



Masteroppgave

NTNU
Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for historiske studier

Asbjørn Lavold

«Like we have a choice»

En studie av historisk narrativ i dataspill

Masteroppgave i historie - femårig lektorutdanning
Trondheim, november 2016

Asbjørn Lavold

«Like we have a choice»

En studie av historisk narrativ i dataspill

Masteroppgave i historie - femårig lektorutdanning
Trondheim, november 2016

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for historiske studier

Forord

Arbeidet med å skrive denne masteren har vært en utrolig lærerik prosess. Det har vært flere utfordringer underveis, men også mange oppturer, gjerne som følge av å ha mestret disse utfordringene. At jeg etter fem år med studier står igjen med en ferdig master gir meg en faglig stolthet og takknemlighet overfor alle som har hjulpet meg frem til dette resultatet.

Først og fremst må jeg rette en takk til min veileder, Jan Frode Hatlen, som først advarte meg om omfanget av et arbeid som dette, og som deretter tålmodig og grundig veiledet meg mot målet da jeg ikke ville høre på dette. Jeg vil også rette en takk til de jeg har vært i kontakt med på Historisk Institutt som har tatt seg tiden til å hjelpe når jeg har hatt behov for en faglig diskusjon eller gode tips til litteratur.

I tillegg vil jeg takke min samboer, Marte, for grundig korrekturlesning og generell støtte i hektiske perioder. Jeg vil også takke Ida for gjennomlesning og sitt engasjement for mitt prosjekt. For sin støtte og positivitet vil jeg også takke mine foreldre, som har hatt trua på meg hele veien gjennom prosjektet. Til slutt vil jeg også takke alle mine studievenner for gode år, bestående av en sunn blanding faglig innhold og annen moro i hverdagen.

Asbjørn Lavold

24.11.16, Trondheim

Innholdsfortegnelse

1	Innledning.....	1
1.1	Tema og problemstilling.....	1
1.2	Tidligere forskning	2
1.2.1	Historiedidaktikk.....	2
1.2.2	Forskning på spill og historie	3
1.3	Kildematerialet	4
1.4	Tilnærming og avgrensning.....	6
1.5	Metodiske utfordringer	8
1.6	Oppgavens relevans	9
1.7	Teori.....	10
1.7.1	Historisk narrativ	10
1.7.2	Mytologisering i emplotment	16
1.7.3	Kontrafaktisk historie i emplotment.....	17
2	Call of Duty 5: World at War.....	21
2.1	Kontrafaktisk historie i Call of Duty 5: World at War	22
2.2	Mytologisering i Call of Duty 5: World at War	26
2.3	Oppsummering	30
3	Company of Heroes.....	31
3.1	Kontrafaktisk historie i Company of Heroes	31
3.2	Mytologisering i Company of Heroes	37
3.3	Oppsummering	41
4	Company of Heroes 2.....	43
4.1	Kontrafaktisk historie i Company of Heroes 2	43
4.2	Mytologisering i Company of Heroes 2	46
4.3	Oppsummering	52
5	Avslutning	53
5.1	Konklusjon.....	53
5.2	Videre forskning	54
6	Kilder og Litteratur.....	57
6.1	Kilder	57
6.2	Bøker	57
6.3	Artikler.....	58
6.4	Nettsider.....	58

1 Innledning

1.1 Tema og problemstilling

I antologien *Playing With The Past*, lanserer Kapell og Elliott en påstand om at spill har evnen til å bryte med tradisjonelle rammer for historisk narrativ. Fordi spilleren får mulighet til å forme sine egne hendelsesforløp, hevder de at spilleren får anledning til å forme sine egne idealer for enkeltpersoner så vel som samfunn i ulik størrelse. Historien blir fortalt med spillerens eget narrativ og med spillerens egne formål og fokus:¹

Yet unlike «history», in which the reader is mostly a passive recipient of the historian's narrative (and, importantly, the historian's ideology inherent within that narrative), the player is capable of interacting with an authentic historical past in any way she or he may choose.²

På denne måten hevder Kapell og Elliott at spill skiller seg fra tradisjonell historie: gjennom å gå fra å være en passiv mottaker av historie som er skrevet med et formål og en konfigurasjon, til selv å være skaperen av dette. Spilleren kan selv tilføre sin egen ideologi og narrativ, og på denne måten skape sitt eget plot fortløpende, uavhengig av de definerte rammene for historien. Gjennom et brudd med historikerens monopol på det konfigurative grepet, mener Kapell og Elliott at historie i dataspill skiller seg fra det de forstår som historie.³

Denne masteroppgaven har til hensikt å tilbakevise Kapell og Elliots påstander. For å gjøre dette skal jeg undersøke hvilken betydning spillvalg og eventuell bruk av kontrafaktisk historie har for muligheten til å utvikle sin egen historiske ideologi. Jeg kommer til å argumentere for at disse valgene kun gir en illusjon av å skape sin egen narrativ. I den forbindelse vil jeg også vektlegge tilfeller av mytologisering og helteskildringer i dataspillene, og vise hvordan dette sammenfaller med rammene for historisk narrativ slik vi kjenner de i dag. Denne tilnærmingen leder til oppgavens problemformulering: Bryter populære dataspill med de tradisjonelle rammene for historisk narrativ?

Jeg vil vise at Kapell og Elliots optimisme på vegne av dataspill ikke nødvendigvis har rot i historiske teorier om narrativ. For selv om de skriver varmt om dataspills evne til å bryte med de tradisjonelle rammene for historieformidling, vil min drøfting vise at i alle fall mitt utvalg dataspill på ingen måte evner å gjøre dette. Til dette vil jeg benytte Hayden Whites teorier om

¹ Kapell, Matthew W. & Andrew B. R. Elliott, *Playing With The Past, Digital games and the simulation of History*, Bloomsbury Academic, New York 2013: 362-363.

² Ibid.: 362.

³ Ibid.: 362-363.

historisk narrativ generelt og arketyper spesielt.⁴ På dette grunnlaget vil denne oppgaven kunne tilbakevise Kapell og Elliotts påstand om dataspill sin *generelle* evne til å bryte med den tradisjonelle narrative formen.

1.2 Tidligere forskning

1.2.1 Historiedidaktikk

Min analyse av dataspill vil grense til flere fagfelt, slik som litteraturvitenskap og historiebruk. Allikevel handler denne oppgaven i hovedsak om historiedidaktikk. Ola Svein Stugu skriver at historiedidaktikken er et felt preget av mange ulike retninger og tilgrensede fagområder.⁵ Når det gjelder fremveksten av historiedidaktikk, er det naturlig å fokusere på perioden fra 1970, og på den europeiske utviklingen av fagfeltet. Denne utviklingen kan vi også kalle den tysk-danske⁶ historiedidaktikken, og i min presentasjon av tidligere forskning vil teoriene til Karl-Ernst Jeismann og Bernhard Eric Jensen stå sentralt.

Begrepet historiedidaktikk var gjenstand for massiv endring på 1970-tallet som følge av en identitetskrise i fagfeltet. Krisen dreide seg om historie som vitenskapsfag og hvilken rolle faget skulle ha i samfunnet. Der historiefaget tidligere var tilknyttet skolen som institusjon, gikk nå debatten rundt å skulle studere faget også utenfor skolen. Dette medførte en ny måte å tenke på historie på, ved å gå fra spørsmål om formidling til bevissthet rundt historiefaget.⁷

Bevissthet rundt egen historieforståelse ble presentert av Jeismann som eget tema i 1979, hvor han fremsatte historiebevissthet som den indre sammenhengen mellom tolkning av fortiden, forståelse av nåtiden og perspektiver på fremtiden. Han mente at for å kunne tolke fortiden, må man kunne forstå nåtiden.⁸ Dette kan naturlig knyttes til hvilken måte historien blir fremstilt på, og ikke minst hvor sentral fremstillingen står i både forståelsen og formidlingen av historie.

⁴ White, Hayden, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London 1974.

⁵ Stugu, Ola S., «Historiedidaktikken dilemmaer». I Ahonen, Sirkka Ahonen, m.fl. (red.), *Hvor går historiedidaktikken?* Institutt for historie og klassiske fag NTNU, Trondheim 2004: 15-16.

⁶ Basert på utviklingen som startet i Tyskland med Jeismann og Rösen, hvor danske teoretikere som Jensen senere har vært sentrale.

⁷ Stugu 2004: 16-17.

⁸ Eikeland, Halvdan, «Historiedidaktikk som vitenskapsdisiplin: Et bidrag til innholdsbestemmelse og operasjonalisering av begrepet», Høgskolen i Vestfold, Tønsberg Notat 6/2000: 3. Hentet 24.11.16 fra: <http://www-bib.hive.no/tekster/hveskrift/notat/2000-06/index.html>.

Dette er også noe Jörn Rüsen behandler i sine teorier. Han forstår narrativ som et bindeledd, og beskriver hvordan den narrative kompetansen knytter fortid og nåtid sammen på en måte som gjør at fortiden kan være en hjelp for avgjørelser i nåtiden. Dette innebærer at mennesker, gjennom sin forståelse av historien, kan plassere seg selv i en sammenheng som er mye større enn sitt eget livsforløp.⁹

Denne måten å forstå historiedidaktikk på, fikk blant annet reaksjoner fra Danmark, gjennom arbeidet til Jensen. Han er mest kjent for sitt arbeid med sammenhengen mellom historie i verden rundt oss og historie som skolefag¹⁰, samt sin forståelse av Jeismann og Rüsens teorier. Jensen ønsket et enda større fokus på hva som foregår utenfor utdanningsinstitusjonene. Han mente det ikke var mulig å oppnå kritisk tenkning og dannelse i samfunnet kun gjennom en endring i skolefaget i seg selv, men at en måtte se mer til hvordan historien formidles også utenfor skolen. Jensen bygger på, samtidig som han kritiserer Jeismann og Rüsen, og hans arbeid kan ansees som en videre utvikling av de tyske grunn teoriene.¹¹ Disse ovenfor nevnte teoriene er sentrale innenfor den forståelsen vi har av historiedidaktikken i dag.

Med en slik måte å forstå historie på, er det også viktig å ha en bevissthet rundt hvordan historie brukes. Klas-Göran Karlsson og Ulf Zander beskriver det de kaller *historiebruk*, som i hovedsak dreier seg om hvordan historie blir fremstilt og brukt med ulike formål av ulike aktører, ikke bare historikere.¹² Også Stugu omtaler historiebruk i sin artikkel «Historiedidaktikkens dilemmaer».¹³ Her skriver han at historie som forskningsfag i større og større grad har fått en funksjon av å legitimere bestemte deler av fortiden, og at den konkrete kunnskapen som frembringes blir noe tilsidesatt. Dette knytter han opp mot begrepet *Public History*¹⁴, et begrep jeg kommer til å gjenta senere i kapittelet.

1.2.2 Forskning på spill og historie

I forbindelse med Jensens vekt på historieformidling utenfor klasserommet, har dataspill sin naturlige plass i debatten. Som Jensen hevder, foregår mye forming av historie og identitet utenfor skolen. Med tanke på omfanget av dette mediet og i hvor stor grad vi eksponeres for

⁹ Ibid.: 4-5.

¹⁰ Kvande, Lise & Nils Naastad, *Hva skal vi med historie? Historiedidaktikk i teori og praksis*, Universitetsforlaget, Oslo 2013: 22.

¹¹ Ibid.: 58-59.

¹² Karlsson, Klas-Göran & Ulf Zander, *Historien är nu, En introduktion til historiedidaktiken*, Studentlitteratur AB, Lund 2011: 59.

¹³ Stugu2004: 16-17.

¹⁴ Ibid.: 17.

innholdet, er det viktig å være seg bevisst hvilke holdninger og verdier som formidles i spill. Dette resulterer i et spørsmål om hvordan spill bidrar til kritisk tenkning og dannelse i samfunnet.

Innenfor historiedidaktikken er dataspill et relativt nytt tema, og det er lite forskning på området. Forskning på spill og historie har vært mest populær i USA. Arbeidet gjort av de amerikanske forskerne Kapell og Elliott, som i *Playing With The Past*, er en viktig del av det amerikanske forskningsfeltet på denne typen historiefremstilling. Som vi har sett, er Kapell og Elliot optimister på vegne av dataspillets evner. Men som en motvekt har det nylig oppstått en debatt, primært blant tyske historikere, som stiller seg mer kritiske til dataspillenes evne til å fremstille historie.¹⁵ I mange tilfeller konkluderer de med at historien i spillene veldig ofte kun fungerer som en kulisser for det de kaller «digitalt heltemot».¹⁶ Diskusjonen rundt helteskildringer i dataspill vil jeg senere knytte til teoriene om historisk narrativ og romantisering gjennom fremstillinger av helteskikkelse.

Men det er ikke bare i Tyskland det har blitt en kultur for kritisk forskning på dataspill og historie. Et eksempel er antologien *Greek and Roman Games in the Computer Age*.¹⁷ Denne samlingen er utgitt i Trondheim, og har bidragsytere fra flere europeiske land. I en av artiklene vektlegger blant annet Jan Frode Hatlen hvordan historien i spillet han studerte presenterte en endimensjonal og maskulin historie. Han påpeker at spillet ved å kun fokusere på kriger og konger, gir en ensidig fremstilling av historien.¹⁸ I likhet med den tyske debatten viser dette en begynnende kultur for kritisk forskning på dataspill og historie. Men selv om vi ser en økende trend for forskning på dataspill, er dette fortsatt et smalt fagfelt med få bidragsytere fra hvert land og hver institusjon, noe som ikke står i stil med omfanget av dataspill som medium.

1.3 Kildematerialet

Empirien som oppgaven baserer seg på, består altså av tre dataspill. Utvalget er hentet fra spillsjangrene RTS og FPS. RTS står for «Real Time Strategy» og oversettes i denne oppgaven til «sanntidsstrategi». FPS står for «First Person Shooter» og oversettes i denne

¹⁵ Giere, Daniel, Nico Nolden & Tobias Winnerling, Konferanserapport fra *Digital Games vs. History*, Workshop ved Leibniz Universitet Hannover, 12.-13.12.2015. Hentet 13.04.16 fra: <https://spielkult.hypotheses.org/611>.

¹⁶ Ibid., egen oversetting.

¹⁷ Thorsen, Thea S. (red.), *Greek and Roman Games in the Computer Age*, Akademia Publishing, Trondheim 2012.

¹⁸ Hatlen, Jan F., *Students of Rome: Total War*. I Thorsen (red.) 2012: 190-192.

oppgaven til «førstepersons skytespill». Alle spillene jeg analyserer har en flerspillerdel og en enspillerdel. I flerspillerdelen blir man som spiller satt på et brett hvor man skal utkjempe et slag i konkurranse mot andre spillere. Flerspilleren har ikke noe egentlig hendelsesforløp, men kan spilles om og igjen som et sjakkbrett. I enspillerdelen derimot, kjemper spilleren kun mot datastyrte fiender og følger et narrativt hendelsesforløp. På grunn av det narrative elementet ved enspillerdelene er det disse jeg ønsker å undersøke. Jeg vil nå gi en kort presentasjon av de tre spillene. En grundigere innføring i spillenes hendelsesforløp vil bli presentert som en del av diskusjonen i analysekapitlene.

Call of Duty 5: World at War (CoD5) er et første-personers skytespill utgitt av *Activision* i 2008.¹⁹ Spillet er nummer fem i *Call of Duty*-serien, og som med mange av de andre spillene i serien, slo det godt an.²⁰ Spillet ble svært godt mottatt av både kritikere og spillere og har for øyeblikket 83 av 100 mulige poeng på *Metacritic*.²¹ I enspillerdelen er handlingen fordelt på to felttog, ett i Stillehavet og ett på Østfronten. Spilleren kontrollerer i disse felttogene henholdsvis en amerikansk og en russisk soldat, og skal utføre en rekke mindre oppdrag tilknyttet viktige hendelser i krigen.

Company of Heroes (CoH) er et sanntidsstrategispill utgitt av *SEGA* i 2006.²² Dette er det første spillet i *Company of Heroes*-serien, og slo i likhet med CoD5 godt an med omtrent tre millioner kopier solgt siden lansering.²³ Spillet har fått 93 av 100 mulige poeng på *Metacritic*.²⁴ I enspillerdelen er handlingen lagt til D-Dagen og i tiden etter i forbindelse med den allierte invasjonen.

Company of Heroes 2 (CoH2) er i likhet med sin forgjenger et sanntidsstrategispill.²⁵ Det ble utgitt av *SEGA* i 2013 og har solgt omtrent to millioner kopier siden den gang.²⁶ Også CoH2 har fått svært gode kritikker både av spillere og kritikere.²⁷ I enspillerdelen kontrollerer spilleren russiske soldater som kjemper på Østfronten, særlig i forbindelse med slaget om

¹⁹ Treyarch. *Call of Duty 5: World at War*. Activision 2008.

²⁰ Omtrent 15 millioner eksemplarer solgt frem til 2016. Statista. *All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide as July April 2016 (in millions)*. Hentet 24.11.16 fra: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>.

²¹ En side for rangering av spill, basert på tilbakemelding fra spillere og presse. *Metacritic*. *Call of Duty: World at War*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-world-at-war?ftag=MCD-06-10aaa1f>.

²² Relic Entertainment. *Company of Heroes*. THQ/SEGA 2006.

²³ Steamspy. *Company of Heroes*. Hentet 24.11.16 fra: <http://steamspy.com/app/4560>.

²⁴ *Metacritic*. *Company of Heroes*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes>.

²⁵ Relic Entertainment. *Company of Heroes 2*. SEGA/Feral Interactive 2013.

²⁶ Steamspy. *Company of Heroes 2*. Hentet 24.11.16 fra: <http://steamspy.com/app/231430>.

²⁷ 80 poeng av 100 mulige på *Metacritic*. *Metacritic*. *Company of Heroes 2*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2>.

Stalingrad, men også i forbindelse med andre viktige slag. Spillet avsluttes med slaget om Berlin.

For å kunne gjøre en grundig analyse av dataspill i lys av min problemstilling, har jeg valgt å avgrense spillutvalget og sjangerutvalget. Som presentert, er alle spillene mine innenfor sjangrene FPS og RTS. Jeg har valgt å kombinere spill innenfor disse to for å kunne ha et utvalg som skaper en viss variasjon i spillenes tekniske utforming. Jeg har allikevel valgt å holde meg unna andre sjangre for å kunne gjøre studiet så kvalitativt som mulig.

Den viktigste årsaken til at jeg har gjort dette utvalget, er spillenes popularitet. I denne studien er jeg interessert i å undersøke historisk narrativ slik det er presentert i spill som har et svært stort nedslagsfelt, jeg har derfor valgt titler som er blant de mestselgende og mest omfattende i verden. Men jeg har samtidig vektlagt spill hvor utviklerne har ytret ønske om å skape det som kan bli beskrevet som en genuin historisk fremstilling.²⁸ Denne oppgaven vil alene ikke kunne gi svar på om et spill evner å formidle historisk narrativ i sin helhet. Men en analyse av spill sin evne til å eventuelt bryte med tradisjonelle rammer for historisk narrativ, og slik skape en ny måte å forstå historie på²⁹, vil kunne bidra til forskningen.

