skogen, samt när man letar efter tändstift till Black Bess i byn som är ockuperad av tyskar. Det som är viktigt att tillägga är att denna *War Story* rekonstruerar historia utifrån briter och de allierades sida vilket gör att spelet inte är helt objektivt. När det kommer till *historiemedvetande* kopplar Karlsson dåtiden, nutiden och framtiden och när det kommer till det dåtida så är det tolkningar av dåtiden.<sup>49</sup> Själva *uppfattningen* och *medvetandet* av första världskriget är att det var ett skyttegravskrig och där båda sidorna av kriget höll sina defensiva positioner. Det potentiella *historiemedvetandet* i denna *War Story* är att man får lära sig hur det kan ha sett ut när en av de krigande sidorna väljer att släppa sina defensiva positioner och attackera den andra sidan. Man lär sig på så sätt krigsföringen som ägde rum i första världskriget och vad för typ av vapen och fordon som användes under den perioden. Det potentiella *historiemedvetandet* man även kan lära sig är vad som verkligen var möjligt och inte möjligt för de som deltog i första världskriget.

I denna *War Story* kan man få emotionella reaktioner, som bland annat rädsla när Edwards ska scouta området i skogen och när han ska ta sig till byn och leta efter tändstift. Man kan även känna sorg i början och i slutet när Pritchard respektive Townsend dör i skottlossningar. När det kommer till (1) *Game Mechanics* i denna *War Story* är det samma som i resterande av spelet, men i denna *War Story* får man möjligheten att köra en stridsvagn. Dock spelar man fortfarande ur en förstapersonsvy. Precis som jag nämnde tidigare är (2) *Economics and Environment* är inte kopplingsbart till ett spel som Battlefield 1 för att det handlar om resursfördelning. Det existerar ingen resursfördelning i någon *War Story*. Det tredje temat (3) *Cultural Bias* är något som existerar i denna *War Story*. Här spelar man en brittisk stridsvagnsförare Edwards som slåss för sitt land mot fienden Tyskland. Det innebär att det bara visas perspektiv från den brittiska sidan och det gör att denna *War Story* är kulturellt partisk. I *War Story* som man spelar får man bara möjligheten till att spela en sida av kriget. Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* handlar om världshistoria och ifall den porträtteras. Världshistorien från första världskriget porträtteras i denna *War Story* som visar på vilka platser kriget tog plats och vilka länder som var deltagande i kriget. Det visas även vad för typer av vapen som användes i kriget och att det var det första kriget som det

---

<sup>48</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 3.

<sup>49</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 38.

användes stridsvagnar i. Dock blir det att man får bara spela en sida av kriget. Det femte temat (5) *Determinism and Contingency* handlar om ifall det finns alternativa utfall. När det kommer till denna *War Story* så finns det bara ett utfall och som spelare erbjuds man inte andra alternativa slut. Som spelare har man ett slags manus man ska följa och det måste man följa ifall man vill klara spelet. Det sjätte temat (6) *Combat and Brutality* handlar om brutalitet och våld som kan existera inom spelet. Det existerar våld i denna *War Story* som exempelvis visar hur brutalt kriget var när en stridsvagn mötte fiendesoldater som inte hade något chans att försvara sig mot den kommande stridsvagnen. Det sjunde temat (7) *Gender* handlar om genusanalys och i denna *War Story* finns det inga kvinnor. Det går inte att göra en jämförelse mellan män och kvinnor, då kvinnor inte är närvarande i spelet med undantag av den sista *War Storyn*, *Nothing is Written*. Man kan istället diskutera om Edwards och hans mod som genomsyrar hela *War Story*, hur han offerar sig själv genom att själv gå igenom skogen och scouta för fiender. Det gäller detsamma när Black Bess går sönder och han tar sig ner till den franska byn och letar efter tändstift som Black Bess behöver.

### 6.3 Friends in High Places

I *Friends in High Places* befinner vi oss i Frankrike under våren 1917 då de allierade förlorar kriget i luften. Tysklands luftvapen dominerar den västra fronten med överlägsna flygplan och britterna kämpar för att utmana tyskarna. De brittiska piloterna har mindre än tio timmars erfarenhet och medellivslängden för brittiska piloter är 17 dagar. I denna *War Story* spelar man Clyde Blackburn och enligt berättelsen är Blackburn en ökad spelare. Det första som händer i *War Storyn* är att man förlorar en pokermatch mot den brittiska piloten George Rackham. När man förlorar pokermatchen bestämmer sig Blackburn för att binda fast och tar George Rackhams flygplan. Rackham är en pilot som tillhör den brittiska Royal Air Force och Blackburn tar hans plan och identitet. Rackham har kallats in för att testa hur flygplanet Bristol fungerar och det ska göras tillsammans med en co-pilot vid namn Wilson. Det första uppdraget är att man ska testa hur det är att köra ett flygplan och i samband med detta så ifrågasätter Wilson Blackburn. Blackburn är amerikan som pratar med amerikansk dialekt och han låtsas vara en brittisk man, även fast han inte pratar med brittisk dialekt. Det gör att Wilson är suspekt mot Blackburn och i samband med denna diskussion blir the Royal Air Force attackerade av tyska flygplan. De tyska planen som attackerar är i färgen röd och det ska vara en hyllning till den tyska piloten Manfred Von Richthofen som är känd som den röda baronen. Precis som med Black Bess har flygplanet man styr även Health Points vilket gör att man kan reparera flygplanen efter man har blivit beskjuten. Efter att man har skjutit ner

nästan alla tyska flygplan är det ett flygplan som försöker fly och Blackburn väljer att följa efter det. Det leder till att man lyckas upptäcka tyska fästen som innehåller krigsmaterial och co-piloten Wilson använder sin kamera för att ta foton på fästen innan de återvänder till sin bas. Innan de ska visa fotografierna för högkommando vill Wilson att Blackburn ska lova han att han får hem Wilson i ett stycke. Det är något som Blackburn lovar att han ska göra. Dessa foton ledde till att britterna attackerade de tyska fästen som Wilson hade fotograferat.

Uppdraget man har är att rensa vägen så de brittiska bombflygplanen ska kunna bombadera den tyska fästningen. Det är ett svårt uppdrag att ta ut den tyska fästningen, men vinst här för England kunde förändra kursen av hela kriget. Här ska man ta ut de tyska jaktplanen som attackerar de brittiska bombflygplanen. När man har eskorterat bombflygplanen blir flygplanet som man kör beskjutet vilket leder till att flygplanet kraschar. Flygplanet landar mitt ute i ingenmansland och Blackburn som använde sig av en fallskärm landar på den tyska sidan. Wilson lyckas inte ta sig ut ur planet vilket ledde till att han dog i kraschen enligt Blackburn. Blackburn ska nu ta sig från den tyska sidan över till den brittiska sidan. Det innebär att man måste smyga sig framåt och man måste även ta sig igenom ingenmansland. Vilket betyder att man måste ta sig igenom de tyska skyttegravar som är fyllda med tyska soldater. Ingenmansland består utav taggtråd, döda kroppar och spillror.

