

MASTEROPPGAVE

Emnekode: HI330LS_1

Navn: Eugen Sebastian Hovden Haush

Dataspill i historieundervisning

Dato: 15.05.2023

Totalt antall sider: 92

Forord

Det er mye følelser som er i sving etter at jeg nå har skrevet min masteroppgave og med det er tiden min ved Nord universitet over. Jeg har lært utrolig mye om meg etter å ha jobbet med denne masteroppgaven. Det å få muligheten til å se nærmere på dataspill og historie har vært spennende, og noe jeg vil ta med meg videre inn i klasserommet. Etter å ha vært student over en lengre periode er det noen jeg vil takke for reisen med. Den først jeg vil takke er Beñat Elortza Larrea for godt samarbeid og veiledning gjennom hele masteroppgaven. Det har vært konstruktive og gode samtaler om oppgaven som jeg har satt pris på. Den andre jeg vil takke er min samboer Live som har vært med meg gjennom hele studieløpet. Uten henne hadde ikke denne oppgaven sett dagens lys. Takk for at du har holdt ut med meg i denne perioden.

Jeg vil også rette en takk til Ingard Hovden som inspirerte meg gjennom å være en god lærer på ungdomskolen til å søke på lektorstudiet. Jeg vil også rette en takk til familien min, som har støttet og heiet på meg under studietiden. Jeg vil også rette en takk til alle venner som har bidratt til en morsom, og engasjerende studietid.

Nord universitet skal ha en takk for mulighetene som har bydd seg under min studietid. Det har vært en glede og en opplevelse jeg vil ta med meg videre fra Bodø.

Til slutt vil jeg takke min datter som ble født under studietiden min i Bodø. Hun har gjort hverdagen til et smil.

Mai 2023,

Eugen Sebastian Hovden Haush

Innholdsfortegnelse

Forord	ii
Innholdsfortegnelse	iii
1.0 Introduksjon	1
1.1 Oppgavens problemstilling og relevans	1
1.2 Litteratur for oppgaven.....	2
1.3 Metode, oppbygning og kildebruk	4
1.4 Pedagogiske teorier	6
1.1.1 Behaviorismen.....	7
1.1.2 Pragmatismen	9
1.1.3 Kognitivismen	11
1.1.4 Sosialkonstruktivismen	13
1.1.5 Konklusjon om de ulike perspektivene	15
2.0 Historiefaget	16
2.1 Historiefagets utvikling i Norge	16
2.2 LK20, en ny form for læring?	20
3.0 Introduksjon til ulike sider ved dataspill	25
3.1 Dataspill som form	25
3.2 Dataspill som kultur og medium	28
3.3 Historiske dataspill og ulike sjangere.....	33
3.4 Dataspill for å simulere historie	40
3.5 Bruk av historie i dataspill.....	43
4.0 Dataspill i klasserommet	52
4.1 Undervisning med dataspill.....	52
4.2 utfordringer med dataspill i skolen.....	63
4.3 Historiefaget og dataspill.....	69
5.0 Avslutning	80
Litteraturliste	83

1.0 Introduksjon

Som en avslutning på min lektorutdanning skal jeg nå få skrive og levere en masteroppgave. Underveis i studiet har jeg vært innom ulike tanker for hva som kunne vært et tema for oppgaven. Tanken om å skrive om dataspill og knytte dette mot undervisning var noe som festet seg over årene. Etter å ha vært i samtaler med min veileder Beñat Elortza Larrea kom vi fram til å se på muligheten for å skrive om hvordan dataspill kan bli brukt for å lære historie fra et teoretisk perspektiv. Det nye læreplanverket Kunnskapsløftet 2020 (LK20) tilbyr nye muligheter og skiller seg ut fra andre læreplaner i andre land ved at den nesten ikke nevner perioder eller epoker.¹ Ved at dette er en relativt ny læreplan er det naturlig å utforske hva som kan brukes innenfor rammeverket og det er her spørsmålet om det er mulig å benytte seg av dataspill kommer frem.

Dataspill er et medium som er en stor del av barn og ungdoms hverdag. Det kommer frem i en rapport fra *Medietilsynet* at rundt 76 prosent av 9-18 åringer spiller dataspill på pc, konsoll, mobil, nettbrett eller lignende.² Dette forteller at mange barn og ungdom som har et forhold til dataspill, og da blir det naturlig å se på om det er mulig å benytte det i skole- og undervisningssammenheng. Jeg har valgt å avgrense meg til å se på dataspill i historie på videregående skole. Videre har jeg valgt å avgrense meg til kommersielle historiske dataspill som utgangspunkt i denne masteroppgaven.

1.1 Oppgavens problemstilling og relevans

Ved at jeg har avgrenset aldersgruppen til videregående skole og vil fokusere på historiske dataspill som er utviklet av kommersielle aktører er det viktig å ha avklart oppgavens problemstilling. Denne vil være: *hvordan kan man bruke dataspill for å lære historie under læreplanverket Kunnskapsløftet 2020?* For å svare på problemstillingen skal jeg sette søkelys på ulike temaer jeg synes er viktig og har en tilknytning til oppgaven, som handler om historiefaget, dataspill og undervisning i skolen. Oppgaven vil se på ulike elementer innenfor temaene som jeg går nærmere inn på under oppgavens struktur. Oppgaven er relevant, fordi vi lever i et digitalt samfunn hvor barn og unge blir eksponert for digitale medier og produkter. Ser man videre på utviklingen i mediebruk hos barn og unge i Norge kommer det

¹ Erik Lund, *Historiedidaktikk* (Oslo: Universitetsforlaget, 2020), 207-208.

² Medietilsynet, Spillfrelse tenåringsgutter og jenter som faller fra; slik gamer barn og unge (2022), 4. Hentet fra: https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf

frem i rapporten fra *Medietilsynet* utgitt i 2020 at 90 prosent av aldersgruppen 9-18 år er på ett eller flere sosiale medier, hvor halvparten av alle niåringer og 65 prosent av alle tiåringer er på sosiale medier.³ I rapporten fra 2022 kommer det frem av 57 prosent av alle i aldersgruppen 9-17 har spilt dataspill med aldersgrensen 18 år.⁴ Videre viser rapporten at tre av fire 9-18 åringer mener at dataspill gjør dem bedre i engelsk, og over seks av ti mener at dataspill er sosialt og gir de bedre muligheter til å holde kontakt med venner.⁵ Det å ha et forhold til den digitale verden vil være viktig og, som rapportene fra 2020 og 2022 viser, har mange barn og unge et nært forhold til det digitale og dataspill. Elevene kan lære seg å bruke digitale medier under trygge rammer i skolen, og dette vil være avgjørende for nye generasjoner som vokser opp i den digitale tidsalderen vi er inne i nå. Den nye digitale virkeligheten er noe skolen har tatt opp gjennom den overordnede delen i den nye læreplanen, hvor digitale ferdigheter er en av de grunnleggende ferdighetene elevene skal lære.⁶ Derfor tolker jeg at det er viktig å se på muligheten for om dataspill har en plass i klasserommet, og hva som kan læres ved å benytte seg av dataspill som verktøy i undervisning. Dette ser jeg på som relevant i dagens samfunn.

1.2 Litteratur for oppgaven

I denne masteroppgaven er det brukt ulik litteratur for å få et så godt svar på problemstillingen. Jeg har valgt forskjellig litteratur som blir brukt mye og som jeg referer en del til i oppgaven. Boken *Spillpedagogikk* er den første praktiske rettede læreboken på norsk som handler om dataspill og læring.⁷ Derfor føles det naturlig å benytte seg av denne boken til masteroppgaven. Boken har mange innspill på hvordan dataspill kan brukes i klasserommet, men også pedagogisk teori med tanke bruk av dataspill, og hva forskning viser oss om det å benytte seg av mediet i undervisningen. Boken *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* skrevet av Adam Chapman, er en bok som tar for seg hvordan dataspill er med på å representere fortiden, og hvordan dette kan

³ Medietilsynet, *Barn og Medier 2020: En kartlegging av 9-18-åringers digitale medievaner* (2020). Hentet fra: <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>, 20-21.

⁴ Medietilsynet, *Spillfrelse tenåringsgutter og jenter som faller fra; slik gamer barn og unge*, 4.

⁵ Ibid.

⁶ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag* (2019)

hentet 1. mai 2023. <https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplaner-lk20/HIS01-03.pdf?lang=nob>

⁷ Jørund Høie Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen* (Bergen: Fagbokforlaget, 2020), 11.

bli brukt for å lære historie.⁸ Boken tar også for seg ulike aspekter med historiske dataspill som simulering av historie og ulike former for narrativ i dataspill. Jeremiah McCall sin bok *Gaming the past: using video games to teach secondary history* gir god innsikt og innspill på hvordan dataspill kan bidra til å lære historie i skolen.⁹ Boken beskriver også ulike deler av hvordan dataspill simulerer historie og hva ulike sjangere tilbyr av muligheter. Boken *History in games* har gitt en god oversikt og innsikt av ulike aspekter på hvordan historie blir brukt i historiske dataspill og at dette er noe som man burde være klar over før man benytter seg av dataspill i undervisningen.¹⁰ Boken gir også en god beskrivelse av hvordan utviklere kan bruke dataspill for ideologiske formål og hvordan de kan ha egne agendaer, og tolkninger av historien. Den tar også opp ulike temaer som historisk korrekthet, autenticitet og problematiske sider med historiske dataspill. Jeg har også benyttet meg av boken *The History of Video Games* som er skrevet av Charlie Fish.¹¹ Boken har gitt en god oversikt over historien og utviklingen av dataspill som medium og kultur. Andre bøker som har blitt brukt gjennom er *Praktisk-pedagogisk utdanning: En antologi*.¹² og *Universitetspedagogik*.¹³ Dette er bøkene jeg har tatt utgangspunkt i for å gi pedagogisk innsikt med tanke på pedagogiske teorier, og hvordan jeg kan knytte dette opp mot den nye læreplanen med bruk av dataspill. *Historiedidaktikk* gir mye god innsikt og muligheter med nye læreplanene og hvordan historiefaget har utviklet seg, samtidig som den gir gode tips til undervisningsopplegg.¹⁴ Boken *Innføring i historiebruk* har gitt god innsikt i hvordan historie er en del av oss i livet, men gir også en god innføring i hvordan historiefaget har utviklet seg i Norge.¹⁵

Jeg har brukt litteratur som utenom de som er nevnt, men de nevnte har vært med på å forme min forståelse av det jeg skriver om i stor grad. Derfor har jeg valgt å nevne disse en ekstra gang. I metodekapitlet forteller jeg hvordan jeg brukt litteraturen besvare denne

⁸ Adam Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* (New York: Routledge, 2016)

⁹ Jeremiah McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history* (Hoboken: Hoboken 2013)

¹⁰ Martin Lorber og Felix Zimmermann, *History in games: Contingencies of an authentic past* (Köln: Transcript Verlag, 2020)

¹¹ Charlie Fish, *The history of video games* (Yorkshire & Philadelphia: Pen & Sword Books Ltd, 2021)

¹² Rune Johan Krumsvik og Roger Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi* (Bergen: Fagbokforlaget 2020)

¹³ Lotte Reinecker mfl., *Universitetspedagogik* (Fredriksberg: Samfundslitteratur 2020)

¹⁴ Lund, *Historiedidaktikk*.

¹⁵ Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen, *Innføring i historiebruk* (Kristiansand: Cappelen Damm Høyskoleforlaget (2013)

masteroppgaven. Jeg har også benyttet meg av en del artikler som tar for seg spesifikke temaer og studier som har vært relevant for masteroppgaven.

1.3 Metode, oppbygning og kildebruk

Forskningsspørsmålet er avklart til å handle om *hvordan kan man bruke dataspill for å lære historie under læreplanverket Kunnskapsløftet 2020?* Da dette er avklart vil det være naturlig å gå inn på metoden som er brukt for å besvare problemstillingen i denne masteroppgaven. Metoden som er valgt vil basere seg på tradisjonell litteraturstudie som Jill K. Jesson, Lydia Matheson og Fiona M. Lacey skriver om i boken *Doing Your Littertaure Review: traditional and systematic techniques*.¹⁶ Grunnen til at jeg skriver basere seg på, er at litteraturen vil være en av hovedkildene sammen med de ulike dataspillene, men for ordens skyld så har jeg valgt å basere meg på tradisjonell litteraturstudie i masteroppgaven.¹⁷ Dette betyr at litteraturen vil være hovedmaterialet for oppgaven sammen med dataspill som vil fungere som et supplement til litteraturen. Innenfor litteraturstudie finnes det to hovedtyper og det er tradisjonell versus systematisk litteraturstudie.¹⁸ Hovedforskjellen er at systematisk litteraturstudie vil passe til et smalt tema hvor det følges strengere krav til hvordan man strukturerer forskningen og fremgangsmåten. I tradisjonell litteraturstudie vil man som forsker har mer frihet til å gå utenfor den litteraturen man har startet på og man står friere i videre arbeid. Typisk for tradisjonell litteraturstudie er en mer personlig utvelgelse av litteratur, og kan variere på arbeidsform. Det er heller ingen definerte metoder man må følge, samt at det er ikke en spesifikk analyseform. På andre siden så ville en systematisk litteraturside måtte inneholde strengere krav om at all litteratur må være relevant og argumentert for i oppgaven.¹⁹

Friheten som tradisjonell litteraturstudie byr på, er den formen jeg vurderer at passer best til å besvare masteroppgaven. Dette har gitt meg muligheten til å utforske flere temaer og litteratur for å finne ut av problemstillingen i masteroppgaven.

¹⁶ Jill K. Jesson, Lydia Matheson og Fiona M. Lacey, *Doing your littertaure review: Traditional and systematic techniques*, (London: Sage, 2011)

¹⁷ *Ibid.*, 17-19.

¹⁸ *Ibid.*, 21-22.

¹⁹ *Ibid.*, 17-30.

Jeg valgt ut noen pedagogiske teorier som jeg opplever som relevante for masteroppgaven. De pedagogiske teoriene er valgt med bakgrunn i at disse ble det lagt vekt på i mitt utdanningsløp, men også for å gi en innføring i at det finnes ulike teorier om hvordan læring kan oppstå.

Jeg har valgt se på de teoretiske aspektene ved LK20 og hvordan man kan bruke dataspill i undervisningen. Dette ble valgt av praktiske grunner, fordi skulle jeg vært i klasserommet ville dette krevd at jeg fulgte en eller flere klasser over tid for å se hva læringsutbytte hadde vært for elevene. Dette er en utfordring med oppgaven og noe som kunne blitt gjort for å få et sterkere forskningsgrunnlag. Derimot håper jeg at dette arbeidet vil kunne bli brukt for videre forskning. Dette er også en av grunnen for at tradisjonell litteraturstudie har blitt brukt som metode i masteroppgaven, fordi mye av min forskning baserer seg på annen litteratur som andre har skrevet og forsket på.. Derfor vil denne masteroppgaven kunne fungere som en inngangsportal for andre som vil utforske dataspill og kompetansemålene i historie i fremtiden.

Masteroppgaven er strukturert for å gi leseren innsikt i hvordan jeg har tenkt når oppgaven har blitt skrevet, og er delt opp i fem kapitler om temaer som vil være relevante for å få en bred forståelse av problemstillingen. Går vi igjennom temaene i rekkefølge vil det første temaet handle om introduksjon og begrunnelser om masteroppgaven som vil gi leseren en forståelse for hvordan masteroppgaven er tenkt ut og strukturert. Det neste temaet er i kapittel to og vil handle om skolen som institusjon og hvordan historiefaget har utviklet seg frem til i dag og hvordan faget blir brukt i skolen. Andre temaer som blir tatt opp her tar for seg ulike aspekter innenfor skolen som hva LK20 er og hvordan dokumentet setter føringer for historieundervisningen og hva den forteller at elevene skal lære. Historiefagets utvikling i Norge vil være relevant å se på fordi dette sammen med skolens utvikling vil fortelle oss noe om hva som forventes at elevene lærer, men også hvordan samfunnet har utviklet seg. Dette blir kun sett på i korthet da masteroppgaven vil handle mer om LK20 og historiefaget. Temaene vil være relevante for å faktisk kunne svare på om det er mulig å bruke dataspill for å lære historie. Kapittel to vil være viktige for oppbygningen til kapittel fire hvor jeg går igjennom temaet om å bruke dataspill som læringsverktøy.

Neste tema vil handle om dataspill som medium og den historiske utviklingen fra starten på 1970-tallet og frem til i dag. Jeg vil også se nærmere på ulike dataspill som tar for seg, eller bruker historie som virkemiddel samt ulike sjangere som finnes i spillverden. Kapittel tre vil

gi leseren en innføring i hvordan dataspill har utviklet seg historisk til det det er i dag, og hvordan dataspill forteller historie. Dermed blir det naturlig og se på hvordan dette kan være aktuelt å ta med inn i skolen i kapittel fire. De ulike temaene som kapittel fire vil gå igjennom er hvordan skolen kan bruke dataspill som en del av undervisningen. Kapitlet vil også se på utfordringer som kan oppstå og hva man må tenke på hvis dataspill skal brukes i skolen. Til slutt i kapitlet vil jeg gå igjennom fire ulike dataspill og se på hvordan de kan bli brukt i historiefaget. Det siste temaet i masteroppgaven vil være en oppsummering og avslutning.

Kapittel to og tre vil fungere som en oppbygning og vil gi leseren kunnskap som vil være viktig for å forstå kapittel fire. Det er i dette kapitlet det blir sett på hvordan man kan bruke dataspill i skolen og i historiefaget for å kunne oppnå læring. Kapittel to og tre er ment for å ta for seg ulike aspekter gjennom at kapittel to ser på skolen og historiefagets utvikling med fokus på LK20 og hva dette faktisk betyr for skolen som institusjon. Kapittel tre ser på hvordan dataspill har utviklet seg, men også hva slags type dataspill som finnes. Dette vil være nødvendig for å prøve og gi et godt grunnlag i kapittel fire om hvordan man kan bruke dataspill i historiefaget. Grunnen for å gå igjennom de ulike dataspillene vil være for å gi leseren en forståelse om at det finnes mange ulike dataspill og de kan bli brukt med forskjellige formål, men også at det finnes noen spill som går bedre overens med LK20 enn andre. Det er også viktig å se på dette gjennom den tiden vi lever i, og hvordan dataspill har blitt en viktig del for norske barn og ungdom. Derfor vil det være naturlig å se om de ulike dataspillene vil kunne ha en naturlig plass i klasserommet på lik linje med andre digitale hjelpemidler.

1.4 Pedagogiske teorier

For at elevene skal kunne ta til seg læring er det viktig å forstå hvordan læring oppstår. Hvordan denne læringen blir til finnes det ikke et klart svar på, men det finnes forskjellige pedagogiske teorier som prøver å forklare hvordan læring kan oppstå. Pedagogikk er et stort begrep og går innom flere profesjoner og temaer. Jeg velger å se på pedagogikk knyttet til undervisning og læring. Dette blir tatt opp i boken *Universitetspedagogik* hvor de forstår undervisning som en målrettet prosess tilrettelagt av en lærer med hensikt om at eleven oppnår læring, kompetanse eller nye evner.²⁰ Det vil være viktig å ha en grunnforståelse av de pedagogiske teoriene. Ved at de vil bli brukt som et grunnlag for å se på om dataspill kan brukes i sammenheng med læring. I dette kapitlet har jeg valgt de pedagogiske teoriene

²⁰ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 65.

behaviorismen, pragmatisme, kognitivismen og sosialkonstruktivismen. Det vil også bli gått igjennom teoretikere knyttet til de ulike teoriene. Dette for å kunne forstå de ulike teoriene, men også for å ha et utgangspunkt for læring og bruk av dataspill.

1.1.1 Behaviorismen

Behaviorismen handler om *betinget* oppførsel og adferd. Det er mulig å dele betinging mellom klassisk- og operat betinging. Eksempel på klassisk betinging er at en hund får vann i munn når den ser mat. Dette er ingen bevisst handling, men en refleks. Säljö trekker frem *B.F. Skinner* (1904-1990) som forsket på operat betinging og brukte *forsterkningsprinsippet* som handler om at hvis adferd blir belønnet øker sjansen for at den gjentar seg.²¹ Den klassiske betinging stammer fra Ivan Pavlov (1849-1936) sin forskning på hunder. Han lærte ved å koble sammen synet og lukten av mat med en klokke, kunne klokken etter hvert få hunden til å sikle.²² Forskjellen mellom den klassiske og operat betinging er hvordan adferd aktivt blir belønnet i den operate, mens i den klassiske betinging handler det om å utvikle reflekser som finnes hos individet. Det er den operate betingingen som kan fungere på mennesker og i skolen. Innenfor det pedagogiske landskapet ble operat betinging tatt i bruk i det Säljö kaller *utdanningsteknologien* som handler om å bygge opp kunnskaper ved systematisk forme adferd med belønninger.²³ Denne tilnæringsmåten handler om å bryte opp ett sett med komplekse oppgaver til mindre elementer. De mindre elementene skulle man forsterke og på den måten skulle individet oppnå ønsket adferd. I skolen ble det utviklet læremidler som tok for seg komplekse ideer som ble brutt ned til mindre oppgaver som elevene skulle lære seg.²⁴ På andre siden forklarer Jens Dolin behaviorismen som et enklere syn, hvor påvirkningen og læringen skjer gjennom belønning og straff. Han beskriver behaviorismen sin teori på at eleven kan utvikle en instrumentell tilnærming til faget istedenfor en intensjonel tilnærming. Ett eksempel kan være en elev som lytter til lærere, og er delaktig kun for å få en god karakter, eller unngå straff. Det mest klare eksempelet man har på behavioristisk teori i skolen er karakterer og eksamen.²⁵ Säljö oppsummerer behaviorismen med at kunnskapssynet er atomisk, ved at helheten er summen av delene. Når en elev tilegner seg ny kunnskap så

²¹ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 62-63.

²² Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 66.

²³ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 65.

²⁴ *Ibid.*, 66.

²⁵ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 65-68.

tilegner vedkommende seg også en ny adferd. Gullalderen for dette pedagogiske perspektivet var på midten av 1900-tallet.²⁶

Det blir påpekt av Säljö at i høyere utdanning om læring blir det brukt tid på behaviorismen sitt perspektiv på læring. Det blir sett også på prinsippet om belønning og forsterket adferd er med på å forklare hvordan noen former for læring kan oppstå.²⁷ Dolin påpeker at høyere utdanning bærer fortsatt preg av dette perspektivet gjennom typiske forelesninger, hvor foreleser står å «gir» de riktige svarene til studentene om hva som er korrekt kunnskap.²⁸

Mine tanker rundt behaviorismen er at det kan fungere innenfor motivasjon rundt læring med ytre påvirkning. Det å skulle utvikle kritiske elever vil ikke kunne skje ved å bare bryte opp komplekse oppgaver til mindre elementer med formål om å utvikle ønsket adferd. Dette er noe mennesket er for komplekst til og kunne fullføre. Denne formen for læring vil ikke utvikle den type elever som LK20 etter min oppfatning er ute etter. Derimot bruker skolen klare innslag av teorien gjennom praksis med karakterer og eksamen som den mest avgjørende vurderingsformen. Denne teorien forklarer at med ytre påvirkning i form av belønning og straff vil man i noe grad kunne påvirke adferden til elevene. Eksempel på belønning kan være ros, eller en god karakter. Avslutningsvis om behaviorismen vil ikke denne teorien komme overens med det å skulle bruke spill til og lære historie. Dette fordi det vil kreve mer av elevene enn kun enkle og gradvis vanskeligere oppgaver for å behandle spill og kunne få et tilfredsstillende læringsutbytte enn det teorien tilbyr. Det skal nevnes at læringsspill ofte er basert på denne teorien og ytre motivasjon.²⁹ Så det kan brukes i ulike settinger, men med bruk av komplekse spill. Dette er noe av grunne for at denne typen spill ikke blir sett på i denne oppgaven. Dataspill blir ofte designet for at det blir vanskeligere jo lengre du kommer i spillet. Dette fungerer oftere på en mer kompleks måte i kommersielle dataspill enn det teorien tilsier. Derimot er det viktig å ha kjennskap til behaviorismen for å kunne forstå hvordan synet på læring har utviklet seg, og hvordan belønning kan brukes for å påvirke adferden til elevene.