1.4 Tilnærming og avgrensning

Opgaven er en kvalitativ undersøkelse av tre spill, med fokus på historisk narrativ. På grunn av dette fokuset vil den presenterte teorien fungere som rammeverk for utformingen av metoden, og vil også ha en sentral rolle gjennom hele analysen. I analysen vil Whites arketyper være det jeg legger som premiss for om spillene bryter med, eller faller innenfor, de tradisjonelle rammene for historisk narrativ.³⁰

Etter å ha undersøkt en rekke spill og vurdert en rekke sjangre, kom jeg frem til tre spill som alle dekket kravene jeg stilte. Som en del av min avgrensning krevde jeg at spillene hadde en tydelig tilknytning til andre verdenskrig, og at de var en kommersiell suksess. Fremgangsmåten har i hovedsak gått ut på å spille gjennom spillene, hvor jeg utforsket spilllets valgmuligheter. For å holde fokus på det historiske i spillene, sammenlignet jeg funnene fra spillene med realhistorisk litteratur. I analysen vil jeg konsentrere meg om hendelser som av spillet fremstilles som viktig og om dette samsvarer med litteraturen. Slik

²⁸«Through a rich single player campaign, players experience the cinematic intensity and bravery of ordinary soldiers thrust into extraordinary events.» Hentet fra beskrivelsen av Company of Heroes. Hentet 24.11.16 fra: <http://store.steampowered.com/app/4560/>.

²⁹ Kapell & Elliott 2013: 362-363.

³⁰ White 1974.

kan jeg vurdere i hvilken grad spillene fremstiller historie, kontrafaktisk historie eller ren fantasi. Jeg vil blant annet undersøke om spillene benytter seg av anerkjente vendepunkt, som for eksempel slaget om Stalingrad.³¹ For videre å operasjonalisere arbeidet med oppgavens problemformulering kom jeg frem til to forskningsspørsmål.

Det første er i hvilken grad spillene benytter seg av kontrafaktisk historie og hvordan dette påvirker spillerens muligheter til å forme det narrative. Besvarelsen av dette spørsmålet dreier seg i hovedsak rundt to typer av kontrafaktisk historie, som vil bli presentert i teorien. I analysene blir dette undersøkt med en hovedvekt på mindre kontrafaktiske endringer, og hvordan spillene vektlegger disse både i spillets faktiske handling, men også i dialogen mellom ulike aktører innenfor spillets narrativ. Der det er aktuelt vurderer jeg også større kontrafaktiske hendelser og hvordan spillene bruker disse, og til hvilke formål. Her er fokuset både på det som faktisk skjer i spillet, og på hvordan det kontrafaktiske blir brukt i dialoger i spillet.

Det andre forskningsspørsmålet omhandler mytologisering. Jeg spør i hvilken grad spillene tillegger et mytologisert perspektiv på handlingene, og hvordan dette påvirker spillets narrativ. Her har jeg vektlagt forenkling og mytologiserte fremstillinger av helter, skurker og viktige hendelser. Til dette vil jeg benytte teoriene til Roland Barthes og Stugu, og studere spillenes mytologiseringer som forstått av disse teoretikerne. Til sammen utgjør kontrafaktisk historie og mytologiseringer i spillene vurderingsgrunnlaget jeg benytter for å argumentere for spillenes posisjon innenfor historisk narrativ. En nærmere redegjørelse av disse to vil bli presentert i teorikapittelet.

Når det gjelder oppgavens struktur, skal jeg først presentere den aktuelle teorien og vise hvordan myter og kontrafaktisk historie kan knyttes til både historisk narrativ og dataspill. I kapittel to, tre og fire analyserer jeg henholdsvis spillene CoD5, CoH og CoH2, og diskuterer fortløpende hvordan historien fremstilles i de ulike spillene. For hvert av spillene gir jeg deretter en kort oppsummering av de viktigste poengene. Til slutt gir jeg en oppsummerende konklusjon i kapittel seks, før jeg presenterer forslag til videre forskning.

³¹ Regnes ofte som vendepunkt for krigen om Østfronten, og slaget som stoppet det tyske strategiske initiativet. Glantz, David M., *Colossus Reborn, The Red Army at War 1941-1943*, University Press of Kansas, Kansas 2005: 25; Davies, Norman, *No Simple Victory, World War 2 in Europe, 1939-1945*, Penguin Books, London 2008: 108.

1.5 Metodiske utfordringer

Å bruke dataspill som kilder fører til en del metodiske utfordringer, hvor de største har vært avgrensningene jeg har gjort og hvordan arbeidet med slike kilder skulle fortone seg. Her har den viktigste vurderingen vært kildeutvalget mitt. Med tanke på mengden spill jeg har hatt tilgang på, og størrelsen på denne oppgaven, måtte jeg ta et valg over hvor mange spill som skulle analyseres. Jeg valgte nettopp tre fordi jeg vurderte det som riktig mengde for å kunne ha nok variasjon samtidig som studien ble kvalitativ. Som nevnt over, har jeg valgt å fokusere på to typer spillsjangre, som har en del likhetstrekk. Men selv innenfor en slik sjangerbegrensning er det fortsatt åpnet for et svært bredt utvalg av kilder. Spillutvalget jeg gjorde deretter, har jeg imidlertid argumentert for tidligere under tilnærming.

Også innad i spillene ble avgrensning et tema, da et enkelt spill kan være svært omfattende, og kan til og med endre seg fra gang til gang ved ulik gjennomføring. Som tidligere nevnt har jeg derfor vektlagt fremstillinger av viktige hendelser og vendepunkt som felles referanse mellom spillene for å avgrense fokusområdet mitt.

Det finnes naturligvis en rekke andre spillsjangre, hvor de aktuelle spillene kan være svært ulike de jeg selv bruker., De kunne muligvis gi andre resultater enn de jeg selv har kommet fram til i denne analysen. Avgrensningen jeg har gjort har allikevel vært nødvendig med tanke på analysens kvalitative natur.

En annen utfordring med å bruke dataspill som kilder, er muligheten til å etterprøve resultatene. Da spillene i motsetning til mange skriftlige kilder ikke har et ordnet system med sidetall og andre hjelpemidler, kan det være vanskelig å referere til kildematerialet. En naturlig løsning kunne vært tid³² men på grunn av spillerens mulighet til å selv å styre hvor lang tid hver sekvens skal ta, vil dette veldig fort bli direkte feil. For å løse denne utfordringen, har jeg derimot valgt å referere til sekvenser i spillet. Jeg har delt alle spillene opp i spillersekvenser og videosekvenser, og jeg refererer til disse sekvensene nummerert.

Flere av utfordringene jeg har hatt i dette prosjektet, har vært knyttet til metoden. For med et kildemateriale som er såpass uvanlig å bruke, ikke minst med en narrativ vinkling, er det ikke noe etablert metode som kan benyttes. Det betyr at jeg i denne oppgaven har lest hvordan forskning på narrativ i andre typer kilder utføres, og studert hvordan film kan analyseres. Allikevel skiller spill seg ut som analysemateriale, blant annet gjennom at spilleren selv

³² Dette kan gjøres med film, hvor man kan referere til et eksakt tidspunkt i filmen.

utfører handlingen i større eller mindre grad. Dette har blant annet ført til at jeg har måttet gå gjennom hvert enkelt spill flere ganger for å prøve ulike resultater.

1.6 Oppgavens relevans

Historie dreier seg ikke bare om hva som undervises i klasserommet eller utøves i akademiske kretser. Begrepet *Public History* omfavner historien utenfor klasserommet, som kan finnes blant annet i form av for eksempel bøker, filmer, eller museer.³³ Det er nettopp i den forbindelse min oppgave er relevant. For med tanke på omfanget av tilgjengelige dataspill i hverdagen for mange unge i dag, er det viktig at historiefremstillingen i spill blir vurdert med et didaktisk perspektiv. Selv om det allerede finnes noe forskning på området, er dette svært lite sammenlignet med film eller bøker. Dette er selvsagt på grunn av at dataspill er et relativt nytt som medium å fremstille historie med, men med tanke på hvor omfattende det konsumeres, er det i dag vanskelig å skulle diskutere *Public History* uten å adressere dataspill.

Over 80 prosent av gutter og over 73 prosent av jenter mellom 9-15 år spiller ett eller flere spill i løpet av et døgn.³⁴ Som lærer vil man derfor i dag med stor sannsynlighet komme over elever som gjennom dataspill er kjent med historie fra før. Med tanke på slagstallene jeg presenterte tidligere, er det heller ikke usannsynlig at ungdommer i klasserommet kan være kjent med opptil flere historiske dataspill.

Som lærer får man derfor mulighet til å formidle en forståelse av at historie både finnes i og utenfor klasserommet, slik Jensen vektlegger.³⁵ Han mener det er viktig å se sammenhengen mellom historie i skolen og i verden rundt, samt å anerkjenne den historien som blir konsumert utenfor skolen. Det er verdt å merke seg at mens det kun er et par timer historieundervisning i uka, kan en interessert elev bruke like mange timer på et dataspill om dagen og slik konsumere historie formidlet på andre måter enn det som står i læreboka.

Som lærer er det derfor av stor verdi å ha god kjennskap til historiedidaktikk og historiebruk knytte til dataspill. Å kunne hjelpe eleven til å forstå at læreboka og dataspillet begge fremstiller historie, og kan brukes i kombinasjon, vil være en ressurs. Dersom læreren har grundig innsikt i hvordan historie fremstilles og brukes i dataspill, vil læreren kunne hjelpe eleven sin til å forstå hvordan historie fungerer både i og utenfor klasserommet, og ikke minst

³³ Jordanova, Ludmilla, *History in Practice*, Bloomsbury Academic, London 2006: 130-131.

³⁴ Gjelder alle plattformer, per 2015. Statistisk Sentralbyrå. *Barn og unges fritid*. Hentet 24.11.16 fra: <https://www.ssb.no/a/barnogunge/2016/fritid/>.

³⁵ Kvande & Naastad 2013: 22.

gjøre eleven bevisst på at historie av ulike aktører fremstilles på ulike måter med ulike formål. Dette gjør at læreren kan hjelpe eleven til å ha en bevissthet rundt sin egen historie, noe som også samsvarer med en rekke kompetansemål i læreplanen.³⁶

1.7 Teori

Som følge av oppgavens fokus vil teorien omhandle historisk narrativ og hvordan bruk av *konfigurerende grep* etablerer dette. Jeg vil deretter gå mer i detalj og gjøre rede for et sentralt begrep tilknyttet historisk narrativ, nemlig «*emplotment*». Denne redegjørelsen vil danne grunnlag for hva jeg anser som rammene for historisk narrativ. Til å forklare begrepene historisk narrativ og *emplotment* benytter jeg meg i hovedsak av teoriene til White, Ingar Kaldal og Ottar Dahl. Dette vil representere den generelle delen av det teoretiske grunnlaget for den senere analysen.

For å kunne vurdere om dataspill bryter med rammene som presenteres i den generelle teoridelen, vil jeg vurdere spillene nærmere ut ifra bruken av de to konfigurerende grepene mytologisering og kontrafaktisk historie. Disse ble presentert som forskningsspørsmål under «Tilnærming og avgrensning». Jeg kommer i hovedsak til å bruke Stugu, Barthes og Kaldal for å redegjøre for mytebegrepet.

1.7.1 Historisk narrativ

White kritiserer det som tidligere ble ansett som den tradisjonelle inndelingen i narrativ og ikke-narrativ historie, hvor det stilles et markant skille mellom historier som har en tradisjonell litterær oppbygning, og de som ikke har det: «The term *historical narrative* is often used to distinguish histories that «tell stories» from those that do not».³⁷ Historisk narrativ, mener han, defineres ikke av en tydelig begynnelse, hoveddel og slutt, men av andre, mer dyptliggende strukturer. Han skriver: «In my view, the criterion for the distinction rests on a scant knowledge of stories in general and the different ways they can be used for

³⁶ Et utvalg kompetansemål i historie etter Vg3 Studieforbereende utdanning:

- utdanningsprogram utforske ulike korte historiske framstillinger av en og samme hendelse, og
- diskutere forfatterens valg av innfallsvinkel og spørsmålsstilling
- gi eksempler på kontroversielle historiske emner og drøfte motstridende årsaksforklaringer til en historisk hendelse
- undersøke hvordan egne forestillinger om fortiden er blitt formet og diskutere hvilke faktorer som gjør at mennesker kan ha forskjellige oppfatninger om fortiden
- drøfte hvordan historie er blitt brukt og brukes i politiske sammenhenger

Hentet 24.11.16 fra: <http://www.udir.no/kl06/HIS1-02/Hele/Kompetansemaal/etter-vg3-studieforbereende->

³⁷ White, Hayden, *The Fiction of Narrative, Essays on History, Literature, and Theory 1957-2007*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London 2010: 112, forfatterens kursivering.

different dramatic, or even explanatory, effects».³⁸ White ønsker heller et fokus på hvilken rolle det narrative elementet tilfører historiske fremstillinger, og hvordan forfatterens perspektiv kommer frem i bruken av narrative tekststrategier.

White ønsker altså å inkludere fremstillinger som ikke følger det han anser som tradisjonelle litterære krav til det narrative: «(...) a narrative is *any* literary form in which the voice of the narrator rises against a background of ignorance (...) to direct our attention, purposefully, to a segment of experience organized in a particular way».³⁹ På grunn av Whites utvidede forståelse av historisk narrativ, forstår jeg det som at dataspill faller innenfor det som kan anses som historisk narrativ.

White forstår historisk narrativ som å tilføre historiske hendelser en organiserende sammenheng, og å tolke hendelsene ut ifra et perspektiv.⁴⁰ Kaldal på sin side tar utgangspunkt i Paul Ricoeurs teorier i sin forståelse av historisk fortelling. Han beskriver historisk fortelling, eller narrativ, som *kronologi* med et *konfigurerende grep*. Med kronologi mener han de faktiske historiske hendelsene som foregikk innenfor det aktuelle tidsforløpet. Denne kronologien tilføres konfigurerende grep, det vil si en ordnende struktur og et perspektiv på fremstillingen. Denne konfigurasjonen gir både de enkelte elementene og helheten en mening i teksten. I følge både Kaldal og Ricoeur kjennetegnes narrativ historie av disse konfigurerende elementene.⁴¹ Kaldal forklarer disse elementene noe nærmere.

Han skriver at forfatteren tilfører den historiske fremstillingen et konfigurerende grep ved å gi den mening gjennom en senere konstruert forståelse. Det vil si at når historien blir presentert, har forfatteren en i etterkant ervervet oversikt over hendelsesforløpet og de omkringliggende omstendighetene. Dette gjør at historien blir fremstilt på en ordnet måte, og med et perspektiv på kausale sammenhenger. Siden det ikke er mulig å skrive objektiv historie, vil forfatteren ha en mer eller mindre åpenbar vinkling på historiefremstillingen. Dette kommer frem med bakgrunn i forfatterens helhetlige forståelse av de historiske hendelsene. På denne måten blir historien gitt et mål om å vise både hva som skjedde og hvorfor det skjedde.⁴² Konfigureringene kan derfor anses som fortolkninger av historien.

Den subjektive måten å fremstille historien på, fører til en prioritering. Siden et historisk verk ikke kan inneholde alle aspekter og detaljer om den faktiske hendelsen, må det tas en

³⁸ Ibid.: 112.

³⁹ Ibid.: 112, 119, min kursivering.

⁴⁰ Ibid.: 118-120.

⁴¹ Kaldal, Ingar, *Historisk Forskning, Forståing og Forteljing*, Det Norske Samlaget, Gjøvik 2003: 117.

⁴² Ibid.: 137-138.

vurdering på hva som er relevant. Denne vurderingen er det forfatteren som tar, på bakgrunn av sitt utvalg og prioritering av de historiske hendelsene. Kaldal skriver at grunnlaget for denne prioriteringen er forfatterens synsmåte eller idé rundt konfigureringen av kronologien. Det vil si at det som samsvarer med forfatterens perspektiv rundt temaet prioriteres i større grad enn det som er mindre relevant for forfatterens synspunkt.⁴³ På denne måten er den konfigurerende delen av det narrative elementet avgjørende for fortellingen.

Dahl viser i sin bok, *Problemer i Historiens Teori*, en lignende forståelse av historisk narrativ som Kaldal. Han skriver at en historisk fremstilling krever en *strukturert fortelling* og at man ikke kan berette noe uten å forklare det. For å oppnå denne strukturen kreves til dels en ytre avgrensning og til dels en indre sammenheng.⁴⁴ Hvis vi ser dette i sammenheng med Kaldals teori, kan vi forstå de ytre avgrensningene som et resultat av prioriteringer av hva som skal være med og hva som skal utelates. Dette bestemmes ut ifra perspektivet til forfatteren. Den indre sammenhengen er resultat av innordningen av de historiske hendelsene. Innordningen er basert på forfatterens forståelse av hendelsenes sammenheng i etterkant. Dahl oppsummerer det slik: «En historisk berettende fremstilling er altså for en vesentlig del strukturert på kausal basis».⁴⁵

I forbindelse med konfigureringen av hendelsene, som presentert over, trekker Kaldal inn begrepet «plot» fra litteraturvitenskapen. Plot dreier seg om hvordan en fortelling er bundet sammen, eller «emplotted». Han sammenligner begrepet plot med det ordnende eller konfigurerende grep i historiefremstillingen. Videre forklarer han at det er gjennom emplotment en fortelling tar form, og at det er emplotment som avgjør hva som skal ha plass i fremstillingen av historien: «det er gjennom ‘emplotment’ at ei forteljing får ei form som også avgjør kva meningsinnhald ho skal vere prega av».⁴⁶ Begrepet emplotment kan således knyttes direkte opp mot tanken om konfigurerende grep i fremstilling av historier.

Det konfigurerende grep, eller plot, anses altså av både Kaldal og Dahl som avgjørende for historisk narrativ. Men også White setter dette begrepet sentralt i sin definisjon for historisk narrativ. Der Kaldal skriver «[d]et er gjennom emplotment at en fortelling får en form som avgjør hva slags meningsinnhold den skal være preget av»,⁴⁷ formulerer White det slik: «Emplotment is the way by which a sequence of events fashioned into a story is gradually

⁴³ Ibid.: 138.

⁴⁴ Dahl, Ottar, *Problemer i Historiens Teori*, Universitetsforlaget, Oslo 1986: 137-138.

⁴⁵ Ibid.: 42.

⁴⁶ Kaldal 2003: 138, forfatterens kursivering.

⁴⁷ Ibid.: 138.

revealed to be a story of a particular *kind*».⁴⁸ Med dette mener han at man kan se hva slags plot fremstillingen har, basert på hvordan den historiske teksten er skrevet. Med utgangspunkt i dette perspektivet har White identifisert fire arketyper av emplotment, nemlig, *romanse*, *tragedie*, *satire* og *komedie*.⁴⁹ Arketyperne er hentet fra litteraturvitenskapen, men selv om enkelte trekk er like, blir begrepene definert noe annerledes i historiefaget. Det er derfor nødvendig med en redegjørelse for de ulike typene.

Arketyperen *romanse* er i hovedsak en måte å fremstille historier på som er preget av enkeltpersoner og deres betydning. Her fremhever White helteskildringer, hvor hovedpersonene i historiene seirer i møte med verden. Han beskriver det som at helten, ofte en representant for egen selvrealisering, overkommer alle sine utfordringer, og også tidvis kommer seg vekk fra en verden som er preget av problemer og ondskap. For i situasjoner hvor problemene ser alvorlige ut, vil helten skape en endring som vil føre til noe nytt og bedre. Skillet mellom godt og ondt blir også fremhevet av White, hvor helten ofte vil være en representant for det gode i sin seirende kamp mot det onde. Preget av slik positivisme er derfor romanse ofte en arketype som fremmer en fremtidsoptimisme og mulighet for endring.⁵⁰

Den naturlige motsetningen til romansen er *satiren*, og presenteres av White som et drama hvor enkeltpersonen til syvende og sist er en fange av sine omstendigheter. «(...) it is, in fact, a drama of diremption, a drama dominated by the apprehension that man is ultimately a captive of the world rather than its master (...)».⁵¹ Synet på mennesket som fange er knyttet til den uunngåelige døden, alle mennesker skal dø, og uansett hva en oppnår i livet er dette slutten. White skriver videre at tanken på døden som den fullkomne fiende, er noe alle mennesker til enhver tid tenker på og frykter, og at dette i satiren preger menneskers liv.⁵² Determinisme er derfor sterkt dominerende i den satiriske arketyperen.