När man är ute i ingenmansland kan man bli beskuten från båda sidorna så det gäller att man smyger sig framåt då de båda sidorna har maskingevär som är riktade mot ingenmansland. Mitt ute i ingenmansland stöter Blackburn på flygplanet som han flög och där hittar han Wilson som inte är död, endast skadad. Wilson kan inte gå och Blackburn vill lämna kvar honom där för att Wilson inte kan röra på sig. Wilson skäller ut Blackburn och säger att Blackburn borde avsluta jobbet om han ändå ska lämna honom kvar. Blackburn tar upp en stor träplanka och är på väg att svinga den mot Wilson, men Blackburn kan inte avsluta jobbet utan bär istället upp Wilson. Blackburn väljer att rädda Wilson och innan han bär upp honom påpekar Wilson om Blackburns identitet. Blackburn tog George Rackhams identitet när han tog hans flygplan och i denna stund i ingenmansland avslöjar Wilson Blackburns riktiga identitet. Trots det väljer Blackburn att bära tillbaka Wilson vilket sker under natten. Båda lyckas smyga tillbaka till den brittiska sidan och under filmsekvensen kommer den riktiga George Rackham fram och Blackburn grips av militärpolis. Blackburn förs till London där han ska få vara med i en militärdomstol och nu befinner man sig på ett stort hangarfartyg. Fartyget blir attackerat av tyska flygplan och här behövs alla piloter som det går att få tag på och Blackburn tillsammans med Wilson tar ett flygplan för att försvara London. Här blir det

krig i luften över London och uppdraget är att försvara staden. Efter att man har tagit ut de tyska flygplanen dyker två tyska luftskepp som måste skjutas ner och i samband med det så blir flygplanet man styr nerskjutet av tyskt anti-flygvapen. Flygplanet landar ovanpå det tyska luftskeppet och nu ska det tyska anti-flygvapnet som finns närvarande på det tyska luftskeppet tas ut. Efter att det tas ut tar man över anti-flygvapnet och skjuter på tyska luftskepp och flygplan. Luftskeppet som sköt ner flygplanet kraschar in i den som man befinner sig i och det leder till att Blackburn och Wilson hoppar från sin position och landar i London hamn. Blackburn överlever hoppet och tar sig upp ur vattnet. När Blackburn tar sig upp ur vattnet avslutas *War Storyn*.<sup>50</sup>

### 6.3.1 Analys

Denna *War Story* innehåller ett *vetenskapligt historiebruk*, då den rekonstruerar historien om första världskriget genom att den innehåller flygstrider som existerade under första världskriget. Den rekonstruerar även hur en skyttegrav potentiellt kunde ha sett ut, samt ett potentiellt ingenmansland. I denna *War Story* får man likt den förra, testa nya uppfinningar och i detta fall är det ett flygplan. Flygplanet Bristol som man kör är lättnavigerat och det går snabbt att lära sig att styra planet. Precis som med Black Bess kan man reparera flygplanet samtidigt som man kör det och det är fantasiinslag som finns i spelet. I en tid då det inte fanns radio som kommunikation var det vanligt under krigstider att piloter och förare åkte fel och genom det kunde man ibland upptäcka vart fienden befinner sig. Det är något man gör i denna *War Story* då man upptäcker den tyska fästningen och man tar foton på fästningen. I det ögonblicken får man se hur Wilson använder sig av en kamera och även en relativ ny uppfinning som började användas i krigsföringen. På så sätt går det att göra en tolkning om hur piloter agerade under första världskriget och att det kan väcka ett *historiskt medvetande* om hur kriget såg ut utifrån piloters synvinkel. Det finns flera inslag av fantasi i denna *War Story* som exempelvis den sista slutstriden när de två tyska luftskeppen börjar attackera London. Det gäller även när man ska smyga sig förbi de tyska soldaterna och ingenmansland för att ta sig till den brittiska sidan. Även det sista som händer när man faller från drygt 10 000 meters höjd och överlever fallet är ett fantasiinslag. Genom att *War Storyn* rekonstruerar skyttegravar och ingenmansland och som spelare se hur skyttegravar och ingenmansland potentiellt såg ut. Det kan på så sätt väcka ett *historiemedvetande* hos spelaren. Man kan säga att tolkningen av första världskriget är levande i *War Storyn*, men att

---

<sup>50</sup> Battlefield 1. EA. War Stories. Friends in High Places.

det finns fantasiinslag som är tillgängliga. Något McCall nämner i sin artikel är att det finns spel som är gjorda i underhållningssyfte och inte utbildningssyfte och när det kommer till denna *War Story* anser jag att den innehåller flest fantasiinslag av de fem *War Stories*. Även i denna *War Story* kan man få flera olika emotionella reaktioner som Squire nämner i sin artikel och de är bland annat glädje och rädsla. Rädsla kan man känna när Blackburn tar upp träplankan och tänker svinga den mot den skadade Wilson och glädje kan uppstå när han lägger träplankan och bestämmer sig att för att bära Wilson tillbaka till den brittiska sidan. När det kommer till (1) *Game Mechanics* i denna *War Story* är det samma som i resterande av spelet, men i denna *War Story* får man möjligheten att flyga ett flygplan. Dock spelar man fortfarande ur en förstapersonsvy. Precis som jag nämnde tidigare är (2) *Economics and Environment* inte kopplingsbart till ett spel som Battlefield 1 för att det handlar om resursfördelning. Det existerar ingen resursfördelning i någon *War Story*. Det tredje temat (3) *Cultural Bias* är något som existerar i denna *War Story*. Även i denna *War Story* spelar man på den brittiska sidan, trots att Blackburn är amerikan. De tyska fienderna målas inte upp som onda, men det finns tydliga tecken på vi mot dom. I denna *War Story* får man enbart spela den brittiska sidan vilket leder till att den är kulturellt partisk.

Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* handlar om världshistoria och ifall den porträtteras. I denna *War Story* porträtteras världshistoria då man får möjligheten att delta i kriget mellan Storbritannien och Tyskland under första världskriget. Slagen i spelet sker på platser där kriget faktiskt ägde rum, förutom det sista slaget som skedde i Londons luftterritorium. Spelet försöker vara historiskt korrekt med användningen vapen och fordon som faktiskt användes under första världskriget. Det femte temat (5) *Determinism and Contingency* handlar om ifall det finns alternativa utfall. När det kommer till denna *War Story* så finns det bara ett utfall och som spelare erbjuds man inte andra alternativa slut. Som spelare har man ett slags manus man ska följa och det måste man följa ifall man vill klara spelet. Det sjätte temat (6) *Combat and Brutality* handlar om brutalitet och våld som kan existera inom spelet. I denna *War Story* kan man tydligt se hur brutalt ingenmanslandet var när Blackburn ska ta sig till den brittiska sidan från den tyska sidan. Man får se hur det ligger kvar döda kroppar i området och att det är mörkt och fullt av lera. Spelet målar upp en bra bild om hur första världskrigets ingenmansland såg ut. Det sjunde temat (7) *Gender* handlar om genusanalys och i denna *War Story* finns det inga kvinnor. Det går inte att göra en jämförelse mellan män och kvinnor, då kvinnor inte är närvarande i spelet med undantag av den sista *War Storyn*, *Nothing is Written*. I denna *War Story* agerar Blackburn som en

krigshjälte när han tillsammans med Wilson lyckas stoppa den tyska attacken på London och att de lyckas sänka de tyska luftskeppen. Det är vanligt att man som spelare tar man sig an rollen som krigshjälte och att krigshjälten i praktiken i alla spel är en man.

#### 6.4 Avanti Savoia

I denna *War Story* är man en volontär som går med i italienska Arditi, som är en chocktrupperförband som krigar i de italienska Alperna. Man befinner sig Dolomiterna i norra Italien under våren 1918. Det råder dödläge i Alperna mellan Italien och Österrike-Ungern och på grund av snötäckta berg kan ingen sida hitta ett sätt att rubba fienden. Vanliga soldater gräver sig in och förstärker sina positioner, samtidigt som ett elitförband förbereder sig för en oortodox anstormning. Detta förband specialiserar sig i högrisktaktik och de kallas för Arditi. Deras motto är ”antingen vinner vi eller så dör vi alla”. Det första som händer i War Storyn är att det är en äldre man vid namn Luca som pratar om sin broder Matteo som var en soldat för Italien under första världskriget. Luca kollar på foton från kriget och han berättar historien om vad som hände under kriget i Alperna. Matteos bataljon får uppdraget att ta över ett fort från fienden som ligger djupt in i deras territorium, men Luca som man spelar tillhör förbandet Arditi och de har ett annat uppdrag. Uppdraget som Arditi har är att de ska ge understöd till Matteos bataljon. Arditiförbandet hade på sig helkroppsrustning som skyddar dem mot fiendens skottkulor, men denna rustning väger mycket vilket leder till att i spelet rör man sig sakta.