²⁶ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 66.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 67.

²⁹ Skaug mfl., *Senter for IKT i utdanningen: Dataspill i skolen* (2017)

Hentet 13. mai, 2023, https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_-_revidert_2018.pdf, 8.

1.1.2 Pragmatismen

Pragmatismen vokste frem i USA på 1800-tallet og kan ses på som en bred sosial bevegelse og en filosofi. Säljö skriver at pragmatismen har siden sin opprinnelse vært med i den pedagogiske debatten, men utover 1900-tallet ble den knyttet til bevegelsen progressivismen.³⁰ Dette var en bevegelse med lærere og folk som ville utvikle skolen til å bli mer relevant for barna og samfunnet de vokste opp i. Den mest sentrale personen innenfor pragmatismen var John Dewey (1859-1952). Han ønsket å utvikle en skole som barn kunne kjenne seg mer igjen i. Han ville at erfaringene barnet gjorde på skolen skulle reflektere samfunnet og de oppgavene som var naturlig for dem. Dette skulle gi elevene kunnskap og ferdigheter som de kunne bruke for å være aktive samfunnsborgere. Dette skulle hindre at elevene opplevde skolen og hverdagen som to separerte verdener. Ved at erfaringene barnet gjorde på skolen skal stemme overens med erfaringer som de gjorde utenfor skolen.³¹

Säljö trekker frem at Dewey og hans likesinnede rettet kritikk mot den tradisjonelle skolen med sine vedtatte sannheter som elevene skulle lære. De argumenterte med å se på skolens utvikling. Ved at filosofene i over 2500 år ikke hadde funnet konkrete svar på sannhetene, men også at de ikke vet hva faktisk kunnskap er. På den måten tok de avstand fra den skolens tradisjonelle oppfatning. Hvor skolen kun skal handle om informasjonsarbeid og kunnskap fra fortiden som skal overføres til nye generasjoner.³² Dette vil være en kontrast til behaviorismen. I praksis kan man si at de ville gjøre skolen mer relevant for samfunnet de levde i. De ville at elevene skulle utforske verden slik den er og ikke slik den var tidligere. Poenget var å finne svar på spørsmål som elevene lurte på. Læreren skulle ikke opptre som en kunnskapsmaskin som gav de svar, men lærte de metoder for å finne svarene selv.³³

Dewey var opptatt av demokratiet og for han var dette ikke kun ett styresett, men en måte å løse utfordringer på. Problemene skulle bli løst gjennom diskusjon og argumentasjon. Dette skal føre til at mennesker kommer til enighet, og gjennom enigheten oppstår kunnskap. Han mente at mennesket bare tenker når vi blir stilt ovenfor en utfordring.³⁴ Derfor burde undervisningen foregå på en slik måte at elevene lærer seg metodene og prosesser for å kunne tilegne seg kunnskap. Dermed burde undervisningen gi mer plass til undersøkende arbeidsmetoder. Vi kan enkelt skrive at elevene skal «Learning by doing» som oversettes med læring gjennom å gjøre/delta. Elevene skal utforske, gjøre ekskursjoner, utforske naturen,

³⁰ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 70-71.

³¹ *Ibid.*, 71.

³² *Ibid.*, 72.

³³ *Ibid.*, 72-73.

³⁴ *Ibid.*, 72.

bedriftsbesøk og utforske andre deler av samfunnet. De skal også spørre ulike parter når konflikter oppstår. Kunnskap skal ikke bare være vedtatte sannheter, men elevene skal utforske de ubesvarte og vanskelige temaene. På denne måten vil elevene utvikle metoder for kunnskap, og kunnskapen de tilnærmer seg er basert på hva som opptar mennesket og samfunnet de lever i.³⁵

Slik jeg tolker teorien og Dewey vil det fra et didaktisk synspunkt i praksis handle om at elevene finner svarene til enhver situasjon selv. Elevene skal benytte seg av ulike arbeidsmetoder for å utforske og konkludere med et svar. Læreren vil gjennom denne formen for læring gjøre elevene mer selvstendige. Pragmatismen ser derfor læring som en prosess hvor elevene hele tiden tar til seg ny kunnskap gjennom utforskning og søken etter nye svar. På den måten vil læringsprosessen handle om læring gjennom handling, som vil føre til utforskende og selvstendige elever som vil kunne ta del i samfunnslivet. Synet på hva som burde være formål med opplæring vil kunne gå overens med det ene formålet til LK20 som handler om at opplæringen skal gi elevene kunnskap, dugelighet og holdninger for å beherske sine liv, men kanskje det viktigste er at opplæringen skal gi skaperglede, engasjement og utforskertrang.³⁶ Denne utforskerbaserte undervisningen kan sammenlignes med universitetets forskningsbaserte undervisning. Gjennom at elevene skal fritt få lov til å utforske. Dette kan sammenlignes med akademisk frihet, men her stoppes denne sammenligningen, med tanke på forskjellen mellom undervisning i skolen og universitetet, og den friheten forskere har kontra elever.

Hvordan vil denne teorien kunne brukes og oppfattes mot LK20 og muligheten for dataspill i undervisningen? Slik jeg ser det har LK20 og pragmatismen har begge som formål å utforme selvstendige elever. Elevene skal lære hvordan de blir gode og selvstendige samfunnsborgere, som er klare likheter. Fra et mer teoretisk perspektiv så vil pragmatismen basere sin læring med kommunikasjon og utveksling av erfaringer og synspunkter. Noe som i klasserommet vil være at elevene får diskutere mye, utforske meninger og det gis mulighet for å utvikle seg faglig og sosialt. Siden pragmatismen ikke mener det er noen klare fasiter vil det være vanskelig å kunne si eksakt hva elevene skal lære, utenom om å utforske for og finne svar. Dette vil utvikle selvstendige elever og samfunnsborgere. Pragmatismen vil på flere punkter

³⁵ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 70-74.

³⁶ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del (2017)*

hentet 9. november.2022 <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/om-overordnet-del/?lang=nob>, 2-3.

gå overens med formålet med den nye læreplanen. Gjennom de åpne kompetansemålene skal elevene i teorien få utforske historien og finne sine egne funn. Ett eksempel på kompetansemålet «*utforske fortiden ved å formulere problemstillinger, finne, vurdere og bruke ulikt materiale og presenter egne slutninger*».³⁷ Paradokset vil være at en lærer kan være uenig i funnene som elevene har konkludert med. Dermed vil læreren indirekte gi en sannhet ovenfor elevene. Det er fraværet av definerte sannheter som er kjerneelementet til pragmatismen. Dette vil kunne føre til en konflikt mellom læreplanen og pragmatismens syn på læring.

Derfor er min oppfattelse at dataspill vil gå overens med pragmatismens sitt syn på læring. Ved at dataspill er noe som har blitt en viktig del av samfunnet. Derfor er det viktig at elevene får kunnskap om hvordan dette kan brukes. Pragmatismen og LK20 deler noen likheter som nevnt ovenfor som formål med opplæring. Derimot vil pragmatismen og LK20 ikke gå helt overens, fordi selv med sin åpne læringsplan har den noen fasiter for hva elevene skal lære, og hvilke verdier de skal ta til seg under skolegangen. Denne konflikten vil slik jeg tolker det gjøre at pragmatismen mener at den nye læreplanen inneholder noe som er et riktig steg for læring, men at det fortsatt vil være en vei å gå for en fullkommen form for læring.

1.1.3 Kognitivismen

Kognitivismen er basert på konstruktivismen. Konstruktivismen sin læringsteori handler om at hvert menneske bygger selv på sin egen viten gjennom utveksling med omgivelsene. Dolin skriver at kognitivismen deler denne oppfatningen, men har et kognitivt utgangspunkt. Hvor kunnskap og læring oppstår kun hos den enkelte og kan ikke overføres fra et menneske til et annet slik som i behaviorismen.³⁸ Säljö beskriver kognitivismen som at de ser på mennesket som et «informasjonsbehandlende» vesen som «lagrer» og «redigerer» informasjon som en datamaskin.³⁹

Kognitivismen er en teori som vokste frem på 1960-tallet. Dette handler om i filosofisk forstand om å forstå tenkning som studieobjekt for å kunne forstå menneskets evner. Dette ble sett på som en gjenopplivning av Platon og Sokrates sine tanker om tenkning.⁴⁰ En annen oppfattelse er at den kognitive konstruktivismen handler også om sansebehandling. Det var Jean Piaget (1896-1980) som la grunnlaget for den kognitive konstruktivismen. Han mente at mennesket sin aktive bevissthet for å organisere inntrykk var avgjørende for å kunne danne

³⁷ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 6*.

³⁸ Reinecker mfl., *Universitetspædagogik*, 70-71.

³⁹ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 67-70.

⁴⁰ *Ibid*, 67.

sanseinntrykk. Dette sanseinntrykket var et resultat av individuelle mentale prosesser, hvor mennesket tilpasser sine erfaringer for å danne sitt eget verdensbilde.⁴¹

Piaget hadde fokus på kognitiv utvikling og, mente at individets utvikling skjer på flere stadier og perioder i livet. Han trekker frem hvordan individet lærer seg å beherske sin egen kropp (det sensomotoriske stadiet) til det mer avanserte stadiet med å kunne tenke logisk og abstrakt (det formal-operasjonelle stadiet). Videre delte han tenkning i to ulike prosesser. Den ene prosessen kalte han for *assimilasjon*, som handler om at individet tar til seg informasjon og fyller på med egne erfaringer. Den andre prosessen kalte han for *akkomodasjon*.⁴² Assimilasjon kan videre forklares som en prosess hvor man tolker nye opplevelser, og med dette konstruerer sin nye kunnskap med grunnlag på tidligere kunnskap. Akkomodasjon handler om når vi som mennesker er i en assimilasjonsprosess og ikke får det forventede resultatet. Man kan si at en akkomodasjonsprosess er knyttet til avvik av forventninger som er med på å forandre vår forståelse av virkeligheten. Det er gjennom denne prosessen vi kan si at man ikke kan overføre kunnskap mellom mennesker. Ved at mennesket alltid vil sammenligne situasjoner mot sin egen forventning. Går forventningene overens med sin egen oppfattelse er det assimilasjon, er det avvik vil man endre oppfattelse er det akkomodasjon.⁴³ Et eksempel på dette vil være når et barn ser en luftballong for første gang og den ikke går i bakken, men svever høyere mot himmelen.⁴⁴

Hvordan vil kognitivismen fungere sammen med LK20? Kognitivismen kan brukes i form av at man skal la elevene få utforske og tenke kritisk, som er et av hovedmålene i LK20. Slik jeg tolker kognitivismen vil det være mål at læreren skal aktivere kunnskapen elevene besitter til emnet. Ved at læreren ikke kan overføre kunnskap er det viktig at der elevene møter motgang gir læreren elevene mulighet for å utforske med sin forståelse. Her vil det være relevant og bruke den gamle kunnskapen eleven besitter for å knytte dette mot ny kunnskap. Dermed blir elevene utsatt for akkomodasjon og assimilasjon.

Det å bruke dataspill i undervisning vil kreve at elevene må få en gjennomgang av hvordan spillet fungerer for å oppnå ønsket læringsutbytte. Her vil det bli satt krav til læreren, og elevene om hvordan spillet kan bli brukt. Det er her jeg ser muligheter for hvordan spill kan brukes i undervisningen. Gjennom å bruke gammel kunnskap som elevene sitter inne med, vil dataspill kunne tilby muligheten for å se kunnskapen visuelt, og elevene får tilbakemelding

⁴¹ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 71.

⁴² Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 68-69.

⁴³ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 71-75.

⁴⁴ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 69.

konstant gjennom å spille spillet. Dataspill vil kunne gi elevene utfordringer, men læreren kan sammen med elevene prøve å finne svar på en visuell måte. På denne måten vil dataspill kunne tilby elever som kanskje sliter med å se «kunnskap» teoretisk, bruke dataspill for å få et mer visuelt inntrykk. På den måten kan elevene lære det samme med bruk av et visuelt medium.

1.1.4 Sosialkonstruktivismen

Utover 1980- og 90-tallet gikk innflytelsen til kognitivismen og Piaget's tanker nedover. En av grunnene var samfunnets kompleksitet og mangfold.⁴⁵ Sosialkonstruktivisme ser på individets mentale utvikling ved gjennom i sterkere grad beherske ulike kulturelle symboler og strukturer i samfunnet.⁴⁶

Russiske Lev. S. Vygotskij (1896-1934) var en psykolog som jobbet med utviklingspsykologi og la grunnlaget for det man i dag kaller sosialkonstruktivismen. Vygotskijs arbeid om læring kan oppfattes som en kritikk mot behaviorismen, og en utvikling av konstruktivismen.⁴⁷ Han mente at mennesket sin kunnskap baserte seg på å beherske kulturelle symboler og strukturer. Kunnskapen og læring er en prosess hvor ytre prosesser blir rekonstruert og tatt inn til den enkelte individ. Man kan si at når kunnskapen går fra det mellommenneskelige til individet kalles det for internalisering. Denne internaliseringsprosessen foregår gjennom mediering som kan forklares med at kunnskap blir formidlet gjennom bruk av artefakter. Artefaktene kan være et fysisk redskap, eller et mentalt hjelpemiddel som begreper og teorier.⁴⁸ Poenget er at disse artefaktene ikke er nøytrale hjelpemidler, men de er med på å påvirke vår oppfatning av verden, og hvordan vi tilpasser oss samfunnet. Språket vil være det viktigste artefaktet i sosialkonstruktivismen, fordi det er gjennom språk vi vil kommunisere mest med hverandre. Språket gir oss et forhold til kulturen man er en del av.⁴⁹ Elevene lærer i dag å bruke artefakter i skolen, som gangetabellen og alfabetet. Dette er mentale artefakter, mens datamaskin er et material artefakt. Man slipper i dag å finne opp datamaskinen, bilen og sykkelen, men vi trenger å lære oss å bruke disse artefaktene. Säljö skriver at dette betyr at mennesket er et biologisk, sosialt, og samfunnsmessig og historisk vesen, hvor vi tar bruk i redskaper og kunnskaper som samfunnet har utviklet tidligere, dermed vil vi lære oss å ta i bruk kunnskap som andre har utviklet.⁵⁰

⁴⁵ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 69.

⁴⁶ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 75-76.

⁴⁷ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 75.

⁴⁸ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 76.

⁴⁹ *Ibid.*, 75-78.

⁵⁰ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 75-80.

Dolin ser på forskjellen mellom den kognitive konstruktivismen til Piagets og den sosiokulturelle konstruktivismen til Vygotskij. Kognitivismen forstår at mennesket utvikler mer avanserte logiske evner, gjennom generelle abstrakte naturlover hvor alt kan læres gjennom en logisk vei. Sosialkonstruktivismen ser derimot at mennesket tar i bruk flere kulturelle artefakter og redskaper, som vil stimulere til dialog og øke kunnskapen til mennesket gjennom å få en større forståelse av kultur og symboler. Ved å ta i bruk de kulturelle redskapene og artefaktene vil mennesket øke kunnskapen sin.⁵¹

Sosialkonstruktivismen kan oppsummeres gjennom to prosesser. Den ene handler om sosial samhandling mellom mennesker. Hvor mennesket er et objekt for de historiske og kulturelle livsvilkårene de fødes inn i. Den andre handler om at mennesket er et subjekt som er med på å forme kulturen videre.⁵²

LK20 har som mål at elevene skal bli selvstendige, kritisktenkende samfunnsborgere.⁵³ Slik jeg tolker dette vil det i et vestlig demokrati som Norge vil det ikke være noe problem med sosialkonstruktivismen. Dette vil komme naturlig for elevene, gjennom vår kultur og samfunnsforhold. Skal skolen klare å utvikle aktive samfunnsborgere må de gi elevene redskapene de trenger. Dette skjer gjennom sosial læring, gjennom at elevene appropriere kunnskap som de bygger videre på. Et eksempel vil være at elevene lærer seg å skrive, gjennom å skrive utvikler de muligheten til å ytre sine meninger. Dette igjen gir de mulighetene til å skrive debattinnlegg og på den måten være aktiv samfunnsborger. Poenget er at skolen vil gi elevene de kulturelle redskapene for å bli aktive borgere. Dette vil være noe av det overordnede målet med undervisningen i LK20. Dataspill er et kulturelt uttrykk og medium, og det å bruke PC er noe elevene vil appropriere relativt tidlig. Derfor vil lærerens oppgave være å lære elevene hvordan de spiller spillet. Læreren må sette dataspill inn i en kontekst hvor dette blir relevant for læring. Jeg tolker at bruk av dataspill i undervisning vil være overens med sosialkonstruktivismen sitt syn på læring. Dataspill vil være med på å fortelle om vår historie og kultur på andre måter, enn å lese om det samme temaet. Elever vil gjennom dataspill få muligheten til å oppleve temaene som LK20 tar opp på en visuell og interaktiv måte.

⁵¹ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 75-78.

⁵² *Ibid.*, 75-78.

⁵³ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del*,

1.1.5 Konklusjon om de ulike perspektivene

De ulike perspektivene gir forskjellig syn og forståelse av hvordan læring kan oppstå. Læring er et komplekst felt med ingen klar fasit. Behaviorismen vil være for lite dagsaktuelt med hvordan skole skal drives i dag, men har som nevnt tidligere i kapitlet fortsatt relevant og blir brukt i andre former for undervisning og på universitetet. Den gir et for begrenset grunnlag for hvordan man kan begrunne at læring oppstår og hva utdanning skal bidra med inn i samfunnet.

Pragmatismen, kognitivismen og sosialkonstruktivismen har likhetstrekk om at de oppfatter læring som meningsdannede, og som en prosess. Altså hvordan mennesket forstår samfunnet og hvordan man utvikler sine kognitive og praktiske redskaper. Pragmatismen ser på læring som et kollektivt demokratisk grep hvor skolen skal lære elevene egenskaper for å tilegne seg kunnskap, som vil føre til selvstendige og engasjerte borgere. Kognitivismen av Piagets forståelse av læring gikk ut på at elevene selv skulle utforske og eksperimentere verden, og på den måten ta til seg kunnskap. Læringen handlet om en kognitiv utvikling ved individet. Hvor mennesket bygger på ny kunnskap hvor de opplever motstand eller avvik fra forventningene. Her vil læreren være mer passiv og tilrettelegger for undervisningen, slik at elevene får utforske mest mulig på egenhånd. Pragmatismen og sosialkonstruktivismen har likhetstrekk gjennom sitt syn på kommunikasjon og sosial deltagelse for læring. Hvor sosialkonstruktivismen er mer opptatt av at mennesket skal ta i bruk de redskaper og artefakter som eksisterer i samfunnet og kulturen man er en del av.

På grunn av at det ikke finnes noen fasit på hvordan læring oppstår i den grad av et klart svar, vil de ulike perspektivene være med å kunne skape en debatt om hvordan man forstår undervisning. De ulike perspektivene bidrar til ulik undervisning som kan diskuteres ved senere anledninger. Med det som har blitt skrevet vil min tilnærming og forståelse av hvordan læring kan oppstå basere seg på sosialkonstruktivismen. Derfor vil resten av oppgaven ha dette som utgangspunkt. Dette er ingen fasit og svarthvitt, men blir heller nevnt for å gi leseren en forståelse av mine tanker for resten av teksten.

2.0 Historiefaget

For å forstå hvordan man kan benytte dataspill i historiefaget under LK20 er det være relevant å få kunnskap om hvordan faget har utviklet seg gjennom historien. Det er viktig å forstå hvordan faget har kommet ditt det er i dag, slik som all historie er dette også en prosess som har skjedd over tid. Derfor velger jeg å gå igjennom historiefaget sin utvikling i Norge, samt se på hva LK20 har å si for historiefaget i dag.

2.1 Historiefagets utvikling i Norge

Historiefaget har gjennom Norge sin historie hatt ulike målsetninger. Lærebøkene og lærerplanene har gjennom historien hatt ulike synspunkter og holdninger til ulike temaer. Erik Lund skriver om hvordan læreplaner er med på å fortelle hva myndighetene mener om historiefaget, og hvordan faget skal gjennomføres. Derimot mener han at lærplanendringer forteller om nye mål og prioriteringer om hva myndighetene ønsker mer eller mindre fokus på i historiefaget.⁵⁴ Gjennom å se på utviklingen i lærebøkene og læreplanene kan man se utviklingen av faget og samfunnet det skulle være en del av. I dette kapittelet skal det bli sett på hvordan historiefaget har utviklet seg og hvordan digitaliseringen sitt inntog har vært med å forme historiefaget frem til i dag. En klar utvikling med historiefaget er at elevene skal utvikle sin historiebevissthet. Dette er det øverste målet under kjerneelementene fra LK20. Elevene skal ikke bare ha en «husker-du» tilnærming til faget, men forstå at de selv har en fortid, nåtid og fremtid.⁵⁵ Læreplaner er noe som har forandret seg sammen med samfunnet, og LK20 vil kunne bli forandret i fremtiden, men når og hvordan denne endringen skjer er opp til politikerne.

Lærebøkene har vært noe av grunnsteinene når det kommer til materiale som er brukt i den norske skolen. Bøe og Knutsen har oppsummert viktigheten og hvordan vi kan se på historien til skolen ved å se på lærebøkene «*Lærebøkernes budskap er i tråd med allmente godtatte sannheter i samfunnet og med den overordnede politikk Norge fører til enhver tid*».⁵⁶ Dette er en god forklaring på hvordan historie og historiefaget har blitt brukt, og fremstilt i lærebøkene. Perioden fra 1814 til 1860 bærer preg av at Norge hadde vært underlagt dansk kontroll. Det var ikke utbredt med skolegang og læremateriellet, og det som fantes var skrevet på dansk. De første lærebøkene kom på 1830-tallet og hadde en fellesnevner med å se på historien før dansketiden. Bøkene så på Snorre sine kongesagaer og norske konger i

⁵⁴ Lund, *Historiedidaktikk*, 51-52.

⁵⁵ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*.

⁵⁶ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 146.

kronologisk rekkefølge. De tok for seg viktige historiske hendelser som viste norsk storhet.⁵⁷ Ola Svein Stugu skriver at på 1800-tallet gikk det gradvis over til et allment utdanningssystem i Norge.⁵⁸ Historiefaget ble derfor viktig for å fortelle en allment godkjent historie om nasjonen. En av de første norske lærebøkene i historie ble utgitt i 1839 og ble skrevet av P.A. Munch. Denne boken ble en viktig inspirasjon for lærebøkene som kom senere.⁵⁹ Dette viser at det kom norske lærebøker tidlig i den norske skolen. Stugu skriver også om hvordan hovedtrekkene i historiefaget på 1800-tallet handlet om nasjonalbevissthet og frigjøring⁶⁰. Dette viser hvordan historiefaget selv med formål om å gjøre elevene modne og klare for allmenheten, fungerte også som en nasjonal samlingsarena.

I perioden 1860-1905 skriver Bøe og Knutsen at lærebøkene hadde et mer nasjonalistisk og patriotisk syn på historien med tanke på unionen mellom Norge og Sverige. Det ble produsert åtte ulike historiebøker i denne tidsperioden, på grunn av nye skolelover som utvidet fagkretsen til historie sammen med samfunnslære.⁶¹ Fortsatt var det sagatiden som preget lærebøkene, men dansketiden ble også tatt opp. Unionen med Sverige ble indirekte kritisert via helter som Tordenskjold som kriget mot den svenske fienden. Et annet eksempel på det nasjonalistiske budskapet var hvordan historiebøkene hentet frem bragder utført av nordmenn etter 1814. Samtidig fikk ikke arbeiderbevegelsen noe særlig plass i bøkene, og ble de skrevet om var det ofte i negativ forstand.⁶² Dette viser at historiefaget og samfunnsfag har hatt en tilknytning til hverandre fra overgangen mellom 1800- og 1900-tallet.