Romanse og satire er ifølge White ytterpunktene, og i mellom disse ligger arketyperne *komedie* og *tragedie*. Disse to har en del likhetstrekk, men også viktige forskjeller, som gjør at de kan kombineres med både satire og romanse. Den mest fremtredende likheten er presentasjonen av mestring, som er til stede i begge arketyperne. I begge typene har

⁴⁸ White 2010: 6.

⁴⁹ White 1974: 7-9.

⁵⁰ Ibid.: 7-9.

⁵¹ Ibid.: 9.

⁵² Ibid.: 9.

enkeltmennesket en viss påvirkningskraft på de omkringliggende omstendighetene. Men til forskjell fra romansen, er ikke dette budskapet i tragedien eller komedien.⁵³

Til tross for en del likheter, er det også en grunnleggende forskjell i den tragiske og den komiske forståelsen av menneskets rolle i handlingen. I komedien vil enkeltpersonen kunne gjøre endringer som vil ha midlertidige positive utfall for personen i sin verden. I tragedien er det tilsynelatende likt, men i alle tilfeller hvor enkeltmennesket har en mulighet til å kunne gjøre noe som vil ha et positivt utfall, vil dette være falskt eller feiltolket. De endringene personene har muligheten til å utføre, vil kun lede til en mer låst eller negativ situasjon.⁵⁴ Det må allikevel bemerkes at det er en mulighet til å påvirke seg selv og omgivelsene rundt, til motsetning fra satiren. Men til forskjell fra romansen vil ikke endringene verken i komedien eller tragedien føre til at personene kan bli herre over sin egen situasjon og endre det endelige utfallet. Disse to arketyper bør derfor forstås som modereringer av det mer unyanserte synet på mennesker vi finner i de to hovedtypene romanse og satire.

Selv om White også presenterer andre typer emplotment, definerer han disse fire som de sentrale arketyper innenfor historisk narrativ.⁵⁵ White skriver videre at historikere automatisk vil skrive sine verk i hovedsak innenfor en av disse kategoriene, ved at vedkommende skriver bøkene med den samme strukturelle oppbygningen og lignende mål for sitt narrativ. Når det er sagt, nevner også White at en historisk fortelling ikke vil være knyttet til en arketype i sin helhet, men at det vil være en klar overvekt av én type, med innslag av en eller flere andre.⁵⁶

Denne måten å kategorisere på har høstet noe kritikk, og flere andre teoretikere har nyansert den litterære inndelingen. Kaldal mener at det kan diskuteres hvor godt slike skjønnlitterære sjangerkategorier passer til å forklare hvordan historiske hendelser blir fremstilt. Kaldal selv stiller seg uenig med mye av kritikken som blir fremmet, blant annet det kritiske synspunktet om at ikke all historie lar seg fortelle innenfor hvilken som helst sjanger. Hvordan kan for eksempel masse mord presenteres gjennom en romantisk historiefortelling? Her trekker Kaldal inn konseptet med relativitet, og i et samfunn hvor masse morderen styrer landet, eller menneskesynet er radikalt annerledes fra det vi er kjent med, vil en fremstilling av masse mord kunne fortone seg svært annerledes enn det vi kan forvente. Kaldal presenterer det klassiske

⁵³ Ibid.: 8-9.

⁵⁴ Ibid.: 9.

⁵⁵ For eksempel «episk», Ibid.: 7.

⁵⁶ Ibid.: 7-8.

kontrafaktiske eksempelet med en situasjon hvor Hitler hadde vunnet krigen, og hvordan dette ville påvirket den historiske fremstillingen av Holocaust.⁵⁷

Kaldal diskuterer også om inndelingen kanskje passet bedre på historikerne White studerte, enn moderne historikere. Kritikere spør seg om ikke skrijving i historiefaget har endret seg så mye at Whites arketyper ikke lenger er like relevante.⁵⁸ Med dataspill som et av de mest moderne mediene for historiefremstilling, vil jeg i denne oppgaven tilbakevise dette.

Ricoeur påpeker at det er et veldig stort fokus på den narrative strukturen i Whites teorier: «(...) White reorganizes the relationship between history and fiction along other lines than those of an epistemology for which the problematic of objectivity and proof determines the basic criterion of every classification of the codes of discourse».⁵⁹ Ricoeur hevder ikke egentlig dette som en kritikk, men at Whites perspektiv gjør at man må anse historieskriving som litteratur på lik linje med annen litterær skrijving. Med dette flytter White fokus fra objektivitet i historieskrivingen, til form.

Kaldal presenterer i likhet med Ricoeur et noe kritisk syn på Whites perspektiv. Han skriver at et fokus på den litterære inndelingen heller enn den vitenskapelige fremstillingen av historien har skapt motstand fra flere hold. Mange mener en slik måte å vurdere historiske fremstillinger på truer et av de mest grunnleggende kravene til historisk formidling, nemlig at det først og fremst skal stemme overens med fortiden som den var.⁶⁰ Her må det påpekes at dette ikke er Kaldal sin egen kritikk, men heller en presentasjon av kritikken av den litterære sjangertolkningen.

Til tross for kritikken som er rettet mot teoriene hans, skriver Kaldal at det ikke er til å komme fra at White har bidratt i stor grad til å skape en debatt om hvordan strukturen i historiske tekster er med på å forme meningsinnholdet og ikke minst perspektivet på innholdet.⁶¹ Med en slik tilnærming til litteraturen kommer det tydelig frem hvordan to fremstillinger av samme historiske hendelse begge kan være vitenskapelige, men ha svært ulikt emplotment. På grunn av dette får de også svært ulikt meningsinnhold og vil falle innenfor ulike arketyper. Ulikt meningsinnhold skapes gjennom konfigurierende grep. I de aktuelle spillene for denne oppgaven benytter spillutviklerne mytologisering og kontrafaktisk historie som konfigurierende grep i sin utforming av historisk narrativ. Et teoretisk grunnlag

⁵⁷ Kaldal 2003: 143-144.

⁵⁸ Ibid.: 141.

⁵⁹ Ricoeur Paul, *Time and Narrative*, The University of Chicago, Chicago 1984: 161.

⁶⁰ Kaldal 2003: 143.

⁶¹ Ibid.: 141.

for å forstå bruken av mytologisering og kontrafaktisk historie i emplotment er derfor nødvendig.

1.7.2 Mytologisering i emplotment

Myter blir tradisjonelt sett på som forklaringer av fenomener hvor vitenskapen ikke strekker til. Stugu forklarer at myter gjerne blir forstått som fiktive fortellinger uten referanse til faktisk fortid, og at forskningsbasert historie derfor gjerne blir satt opp som myters motstykke.⁶² Stugu skriver allikevel at det er en verdi i denne typen myter fra et didaktisk perspektiv. Han legger større vekt på mytenes funksjon, heller enn hvor sanne de er. Stugu hevder nemlig at en av de viktigste egenskapene til myter er å dekke et behov hos mennesker, å skape forståelse i en verden som ellers er kompleks og motsetningsfull.⁶³

Kapell og Elliott presenterer i *Playing With The Past* to utsagn av historikeren William H. McNeill. Det første utsagnet lyder som følger: «Myth and history are close kin inasmuch as both explain how things got to be the way they are by telling some sort of story».⁶⁴ Ifølge McNeill er altså myter og historie svært like i forsøket på å forklare hvordan ting har vært gjennom bruk av en type fortelling. I følge bidragsyterne i *Playing With The Past* er denne måten å forstå myter på ikke anerkjent av de fleste historikere, som i større grad tillegger McNeills neste utsagn tyngde: «But our common parlance reckons myth to be false while history is, or aspires to be, true».⁶⁵ Den store forskjellen mellom myte og historie er at myten er falsk og at historien streber etter å være å gjengi hendelsene så korrekt som mulig.⁶⁶

Hvis vi prøver denne påstanden mot teorier blant norske historikere er det vanskelig å stille seg enig i kritikken fremsatt av Kapell og Elliott. Stugu skriver at hvis en ser på både formen og funksjonene til historiske fortellinger, blir skillet mellom myter og faghistorie diffus.⁶⁷ På samme måte som historisk narrativ har myter har et ordnende grep. Som konfigurierende grep i historisk narrativ benyttes myter for å fremme grunnleggende verdier og forståelser gjennom å forenkle og utelate det som er motsetningsfullt.⁶⁸

Denne måten å forstå myter på, baserer seg på Roland Barthes teorier. Han skriver at myten ikke benekter ting, men at den renser dem og gir en klarhet som ikke kan fortolkes. Myten

⁶² Stugu, Ola S., *Historie i bruk*, Det norske samlaget, Oslo 2010: 39-40.

⁶³ Ibid.: 40.

⁶⁴ Kapell & Elliott 2013: 360.

⁶⁵ Ibid.: 360.

⁶⁶ Ibid.: 360.

⁶⁷ Stugu 2010: 43.

⁶⁸ Ibid.: 40.

skaper en essensiell enkelthet og fjerner det komplekse og den menneskelige faktoren.⁶⁹ Han argumenterer for at myten i seg selv ikke er politisk, men at menneskene som bruker myten i større eller mindre grad tilfører et politisk element.⁷⁰ Det er derfor naturlig å trekke en slutning til historiens narrativ, og hvordan en historisk fremstilling blir konstruert med en etterpåkunnskap og et formål. Myten får en rolle som konfigurierende grep og leder leseren mot et ferdig fortolket perspektiv.

Stugu bemerker at mytologiserende fortellinger ofte til hensikt å forenkle historien, mens idealene for god faghistorie er at den viser kompleksitet og har en drøftende faktor, gjerne belyst fra flere hold. Dette er imidlertid ikke så lett i praksis, for at det skal bli historie må nemlig opplysningene settes sammen i et mønster som er forståelig. Forenklinger, utvalg og beskjæringer er derfor nødvendig for å produsere historiske tekster, hevder han.⁷¹ Bruken av myter fungerer derfor som et ordnende grep i teksten, og sammenfaller på mange måter med teorien om konfigurasjon i historisk narrativ.

Mytens egenskaper som ensidig, uten åpninger for resonnement eller drøftinger, skaper etablerte verdier og fastsatte rammer som idealer, helter og skurker vil holde seg innenfor.⁷² Mytologisering forstått på denne måten sammenfaller med Whites teorier om arketyper. Mytologiserte fremstillinger av hendelser og personers rolle og skjebne kan slik bidra til fortellingens emplotment. Gjennom sitt bidrag som konfigurierende grep, er myten derfor med på å gi historien den form som avgjør meningsinnholdet.

1.7.3 Kontrafaktisk historie i emplotment

Kontrafaktisk historie betyr som navnet tilsier, historie som går mot det som faktisk skjedde. Den kontrafaktiske måten å tenke historie på har alltid vært til stede, men ofte kun i form av tankeeksperimenter. Dette er i midlertid i endring, og i nyere tid har kontrafaktisk historie fått en større plass i det vitenskapelige fagfeltet.⁷³

Knut Kjeldstadli argumenterer for hvordan kontrafaktisk historie kan skape et kontrollert miljø for å undersøke hypoteser, ikke ulikt de en kan finne innenfor naturvitenskapen. Han sier at ved å trekke ut ett element av historien, og endre dette, kan man gjøre seg opp en idé om elementets betydning. Ved å forestille seg hva som ville skjedd annerledes i den helhetlige

⁶⁹ Barthes, Roland, *Mytologier*, Gyldendal, Oslo 1999: 197-198.

⁷⁰ Barthes 1999: 199.

⁷¹ Stugu 2010: 43.

⁷² Stugu 2010: 43; Kaldal 2003: 97.

⁷³ Sørensen, Øystein, *Historien om det som ikke skjedde*, Aschehaug, Oslo 2004: 162.

historien, kan kontrafaktisk historie brukes som årsaksforklaringer. Kontrafaktisk historie blir slik et verktøy for å forstå historien gjennom et annet perspektiv.⁷⁴ Sørensen argumenterer også for denne måten å bruke kontrafaktisk historie. Etter hans mening burde kontrafaktiske hypoteser være del av enhver ordinær historieforskning.⁷⁵

Sørensen ønsker å vektlegge at den kontrafaktiske historieformidlingen tillegger faget et perspektiv på at historie handler om muligheter. Dette sammenligner han med mennesker, at historien ikke er en nøye planlagt vei, men er et stort utvalg muligheter, hvor de fleste aldri blir realisert. Også Kjeldstadli ser på motsetningen mellom kontrafaktisk historie og determinisme. Han mener at deterministiske fremstillinger av historien kan bygge opp et bilde av verden som en virkelighet uten mulighet for endring, hvor mennesker og deres valg ikke spiller noen rolle.⁷⁶ Sørensen mener det kontrafaktiske aspektet vil gi en rekke potensielle utfall, noe som motarbeider den deterministiske historiefremstillingen. Han skriver derfor at kontrafaktisk historie er «et teoretisk våpen mot alle former for historisk determinisme».⁷⁷ Dette perspektivet på historie er svært relevant å ta med seg i min analyse av spillenes kontrafaktiske aspekt, fordi det gir potensiale for spillene til å bryte med den satiriske arketypens deterministiske kjennetegn.

Det vil også være viktig i min analyse å undersøke i hvilken grad spillene har en reell bruk av kontrafaktisk historie. Sørensen stiller nemlig noen krav til bruken av kontrafaktisk historie. Han skriver blant annet at det må være plausibelt at det tenkte hendelsesforløpet kunne ha skjedd, og at måten dette påvirker videre hendelser må være troverdig. I tillegg mener han at det må ha stor betydning for historien.⁷⁸ Men selv om Sørensen presenterer krav om store kontrafaktiske vendepunkt og endringer, er kontrafaktisk tankegang på mikronivå svært vanlig blant for eksempel militærhistorikere, som vurderer utfall av trefninger eller militære operasjoner. Her kan det være svært små endringer som kunne endret utfall i historien. Og nettopp kontrafaktisk historiebruk på mikronivå vil jeg diskutere videre senere i denne teoridelen.

Det er på grunn av muligheten til å tolke historien basert på det som ikke skjedde, at det er interessant å analysere bruken av kontrafaktisk historie i dataspill. I spill er nemlig kontrafaktisk historie i stor grad representert, ofte gjennom spillerens egne handlinger. Som

⁷⁴ Kjeldstadli, Knut, *Fortida er ikke hva den en gang var, en innføring i historiefaget*, Universitetsforlaget, Oslo 2010: 246-247.

⁷⁵ Sørensen 2004: 162.

⁷⁶ Kjeldstadli 2010: 248.

⁷⁷ Sørensen 2004: 163.

⁷⁸ *Ibid.*: 166-168.

en aktiv utøver for å drive handlingen fremover, er spilleren nødt til å ta små og store valg for å oppnå progresjon og forflytte seg i spillets narrativ. Dette skiller seg fra en bok, hvor handlingsforløpet allerede er lagt opp, og leseren kun følger et ferdig fortolket narrativ. Nettopp på grunn av denne muligheten til å gjøre egne valg, vil det også kunne oppstå kontrafaktiske situasjoner hvis spilleren tar valg som bryter med det som faktisk skjedde. Dette anser jeg som tilfeller av bruk av kontrafaktisk historie på mikronivå.

Men også i forbindelse med større og mer vidstrakte handlinger er spillene relevant å diskutere i et kontrafaktisk lys. Spill kan gi gode muligheter til å problematiser hva som er ansett som viktige hendelser, gjennom å inkludere store kontrafaktiske hendelsesforløp. I slike tilfeller vil spilleren bli konfrontert med alternative hendelsesforløp, eller får muligheten til å ta valg som får store konsekvenser. Et eksempel kan være at spilleren får muligheten til å selge kunnskapen til å fremstille atombomber til en av de stridene partene i krigen. Denne valgmuligheten gjør at et spill potensielt kan bryte med tradisjonell historisk narrativ, gjennom at spilleren skaper sitt eget plot underveis og ikke ligger innenfor forhåndsbestemte arketyper.

Særlig Kapell og Elliott fremhever den valgfriheten og hvilken verdi dette har for historieforståelsen. Til forskjell fra leseren som passiv mottaker, fremhever de spillerens aktive rolle i spillets historiske forløp. Dette er etter min mening sterkt knyttet til kontrafaktisk historie.⁷⁹ Som vi har sett, hevder Kapell og Elliott at dataspill gir spilleren mulighet til å utfordre ideologier og gjøre seg opp meninger rundt etablerte historiske sannheter, samtidig som spilleren kan leke seg med ulike utfall av historien.⁸⁰ Spillets potensiale til å bryte med tradisjonell historisk narrativ, som fremstilt av Kapell og Elliott, vil være gjenstand for en edruelig vurdering i min analyse.

⁷⁹ Kapell & Elliott 2013: 362.

⁸⁰ Ibid.: 363.

2 Call of Duty 5: World at War

Denne analysen vil vise hvordan det narrative i Call of Duty 5: World at War (CoD5) bygger opp under min påstand om at dataspill ikke bryter med etablerte rammer for historisk narrativ. Her vektlegger jeg, på samme måte som Kapell og Elliott, bruk av kontrafaktisk historie og mytologisering,⁸¹ men viser til hvordan dette gjør at spillet faller innunder kategorien romanse, som definert av White.⁸² Dette vil være grunnlaget for å bevise at CoD5 til tross for frie spillervalg ikke bryter med tradisjonelle rammer for historisk narrativ, som definert i teorien.

Enspillerdelen av CoD5 har to sekvensielle felttog. Disse to er delt inn i flere mindre deler, og spilleren blir flyttet frem og tilbake mellom disse to. Spilleren blir først introdusert for Stillehavskrigen, hvor fokuset ligger på en gruppe amerikanske soldater. Spilleren kontrollerer en menig soldat fra USMC⁸³ i kampene mot det Japanske keiserriket. I den andre delen av spillet er handlingen satt til Østfronten, med Stalingrad som hovedfokus. Også her kontrollerer spilleren en menig soldat, denne gangen i den russiske hæren. I denne delen forflytter også handlingen seg gradvis vestover, og spilleren deltar i kamper hele veien mot det endelige slaget om Berlin.

I CoD5 er det to typer vendepunkt som fremstilles. Det ene er anerkjente vendepunkt fra litteraturen, og det andre er hendelser spillet selv fremstiller som viktig for spillets narrativ. Jeg skal ta for meg begge typene. Jeg skal ta for meg spillets framstilling av slaget om Stalingrad, Berlin og Okinawa. I tillegg vektlegges en rekke av slagene i Stillehavet som viktige hendelser i spillet. Først skal jeg studere hendelsene med kontrafaktisk historie i fokus, i lys av Sørensen og Kjeldstadlis teorier. Deretter skal jeg konsentrere meg om mytologisering og vurdere om hendelser eller personer blir mytologisert av spillet. Til slutt vil jeg oppsummere funnene mine og argumentasjonen for hvordan disse samsvarer med Whites forståelse av arketyper romanse.⁸⁴

⁸¹ Ibid.: 360; 362-362.

⁸² White 1974: 7-9.

⁸³ United States Marine Corps.

⁸⁴ Ibid.: 7-9.