Luca pratar om att Arditi är ett stolt förband och att det var de som förändrade kriget för Italien. Det första uppdraget som de har är att man ska avancera genom bergssidan av italienska Alperna och ta över flera positioner som Österrike-Ungern håller. De som gick med Arditi var stolta volontärer och de hade gjort vad som helst för sitt land. Det första uppdraget man har är att ta över en kyrka som fiendesoldaterna håller och efter uppdraget har gjorts ska de ta ut artilleripositioner som skjuter på Matteos bataljon. För att göra det måste man ta sig från bergssidan upp till berget för att ta ut fiendens artilleri. Här möter man många fiendesoldater och flera utav dem har eldkastare. Efter att man har avancerat och tagit ut den stora artilleripjäsen är nästa uppdrag att man ska ta ut ett anti-flygvapen som skjuter ner italienska flygplan. Efter att området rensats runt omkring detta anti-flygvapen så tar man över vapnet och börjar skjuta ner österrike-ungerska flygplan. Österrike-ungerska bombarflygplan åker för att bomba Matteos bataljon och Luca måste skjuta ner planen innan de bombar bataljonen. Italienarna hade inga förstärkningar vilket innebär att om bataljonen

skulle dö hade avancemanget varit förgäves och Luca hade förlorat sin broder. De Österrike-ungerska piloterna beslutar att bombadera bergen, vilket leder till att det blir en lavin. De sprängde bergen vilket ledde till att de begravde sig själva och de italienska styrkorna. I samband med lavinen går Lucas fulldräkt rustning sönder och området beskrivs nu av Luca som helvetet. Matteo är någonstans nere i helvetet och Luca beslutar sig för att gå och leta efter honom. När man tar sig ner från berget till bergssidan hjälper åt de få italienska soldaterna att försvara sina positioner mot attacker från österrike-ungerska soldater. Efter att attackerna stoppats fortsätter Luca att avancera mot fortet och på vägen leta efter Matteo. Luca beskriver hela området som eld och man ska ta sig in i det stora fortet och leta efter Matteo. När man når fortet ska man rensa det på fiendens soldater och efter man har gjort det så börjar man leta efter Matteo. Det går över till en filmsekvens när Luca börjar leta efter Matteo. Luca letar runt omkring fortet och bland de döda italienska kropparna hittar han sin broder. Luca hittar sin broder död vid fortet och Luca berättar att Matteo inte blev äldre, men att han är kvar. Luca är en av de få som överlevde och han frågar sig vem det är som bestämmer ödet. Omvälvningar följde efter krigets slut, där imperium kollapsade och nya länder bildades. Världen och vår syn på den ändrades för alltid. Familjer ändrades inte bara av dem som de förlorade, utan även av dem som återvände. De fallna och de veteraner som överlevde blev kända som den förlorade generationen.<sup>51</sup>

### 6.4.1 Analys

I *Avanti Savoia* kan man tyda ett *vetenskapligt historiebruk* för den rekonstruerar historia om den italienska volontärgruppen Arditi. Den rekonstruerar krig som existerade mellan Italien och Österrike-Ungern under första världskriget. Det finns även inslag av *existentiellt historiebruk* där den italienska identiteten förstärks genom denna *War Story*. Italienska män volonterade att gå med i ett förband för att försvara Italien mot fiender som invaderat deras land. Luca berättar historien om sin broder och han minns tillbaka till första världskriget. Han berättar händelser som skedde under första världskriget och på så sätt används ett *existentiellt historiebruk*. Här får man följa den italienska soldaten Luca som går med i det italienska förbandet Arditi. Som spelare ges man möjligheten till att spela som attackerare och här är man på offensiven tillskillnad från hur vanligtvis första världskriget har porträtterats. Att det är ett krig där soldater gräver sig in och försvarar sina positioner, men dock så har varje sida i kriget olika typer av chocktrupperförband. Det kan väcka ett potentiellt *historiemedvetande* hur

---

<sup>51</sup> Battlefield 1. EA. War Stories. Avanti Savoia



det kan ha sett ut när en chocktrupperförband går till attack mot sin fiende. Det kan även väcka *medvetandet* om hur farligt och riskabelt det var för dessa förband att bland annat springa igenom öppna fält för att ta sig till sina fienders sida. Karlsson nämner i sin avhandling *Låtsaskrigen*, om krigshjälten och att krigshjälten är en vanlig man som har hamnat i krig och man tillhör ett förband. Genom att tillhöra ett förband så känner man lojalitet och man offerar sig för förbandet.<sup>52</sup> I denna *War Story* spelar man en krigshjälte som tar sig an dussintals fiender och man är lojal mot sitt förband. Det finns dock fantasiinslag närvarande här, speciellt vid slutet av *War Storyn* när Luca tar över fortet. Man rensar själv ett fort på fiendesoldater och tar över det. Det är dock inte omöjligt att göra det i verkligheten, men sannolikheten att det kan genomföras är väldigt liten. I *War Storyn* möter man fiender som har eldkastare och fästningskanoner och dessa vapen uppfanns med hjälp av industrialiseringens framfart under 1800-talet. Det gäller även anti-flygvapnet som Luca använder när han sköter ner de österrike-ungerska flygplanen. Även denna *War Story* innehåller tolkningen om första världskriget som ett skyttegravskrig för att när Luca börjar leta efter sin broder letar han vid skyttegravar.

Denna tolkning av första världskriget går att implementera till vad Karlsson nämner i hans idéer om *historiemedvetande*. Att individers och kollektiva medvetna upplevelser av ett psykiskt förhållande av det förflutna.<sup>53</sup> Våra upplevelser av det förflutna, första världskriget visas i denna *War Story* och den bidrar även med andra typer av effekter. Squire nämner i sin artikel om att som spelare kan man få emotionella reaktioner när man spelar och det är något som man kan uppleva i denna *War Story*. Vid letandet av Matteo så kan man få reaktionen av rädsla när Luca letar bland döda italienska soldater i en desperat jakt för att hitta sin broder. När han väl hittar sin döda broder vid sidan av fortet så börjar Luca gråta och han lägger sig bredvid honom. Luca nämner att Matteo inte blev äldre, men att han är kvar och han frågar sig vem är det som bestämmer detta öde. Vid letandet och hittandet av Matteo kan man även få emotionella reaktionen av sorg. I eftertexterna av *War Storyn* nämns det att familjer förändrades inte bara av dem som de förlorade, utan även av dem som återvände. Det kan potentiellt väcka ett *medvetande* om att de som deltog i krig förändrade familjer för evigt och att det inte bara gäller de som inte överlevde, utan de som återvände. Det kan väcka ett

---

<sup>52</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 34.

<sup>53</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 38.

medvetande om att de som deltagit i krig och överlevt kan få posttraumatiska stressstörningar.<sup>54</sup> När det kommer till (1) *Game Mechanics* i denna *War Story* är det samma som i resterande av spelet och det är att man spelar utifrån förstapersonsvy. Precis som jag nämnde tidigare är (2) *Economics and Environment* inte kopplingsbart till ett spel som Battlefield 1 för att det handlar om resursfördelning. Det existerar ingen resursfördelning i någon *War Story*. Det tredje temat (3) *Cultural Bias* är något som existerar i denna *War Story*. Även denna *War Story* är kulturellt partisk för att den visar bara en sida av kriget. I detta fall visar den bara en sida av kriget vilket är italienarnas sida. Likt de andra *War Stories* får man bara möjligheten att spela en sida av kriget och det är ententens sida. Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* handlar om världshistoria och ifall den porträtteras. Denna *War Story* visar oss världshistorien kring kriget mellan Italien och Österrike-Ungern, men att det som man får uppleva är utifrån italienarnas sida. War Storyn bygger på de slag som skedde mellan de två länderna i Alperna, samt att man lär sig historien kring det italienska volontärförbundet Arditi.