Ifølge Bøe og Knutsen i perioden 1905-1940 har historiebøkene et mer selvstendig syn på nasjonen. Det var ikke lenger kun en lærebok, men nye lærebøker med moderne pedagogikk. De gamle lærebøker ble brukt som supplement, men historiebøkene hadde fortsatt nasjonalistiske preg over seg. Dette ble det slutt på etter første verdenskrig. Da ble krigshistorien tonet ned og de fredelige heltene som Roald Amundsen og Fridtjof Nansen fikk mer symbolsk plass.⁶³ Videre skriver Bøe og Knutsen at fiendtligheten mot Danmark og Sverige ble erstattet med mer vennskapelig kappestrid. Samtidig fikk også den økonomiske og tekniske historien mer plass i bøkene. Noen forfattere gikk også vekk fra kun Norge sin historie og flettet nasjonen inn i verdenshistorien. Verdenshistorien var fortsatt europeisk

⁵⁷ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 147.

⁵⁸ Stugu, *Historie i bruk* (Oslo: Det Norske Samlaget, 2016), 125-127.

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 148.

⁶² *Ibid.*, 148-149.

⁶³ *Ibid.*, 150.

historie. Felles for lærebøkene var at de fortsatt hold arbeiderbevegelsen utenfor med tanke på rollen den spilte i samfunnet.⁶⁴ Lund skriver at historiefaget med Normalplanen av 1939 gjorde en klar brytning med historiefagets tradisjon som kun formidlingsfag. Normalplanen fortalte at læreboken kun skulle brukes som en referansebok når dette var behov. Dette synet med å bruke læreboken er noe Lund poengterer er fortsatt langt unna å bli realisert.⁶⁵ Jeg tolker at LK20 prøver å få til det som Normalplanen av 1939 ønsket at man skulle gjøre i historiefaget, ved at man skal fokusere mer utforskende med historien og ikke la læreboken styre undervisningen.

Verden var i endring og fra 1940 til 1970 og da kom det ifølge Bøe og Knutsen 17 lærebøker i historie og samfunnsfag. En av grunnen for den store pågangen var at det ble innføring av nye skolelover og læreplan med forsøk med 9-årig skole i 1960. Fra 1940-1945 var Norge okkupert av Tyskland under andre verdenskrig, som påvirket historiebøkene i skolen. I denne perioden ble det utgitt fire forskjellige lærebøker i historie.⁶⁶ Bøkene hadde som formål å fremme store ledere som Olav den hellige til Fridtjof Nansen. De ble også beskrevet som ledere, og fører var ord som ble brukt. Dette var en indirekte måte at nazifisering kom til uttrykk på i lærebøkene.⁶⁷ Bøe og Knutsen skriver videre at i etterkrigstiden bar lærebøkene i historie preg av tiden som hadde vært. Nå var det fred og det nye samfunnet som skulle frem. «*Med en sterk moralsk undertone formidlet disse lærebøkene den store fortellingen om fremskrittet, en utvikling fra armod til velstand, fra dårlige til det bedre*».⁶⁸

Ifølge Lund markerte undervisningsplanene fra 1950-tallet starten på et nytt formål med historiefaget, ved at elevene ikke bare skulle bli presentert for ferdig historisk kunnskap. Elevene skulle få oppleve hvordan historisk kunnskap blir til, gjennom å jobbe med historiske kilder. Målet var at historiefaget skulle inneholde «vite-hvordan» kunnskap, men i klasserommet tapte dette mot «vite at» kunnskap.⁶⁹

Bøe og Knutsen nevner at det ble en stor endring i lærebøkene når det ble innført 9-årig grunnskole ved *Læreplan for forsøk med 9-årig skole* (1960) og *Lov om grunnskolen* (1969).⁷⁰ Her var bøkene bedre strukturert og mer gjennomført med bilder, kart og tegninger som gjorde de mer elevvennlige. Samtidig inkluderte lærebøkene oversette grupper i samfunnet

⁶⁴ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 150.

⁶⁵ Lund, *Historiedidaktikk*, 56-57.

⁶⁶ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 150-151.

⁶⁷ *Ibid.*, 150-151.

⁶⁸ *Ibid.*, 150-151.

⁶⁹ Lund, *Historiedidaktikk*, 57.

⁷⁰ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 152.

som arbeiderbevegelsen, kvinnene og samene. Andre temaer som nordisk felleskap og Norge sin rolle i den kalde krigen ble også tatt opp på samme måte som utenrikspolitikken ble ført i Norge. Målet med undervisningen var å få frem kritiske og selvstendige elever, som var i tråd med læreplanene.⁷¹ Lund påpeker at det var med Mønsterplanen 1974 at man startet å sette Norge sin historie inn i et globalt perspektiv. Denne læreplanen omtaler også hva slags grunnleggende verdier skolen skal bygge bygges på. Dette inkluderte for første gang ord som vitenskapelig arbeidsmåte og metode.⁷²

Utover 1970-tallet og frem til 2000-tallet kommer det mer strukturerte og klare læreplanverk. Fra 1990 ble det et enda større fokus på elevenes utvikling og selvstendighet. Bøe og Knutsen skriver at utover 1990-tallet gikk man mer vekk fra lærerens undervisning og mer ansvar på elevenes selvstendige læring.⁷³

LK06 har kompetanse som et av de sentrale begrepene ifølge Lund. Han beskriver at det å kunne skal kombineres med det å bruke kunnskap. Det er her begrepet *historiebevissthet* ble introdusert i historiefaget på videregående skole.⁷⁴ I nyere tid har historiedidaktikken hatt som mål å se på hva slags begreper og forståelse elevene sitter igjen med av historien, spesielt de begreper som forteller noe om elevenes forståelse av sammenhengen mellom fortid og nåtid. Forskning med elever i aldersgruppen 14-16 år viser at elever ser på fortid og nåtid som to sider av samme mynt ifølge Lund.⁷⁵ Dette forteller meg at elever sliter med å se historiske sammenhenger, men heller ser den som oppstykkede hendelser og forløp. De kan oppfatte historien som kronologisk at «denne hendelsen skjedde også skjedde dette», men ikke at historien er en kontinuerlig prosess hvor ulike hendelser har ført til andre prosesser. Det er dette LK20 vil prøve å endre gjennom kjerneelementet historiebevissthet.⁷⁶

For å oppsummere overordnede trekk så følger historie og samfunnsfag utviklingen av samfunnet. Historiebruken i bøkene har gått fra å ha et nasjonalistisk og patriotisk preg som tok for seg sagaene, vikingene, tiden før Dansketiden og unionen med Sverige. Etter unionsoppløsningen gikk man vekk fra tidligere helter og over til dagsaktuelle ledere som Nansen og Amundsen. Etter første verdenskrig gikk lærebøkene vekk fra krigshistorie og etter andre verdenskrig var det freden som ville prege lærebøkene. Fra 1950-tallet ble det

⁷¹ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 152.

⁷² Lund, *Historiedidaktikk*, 57-59.

⁷³ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 154.

⁷⁴ Lund, *Historiedidaktikk*, 61.

⁷⁵ *Ibid.*, 46-47.

⁷⁶ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 2.

presentert tanker om at elevene skulle få utforske historie, og ikke bare motta ferdig kunnskap. Utover 1960-tallet ble det mer fokus på pedagogiske verktøy som påvirket lærebøkene. Fra 1970 og frem til i dag har læreplanene fungert som en rettesnor, dermed har lærebøkene i historie utviklet seg og blitt byttet ut synkront med nye læreplanverk. Eleven har gått fra å få direkte tavleundervisning og blitt servert ferdig kunnskap fra læreren til at elevene skal kunne tenke mer kritisk. Man kan si at historiefaget har utviklet seg fra et behavioristisk syn hvor elevene har blir servert ferdig kunnskap, til at de skal få utforske og tenke kritisk. Dette viser at historiefaget har vært under en konstant utvikling. Det er kanskje nå i dag skolen er moden og har de verktøyene som skal til for at faget klarer det som allerede ble introdusert ved Normalplanen fra 1939 om at historieboken skulle være et referanseverktøy. Jeg tolker denne utvikling at historiefaget er modent for å gå utenfor læreboken og bruke andre verktøy som dataspill for å kunne fremme kritisk tenkning og historiebevissthet.

2.2 LK20, en ny form for læring?

LK20 er det nye læreplanverket fra Utdanningsdirektoratet som forteller hva elevene skal lære og hva formålet med skolegangen er. I LK20 har de ulike fagene egne sett med sentrale elementer, tverrfaglige temaer, kjerneelementer og et sett grunnleggende ferdigheter som elevene skal lære gjennom skolegangen. Læreplanverk eller andre former for styringsdokumenter ikke noe nytt i norsk skolesammenheng som jeg gikk igjennom ovenfor. Derimot er LK20 den nye læreplanen for norsk skole, og dermed er det viktig å ha et forhold til hva den forteller om historiefaget.

Utdanningsdirektoratet skriver at historiefaget er et av hovedfagene som handler om kultur- og samfunnsforståelse, identitetsutvikling og danning. Historiefaget skal være med å bidra til at elevene utvikler en forståelse om hvordan de henger sammen med samfunnet. Elevene skal forstå hvordan strukturer, verdier og holdninger som vi har i dag, henger sammen fra fortiden.⁷⁷ Lund påpeker det radikale grepet læreplanen har gjort med å la elevene jobbe med store viktige spørsmål i historiefaget uten at dette presiseres eller eksemplifiseres.⁷⁸ Det punktet Lund referer til her handler om kjerneelementet mennesker og samfunn, i fortid, nåtid og fremtid.⁷⁹

⁷⁷ Utdanningsdirektoratet *Læreplan i historie fellesfag*, 2.

⁷⁸ Lund, *Historiedidaktikk*, 64.

⁷⁹ Utdanningsdirektoratet *Læreplan i historie fellesfag*, 3.

Slik jeg tolker det Lund skriver er at de store spørsmålene i LK20 gir læreren mye frihet, som kan føre til at ulike lærere vektlegger forskjellig. Denne friheten gjør også at læreren har mer ansvar for å se dypere på hva elevene skal lære under de store spørsmålene i LK20. Dette kan gjøre at elever i Norge får ulikt læringsgrunnlag, og sitter igjen med forskjellig kunnskap etter endt skolegang. En annen tolkning jeg gjør er at dette beviser hvor langt historiefaget er gått bort fra et nasjonalistisk formål med faget.

Dybdelæring er et sentralt begrep fra grunddokumentet til LK20. Dybdelæring har blitt definert følgende:

Vi definerer dybdelæring som det å gradvis utvikle kunnskap og varig forståelse av begreper, metoder og sammenhenger i fag og mellom fagområder. Det innebærer at vi reflekterer over egen læring og bruker det vi har lært på ulike måter i kjente og ukjente situasjoner, alene eller sammen med andre.⁸⁰

Kirsten Sivertsen og Kari Bachmann forstår denne definisjonen som at dybdelæring skal være med å sikre at elevene utvikler kompetanse gjennom individuelle og sosiale læringsaktiviteter som er utarbeidet med en tenkt progresjon.⁸¹ Lund forstår det slik at nøkkelbegreper som kilder, kontinuitet, endring og årsak må stå sentralt i dybdelæringen.⁸² Jeg tolker dette som at dybdelæring handler om at elevene skal få lov til å utvikle seg i faget ved at de ikke lenger sammen med læreren må fokusere på enkelte kompetansemål som handler om «husker-du» kunnskap. Elevene skal heller få en grundig forståelse av punktene Lund nevner, men under klare retningslinjer fra læreren gjennom individuelle og sosiale læringsaktiviteter. Dette gjør at læreren får en viktig oppgave å tilpasse opplæringen slik at elevene klarer å få gått i dybden i historiefaget.

⁸⁰ Utdanningsdirektoratet: *Dybdelæring*, (2019)

hentet 12. mai 2023. <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/dybdelaring/>

⁸¹ Sivesind, Kirsten, og Kari Bachmann, «Læreplaner - fra dokumenter til dokumentasjon», i *Praktisk-pedagogisk utdanning: En antologi*, red. Rune Johan Krumsvik og Roger Säljö (Bergen: Fagbokforlaget, 2020), 326.

⁸² Lund, *Historiedidaktikk*, 66.

Historiebevissthet det øverste kjerneelementet for historiefaget i LK20, og blir definert følgende:

Elevene skal forstå seg selv som historieskapte og historieskapende med en fortid, nåtid og fremtid. Elevene utvikler historiebevissthet ved å arbeide utforskende med historie opparbeide en kildekritisk kompetanse og kunne se ulike perspektiver og sammenhenger i faget. I tillegg må elevene kunne utvikle historisk empati, samtidig som de tilegner seg historisk oversikt.⁸³

Historiebevissthet er ikke et nytt fenomen i LK20, men slik jeg tolker det kanskje det viktigste elementet elevene skal ta med seg fra historiefaget. Dette handler om etter min mening om at elevene skal forstå at de er en del av historien. De har en fortid gjennom sine foreldre, besteforeldre og oldeforeldre. Nåtiden handler om å leve i nuet, det de gjør i dag er et produkt av i går. Ved at elevene har en fremtid handler etter min tolkning om hva de gjør i dag påvirker morgendagen. Dette kan leses som at handlinger de gjør er med på å påvirke historien etter at de har gått bort. Lise Kvande og Nils Naastad skriver om at flere studier viser at begrepet historiebevissthet ikke er med å påvirke hvordan lærere utvikler og gjennomfører undervisningen.⁸⁴ De skriver derimot at historiefaget alltid har hatt som mål at elevene skal «lære av historien» slik at de lærer av fortidens feil. Her nevner de eksemplet med hvor mye mellomkrigstiden og krigstiden blir vektlagt med tanke på forståelse av hva konsekvensen ble.⁸⁵ Lund skriver om hvordan ingen mennesker er historieløse, slik at historiebevissthet ikke kan isoleres til å kun handle om fortiden. Han skriver videre at menneskers tolkning om fortiden og forståelsen av samtiden er med på å påvirke hvordan vi oppfatter fremtiden.⁸⁶ Denne historiebevisstheten er også ifølge Lund tosidig. Ved at historie kan være vitenskapelig analyserbar og drøftende, men den kan også være gåtefull, poetisk, felleskapene og legitimerende.⁸⁷ Slik jeg forstår dette vil LK20 prøve å holde seg til det vitenskapelig delen av historien. Dette kommer frem gjennom ulike kompetansemål som eleven skal igjennom på vg2 og vg3. Kompetansemålene er i for seg ikke noe nytt med LK20, men at kompetansemålene kun tar for seg noen konkrete tidsperioder er med på å gi læreren

⁸³ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 2.*

⁸⁴ Lisa Kvande og Nils Naastad, *Hva skal vi med historie?* (Oslo: Universitetsforlaget, 2020), 53.

⁸⁵ *Ibid.*, 53.

⁸⁶ Lund, *Historiedidaktikk*, 28.

⁸⁷ *Ibid.*, 31.

ansvar for epokene ifølge Lund.⁸⁸ Dermed tolker jeg ikke at kompetansemålene er en revolusjonerende måte å lære på, men heller at de fokuserer på dybdelæring i faget.

LK20 har også fokus på tverrfaglige temaer som gjelder alle fag, men hvert fag har sin inngangsvinkel til temaene. De tverrfaglige temaene er demokrati og medborgerskap, folkehelse og livsmestring og bærekraftig utvikling.⁸⁹ Dette er ifølge Sivendsen og Kirsten noe som har blitt konkretisert og er nytt under LK20.⁹⁰ Lund skriver at kjerneelementene som historiebevissthet er en del av. Har blitt innført under LK20 som det sentrale grep for å fornye og få frem dybdelæringen i fagene.⁹¹ Det jeg tolker som viktig med tanke på hvordan LK20 legger vekt på at digitale ferdigheter er den del av alle fag.⁹² Ved at de har inkludert digitale ferdigheter som en del av læreplanen tolker jeg som at de prøver å gi elevene verktøy for å passe in i samfunnet de er en del av.

LK20 har en formålsparagraf som forteller om hva som er formålet med opplæringen i skolen. I et av punktene står det følgende:

*Elevane og lærlingane skal utvikle kunnskap, dugleik og holdningar for å kunne meistre liva sine og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Dei skal få utfalde skaparglede, engasjement og utforskartrøng.*⁹³

Dette tolker jeg som at gjennom å gå på skolen skal elevene utvikle seg kunnskap og verktøy for å kunne mestre sine liv. Samfunnet de vokser opp i bærer preg av digitaliseringen. Derfor vil det være viktig for skolen som utviklingsarena å legge til rette for bruk av digitale verktøy i undervisningen, og hvordan elevene skal kunne utnytte disse verktøyene best mulig. Bruken av IKT i skolen har hatt en stor utvikling de siste årene.

Med digitalisering gjør det naturlig å skulle benytte seg av dataspill som verktøy i skolen som en del av å styrke elevenes digitale ferdigheter. Denne utviklingen kommer frem i hvordan Kommunesektorens organisasjon (KS) ser på skolens samfunnsoppdrag gjennom visjonen for oppvekst: «Kommunene og fylkeskommunene tar ansvar for at barn og unge i barnehage og skole rustes for å møte dagens og framtidens behov gjennom å utvikle digital kompetanse».⁹⁴

⁸⁸ Lund, *Historiedidaktikk*, 64.

⁸⁹ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 3-4.

⁹⁰ Sivesind og Bachmann, «Læreplaner», 326.

⁹¹ Lund, *Historiedidaktikk*, 63.

⁹² Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 5.

⁹³ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del (2017)*

hentet 9. november, 2022, <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/om-overordnet-del/?lang=nob>

⁹⁴ Kommunesektorens organisasjon, *Utdanning*, (2018)

hentet 9. oktober, 2022, <https://www.ks.no/fagomrader/digitalisering/utdanning/>

Sitatet tolker jeg som en holdning om at digital kompetanse blant elevene vil være viktig og har en sentral plass i opplæring fra barnehagen og til fullført videregående skole. Skolen skal legge til rette for å danne og utdanne elevene gjennom skolegangen, og det er gjennom de to punktene den digitale kompetansen og dannelsen skal komme frem. Min tolkning av digital kompetanse er at dette ikke kun handler om kunnskap ved å bruke ulike digitale hjelpemidler. Det handler også om hvordan mennesker skal opptre på digitale plattformer, og fortsette å være samfunnsborgere i den digitale verden som er et av de store elementene i LK20 om demokrati og medborgerskap.⁹⁵ Digitale plattformer vil også slik jeg tolker det også inkludere dataspill. Man kan bruke dataspill for å fremme elevenes digitale kompetanse, og ved at elevene utvikler digital kompetanse gjør at vi kan bruke dataspill.

Jeg velger å oppsummere med at LK20 er et friskt pust inn i skolen og historiefaget. Den gir læreren mye frihet med fokus på dybdelæring for å styrke historiebevisstheten til elevene. LK20 opplever jeg som en videreføring av hva som har vært ønsket med historiefaget og er en naturlig utvikling av hvordan samfunnet har utviklet seg. Tanken med dybdelæring, og kjerneelementer forstår jeg som grep for å ikke ha for mange konkrete mål som vil hindre detaljstyring. Derimot kan dette gi ulik opplæring rundt om i landet. Det at digitale ferdigheter er inkludert opplever jeg som et naturlig steg med tanke på det digitale samfunnet vi lever i. Derfor mener jeg også at dataspill har en naturlig plass inn mot LK20 sammen med de andre digitale verktøyene som blir brukt i skolen.

⁹⁵ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 4.*

3.0 Introduksjon til ulike sider ved dataspill

Det vil være viktig å forstå hva dataspill er og hvordan det fungerer før man benytter seg av det som læringsverktøy. Gjennom kapittel tre vil jeg gå igjennom dataspill som form, medium og kulturuttrykk. Jeg vil gå nærmere inn på hvordan dataspill som medium har utviklet seg over årene. Videre vil jeg gå igjennom ulike aspekter med historiske dataspill og sjangere, og hvordan de simulerer historien. Til slutt vil jeg gå igjennom hvordan spillutviklere og dataspill forteller og bruker historie. Dette for å gi leseren en dypere forståelse om hva dataspill er og hvordan de bruker historie.

3.1 Dataspill som form

Boken *Spillpedagogikk* tar for seg ulike definisjoner for hva som er dataspill. Et dataspill vil ofte inneholde at spilleren møter på utfordringer og for å føre historien frem må vedkommende løse oppdrag og utfordringer av ulike slag. På den måten opplever spilleren progresjon i spillet. Dataspill vil derfor være et motstykke til bøker og filmer som leseren, eller seeren får servert et ferdig produkt, mens i dataspill må spilleren spille seg gjennom og være en aktiv part for å dra historien videre.⁹⁶ Det kan forklares som at i et dataspill må spilleren bygge akkurat som i Lego kloss for kloss for å gjøre det ferdig. Dette gjør at spilleren blir mer delaktig i historien, men eksempelet viser kanskje mer hvordan dataspill fungerer, enn hva det er. En av definisjonene som *Spillpedagogikk* tar opp i boken, er Espen Aarset sitt begrep *ergodisk litteratur*.⁹⁷ Dette handler om å beskrive hvordan ulike tekster og opplevelser krever handling av leseren som går utenfor det å lese. Teksteventyr eller tekstspill vil være denne type dataspill hvor dette blir aktuelt, men poenget er at dataspill krever at spilleren mestrer ulike, komplekse handlinger for å få mest utbytte av dataspillene.⁹⁸ En annen definisjon om dataspill som de tar opp er det Salen og Zimmerman beskriver: «*A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*».⁹⁹

Videre ser de på en definisjon som kan passe bedre inn i klasserommet og det er «*hvis det oppfattes som et dataspill, føles som dataspill, selges som dette, og har egenskaper til et dataspill, da kaller vi det et dataspill*».¹⁰⁰ Slik jeg tolker det vil det være opp til leseren selv å definere hva de mener at dataspill er, men fra et undervisning- og skoleperspektiv så er jeg

⁹⁶ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 13.

⁹⁷ *Ibid.*, 14.

⁹⁸ *Ibid.*, 14.

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 14-15.

enig med definisjonen til *Spillpedagogikk*, fordi at som underviser så er det opp til deg å bruke det du vil for at undervisningen skal bli best mulig. Dette betyr etter min mening at læreren kan bruke nesten all type spill i undervisning så lenge det blir satt i riktig kontekst for og man oppnår ønsket læringsutbytte.

Samfunnet har utviklet seg de siste 50 årene og dette gjelder også dataspill, fra simpel visuell grafikk og enkelt spilldesign som spillet *Pong som ble lansert i 1972*.¹⁰¹ I dag er det store og komplekse verdener med imponerende visuell grafikk som man ser i de nye storspillene som *Red Dead Redemption* og *Assassins Creed*- serien og flere.¹⁰² Dataspill som medium har også vokst seg ut fra å kun være underholdning og kulturuttrykk til en stor e-sport industri.¹⁰³ Den digitale spillbransjen har utviklet seg fra å bestå av arkadespill til hjemmekonsoller og pc, men den største andelen av spillkonsoller er smarttelefonen. Gjennom smarttelefonen har langt flere startet å spille digitale spill, men fortsatt vil de mer komplekse og krevende dataspillene være på konsoll og pc.¹⁰⁴ Derimot gir utviklingen av spill til smarttelefoner muligheter som kan brukes i klasserommet, utenom at jeg går videre inn på telefonspill i denne teksten. Dataspill er fortsatt et ungt medium i forhold til de andre tradisjonelle kulturformene som bøker og film, men industrien har utviklet seg til å utfordre Hollywood filmer i omsetning og penger i omløp.¹⁰⁵

Dataspill blir også tatt seriøst av politikere gjennom at Regjeringen økte støtten til utvikling av dataspill i statsbudsjettet for 2023 med fem millioner kroner.¹⁰⁶ Denne type støtte viser at dataspill er et seriøst medium og en form for kultur som er på vei mot en bredere aksept i det norske samfunnet. Dataspill vil ofte fortelle en historie for spilleren, eller det vil være mer konkurransepreget hvor spillet vil at spilleren skal spille mot hverandre som i fotballspillet *FIFA 23*. Spillene som fokuserer på historie kan fortelle gripende historier akkurat som filmer, men som alt annet vil dataspill være en subjektiv oppfattelse om det er bra eller dårlig akkurat som andre kulturformer som film og bøker.