2.1 Kontrafaktisk historie i Call of Duty 5: World at War

Kapell og Elliott legger stor vekt på kontrafaktisk historie i sin påstand om dataspilletts evne til å bryte med tradisjonelle rammer for narrativ.⁸⁵ Det er derfor naturlig å vurdere hvilken rolle kontrafaktisk historie har i CoD5. I teorien delte jeg kontrafaktisk historie inn i to nivå, nemlig makro- og mikronivå, og det jeg finner flest eksempler på i dette spillet er kontrafaktisk historie på mikronivå. Her er fokuset til enhver tid rettet mot de endringene spilleren som enkeltsoldat kan få til, og spilleren får en rekke valgmuligheter som tilsynelatende påvirker spillets videre gang. Selv om det ikke er rom for mange eksempler, er de eksemplene jeg har inkludert representativt for spillets hendelsesforløp, og jeg har ikke utelatt eksempler som kunne gitt andre perspektiver på spillet med hensyn til oppgavens problemstilling. Jeg vil nå presentere tre eksempler som jeg siden diskuterer under ett.

Etter å ha blitt holdt i fangenskap blir spilleren befridd av en gruppe medsoldater og kan fortsette sin rolle i krigen. Her blir spilleren satt til å kjempe i slaget om Peleliu, som av spillet fremstilles som et vendepunkt. I starten av oppdraget skal spilleren ødelegge tre fiendtlige stridsvogner ved å kalle inne bombardementer fra allierte krigsskip. Spilleren får deretter valget mellom å forflytte seg raskest mulig vekk fra stranden, eller å fortsette bombardementer på andre fiendtlige befestninger. Her får altså spilleren et valg mellom å bevege seg raskest mulig videre eller bruke overlegen ildkraft for å tilsynelatende svekke motstanden og lette den senere erobringen av området.⁸⁶

Denne typen valgmuligheter finner vi igjen flere steder senere i spillet, og i forbindelse med ulike vendepunkt. I det første oppdraget i det russiske felttoget i spillet, er spilleren i rollen som snikskytter og skal drepe den tyske offiseren Heinrich Amsel.⁸⁷ Her får spilleren vite at denne offiseren har en viktig rolle i organiseringen av det tyske angrepet på Stalingrad, og er derfor en svært viktig person for den videre utviklingen i krigen.⁸⁸ Spilleren får hjelp av en annen russisk soldat for å jakte på offiseren, og etter en lengre jakt får han sjansen til å beskytte Amsels stilling med en skarpskytterrifle.⁸⁹ Her må spilleren velge om han ønsker å drepe Amsel direkte, eller forsøke å drepe sjåføren og de andre soldatene rundt, for å forsikre seg at han ikke klarer å rømme. Men ved å gjøre dette vil spilleren eksponere seg selv og de andre russiske soldatene for mer fiendtlig ild over lengre tid.

⁸⁵ Kapell & Elliott: 362.

⁸⁶ Oppdrag 2: spillersekvens 1.

⁸⁷ Heinrich Amsel er en fiktiv karakter laget for Call of Duty 5: World at War.

⁸⁸ Oppdrag 4: videosekvens 1.

⁸⁹ Oppdrag 4: spillersekvens 1-2.

Også i felttoget om Stillehavskrigen finner vi et annet godt eksempel på denne typen spillervalg. Ved slaget om Peleliu, som i spillet representerer en del av opptrappingen til kampene om Okinawa⁹⁰ kan spilleren enten fokusere på å skyte flest mulig fiender, og gjøre mest mulig skade på omgivelsene, eller prøve å gjøre oppdraget så stille som mulig og med minst mulig konfrontasjon. Her er oppdraget å uskadeliggjøre en maskingeværstilling som hindrer den allierte fremrykningen for så å delta i kampene om ammunisjonslageret i festningen. Etter å ha sikret stillingen kan spilleren disponere maskingeværet i den videre kampen.⁹¹

Valgene og avgjørelsene jeg har presentert over, er situasjoner hvor spilleren skal kunne forvente at vil påvirke både tiden oppdraget tar, og hvor stor fiendtlig styrke spilleren må sloss mot senere. Som spiller vil man derfor kunne vente seg at slike valg vil få en påvirkning for det videre hendelsesforløpet i spillet, noe som vil være et grunnlag for å kunne kalle det kontrafaktisk historie.⁹² Hvis dette er tilfellet, får også spilleren mulighet til å påvirke det narrative forløpet, hvilket skaper et brudd med den tradisjonelle måten å fremstille historie med konfigurerende grep og et formål.⁹³

Imidlertid får valget spilleren tar i disse oppdragene ingen reell konsekvens for utfallet i spillet. For selv om det kan være mange ulike måter å utføre oppdraget på, vil oppdragets resultat være det samme. Det være seg å ødelegge en skytestilling for å få allierte soldater trygt forbi et område (Peleliu), eller å drepe en viktig person som skaper en vending i spillets narrativ (Amsel). Selv om oppdragene kan utføres på flere ulike vis, vil det ikke påvirke det videre hendelsesforløpet. Den eneste måten å lykkes på er fortsatt ved å ødelegge stillingen eller drepe denne personen.

Hvis vi ser på tilfellet om Peleliu kan ikke spilleren ødelegge de fiendtlige maskingeværene fordi de av spillet er planlagt for videre bruk, uavhengig av hvor mye skade det blir utsatt for. For at hendelsen skulle kunne hatt flere mulige utfall, måtte det aktuelle maskingeværet kunne blitt ødelagt ved angrepet og være ubrukelig for spilleren i den videre kampen. Dette ville blitt avgjort av om man sprengte den med granater eller drepte de fiendtlige soldatene med skudd for å ta over befestningen. I en slik situasjon ville spillerens angrepsstrategi påvirket hans videre kampmuligheter. Et slikt utfall ville lagt til grunn en mulighet for et videre

⁹⁰ Det første slaget hvor amerikanske soldater møtte en stor japansk hær, tapet av mannskap og materiell kan ha vært medvirkende til vurderingen om å bruke atombomben. Parker, Geoffrey, *The Cambridge History of Warfare*, Cambridge University press, New York 2009: 359-361.

⁹¹ Oppdrag 3: spillersekvens 1.

⁹² Kontrafaktisk historie er del av en årsaksforklaring, ikke et isolert tilfelle. Kjeldstadli 2010: 246-247.

⁹³ Kaldal 2003: 137-138.

kontrafaktisk hendelsesforløp, hvor spilleren kunne prøvd ut ulike måter å fortsette spillets handling på. Dette ville gitt spilleren mulighet til selv å gjøre seg opp en mening om spillets narrativ, og de mange ulike utfallene kunne bidratt til refleksjon rundt det som faktisk skjedde.⁹⁴

At spilleren skal ødelegge strategisk viktige posisjoner for å beskytte fremrykkende allierte, finner vi igjen flere av oppdragene jeg har beskrevet i forbindelse med Stillehavskrigen, men også i andre deler av spillet. Spilleren må gjøre viktige enkelthandlinger som forflytter spillets narrativ fremover. Spillerens taktiske valg av utførelse vil i disse tilfellene ikke ha noe utfall på hvordan spillets hendelsesforløp utformes videre.

Som nevnt vil spilleren også kunne forvente ulike utfall etter hvor effektivt oppdraget utføres. Som i eksemplene over, vil spilleren ved å utføre oppdraget så fort som mulig, med så lite konfrontasjon som mulig, kunne vente seg at utfallet vil bli annerledes enn om spilleren i samme oppdrag innleder en lengre stillingskrig. Vi ser imidlertid at dette verken påvirker spillets tidslinje eller medsoldatenes skjebne. For spillets narrativ beveger seg kun fremover når spilleren oppnår visse delmål, og inntil dette skjer vil ikke spillet utvikle seg videre. Da vil heller ikke utfallet kunne endre seg. Det vil si at ved å innlede en lengre stillingskrig vil ikke spilleren kunne redusere antallet fiendtlige soldater og lette motstanden ved senere konfrontasjoner. I dette tilfellet vil spillet generere nye fiender som fortsetter å angripe frem til spilleren beveger seg over til neste delmål, der det genereres nye fiender uavhengig av antallet fiender spilleren har skutt tidligere.

Her ser vi hvordan utviklerne tilfører historien et konfigurerende grep⁹⁵, som styrer spilleren mot et mål. Spilleren får en tilsynelatende valgfrihet og mulighet til å skape sin egen forståelse av historien gjennom kontrafaktisk historie. Men det som virker som bruk av kontrafaktisk historie, er imidlertid kun virkemidler for å løfte frem spillerens rolle i det narrative. Dermed blir det som tilsynelatende er spillerens egne narrative valg, allikevel en ferdig prioritert og konstruert historie, med et formål⁹⁶ som er skapt av andre enn spilleren selv.

Også når det gjelder allierte styrker vil variasjonene i valg av taktikk ha svært lite å si. For selv om det kan virke som et lurt trekk å klare delmålet fortrest mulig for å miste færrest mulig soldater, er de allierte datastyrte soldatene udødelige, og vil bare avansere når spilleren gjør

⁹⁴ Sørensen 2004: 163-165.

⁹⁵ Kaldal 2003: 137-138.

⁹⁶ Ibid.: 138.

det. Ved en lengre stillingskrig vil derfor ikke soldatene ta skade, men de vil heller ikke angripe. Det eneste spilleren oppnår av variasjon i dette tilfellet, er følgelig hvor mye ammunisjon som er igjen i geværet.

Helt mot slutten av kampene om Shuri Castle får imidlertid spilleren et valg om å redde en av sine to medsoldater,⁹⁷ Her kan det argumenteres for at valget spilleren tar får en rolle for det videre hendelsesforløpet. Det er tre valg som kan fattes: redde én av de to, eller ingen. Ved å redde en av dem, får spilleren en alliert med seg videre, og det er noe ulik dialog basert på hvem av de to spilleren velger. Hvis spilleren derimot velger ikke å redde noen, vil spilleren bli straffet for dette gjennom å må utføre den siste konfrontasjonen i felttoget alene. På denne måten vil det å velge å ha med seg en alliert påvirke det videre hendelsesforløpet. Men denne valgmuligheten endrer likevel ikke den reelle handlingen, da spilleren kun kan vinne ved å fullføre det neste oppdraget, ved hjelp av en alliert eller ikke. På denne måten er det også her kun én mulighet for at spillets narrativ kan forflytte seg videre, og det er ved at spilleren utfører oppdraget, uavhengig av hvordan. En slik valgmulighet har derfor ingen påvirkning på spillets videre narrativ, og det fremstår som tydelig at dette er regissert av spillutviklerne i forkant. Dette viser nok en gang spillets allerede planlagte narrative struktur⁹⁸, selv om spilleren kan få inntrykk av noe annet gjennom sine tilsynelatende viktige valg.

På grunnlag av disse eksemplene kommer det frem at det til tross for spillerens valgmuligheter, er svært lite kontrafaktisk historie i CoD5. Det som kan se ut som kontrafaktisk historie, er i større grad bare små forskjeller i spillet, som gjør at spilleren kan utføre oppdragene på sin prefererte måte. Dette viser at til tross for at spilleren benytter seg av muligheten for ulike tilnærminger, er det allikevel en forhåndsbestemt narrativ struktur som bestemmer spillets narrative utvikling, ikke ulikt det vi finner i bøker eller i film. For å videre kunne plassere spillet innenfor det narrative rammeverket til White, er det naturlig å se på hvordan det gode mot det onde fremstilles, og hvordan helten i spillet blir fremstilt avgjørende for historiens utfall.⁹⁹ En viktig del av analysen er derfor å studere hvordan helter og skurker blir mytologisert, både i sin apparisjon og i sin rolle for spillet. I den forbindelse har også mytologisering av krigens gang en funksjon, fordi det fremhever spillerens rolle i krigen.

⁹⁷ Oppdrag 13: videosekvens 2.

⁹⁸ Kaldal 2003: 117.

⁹⁹ Romanse. White 1974: 7-9.

2.2 Mytologisering i Call of Duty 5: World at War

I CoD5 er det mange elementer fra det historiske hendelsesforløpet som spillutviklerne har prioritert vekk i sin fremstilling. Som jeg gjorde rede for i teorien, er dette en nødvendighet i all historisk fremstilling med tanke på hvor omfattende historien er.¹⁰⁰ I spillet er det mulig å skille mellom forenklinger av praktiske hensyn, og mytologiserende fremstillinger som bidrar som et konfigurerende grep i spillets historiske narrativ. Men det er også lagt til hendelser og personer som ikke er del av den faktiske historien.¹⁰¹ Denne kombinasjonen av prioriteringer og tilføring av nye elementer er hva som kan defineres som myter i spillet, hvilket jeg skal vise i det følgende. Den mest tilstedeværende mytologiseringen i dette spillet er helteskildringer, noe både Kaldal og Stugu bruker som eksempler på en hyppig myteform i tekst.¹⁰² Fremstillinger av helteskikkelser i spillets narrativ er derfor et viktig argument når jeg vurderer spillet innenfor Whites arketyper, særlig fordi kampen mellom det gode og det onde står så sentralt i Whites arketype romanse.¹⁰³

Hvis vi går tilbake til et av eksemplene fra kontrafaktisk historie, starter hele felttoget om krigen på Østfronten med at spilleren får anledning til å drepe den viktigste organisatoren for den tyske offensiven på Østfronten, Amsel. Gjennom å utføre dette oppdraget vil spilleren som en enkel menig soldat representere seieren ved Stalingrad¹⁰⁴ og den begynnende Sovjetiske offensiven.¹⁰⁵ På denne måten fremstilles hovedpersonen som i stand til å bryte ut av sin forventede rolle, og spilleren er den som «avslutter» angrepet på Stalingrad. Dette gjør at vendepunktet Stalingrad blir fremstilt gjennom en enkelt soldats handling. White skriver om hvordan helten er i stand til å interagere med verden rundt seg, for så å mestre den, og til slutt «stige opp» fra den.¹⁰⁶ I spillets narrativ fremstilles dette på samme måte, ved at spillerens deltagelse i Stalingrad leder til de alliertes seier, før han deretter beveger seg videre i spillets narrativ.

Som et førstepersons skytespill med fokuset på enkeltsoldatens handlinger, finner vi i CoD5 også en rekke andre eksempler på mytologisering av helteskikkelser i spillet. Fra eksemplene jeg presenterte i den kontrafaktiske delen, er det gjentagende for alle situasjonene at det er

¹⁰⁰ Stugu 2010: 43.

¹⁰¹ For eksempel offiseren Heinrich Amsel.

¹⁰² Stugu 2008: 43; Kaldal 2003: 97.

¹⁰³ White 1974: 9.

¹⁰⁴ Glantz 2005: 25; Davies 2008: 108.

¹⁰⁵ Oppdrag 4, spillersekvens 1.

¹⁰⁶ White 1974: 8-9.

spilleren som utfører de mest kritiske oppdragene, tidvis akkompagnert av én eller et par andre soldater.

Dette gjelder også blant annet i slaget om Kursk.¹⁰⁷ Forsøket på en ny offensiv fra tysk side, og det påfølgende panserslaget – det største noen sinne – blir i spillet fremstilt gjennom spilleren som kjører en enkelt stridsvogn. Her får spilleren støtte fra i høyden to andre stridsvogner, og til sammen ødelegges mellom fem og 15 stridsvogner i løpet av hele spillets fremstilling av slaget. Ødeleggelsene utføres i all hovedsak av spilleren selv.¹⁰⁸ Slik gir spillets fremstillingsmåte et inntrykk av enkeltpersonens viktighet gjennom sine handlinger.

Det siste eksemplet jeg ønsker å ta for meg, er fra slaget om Berlin, mot slutten av spillets felttog. Etter flere kamper i gatene forskanser den siste tyske motstanden seg i Riksdagen.¹⁰⁹ Her gjennomgår spilleren kamper fra rom til rom, hvor han får støtte fra et relativt stort antall allierte soldater, men fortsatt er i spissen for angrepet. Mye av skytingen og avanseringen må spilleren selv stå for. Fremstillingen av enkeltpersonens relevans kulminerer i den russiske seieren og plantingen av det russiske flagget på Riksdagen. Spilleren er den som planter flagget.¹¹⁰ Her ser vi en kraftig symbolikk i at kampen om Riksdagen representeres som krigen siste kamp i spillet. At hovedpersonen er den som avslutter kampen med å sette flagget på toppen, forsterker heltemyten ytterligere, og igjen blir spillerens handlinger representative for spillets narrative utvikling. På denne måten skaper spillet et rammeverk som forsterker og fremhever spillerens handlinger. Dette resulterer i at spillerens betydning for krigen blir sterkt mytologisert.¹¹¹

Ser vi derimot på spillets oppbygning og tekniske struktur, kommer det tidlig frem at uansett hvor sterk helten er i sin rolle, og uansett hvor store endringer det virker som spilleren kan utføre, er det allikevel et forhåndsstyrt narrativ som spilleren ikke kan endre. Dette kan fungere som et argument for at spillet har en deterministisk struktur, og må således vurderes som en tragedie.¹¹² Dette må imidlertid vurderes i den konteksten jeg har satt denne oppgaven i. Definisjonen av historisk narrativ knytter seg til begrepet plot, og det handler derfor ikke om det funksjonelle rammeverket når man vurderer arketyper, men heller om hva spillet

¹⁰⁷ Det debatteres om slaget ved Kursk regnes som et vendepunkt, men det er like fullt verdens største panserslag. Glantz 2005: 24-25.

¹⁰⁸ Oppdrag 8: spillersekvens 1.

¹⁰⁹ Her blir riksdagen et symbol for slaget om Berlin, som var mye mer omfattende og komplekst. Davies 2008: 127-130.

¹¹⁰ Oppdrag 15: spillersekvens 1, videosekvens 2.

¹¹¹ Stugu 2008: 43; Kaldal 2003: 97.

¹¹² White 1974: 9-10.

ønsker å formidle.¹¹³ Andre verdenskrig kan forstås og formidles både som en komedie og en helteskildring, og som en satire med nød og elendighet.

Parallelt med helteskildringene fremstiller også spillet skurker. Hvem disse skurkene er, blir styrt av spillets fokus, og andre verdenskrig som det historiske rammeverket. Det interessante her er hvordan spillet fremstiller de soldatene amerikanerne eller russerne slåss mot. Dette kommer til syne allerede i første del av felttoget om Stillehavskrigen. Der får spilleren innblikk i grusomhetene til de japanske soldatene. Fra det første eksempelet under kontrafaktisk historie starter spilleren som amerikansk krigsfange, og blir vitne til tortur og henrettelsen av en medfange, utført av de japanske soldatene. Til sammenligning får ikke spilleren innblikk i hvordan amerikanske soldater behandler sine krigsfanger. Slik fokuserer spillet negativt på japanernes krigføring, mens en problematisering av amerikanernes handlinger uteblir.

Også i krigen på Østfronten fremstiller spillet fienden, i form av tysk grusomhet. Et eksempel på dette er i forbindelse med oppbyggingen til slaget om Kursk. Her blir spilleren tatt til fange sammen med to andre sovjetiske soldater som blir utsatt for vold og henrettet. Spilleren blir reddet av en granat fra en stridsvogn like før sin egen henrettelse. Tyskernes grusomheter blir også fremstilt ved slaget om Stalingrad, ved at spillerens allierte i snikskytteroppdraget beskriver Amsel som personen bak all lidelsen både i Stalingrad og resten av landet.¹¹⁴ Til sammenligning trekker ikke spillet inn hverken herjingene i Berlin som følge av Sovjetisk seier, eller Stavkaens måte å føre krig på ved massakrering av egne soldater, som ofte har blitt problematisert i ettertid.¹¹⁵ Dette fører til et interessant perspektiv på helter og skurker. Gjennom en slik forenkling av krigens parter uttrykker spillets utviklere et klart formål¹¹⁶ om å gi spilleren en formening om helter og skurker i krigen. Sett i forbindelse med spillets fremstilling av helter som presentert over, forsterker denne motsetningen spillets narrativ som en romanse. Som i Whites teori, står det godes seier over det onde sentralt i spillets narrativ.¹¹⁷

I de fleste andre trefninger i spillet er det svært sjeldent spilleren får noe inntrykk av fiendtlige enkeltpersoner, og fienden er ofte fremstilt som generiske. I mange tilfeller er de langt unna, spesielt i det sovjetiske felttoget. I det amerikanske er det flere nærkampscener, men fienden

¹¹³ Kaldal 2007: 138.