Det femte temat (5) *Determinism and Contingency* handlar om ifall det finns alternativa utfall. När det kommer till denna *War Story* finns det bara ett utfall och som spelare erbjuds man inte andra alternativa slut. Som spelare har man ett slags manus man ska följa och det måste man följa ifall man vill klara spelet. Det sjätte temat (6) *Combat and Brutality* handlar om brutalitet och våld som kan existera inom spelet. Likt de andra *War Stories* existerar det brutalitet i denna *War Story*. Exempel på brutalitet är när österrike-ungerska flygplan bombar sönder bergen som leder till att deras egna soldater, samt fiendens sitter fast upp i bergen. Ett annat exempel på brutalitet är när Luca hittar sin broder Matteo död vid sidan av fortet. Det sjunde temat (7) *Gender* handlar om genusanalys och i denna *War Story* finns det inga kvinnor. Det går inte att göra en jämförelse mellan män och kvinnor, då kvinnor inte är närvarande i spelet med undantag av den sista *War Storyn*, *Nothing is Written*. Det man istället kan göra är att beskriva Luca som en krigshjälte när Arditiförbundet avancerar mot de österrike-ungerska positionerna. Luca är heroisk när han skjuter ner fiendens flygplan, samt när han är i praktiken ensam och ska ta fortet från fienden.

---

<sup>54</sup> Lund, Ingrid. *Posttraumatisk stress*. 31/8–2017. <https://stress.se/posttraumatisk-stress/>. (Hämtad 23/5–2019).

## 6.5 The Runner

I *The Runner* befinner vi oss på Gallipolihalvön våren 1915. Det brittiska imperiet har öppnat en ny front till kriget och ska invadera den osmanska halvön. Vid denna tidpunkt var det den största flottan som hittills blivit sammansatt och denna flotta transporterade över en halv miljon soldater. Dessa soldater kom från Australien, Nya Zeeland, Irland, Indien, Newfoundland, Frankrike och Storbritannien. Deras order är att landa på Gallipolihalvön och därifrån marschera in till huvudstaden Konstantinopel. Dag 1 på Cape Helles används ångfartyget River Clyde som en trojanskhäst och den kraschar in på stranden där den distribuerar flera bataljoner av de allierades soldater. En liten del av stranden blir tagen av de allierade, men halva landningsstyrkan dör under första dagen. Här börjar man spela under dag 2 och man spelar den australiensiska soldaten Fredrick Bishop. Bishop är en äldre krigsveteran som befinner sig på ett fartyg belägen precis vid den del av stranden som de allierade tog. Under filmsekvensen kommer det fram en ung australiensisk man vid namn Jack Foster till Bishop och säger att han är under Bishops ledning. Bishop vill inte ta Foster under sitt befäl för att han anser att Foster är för ung. Det leder till att Bishop pratar med ett brittiskt kommando Whitehall för att få Foster att göra någonting annat, men Whitehall vägrar göra det för att Foster åkt hela vägen från Australien för att se Australiens stolthet Fredrick Bishop.

Han förklarar att Foster ska ha ljugit om sin ålder för att göra värnplikt och man ser klart och tydligt på Foster att han är för ung för att delta i ett krig. Bishop väljer att ta Foster under sin vinge och eftersom attacken första dagen misslyckades har de allierade kallat in krigsfartyg som ska bombadera de delar av stranden som de allierade inte har tagit. Efter att ha bombaderat stranden gör de allierade en attack för att ta hela strandområdet och Foster vill följa med Bishop i attacken, men Bishop vägrar låta honom följa med. Foster har i uppdrag att han får bara komma när bakre kommando har tagit sig till stranden. Uppdraget som man har är att man ska ta ut de osmanska försvarspositionerna och det innebär att man ska rensa stranden på fiendesoldater. Man springer då igenom taggtråd som finns på stranden, in till skyttegravarna som är fyllda med maskingevär och man slår ut de försvarande osmanerna. När man har rensat stranden på fiender skickar man en lysraket upp i luften för att signalera att man har säkrat stranden. I filmsekvensen har Foster inte lyssnat på Bishops kommando och följt efter honom och det leder till att Foster får en stor utskällning av Bishop. De har tagit sig till en position ner på stranden och där visar Bishop Foster de allierade som dog när de

försökte ta stranden. Bishop talar om att Foster ljög sin väg till helvetet på jorden och att han kom hit bara för att få en staty på sig själv som en krigshjälte i sin hemstad. Foster får ångest över detta och säger att han kommer dö, men Bishop menar att det inte kommer hända för Foster är australiensare och vi är omöjliga att döda. I nästa uppdrag behövs det en löpare som ska ta sig till frontlinjen och det är Foster som får det uppdraget. Eftersom Bishop är väldigt beskyddade av Foster väljer Bishop frivilligt att göra uppdraget istället för Foster. Man ska ta sig till frontlinjen för att få en rapport och i samband med det blir frontlinjen bombarderad av artilleri. När man får rapporten vid frontlinjen ska man genast återvända tillbaka för att ge rapporten till Whitehall. Rapporten visar att de allierade har fallerade frontlinjer på flera olika ställen och det nya objektet som Bishop har är att han ska informera bakre kommando om att de allierade ska avancera. När Bishop når bakre kommando är det övergivet och på en lapp står det att den allierade positionen är förlorad och att man ska skjuta artilleri för att skydda sin reträtt. Det innebär att man ska beskjuta artilleri på platser där det finns allierade soldater. Man måste ta sig fort till frontlinjen för att varna de allierade soldaterna och få de att falla tillbaka. När man kommer fram till frontlinjen blir den attackerad av osmanska soldater och man måste hjälpa till att försvara positionen.

Efter att ha försvarat positionen rapporterar Bishop om att de allierade ska göra reträtt till Whitehall och Whitehall berättar att han skickade soldater som ska säkra ett fort som ligger ovanför byn som man befinner sig i. Foster är en utav de soldater som gick mot fortet och Bishop väljer att han ska rädda honom och på så sätt så stormar Bishop ett stort fort själv. I det sista uppdraget så har man möjlighet att antingen smyga sig fram till fortet eller så går man högljudd, men då löper man risken att alarmet går. Efter att ha tagit sig till fortet hittar man Foster och en grupp allierade soldater, men flera av soldaterna är skadade vilket leder till att de har ett problem. De kan inte ta sig förbi sina fiender med skadade soldater och Bishop beslutar sig för att täcka deras reträtt genom att skapa en distraktion där han får det att se ut som att han ska tillfångata fortet. Bishop vill att Foster när han når de allierades linjer ska skicka upp en lysraket så Bishop vet att han har kommit till säkerhet. Genom denna distraktion möter man flera vågor av osmanska soldater och genom att ta ut dom så tar man över fortet. Bishop blir dock skjuten av en soldat och det gör att han blir svårt skadad, men han kan röra sig till en position där han kan se de allierades positioner. Där ser han den lysraket som Foster skulle skicka när han nådde de allierades positioner och i samma ögonblick blir fortet beskjutet av de allierades artilleri. Det leder till att Bishop dör och i eftertexterna nämns det att krigandet om denna position fortsatte i nio månader till och det

resulterade i vinst för Osmanska riket. Drygt hundratusen osmanska soldater gav sina liv för att försvara sitt hemland och från deras rankingar kom krigserfarna ledare som sedermera skulle gå och grunda republiken Turkiet. Detta var första gången som Australien och Nya Zeeland krigade under sin egen flagga och det ledde till berättelser om hjältar och brödraskap som var vitala i smidandet av deras nationella identiteter.<sup>55</sup>

### 6.5.1 Analys

I denna *War Story* finns det inslag av ett *vetenskapligt historiebruk* och ett *existentiellt historiebruk*. Det *vetenskapliga historiebruket* är att *War Storyn* rekonstruerar ett av de mest kända slagen från första världskriget vilket är slaget om Gallipolihalvön. Den är rekonstruerad så man spelar ut ifrån de allierades synvinkel vilket innebär att man är den som attackerar. Det finns inslag av ett *existentiellt historiebruk* och det nämns i slutet av *War Storyn* i eftertexterna. Det gäller både för de krigande osmanerna som sedermera efter kriget bildade landet Turkiet och australiensare och nyzeeländare som för första gången krigade under egna flaggor. Detta slag minns av båda sidorna än idag och försvarandet av Gallipolihalvön hade en stor påverkan vid bildandet av det nya landet Turkiet. Slaget hade en stor påverkan i bildandet av dessa länders identiteter. Karlsson nämner i sina teorier att *historiemedvetande* är individers och kollektiva medvetna upplevelser av ett psykiskt förhållande av det förflutna, nutiden och framtiden.<sup>56</sup> Upplevelserna av det förflutna kring slaget om Gallipolihalvön betonas i *War Storyn* och det finns en slags historisk autenticitet om hur slaget gick till.