¹⁰¹ Fish, *The history of video games*, 17-18.

¹⁰² Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 61.

¹⁰³ Interactive Software Federation of Europe, *The guide to esports*, (u.å) hentet 12. mars, 2023, <https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>

¹⁰⁴ Fish, *The history of video games*, 63.

¹⁰⁵ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 14.

¹⁰⁶ Kultur- og likestillingsdepartementet, *Statsbudsjettet 2023: Meir pengar til film og dataspel*, (2022) hentet 20. januar, 2023, <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/meir-pengar-til-film-og-dataspel/id2931623/>

Dataspill har også utviklet en sjanger som heter e-sport (elektronisk-sport) som går ut på å spille mot andre spillere på lik linje med fysisk idrett som fotball og håndball, hvor spillere/utøvere konkurrerer i både nasjonale og internasjonale turneringer.¹⁰⁷ I Norge har dette utviklet seg til at det nå er opprettet *Norges E-sportforbund*.¹⁰⁸ Det er også opprettet en nasjonal liga som heter *Telialigaen*, og det er den største nasjonale e-sportligaen i Europa med over 5000 spillere.¹⁰⁹ Dette viser at dataspill som medium har utviklet seg også til å bli et sportstilbud. Det kan argumenteres for at det ikke er sport gjennom at det ikke er fysisk aktivitet som er aktiviteten. En annen utvikling som mediet har tatt er strømming av dataspill, som går ut på at spillere strømmer det de spiller til et publikum på internett. Strømmetjenesten *Twitch* ble lansert i 2011 med hovedvekt på at spillere skulle strømme spillingen sin, og etter to år hadde tjenesten 45 millioner brukere. I 2018 hadde den 2 millioner spillere som strømmet spillene sine og 15 millioner som var daglig aktive på plattformen.¹¹⁰ Eksemplene ovenfor viser hvordan dataspill som medium har utviklet seg fra å være noe man har spilt hjemme, eller hos venner til å bli et stort globalt marked med videostrømming og profesjonelle konkurranser.

For å oppsummere har jeg har valgt og støtte meg *Spillpedagogikk* sin definisjon av dataspill: «*hvis det oppfattes som et dataspill, føles som dataspill, selges som dette, og har egenskaper til et dataspill, da kaller vi det et dataspill*».¹¹¹ Dataspill har utviklet seg fra arkademaskiner og simpel grafikk. Til å bli store dataspill med god visuell grafikk i spillene på konsoll og PC, men at det er smarttelefonen som er den mest brukte spillkonsollen. Det har også utviklet seg egne former for konkurranser kalt e-sport. E-sport har vokst seg frem i industrien og vokser fremdeles, hvor man i Norge har utviklet en av de største nasjonale ligaene i Europa.

¹⁰⁷ Interactive Software Federation of Europe, *The guide to esports*.

¹⁰⁸ Norges e-sportforbund (u.å)
hentet 11. mai, 2023, <https://e-sportforbundet.no/index.html>

¹⁰⁹ Good Game AS, 12 gode grunner til å delta i Telialigaen (2021)
Hentet 27. januar, 2023, <https://www.telialigaen.no/nyheter/12-gode-grunner-til-a-delta-i-telialigaen/98>

¹¹⁰ Fish, *The history of video games*, 213.

¹¹¹ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 14-15.

3.2 Dataspill som kultur og medium

Hvis man går ut av klasserommet og tilbake til kulturfenomenet rundt dataspill som en del av vår kultur i dag, kan vi avgrense oss til det som blir lignende medier som bøker, filmer og tv-serier, musikk og kunst som det letteste å sammenligne med. Ved å lage et dataspill lager man ofte en historie på samme måte som i film og bøker, dataspill vil dermed fortelle en historie til spilleren på lik linje som med disse. I utviklingen av dataspill vil fortellerteknikk være viktig, og er en del av en sammenfattet prosess som viser at dataspill er innom en ulike kulturelle disipliner.¹¹² En annen side av dataspill er hvordan musikk blir brukt, som jeg vil sammenligne med musikk i filmer og musikkunst, gjennom at musikken er med på å sette tonen i spillet slik som i film. Disse to temaene viser for meg at dataspill inneholder samme elementer som andre kultur og uttrykksformer vi har i dag. *Spillpedagogikk* mener at dataspill tar også ulike temaer og verdier som forteller noe om tiden spillet ble skapt og hvilke holdninger samfunnet det ble utgitt i hadde, på samme måte som film, musikk, kunst og litteratur.¹¹³ Spillsjangeren har preget musikk bransjen før ved at en sang fra *Civilization IV* vant en Grammy 2012.¹¹⁴ I 2023 hadde spillmusikk for første gang en egen kategori under *Grammy Awards*, og det var *Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarok* som vant prisen for beste lydspor for videospill.¹¹⁵ Dette viser at mediet er på vei fremover og får mer anerkjennelse i populærkulturen som kulturuttrykk.

Dataspill har skapt en egen sosial og kulturelt fellesskap med praksis som inkluderer de som spiller, utviklere, anmeldere og de som streamer spillene.¹¹⁶ Videre viser en satsning fra den norske regjering med rapporten *Møteplasser for dataspill og datakultur* at dette er en viktig del av hverdagen til barn og ungdom.¹¹⁷ Det blir også satt søkelys på det sosiale aspektet som dataspill tilbyr i rapporten som også befester posisjonen til dataspill som kulturuttrykk.¹¹⁸ Dataspill i seg selv er nødvendigvis ikke sosialt, men mulighetene som kommer med mediet er

¹¹² Chapman, Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice, 90.

¹¹³ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 90.

¹¹⁴ Fish, *The history of video games*, 202.

¹¹⁵ Recording Academy Grammy Awards, "Assassin's Creed Valhalla: Dawn Of Ragnarok" Wins the first GRAMMY award for best score soundtrack for video games/interactive media (2023) Hentet 10. Mars, 2023, <https://www.grammy.com/videos/assassins-creed-wins-best-score-soundtrack-video-games-interactive-media-2023-grammys-premiere-ceremony>

¹¹⁶ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 23.

¹¹⁷ Kulturdepartementet, *Møteplasser for dataspill og datakultur: Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?*(2021) Hentet: 1. mai, 2023, <https://www.regjeringen.no/contentassets/c6feb7c29d09439f984278c13acfc06a/v-1025-b-veileder-moteplasser-for-dataspill-og-datakultur.pdf>

¹¹⁸ Kulturdepartementet, *Møteplasser for dataspill og datakultur: Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?* (2021)., 7-10.

for eksempel, LAN-party *The Gathering* som er en årlig datasamling på Hamar hver påske.¹¹⁹ En annen muligheten er å spille med andre over internett eller lokalt, slik at man ikke nødvendigvis trenger å sitte fysisk sammen. Dette kan slik jeg ser det i noen grad hindre ensomhet. Dataspill har blitt påvirket av andre medier slik at vi har fått spilladaptasjoner av filmer og bøker, men man ser også en trend hvor det har kommet adaptasjoner av dataspill til ulike filmer og TV-serier.¹²⁰

Dataspill har også noen retningslinjer som aldersgrenser. Aldersgrenser på dataspill fungerer i dag som en anbefaling. Det er her *PEGI* (Pan European Game Information) systemet fungerer som et rammeverk i Europa, og tar for seg aldersgrenser innenfor dataspill, filmer, tv-serier og applikasjoner til smarttelefon.¹²¹ Målet er gi forbrukeren, ofte vil dette gjelde foreldre nok informasjon om hva spillet vil inneholde før de kjøper produktet til barnet. *PEGI* setter ikke sine aldersgrenser ut ifra vanskelighetsgrad på dataspill, men heller hva spillet skildrer. Hvis dataspillet skildrer mye vold, sex og narkotiske stoffer vil dette typisk få aldersgrensen atten år. Er dataspillet for alle vil det få aldersgrensen tre år. Aldersgrensene er på tre, syv, tolv, seksten og atten år.¹²² Det skal påpekes at dataspill kan få høy aldersgrense selv om det ikke er grafisk voldelig. *Spillpedagogikk* tar for seg eksemplet med *This War of Mine* som ikke har noen grafiske voldsskildringer, men i løpet av spillet skjer det en voldtekt som ikke er synlig i spillet.¹²³ Dette skjer bak en lukket dør, og denne skildringen førte til at spillet fikk *PEGI* 18 siden utviklerne ikke ville fjerne denne delen fra dataspillet.

Det har vært debattert og kontroverser rundt dataspill og vold siden mediet kom frem på lik linje med debattene rundt hvordan TV kunne korrumpere barnesinn etc., men hva sier forskning rundt dataspill og økt aggresjon hos barn og unge? I den nyeste rapporten fra Medietilsynet som jeg nevnte innledningsvis i oppgaven handler om barn og medier i 2022. Her kommer det frem i rapporten at 76 prosent av 9-18 åringer spiller dataspill på enten, PC, Playstation, mobil eller lignende.¹²⁴ Den sier også at det er 57 prosent av de som er 9-17 år

¹¹⁹ Stian Tørstad, *The Gathering – Den gang da*, (2020)

Hentet 10. mars, 2023, <https://www.gathering.org/tg23/article/6152/the-gathering-den-gang-da>

¹²⁰ Alexander Fredriksen-Sylte, *Satser stort på spillhelter som de nye film- og TV-stjernene*, (2023) hentet 9. mai, 2023, <https://www.nrk.no/kultur/spillhelter-skal-bli-de-nye-film--og-tv-stjernene-1.16223201>

¹²¹ Pan European Game Information, *Hva er aldersmerking*, (2017)

Hentet 6. mars, 2023, <https://pegi.info/index.php/nn/page/pegi-age-ratings>

¹²² *Ibid.*

¹²³ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 133-144.

¹²⁴ Medietilsynet, *Spillfrelse tenåringsgutter og jenter som faller fra; slik gamer barn og unge*, 4-5.

spiller spill, eller har spilt spill med PEGI 18, altså 18 års aldersgrense.¹²⁵ Dette er viktig å være bevisst på som lærer og forelder.

Spillpedagogikk referer til en artikkel fra *Faktisk.no* som går igjennom forskningen mellom voldelige dataspill og aggresjon hos barn og unge.¹²⁶ I artikkelen kommer det frem at det er uenigheter i forskningsmiljøet om barn blir mer aggressive av å spille voldelige dataspill.¹²⁷ Den viser også til flere rapporter som påpeker metodologiske utfordringer i mange av forskningsstudiene som mener å påvise en sammenheng mellom voldelige dataspill og aggresjon hos informantene. Metastudier gjort på dette feltet viser en effekt, men at effekten er liten. Artikkelen viser også til en randomisert kontrollstudie som ikke fant noen sammenheng mellom voldelige dataspill og aggresjon, selv om de fulgte deltagerne over tid. Til slutt går artikkelen inn på en forhåndsregistrert studie som tok for seg flere statistiske analyser av et datamateriale som var besvart av over 1004 ungdommer, og deres foreldre slik at det ikke skulle være misvisende selvrapporing, og denne fant ingen sammenhenger.¹²⁸ Agne Suziedelyte har forsket på om det er sammenheng mellom dataspill og vold.¹²⁹ Forskningen handlet om voldelige dataspill førte til en økning i vold i samfunnet blant gutter i alderen 8-18 år i USA når et nytt voldelig storspill ble lansert. Spillene som var med i forskningen hadde den høyeste aldersgrensen. Hovedfunnene i forskningen var at voldelige dataspill ikke førte til, eller økte voldsbruken mot andre. Derimot viste forskningen at foreldrene rapporterte en forsterkning av destruktiv oppførsel blant barna.¹³⁰ Ved at foreldrene rapporterte om en noe økning av destruktiv oppførsel var dette den eneste målbare økningen av vold i hjemmet. Denne rapporteringen viste selv med en økning av destruktiv oppførsel, ikke noe økning av voldelige aktiviteter.¹³¹ Dette tolker jeg som at det ikke er noen klare sammenhenger mellom dataspill og vold, men at noen barn og ungdommer kan bli noe destruktive mens de spiller.

Dataspill kan ofte ha blitt fremstilt for å være kun for menn, og andelen er fortsatt slik at det er flest gutter og menn som spiller dataspill. Charlie Fish ser på hvordan mediet har

¹²⁵ Medietilsynet, *Spillfrelse tenåringsgutter og jenter som faller fra; slik gamer barn og unge*, 4-5.

¹²⁶ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 136.

¹²⁷ Morten Langfeldt Dahlback, *Blir barn mer aggressive av å spille Fortnite?*, (2021)

Hentet 7. mars, 2023, <https://www.faktisk.no/artikler/jxpdw/blir-barn-mer-aggressive-av-a-spille-fortnite>

¹²⁸ *Ibid.*

¹²⁹ Agne Suziedelyte, «Is it only a game? Video games and violence», *Journal of Economic Behavior and Organization*, 188 (2021), 105-125.

¹³⁰ *Ibid.*, 123.

¹³¹ *Ibid.*, 124.

representer kjønn og minoriteter i dataspill.¹³² I dataspillet *Donkey Kong* fra 1981 utgitt av *Nintendo* går spillet ut på å redde en kvinne i nød som har blitt kidnappet av en stor og sterk ape. Fire år senere ble *Super Mario Bros* utgitt og ble en av tidenes mest solgte dataspill. Målet med spillet er å redde prinsesse Peach som er en ny kvinne i nød og hvor hennes funksjon i spillet er å redde henne som et trofé. To år senere i 1986 kom det første spillet i *The Legend of Zelda* som har utviklet seg til å bli en av de største spillseriene gjennom tidene. Selv i dette spillet hvor prinsesse Zelda er en av hovedkarakterene blir hun kidnappet, utsatt for trolldom og blir maktesløs. Derfor må hun i spillet lene seg på at den mannlige helten Link kan redde henne fra ondskapen. Zelda har aldri vært en spillbar karakter i noen av hovedspillene i *Zelda*-serien.¹³³ Disse dataspillene var med å sette standarden for mediet. Etter at disse spillene ble utgitt ble normen at de kvinnelige karakterene stort sett ble presentert som i de nevnte spillene ovenfor som et offer, eller hjelpeløse. De er ofte maktesløse, ved at man i spillet var en mannlig protagonist som enten skulle redde, eller hjelpe kvinnen i nød.¹³⁴ Fish skriver videre at kvinnene blir ofte sexfiksert enten i reklamene, eller at karakterene i spillene har lite klær og uthevende overdelers. Selv om dette kanskje ikke har vært meningen så har denne fremstillingen av kvinner også ført med seg en ukultur inn i spillbransjen og mediet. Ved at mange kvinnelige spillere ofte opplever seksuell trakassering og hets på internett. Den kvinnelige andelen av spillutviklere er på vei oppover som er en positiv utvikling fra 2005-2015, hvor andelen gikk fra 11,5 prosent til 22 prosent.¹³⁵

Dataspillkulturen og mediet har utviklet seg til å bli inspirert av andre kulturer og tar med denne inspirasjonen inn i dataspill. Det er ikke alltid at dette blir like godt mottatt av den kulturen det gjelder, slik som når det japanske spillskapet Square Enix brukte samisk inspirerte plagg i dataspillet *Final Fantasy XIV*.¹³⁶ Denne saken ble tatt opp i ulike norske medier blant annet i NRK, hvor det kommer frem at Samerådet krever at utviklerne av klesplagget kalt «Far Northern Attire» som er tydelig inspirert av den samiske kulturen skal bli fjernet fra spillet.¹³⁷ Grunnen for at dette er kontroversielt kommer frem i pressemeldingen

¹³² Fish, *The history of video games*, 160-181.

¹³³ *Ibid.*, 160.

¹³⁴ *Ibid.*, 162-163.

¹³⁵ *Ibid.*, 160-178.

¹³⁶ Lena Marja Myrskog, Berit Solveig Gaup og Håkon Mudenia, «Kofteliknende» klær i *Final Fantasy*: - Måtte le da jeg så det (2023)

Hentet 8. mars, 2023, <https://www.nrk.no/sapmi/krever-at-square-enix-fjerner-far-northern-attire-fra-final-fantasy-xiv-1.16304574>

¹³⁷ *Ibid.*

fra Samerådet.¹³⁸ De mener at dette ikke handler om sensitivitet, eller om det er riktig avbildning, men at det er samisk kultur og derfor er det samiske folk sin eiendom. Derfor mener de at den samiske kulturen ikke er kun teoretisk, men er under beskyttelse av merkevare lover. De mener også at problemet vil være at dette vil kunne utvanne den samiske kulturen ved at utviklerne gir 41 millioner spillere muligheten til å kle seg med den samiske identitet i dataspillet. Samerådet påpeker at de samiske klesplaggene ikke kun er for det estetiske, men de er elementer for en klar Samisk identitet, og gir identiteten mening, kontekst og innhold.¹³⁹ De nordiske sametingene og Samerådet har ved tidligere samarbeidet med underholdningsbransjen som *Walt Disney Animation Studios*. Her ble det avtalt vilkår for hvordan *Disney* kunne bruke samisk kultur for egen markedsføring siden den samiske kulturen hadde vært en stor inspirasjonskilde til filmen *Frozen 2*.¹⁴⁰ Eksemplene viser at mediet har hatt en historie med å fremme maskulinitet og portrettere kvinner på en hjelpeløs måte, men også kontroverser rundt andre minoriteter slik jeg tolker det. Dette er viktig å være bevisst på, hvis man skal introdusere dataspill i undervisningen..

For å oppsummere ser man at i Norge er det et skifte i hvordan dataspill blir behandlet. Det er på vei til å få bred aksept som et kulturelt medium og er en måte å utrykke seg på lik linje med de andre kulturuttrykkene som musikk, film og litteratur. Datakulturen har fortsatt mye som kan forbedre seg gjennom at kvinner og minoriteter opplever hets fra andre spillere, og blir fortsatt fremstilt på en seksualisert eller hjelpeløs måte i dataspill. Forskning viser også at det ikke er sammenheng mellom dataspill og vold, men at voldelige dataspill kan føre til noe destruktiv oppførsel blant unge. For å uttrykke mine meninger så vil denne oppsummeringen jeg har gått igjennom si at dataspill er et kulturuttrykk på lik linje med de andre kulturformene vi har, men at dataspill trenger mer tid, slik at holdninger rundt kvinnelige spillere blir bedre og de slipper hetsen de blir utsatt for. En enkel oppsummering er at det finnes problemer tilknyttet datakulturen, men med bevisstgjøring rundt dette er man kanskje på vei til et skifte slik at alle kan bli med å ta del og finne sin plass. Man ser i alle fall at politikere og andre samfunnsaktører er i gang og prøver å legge til rette for dette.

¹³⁸ Sámiráddi, *The Saami Council demand Square Enix to immediately remove the Final Fantasy «Far Northern Attire»*, (2023) hentet 8. Mars, 2023, <https://www.saamicouncil.net/news-archive/the-saami-council-demand-square-enix-to-immediately-remove-the-final-fantasy-far-north-attire>

¹³⁹ *Ibid.*

¹⁴⁰ Sámediggi, *Samarbeid med Walt Disney Animation Studios*, (u,å) Hentet 8. mars, <https://sametinget.no/internasjonalt-arbeid/samisk-samarbeid/samarbeid-med-walt-disney-animation-studios/>

3.3 Historiske dataspill og ulike sjangere

Skal man se på hvordan dataspill og historie fungerer, kan vi enkelt forklare det med at alle historiespill er dataspill, men ikke alle dataspill er historiespill. Uavhengig av om det er et historisk dataspill eller ikke, vil de fleste dataspill ha som mål å fortelle en historie for spilleren. En generell definisjon på historiske dataspill vil være at spillet må starte ved et klart punkt i verdenshistorien, og historien må ha en klar effekt på innholdet i spillopplevelsen.¹⁴¹

Dataspill har likhetstrekk med filmer, ved at det kan fortelle en historie på forskjellige måter, gjennom bruk av narrative teknikker. Chapman har kommet frem til to hovedkategorier han kaller «framing narrative», og ludonarrativ.¹⁴² jeg oversetter «framing narrative» til innrammingsfortelling og benytter meg av ludonarrativ. Forskjellen mellom de to ulike typene er at i dataspill hvor utviklerne benytter seg av innrammingsfortelling som narrativform kan ikke spilleren påvirke historien i spillet. Historien er forutbestemt og handlingene spilleren gjør påvirker ikke utfallet av historien. Det tydeligste eksemplet på dette er når det oppstår filmsekvenser i dataspill. Gjennom en slik sekvens tar utvikleren bort kontrollen fra spilleren. Chapman definerer slike innrammingsfortellinger som definerte og skrevne sekvenser gjort av utvikleren.¹⁴³ På andre siden er ludonarrativ, som Salen og Zimmerman ser på som en fremvoksende fortelling, hvor spilleren er med på å utfylle, og påvirke spillets historie. Ofte er disse spillene komplekse slik at spilleren sine handlinger til enhver tid er med på å påvirke historiene i varierende grad.¹⁴⁴ Ludonarrative kan på sin side bli forstått som at spilleren sine handlinger er med på å utfylle de narrative fragmentene mellom innrammingsfortellingene. Forskjellen vil være at i innrammingsfortellinger vil spillet ha en forhåndsdefinert historie som spilleren ikke kan påvirke. Dette vil gjelde lineære spill, mens ludonarrative spill er et samarbeid mellom utvikleren og spilleren.¹⁴⁵ Det finnes også en kombinasjon av disse to kategoriene som Chapman kaller for åpen fortellerstruktur.¹⁴⁶

¹⁴¹ Jeremiah McCall, «Playing with the past: history and video games (and why it might matter)», *Journal of Geek Studies*, 6:1, (2019), 29-48. 30.

¹⁴² Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 119-135.

¹⁴³ *Ibid.*, 121.

¹⁴⁴ Katie Salen og Eric Zimmerman, *Rules of play: Game design fundamentals*, (Cambridge: MIT Press, 2003), 384.

¹⁴⁵ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* 122.

¹⁴⁶ *Ibid.*, 129-131.

Innenfor de ulike narrative kategoriene har Chapman definerer tre ulike modeller som deterministisk fortellerstruktur, åpen-ontologiske fortellerstruktur og åpen fortellerstruktur.¹⁴⁷

Dataspill med deterministisk fortellerstruktur er dataspill med hovedvekt på innrammingsfortelling. Her er historien det viktigste i spillet, og dermed vil denne type spill ofte være lineære. Dette blir ofte brukt i historiske dataspill, for eksempel med enspiller delen i skytespill. Kjentegn til denne type dataspill er at spilleren ikke kan påvirke historien i noen grad, fordi det er en klar historie og målsetning med hva spilleren skal oppnå.