¹¹⁴ Oppdrag 4: videosekvens 1.

¹¹⁵ Stavkaen er betegnelsen på den sovjetiske offiserstaben. Glantz 2005: 372.

¹¹⁶ Kaldal 2003: 137-138.

¹¹⁷ White 1974: 9.

fremstår fortsatt svært generisk, og uten veldig mye variasjon eller funksjon utover å være fiender for spilleren. Dette står i skarp kontrast til spillerens allierte soldater. Her har hver enkelt soldat et synlig navn over figuren, de har ulike ansiktstrekk og forskjellige stemmer i dialogen. Stugu skriver om forenklingen som en viktig del av mytologisering.¹¹⁸ I spillet kan vi se hvordan de fiendtlige soldatene blir forenklet i mye større grad enn de spilleren selv kontrollerer eller samarbeider med. Dette forsterker kontrasten mellom «dem» og «oss» ytterligere.¹¹⁹ Slik blir det et skarpt skille mellom representantene for godt og ondt.

I forbindelse med mytologisering må også vendepunkt diskuteres som et eget tema. I felttoget som er satt til Stillehavskrigen, er det en rekke trefninger som spillet fremstiller som vendepunkt. Dette gjelder blant annet de tidligere omtalte slagene om Peleliu og Shuri Castle. Denne fremstillingen av vendepunkt er ikke nødvendigvis i samsvar med annen litteratur. For eksempel blir Peleliu aldri nevnt i forbindelse med vendepunkt i annen litteratur.¹²⁰ Dette gjelder i stor grad hele den amerikanske delen av spillets felttog, og de eneste tilknytningene til anerkjente vendepunkt vi finner i denne delen er angrepet på Pearl Harbor i begynnelsen, og bruken av atombomben helt mot slutten av spillet. Spillet fremstiller derfor noen hendelser som viktigere for krigens utfall enn det de egentlig er, og gir et ensrettet fokus på spillets egne slag.¹²¹ Slagene blir dessuten ofte representert gjennom handlingene til en liten gruppe personer slik jeg var inne på i forbindelse med mytologisering av helteskildringer.

Jeg finner gjennom hele spillet at både personer og hendelser blir vektlagt og forenklet. Dette sammen med at spillet også tilfører personer og hendelser som ikke er historiske for å fremheve spillerens rolle i krigens forløp, skaper en sterk mytologisering av særlig helter, men også skurker og vendepunkt. Ved en å forenkle utvalgte aspekter, og forsterke andre, bidrar mytologiseringene i den narrative fremstillingen til utviklernes emplotment. For ved å forsterke godt mot ondt, eller fremheve en enkelt soldats betydning for krigens utfall, ledes spilleren mot en oppfatning om amerikanske soldaters heltemot.¹²² Mytologiseringer av krigen og soldater brukes slik som et konfigurierende grep i det narrative rammeverket for å

¹¹⁸ Stugu 2010: 40; 43.

¹¹⁹ Kvande & Naastad 2013: 142-143.

¹²⁰ Både Kissinger, Davies og Parker vektlegger i mye større grad slaget om Okinawa eller Pearl Harbor som viktige hendelser i krigen. Kissinger, Henry, *Diplomacy*, Simon & Schuster Paperbacks, New York 1994; Davies 2008; Parker 2009.

¹²¹ Det kan debatteres om Okinawa regnes som vendepunkt, basert på slagets videre rolle i vurderingen av om atombomben skulle brukes. Parker 2009: 359-361.

¹²² Kaldal 2003: 117.

fremheve spillerens evner og romantiserte fremstillingen av de godes heltemot og fiendens ondskap.¹²³

2.3 Oppsummering

I denne analysen har jeg vurdert CoD5 ut ifra en rekke eksempler som er plukket ut basert på eksemplenes tilknytning til vendepunkt og potensielle innslag av kontrafaktisk historie og mytologisering. Hvis vi ser til Whites inndeling i arketyper¹²⁴ ser vi at spillet bærer tydelig preg av å være en romanse. Dette gjennom at enkeltpersonens handlinger til enhver tid står i fokus, og at det er gjennom denne enkeltpersonen alle handlinger utvikler seg.

Likevel mener jeg spillet bærer preg av en form for determinisme. Som vist i eksemplene er det i svært liten grad kontrafaktisk historie i dette spillet, og ifølge Sørensen og Kjeldstadli er kontrafaktisk historie en viktig faktor for å unngå historisk determinisme. Slik kunne jeg ha påstått at spillet også bærer preg av en satire. Men determinismen i CoD5 er knyttet til spillets oppbygning, det vil si spillets tekniske utforming. Snarere enn å gi ulike valgmuligheter for å skape perspektiv gjennom kontrafaktiske historiefølger¹²⁵, fremheves bare spillerens betydning i spillets narrativ ytterligere. Dette gjør at også dette konfigurerende grepet forsterker spillutviklernes mål om å fremme en forenklet helteskildring. Spillets narrativ er derimot fokusert på endring og på spillerens overvinnelse av ondskapen, her i form av krigen og krigens fiendebilder. Prioriteringer i spillets narrativ skaper derfor en romantisert fremstilling av både krigen, slag og enkeltsoldaters innsats. På grunnlag av dette anser jeg spillet for å i hovedsak benytte mytologisering som et konfigurerende grep, hvilket resulterer i at jeg klassifiserer spillet innenfor arketyper romanse.

¹²³ White 1974: 9.

¹²⁴ Ibid.: 7-9.

¹²⁵ Kjeldstadli 2010: 246-247.

3 Company of Heroes

På samme måte som med CoD, vil denne analysen påvise hvordan Company og Heroes (CoH) faller inn under de etablerte rammene for historisk narrativ og arketyper romanse. Jeg vil vise hvordan romantiseringen forsterkes gjennom mytologiserte fremstillinger, og presentere hvordan spillets bruk av tilsynelatende kontrafaktisk historie fungerer til å forsterke spillerens posisjon innenfor spillets narrativ.

Enspillerdelen i CoD5 består av ett sekvensielt felttog hvor spilleren styrer ett eller flere angrepslag på rundt fem mann i «Able Company». Spillet begynner på D-Dagen, og dets videre handling er lagt til hendelsene i etterkant av D-Dagen, og den allierte invasjonen frem til og med Falaiselommen. På grunn av spillets egen historiske avgrensning er det kun D-Dagen som kan regnes som vendepunkt også i litteraturen. Men det er inkludert en rekke viktige hendelser man godt kan argumentere for er viktige hendelser i Operasjon Overlord.¹²⁶ Årsaken til dette er for å vise hvordan spillets fremstillinger av hendelser forsterker helteskildringer. Som i analysen av CoD, skal jeg først studere hendelsene med kontrafaktisk historie i fokus, i lys av Sørensen og Kjeldstadli's teorier. Deretter skal jeg konsentrere meg om mytologiseringer av hendelser eller personer i spillet. Til slutt vil jeg oppsummere funnene mine og argumentasjonen for hvordan også dette spillets narrativ samsvarer med Whites forståelse av arketyper romanse.¹²⁷

3.1 Kontrafaktisk historie i Company of Heroes

I tråd med Sørensen og Kjeldstadli's inndeling av kontrafaktisk historie¹²⁸, ser denne analysen i hovedsak på eksempler av kontrafaktisk historie på mikronivå. Dette er i hovedsak fordi spillet selv vektlegger mikrohistorie, på grunn av sitt spillerfokus, hvor spilleren opplever krigen fremstilt i små angrepslag. I denne forbindelse vil jeg introdusere begrepet *taktisk kontrafaktisk historie*. Med det mener jeg mikrohistorie tilknyttet militær strategi, hvor spilleren må ta strategiske valg. Begrepet er funksjonelt for å forklare de ulike situasjonene og vurdere det kontrafaktiske potensialet. Dette begrepet er også knyttet til spillervalg, som jeg

¹²⁶ Navnet på den allierte invasjonen for befrielsen av Nordvest-Europa i 1944. Dette blir gjerne fremstilt, men debattert, som vendepunktet for krigen på Vestfronten. Tamerlander, Michael & Niklas Zetterling, *D-Dagen, Invasjonen i Normandie 1944*, Spartacus Forlag AS, Oslo 2004: kapittel 4; Mayo, Jonathan, *D-Dagen, Minutt for minutt*, Forlaget Historie og Kultur, Oslo 2014: 253.

¹²⁷ Ibid.: 7-9.

¹²⁸ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

viste til i forrige kapittel. Men på grunn av spillets fokus på strategi¹²⁹ vil spillerens valg være enda viktigere i analysen av dette spillet.

Allerede i første oppdrag kan vi finne denne typen taktisk kontrafaktisk historie, gjennom valgene spilleren blir gitt under D-Dagen og Operasjon Overlord. Spilleren blir plassert rett på Omaha Beach, og spillet begynner med en videosekvens av de første landgangene på stranda. Etter denne scenen blir spilleren tildelt et angrepslag som skal åpne piggrådsperringene og ødelegge de tyske maskingeværstillingene, samt kanonstillingene som truer landgangen av større enheter og utstyr. Etter dette kommer det en ny videosnutt med bilde og informasjon om omfanget av invasjonen som følger.¹³⁰ Nå kan spilleren selv velge om han ønsker å fullføre hovedoppdraget fortrest mulig, eller å gjøre en mer nøysom jobb og bruke tid på flere sideoppdrag, som for eksempel å ødelegge flere fiendtlige batterier og befestninger. Velger han det siste, må han også avgjøre hvordan dette skal utføres. Mot slutten av oppdraget oppmuntres spilleren til å ta i bruk en fiendtlig kanon hvis den ikke er ødelagt underveis, og bruke denne for å beskytte andre stillinger.¹³¹

Deretter flytter spillet fokus over på de luftbårne styrkene som ble sluppet over Frankrike etter landgangen, og deres rolle i invasjonen på D-dagen. I videoen fremheves styrkenes oppdrag om å sikre viktige veikryss, broer og lignende, for å forhindre tyske motangrep etter den første landgangen og ved etableringen av brohodet i Normandie. Det poengteres at den videre invasjonen av Frankrike ikke vil kunne lykkes dersom de luftbårne styrkene ikke klarer å sikre de strategiske holdepunktene.¹³²

I det påfølgende oppdraget blir spilleren gitt en rekke ulike muligheter, både for hvordan området skal forsvares, og med hva slags type tropper. Disse mulighetene er de samme som det jeg tidligere har beskrevet som taktiske kontrafaktiske valg, altså at spilleren avgjør den strategiske fremgangsmåten, men målet er det samme. På grunn av de manglende konsekvensene for spillerens valg, oppfyller ikke disse situasjonene kravene som er lagt for kontrafaktisk historie i teoridelen.¹³³ Hadde vi tatt spillerens valgmulighet ut av hendelsen, ville spillet fortsatt fått det samme utfallet, noe som gjør at det ikke kan brukes som kontrafaktiske hypoteser for å undersøke ulike tilnærminger til historien. Disse

¹²⁹ CoH går, som tidligere presentert, under sjangeren «sanntidsstrategi», og vektlegger gode strategiske valg med en større eller mindre gruppe soldater.

¹³⁰ Oppdrag 1: spillersekvens 1, videosekvens 1 og 2.

¹³¹ Oppdrag 1: spillersekvens 1.

¹³² Oppdrag 2: videosekvens 1.

¹³³ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

valgmulighetene påvirker dermed ikke spillets plot.¹³⁴ Men valgmulighetene har likevel en funksjon i spillet, ved å forsterke spillerens rolle i krigen, noe jeg kommer tilbake til i forbindelse med myter.

I oppdrag fem og seks er spilleren med i et større koordinert angrep mot kystbyen Cherbourg. Byens havn blir ødelagt når de allierte overtar byen, men til gjengjeld finner de skjulte dokumenter som beskriver V2-raketten. Både bygningsbeskrivelser, og hvor fabrikken ligger blir avslørt.¹³⁵ I neste oppdrag blir det klart hvor mye skade disse raketene gjør, og spilleren blir informert om hvor viktig det er å ødelegge fabrikken med våpnene og teknologien bak for å styrke den allierte krigsinnsatsen.¹³⁶

Som en naturlig følge av dette skal spilleren infiltrere og ødelegge denne installasjonen, Bunkeren er godt sikret mot luftangrep, og det blir derfor nok en gang opp til de luftbårne styrkene å utføre oppdraget og ødelegge denne fabrikken. Det første laget infiltrerer fabrikken og ødelegger luftvernet så flere styrker kan lande. Slik får de sikret området og ødelegger til slutt fabrikken. Etter seieren kommer det i den påfølgende videosekvensen frem en bekymring for hvor avansert den tyske krigsmaskinen var og hvor langt de hadde kommet teknologisk sett.¹³⁷ Her vil jeg påstå at spilleren blir presentert for kontrafaktisk historie i form av hvor viktig det var å ødelegge raketfabrikken. Det blir til og med presentert et alternativt handlingsforløp gjennom at spillerens overordnede forteller hva som kunne skjedd hvis raketene ikke ble ødelagt.¹³⁸

I forbindelse med bruk av kontrafaktisk historie er også redningen av «Dog Company» et relevant eksempel. Oppdrag fem starter med at enheten som spilleren styrer skal redde «Dog Company» – en alliert enhet som holder et hus mot fiendtlige styrker. Her kan spilleren velge å redde sine allierte med den mindre enheten, eller bygge opp en større styrke for så å utføre oppdraget senere med mer kontroll. Spillet har imidlertid lagt inn en funksjon som gjør at spilleren ikke kan vente for lenge slik at motstanden blir for lett.

Etter å ha reddet «Dog Company», skal egentlig spilleren trekke seg tilbake til basen. Hvis spilleren heller velger å fortsette offensiven for å nå det tyske hovedkvarteret, vil en stor styrke fiendtlige stridsvogner dukke opp og angripe posisjonen slik at spilleren må trekke seg

¹³⁴ Kaldal 2007: 138.

¹³⁵ Oppdrag 6: videosekvens 2.

¹³⁶ Oppdrag 7: videosekvens 1.

¹³⁷ Oppdrag 8: videosekvens 1.

¹³⁸ Dette fremstår også som er forenkling, da de faktiske våpensystemene var spredd utover flere områder, og ble brukt også etter 1944. Tamerlander & Zetterling 2004: kapittel 13.

tilbake til sin regisserte forsvarsposisjon.¹³⁹ Spillet begrenser slik spillerens taktiske valgmulighet i stor grad. Begrensningen består ikke av fysiske barrierer for å hindre spillerens fremdrift, for eksempel ved at kartet ikke går lenger, men av en overlegen fiendtlig styrke. Slik opplever ikke spilleren en begrensning av sine valgmuligheter, men befinner seg i realiteten en svært låst situasjon, hvor han er tvunget til å følge spilllets planlagte hendelsesforløp.

Ser vi på de to tilfellene av kontrafaktisk historie som spillet fremstiller, er heller ikke dette noe som nødvendigvis kvalifiserer etter Sørensen og Kjeldstadlis krav.¹⁴⁰ Begge de kontrafaktiske hendelsene fremstilles gjennom videosekvenser, hvor spilleren i den ene får beskjed om hvor viktig det er å stoppe bruken av V2-raketter, og hvor spilleren i den andre får vite at krigen blir vunnet eller ikke basert på utfallet av Falaiselommen.¹⁴¹ Men i begge tilfellene utforsker ikke spillet de videre konsekvensene av et alternativt resultat, og spilleren har kun muligheten til å lykkes eller prøve på nytt. Skulle vendepunktene blitt brukt av spillet for å utforske kontrafaktiske muligheter, måtte spilleren fått mulighet til å fortsette felttoget uavhengig av seier eller tap.¹⁴² Men måten disse situasjonene er fremstilt på i spillet, gjør at de heller er med på å forsterke myten om helter og små gruppers betydning og evne til å forårsake endring. Tilfeller som kunne gitt spilleren mulighet til selv å utforske historiens alternative utfall, blir heller enda et tilfelle hvor den narrative strukturen er forhåndsbestemt.¹⁴³

Også i oppdrag åtte får spilleren et valg om strategi. På samme måte som i analysen av CoD, er dette en situasjon hvor spilleren får et tilsynelatende valg som bør kunne påvirke det videre hendelsesforløpet. Spillet starter med at tyskerne bomber en bro som er essensiell for sikringen av byen St. Fromond, og den videre allierte invasjonen. Etter å ha gjenoppbygget broen inn til St. Fromond, må denne broen beskyttes, samtidig som de tyske holdepunktene i byen må ødelegges. I tillegg finnes det to bonusoppdrag som går ut på å ødelegge to tyske artilleriposisjoner.¹⁴⁴

I oppdraget kan spilleren enten velge å gå for en offensiv strategi og legge press på de tyske holdepunktene, eller å trekke seg tilbake og sette opp et forsvar i nærheten av broen. Spilleren

¹³⁹ Oppdrag 5: videosekvens 1-2, spillersekvens 1-2.

¹⁴⁰ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

¹⁴¹ Regnes av enkelte som «tyskernes andre Stalingrad». Pisani, Arve, *Veien til Falaise, Normandie 1944*, Norgesforlaget AS, Porsgrunn 2014: 251; Tamerlander & Zetterling 2004: kapittel 20.

¹⁴² Sørensen 2004: 167.

¹⁴³ Kaldal 2003: 138.

¹⁴⁴ Oppdrag 8: spillersekvens 1-2.

trenger heller ikke å ødelegge alle de tyske holdepunktene. På grunn av denne valgfriheten, er det et kontrafaktisk potensiale i dette. Både med tanke på hva som skal ødelegges, men også med bonusoppdraget om å ødelegge artilleriposisjonene. Men som med de tidligere eksemplene, får heller ikke disse valgene noe påvirkning på spillets videre hendelsesforløp. Denne valgfriheten vil derfor heller bare forsterke spillerens betydning gjennom sine valg, uten at spillet utfordrer fremstillingen av hendelsene i et kontrafaktisk lys.¹⁴⁵

Det er gjennomgående for alle eksemplene at spilleren har en relativt stor grad av valgfrihet. Siden spillets sjanger handler om strategi, er det lagt opp til at spilleren skal kunne gjøre taktiske valg for å nå målet. Eksempler på dette er om spilleren ønsker å bruke infanteri eller stridsvogner, om spilleren ønsker å angripe et mål direkte eller jobbe seg grundigere gjennom et område for å ødelegge flere fiendtlige stillinger, og om spilleren ønsker å spille defensivt eller offensivt. Hvis spilleren velger å gjøre ekstraoppdraget om å ødelegge en artilleriposisjon, eller å ødelegge flere fiendtlige stillinger enn det som kreves for å fullføre oppdraget, kan dette regnes som taktisk kontrafaktisk historie, så fremt det påvirker det videre hendelsesforløpet.

Det gjør det imidlertid *ikke*. Når ett oppdrag er ferdig, begynner neste oppdrag uten noen form for videre konsekvens av de strategiene spilleren utøver. Dette viser i likhet med i CoD, at valgene spilleren gjør ikke har noe utslag for det videre hendelsesforløpet. At spilleren selv kan gjøre et oppdrag på den ene eller andre måten gir bare spillernes anledning til å utføre oppdraget på sin foretrukne måte. Allikevel har disse eksemplene en betydning. For ved at spilleren gjør disse valgene, blir det allikevel lagt vekt på spillerens rolle i krigen¹⁴⁶, noe som viser seg gjennomgående for hele denne analysen. Ved at spilleren får en medalje for oppdragene viser også at spillets utviklere ønsker å styre spilleren ved bruk av belønninger, uten at spillets videre gang blir påvirket. Dette viser hvordan spilleren blir styrt mot et foretrukket handlingsløp,¹⁴⁷ selv om det i disse tilfellene er en grad av valgfrihet.