De allierade hade svårt att bryta det osmanska försvaret vilket till slut ledde till att de allierade gav upp planen att ta sig till Konstantinopel. Det kan väcka potentiellt *historiemedvetande* om hur detta slag gick till, men även vilka efterföljder slaget gav som vid bildande av nya länder. I denna *War Story* kan man som spelare få uppleva flera emotionella reaktioner som rädsla, sorg och glädje. Rädsla kan man få vid Bishops första möte med Foster där han får reda på att han är minderårig och att man måste ta sig an rollen till att försvara sin minderåriga landsman. Sorg kan man uppleva när Bishop skäller ut Foster som har smugit med i attack och att denna plats är helvetet på jorden. Det gör han i samband med att det visas en översikt av stranden där det ligger flera hundratals allierade soldater döda. Man kan även uppleva rädsla då i samma sekvens säger Foster att han kommer att dö på denna plats. Glädje kan man få i slutet

---

<sup>55</sup> Battlefield 1. EA. War Stories. The Runner.

<sup>56</sup> Karlsson, K-G. (1999). *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. S. 38.

av *War Storyn* när Foster skjuter med lysraketen i luften som en signal på att han återvänt till de allierades sida, men i samband kan man få en sorglig reaktion då Bishop i samma sekvens dör av de allierades artilleri. Här tar man likt den förra *War Storyn* sig an rollen som krigshjälte när man tar över fortet från osmanerna och genom att göra det ensam så finns det även inslag av fantasi i denna *War Story*. När det kommer till (1) *Game Mechanics* i denna *War Story* är det samma som i resterande av spelet och det är att man spelar utifrån förstapersonsvy. Precis som jag nämnde tidigare är (2) *Economics and Environment* inte kopplingsbart till ett spel som Battlefield 1 för att det handlar om resursfördelning. Det existerar ingen resursfördelning i någon *War Story*. Det tredje temat (3) *Cultural Bias* är något som existerar i denna *War Story*. Även denna *War Story* är kulturellt partisk för att den visar bara en sida av kriget. I denna *War Story* får man möjligheten att vara med och delta i slaget om Gallipolihalvön, men att man bara får se en sida av slaget. Här får man se ententens sida som är de attackerande, men det ges ingen möjlighet att spela de försvarande Osmanska riket.

Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* handlar om världshistoria och ifall den porträtteras. I denna *War Story* porträtteras en av de mest kända slagen från första världskriget, vilket är slaget om Gallipolihalvön. Den skildrar vad som faktiskt hände på riktigt, vilket är att ententen inte lyckades slå ner det osmanska försvaret och de avbröt attacken. Den visar även att andra nationer deltog i attacken som bland annat Australien och Nya Zeeland. Det femte temat (5) *Determinism and Contingency* handlar om ifall det finns alternativa utfall. När det kommer till denna *War Story* finns det bara ett utfall och som spelare erbjuds man inte andra alternativa slut. Som spelare har man ett slags manus man ska följa och det måste man följa ifall man vill klara spelet. Det sjätte temat (6) *Combat and Brutality* handlar om brutalitet och våld som kan existera inom spelet. Lik de andra *War Stories* existerar det brutalitet i denna *War Story*. Brutaliteten får man möta direkt när ententen stormar stranden och man får se många av ens allierade inte överleva attacken. I slutet av första uppdraget visar Bishop Foster de allierade som dog på stranden och då får man se döda män liggandes på stranden. Brutalitet existerar även i det sista som händer i *War Storyn* när fortet som Bishop tog från osmanerna blir bombaderat och att det leder till att Bishop dör. Det sjunde temat (7) *Gender* handlar om genusanalys och i denna *War Story* finns det inga kvinnor. Det går inte att göra en jämförelse mellan män och kvinnor, då kvinnor inte är närvarande i spelet med undantag av den sista *War Storyn*, *Nothing is Written*. Lik de andra *War Stories* tar Bishop sig an rollen som krigshjälte vid flera tillfällen. Han gör det i

början när stranden stormas av ententen, samt att han erbjuder sig själv att hämta en rapport från frontlinjen istället för Foster. Det gäller även det sista uppdraget där att offra sitt liv för att rädda Foster och de resterande soldaterna. Han agerade som en krigshjälte, men att det tillslut ledde till hans död.

## 6.6 Nothing is Written

I *Nothing is Written* befinner man sig i den arabiska öknen under våren 1918. Första världskriget uppslukar hela världen och i öknen i Mellanöstern gör arabiska stammar uppror mot deras förtryckare som är Osmanska riket. För att bemöta upproret använder sig osmanerna av deras mest avancerade teknologier, där de använder artilleri, flygplan och bepansrade fordon mot rebellernas svingade av gevär på ridning av häst. T.E Lawrence är en oortodox brittisk officer som samarbetar med en liten grupp av högt mobila och de kan inte konfrontera osmanska soldater direkt, utan de måste kriga på ett annat sätt. I *War Storyn* nämns det om vad som finns under den arabiska öknen, vilket är olja och att olja är livsnerven för vår nya mekaniska värld. I över 400 år har Osmanska riket styrt över dessa områden och kontrollerat allt som funnits där, men de styr inte obestritt. Flera band av Beduinrebeller har gått ihop för att störta imperiet och de slår till utan varning och sedan försvinner de in i öknen. Tillsammans med rebellerna krigar en brittisk officer vars bedrifter har förtjänat honom namnet Lawrence of Arabia. I det första uppdraget har ett osmanskt tåg sparat ur och på tåget finns det en intressant bit av last.

Det är en patrull av osmanska soldater som skyddar tåget som kraschade och de vaktar över lasten till förstärkningar kommer. Man är en ensam krigare som ska ta sig till en av tågagnarna där denna intressanta lasten finns och här har man möjlighet att smyga sig dit eller så går man högljudd. Om man går högljudd det vill säga skjuta med vapen kommer andra soldater skjuta på en och det gör alternativet att smyga sig framåt är mycket enklare. När man tar sig till tågagnen får man tag i en bok med koder och det är denna bok som är den intressanta lasten man är ute efter. När man befinner sig i tågagnen blir man gripen av osmanska förstärkningar och ledaren för förstärkningarna heter Tilkici. Dessa förstärkningar blir dock dödade av attackerande Beduinrebeller. Det leder till att rebellerna griper Tilkici och i denna stund får man reda på att man spelar en kvinna. Kvinnan pratar om frihet och Tilkici nämner att imperiet kommer att bevilja eran frihet genom ett mäktigt bepansrat tåg. Från detta tåg kan man inte fly och man kan inte gömma sig ifrån det. Tåget förstörde byn kvinnan kom ifrån och i denna konversation får man reda på att hon heter Zara. Uppdraget man ska utföra

är att man ska ljuga för tåget Canavar om vart det ska åka och för att kunna veta vart tåget åker behöver man kommunikationskoder som finns i boken man hittade i lasten. Målet är att rebellerna ska förstöra Canavar och för att göra det så behöver man skicka tre krypterade meddelanden som säger att tåget ska dra sig tillbaka. Runt omkring järnvägarna finns det tre osmanska utposter och i de tre utposterna finns det en befälhavare som har meddelande kapslar med hög prioritet och rebellerna är tvungna att skicka ut dessa order. Uppdraget som Zara har är att eliminera tre befälhavare, ta tre personliga meddelande kapslar och skicka ut tre falska order. Man har fritt val när det kommer till vilken utpost man vill attackera först och dessa utposter är försvarade av soldater, maskingevär och stridsvagnar.