Dataspillet inneholder videosekvenser, med klare definerte rom å bevege seg i. Det er forhåndsskapt situasjoner som spilleren må igjennom for at historien skal gå videre.¹⁴⁸

Åpen-ontologiske fortellinger er på andre siden av spekteret, lite historiedrevet og det er mer ludonarrativt fortellerstruktur i spillet. Det er derfor spilleren selv som lager sin egen historie og målsetninger med spillet. Av historiske dataspill vil det ofte være strategispill som baserer seg på denne typen historiefortelling som *Civilization*-serien, *Crusader Kings III* og *Hearts of Iron IV*. Det vil være ulike mål som spillet legger opp til som spilleren kan velge å gjennomføre. Dette kan forstås som innspill fra utvikleren for å gi spilleren ulike mål for gjennomspillingen. Målene kan spilleren se helt bort i ifra og spille slik dem vil. Det eneste som skjer er at historien utvikler seg annerledes. Hovedessensen med dataspillene er hvordan de fokuserer på at spilleren skal få lage sitt eget narrativ, gjennom å basere store deler av spillet på ludonarrativ fortellerstruktur.¹⁴⁹ Åpen fortellerstruktur er en mellomting mellom de to andre kategoriene. Det er fortsatt et stort fokus på historien og spillet benytter innrammingsfortellinger, samtidig som underlagte valg spilleren gjør følger ludonarrativ fortellerstruktur. I denne type dataspill vil spilleren være med på å påvirke historien gjennom ulike valg spilleren gjør, uten at spilleren er innforstått med hva konsekvensen er. Valg spilleren gjør underveis vil påvirke historien og avslutningen til spillet. Denne formen baserer seg på de ludonarrative valgene spilleren gjør, og dette fører til andre historiske utfall og nye ludonarrative valg. Dataspill med åpen fortellerstruktur har også store innslag av innrammingsfortellinger, slik at det er forhåndsbestemt historie i spillet.¹⁵⁰

Strategispillsjangeren går ut på i følge Store norske leksikon om spillerens evner til å tenke og gjøre strategiske valg, ved at spilleren ofte styrer en hær, en liten gruppe, nasjon eller andre

¹⁴⁷ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* 127.

¹⁴⁸ *Ibid.*, 128.

¹⁴⁹ *Ibid.*, 129.

¹⁵⁰ *Ibid.*, 129-131.

former for styringer.¹⁵¹ Spilleren spiller enten mot andre mennesker eller mot datamaskinen. Det finnes flere ulike undersjangere som jeg skal gå igjennom i teksten. Andre sjangere jeg skal gå igjennom er første person skytespill som går ut på at spilleren ser det karakteren ville ha sett inne i spillet. Karakteren ser man ikke på skjermen, men heller armene og kanskje deler av et våpen.¹⁵² Rollespill og åpen verden spill går ut på at spilleren kan utforske verden fritt, ved at spillet ikke har en lineær spillhistorie, men gir spilleren oppdrag som fører historien videre.¹⁵³ Den siste kategorien jeg vil gå igjennom er ikke voldelige spill.

Mange historiske dataspill uansett sjanger vil prøve å gi spilleren en opplevelse av fortiden og historien. Dataspill som vil ta avstand fra fantasisjangeren vil benytte seg av elementer som realisme, historiske navn, historiske bygg, eller historiske karakterer. Dette kaller Metzger og Paxton for å benytte seg av antikvariske elementer.¹⁵⁴

En av styrkene til historiske strategispill er ifølge Wainwright måten de fremstiller verdensbildet på, ved at spillene ofte fokuserer på erobring, handel og teknologisk utvikling på tvers av Nord-Amerika, Europa, Midtøsten og Sør-Asia.¹⁵⁵ McCall deler strategispill i to kategorier: rundebasert og sanntid. Rundebaserte strategispill deler noen sentrale elementer, slik som i brettspillet *Monopol* venter alle spillerne på tur med å gjøre sine trekk. Etter at trekkene er gjort blir det nestemann sin tur. På samme måte fungerer turbaserte strategispill, gjennom at hver spiller fullfører sine valg og avslutter runden med å trykke på en knapp som indikerer på at man er ferdig. McCall mener at noe av styrkene til turbaserte strategispill er at de gir spilleren gode muligheter til å tenke ut og utføre strategiske valg mellom hver runde.¹⁵⁶ På andre siden vil sanntidspill foregå konstant uten pause med mindre man pauser spillet. Spillene kan spilles enten mot datamaskinen eller andre mennesker. Strategisjangeren har ikke som formål å vise hvordan fortiden så ut, men heller la spilleren få oppleve hvordan ulike systemer og funksjoner fungerte i fortiden. Spillene har ikke en visuell sterk representasjon,

¹⁵¹ Adrian Holm, *Strategispill* (2021)

Hentet 26. April, 2023, <https://snl.no/strategispill>

¹⁵² McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 57-58.

¹⁵³ Karthik Balasubramanian, *An introduction to open world games*, (2022)

Hentet 26. April, 2023, <https://www.gameopedia.com/introduction-to-open-world-games/>

¹⁵⁴ Scott Alan Metzger og Richard J. Paxton, «Gaming history: A framework for what video games teach about the past», *Theory & Research in Social Education*, 44:4, (2016), 545-546.

¹⁵⁵ A.M. Wainwright, «Teaching historical theory through video games», *The History Teacher*, 47:4 (2014), 587.

¹⁵⁶ McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 34.

men viser heller hvordan fortiden kunne skjedd gjennom et sett med regler, og hvordan systemene fungerte med bruk av enkel design, symboler og grafikk.¹⁵⁷

McCall trekker frem *Total War* spillene som et godt eksempel på strategispill hvor spillet er turbasert, men kampene i spillet foregår i sanntid. Denne spillserien er en hybrid mellom rundebasert- og sanntidspill. I den rundebaserte historiemodusen kan spilleren styre over et imperium eller stat. Spillene spenner seg fra antikkens Roma, Tokugawa-shogunatet i Japan frem til moderne Europa.¹⁵⁸ Spillene lar spilleren styre handel, diplomati, og krigføring.¹⁵⁹ Spillserien benytter seg av historiske kulturer og historiske ledere som er antikvariske valg, som er med på å gi spillene en autentisk følelse av fortiden.¹⁶⁰ I kampene er troppene delt inn i ulike divisjoner som er semi-autonome. Dette betyr at hvis de ikke får noen kommandoer vil de stå stille, men hvis de blir angrepet vil angripe tilbake. Ved at spillet foregår i sanntid gir motstanderen kommandoer til sine tropper samtidig. Sanntidsspillene legger vekt på valg som blir gjort raskt under press, med tanke på hvordan spilleren vektlegger tiden, distanser, og hvordan man håndterer ressursene.¹⁶¹

Subsjangeren sivilisasjon- og nasjonsbygging kan foregå innenfor begge kategoriene turbasert og sanntidspill. Fellesnevneren for spillene er at de fokuserer på utvikling av en kultur, sivilisasjon, eller nasjon over en lengre periode. Perioden kan variere fra et tiår til millennium. Spilleren sin rolle er å styre over resurser som økonomi, politikk, konstruksjoner, forskning, militære, handle og andre aspekter som omhandler din sivilisasjon, kongerike eller nasjon.¹⁶² En kjent spillserie innenfor sivilisasjonsbygging er *Civilization*-serien. I disse spillene er spilleren en leder for en sivilisasjon som starter i bronsealderen og tidsperioden kan vare i 6000 år. Spilleren har ansvar for hvor sivilisasjonen skal dannes på kartet, og hva slags militær man skal utvikle i sivilisasjonen. Man styrer også over hvilken teknologi man skal forske og utvikle. Spilleren styrer hvilke bygninger man skal bygge, men også hvilke kriger man skal utkjempe.¹⁶³ Spillene benytter seg av kjente elementer fra individuelle kulturer.

¹⁵⁷ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 69-79.

¹⁵⁸ Jeremiah McCall, « Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices», *Simulation & Gaming*, 47:4, (2016), 520.

¹⁵⁹ Metzger og Paxton, «Gaming history: A framework for what video games teach, 540.

¹⁶⁰ *Ibid.*, 545-546.

¹⁶¹ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 36.

¹⁶² *Ibid.*, 40.

¹⁶³ McCall, « Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices», 520.

Noen elementer er mer autentiske enn andre, hvor noen er mer stereotypiske.¹⁶⁴ Spillserien benytter seg av antikvariske elementer i dataspillene ved at de benytter seg av historiske kulturelle navn og historiske ledere. Dette er med på å gi spillene en form for historisk realisme.¹⁶⁵

City-builder spill blir ofte utført i sanntid og handlingen i spillet vil ofte være å skape og håndtere en bosetning av mennesker. Dette kan enten være i Roma, middelaldertema, en europeisk koloni eller en moderne metropol. Spillene vil ofte handle om å velge ulike typer bygg og lokasjoner hvor dette skal bygges.¹⁶⁶ Spilletts narrativ og historie handler ofte om hva spilleren selv velger å fokusere på i spillet, slik at narrative ha et ludonarrativt fokus.¹⁶⁷ Handel vil ofte være en viktig del av City-builder og nasjonsbygging spill, men dette pleier ikke å være hovedfokus i disse spillene. Spillene har ofte likt utgangspunkt hvor man starter som en kjøpmann med lite penger, hvor man har et skip i en by som er koblet til et handelsnettverk. Utover dette handler spillet om å kjøpe varene billig og selge de dyrere i ulike steder i spillet og gjennom dette tjene mer penger og oppgradere byen sin.¹⁶⁸ Et eksempel som er innenfor begge subsjangere er *Anno*-serien hvor man i det nyeste spillet *Anno 1800* foregår på 1800-tallet. Her får spilleren mulighet til å bygge opp et land i den nye verden. Ved at spilleren kan bygge store metropoler, men må også bygge opp et effektivt logistikknettverk for å kunne bygge ut byen sin. Spilleren må også sende ut ekspedisjoner for å bli enda sterke, samtidig som de må ha kontroll på motstanderne gjennom diplomati, handel og krigføring.¹⁶⁹

Selv om det politiske aspektet ofte er viktig i strategisjangeren finnes det egne dataspill hvor politikk er hovedfokus. McCall skriver om at det finnes tre subkategorier innenfor politiske dataspill hvor det ene handler om valg og valgstrategi. Her har spillene fokus på å vinne politiske valg. Den andre subkategorien handler om det å styre et land og hvilken politisk

¹⁶⁴ Angela Schwarz, «Quarry-playground-rand. Popular history in video games», i *History in games: contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann (Köln: Transcript Verlag, 2020), 36.

¹⁶⁵ Metzger og Paxton, «Gaming history: A framework for what video games teach», 545.

¹⁶⁶ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 37.

¹⁶⁷ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 120-122.

¹⁶⁸ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 46-47.

¹⁶⁹ Ubisoft entertainment, *Anno 1800™ lead the industrial revolution!*, (2023)

Hentet 27. April, 2023, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/anno/1800?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>

retning man vil lede landet. Den siste kategorien handler om det å stå imot, eller bekjempe undertrykkende regimer.¹⁷⁰

Innenfor historiske dataspill er turbasert krigsspill blant de eldste sjangerne. I spillene blir spilleren satt til å lede ulike tropper og hærer som en kommandant, hvor man spiller mot datamaskinen eller andre spillere. På andre siden har man sanntidspillene hvor man styrer troppene dine og gir de kommandoer hele tiden, og det samme gjør motstanderen.¹⁷¹

Civilization- serien er et turbasert strategispill, *Total War* serien er en kombinasjon, mens *Age of empire*-serien har fokus på sanntidsstrategi. Hvor spilleren starter som en historisk sivilisasjon hvor man må utforske området rundt for å finne resurser. Resursene kan brukes til å bygge bygninger, produsere tropper og bygge opp en økonomi. Alt dette foregår i sanntid mens man blir angrepet av fiender. Det handler om at man som spiller bygger seg så sterk at man kan beseire motstanderen med full styrke.¹⁷²

Første person skytespill – forkortelse FPS – lar spilleren få oppleve spillet i førsteperson og dermed ser verden slik karakteren opplever den. Spillene handler som navnet tilsier at spilleren skal håndtere våpen og spillene pleier ofte å inneholde mye vold.¹⁷³ Innenfor denne sjangeren finnes det ulike spill som legger handlingen til første og andre verdenskrig. Disse spillene har ofte en realistisk visuell simulering.¹⁷⁴ Dataspill som *Battlefield 1* setter handlingen i første verdenskrig, mens i *Call of Duty WWII* foregår spillet i andre verdenskrig. Felles for begge er at de tar for seg verdenskrigene og lar spilleren løpe rundt, og håndtere våpen. De fokuserer også på historiske detaljer som hva slags våpen man kan bruke, stridsvogner og lyder. Dette gir spilleren en autentisk beskrivelse av historien og lar spilleren få oppleve kaos på slagmarkene.¹⁷⁵ Utviklere av slike spill pleier jobbe for å skape en så virkelig opplevelse på banene hvor kampene utspiller seg. De jobber for å skape det så realistisk som mulig for spilleren.

¹⁷⁰ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 48-49.

¹⁷¹ *Ibid.*, 52-54.

¹⁷² Microsoft, *Age of empires*, (2023)

Hentet 27. April, 2023, <https://www.ageofempires.com/games/age-of-empires-iv/#game-gameplay>

¹⁷³ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 57-58.

¹⁷⁴ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 61-69.

¹⁷⁵ Jeremiah McCall, «History Games», *Encyclopedia of ludic terms* (2022),

Hentet 2. april, 2023: <https://eolt.org/articles/history-games>

Dataspill i åpen verden og rollespill sjangeren handler mye om frihet for spilleren. Historiske rollespill pleier ofte å foregå i åpne verdener som i *Assassin's Creed*-serien og *Red Dead Redemption 2*. Spillene gir spilleren mulighet til å utforske den verden handlingen er satt i på en relativt fri måte. Spillene kan gi spilleren en følelse av hvordan livet kan ha vært i fortiden. Selv om de ikke alltid er historisk korrekt vil de kunne gi en historisk følelse.¹⁷⁶ Spillene pleier ofte å ha fokus på visuell representasjon for å gi spilleren en rik opplevelse. Det er her sjangeren har sin styrke for å skulle brukes i skolen. Dataspillene skaper et narrativ med at handlingen blir basert på historiske hendelser satt i sanntid for spilleren. *Kingdom Come Deliverance* er en åpen verden rollespill hvor handlingen er satt i 1403 i Böhmen. Utvikleren selv skriver at spillet er basert på sann historie.¹⁷⁷ Dette spillet har klare mål for at spilleren ikke kun skal få oppleve rike detaljer, men få oppleve hvordan middelalderen kan ha vært. Åpen verden- og rollespill pleier å være rike på detaljer, som kommer godt frem da disse spillene pleier å være i tredjeperson. Her får spilleren muligheten til å oppleve detaljene på en oversiktlig måte.¹⁷⁸ Dataspill i denne sjangeren vil ofte ha åpen fortellerstruktur som narrativform.

Den siste kategorien jeg velger å ta med er ikke kampbaserte dataspill. Dette vil være dataspill som ikke er strategispill, og det ikke utkjemper noen form for kamper. *Pentiment* er et slikt historiskbasert dataspill. Dette er et spill har en tydelig og klar historie, hvor man følger en kunstner som avdekker et drap. Det som knytter spillet mot historie, er hvordan verden er illustrert og tydelig inspirert av illuminerte manuskripter og de første trykte bøkene i Europa.¹⁷⁹

Mange historiske dataspill handler om, eller inneholder vold som det har blitt sett på i de ulike sjangerne. FPS- og rollespillsjangeren må man som oftest drepe, eller beseire motstandere for å fremme historien. Dette er ofte tilfellet i mange strategispill selv om graden av vold kan variere stort. Det er derfor viktig å ha et bevisst forhold til dette hvis man skal benytte seg av historiske dataspill i undervisning på skolen.

¹⁷⁶ Angela Schwarz, «Quarry-playground-rand. Popular history in video games», 39-41

¹⁷⁷ Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, (2023)

Hentet 27. April, 2023, <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>

¹⁷⁸ Angela Schwarz, «Quarry-Playground-Brand. Popular History in Video Games», i *History in games: contingencies of an authentic past*, 39.

¹⁷⁹ Obsidian, *Pentiment*, (2023)

Hentet 27. April, 2023, <https://pentiment.obsidian.net>

3.4 *Dataspill for å simulere historie*

Skal man bruke dataspill for å simulere historie vil det være lurt å gjøre seg opp en definisjon om hva som skal til for at et dataspill vil gå under kategorien historisk simulering. Det vil være viktig å se på hva simuleringsspill tilbyr av muligheter for læreren til å bruke i undervisningen. Simuleringsspill gir muligheten til å la spilleren få oppleve komplekse utfordringer i verden eller i historien på en sikker måte som ikke film, eller tekst tilbyr. Simulering kan i denne konteksten ifølge McCall bli definert til å referere til forretningsspill for trening, fly simulator, eller programvare som tar for seg været. I det store og hele mener han at simulering handler om en dynamisk modell som er laget for å representere en eller flere aspekter av den virkelige verden på en simplifisert måte.¹⁸⁰ Ved å bruke simulering vil læreren kunne gi elever en annen måte å oppleve, og lære historie på. Gjennom bruk av denne type dataspill vil elevene kunne få utforske verden i en gitt periode eller sted på en mer aktiv måte enn å skulle se en film hvor elevene blir en passiv part.

Simuleringsspill kan passe til å utforske historiske spørsmål og studere ulike historiske systemer. De kan også utforske oppbygningen av verden i ulike kontekster, men også at elevene får se hvordan menneskene i denne konteksten kan ha levde i fortiden.¹⁸¹ Spesielt delen om å utvikle en forståelse av hvordan mennesker har levd i fortiden vil være meget relevant for elevene gjennom kjerneelementet i LK20.¹⁸² Hva som er gode simuleringsspill og som kan bli brukt i undervisningen, er spørsmål som underviser må ta stilling til før man introduserer dataspillet i klasserommet. Her er det viktig å tenke på de to hovedskillene mellom realistisk simuleringsspill og konseptuell simulering. Forskjellen mellom de to formene for simulering handler om måter fremstiller historie på. De realistiske simuleringstilene handler ifølge Chapman ikke om den historiske nøyaktigheten, men heller om hvordan de visuelt fremstiller fortiden.¹⁸³ Typiske trekk for dataspill som vil gå under realistisk simulering vil bære preg av hvordan de jobber for å vise hvordan ha vært.¹⁸⁴ Realistisk simuleringer bærer preg av høy visuell kvalitet og nøyaktighet som vil kunne gi spilleren en i god opplevelse av tidsperioden dataspillet tar utgangspunkt i. Dette skjer gjennom god bruk av detaljer og lyddesign, men også hvordan de bygger opp verden med bruk av bygninger og miljøer. Dette vil kunne bli sammenlignet med historiske filmer som

¹⁸⁰ McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 4.

¹⁸¹ *Ibid.*, 12.

¹⁸² Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 2-3*.

¹⁸³ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice* 60-61.

¹⁸⁴ *Ibid.*, 61.

ønsker å virke troverdig ovenfor seeren, og dermed skape en form for overbevisning og innlevelse. Dette betyr at dataspillet vil bli fremstilt slik man kan se fortiden med dagens forståelse om hvordan den kan ha vært. Det vil være mulig for spilleren og observere de historiske fremstillingene og hva spillet tar utgangspunkt i. Typisk for disse dataspillene vil være at det fokuseres på en liten gruppe i historien, samme som i filmer, og at historien i dataspillet vil dreie seg om noen utvalgte hendelser eller aspekter. Eksempler på dette vil være dataspill om andre verdenskrig, hvor mye handler om våpen, tankser og krigsfronten, men ikke hvordan livet var på hjemmefronten.¹⁸⁵ Dette er noe jeg går nærmere inn på i kapittel 3.5. Det siste punktet som gjør at spilleren kan oppleve fortiden i spillet er at det er enkelt oppfatte informasjonen på skjermen og hva som skjer. Spilleren trenger ikke å tolke og reflektere mye over hva de ulike objektene står for i spillet. Spillet vil være rik på detaljer, ved å inneholde virtuelle replika fra den virkelige verden, eller ha objekter basert på den historiske perioden.¹⁸⁶ Dataspill med realistisk simulering vil ofte inneholde innrammingsfortellinger, og enten ha deterministisk fortellerstruktur, eller åpen fortellerstruktur som jeg gikk igjennom kapittel 3.3.

På den andre siden skriver Chapman om konseptuelle simuleringsspill som *Crusader Kings III*, *Civilization VI*, *Victoria 3* og lignende spillserier vil være på motsatt side av de realistiske simuleringsspillene.¹⁸⁷ Konseptuell simulering har ikke som mål og prøve å vise spilleren hvordan fortiden kan ha vært gjennom realistisk visualisering. Denne typen simulering er mindre visuelt virkelig og mer abstrakt, gjennom bruk av tegn og symboler. Denne type dataspill vil stort sett inkludere simplifiserte kart som vil inneholde bygninger, resurser og tropper som ofte illustrer historie, eller fortiden på en simpel måte som skal gi spilleren en kobling til historien. Derfor vil spilleren kun ved å observere denne type dataspill ofte få lite historisk kunnskap av å se på de ulike miljøene, objektene og karakterene. Spilleren vil ofte ikke med første øyekast være klar over hva alt i spillet betyr eller hva slags metaforer som blir brukt for å illustrere de ulike objektene i spillet. Selv med simplifisert grafikk vil ofte denne type dataspill bestå av komplekse regler som spilleren må forholde seg til. Ofte vil denne type dataspill kreve mer historisk kunnskap av spilleren, enn realistiske simuleringer for å forstå hva spillet prøver å fortelle. Denne type dataspill baserer seg i større grad på metaforer og simplifiserte objekter for å representere fortiden. Chapman mener at de konseptuelle spillene

¹⁸⁵ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 62-63.

¹⁸⁶ *Ibid.*, 64-65.

¹⁸⁷ *Ibid.*, 69-83.

kommer til sin rett, ved at de kan operere rundt den allmenne historiske oppfatningen.¹⁸⁸

Da trenger ikke spillet å fokusere på de rike detaljene for å vise hvordan fortiden så ut og oppleves for spilleren. Derimot kan spilleren ofte styre tidshorisonten og hoppe i tid slik en forfatter kan gjøre i en bok. Dette gir spilleren mulighet til å kunne se utviklingstrekk rundt det historiske i dataspillet fortere enn i de realistiske spillene. De historiske elementene kan bli inkludert og brukt som representasjon for de historiske symbolene som utviklerne av dataspillet prøver å få frem, kontra at det skal være et krav av realisme i spillet.

Avslutningsvis vil spilleren kunne oppleve en mer kompleks historie og utforske den i større grad gjennom konseptuelle simuleringsspill, fordi det er ikke kun en simulering av fortiden. Det vil være et skille som vil kunne ses på som hvorfor hendelser i fortiden skjedde istedenfor å gjenfortelle hva som er påstått å ha skjedd i fortiden.¹⁸⁹ Dette eksemplet mener jeg at kan være aktuelt å ta med videre inn i skolen. Ved at elevene kan få oppleve en annen vinkling på hvordan historien kan ha utviklet seg på en visualiserende måte. Jeg mener ikke at dataspillene sitter på fasit, men brukt i riktig sammenheng kan det være med å styrke elevenes historiebevissthet. Dataspill med konseptuell simulering vil ofte basere seg på ludonarrativ fortellerstruktur hvor spilleren påvirker historien, og ha en åpen-ontologisk modell. De ulike fortellerstrukturene gikk jeg igjennom i kapittel 3.3

Det er noe uenighet mellom hva som går under historisk simulering og kan passe til å lære historie i skolen. McCall mener at dataspill som *Assassin's Creed*-serien ikke er de beste historiske simuleringene. Ved at de kun bruker historie som bakteppe, men fokuserer på en hovedkarakter som ikke eksisterte, men det vil fortsatt være et historisk dataspill.¹⁹⁰ Selv om det er et godt visuelt dataspill vil det ikke være godt nok for å kunne brukes i undervisningen, fordi at spilleren ikke har mulighet til å være en del av et historisk system.¹⁹¹ Chapman skriver at *Assassin's Creed*-serien og lignende dataspill med fantasi elementer kan gi en oppfattelse, om hvordan menneskene levde og hvordan bygninger så ut utenfor det hovedhistorien forteller.¹⁹² McCall mener videre at FPS-spill ikke egner seg i undervisningen, fordi selv om spilleren kan få et innblikk i krigens brutalitet vil simuleringen ofte ikke passe i undervisningssammenheng med tanke på volden disse spillene inneholder.¹⁹³ Chapman mener

¹⁸⁸ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 69-83.