Det eneste som til en viss grad blir påvirket, er spillerens situasjon innenfor rammene av ett oppdrag. Ser vi nærmere på eksemplet hvor spilleren skal redde Dog Company, kan det være fordelaktig for spilleren å bygge opp en større styrke for å gjøre operasjonen lettere for seg selv. Imidlertid styres spilleren allikevel i sin utførelse av oppdraget, ved at spillet sanksjonerer spilleren for å vente for lenge, eller for å bevege seg utover de rammene som er

¹⁴⁵ Kjeldstadli 2010: 2246-247.

¹⁴⁶ Mytologisering av evnen til å påvirke omgivelsene, som i romansen. White 1974: 7-9.

¹⁴⁷ White 2010: 118-120.

satt av spillet. På denne måten styres spilleren inn mot en ferdig regissert løsning, selv om spilleren ikke opplever dette som en begrensning på sine valgmuligheter. Slik blir spilleren i dette tilfellet gitt en følelse av å kunne gjøre viktige valg, men ved et nærmere blikk er spilleren gitt svært begrensende rammer han kan bevege seg innenfor, og som styrer spilleren mot et ønsket formål.¹⁴⁸

I en del andre oppdrag er det imidlertid noe friere, ved at spilleren selv kan velge en offensiv eller defensiv strategi for eksempel. Dette har en praktisk betydning for spilleren innenfor samme oppdrag. For eksempel kan spilleren ofte ved å sikre seg store deler av spillebrettets ressurser, tilsynelatende lette motstanden ved å kutte store deler av fiendens forsyninger. Imidlertid er dette sjeldent det reelle tilfellet, da den fiendtlige responsen i spillet er ferdig programmert, og en gitt mengde fiendtlige styrker vil alltid genereres. Dette er blant annet tilfellet i oppdraget om å sikre byen St. Fromond. Spillerens taktiske valg vil derfor ha svært lite å si for fiendens militære kapasitet i spillet. Av dette ser vi hvordan valgfriheten kun er tilsynelatende, og at spilleren ikke har noen reell mulighet til å påvirke spillets narrativ.

Dette gjelder også spillerens påvirkning på spillets videre narrativ. Det går igjen i alle oppdragene jeg har presentert at de har et klart mål for å fullføre oppdraget. Selv om det er mulig å fatte ulike strategiske valg for å lykkes, er det kun når oppdraget lykkes at spillets narrativ går videre. Det vil si at spillet ikke lar spilleren utforske muligheter som kunne oppstått som resultat av at spilleren ikke klarte oppdraget. I det sistnevnte tilfellet ville spillet brukt kontrafaktisk historie i sin formidling¹⁴⁹, men siden handlingen forblir den samme er ikke dette tilfellet.

Jeg vil derfor hevde at det eneste tilfellet av virkelig kontrafaktisk fremstilling i CoH er i videosekvensen som leder opp til angrepet på V2-fabrikken. I denne situasjonen blir spilleren grundig instruert om konsekvensene av å ikke fullføre oppdraget, og hvor alvorlig skade V2-rakettene kan gjøre hvis de ikke blir uskadeliggjort. Men selv om dette har et element av kontrafaktisk historie i seg, er det kun i motivasjonstalen at dette kommer frem. For som med alle de andre oppdragene er det kun ved å fullføre oppdraget at spilleren kan fortsette spillets hendelsesforløp. Spillet åpner derfor heller ikke her for å eksperimentere med kontrafaktisk historie dersom spilleren ikke skulle klare oppdraget. Spillet foreslår med andre ord et kontrafaktisk hendelsesforløp, men lar ikke spilleren utforske det. Dette viser at spillet ikke

¹⁴⁸ Kaldal 2003: 137-138.

¹⁴⁹ Sørensen 2004: 167.

bruker den eventuelle muligheten til å la spilleren utforske alternative historiske utfall og på den måten få en kritisk tilnærming til historien, slik Kapell og Elliott blant annet nevner.¹⁵⁰

Så selv om spilleren kan fatte ulike strategiske valg, og utføre et oppdrag på en potensiell annen måte enn slik det skjedde i historien, vil ikke dette påvirke historiens videre forløp, noe som gjør at det ikke kan regnes som kontrafaktisk historie, slik Sørensen og Kjeldstadli forstår det.¹⁵¹ At disse spillervalgene ikke har noen betydning for spillets videre handling, gjør det derimot relevant å vurdere hvilken funksjon dette har. White mener som tidligere nevnt at en viktig del av romansen er hovedpersonens evne til å skape sin egen skjebne,¹⁵² og det er derfor relevant å vurdere dette, samt andre trekk for hvordan dette spillet eventuelt faller innunder kategorien romanse. For å undersøke dette bruker jeg også her myter om helter, skurker og viktige hendelser i krigen.

3.2 Mytologisering i *Company of Heroes*

Som i analysen av CoD, vil jeg undersøke både mytologisering i form av forenklinger og prioriteringer.¹⁵³ Sammenlignet med CoD5 vil kanskje helteskildringene være fullt så tydelige i CoH, blant annet på grunn av at spilleren aldri styrer en enkelt soldat, men heller et angrepslag på mellom fem og 50 soldater. Det vil derfor være interessant å vurdere om det også finnes helteskildringer i et spill som er bygget opp på denne måten, samtidig som jeg skal påvise hvordan spillerens valg og belønning forsterker spillet posisjon som romanse og hvordan spillet styrer spillerens handlinger.

Allerede i første oppdrag står spillerens handlinger i sentrum for spillets narrativ. Som beskrevet under kontrafaktisk historie, styrer spilleren en liten enhet som angriper både bunkere og artilleriposisjoner på Omaha Beach så en mer omfattende landgang kan bli iverksatt.¹⁵⁴ Dette fokuset på spillerens taktiske betydning fortsetter i oppdrag to, hvor vi kan finne tendenser til helteskildringer allerede i forbindelse med introduksjonen til oppdraget. I videosekvensen i forkant av oppdraget kan spilleren se flere andre fly med fallskjermssoldater som blir skutt ned, mens spillerens egne fly klarer seg.¹⁵⁵ Dette fører til at de eneste lagene som kan sikre den strategisk viktige posisjonen for videre fremrykning, er de som spilleren

¹⁵⁰ Kapell & Elliott 2013: 362-363.

¹⁵¹ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

¹⁵² White 1974: 8-9.

¹⁵³ Stugu 2010: 43.

¹⁵⁴ Infanterilag måtte klarere strendene for at artilleri og kjøretøy kunne bli landsatt. Tamerlander & Zetterling 2004: kapittel 9 og 10.

¹⁵⁵ Oppdrag 2: videosekvens 1.

selv styrer. Utledet av dette blir den spillerstyrte soldatstyrken fremstilt som egenhendig forsikrer av veinettet som brukes i den videre invasjonen etter D-Dagen.

Stugu omtaler myter som forenklinger med fokus på å kutte ut det motsetningsfulle, samtidig som det skal dekke et behov.¹⁵⁶ Ved å la spillerens angrepslag være det eneste som overlever, får man en svært forenklet kampsituasjon hvor soldatenes heltemot ikke blir nyansert. I tillegg får spilleren inntrykk av å egenhendig redde situasjonen, noe som skal skape en følelse av hvor viktig spilleren er. Her brukes også den tilsynelatende kontrafaktiske historien for å mytologisere helter. For ved at alle andre fly blir skutt ned, skaper spillet sin egen historie, men ved spillerens handlinger vil historiens forløp i løpet av oppdraget igjen samsvare med det som faktisk skjedde.

En slik heltefremstilling kommer svært godt til syne også i oppdrag 7, hvor spilleren skal ødelegge V2-fabrikken. Som vi har sett, fremstilles dette av spillet som stedet hvor teknologien bak disse rakettene finnes, og at det ved å ødelegge fabrikken vil V2-angrepene stoppe opp. Siden dette oppdraget er satt til 1944, og den siste bruken av rakettene ikke var før i 1945, endrer spillet faktisk på historiske hendelser.¹⁵⁷ Men som tidligere nevnt, blir ikke et kontrafaktisk utfall av denne hendelsen fulgt opp videre i spillet, og ødeleggelsen av fabrikken er fortsatt eneste utfall som gjør at spillets handling kan gå videre. Funksjonen til dette oppdraget blir derfor kun å fremstille hvor viktig spillerens handlinger er, og hvor katastrofalt det kunne gått dersom de spillerstyrte soldatene ikke hadde klart sitt svært ambisiøse oppgave. Oppdraget tilknyttet et svært ikonisk våpen i krigen fungerer derfor bare som en motiverende ramme for å styrke helteskildringen av soldatene spilleren kontrollerer.¹⁵⁸ På denne måten blir derfor effekten veldig lik den vi finner i CoD, selv om spilleren i dette tilfellet ikke spiller én soldat, men større enheter.

Siden helteskildringene er like i begge spillene, er det naturlig å undersøke om fiendebilde er like mytologisert som i CoD5. Jeg finner imidlertid at det er ingen tilfeller av overlatt grusomhet som blir presentert i spillet, og vekten ligger heller på taktiske valg og strategier. Dette fører derimot til et svært lite menneskelig bilde av fienden, da de stort sett i spillersekvensene er en homogen masse med soldater, ofte sittende gjemt i befestede stillinger eller i stridsvogner av ulike slag. Men denne distanseringen har ikke nødvendigvis noe med fiendebildet å gjøre, siden dette også er tilfelle for soldatene spilleren selv styrer og deres

¹⁵⁶ Stugu 2010: 43.

¹⁵⁷ Se note 138 om V2-våpen.

¹⁵⁸ Stugu 2010: 43; Kaldal 2003: 97.

allierte. At fienden ikke er synlig på grunn av befestninger eller kjøretøy er nokså naturlig, siden dette er en fornuftig måte å føre seg på i krig.

Det er dessuten vel verdt å bemerke at de tyske troppene utviser frykt. Dette kommer til syne blant annet i oppdrag én, hvor en del tyske tropper flykter som følge av spillerens overmanning av befestningene. Dette er også noe som gjentar seg flere ganger i løpet av spillet som følge av et vellykket angrep, blant annet i angrepet på «Hill 192»¹⁵⁹ og det siste angrepet på St. Fromond.¹⁶⁰ I tillegg vil spilleren i slutten av siste oppdrag se en videosekvens med en rekke døde og sårede tyske soldater og krigsfanger, hvor mange av de utviser frykt.¹⁶¹

Som tidligere nevnt er spillets fremstilling av historien fokusert rundt det spilleren opplever og gjør. Det er derfor interessant å se hvordan disse hendelsene er fremstilt i spillet, og om de også er beskrevet som vendepunkt i faglitteraturen. Dette er tydelig allerede i første oppdrag tilknyttet D-Dagen, en naturlig hendelse å fremstille som et viktig vendepunkt i krigens utvikling. Spillerens handlinger er som tidligere beskrevet sentrale i utførelsen av D-Dagen, fremstilt i spillet som et par hundre soldater som angriper en enkelt strand. En slik forenkling så vi også i CoD5. Men dette er ikke så veldig overraskende, med tanke på at fokuset er sentrert på en liten gruppe soldater. For at disse soldatene skal kunne spille en avgjørende rolle, må krigens store slag nødvendigvis brytes ned i små nok enheter til at dette er mulig å få til. Derfor er også spillets valg av hendelser en konsekvens av den fremhevede helteskikkelsen, som bidrar til å forsterke spillets posisjon innenfor Whites arketype romanse.¹⁶² Spillets konfigurierende grep påvirker hvilke hendelser spilleren skal få oppleve, noe som viser at spillets utviklere allerede har gjort prioriteringene i historiens narrativ.¹⁶³

Som konsekvens av spillerens fremtredende rolle i spillets narrativ, finner jeg at også en rekke av spillets egne hendelser blir fremstillet som vendepunkt, eller at hendelsenes viktighet mytologiseres ved at mer omfattende vurderinger av bakenforliggende og utløsende årsaker blir utelatt. Slik fjernes den menneskelige og komplekse faktoren og forsterker myten som konfigurierende grep.¹⁶⁴ Dette henger også sammen med at spillet ikke utfordrer påvirkede hendelsesforløp basert på menneskers valg, og skaper kontrafaktisk historie som jeg viste til tidligere. Dette kan vi se allerede i oppdrag to, hvor spilleren får beskjed om å sikre deler av veinettet i forbindelse med den allierte fremrykningen. Her får spilleren vite at dette

¹⁵⁹ Oppdrag 9.

¹⁶⁰ Oppdrag 8.

¹⁶¹ Oppdrag 15: videosekvens 2.

¹⁶² White 1974: 7-9.

¹⁶³ Stugu 2010: 43.

¹⁶⁴ Barthes 1975: 197-198.

oppdraget er kritisk for at D-Dagen som operasjon skal ha noen strategisk verdi.¹⁶⁵ Gjennom dette fremstiller spillet disse kampene og sikringen av dette området som like viktig som landgangen i seg selv.

Også i oppdrag fem og seks, ser vi hvordan hendelsene tilknyttet spillerens handlinger blir fremhevet. Begge disse oppdragene er knyttet opp til forløpet og slaget om Cherbourg, som i spillet blir presentert som en «key port» for den tyske krigsinnsatsen.¹⁶⁶ I angrepet på denne byen får spilleren først et overblikk over alle angrepsflankene og størrelsen på angrepet, før spillet informerer om at spillerens styrker skal angripe den viktigste og best forsvarte posisjonen. Kampene som utspiller seg i denne delen av spillet fokuseres rundt soldatene som spilleren kontrollerer, og disse kampene blir derfor det som representerer slaget om Cherbourg.¹⁶⁷

Den samme måten å løfte frem en viktig hendelse på, ser vi også i oppdrag ni, hvor målet er å sikre en sterkt befestet høyde, kalt «Hill 192». Spilleren får beskjed om at denne høyden må sikres før angrepet på St. Lo. kan begynne, og spillet gir et inntrykk av at hele den amerikanske hæren står og venter på at spillerens soldater klarer dette oppdraget, som for øvrig andre enheter ikke har klart før dem.¹⁶⁸ Dette betyr at spillet igjen fremstiller dette slaget som helt kritisk for krigens videre fremgang. Det som imidlertid ikke kommer like tydelig frem, er den faktiske størrelsen på hendelsene og slagene.

I siste oppdrag skal spilleren hindre tyske styrker i å utføre en kontrollert tilbaketrekning. I likhet med de andre oppdragene, blir dette presentert som kritisk viktig for verdien av D-Dagen. Her må spilleren igjen utføre et oppdrag og sikre områder innenfor kapasiteten til sine i overkant 50 soldater.¹⁶⁹ Dette er interessant fordi selv om spilleren får beskjed om at dette kan sikre dem seieren i krigen, er det først på slutten av oppdraget han vil forstå at dette slaget var spillets fremstilling av Falaiselommen.¹⁷⁰ Dette viser hvordan det i spillet vektlegges hendelser spilleren er i stand til å håndtere med sine små enheter. På den måten blir hendelser i spillet brukt til å forsterke hovedpersonens betydning og situasjoner helten kan mestre – i tråd med romansen.¹⁷¹

¹⁶⁵ Oppdrag 2: videosekvens 1.

¹⁶⁶ Oppdrag 6: videosekvens 1.

¹⁶⁷ Oppdrag 6: spillersekvens 1.

¹⁶⁸ Tamerlander & Zetterling 2004: kapittel 15.

¹⁶⁹ Oppdrag 15: spillersekvens 1.

¹⁷⁰ Oppdrag 15: videosekvens 1-2.

¹⁷¹ White 1974: 8-9.

3.3 Oppsummering

I analysen av CoH har jeg funnet at spillene tilsynelatende bruker en viss grad av kontrafaktisk historie på mikronivå. Men som jeg har argumentert for, kan ikke disse eksemplene kalles kontrafaktisk historie selv om det ved første øyekast kan se slik ut. For selv om spilleren får en viss valgmulighet i utførelsen av oppdraget, er det ingenting spiller kan gjøre som påvirker hendelsesforløpet. I beste fall kan spilleren få en utmerkelse i form av en medalje uten videre funksjon for spillets handling. Dette betyr at den eneste funksjonen disse valgene har for spilleren, er at det gir han anledning til å utføre oppdragene på sin prefererte måte i sin isolerte form, uavhengig av spillets videre narrativ.

Det er heltemyter som er sterkest representert i spillets handling, og som kommer best frem i eksemplene mine. Dette bevises ytterligere ved at eksemplene på kontrafaktisk historie, som vist, ofte leder til heltemytologiseringer. Men i motsetning til CoD, er ikke denne helteskildringen kontrastert av en mytologisert fremstilling av fienden. Som jeg beskrev, er skurkene fremstilt med en viss nyanse, noe som kan hevdes å være overraskende av et spill med en så sterk mytologisering av helter.

Jeg vil vurdere funnene i analysen noe nærmere med tanke på spillets posisjon innenfor Whites arketyper.¹⁷² Det er tydelig at spillet bærer et sterkt preg av romanse. Det er en åpenbar heltefremstilling i CoH, ved at hovedpersonen har mulighet til å påvirke sin situasjon, og ikke minst historiens gang, med sine handlinger. Her er det viktig å påpeke at helten ikke har mulighet til å endre spillets narrativ, men at det i spillets forløp blir fremstilt som at hovedpersonen er ansvarlig for krigens positive utfall gjennom sine handlinger. Her er det derfor viktig å skille mellom spillets narrativ, og spillets strukturelle oppbygning.

Utledet av dette kan vi si at spillets narrative innhold er preget av optimisme og fremtidspositivitet. Hovedaktørene kan selv bryte ut fra krigens grusomheter ved å vinne den. Imidlertid må ikke dette vurderes helt uten nyanser. For som White skriver, er heltens kamp mot skurken viktig i romansen,¹⁷³ og CoH mytologiserer ikke skurken på samme måte som helten. Spillet har allikevel en veldig konkret forestilling om en fiende. Ved å velge andre verdenskrig som tema, har spillet et etablert fiendebilde å lene seg på i form av Nazityskland. Det er derfor allikevel en kamp mellom det gode og det onde i dette spillet, selv om kontrasten er mindre tydelig enn i CoD5.

¹⁷² White 1974: 7-9.

¹⁷³ White 1974: 8.

Spilletts posisjon innenfor tradisjonell narrativ forsterkes ytterligere ved at det er en tydelig narrativ struktur¹⁷⁴ i spillet, hvor spilleren ledes gjennom forhåndsbestemte ruter., Selv i sine valg blir spilleren motivert til å fatte beslutninger som er regissert i forkant, blant annet gjennom utdeling av medaljer. Dette, sammen med posisjoneringen innenfor Whites arketyper, viser hvordan CoH som medium for historieformidling på ingen måte bryter med den tradisjonelle måten å fremstille historie på.

¹⁷⁴ Kaldal 2003: 137-139.

4 Company of Heroes 2

Dersom vi sammenligner Company of Heroes 2 (CoH2) med de to foregående spillene, har spillet et veldig annet narrativ, selv om spillersekvensene er veldig like. De narrative videosekvensene i spillet får det nemlig til å fremstå mer som en satire. For å vise dette vil jeg undersøke bruken av mytologisering og kontrafaktisk historie, og hvordan dette fremstiller hovedpersonen, fienden og ikke minst hendelser i spillets narrativ. Som med de foregående spillene skal jeg også i analysen av CoH2 konsentrere meg om enspillerdelen av spillet.