De tre falska order skickas med tränade duvor och precis innan man ska skicka den sista duvan blir man gripen av Tilkici som släpar ut Zara till öknen. Tilkici flydde från Lawrences läger och han kom ihåg vart lägret var lokaliserat och det innebär att Canavar nu vet vart lägret är. Tilkici gav order till Canavar vart den ska attackera och den kommer att eliminera Lawrence och alla rebeller. Zara lyckas ta en kniv som Tilkici har och dödar honom. Zara rider nu på häst till lägret och ser att det har blivit jämnat till marken, dock flydde rebellerna lägret precis innan attacken. I nästa filmsekvens diskuterar Zara och Lawrence om att tåget fortsätter att jaga rebellerna och att de måste förstöra Canavar på något sätt. Canavar kommer att stanna vid en by för att ladda på med last och det är där som rebellerna ska slå ut Canavar. Zara har i uppdrag att stoppa Canavar genom att förstöra tågrälsen så den inte kan fly, men ett problem som uppstår är att i byn där attacken ska ske så finns det stora trupper av fiender. Man måste ta hand om dessa trupper innan man kan sätta ut dynamit som ska förstöra tågrälsen och efter att man har placerat och sprängt dynamiten ska man nu förstöra tåget. Runt omkring byn finns det fältkanoner som skadar tåget, men tåget har många Health Points vilket gör att det är utmanade att förstöra tåget. Tåget skjuter granater och artilleri på positionen man är på så det krävs att man är i rörelse hela tiden. Efter att man har förstört tåget pratar Lawrence med Zara om hur skönt det är med hämnd och att de nu siktar på någonting större som slagskepp som finns i Suezkanalen. När kriget tog slut blev osmanerna drivna ut ur Arabia, men imperierna Storbritannien och Frankrike tog tillbaka deras löfte om arabisk frihet. T.E Lawrence är fortfarande en kontroversiell figur och kriget om olja fortsätter till denna dag.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Battlefield 1. EA. War Stories. Nothing is Written.



### 6.6.1 Analys

I denna *War Story* befinner man sig i en annan del av det pågående första världskriget och man är i det dåvarande Osmanska riket. Till denna *War Story* kan man tyda det *vetenskapliga historiebruket* för att *War Storyn* rekonstruerar berättelserna om Beduinrebellernas uppror mot Osmanska riket med hjälp utav Lawrence of Arabia. Uppdragen som man gör i denna *War Story* är utifrån Lawrences intelligens och det var något som han gjorde i verkligheten vid upproren mot Osmanska riket.<sup>58</sup> Genom att använda sig av Lawrence of Arabia tillför det en *historisk autenticitet* om att de använder sig av person som var aktiv under första världskriget. Det finns även inslag av ett *existentiellt historiebruk* i denna *War Story* där man minns Lawrence of Arabia och hans handlingar mot Osmanska riket. Även tåget Canavar som man ska ta sönder väcker minnen om att under första världskriget så använde båda sidorna olika typer av bepansrade tåg i sin krigsföring. Man spelar en kvinna Zara i denna *War Story* och det går att koppla till Wainwrights artikel där han nämner att kvinnor väldigt sällan spelar någon huvudroll i krigsspel.

Wainwright nämner att kvinnor inte har varit framträdande i historiska uppgifter och att det bidrar med svårigheter att få inom i spel, men trots det så spelar man en kvinna som är en del av Beduinrebellernas uppror.<sup>59</sup> Det är uppseendeväckande att man får spela en kvinna i ett spel som är om första världskriget och när det kommer till verkligheten så fanns det kvinnor som var delaktiga i kriget. Visserligen var kvinnor delaktiga i kriget, men inte i den utsträckningen att det skulle leda till att man spelar en kvinna i ett skjutspele som handlar om första världskriget. Det väcker ett potentiellt *historiemedvetande* om att kvinnor var delaktiga i kriget och att kvinnors uppoffringar för sina länder under kriget bör det pratas mer om.<sup>60</sup> *Nothing is Written* väcker även ett *potentiellt medvetande* om hur Mellanöstern såg ut under första världskriget, men att bilden som ges av Osmanska riket i *War Storyn* är subjektiv. Eftersom *War Storyn* är skapad utifrån Beduinrebellernas synvinkel leder det till att berättelsen blir vinklad när det kommer till beskrivandet av Osmanska riket och deras agerande under denna period. Precis som de tidigare *War Stories* tar man sig an rollen som krigshjälte när man utför uppdragen och då är man en ensam soldat mot ett dussintals

---

<sup>58</sup> History. T.E Lawrence (1888–1935). 2014. [http://www.bbc.co.uk/history/historic\\_figures/lawrence\\_te.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/historic_figures/lawrence_te.shtml) (Hämtad 27/5–2019).

<sup>59</sup> Wainwright, A.M. *Teaching Historical Theory through Video Games*. The University of Akron. s. 598.

<sup>60</sup> Davis, Belinda. *The Mighty Women of World War I*. 9/11–2018. <https://edition.cnn.com/2018/11/08/opinions/davis-world-war-i-women-x/index.html> (Hämtad 27/5–2019).

soldater. Det gör att det finns ett inslag av fantasi här och det gäller även i det sista uppdraget där man rensar hela byn på fiendesoldater helt ensam innan man börjar anfallet mot Canavar. I denna *War Story* kan man få flera emotionella reaktioner som bland annat rädsla och glädje. Rädsla kan man känna när Zara blir gripen och förs ut till öknen där hon troligtvis ska bli dödad av Tilkici. Glädje kan man känna när Zara tar sig loss och dödar Tilkici och flyr från platsen och man kan även känna glädje när man får tag i boken med koder och när Canavar går sönder. När det kommer till (1) *Game Mechanics* i denna *War Story* är det samma som i resterande av spelet och det är att man spelar utifrån förstapersonsvy. Precis som jag nämnde tidigare är (2) *Economics and Environment* inte kopplingsbart till ett spel som Battlefield 1 för att det handlar om resursfördelning. Det existerar ingen resursfördelning i någon *War Story*.

Det tredje temat (3) *Cultural Bias* är något som existerar i denna *War Story*. Även denna *War Story* är kulturellt partisk för att den visar bara en sida av kriget. *War Storyn* är kulturellt partisk för att den visar upp Beduinrebellerna som goda och att den målar upp bilden av Osmanska riket som onda. Det gör att man kan uppfatta *War Storyn* som vinklad. Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* handlar om världshistoria och ifall den porträtteras. Här porträtteras världshistorien kring Lawrence of Arabia och beduinfolkets uppror mot stormakten Osmanska riket. Det visar oss vilka skillnader det var mellan de två stridande parterna i krigsföring och vilka resurser som fanns för de båda parterna. Det femte temat (5) *Determinism and Contingency* handlar om ifall det finns alternativa utfall. När det kommer till denna *War Story* finns det bara ett utfall och som spelare erbjuds man inte andra alternativa slut. Som spelare har man ett slags manus man ska följa och det måste man följa ifall man vill klara spelet. Det sjätte temat (6) *Combat and Brutality* handlar om brutalitet och våld som kan existera inom spelet. Brutalitet får man uppleva när Zara blir tillfångtagen av Tilkici och utsläpad till öknen. Hela filmsekvensen är brutal för att den visar hur Canavar sänker hela lägret som är fullt av rebeller och att sekvens avslutas med att Zara dödar Tilkici med en kniv. Det sjunde temat (7) *Gender* handlar om genusanalys och det är i denna *War Story* man får möjligheten att spela en kvinna. Om man jämför Zara med de andra karaktärerna som man spelar är det ingen skillnad på dem. Alla karaktärer man spelar tar sig an rollen som krigshjälte och i slutändan är det krigshjälten som räddar sin sida. I detta fall är det Zara som agerar krigshjälte och förstör tåget Canavar.