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 28.

¹⁹¹ *Ibid.*, 28.

¹⁹² Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 68-69.

¹⁹³ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 57-58.

at på generell basis at FPS spill vil kunne gi spilleren større/bedre inntrykk med sine realistiske simuleringer i hvordan for eksempel krigen ved skyttergravene kan ha vært.¹⁹⁴

Min forståelse og opplevelser tilsier at jeg er enig med Chapman sine tanker om at spill med fantasi elementer med innslag av historie vil kunne brukes for å lære historie. Om det kan kalles historisksimulering eller ikke som McCall er opptatt av er ikke det viktigste for min del. Det som er viktig er hvordan læreren i så fall velger å bruke de muligheten dataspillene tilbyr. En annen forskjell mellom punktene som McCall og Chapman tar opp av FPS-spill og her er tenker jeg at dette kan gå fint kan brukes i undervisning på videregående, men som med alt annen må læreren tilpasse etter klassen. Dette gjør at læreren helt klart må å ta problematikken som McCall tar opp om at FPS-spill ofte er voldelige og dermed passer best for en moden elev. De to ulike formene, realistisk og konseptuell simulering, vil være ytterpunkter for hvordan dataspill vil fremstille fortiden, de fleste dataspill vil tilhøre et sted midt imellom disse punktene, og noen vil kombinere elementer fra de begge. Begge formene for simulering vil tilby spilleren og læreren ulike muligheter i undervisningssammenheng. Det vil som med all undervisning være viktig at læreren har god nok kompetanse om hvordan det å bruke dataspill som simuleringsverktøy vil fungere eller ikke. Viktigheten av å bruke dataspillene i riktig kontekst vil være vesentlig for at elevene skal oppnå ønsket læringsutbytte.

3.5 Bruk av historie i dataspill

Historie er ikke kun et fag i skolen, men noe som også er rundt oss til enhver tid og vi blir eksponert for den enten bevisst eller ubevisst. Bøe og Knutsen ser på ulike former for hvordan historie blir brukt i samfunnet i boken *Innføring i historiebruk*.¹⁹⁵ Historiske dataspill kan også bli brukt på forskjellige måter. Det handler om hva formålet med bruken av fortiden er, og hvordan utviklerne forteller historien.

Historiske dataspill er blant de spillene som selger mest. Det at de bruker historie i seg selv er ikke nødvendigvis grunnen for at de selger så bra, men dette kan hjelpe.¹⁹⁶ Slik jeg tolker dette vil utviklere som vil tjene penger kunne velge å sette dataspillet i en historisk setting og de vil treffe et stort marked. Ved at dataspill har utviklet seg til å bli så store kan det

¹⁹⁴ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 61-69.

¹⁹⁵ Bøe og Knutsen, *Innføring i historiebruk*, 8-9.

¹⁹⁶ Eugen Pfister, «Why history in digital games matters», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann (Köln: Transcript Verlag, 2020), 47-48.

diskuteres om de har ansvar for den offentlige historiebruken. Benytter man seg av McCall sin definisjon av offentlig historie er dette alle former som kommunisere med fortiden og er skapt utenfor tradisjonell akademia. Dette gjelder også dataspill hvor historikere har vært med i prosessen for å utvikle spillet, men ikke hatt noen definitive avgjørelser for utviklingen av spillet.¹⁹⁷

Ifølge Rüdiger Brandis prøver historiske dataspill å skape noe annet enn en fiksjonell verden for spilleren. Utviklerne prøver å skape en verden basert på den virkelige verden, eller det som er kjent for oss. Dette betyr at de prøver å lage en form for realisme, enten det er gjennom visuell representasjon, narrative elementer, eller andre mekanismer.¹⁹⁸ Brandis går videre med å skrive at historiske dataspill har en tendens til å drive med historisme.¹⁹⁹ Dette er en teori som baserer seg på at det er det individuelle som er den drivende faktoren i historien. Teorien vektlegger de individuelle unike begivenheter, formet av mennesker, stater eller nasjoner. Denne teorien er utdatert i akademia, men tankegangen har overlevd utenfor akademia gjennom hverdagshistorie. Oppfattelsen av at historie er en nøytral samling av fakta om fortiden er fortsatt populær blant spillutviklere.²⁰⁰ Dermed kan dataspill oppfattes som at de er den nøytrale samlingen og skildringen av fakta om fortiden. Utviklere benytter ofte en klart definert kronologisk hendelse. I en definert periode, med fokus på viktigheten til den enkelte aktør for videre progresjon av hendelser i en upolitisk og nøytral fremstilling av historien. Dermed kan vi oppsummere med ordene til Leopold von Ranke (1795-1886) som en beskrivelse av oppfattelsen av historie hos spillutviklere «*wie es eigentlich gewesen*» som kan oversettes med å fortelle det som faktisk skjedde.²⁰¹

¹⁹⁷ McCall, «Playing with the past: history and video games (and why it might matter)», 30.

¹⁹⁸ Rüdiger Brandis, «Tracing the past with digital games: Historical procedural rhetorics», i *History in games: contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann (Köln: Transcript Verlag, 2020), 93.

¹⁹⁹ *Ibid.*, 93-94.

²⁰⁰ *Ibid.*, 94.

²⁰¹ *Ibid.*

McCall på sin side deler frykten for at elever blir passivisert i historiefaget ved at de lærer etablerte sannheter om fortiden.²⁰² Dette fører til at elevene legger bort sin kritiske sans for å stole blindt på hva de profesjonelle definerer som sannhet. Han påpeker videre at det er gjort mye arbeid for at elevene i skolen ikke skal bli passive, og at skolene jobber med å styrke elevenes kritiske tenkning.²⁰³ Han påpeker at spilldesignere og kunstner innenfor dataspill vil være meget attraktive jobber i fremtiden. Derfor vil det være meget viktig for de neste generasjoner å lære seg å se på hvordan dataspill beskriver fortiden.²⁰⁴ Videre skriver han at det ikke er mulig blant historikere og andre å gi en objektiv og nøytral beskrivelse av fortiden. Mennesket vil gi sin tolkning og dermed vinkle historien i en eller annen form slik at den ikke er objektiv og nøytral.²⁰⁵

Chapman mener at forskjellen mellom akademisk historie og populærhistorie handler om hva formålet med presentasjonen av historien er.²⁰⁶ Det handler ikke om hvilken form historien blir presenter i, eksempel som fagtekst eller film. Dette betyr ikke at den ene formen er kun fiksjon, mens den andre inneholder hundre prosent sannhet. Det vil alltid være elementer av fiksjon i all historikk.²⁰⁷

Zimmermann mener at historiske dataspill jobber for å gi spilleren en autentisk opplevelse av fortiden. Dette handler om realisme og historisk nøyaktighet i spillene, ved at spillet benytter seg av bekreftede historiske datoer, karakterer, klær og utsyr. Dette gir spilleren en følelse av fortiden, men verden i spillene er digitalt skapte.²⁰⁸ Dette gjør at dataspill ikke kan bli tatt like seriøst som historiske kilder fra den virkelige verden. Kevin Schut mener også at det er viktig å være kritisk til hvordan dataspill bruker historie.²⁰⁹ Han argumenterer for at all historie blir behandlet gjennom noen andre, slik at den ikke er objektivt. Det betyr ifølge Schut at ulike måter å presentere historie på, er med å skape ulike oppfatninger av den. Dermed blir ikke spillere fortalt historie, men de opplever en konstruert del av historie. Han skriver også at

²⁰² McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 9.

²⁰³ *Ibid.*, 8-9.

²⁰⁴ *Ibid.*, 11-12.

²⁰⁵ *Ibid.*, 9.

²⁰⁶ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 9.

²⁰⁷ *Ibid.* 9.

²⁰⁸ Lorber og Zimmermann, *History in games: Contingencies of an authentic past*, 14-16.

²⁰⁹ Kevin Schut, «Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history», *Games and Culture*, 2:3, (2007), 219.

historiske dataspill ofte konstruerer spillene etter en darwinistisk tankegang som handler om å drepe eller bli drept, erobre eller bli erobret.²¹⁰

Et mulig eksempel av historiefremstillinger i dataspill er *Kingdom Come: Deliverance* som de tsjekkiske utviklerne i Warhorse Studios reklamerte med å være et historisk realistisk rollespill hvor spillet utfolder seg i en åpen verden i middelalderen.²¹¹ Spillet fokus er tredelt mellom overdådig grafikk, realistisk førsteperson kamper og en historie satt i en troverdig, og autentisk verden som et alternativ til de redde-verden-senarioer. Spillet markedsfører seg klart og tydelig med at de vil tilby spilleren muligheten til å leve seg inn i fortiden og oppleve historien på en annen måte enn de ville gjort ellers. Reid McCarter går igjennom hvordan *Kingdom Come: Deliverance* viser klare politiske tendenser med hvordan de fremstiller de ulike gruppene i spillet.²¹² Ved at de skildrer spesielt kumanere på en meget negativ og brutal måte. De blir oppfattet som ensidig onde under hele spillet. Ungarer blir også fremstilt som fienden, og spillet skildrer de tyske karakterene som en gruppe løgnere som man ikke kan stole på. Utviklerne forsøker ikke å vise noen form for kulturelle likheter mellom folkegruppene, eller en annen form for å menneskeliggjøre de ulike gruppene. Historien i spillet kan tolkes som at selv om Böhmen var en del av multinasjonale Det tysk-romerske riket er de under angrep fra utlendinger.²¹³ Det har også kommet frem etter at spillet ble lansert at det var viktig ifølge utviklerne at det ikke var mennesker med forskjellig hudfarge i spillet. Dette ble ifølge dem gjort for å være historisk korrekte.²¹⁴ Spillet reklamerer seg som at det er historisk korrekt og historisk autentisk. Derimot lærer du ikke noe direkte om Tsjekkia sin historie, mens det historisk autentiske vil kunne forstås som propaganda av kroatisk nasjonal identitet.²¹⁵

Dette er et eksempel slik jeg tolker det hvor utviklerne har ifølge dem selv prøvd å vise historien slik den var som i utsagnet til von Ranke. De kommer med sine egne tolkninger i spillet slik som McCall påpeker at alle tolker historien forskjellig, men Chapman sin

²¹⁰ Kevin Schut, «Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history», 222-224.

²¹¹ Warhorse Studios, *Our games*, (2019) hentet, 5. april, 2023, <https://warhorsestudios.cz/our-games>

²¹² Reid McCarter, *Kingdom Come: Deliverance – myth-making and historical accuracy*, (2018), hentet 28. April, 2023, <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/>

²¹³ McCarter, *Kingdom Come: Deliverance – myth-making and historical accuracy*

²¹⁴ Brandis, «Tracing the past with digital games: Historical procedural rhetorics», 101-102.

²¹⁵ Pfister, «Why history in digital games matters», 60-63.

begrunnelse av at populærhistorie også er historie. Ved at de forteller og bruker historie slik at dette også skal respekteres og kunne være med å fortelle noe om fortiden.

Kingdom Come: Deliverance legger stor vekt på å være historisk autentisk og realistisk slik Zimmerman skriver om. Til slutt er Schut sine tanker om at man må alltid være observant på hvordan utvikleren vinkler historien og hva slags agenda de har med utgivelsen. Da man kan se at dette spillet har hatt en klar politisk agenda bakt inn i et dataspill. Spillet bygger seg også rundt en darwinistisk tilnærming med at man må drepe fiender, eller så blir man drept selv i spillet. Det er gjennom å beseire fiendene at man får progresjon i spillet. Dette er et eksempel på hvordan et dataspill benytter seg av en politisk agenda – ved å reklamere for at spillet er basert på en sann historie, og spilleren skal få oppleve en korrekt opplevelse av fortiden. Hvor spilleren blir utsatt for bevisste motiverte valg med klare motiver fra utvikleren. Dette viser også hvordan et dataspill kan være med å påvirke spillerens historiebevissthet. Det skal nevnes at ikke alle historiske dataspill har slike sterke politiske motiver, men at alle utviklere har en tolkning av historien som kommer frem i dataspillene. Denne tolkningen av utviklerens historieforståelse kan komme frem i hva de inkluderer i spillet, og hva de velger å la være og inkludere i spillet. Dette vil jeg kalle historieselektivitet.

Utviklere kan som politikere velge og tolke historien slik at det samsvarer med fortiden, nåtiden og fremtiden, slik at spilleren blir enig med utvikleren om at dette er «fakta», eller sannhet. Selv om man kan tenke at dataspill ikke gir en korrekt beskrivelse av fortiden vil den kunne påvirke hvordan man opplever og tolker den.²¹⁶ Ulike dataspill kan inneholde ulike ideologier. Et eksempel på dette kan være hvordan et spill kan ha fokus på å utnytte naturressurser for kapital vinning, mens et annet spill kan fokusere på å spare naturen. Dette eksempelet viser hvordan dataspill kan inneholde et bredt spekter av ideologier.²¹⁷ Dataspill som *Company of Heroes 2* er med å fortelle en form for politisk historie på måten de fremstiller Sovjetunionen og Den røde armé under andre verdenskrig. Spillet tar for seg andre verdenskrig på østfronten og fremstiller Sovjetunionen som en kaldblodig nasjon som sender soldatene sine inn mot tyske tropper uten våpen, hvor de som snur blir skutt på av egne soldater.²¹⁸ Her kan utviklerne ha hatt et politisk synspunkt og er med på å skape et narrativ for spilleren som kan påvirke dere historiske oppfattelse. Hvis man ser hvordan den historiske

²¹⁶ Schut, «Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history», , 215.

²¹⁷ *Ibid.*, 216.

²¹⁸ Colin Cambell, *Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians*, (2013) Hentet, 5. April, 2023, <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>

myten rundt andre verdenskrig blir fremstilt i de ulike partene så oppfatter USA krigen som en kamp om verdier og frihet. Storbritannia ser på krigen som en kamp mot umulige odds. I Frankrike handler krigen om den noble motstandskrigen, mens det i Russland og gamle Sovjetstater handler om nødvendigheten av ofring og da i form av menneskeliv.²¹⁹ Det er sjeldent at dataspill har en klar politisk agenda, men de kan utløse politiske debatter på lik linje med andre kulturformer. I dag ser man en endring rundt denne holdningen rundt Sovjetunionen blant tidligere sovjetstater.²²⁰

Noen spillutviklere benytter seg av profesjonelle historikere når de utvikler nye dataspill. Dette er ifølge Angela Schwarz noe som spillutviklere utnytter i sin markedsføring av spillene. Noen utviklere dedikerer mye av innholdet til historikere som har bidratt inn med kunnskap for å skape en så korrekt fremstilling som mulig.²²¹ Det kan være at historikere har vært med som konsulenter under utviklingen av spillene, men det er opp til utviklerne selv om hvordan de velger legge dette frem i spillet. Jeg har ikke funnet noe på generelt grunnlag som forklarer hvordan historikere bidrar inn i ulike prosesser ved utviklingen av historiske dataspill. Derfor nevner jeg at noen gjør det, men at dette er meget individuelt mellom utviklere.

Brandis skriver om ulike måter spillutviklere benytter seg av historie i dataspill. På den ene siden er det von Ranke og historisme.²²² Denne måten portretterer historie som et unikt resultat av et fåtall individer som har hatt stor påvirkningskraft, hvor paradokset blir at historiespill vil la spilleren få oppleve hendelsene, men også påvirke utfallet til et annet resultat. Spillene som har denne tilnærmingen prøver ofte å gi en historisk korrekthet i form av å representere historien slik den var, selv om dette ikke er mulig. Her mener Brandis at de burde gå bort fra denne tolkningen, og heller se på korrekthet i form av forskning, representasjon og metoder for å skape en bestemt uttrykksform. På denne måten mener han at utviklere kan frigjøre seg fra denne gamle oppfatning av hva historie er og heller engasjere mer fritt i den offentlige bruken av historie.²²³

²¹⁹ Cambell, *Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians*

²²⁰ Odd Steinar Parr, *River digert Sovjet-monument*, (2022)

Hentet 13. mai, 2023, <https://www.finansavisen.no/nyheter/politikk/2022/08/22/7917254/latvia-lar-seg-ikke-skremme-river-digert-sovjet-monument>, Dette er et eksempel på at følelsene til Russland og Sovjet har endret seg blant østeuropeiske land etter februar 2022.

²²¹ Angela Schwarz, «The craze for the authentic», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann (Köln: Transcript Verlag, 2020), 127-129.

²²² Brandis, «Tracing the past with digital games: Historical procedural rhetorics», 104.

²²³ Ibid., 104-105.

Jeg tolker at man kan se på utviklere sine historieforståelse og måte å vise historie på kan oppfattes gjennom hvilken sjanger, simulerings-og narrativform de benytter seg av. Hvor noen dataspill som ble nevnt i forrige kapittel viser at noen spill fokuserer mer på visuell representasjon, men andre fokuserer med på det abstrakte og bruken av symboler og regler. Dataspill er forskjellige, og det er opp til utvikleren om hvordan de tolker og benytter historie i dataspill. Derimot kan det være klare forskjeller om man lager et dataspill for ren underholdning med et historisk bakteppe, kontra det å lage et spill som skal være historisk korrekt. Kravene til de ulike vil slik jeg ser det kunne sammenlignes med spillefilmer satt i en historisk setting, mot dokumentarfilmer hvor det vil være andre forventinger til korrekthet og innhold.

Jörg Friedrich ser på hvordan den generelle historieforståelsen og fremstillingen av andre verdenskrig er i dataspill.²²⁴ Jeg velger å ta med dette for å gi et eksempel som kan overføres til andre temaer innenfor historiske dataspill. Han skriver at mange dataspill som handler om andre verdenskrig setter nazisme som ideologi til denne krigen. «Det tredje riket» starter ofte knyttet til D-Dagen hvor spilleren starter på strendene ved Normandie.²²⁵ Spillene tar ikke for seg det sivile liv eller hvordan nazistene og Hitler kom til makten. Nazistene er kun onde og noen man skal beseire for å vinne i spillet. Selv om ingen liker dem blir de ofte profilert med de «kuleste» uniformene og beste tanksene.²²⁶ Hvis man bare skulle lært om andre verdenskrig og nazismen gjennom dataspill vil man kunne oppfatte at nazistene kun er i konstant krig. De færreste spillene tar for seg hvordan prosessen rundt svekkelsen av de demokratiske institusjonene i Weimarrepublikken foregikk. Spillene utelukker hvilken betydelse nazismen hadde på samfunnet og hvordan de kom til makten.²²⁷ Friedrich trekker paralleller mellom dagens voldelige dataspill og det som var populær litteratur under nazismens styre. Litteraturen handlet om modige og heroiske soldater. De voldelige spillene handler ofte om en mannlig helt, og er en ensom kriger som blir utsatt for vanskelige valg og kan kun bruke vold for å løse problemene. Han sammenligner denne fremstillingen med romantiseringen av at helten går igjennom en spirituell reise gjennom krig, har klare likhetstrekk med fascistisk romantisering.²²⁸ Mange dataspill utelukker også folkemordene

²²⁴ Jörg Friedrich, «You do have responsibility! How games trivialize fascism, why this should concern us and how we could change it», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann (Köln: Transcript Verlag, 2020).

²²⁵ Friedrich, «You do have responsibility! How games trivialize fascism, why this should concern us and how we could change it», 261.

²²⁶ *Ibid.*, 262.

²²⁷ *Ibid.*, 264.

²²⁸ *Ibid.*, 266.

som nazistene gjorde under andre verdenskrig. Dette mener han fører til et bilde av fortiden som aldri skjedde. Utviklere velger å la være og inkludere denne problematikken for og ikke fornærme mulige spillere. Han trekker frem at historie ikke kun er noe vi blir utsatt for i skolen, men noe som skjer hver dag, også i populærkulturen.²²⁹

Denne beskrivelsen av hvor generaliserende dataspillbransjen kan være, gjelder ikke kun andre verdenskrig. Dette gjelder også mange av de andre historiske epokene som dataspill tar for seg. Filmbransjen har også liknende problemer med å generalisere mye av det samme i historiske spillefilmer.

Eugen Pfister går inn på hvordan det sosiopolitiske systemet blir brukt i dataspill og hvordan dette politiske systemet kommer frem.²³⁰ Skal et dataspill fungere må det være en felles forståelse, eller konsensus mellom utviklere og spillere for hva som er den riktige form for styresett, hvem som har monopol over militærmakten, hva som er definisjonen på frihet og hva som er tabubelagte temaer innenfor forskning og kunst. Dette må gjelde alle demokratiske, men også autokratiske samfunn.²³¹ Slik at alle som spiller et spill har en form for felles forståelse om hvordan de kan gjøre ulike valg i spillene. Han argumenterer for at dataspill og populærkulturen er med på å skape en slik felles forståelse og rammeverk for befolkningen. Han mener at historiske hendelser og perioder er spesielt passende fordi de også tilfører en form for legitimitet gjennom å bruke historiske myter og en konstant søken etter å skape en autentisk opplevelse. Dette er med på å gi mytene støtte som kan være med å skape en felles sannhet.²³²

Dette tolker jeg kan være noe av problemet som gjør at mange spillutviklere og spillere har en meget generaliserende og lik holdning om hvordan ulike temaer skal bli skildret i dataspill. Ved at man er vant til noe i flere spill vil man søke etter det kjente, og dette bruker utviklere for å lokke til seg nye spillere. Derfor bruker de samme historiske oppfatning slik at spillene er med på å gi spilleren det de kjenner fra før. Dette er slik jeg tolker det ikke med på å gjøre at historieforståelse og historiebevisstheten blir styrket hos spilleren.

Historiske dataspill kan også jobbe for å vise komplekse politiske systemer fra for eksempel middelalderen som i *Crusader Kings III*. Ahmet Erdem Tozoğlu og Mehmet Şükrü

²²⁹ Friedrich, «You do have responsibility! How games trivialize fascism, why this should concern us and how we could change it», 267.

²³⁰ Pfister, «Why history in digital games matters», 65-67.

²³¹ *Ibid.*, 66.

²³² *Ibid.*, 66-67.

Kuran skriver om hvordan dette spillet brukes for å lære abstrakte og kompelske historiske systemer til studenter.²³³ Historiske dataspill er ifølge Lund en springbrett for mange barn og unge til en økende interesse for historie, ved at de gir mulighet for innlevelse og opplevelse.²³⁴

Hvordan spillutviklere fremstiller historien er noe som læreren må være bevist på før man skal introdusere dataspill i klasserommet. Lærer og elever må være kritiske til hva dataspill forteller og hvordan de skildrer fortiden. Dataspill blir laget av mennesker som tolker historien basert på egne opplevelser og agendaer. Dette kan derimot gi rom for til å la elevene analysere hva dataspillet forteller og hvordan fortiden blir fremstilt.

²³³ Ahmet Erdem Tozoğlu og Mehmet Şükrü Kuran, «What if you are a medieval onarch?: A Crusader Kings III Experience to Learn Medieval History», i *Teaching the middle ages through modern games using, Modding and creating games for education and impact*, red. Robert Houghton (Berlin og Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022), 79-92.

²³⁴ Lund, *Historiedidaktikk*, 29-31.