Utviklerne har i dette spillet laget en rammefortelling hvor hovedpersonen sitter i fangenskap for forræderi. Hele spillet er satt i retrospekt med utgangspunkt i hans fortellinger, og spilleren får i løpet av spillet innsikt i grunnene for at han er fengslet. I fengslet diskuterer hovedpersonen krigen med sin tidligere overordnede, og disse samtalene er en viktig del av spillets narrativ. Jeg vil derfor analysere disse videosekvensene i kombinasjon med spillersekvensene for å studere spillet i sin helhet. Spillets narrativ er i hovedsak sentrert rundt vendepunktene slaget om Stalingrad, Berlin og Moskva.

4.1 Kontrafaktisk historie i Company of Heroes 2

På samme måte som i de to foregående spillene er spillets bruk av tilsynelatende kontrafaktisk historie betydelig i CoH2. Som tidligere, henter jeg også teoriene om kontrafaktisk historie i hovedsak fra Kjeldstadli og Sørensens forståelse av begrepet. Også i denne teksten er fokuset i stor grad på det jeg har definert som taktisk kontrafaktisk historie. Dette ser vi allerede i første eksempel.

I dette oppdraget kontrollerer spilleren to enheter som deltar i kampene for å ta tilbake en del av Stalingrad som er sikret av tyske styrker. Spillerens enheter skal ødelegge et tysk felthovedkvarter, og eventuelle hindringer på veien, blant annet en Panzer IV stridsvogn. Spilleren presenteres for en rekke ulike taktiske valg for å oppnå dette målet, og kan få anerkjennelser for å ta enkelte valg. Ett av valgene som vil gi anerkjennelse er å redde sivile russere som er fanget av tyske soldater. Men det vil trekke spilleren for soldater og utstyr dersom han velger å utføre oppdraget. Et annet alternativt valg er å klare oppdraget uten å tilkalle forsterkninger. Mangelen på forsterkninger betyr at spilleren i større grad må gjøre gode taktiske valg og benytte seg av fordeler som oppstår for å miste færrest mulig soldater. Om spilleren velger å kalle inn forsterkninger eller redde sivile, påvirker imidlertid ikke krigsinnsatsen på andre fronter.

Begge disse oppdragene krever at spilleren gjør gode taktiske valg, men har ingen effekt på det videre hendelsesforløpet. Dette vil si at spilleren må gjøre gode valg for å komme videre i spillet, og vurdere egne evner til å gjøre sideoppdrag som vil gjøre det vanskeligere å lykkes. Men at spillets videre narrativ ikke blir påvirket av spillervalgene, viser at spillerens valg ikke har noe reel betydning, og at det derfor ikke kan ansees som egentlig kontrafaktisk historie.¹⁷⁵ Det dette derimot fører til, er at spilleren får følelsen av at valgene han tar betyr noe for spillets videre handling. Dette er med på å fremheve spillerens viktighet, noe som ikke er ulikt det vi finner i de to andre spillene.

I oppdrag to forflyttes spilleren til Moskvas utkant, I oppdraget skal spilleren forsinke den tyske offensiven så mye som mulig for å gi sine allierte anledning til å bygge opp forsvaret i Moskva så mye som mulig.¹⁷⁶ At spilleren her skal forsinke tyskerne mest mulig, gir et insentiv om at spillerens taktikk kan påvirke det videre hendelsesforløpet. På grunn av oppdragets form burde spilleren kunne forvente at forsvaret av Moskva blir proporsjonalt sterkere jo lenger spilleren forsvarer utkanten og en strategisk bro. Men spillets videre hendelsesforløp er ferdig regissert. På samme måte som i CoD5 og CoH kan spilleren selv velge hva slags strategi som skal benyttes for å oppnå målet, men spilleren må lykkes for å kunne fortsette videre i spillets narrativ. Dette viser at spilleren ikke har mulighet til å undersøke ulike historiske forløp og skape sitt eget formål gjennom sin egen ideologi, slik Kapell og Elliott hevder.¹⁷⁷

Også i oppdrag fem og seks kan vi se tilsynelatende bruk av taktisk kontrafaktisk historie. Målet for oppdragene er å vinne tilbake Stalingrad i sin helhet.¹⁷⁸ Spilleren blir gitt en rekke muligheter til å ta store og små taktiske valg. Spilleren har blant annet anledning til å forskanse seg i ulike bygninger, og å ta i bruk en kombinasjon av infanteri og stridsvogner. Allikevel er det som før et svært definert mål spilleren skal oppnå, og selv om målet er stort og ambisiøst, er det likefullt et konkret mål som må fullføres før spilleren får mulighet til å forflytte seg videre i spillets narrativ. Hovedmålet er dessuten delt opp i en rekke mindre delmål som må nåes i riktig rekkefølge for å kunne fortsette videre. Ett delmål er imidlertid valgfritt, hvor spilleren kan velge mellom enten å bruke Katyusha rakettbatterier, eller

¹⁷⁵ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

¹⁷⁶ En by som skulle forsvares, selv mot en voldsom overmakt i form av armegruppene Nord og Sentrum. Forsinkelsen av angrepet som gav mulighet for å bygge opp et forsvar, var imidlertid ikke grunnet en liten kampgruppes forsvar, men i større grad av krigsmaskinens avhengighet av logistikk og forsyninger. Braithwaite, Rodric, *Moskva 1941, En by i krig*, N.W. Damm og Søn, Oslo 2007: kapittel 4.

¹⁷⁷ Kapell & Elliott 2013: 362-363.

¹⁷⁸ Slaget om Stalingrad, forsvar og angrep, videre lesning: Glantz 2005.

prioritere andre type enheter. Hvis spilleren ikke velger å bruke disse rakettenes, får han en medalje for å gjøre minst mulig utilsiktet skade. Men heller ikke dette valget påvirker spillets videre hendelsesforløp. Her ser vi at på samme måte som i CoH, hvordan spillets utviklere introduserer påskjønnelser i form av medaljer, hvilket er med på å styre spillerens valg mot et etablert formål.¹⁷⁹

Den samme typen spillervalg finner vi igjen i oppdrag syv, hvor spilleren får i oppdrag å stanse den tyske beleiringen av Leningrad. Dette skal han gjøre gjennom å bygge opp en liten hær, før han ved hjelp av hæren skal forsere en rekke hindringer og fiendtlige befestninger. Ved slutten av oppdraget skal spilleren ødelegge den tyske operasjonssentralen som organiserer angrepet på Leningrad. Også her blir spilleren stil ovenfor en rekke taktiske valg, som for eksempel å krysse en islagt elv med fare for at den brister. Allikevel er det på samme måte som i oppdragene knyttet til Stalingrad, et klart hovedmål med en rekke delmål som spilleren må utføre i en fastsatt rekkefølge. Og selv om enkelte delmål er valgfri, vil heller ikke disse målene gi noe utfall på spillets videre narrativ som alt er lagt opp med utviklernes overordnede kunnskap og formål med fremstillingen.¹⁸⁰

Ut fra de presenterte eksemplene ser vi en gjennomgående tendens til at spilleren får en rekke valgmuligheter som tilsynelatende kan påvirke krigens videre hendelsesforløp. Dette går i stor grad ut på at spilleren må gjøre gode strategiske valg for å greie oppdragene. Men selv om spilleren får muligheten til å utføre disse oppdragene på forskjellige måter skaper heller ikke i dette spillet i disse situasjonene kontrafaktiske historie i samsvar med Kjeldstadli og Sørensen's teorier.¹⁸¹ I disse tilfellene blir spilleren kun gitt muligheten til å gjøre valg som skaper en lettere vei mot det allerede etablerte målet. At disse målene ikke endres, og at ulike måter å tilnærme seg målene på ikke påvirker det videre hendelsesforløpet, gjør at spillet ikke benytter seg av det kontrafaktiske potensialet som ligger i å lage parallelle hendelsesforløp basert på spillerens valg. Som jeg viste i forrige analyse, endrer ikke spillet sitt hendelsesforløp som en respons på spillerens handlinger.

I siste videosekvens i nest siste oppdrag bruker protagonistens overordnede argumentasjon i form av kontrafaktisk historie. I sekvensen kritiserer protagonisten sin overordnede for å ha angrepet Berlin for tidlig, og med for få styrker. Han hevder at fordi angrepet rykket for raskt frem, døde mange flere soldater enn nødvendig. Til svar får han at dette var nødvendig for å

¹⁷⁹ Kaldal 2003: 137-138.

¹⁸⁰ White 2010: 118-120.

¹⁸¹ Kjeldstadli 2010: 246-247; Sørensen 2004: 166-168.

sikre russerne mest mulig av byen som representerte den siste tyske innsatsen i krigen, og på denne måten få et overtak i de påfølgende forhandlingene med de andre allierte. Offiseren argumenterer for hvor ille det kunne ha blitt hvis de allierte troppene hadde nådd Berlin først. Dette er et eksempel på hvordan kontrafaktisk historie blir brukt av offiseren for å legitimere handlingene og forenkle problemstillingen.¹⁸² Men en slik hypotetisk bruk av kontrafaktisk historie som argumentasjon, har allikevel ingen innvirkning på spillets hendelsesforløp.

Innholdet i argumentasjonen er nemlig ikke noe spillet tar for seg videre, og spilleren sitter derfor igjen uten å helt ha forstått den kontrafaktiske sammenhengen som her kunne ha blitt utforsket videre. Dette eksempelet kan derfor heller ikke brukes som argument for at spilleren kan skape sitt eget historisk narrativ gjennom å utforske kontrafaktiske utfall.¹⁸³ Dette gjør at spillet til tross for mange potensielle muligheter, ikke benytter seg av kontrafaktisk fremstilling av historien i noe særlig grad. Der hvor spilleren får ulike valgmuligheter, vil jeg argumentere for at de fungerer i hovedsak til å fremheve spillerens handlinger og mytologisere hendelser og personer¹⁸⁴ enn å utfordre historiens narrativ. På grunn av dette vil jeg benytte mange av de samme eksemplene når jeg nå skal undersøke spillets grad av mytologiseringer.

4.2 Mytologisering i *Company of Heroes 2*

I CoH2 kan det diskuteres hvorvidt helteskikkelser blir mytologisert i mindre grad enn i de to foregående spillene. Allikevel finner jeg en rekke eksempler på mytologisering av helteskildringer, eller av protagonistens tilsynelatende mulighet til å endre sin egen situasjon også i dette spillet. Dette ser vi blant annet i spillersekvensene fra oppdragene jeg har presentert i delen om kontrafaktisk historie. At spilleren må avgjøre angrepsstrategi, eller hva slags militære enheter som skal brukes, gir spilleren en mulighet til å påvirke seg selv og omgivelsene. Dette blir også forsterket gjennom valgfrie sideoppdrag. For eksempel kan spilleren allerede i oppdrag én velge å redde sivile fra stridssonen, noe som vil gi spilleren en påskjønnelse i form av en medalje. Spillerens mulighet til ikke bare å påvirke seg selv, men også omgivelsene rundt seg, knytter spillet opp mot Whites romanse.¹⁸⁵ Allikevel er ikke dette valg som påvirker spillets videre narrativ på noen måte, som fortsatt har sin satiriske form.

¹⁸² Stugu 2010: 40.

¹⁸³ Kjeldstadli 2010: 247-249.

¹⁸⁴ Stugu 2010: 43; Kaldal 2003: 97.

¹⁸⁵ White 1974: 8-9.

Ser vi nærmere på spilllets protagonist, er det dessuten ikke en ensidig helteskikkelse som presenteres, og han er heller ikke en åpenbar representant for det gode mot det onde, som står så sentralt i romansen.¹⁸⁶ Allerede i første oppdrag blir heltefremstillingen utfordret. I oppdragets siste videosekvens ser vi protagonisten kommanderer en håndfull av sine soldater til å skyte en tysk soldat som har overgitt seg.¹⁸⁷ Dette er det første tilbakeblikket spilleren blir gitt fra krigen, og det blir brukt av protagonisten som argument for at det ikke er noe heltemodig med krig. Dette viser at protagonisten ikke utelukkende fremstilles i heroiske vendinger, slik vi så i de foregående spillene, men at det heller finnes ulike sider i helten som kjemper mot hverandre. Fra et mytologiserende perspektiv skaper denne konflikten en kompleksitet som også bryter med mytens formål om å forenkle situasjonen.¹⁸⁸

Allikevel er det en overordnet godhet i helten, som kommer frem gjennom en rekke ulike eksempler i løpet av spillet. Et eksempel er svaret han gir sin overordnede på spørsmålet om når han mistet troen på Saken.¹⁸⁹ Hans overordnede offiser påstår at protagonisten tidligere var en av de som virkelig trodde på krigen og på Sovjetunionen. Til dette svarer helten at det var soldatene sine han hadde troen på, og at det alltid hadde vært de som drev ham fremover. Til forsvar for romansen kan en derfor hevde at i den indre kampen mellom det gode og onde, seirer det gode. Men til tross for dette er det en overordnet deterministisk og satirisk struktur¹⁹⁰ i spilllets narrativ, hvilket kommer frem særlig i videosekvensene som skaper det narrative rammeverket for spillet.

Hele spillet er som tidligere nevnt, bygget opp rundt tilbakeblikk fra protagonistens deltakelse i krigen, hvor han angrende minnes krigens grusomheter. Hans angrende handlinger er også grunnen til at han skal henrettes, først for desertering, og videre for å ha loggført sannheten om krigens grusomheter istedenfor å fremheve krigen som noe positivt og spre propaganda i favør av Sovjetunionen. I spilllets siste oppdrag sier han at bøddelen må gjøre det han har fått ordre om, for han har forsonet seg med sin skjebne.¹⁹¹ Dette viser heltens godhet ved at han anser det som verdt å risikere livet for å få frem sannheten. Det som imidlertid også kommer frem av dette, er at til tross for protagonistens heltemot og viktige handlinger for spilllets

¹⁸⁶ Ibid.: 8.

¹⁸⁷ Oppdrag 1: videosekvens 3.

¹⁸⁸ Stugu 2010: 40.

¹⁸⁹ Oppdrag 2: videosekvens 1.

¹⁹⁰ White 1974: 8-9.

¹⁹¹ Oppdrag 14: videosekvens 2.

narrativ, ender han fortsatt opp med å sitte i Gulag i påvente av henrettelse. Dette underbygger forståelsen av spilllets narrativ som overordnet satirisk.¹⁹²

Ut ifra disse eksemplene, ser vi tydelig at spilllets hovedkarakter blir fremstilt med en viss nyanse, og at de som i spillersekvensene fremstår som helter, ikke nødvendigvis er det. Her vil jeg fremheve ulikheten mellom en ren heltefremstilling og en fremstilling av en person som har muligheten til å påvirke situasjonen rundt seg, som diskutert i forbindelse med Whites teorier. Eksemplene fra spillet viser nemlig hvordan de spillerstyrte soldatene, og ikke minst hovedpersonen, er fanget i systemet – et tydelig satirisk trekk.¹⁹³ Tydelige eksempler på dette, finner vi i oppdrag fem, seks og elleve.

I oppdrag fem blir spilleren grundigere kjent med «order 227», som sier at soldater som prøver å rømme, vil bli skutt som desertører.¹⁹⁴ Denne ordren får spilleren innblikk i i spilllets første videosekvens, hvor protagonisten sier: «But really, comrades, there is no other option. The only way we're going to survive this day is to advance.»¹⁹⁵ En soldat svarer han og sier at de er med han til slutten. Dette kommenteres med galgenhumor av en annen soldat: «like we have a choice».¹⁹⁶ Dette illustrerer hvordan alle soldatene spilleren kontrollerer er der av frykt for å bli dømt for desertering, og gir en klar fremstilling av den enkeltes soldats maktesløshet i opposisjon til systemet, som i Whites satire. Denne fremstillingen står i sterk kontrast til de andre spillene, hvor spilllets narrativ løfter frem heltens handlinger som avgjørende for et positivt utfall for krigen, og ikke minst for helten selv.

Dette inntrykket blir videre forsterket i neste oppdrag. I overgangen mellom oppdrag fem og seks blir hovedpersonen skadet og sittende fast i en ødelagt bygning under en hektisk retrett.¹⁹⁷ Deretter gjør soldatene hans en vurdering om å forlate sin post for å redde hovedpersonen. Nå må spilleren videre klare å redde hovedpersonen fra ruinene, og returnere til basen. Det interessante med dette tilfellet, er at når spilleren har klart oppdraget, blir soldatene hans henrettet for desertering fra post¹⁹⁸, og hovedpersonen mister rangen sin som kaptein.¹⁹⁹ Dette tilfellet viser hvordan et fullført oppdrag i CoH2 ikke nødvendigvis fører til

¹⁹² White 1974: 8-9.

¹⁹³ White 1974: 9.

¹⁹⁴ Glantz 2005: 571-573; Merridale, Catherine, *Ivans krig, Liv og Død i den Røde Arme 1939-1945*, Vega Forlag, Oslo 2013: 204-206.

¹⁹⁵ Oppdrag 5: videosekvens 1.

¹⁹⁶ Oppdrag 5: videosekvens 1.

¹⁹⁷ Oppdrag 6: videosekvens 1.

¹⁹⁸ Ordre 227, punkt b sa at alle underoffiserer som lot soldatene sine trekke seg tilbake, uten klarering fra sentralkommandoen, skulle umiddelbart fjernes fra sin posisjon. Glantz 2005.

¹⁹⁹ Oppdrag 6: spillersekvens 1, videosekvens 2.

en positiv endring i spillets gang. Fremstillingen av heltens tilsynelatende mulighet til å bryte med elendigheten rundt seg for så å vise seg at handlingen ikke skaper noen endring i hans situasjon, gir også spillets narrativ et tragisk tilsnitt.²⁰⁰ Dette strider i likhet med de foregående eksemplene med romansen, men sammenfaller godt med den overordnede satiriske formen.

I oppdrag elleve ser vi en lignende situasjon hvor protagonisten følger en russisk enhet som samarbeider med polske opprørsstyrker. Her har protagonisten i oppgave fra sine overordnede å drive propaganda om det gode samarbeidet og hvordan denne felles innsatsen svekker den tyske motstanden. I denne situasjonen har hovedpersonen som nevnt, mistet sine egne soldater og mistet tilliten fra offiserene. Han er derfor med for å rapportere, og spilleren får istedenfor kontroll på de polske soldatene i dette oppdraget. Spilleren skal fange en tysk informant ved å snike seg mot informantens posisjon og drepe tyske soldater med skarpskytterifler på heltmodig vis.²⁰¹ Når spilleren klarer oppdraget, følger en videosekvens som viser hvordan den overordnede russiske offiseren i området får de polske soldatene drept i etterkant, istedenfor å gi fra seg de avtalte forsyningene.²⁰² Også her fører en tilsynelatende positiv handling fra spillerens side til mer elendighet, slik vi kjenner igjen fra Whites definisjon av tragedien.²⁰³

Hovedpersonen loggfører hendelsen og forsøker å sende ut en rapport om den i etterkant. I rapporten uttrykker han en frustrasjon over systemet. Rapporten blir pukket opp av hans overordnede før den sprer seg blant soldatene. Som et resultat av dette blir protagonisten overført til en straffebataljon, som ifølge han selv er ensbetydende med døden.²⁰⁴ Til tross for at spilleren har utført alle oppdragene og klart alle sine mål, har han altså gått fra å være kaptein til å bli soldat i en straffebataljon. Dette viser hvordan spillerens handlinger ikke påvirker spillerens situasjon positivt, og at til tross for alle hans anstrengelser, er han fortsatt prisingt systemet. Slik blir den narrative fremstillingen i CoH2 satirisk nok en gang²⁰⁵, til tross for at spillersekvensene ikke er så ulike de i CoD5 og CoH. Dette viser også at med det narrative rammeverket i videosekvensene, får spillersekvensenes heltmot med sin tilsynelatende seier en tragisk form.