## 7. Battlefield 1 och historieundervisningen

I detta avsnitt kommer diskussionen om hur historielärare kan använda sig utav *Prologue* och de fem *War Stories* i klassrummet. Det medföljer även en problemdel, som diskuterar olika sorters problem som kan uppstå vid användandet av spelet i klassrummet.

När det kommer till att använda spel i historieundervisningen bör man som lärare tänka på tid. Det tar tid att lära sig spela och det är väldigt individuellt hur pass van är man att spela spel och hur långt tid det tar för en att lära sig att spela. Det innebär att det är individuellt för hur lång tid det tar för en elev att ta sig igenom och spela klart *Prologue* eller en *War Story*. I detta fall rekommenderas det att man som lärare har en genomgång kring spelet och att man ger klara och tydliga instruktioner kring hur man spelar spelet. Precis som jag nämnde i inledningen har man som lärare fria tyglar att skapa sin egen undervisning och att det leder till att man får göra precis hur man vill vid användning av spelet. Vill man som historielärare bara välja ut att spela *Prologue* och en eller två *War Stories* har man möjligheten till det eller vill man som lärare använda sig av hela spelkampanjen går det även. *Prologue* och de fem *War Stories* skiljer sig åt i vad de innehåller och bidrar med olika berättelser av första världskriget.

I *Prologue* och *War Stories* finns flera potentiella *historiemedvetanden* som man kan utveckla som spelare om första världskriget och att det finns flera *historiebruk* närvarande i spelet. Spelet bidrar även med *historisk autenticitet* när det kommer till de platser man befinner sig på och de vapen och fordon som man får möjligheten till att använda sig av. Exempel på detta är från *War Storyn, The Runner* där man befinner sig på Gallipolihalvön som är en utav de kända platserna från första världskriget och det som berättas i *The Runner* är utifrån verkliga händelser. Från *Avanti Savoia* lär man sig hur potentiellt krigsföring såg ut för chocktruppsförband och hur krig påverkar de deltagande soldaterna. I *Prologue* tar man sig an rollen som en riktigt soldat från första världskriget och när den karaktären man spelar dör visas en autentisk bild om ödet för de flesta soldaterna som deltog i kriget. Det går att använda spelet vid flera olika tidpunkter under kursens gång som vid undervisandet av *historiebruk* som är en del utav det centrala innehållet i ämnet historia. Där kan man visa upp hur olika *historiebruk* kan användas i medieform. Det går även att använda spelet vid undervisande av industrialiseringen där elever får möjligheten till att testa på att använda olika uppfinningar som kommer från den perioden. Om man använder sig av *Prologue* och

*War Stories* i historieundervisningen sker det troligtvis vid undervisandet av första världskriget, men det finns en möjlighet att använda det vid andra tidpunkter under kursens gång. Jag råder till att man som lärare först går igenom händelser från första världskriget innan man använder sig av *Prologue* eller *War Stories* i undervisningen. Att man lär ut det riktiga händelseförloppet först till eleverna så kan man sedermera använda spelet som ett sätt att visa eleverna hur första världskriget porträtteras i spel. Det är ett sätt att visa eleverna att de har historia runt omkring sig. Potentiellt kan spelet leda till att man drar jämförelser med riktiga händelser och de händelser som porträtteras i spelet och det kan leda till givande diskussioner i klassrummet. Det är något som McCall nämner i sin artikel att man använder sig av spel som ett komplement till sin undervisning och att spel agerar som en slags tredjekälla.<sup>61</sup> Fördelen med att använda spel är att de erbjuder möjligheten till ”role of choice” enligt McCall och att tillskillnad från andra typer av media som texter och filmer så interagerar man med själva spelet.<sup>62</sup>

Det är en av de viktigaste aspekterna som spel bidrar med i jämförelse med vad andra typer av media bidrar med. Det innebär att om man använder det i undervisningen är eleverna i klassrummet aktiva istället för passiva. Vid undervisandet av spelet bör man som lärare ge eleverna diskussionsfrågor om innehållet i spelet och man kan skapa diskussionsfrågor utifrån hur Wainwright har designat sin kurs. Där har man sju olika teman som man kan använda vid sig för att skapa egna diskussionsfrågor som bland annat vad som porträtteras i spelet och ifall den bidrar med stereotyper. Sedermera att man som lärare tittar på hur eleverna uppfattar spelet och att man tar in vad de anser som är bra och vad som kan förbättras. Det går även att använda sig utav Gros 4 stegmodell där eleverna får arbeta i grupp. Det gäller som lärare att etablera det lärande objektet och vilka aktiviteter som kommer att utföras. I detta steg kan det vara viktigt att man ber sina elever att anteckna sina beslut som de väljer att göra i spelet. I det andra steget sker det reflektioner av vad som har hänt och det sker jämförelser och analyser. Detta tar plats under slutet av lektionen. I det tredje steg sker det specifika läroplansaktiviteter som är designade för detta spel som används och det kräver att eleverna inte bara ska använda sig utav spelet, utan även annat material som böcker och Internetkällor. I det fjärde och sista steg sker det en diskussion som är genomsvad av de andra stegen. Det sker en reflektion över

---

<sup>61</sup> McCall, J. (2016). *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. S. 20

<sup>62</sup> Ibid, S. 8.

processen av lärande och varje grupp presenterar sina vägval och analyserar sina strategier som de använt sig av.<sup>63</sup>

## 7.1 Problem

Vid användandet av spelet i klassrummet kan man som lärare stöta på problem och det första problemet är tillgänglighet. För att kunna spela spel som detta kan det krävas relativt nya konsoler och datorer som kan hantera dessa typer av spel. När det kommer till att köpa in spelet kostar det resurser och det skiljer sig från skola till skola om de vill lägga pengar på spelet eller inte. Arias nämner i sin artikel att det troligtvis största hindret för att använda spel i undervisningen är kostnaderna av att hämta in spel för att i många fall kan skolor ha begränsade resurser.<sup>64</sup> Ett annat problem nämner Karlsson i sin artikel *Låtsaskrigen*, att det inte alls är säkert att spelare lär sig något från de händelser som spel porträtterar. Han nämner att det finns många spelare som spelar för att ”slå algoritmen”, det innebär att man bemästrar spelet trots att det rörs sig om seriösa krigssimuleringar.<sup>65</sup> Det kan även finnas en möjlighet att elever tycker att spelet är för lätt och det kan finnas elever som kan ha svårt att bemästra själva spelet ifall de inte är vana att spela spel och i detta fall så finns det en inlärningskurva för dem. Om man kollar på innehållet i *Prologue* och *War Stories* spelar man utifrån de allierades sida, vilket gör att det inte visar hela bilden av kriget för man visar bara den ena sidan. Man kan säga att spelet visar första världskriget utifrån vinnarnas synvinkel och ett känt talspråk är att det är vinnarna som skriver historia. Det är en standard när det kommer till spel som har temat första och andra världskriget och det är att de visar bara en sida av kriget. Det löper risken till att i flera tillfällen så målas bilden av motståndaren som onda och den sidan som man själv spelar är den goda sidan. Genom detta kan man säga att spelet på så sätt kan bidra med att skapa stereotyper. Detta går även att applicera till andra typer av media som filmer, där det även förekommer vinklade filmer som visar upp en sida av ett krig.

---

<sup>63</sup> Gros, B. (2007). *Digital Games in Education. The Design of Games-Based Learning Environments*. University of Barcelona. S. 33–34.

<sup>64</sup> Arias, M. (2014). *Using Video Games in Education*. George Mason University. S. 62.

<sup>65</sup> Karlsson, T. (2018). *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. S. 278.

## 8. Avslutande diskussion

I detta avsnitt kommer slutdiskussionen och en sammanfattning av undersökningen att presenteras.