4.0 Dataspill i klasserommet

I kapittelet om de pedagogiske teoriene ble det sett på ulike teorier om hvordan læring kan oppstå. Tar vi dette et steg videre og ikke ser på hvordan læring oppstår, men hva selve undervisning handler om, så kan vi se hvordan dataspill vil passe inn i undervisningen. Undervisning for min del baserer seg på sosialkonstruktivismen, med at læreren i undervisningen gir elevene mulighet og legger til rette for sosiale prosesser, som elevene kan ta med seg videre i livet. *Spillpedagogikk* tar for seg dette og skriver om hvordan undervisning gjennom sosiale prosesser skal hjelpe elevene til å gi mening til, og få kunnskap om ulike handle- og tenkemåter. Samtidig få en forståelse av begreper slik at elevene tilnærmer seg kunnskap de kan ta med videre i livet.²³⁵

4.1 Undervisning med dataspill

Dette er etter min oppfatning og viktige tanker å ha med seg når man skal skrive om det å bruke dataspill som undervisningsverktøy i skolen, for å oppnå læring. Dermed er det viktig å se på hvordan man kan samhandle med dataspill i historiefaget. Første som kan identifiseres er hva bruk av dataspill vil kunne tilby undervisningen. Her handler det om hvordan man oppfatter bruken av dataspill og hva hensikten vil være. Det å bruke dataspill i undervisningen vil være et verktøy på lik linje som at underviseren bruker PowerPoint for å holde et foredrag for elevene, eller at elevene bruker Word for å skrive oppgaver. Dataspill vil kunne tilby andre muligheter utenom oppgaveskrivinger og muntlig presentasjoner. Det er ikke programmet i seg selv som er viktig, men hvordan underviseren bruker det og setter det inn i gode rammeverk.

Chapman tar opp hvordan dataspill kan bli brukt i historiefaget og hva slags muligheter det tilbyr. Dataspill tilbyr spilleren, i dette tilfellet elevene, noe annerledes gjennom at dataspill inviterer til å ta del i ulike aktiviteter. De ulike aktivitetene kan være å lese, se på scensesekvenser, skape noe, eller andre former for utfordringer.²³⁶ Chapman deler dataspill og hva de tilbyr oss i to ulike kategorier. Kategori én handler om hvordan dataspill tilbyr oss konsumering av representasjon av historien, som han kaller *reading*, noe som jeg har oversatt til at elevene leser eller observerer. Det å observere vil være en aktivitet vi kjenner igjen fra andre medium som å lese bøker og se filmer, dokumentarer og museumsutflukter.²³⁷ Dette

²³⁵ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 52-53.

²³⁶ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 31.

²³⁷ *Ibid.*

handler om hvordan dataspill tilbyr oss å kunne se historien i dataspill og elevene benytter dataspill for opplevelsen, men også hva spillet viser. Den andre kategorien handler om hvordan dataspill involverer spilleren i spillets regler og aktiviteter.²³⁸ Her skiller spillet seg klart fra de andre formene man bruker i skolen som lesing og se en film. Spilleren blir en del av handlingen og dette velger jeg å kalle for at spilleren gjør en aktivitet eller blir en aktiv deltaker.

Det finnes ulike muligheter for å benytte seg av dataspill i undervisningen. En av muligheten kan være hellklassespilling, konseptet med dette er at det er en person som spiller på en enhet som er koblet opp til en prosjektor, også er de andre elevene med på å gjøre valg i spillet.²³⁹ Her vil det være viktig at læreren tillater elevene å komme med spontane refleksjoner som kan diskuteres felles i klasserommet underveis mens man spiller. Den andre måten vil være at elever spiller i grupper mellom to til tre personer i gruppen. Dette gjør at elevene kan samarbeide og diskutere mens de spiller underveis. Den siste delen handler om at hver enkelt elev spiller hver sin enhet.²⁴⁰ Hva som passer best er opp til underviseren med tanke på hva som fungerer i klassen, men også hva slags dataspill som skal benyttes. Om dataspill benyttes for at elevene skal få observere historie i dataspill, eller gjøre en historisk aktivitet med dataspill handler om hva slags læringsutbytte underviser ønsker at elevene skal oppnå. Dataspill kan for eksempel kombineres med andre tradisjonelle metoder i skolen, ved at elevene skal diskutere bestemte temaer som spillet tar opp, eller skrive en oppgave basert på hva man opplever i spillet. Elevene kan holde presentasjoner og diskutere valg som de har gjort osv. Dataspill kan på den måten brukes i et verktøy i sammenheng med andre elementer i skolen.

Av de ulike pedagogiske teoriene jeg gikk igjennom i kapittel 1.5 konkluderte jeg med at slik jeg tolker læring vil det sosialkonstruktivismen være mitt teoretiske utgangspunkt, fordi jeg opplever skolen som en sosial arena hvor elevene blir sosialisert, og tilegner seg kunnskap fra kulturen og samfunnet de er del av.²⁴¹ Ser man hva de ulike teoriene vil kunne tilby av læring med bruk av dataspill så vil behaviorismen etter min mening ikke kunne benyttes sammen med dataspill fordi den vil ikke la eleven kunne være kreative, eller sosiale på den måten dataspill blir brukt i dag. Derimot kommer denne teorien frem i «educational games»

²³⁸ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 31.

²³⁹ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*.

²⁴⁰ *Ibid.*

²⁴¹ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 75-78.

(læringsspill) som har fokus på det pedagogiske ved spillet, hvor spillene i stor grad er basert på ytre motivasjon og lite på en god spillopplevelse.²⁴² Pragmatismen sin teori vil kunne forsvart bruken av dataspill basert på at eleven må bli kjent med dataspill fordi det er noe som blir brukt i samfunnet elevene vokser opp i dag.²⁴³ Ser vi på kognitivismen vil dataspill passe med teorien gjennom bruk av dataspill vil elevene kunne få utforske nye situasjoner, konsepter og ideer, men de kan også bli utsatt for problemer som de skal løse og må utvikle kritisk tenkning.²⁴⁴

LK20 slik jeg ser det er basert på sosialkonstruktivisme og kognitivkonstruktivisme slik som teoriene ovenfor. Sosialkonstruktivismen kommer frem i *Overordnet del* slik jeg tolker det gjennom formålet med opplæringen hvor det blant annet står: «*Opplæringa skal bidra til å utvide kjennskapen til og forståinga av den nasjonale kulturearven og vår felles internasjonale kulturtradisjon*».²⁴⁵ Det er her elevene skal lære seg og tilnærme seg de verdiene vi har i samfunnet, fordi det vil være enklere for de å fungere i samfunnet hvis de deler de samme verdiene som resten av samfunnet og kulturen. Noe som jeg mener, vil være av sosial og kulturell karakter i motsetning til den kognitive utviklingen som kognitivismen med fokus på den logisk-abstrakte utviklingen hos individet.²⁴⁶ Derimot er det mange av kompetansemålene i LK20 som handler om å drøfte, reflektere og utforske over ulike hendelser, eller hvorfor ting i fortiden skjedde og her tenker jeg at det er en kombinasjon av de to som kan oppstå.²⁴⁷ Ett av de sentrale elementene i sosialkonstruktivismen handler om hvordan mennesket er et kulturelt vesen. Det betyr at elevens etnisitet, morsmål, bakgrunn har mye å si for hvordan de kan lære og utvikle seg som borgere. LK20 sitt verdigrunnlag bygger på at skolen skal gi et felles verdigrunnlag. Ved at «*Formålsparagrafen uttrykker verdier som samler Norge som samfunn*».²⁴⁸

²⁴² Skaug mfl., *Senter for IKT i utdanningen: Dataspill i skolen* (2017)

Hentet 13. mai, 2023, https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_revidert_2018.pdf, 9.

²⁴³ Krumsvik og Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 70-74.

²⁴⁴ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 70-75.

²⁴⁵ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del*, 3.

²⁴⁶ Reinecker mfl., *Universitetspedagogik*, 70-78.

²⁴⁷ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 5-11.

²⁴⁸ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del*, 2-3.

Dybdeløring er også et viktig element i LK20 og Utdanningsdirektoratet definerer dybdeløring følgende:

Vi definerer dybdeløring som det å gradvis utvikle kunnskap og varig forståelse av begreper, metoder og sammenhenger i fag og mellom fagområder. Det innebærer at vi reflekterer over egen læring og bruker det vi har lært på ulike måter i kjente og ukjente situasjoner, alene eller sammen med andre.²⁴⁹

Ut ifra dette sitatet ser jeg klare likheter mellom det LK20 ønsker at elevene skal oppnå og hva sosialkonstruktivismen sier om at mennesket utvikler seg i samspill mellom individ, samfunn og kultur.²⁵⁰ Kompetansemålene er det som forteller hva elevene skal lære i hvert enkelt fag i LK20, og som underviser vil det være viktig å identifisere hva elevene skal lære når man planlegger undervisningen. Måten kompetansemålene i historiefaget er lagt opp er det i teorien ikke behov for en enkelt lærebok, selv om dette er meget praksis og som Lund skiver er et viktig hjelpemiddel for læreren i klasserommet, men også at læreboken er med på å sette premissene for hvordan undervisningen foregår i klasserommet.²⁵¹ Det å skulle bruke dataspill i undervisningen handler om å se på hvordan man kan benytte seg av dette som et verktøy for å fremme læring, eller hvordan oppnår vi kompetansemålene som elevene skal igjennom. Fjørtoft går igjennom i boken *Effektiv planlegging og vurdering: læring med mål og kriterier i skolen* en måte å identifisere hva elevene skal lære gjennom baklengs planlegging i tre punkter.²⁵² Punkt én er *hva skal elevene lære*. Her handler det om hvilke kompetansemål som skal være grunnlaget for undervisningen, og hva skal elevene sitte igjen av med kunnskap etter undervisningen. Punkt to handler om vurdering og *hvordan eleven skal vise at de har tilegnet seg kunnskap* og hvordan skal elevene få vise kompetansen de sitter igjen med. Hvordan skal man vurdere elevene. Punkt tre handler om *hvilke læringsaktiviteter som vil være med på å fremme relevant kunnskap, forståelse og ferdigheter*. Dette handler om hva slags innhold som skal være i undervisningen og hvordan undervisningen skal bli lagt frem.²⁵³ Gjennomtenkte undervisningsopplegg med bruk av dataspill handler om hva slags kontekst spillet kan skape. Det kan bli en naturlig kontekst som skaper dialogisk rom for refleksjon, diskusjon og samtale. Ved at dataspill tar for samtalen om det som skjer her og nå,

²⁴⁹ Utdanningsdirektoratet, *Dybdeløring*.

²⁵⁰ Krumsvik og Säljö *Praktisk-pedagogisk utdanning: en antologi*, 75-80.

²⁵¹ Lund, *Historiedidaktikk*, 199-202.

²⁵² Henning Fjørtoft, *Effektiv planlegging og vurderinger: læring med mål og kriterier i skolen* (Bergen: Fagbokforlaget, 2016), 68-74.

²⁵³ *Ibid.*, 71.

men også i der og da og etterpå. Dataspill kan være en resurs for læreren, men det handler om hvordan man bruker mediet og gjøre seg opp noen spørsmål på forhånd som hva man skal gjøre med, eller i spillet. Spørsmålene kan være hva slags aktiviteter og oppgaver skal elevene gjøre underveis i spillingen. Læreren burde ha en plan for hva formålet med å bruke spillet er. Dette kan være å spille for opplevelsen den kulturelle opplevelsen sin skyld, at elevene skal analysere spillet, eller at det skal brukes til å demonstrere ulike konsepter og hendelser.²⁵⁴ Har underviser gjort opp en mening over hvilke kompetansemål som elevene skal igjennom så er det også enklere å se på hvordan underviser vil benytte seg av dataspill for at elevene skal få jobbe med kompetansemålene, men det å finne relevante dataspill kan være en utfordring. Jeg har i denne masteroppgaven nevnt noen historiske dataspill som kan være relevante, men det å finne dataspill som passer til ulike undervisningsopplegg handler slik jeg ser det om å utforske, teste og være kreativ med dataspill. Jeg skal ta for meg fire ulike dataspill i kapittel 4.3 og hvordan de kan brukes i undervisningen fra et teoretisk ståsted. Ser man på noen av sjangerne og dataspillene jeg gikk igjennom i kapittel 3 og setter dette opp mot et av kompetansemålene i historie eksempelvis kompetansemålet i historie på studiespesialiserende Vg2: «*utforske fortiden ved å stille spørsmål og innhente, tolke og bruke ulikt historisk materiale for å finne svar*».²⁵⁵

Skal jeg benytte meg av dataspill som et verktøy for historisk materiale for at elevene skal oppnå dette kompetansemålet, er det naturlig å se etter spill som tar for seg en historisk periode, for eksempel kan være Antikken. *Assassin's Creed Odyssey* er et dataspill hvor handlingen er satt under Peloponneskrigen (431- 404 f.t.v), hvor man som spiller som en utstøtt spartaner som jobber seg frem til å bli en gresk helt, mens man utforsker gamle Hellas vil man møte på historiske karakterer i spillet.²⁵⁶ Her kan underviser la elevene spille spillet og bruke dette som en aktivitet hvor elevene spiller spillet med formål å snakke med de ulike historiske karakterene, men også får å få en følelse av hvordan livet i antikken kan ha vært. Det finnes andre måter å benytte seg av dataspill i undervisningen som å la elevene få analysere selve spillet og bruke det som en kilde for utforskning. For eksempel ved å se på hvordan utviklerne av spillet har valgt å fortelle historien, og gjennom dette bruke det som en historisk kilde for å se hvordan kommersielle aktører tolker fortiden og hvordan dette er med

²⁵⁴ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 85-86.

²⁵⁵ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 5.

²⁵⁶ Ubisoft entertainment, *Assassin's Creed Odyssey*, (2023)

Hentet 11. April, 2023, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>

på å påvirke den offentlige historieforståelsen. Dette knyttes til kompetansemålet «reflektere over hvordan fortiden brukes av ulikeaktører og drøfte hensikten med denne historiebruken».²⁵⁷ Dataspill kan på en annen side bli brukt for å illustrere komplekse historiske konsepter for å ta det ned på elevene sitt nivå ved å bruke konkrete eksempler fra dataspillet.

Et eksempel på måter å benytte seg av dataspill i undervisningen er hvordan Boom, Ariese, van den Hout, Mol og Politopoulos gjorde fire ulike kasusstudier hvor det første studie handlet om at studentene skal lage og fortelle en historie ved å bruke dataprogrammet *Twine*.²⁵⁸ Det andre studiet handlet om å benytte seg av dataspill for å lære studenter om historiske og arkeologiske diskusjoner om byers utvikling, hvordan de har utviklet seg i og med miljøet rundt byen. Her ble dataspillene *ANNO 1800* og *Ancient Cities* brukt for å illustrere og gi elevene en innovativ opplevelse av hvordan byer ble utviklet i fortiden da spillet tilbyr muligheten for å visualisere, presentere, diskutere og evaluere ulike modeller av gammel byutvikling.²⁵⁹ Det tredje studie handlet om det å benytte seg av strømming og at andre kunnskapsrike mennesker strømmer dataspillene de spiller mens de kommenterer på hva som er historisk riktig osv.²⁶⁰ Den siste delen av studiet fokuserer på det å skulle lære om fortiden ved å spille *RoMinecraft* som handlet om å bygge opp fortiden i dataspillet *Minecraft*.²⁶¹ Prosjektet gikk ut på at det ble arrangert 10 samlinger i provinser sør i Nederland. Hvor deltakere underveis kunne prøve å bygge grensefestningene fra Rommerriket som gikk igjennom Nederland. De skulle også bygge andre romerske bygninger, som festningsanlegg, havner og utkiksposter osv. Prosjektet utviklet seg videre til å gå utenfor Nederlands grenser, hvor samlinger ble arrangert videre på ulike museum og hvor deltakere sammen utviklet de ulike bygningene i *Minecraft*.²⁶² Et annet eksempel på å benytte seg av dataspill for å lære historisk teori er noe Martin Wainwright har prøvd ut gjennom tre ulike kurs som tar for seg historie i dataspill.²⁶³ Kurset tok for seg syv ulike temaer hvor studentene fritt skulle få velge historiske dataspill og analysere de. Spillene måtte ha samme tema enten gjennom historisk periode, samme utvikler eller at spillene ble markedsført på lik måte.

²⁵⁷ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 6.

²⁵⁸ Boom mfl., «Teaching through play: Using video games as a platform to teach about the past», i *Communicating the past in the Digital Age: Proceedings of the International conference on digital methods in teaching and learning archaeology (12th-13th October 2018)*, red. Sebastian Hageneur, (London, Ubiquity Press) DOI: <https://doi.org/10.5334/bch.c>. License: CC-BY 4.0, 34-36.

²⁵⁹ *Ibid.*, 36-38.

²⁶⁰ *Ibid.*, 38-39.

²⁶¹ *Ibid.*, 40.

²⁶² *Ibid.*, 40-41.

²⁶³ Wainwright, «Teaching historical theory», 579-580.

Studentene måtte inkludere *Civilization IV* slik at alle hadde et felles referansepunkt. Temaet om spillmekanikk handler om å se på om spillet benytter seg av innrammingsfortellinger eller ludonarrativ teknikk i spillet, men også hvordan ulike sjangere benytter seg og forteller historie på.²⁶⁴ Wainwright skriver videre om at spillmekanikk er det minst historiske temaet, men nødvendig for å forstå begrensingene til hvordan dataspill kan gi historisk innhold. Økonomi og miljø i dataspill handler om hvordan noen spill legger vekt på resurshåndtering, og hvordan enkelte spill ser på det å benytte seg av ressursene som er tilgjengelig geografisk, men også hvordan kjøpe og selge, og det å utvikle byer og sivilisasjoner. Her benytter han seg av muligheten for å la elevene gjennom ulike spill se hvordan geografiske ressurser er med på å påvirke valg spillere gjør for å gjøre det best mulig, samtidig diskuterer han ulike teorier og ideologier fra Karl Marx til om økonomi har vært den drivende faktoren i historien.²⁶⁵ Dette er et eksempel på hvordan man kan benytte dataspill som har fokus på et tema og knytte det opp til andre temaer. Videre handler de andre temaene om kulturelle skjevheter, verdenshistorie, kontrafaktiskhistorie, historiske kamper og grusomme hendelser og temaer, og til slutt hvordan kjønn blir fremstilt i dataspill.²⁶⁶ I stedet for å gå igjennom hele opplegget oppsummerer jeg det med at kurset og undervisningsopplegget Wainwright har utviklet handler om å bruke dataspill for å tilnærme seg historisk kunnskap gjennom å analysere dataspill med utgangspunkt i de ulike temaene han har valgt frem som elevene skal jobbe etter.²⁶⁷

McCall har skrevet om flere måter man kan bruke ulike historiske dataspill i ulike sjangere. Her går det ene undervisningsopplegget ut på å la elevene skrive en analytisk artikkel om *Civilization*-serien sine elementer i spillene.²⁶⁸ Undervisningsopplegget handler om å bruke *Civilization*-serien som et simulatorspill for å tolke hvordan en sivilisasjon blir skapt og utvikler seg med andre sivilisasjoner. Elevene skal velge et av følgende temaer å analysere og hvordan spillet vil simulere egenskapen til temaet. Elevene skal ikke kritisere nøyaktigheten til simuleringen, men heller se på hva den sier om fortiden. Temaene som trekkes frem er geografi og resurser som handler om hvordan spillet fremstiller effektene av naturen og hva naturressurser har og si for utviklingen av sivilisasjonen. Det andre temaet handler om at elevene skal utforske ulike typer for styresett som depotsime, monarki, republikk og

²⁶⁴ Wainwright, «Teaching historical theory», 581-582.

²⁶⁵ *Ibid.*, 583-585.

²⁶⁶ *Ibid.*, 585-602.

²⁶⁷ *Ibid.*, 602-603.

²⁶⁸ McCall, *Gaming the past Using video games to teach secondary history*, 103.

demokrati. Tredje temaet er at elevene skal analysere hvordan spillet legger opp relasjoner mellom de ulike karakterene, nasjonene og styresmaktene. Siste temaet er hvordan økonomi blir brukt i spillet, gjennom hva slags utgifter og inntekter hver nasjon har etc.²⁶⁹

Dataspill gir læreren muligheter til å eksperimentere med undervisningen og mulighetene til å benytte seg av et medium som de fleste elevene har et forhold til utenfor skolen. Chapman skriver om at dataspill kan brukes til det han kaller «heritage experience» som jeg oversetter til fortidsopplevelse. Dette handler om hvordan realistiske simulator spill som *Assassin's Creed*-serien, *Red Dead Redemption* og *L.A. Noir* prøver å skape en så autentisk opplevelse av hvordan fortiden kan ha vært. Ved å skape hele historiske miljøer, og på den måten mener Chapman at disse kan gå over museum og derfor kan sammenlignes mer med ekte borger, eldre bygg, og gjenskapte byer fra Bronsealderen og andre utendørs museum.²⁷⁰

I *Assassin's Creed Origins* har utvikler Ubisoft introdusert en modus de kaller for Discovery Tour som tar spilleren fra den engasjerende spillopplevelsen over til et interaktivt museum hvor man går rundt i gamle Egypt. Dette har blitt skapt med involveringer fra eksperter som historikere, arkeologer, kunsthistorikere, spesialister på gammel egyptisk arkitektur, hvor nesten alle kommer fra en bakgrunn i akademien.²⁷¹ Ubisoft på sine hjemmesider reklamer med at modusene er dedikert til å la spilleren få lære mer om historien og dagliglivet i antikkens Hellas, oldtidens Egypt og Vikingtiden.²⁷² Med dette har de også i samarbeid med McGill universitet om et utarbeidet undervisningsopplegg som benytter seg av Discovery Tour.²⁷³ Dette gir underviser mulighet for å benytte seg av dataspill som ekskursjon med elevene for å «se» hvordan livet var i denne perioden. Dette er et bevis på hvordan noen kommersielle aktører også retter seg inn mot skolen og et marked som fortsatt har et potensiale som de kan fylle. Ett av kompetansemålene på vg2 handler om å «sammenligne hvordan demokratiet i antikken og demokratiet i vår tid har gitt mennesker ulike muligheter til demokratisk deltakelse».²⁷⁴ Ett av undervisningsoppleggene som McGill har laget går ut på at elevene skal over tre arbeidsøkter få jobbe aktivt og spørrende om temaer som fokuserer på politikken i

²⁶⁹ McCall, *Gaming the past : Using video games to teach secondary history*, 103.

²⁷⁰ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 175-180.

²⁷¹ Schwarz, «The craze for the authentic», 128-129.

²⁷² Ubisoft entertainment, *Discovery Tour* (2023)

Hentet, 12. April, 2023, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>

²⁷³ Ubisoft entertainment, *All Discovery Tour curriculum guides* (2021)

Hentet, 12. April, 2023, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>

²⁷⁴ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 5.

antikkens Hellas med hovedvekt på Aten og Sparta.²⁷⁵ De skal derfra jobbe med en oversikt over alle aspekter ved det greske samfunnet, hvor læringsmålet for undervisningsøkt nummer én er at elevene skal forstå det politiske systemet i Aten og det atenske demokratiet. Her vil det være fokus på historisk tekning gjennom kontinuitet og endring. Undervisningsøkt nummer to skal elevene utvikle en forståelse for Spartas politiske system. Elevene skal også lære seg geografisk tekning med hvordan geografi spiller inn i mangfold av samfunn og territorier. Siste undervisningsøkt har som formål at elevene skal benytte seg av geografiske egenskaper ved å tolke kart som tar for seg perioden. De skal også bruke egenskaper for å se på hvordan relasjonene mellom statene var og hva geografi hadde å si for dette, og til slutt se på det historiske perspektivet gjennom en hjemmelekse.²⁷⁶ En oppsummering av læringsaktivitetene er at elevene skal gjennom å spille Discovery Tour i *Assassin's Creed Odyssey* jobbe med ulike spørsmål som tar for seg det de har gått igjennom, diskutere sammen i grupper om det de opplevde også skal de jobbe med ulike skjemaer som tar for seg de ulike temaene som kontinuitet og endring, sammenligne de ulike statene innenfor ulike temaer også ser man på likheter og forskjeller mellom samfunnene i fortiden og i dag.²⁷⁷ Statped som er en forkortelse for *Statlig spesialpedagogisk tjeneste* skriver også om bruken av *Assassin's Creed* Discovery Tour og hvordan dette kan brukes som en læringsressurs, hvor de skriver at elevene kan lære historie gjennom å interagere med omgivelsene, utforske og erfare.²⁷⁸ Jeg går nærmere inn på hvordan *Assassin's Creed* Discovery Tour kan brukes i undervisning i kapittel 4.3.