²⁰⁰ White 1974: 9-10.

²⁰¹ Oppdrag 11: videosekvens 1, spillersekvens 1.

²⁰² Oppdrag 11: videosekvens 2.

²⁰³ White 1974: 9-10.

²⁰⁴ Oppdrag 12: videosekvens 1.

²⁰⁵ White 1974: 8-9.

I forbindelse med angrepet på Polznan-festningen viser imidlertid spillet også til romantiske tendenser. I dette oppdraget skal spilleren bekjempe den siste store tyske befestningen i Polen før krigens hendelsesforløp forflytter seg til tysk jord. Når spilleren lykkes, overlever også hovedpersonen, noe som gjør at han klarer å unngå den forventede døden i dette slaget.²⁰⁶ Allikevel er dette kun en tilsynelatende seier over døden og systemet, siden han kort tid etter slaget om Berlin likevel blir tatt til fange og siktet for desertering.²⁰⁷ Det er også i denne forbindelsen at hans tidligere offiser får tak i resten av loggboken som avslører hovedpersonens perspektiv på krigshandlingene.

At myten om helteskikkelse er så lite tilstedeværende, og blir overskygget av et system som undertrykker den enkeltes mulighet til å gjøre endring, er et godt grunnlag for å diskutere mytologiseringen av skurker²⁰⁸, for å vurdere om det finnes spor av kampen mellom det gode og det onde²⁰⁹, utover den hovedpersonen selv opplever. For i motsetning til i CoD, er det ikke så lett å gjenkjenne en forenklet fremstilling av en skurk i dette spillet. I CoH så vi en tendens til at fienden ikke var fullt så mytologisert som i CoD, noe som er tydelig også i dette spillet. Men ved å sette spillets narrativ til 2.verdenskrig, har spillerutviklerne allikevel utnyttet et godt etablert fiendebilde i Nazi-Tyskland.

Selv om spillet ved sin plassering i historien har et naturlig fiendebilde, er det som antydnet, svært lite mytologisering i fremstillingen av denne fienden. Som i CoH, er det også her en distansert fiende, men dette gjelder også for allierte soldater, noe som handler mer om spillets tekniske struktur som et RTS-spill enn om fremstillingen av fienden. At fienden gjemmer seg i kjøretøy eller befestede posisjoner, er en naturlig følge av taktisk krigføring.

To aspekter må imidlertid vurderes, hvor det første er språket. De tyske troppene snakker tysk, men de sovjetiske troppene snakker engelsk med russisk aksent. Dette kan føre til en distansering fra de tyske soldatene. Men med tanke på at spillet er laget i Canada, kan dette også være et resultat av at mye dialog blant de russiske soldatene krever at språket blir forstått av et engelsktalende publikum. Jeg vil derfor hevde at dette ikke er et godt nok argument for å hevde at språk brukes som et virkemiddel i spillet for å fremheve kampen mellom det gode og det onde, men heller påstå at det er en praktisk løsning for utviklerne.

²⁰⁶ Oppdrag 12: spillersekvens 1.

²⁰⁷ Oppdrag 14: videosekvens 2.

²⁰⁸ Stugu 2010: 40.

²⁰⁹ White 1974: 8-9.

Det andre aspektet er videosekvensene. Fokuset på en enkelt person fra den russiske hæren i mange av videosekvensene, i tillegg til et ensrettet sovjetisk perspektiv, kan lette skape en illusjon av «dem mot oss».²¹⁰ Men at dette fokuset forsterker fiendebildet av den tyske hæren, er ikke nødvendigvis sannheten. For som vi så i første oppdrag, blir en ubevæpnet tysk soldat skutt i det han overgir seg til sovjetiske soldater under kommando av hovedpersonen. Fiendebildet kan derfor hevdes å være i like stor grad det russiske militærsystemet.

Stavkaen og dens måte å føre krigen på, blir i større grad kritisert i spillets fremstilling. Flere av eksemplene jeg tidligere har pekt på, forsterker dette, blant annet den brutale oppvisningen av hvordan hele protagonistens enhet blir henrettet foran bataljonen sin. Punktet kjent som «Not one step back» fra «Ordre 227» fra oppdrag fem er et annet godt eksempel på denne holdningen, og ikke minst hvordan menneskeliv ofres for å nå Berlin først. At hovedpersonens overordnede besøker han i cella, kan derimot moderere dette inntrykket noe. Særlig når offiseren hjelper ham å rømme ved å skyte bøddelen, for så å ta sitt eget liv. Men dette er allikevel kun én scene, og det kommer frem at offiseren kun gjorde det fordi han har fått vite at han står på Stalins liste over offiserer som utgjør en trussel for Stalins autoritet.²¹¹ Dette viser også tydelig hvordan heltens liv ikke ligger i hans egne hender, men at han kun overlever fordi han blir reddet av sin overordnede, hvilket forsterker inntrykket av at helten er maktesløs i sin egen situasjon, slik satiren tilsier.²¹²

Den mytologiserende fremstillingen av hendelser ligner i stor grad på den vi så i CoH, men det er allikevel forskjeller. For der vi i CoH ofte så at en hendelse ble fremhevet for å forsterke spillerens helterolle, er ofte situasjonene i CoH2 preget av håpløshet og determinisme, i tråd med satiren og tragedien som presentert i Whites teorier.²¹³ Og selv om spillersekvensene er svært like i form av at spilleren må utføre oppdrag for å komme seg videre, er de narrative rammene rundt disse svært ulike. Hvis vi igjen ser til oppdrag fem og kampen om Stalingrad, er den narrative rammen her utelukkende fokusert rundt «Ordre 227» og soldatenes håpløse situasjon. Spillet fremstilling av historien er noe dualistisk mellom det deterministiske narrative, og helteskildringen i spillersekvensene. Spilleren mestrer alle utfordringene han blir satt til, men som tidligere hevdet, gjør den overordnede satiriske

²¹⁰ Kvande & Naastad 2013: 142-143.

²¹¹ Oppdrag 14: videosekvens 2.

²¹² White 1974: 8-9.

²¹³ Ibid.: 7-10.

tematiseringen at disse spillersekvensene fremstår som tragiske. Spillerens heltemodige innsats hjelper bare tilsynelatende på hans situasjon.²¹⁴

4.3 Oppsummering

Utleddet av funnene fra de to siste spillene, har jeg avdekket hvor viktig det narrative rammeverket rundt spillersekvensene er, og hvordan fremstillingen av personer og hendelser nødvendigvis styrer spillerens oppfatning av historien. For selv om spillersekvensene på et teknisk nivå er svært like i CoH og CoH2, gir de allikevel to svært ulike fremstillinger av historien. For der spilleren i CoH til enhver tid blir løftet frem som redningen både for seg selv og for verden i spillets narrative rammer (i dette tilfellet: krigen), kommer det tydelig frem i CoH2, at spillerens heroiske handlinger ikke gir han mulighet til å endre sin situasjon. Han like fullt en fange i systemet, hvilket kjennetegner satiren.²¹⁵

På grunnlag av dette vil jeg argumentere for at spillet er noe vanskeligere å plassere innenfor Whites arketyper enn de to foregående, særlig på grunn av spillesekvensenes romantisering av spillerens handlinger. Dette kommer stort sett til syne i spillerens evne til å alltid utføre oppdraget, uansett hvor vanskelig det tilsynelatende er. I tillegg har spillet eksempler hvor spilleren kan påvirke omgivelsene, for eksempel i første oppdrag, med redningen av sivile i Stalingrad. Men som tidligere vist, fører ikke disse handlingene fra spillerens side til at spillets narrativ endrer seg. Spillet fortsetter å holde helten fanget i en negativ spiral, til tross for hans ekstraordinære handlinger. I tråd med Whites arketyper vil jeg av den grunn argumentere for at den historiske fremstillingen i spillet har flere tragiske trekk²¹⁶ – helten klarer tilsynelatende å bryte med den deterministiske verdenen, men han er allikevel til slutt en fange av den.

Alle de overfor nevnte faktorene gjør at jeg ser det naturlig å plassere CoH2 innenfor arketyper satire i tråd med Whites definisjoner. Imidlertid er det noen elementer som bryter med dette, for eksempel heltens evne til endring gjennom å fullføre oppdrag ved å anvende gode kampstrategier. Det faktum at dette ikke hjelper helten videre i spillet, viser imidlertid at helten bare har en tilsynelatende mulighet til å endre sin egen skjebne, noe som gjør at spillet som tidligere diskutert, har tragiske elementer. De tragiske elementene sammenfaller imidlertid godt med den overordnede satiriske formen.

²¹⁴ Ibid.: 8-9.

²¹⁵ White 1974: 9.

²¹⁶ Ibid.: 10.

5 Avslutning

5.1 Konklusjon

Kapell og Elliotts påstander om dataspill sin evne til å bryte med de tradisjonelle rammene for narrativ, blir ikke bekreftet i mitt utvalg spill. De hevdet at spilleren får mulighet til å skape sitt eget narrativ og sitt eget formål uavhengig av en forfatters konfigurierende grep og ideologi. De vektla særlig spillerens anledning til å påvirke spillets narrativ gjennom sine egne handlinger. Gjennomgående for alle mine spill, er at spilleren blir gitt muligheten til å gjøre strategiske valg. Men som jeg har argumentert for, fører ikke disse valgene til alternative hendelsesforløp i spillet, annet enn isolert i det aktuelle oppdraget. Dette gjør at de kontrafaktiske mulighetene spilleren får, og med dette muligheten til å skape endring i fremstillingen av spillets narrativ, ikke er tilstede.

Spillerens avgjørende rolle blir likevel sterkt vektlagt i spillenes framstilling av historien. Alle spillene domineres av ulike mytologiseringer av helter, skurker og hendelser, særlig de to første spillene, hvor spillerens handlinger til enhver tid står i fokus. Jeg har argumentert for hvordan dette sammenfaller med Whites arketype romanse, hvor nettopp heltens handlinger er det sentrale. Dette blir ytterligere forsterket gjennom fremstillingen av skurker, særlig i CoD5. Spillet fremstiller en kamp mellom det gode og det onde helt i tråd med romansen. Spilleren ledes gjennom spillet mot en forestilling om godt og ondt som er forhåndsregissert av spillets utviklere. Slik kan vi se at utviklerne allerede har tolket disse rollene ut ifra sitt perspektiv og brukt mytologisering som en strategi i sitt emplotment. På denne måten bidrar mytens forenkling til å forsterke utviklernes perspektiv på det gode og onde, som formidles til spilleren gjennom spillets narrativ.

I CoH2 fant jeg at det er en noe annen vinkling på helter og skurker. I dette spillet er ikke kampen mellom helter og skurker presentert like forenklet i form av krigens to stridende parter. Men to av Whites arketyper er likevel representert her. Jeg argumenterte for at spillet gir en satirisk fremstilling av livet som russisk soldat i møte med det sovjetiske systemet. Like klart som CoD5 fremstiller amerikansk helt mot i møte med onde japanske soldater, fremstilles Stavkaens nådeløse krigføring og rovdrift på egne soldater i CoH2. Dette er et tydelig eksempel på hvordan samme historiske hendelse kan fremstilles på ulike måter, som hevdet av Kaldal.²¹⁷ For her har spillutviklerne benyttet seg av samme historiske rammeverk, krigen mot nazistene, men hatt ulike plot for historien. Dette taler for at Whites arketyper kan

²¹⁷ Kaldal 2003: 143-144.

brukes i alle situasjoner, og at det er forfatterens eller utviklerens perspektiv som bestemmer hvordan en hendelse fremstår, ikke hendelsen i seg selv.

Utviklernes perspektiv på historien, og bruken av konfigurerendegrep kommer også frem gjennom utmerkelsene spilleren kan få i CoH og CoH2. Ved å gi medaljer for å utføre ekstraoppdrag eller for å utføre hovedoppdraget på en spesiell måte, blir spilleren også i sine frie valg, styrt mot en foretrukket måte å løse oppdragene på. På denne måten styrer ikke bare utviklerne de narrative rammene, men også spillerens potensielle valg, og hva som bør vektlegges eller nedprioriteres i selve spillet.

Jeg kan på grunnlag av dette hevde at spillenes ordnende element, og ikke minst perspektivet på historien, i alle mine kilder er bestemt på forhånd. Gjennom strategiske valgmuligheter kan det se ut som at spilleren er gitt muligheten til å påvirke det narrative og skape sitt eget perspektiv, men ved en grundigere analyse er det tydelig at spilleren ikke har noen reell innvirkning på de narrative rammene. I motsetning til Kapell og Elliott sin konklusjon, konkluderer jeg derfor med at dataspill ikke evner å bryte med de tradisjonelle rammene for historisk narrativ.

Men ved å se på hva som legges til grunn for definisjonen av historisk narrativ, er dette kanskje ikke så overraskende. For som jeg poengterte i forbindelse med Kaldals forståelse av det konfigurerende grep, er det ikke mulig å skape en objektiv fremstilling av historien. Dette gjelder også for historiske spill, siden også disse er produsert av noen med en overordnet kunnskap om og perspektiv på emnet, som resulterer i et definert formål. Den eneste måten å komme seg gjennom spillet på, er å avansere i utviklernes allerede planlagte narrativ. Som protagonisten selv, har derfor ikke spilleren noe valg.

5.2 Videre forskning

Denne masteroppgaven har vært en analyse av kun tre dataspill, og dekker ikke alle sjangre innenfor spillverden. Det hadde derfor vært svært interessant å se om lignende forskning på andre typer spill ville gitt andre resultater. Særlig dataspillet *Hearts of Iron V* kunne vært et interessant studieobjekt, da dette spillet skiller seg i stor grad fra spillene jeg har undersøkt, både når det gjelder sjanger og struktur. Det kunne også vært spennende å sett lignende analyser av spillene som er brukt i *Playing With The Past*, for å studere om disse hadde resultert i en annen konklusjon enn den jeg har med mine spill. Denne, og lignende analyser, kan også brukes til videre forskning på hvordan dataspill egner seg til å formidle historie.

Dette er selvsagt et tema som vil kreve flere ulike viklinger, men i et slikt arbeid vil bevissthet rundt spillets narrativ være en viktig faktor å vurdere.

6 Kilder og Litteratur

6.1 Kilder

- Relic Entertainment. *Company of Heroes*. THQ/SEGA 2006.
- Relic Entertainment. *Company of Heroes 2*. SEGA/Feral Interactive 2013.
- Treyarch. *Call of Duty 5: World at War*. Activision 2008.

6.2 Bøker

- Barthes, Roland. *Mytologier*. Gyldendal, Oslo 1975.
- Braithwaite, Rodric. *Moscow 1941*. NorBok AS, Skien 2007.
- Dahl, Ottar. *Problemer i Historiens Teori*. Universitetsforlaget, Oslo 1986.
- Davies, Norman. *No Simple Victory: World War 2 in Europe 1939-1945*. Penguin Group, New York 2008.
- Glantz, David M. *Colossus Reborn, The Red Army at War, 1941-1943*. University Press of Kansas, Lawrence 2005.
- Jordanova, Ludmilla. *History in Practice*. Bloomsbury Academic, London 2006.
- Kaldal, Ingar. *Historisk Forskning, Forståing og Forteljing*. Det Norske Samlaget, Oslo 2003.
- Kapell, Matthew W. & Andrew B. R. Elliott (red). *Playing With The Past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury Academic, New York 2013.
- Karlsson, Klas-Göran & Ulf Zander. *Historien är nu, En introduktion til historiedidaktiken*. Studentlitteratur AB, Lund 2011.
- Kissinger, Henry. *Diplomacy*. Simon & Schuster Paperbacks, New York 1994.
- Kjeldstadli, Knut. *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget*. Universitetsforlaget, Oslo 2010.
- Kvande, Lise. & Nils Naastad. *Hva skal vi med historie? Historiedidaktikk i teori og praksis*. Universitetsforlaget, Oslo 2013.
- Mayo, Jonathan. *D-Dagen, Minutt for minutt*. Forlaget Historie og Kultur, Oslo 2014.
- Merridale, Catherine. *Ivans krig, Liv og død i den Røde Arme 1939-1945*. Vega Forlag, Oslo 2013.
- Parker, Geoffrey (red). *The Cambridge History of Warfare*. Cambridge University Press, New York 2009.
- Pisani, Arve R. *Veien til Falaise, Normandie 1944*. Norgesforlaget AS, Porsgrunn 2014.
- Ricoeur, Paul. *Time and Narrative*. The Univeristy of Chicago, Chicago 1984.
- Rosestone, Robert A. *History on Film: Film on History*. Routledge, New York 2012.
- Southgate, Beverly. *Why Bother with History*. Routledge, New York 2013.

- Sørensen, Øystein. *Historien om det som ikke skjedde*. Aschehaug, Oslo 2004.
- Stugu, Ola S. *Historie i bruk*. Det Norske Samlaget, Fagernes 2010.
- Tamelander, Michael & Niklas Zetterling. *D-Dagen, Invasjonen i Normandie 1944*. Spartacus Forlag AS, Oslo 2004.
- White, Hayden. *Metahistory, The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London 1974.
- White, Hayden. *The Fiction of Narrative, Essays on History, Litterature, and Theory 1957-2007*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore & London 2010.

6.3 Artikler

- Stugu, Ola S., Sirkka Ahonen, Marianne V. Poulsen, Magnus Thorkelson og Ulf Zalander (red). *Hvor går historiedidaktikken*. Skriftserie for historie og klassiske fag. Dragvoll NTNU, Trondheim 2004.
- Eikeland, Halvdan. «Historiedidaktikk som vitenskapsdisiplin: Et bidrag til innholdsbestemmelse og operasjonalisering av begrepet». Høgskolen i Vestfold, Tønsberg Notat 6/2000. Hentet 24.11.16 fra: <http://www-bib.hive.no/tekster/hveskrift/notat/2000-06/index.html>.
- Thorsen, Thea S. (red). *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Akademika Publishing, Trondheim 2012.
- Giere, Daniel, Nico Nolden & Tobias Winnerling. Konferanserapport fra *Digital Games vs. History*, Workshop ved Leibniz Universitet Hannover, 12.-13.12.2015. Hentet 13.04.16 fra: <https://spielkult.hypotheses.org/611>.

6.4 Nettsider

- Metacritic. *Call of Duty: World at War*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-world-at-war?ftag=MCD-06-10aaa1f>.
- Metacritic. *Company of Heroes*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes>.
- Metacritic. *Company of Heroes 2*. Hentet 24.11.16 fra: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2>.
- Statista. *All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide as July April 2016 (in millions)*. Hentet 24.11.16 fra: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>.
- Statistisk sentralbyrå. *Barn og unges fritid*. Hentet 24.11.16 fra: <https://www.ssb.no/a/barnogunge/2016/fritid/>.
- Steam. *Call of Duty 5: World at War*. Hentet 24.11.16 fra: <http://store.steampowered.com/app/10090/>.

Steamspy. *Company of Heroes*. Hentet 24.11.16 fra:
<http://steamspy.com/app/4560>.

Steamspy. *Company of Heroes 2*. Hentet 24.11.16 fra:
<http://steamspy.com/app/231430>.

Utdanningsdirektoratet. *Læreplan i historie – Fellesfag i studieforberevende utdanningsprogram*. Hentet 24.11.16 fra:
<http://www.udir.no/kl06/HIS1-02/Hele/Kompetansemaal/etter-vg3-studieforberevende-utdanningsprogram>.