Syftet med undersökningen var att se vad för typ av *historiebruk* och vilket potentiellt *historiemedvetande* man som spelare kan utveckla när man spelar Battlefield 1. Sedermera skulle detta kopplas till historieundervisningen och efter att ha undersökt Battlefield 1s *Prologue* och *War Stories* tolkar jag det som att det går att använda sig av spelet i historieundervisningen. Resultatet från undersökningen visar att det finns flera *historiebruk* och det finns flera potentiella *historiemedvetanden* som man kan lära sig som spelare av Battlefield 1. I spelet kan man tyda *historiebruk* som *vetenskapliga* och *existentiella* och det kan väckas flera potentiella *historiemedvetanden* hos spelaren. Det potentiella historiemedvetandet som kan väckas hos spelaren är om dåtiden. Dåtid, nutid och framtid sitter ihop när det kommer till historiemedvetande och för att kunna förstå dåtiden behöver man hjälp av nutiden. Hur har aktioner från dåtiden påverkat oss i nutiden och vad kan vi lära oss från dåtiden för att göra vår framtid bättre.<sup>66</sup> Battlefield 1 har potentialen att väcka ett historiskt medvetande hos spelaren, men eftersom historiemedvetande skiljer sig från individ till individ kan man inte garantera på att spelaren utvecklar ett historiemedvetande. Det gäller även om vad man som spelare kan lära sig från att spela spel.

Det nämns i flera artiklar i den tidigare forskningen att det inte alls är säkert att man som spelare lär sig något från att spela. Det skiljer sig från individ till individ på vad man lär sig av spel. Vissa spelare kan lära sig mycket av spelet, samt utveckla ett historiskt medvetande om dåtiden. Medan andra spelare kanske inte lär sig någonting av att spela Battlefield 1. Historiemedvetande är svårfångat, men utifrån Aronsson och Karlsson teorier om historiemedvetande gör det enklare att definiera begreppet. Det är klart och tydligt att det är en individuell process och det är viktigt att som historielärare alltid ha i åtanke att det är individuellt vad man lär sig och inte lär sig. Den tidigare forskningen är dock positiv till att använda sig av spel i undervisningen och resultatet från denna undersökning visar att det finns flera potentiella *historiemedvetanden* som spelare kan utveckla. Till undersökningen användes Wainwrights modell som består av sju teman och det visar sig att det går att använda den modellen som ett analysmedel. Modellen är skapad för strategispel och inte FPS-spel som

---

<sup>66</sup> Aronsson, P. (2004). *Historiebruk – att använda det förflutna*. Studentlitteratur. Lund. S.17–18.

Battlefield 1, trots det fungerar det att använda sig av modellen till Battlefield 1. Wainwrights sjustegsmodell är en användbar modell vid analys av spel och att det borde vara en analysmodell som flera forskare bör titta på och använda sig utav. Sjustegsmodellen har genomsyrat *Prologue* och *War Stories* och de sju teman som finns i modellen leder till intressanta diskussioner om hur spelet fungerar, samt innehållet i spelet. De teman som sticker ut enligt mig är (3) *Cultural Bias* och (4) *World Systems and World History*. (3) *Cultural Bias* sticker ut för att den handlar om kulturell partiskhet och det är ett ämne som är viktigt att diskutera om när det kommer till krigsspel. Vilken sida av ett krig får man spela och varför, samt hur beskrivs fienden i spelet. Det fjärde temat (4) *World Systems and World History* hänger lite ihop med det tredje temat för att den diskuterar om hur världshistoria skildras i spelet. Vad är det för typ av världshistoria som skildras i spelet och vad är det som lämnas bort. Wainwrights modell fungerar som en analysmodell för undersökningar som denna, samt att dessa sju teman fungerar att använda sig utav i undervisningen. Att använda spel i undervisningen medföljer visserligen några problem som har nämnts, men att det egentligen alltid finns en risk att problem uppstår i allt man undervisar i.

Spel är i grund och botten skapade i underhållningssyfte och ifall man ska använda sig av spel i klassrummet krävs det att läraren har kunskap om spel och hur spel är uppbyggda. Det krävs arbete från läraren att få spelet att fungera i klassrummet. Bara för att ett spel är skapat i underhållningssyfte så innebär det inte att man kan använda det i undervisningen. Det finns mycket man kan lära sig från spel med historiskt tema, speciellt när de rör sig om enskilt stora krig som första eller andra världskriget. Precis som jag nämnde i inledningen behöver elever mer motivation och genom att variera undervisningen och använda sig av spel kan bli ett sätt att motivera eleverna. Genom att använda sig av Battlefield 1 kan man möta elever i en ny miljö och det bidrar med ett nytt och fräscht sätt att undervisa historia på. Det är något som Arias nämner i sin artikel, att i flera fall kan elever sakna motivation och spänning när det kommer till det traditionella lärandet och att använda sig av spel kan vara ett sätt att motivera eleverna.<sup>67</sup> Det gäller som historielärare att medvetandegöra för eleverna om att *historiebruk* finns runt omkring dom. Med tanke på att det finns en forskningslucka gällande spel ihopkopplat med undervisning gör det att det inte finns en klar och tydlig analysmodell. Det finns ingen klar och tydlig modell för hur man som lärare skulle lägga upp sin undervisning vid användandet av spel. Som jag nämnde tidigare spelar tid roll och det är en grundläggande

---

<sup>67</sup> Arias, M. (2014). *Using Video Games in Education*. George Mason University. S. 51–52.

faktor som direkt avgör ifall man har tid att använda spel i undervisningen. Den tidigare forskningen bidrar med viktiga insikter om hur spel kan användas i undervisningen, men det märks att det inte finns någon tydlig analysmodell. De ger tydliga exempel på vad spel bidrar med och vad man kan lära sig ifrån dem, men som flera av dessa forskare har nämnt har det hittills gjorts för lite undersökningar inom forskningsfältet. Vilket innebär att det finns rum för att göra vidare forskning inom detta forskningsfält.



## 9. Referenslista

### Källmaterial

- Battlefield 1 (2016). Utvecklare: DICE. Utgivare, EA, USA.

### Referenser

- Arias, Meghan. *Using video Games in Education*. George Mason University. (2014).
- Aronsson, Peter. *Historiebruk – att använda det förflutna*. Studentlitteratur. Lund. (2004).
- Karlsson, Klas-Göran. *Historia som vapen – Historiebruk och Sovjetunionens upplösning 1985–1995*. Natur och Kultur. Stockholm. (1999).
- Karlsson, Thomas. *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinet och historia i krigsspel under 200 år*. Umeå Universitet. (2018).
- Karlsson, Klas-Göran, Zander, Ulf. *Historien är närvarande*. Lund. (2014).
- Gros, Begona. *Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments*. University of Barcelona. (2007).
- McCall, Jeremiah. *Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices*. Simulation & Gaming. (2016).
- Squire, Kent. *Video Games in Education*. Massachusetts Institute of Technology (2003).
- Wainwright, A. Martin. *Teaching Historical Theory through Video Games*. The University of Akron. (2014).

### Elektroniska referenser

- Davis, Belinda. *The Mighty Women of World War I*. 9/11–2018. <https://edition.cnn.com/2018/11/08/opinions/davis-world-war-i-women-x/index.html> (Hämtad 27/5–2019).
- Gymnasium, *Plugga e-sport på Gymnasiet*, 2017. <https://www.gymnasium.se/nyheter/inspiration/plugga-esport-11560> (Hämtad 2019–04/11).
- History. *T.E Lawrence (1888–1935)*. 2014. [http://www.bbc.co.uk/history/historic\\_figures/lawrence\\_te.shtml](http://www.bbc.co.uk/history/historic_figures/lawrence_te.shtml) (Hämtad 27/5–2019).
- Lund, Ingrid. *Posttraumatisk stress* 31/8–2017. <https://stress.se/posttraumatisk-stress/> (Hämtad 23/5–2019).

- PEGI <https://pegi.info/> (Hämtad 2019-04/29).
- Spelifierat lärande. *Skolvärlden*. 2014-09/25. <https://skolvärlden.se/artiklar/spelifierat-larande> (Hämtad 2019-04-11).