Eksempelene jeg har tatt frem handler om ulike måter å benytte seg av dataspill i undervisningen, men det er også viktig å se på dette i sammenheng mot LK20 sitt rammeverk. I eksemplene til Wainwright og McCall så handler dette i stor grad om å analysere dataspillene enten med definerte temaer, eller klare spørsmål som elevene skal analysere etter og svare på. Her er målet slik jeg ser det at elevene utvikler historisk forståelse av fortiden ved å måtte lære seg mer om den historiske perioden spillet tar for seg for å kunne gi en god analyse. De må også se på hva utviklerne velger å inkludere og hvordan de inkluderer de ulike

²⁷⁵ Ubisoft entertainment, *Discovery Tour: Ancient Greece Social Sciences Lesson Plan* (u.å)

Hentet 13. April, 2023,

https://staticcf.ubisoft.com/J3yJr34U2pZ2Ieem48Dwy9uqj5PNUQTn/7djX0fPi4C1dBT5QA4RZxJ/b2efb7ad2d2a57b3d56f60a4de9df551/Discovery_Tour_Ancient_Greece_Social_Sciences_Lesson_Plan.pdf,

1.

²⁷⁶ *Ibid.*

²⁷⁷ *Ibid.*

²⁷⁸ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*, (2022)

Hentet 13. april, 2023, <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/assasins-creed--discovery-tour/>

temaene i spillet. Denne type jobbing oppfatter jeg kunne bli brukt for å styrke elevenes kritiske tekning, og digitale ferdigheter. Ved at de skal aktivt analysere hvordan historie blir fortalt gjennom å jobbe med digitale verktøy. Dette er elementer innenfor kjerneelementene som *utforskende historie og kildekritisk bevissthet* og den grunnleggende ferdigheten *digitale ferdigheter* i LK20.²⁷⁹

Det at elevene skal analysere spillene vil være med på å utvikle kritisk tekning gjennom at elevene faktisk må spille spillene, og se på hva slags historie de forteller. De må også se på hva og hvordan de inkluderer ulike elementer som i eksempelet til McCall. I Wainwright sitt eksempel vil de også utvikle kritisk tekning. Elevene måtte også ta for seg andre sider av historien basert på spillene elevene ville valgt å benytte seg av til å analysere. Jeg mener at historiefaget og rammeverket i LK20 er forenlige med de ulike undervisningsoppleggene. Dette kan overføres til den norske skolen med modifikasjoner som hver enkelt underviser må gjøre til sin klasse. Et av kjerneelementene til historiefaget i LK20 handler om å utvikle elevenes historiebevissthet. Dette kjerneelementet omhandler de andre kjerneelementene og derfor trekker jeg frem dette, og det er definert på følgende måte:

Elevene skal forstå seg selv som historieskapte og historieskapende med en fortid, nåtid og fremtid. Elevene utvikler historiebevissthet ved å arbeide utforskende med historie, opparbeide en kildekritisk kompetanse og kunne se ulike perspektiver og sammenhenger i faget. I tillegg må elevene kunne utvikle historisk empati, samtidig som de tilegner seg historisk oversikt.²⁸⁰

Tar vi eksemplene til Wainwright og McCall så benyttes dataspill som en resurs og elevenes aktivitet blir å lese dataspillet og analyserer de ulike aspektene ved dette på lik linje som en elev kunne analysert en film, bok eller en annen kilde. Måten begge bruker dataspill i undervisningen mener jeg vil kunne brukes til å styrke elevenes egen historiebevissthet og spesielt den kritiske tekningen gjennom analysedelen de begge fokuserer på. Ved at det å være spørrende til hva slags historie, og hvordan spillet fremstiller historie er med på å gi elevene verktøy og egenskaper de kan bruke utenfor analysere dataspill. De ser på ulike temaer i sine undervisningsopplegg, men temaene de har valgt mener jeg kan benyttes innenfor rammeverket til LK20. Dette vil være aktuelle spørsmål til ulike kompetansemål i historiefaget.

²⁷⁹ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 2-3 og 5.*

²⁸⁰ Ibid, 2-3.

Eksempelvis er det et kompetansemål fra historie Vg2: «Gjør rede for viktige endringer i hvordan mennesker har skaffet seg mat og brukt naturressurser, og vurder betydningen av dette for mennesker og et bærekraftig samfunn».²⁸¹

Jeg med eksemplene om å bruke *Civilization*-serien at elevene kan oppnå det kompetansemålet etterspør. Ved at elevene eksempelvis bruker spillet for å se på viktigheten naturressurser har å si for en sivilisasjons utvikling og andre temaer som underviser mener vil være viktig. Dette kan gjøres ved å la elevene spille sammen eller hver for seg. Underveis i spillingen skal de skrive ned hvordan de opplever at miljøet og resursene er med på å påvirke utviklingen til sivilisasjonen. Her vil man kombinere dataspill sammen med å skrive en analyse om hvordan elevene tolker spillet. De kan også diskutere problemstillingen om hvordan naturressurser har påvirket nasjoner i den virkelige verden. På den måten kan elevene bruke erfaringer de har gjort fra spillet relevant til klasserommet. Det jeg ser på som viktig her er hvordan det blir diskutert og jobbet med spørsmålene etter at elevene har spilt spillet.

Tredje eksempelet handler om å benytte seg av realistiske dataspill og bruker det som ekskursionsjoner som Chapman har vært inne på. Tar man også utgangspunkt i Discovery Tour modusen i *Assassin's Creed Odyssey* og det påfølgende undervisningsopplegget, vil elevene kunne bruke spillet som en aktivitet slik jeg ser det. Dette fordi spilleren går rundt å interagere med omgivelsene, utforske og erfare som Statped kalte det.²⁸² Dette dataspillet kan brukes på to ulike måter slik jeg tolker det, som vil være på den måten Ubisoft sammen med universitetet *McGill*. Her er spillet utgangspunktet for videre diskusjon og jobbing med temaet, mens det på andre siden som Chapman er inne på så vil spillet bli brukt som en ekskursion og bli benyttet som en mulig erstatning for museum. Her vil forskjellen være at mellom det ene eksemplet bruker spillet som en aktivitet og det andre bruker dataspillets om lesing. Lund ser nærmere på hva historiebevissthet har å si for ungdom i boken *Historiedidaktikk*, hvor han skriver at:

*Den kommersialiserte populærkulturen i form av dataspill, brettspill, elektroniske spill, TV og filmer bruker historie og har elever som store forbrukere. Den underholder, nærer fantasien og interessen for fortiden. Det er karakteristisk at fiksjon og fakta blandes.*²⁸³

²⁸¹ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 5.*

²⁸² Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour.*

²⁸³ Lund, *Historiedidaktikk*, 29.

Dette gjør det å bruke dataspill som et verktøy i undervisningen vil være aktuelt, fordi elevene i dag har på et generelt grunnlag et forhold til historie og fortiden gjennom populærkulturen. Det å bruke dataspill på lignende måte som eksemplene ovenfor hvor læreren gjør sine tilpasninger til klassen vil kunne være med å ta noe som vanligvis ikke er i klasserommet og bygge på interesser som elevene har utenfor skolen. Statped argumenterer med å benytte seg av dataspill i undervisningen vil kunne hjelpe med motivasjonen til elever siden mange barn i dag har dataspill som interesse, men også at spill kan fungere som et godt utgangspunkt for å jobbe med vanskelige ting.²⁸⁴ Historiebevissthet er noe som elevene vil kontinuerlig jobbe med i historiefaget i skolen, men også resten av livet gjennom mennesket blir påvirket av historie i liten eller stor grad. Dataspill kan være med på å visualisere, men også gi både underviser og elever verktøy som de kan ta med seg videre utenfor dataspill som det å analysere og kritisk tekning siden dette er noen av hovedmålene til historiefaget.²⁸⁵ Dette forteller meg at dataspill har en plass i en eller annen form i klasserommet.

4.2 utfordringer med dataspill i skolen

Har man som underviser bestemt seg for å skulle benytte dataspill i undervisningen er det viktig å være klar over noen av de ulike utfordringer som kan oppstå, som er det gyldig å bruke dataspill på lik linje med film, eller at alle elever behersker det å spille spillet. Dette er noen av utfordringene med å bruke dataspill i skolen.

Det kan diskuteres om det å skulle benytte dataspill i undervisning er produktivt når hovedformålet ofte er å underholde spilleren. Sammenligner vi dataspill med film kan man se noen likheter mellom mediene. Ved at mange historiske spillefilmer handler om historiske personer, og mange scener blir rekonstruert i historiske perioder på en meget troverdig måte. Lund skriver om at spillefilmer har en avgjørende innflytelse på hvordan elever oppfatter og tolker historiske hendelser.²⁸⁶ Han skriver videre at selv om historiske spillefilmer ikke er historisk korrekte, og filmskapere har ulike formål med filmen burde det ikke være et hinder for at de blir benyttet i historiefaget, fordi at filmene kan brukes for å øke interessen rundt historiske perioder og temaer, samtidig som de gir muligheten for kildekritikk og analysere filmer.²⁸⁷ Han skriver også om hvordan populærkulturen er med på å forme og nære interessen

²⁸⁴ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*.

²⁸⁵ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag, 2-3*.

²⁸⁶ Lund, *Historiedidaktikk*, 169-171.

²⁸⁷ *Ibid.*, 169-171.

for historie og gjennom dette er med på å påvirke historiebevisstheten til elever.²⁸⁸

Argumentene han bruker om historiske filmer mener jeg kan også overføres til å skulle bruke historiske dataspill i undervisningen.

Ser man på LK20 sitt rammeverk er digital kunnskap en av de fem grunnleggende ferdighetene i alle fag og alle årstrinn i skolen.²⁸⁹ Det å benytte seg av dataspill vil slik jeg tolker det være innenfor, fordi dette kan styrke eleveres digitale kompetanse, gjennom de erfaringer de gjør seg med å spille kan overføres til andre digitale verktøy. Selv om dataspill på samme måte som film er skapt for å underholde vil det kunne forsvares med å brukes i historiefaget, gjennom at spill har en påvirkningskraft på elevers historiebevissthet og forståelse. Dataspill er også er med på å gi digital erfaring som kan være med å styrke den digitale kompetansen til elevene.

Skolen skal også speile samfunnet elevene vokser opp i, og gi elever innsikt i natur og miljø, språk og historie, samfunn og arbeidsliv, kunst og kultur og religion som er en del av prinsippene for læring, utvikling og dannelse i LK20.²⁹⁰ Dette er med på å kunne forsvare det å bruke dataspill som en del av undervisningen. Derimot finnes det utfordringer og problemer som man må ta hensyn til med bruk av dataspill. En utfordring kan være å tilpasse undervisningen til elever som ikke er sterke spillkyndige. Her vil det gjelde som med alt annet i skolen at undervisningen må tilpasses elevene. Med dette mener jeg å tilpasse undervisningen slik at alle i klassen kan komme igjennom læringsaktiviteten i sitt tempo med veiledning. Problemet med dette hvordan man skal kunne bruke ett dataspill til hele klassen, og variere spillet til hver enkelt elev. Hilde Larssen Damsgaard og Cecilie Isaksen Eftedal skriver om tilpasset opplæring i boken *...men hvordan gjør vi det?*²⁹¹ Her blir det skrevet om ulike tolkninger av begrepet tilpasset opplæring. I boken blir det skrevet om at av ytterste konsekvens kan man forstå begrepet som at alle elever skal ha sitt eget individuelle undervisningsopplegg.²⁹² Dette vil kunne bli et problem med tanke på at man da må lage et undervisningsopplegg til hver enkelt elev, noe som i praksis ikke vil være mulig etter mine erfaringer fra praksis i skolen. Jeg tolker begrepet slik at man tilpasser undervisningen etter klassen også blir det å variere mot den enkelte elev innenfor de rammene man har. Da vil alle

²⁸⁸ Lund, *Historiedidaktikk*, 29-32.

²⁸⁹ Utdanningsdirektoratet, *Overordnet del*.

²⁹⁰ *Ibid.*, 9-10.

²⁹¹ Hilde Larsen Damsgaard og Cecilie Isaksen Eftedal, *...men hvordan gjør vi det?* (Oslo: Cappelen Damm Akademisk, 2018)

²⁹² *Ibid.*, 33.

i klassen kunne ha samme referansepunkt også kan man tilpasse i noe grad til hver enkelt elev. Problemet med de fleste dataspill er at man ikke kan tilpasse så mye utenom vanskelighetsgraden i spillet. Derfor er det viktig å finne dataspill som man kan bruke for alle i klassen. Et alternativ kan være å bruke det samme spillet, men gi ulike oppgaver som elevene skal jobbe med knyttet til spillet.

Spillkyndighet er et begrep *Spillpedagogikk* oppsummerer gjennom tre deler.²⁹³ Operasjonelle ferdigheter handler om å kunne spille spillet. Dette handler om å mestre det å bruke kontrollen, eller mus og tastatur hvor disse ferdighetene ikke er gitt å følge med fra et annet spill til et annet. Ved at man kan mestre første person skytespill med kontroll, men hvis man skal spille samme spillet med mus og tastatur så mestrer man det ikke selv om det er samme spillet. Det kan også være at man går over til strategisjangeren hvor man må orientere seg på en annen måte med kontrollen, enn det man er vant til fra andre dataspill. Den kulturelle delen, derimot, handler om å se spillene som en del av de kulturelle og sosiale sammenhenger de utgjør, samt det å skille mellom hva det representerer og hva som er virkelig, og hvordan ett gitt dataspill er knyttet til ulike sjangere. Det å være kritisk er den delen av spillkyndighet begrepet som handler om å være bevisst på hvordan dataspill er menneskelig, sosiale og kulturelt skapte artefakter. Dette gjør at dataspill er preget av sin samtid, og inneholder åpne og tause verdier, samt holdninger og perspektiver på verden.²⁹⁴ De tre delene samler seg til begrepet spillkyndighet som en lærer burde være klar over, men også ha en forståelse av før et spill blir inkludert i undervisningen. Elever kan ikke forventes å mestre og være bevisst over de ulike delene. Hvis læreren er bevisst og setter av tid for å gå igjennom de ulike punktene før man spiller kan en elev få gode verktøy til å klare å spille igjennom den planlagte aktiviteten.

Det er viktig at underviser tenker på spillkyndigheten til elevene før man skal ta i bruk dataspill. Hvis man ikke er godt nok forberedt til å bruke dataspill kan en utfordring være å bli pasifisert klasserommet, slik at det å spille ender opp med å spille for spillets skyld.²⁹⁵ Det samme gjelder elevene også, og derfor er det viktig å planlegge hvorfor verktøyet skal brukes og hva det skal brukes for å lære. På lik linje med all undervisning så handler mye om hvordan underviser planlegger læringsaktivitetene til klassesstimen.²⁹⁶ Dataspill vil kunne gi rom for å tilpasse undervisningen til ulike elever og grupper i klasserommet. Et eksempel kan

²⁹³ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 29-30.

²⁹⁴ *Ibid.*

²⁹⁵ *Ibid.*

²⁹⁶ *Ibid.*

være å gi elever som er sterke spillkyndige og de som har lyst muligheten til å spille et historisk dataspill istedenfor å se en historisk film som tar for seg det samme kompetansemålet, med ulike oppgaver knyttet til kompetansemålene som elevene skal igjennom. På denne måten gir dataspill muligheten for å variere og tilpasse opplæringen til elevene slik jeg tolker det, men det kan også bli et problem som man må være klar over. Et annet problem tilknyttet dette handler om å finne dataspill som passer for alle, men ikke er for lett. Dette vil kunne være et problem som nevnt ovenfor kan føre til at elevene pasifiseres ved at det er for enkelt, og ikke for vanskelig. Dette er noe jeg prøver å se på i kapittel 4.3, hvor jeg tar for meg ulike dataspill.

Hvis man skal benytte seg av dataspill vil det også være å legge til enda mer teknologi i skolen og hverdagen til elevene. Svein Heddeland og May-Olaug Horverak har skrevet om hvordan teknologi kan være en mulighet og distraksjon i skolen.²⁹⁷ Her kom de frem til at mange elever sliter med digitale forstyrrelser, og at dette blir et forstyrrende element.²⁹⁸ Mye av dette handlet om bruk av sosiale medier og telefonen i skolen, men det er verdt å merke seg at ungdom ikke bare positive til bruk av teknologi i skolen. Problemet som blir tatt opp her handler om at skolen og samfunnet bruker mye teknologi i hverdagen. Dette kan bli en forstyrrelse som elevene ikke har helt kontroll på. Dataspill vil da kunne bli enda et digitalt element de må forholde seg til, som de kan oppleve som forstyrrende. Dette er ikke et problem jeg har et klart svar på, men er en observasjon som er verdt å ta med seg ved bruk av dataspill i undervisningen.

Dataspill i ekstreme mengder kan også være et problem som man bør være klar over. Dette vil være spillavhengighet og handler om ifølge WHO at spillingen tar mer kontroll over livet til spilleren.²⁹⁹ Dette skjer gjennom at spillingen går på bekostning av dagligdagse aktiviteter. Ved at man fortsetter å spille dataspill selv om det har negative konsekvenser for deg selv og de rundt deg.³⁰⁰ Dette vil ikke være så relevant i klasserommet, men jeg ser viktigheten av å være klar over dette hvis man merker at noen elever har tendenser for at spilling tar mye tid, og går på bekostning av skolearbeid.

²⁹⁷ Svein Heddeland og May-Olaug Horverak, «Teknologi i skolen - mulighet eller distraksjon?», *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 106:2, (2022), 104-115.

²⁹⁸ *Ibid.*, 112.

²⁹⁹ World Health Organization, *Gaming disorder*, (2023).

Hentet 11. Mai, 2023, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

³⁰⁰ *Ibid.*

Skal man benytte seg av dataspill er det viktig å være bevisst på hvordan temaer som sexisme, rasisme og hvordan andre minoriteter blir fremstilt i dataspill som jeg gikk igjennom i kapittel 3.1. Guro Torget skriver om hvordan skeive blir representert i dataspill.³⁰¹ Hun skriver om at kvinnelig representasjon har stått i fokus når det blir snakket om representasjon i dataspill med tanke på at over 40 prosent av de som spiller dataspill er kvinner.³⁰² De kvinnelige karakterer blir ofte fremstilt på en seksualisert måte, samtidig er kun 15 prosent av karakterene i dataspill kvinner. Skeive karakterer er det mindre representasjon av, hvor det er estimert at i perioden 2010-2015 var kun 1,5 prosent karakterer skeive.³⁰³ Representasjon er noe underviser bør ha en forståelse for før man benytter seg av dataspill, fordi representasjon handler om å bli representert og anerkjent for det man er.³⁰⁴ Siden dette skal benyttes i et klasserom bestående av flere kulturer, minoriteter, religioner, og seksualitet kan dette bli en mulig fallgrube. Dette kan løses slik jeg ser det ved at man enten gjør elevene observante på representasjonen og tematikken i dataspillet. Dermed knytter man dette mot kritisk tenkning, eller bruke spillet som en kilde. Det finnes dataspill som inneholder religiøs vold, raseuttalelser og andre problematiske innhold. Denne type spill vil jeg ikke introdusere inn i klasserommet med tanke på hva elevene kan plukke opp av ukvemsord og lignende holdninger.

En annen fallgrube i skolen vil være det å ha godt nok utstyr til å kunne benytte seg av dataspill i undervisningen. Er utstyret utdatert eller for dårlig vil spillene gå tregt, slik at fokuset blir på hva som ikke fungerer med spillet, og læringen er ikke lenger i fokus. Det finnes ulike løsninger på dette som avhenger av hva skoleeier bestemmer skal være en del av den digitale infrastrukturen i skolen. På barneskolen viser en rapport fra Utdanningsdirektoratet at nettbrett er mest utbredt som digital enhet på barneskolen, mens på ungdomskolen og videregående skole er det PC eller Mac som er mest vanlig.³⁰⁵ Rapporten forteller også at syv av ti skoleeiere er fornøyd med den digitale infrastrukturen til elever og lærere, slik at lærere kan benytte seg av digitale elementer i undervisningen.³⁰⁶ Nyere dataspill vil være mer krevende enn de eldre, så her vil problemet være at teknologien går for fort frem slik at skolen

³⁰¹ Guro Torget, «Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile: Representasjon av lesbiske og homofile karakterer i dataspill», *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 42:4, (2018)

³⁰² *Ibid.*, 251.

³⁰³ *Ibid.*

³⁰⁴ *Ibid.*, 252-253.

³⁰⁵ Utdanningsdirektoratet: *Utdanningsspeilet 2022*, (2022)

Hentet 17. april, 2023, <https://www.udir.no/tall-og-forskning/publikasjoner/utdanningsspeilet/utdanningsspeilet-2022/den-digitale-tilstanden-i-skole-og-barnehage/>

³⁰⁶ Utdanningsdirektoratet: *Utdanningsspeilet 2022*, 125.

ikke har mulighet for å utvikle seg i samme tempo. En mulighet for å løse dette kan være å benytte seg av dedikerte spillrom hvor skolen har sterke datamaskiner som koster mer og vil holde lenger, eller benytte seg av konsoller som Playstation5, Xbox series X, eller Nintendo Switch.³⁰⁷ Det er også mulig å kjøpe abonnement som Xbox gamepass som gir tilgang til mange ulike spill som kan benyttes til Xbox og PC.³⁰⁸ Et problem som kan dukke slik jeg ser det er hvem skal bestemme over hva som skal bli kjøpt inn av utstyr. Det kan være en ildsjel blant læreren som tar på seg oppdraget, eller det være IT-avdelingen. Dette er ikke stort problem, men det kan ta noe tid hvis man må gå oppover i systemet for å få kjøpt inn utstyr. Spørsmålet man også må ta stilling til er om det kun skal brukes til undervisning, eller om dette skal brukes utenfor timene. Da blir det andre hensyn skoleeier må ta i betraktning.

En viktig faktor for at dataspill på sikt kan bli godt integrert i skolen og som kan være en utfordring slik jeg ser det er om ledelsen på skolen er skeptiske til bruk av dataspill. Selv om det er mer bevisstgjøring rundt mulighetene mediet har slik som Statped deler resurser om hvordan digitale spill kan bli brukt i skolen.³⁰⁹ Statped har utviklet nettressurser for å bruke teknologi og dataspill i opplæringen.³¹⁰ Selv med dette kan man møte motstand som kan være en utfordring for å benytte seg av mulighetene med å bruke dataspill slik jeg ser det. Derfor er det viktig som Spillpedagogikk skriver, hvis man ønsker å introdusere dataspill i skolen er det viktig å ha god dialog med skoleeier.³¹¹ Har man ikke dette kommer man ikke langt for å utvikle gode muligheter for å bruke dataspill slik jeg ser det.

Det å skulle forsvare bruken av dataspill i undervisningen, eller utfordringer som kan oppstå med spillkyndighet til elever, representasjon av ulike grupper og minoriteter, eller fallgruver som kan oppstå med eldre utstyr vil slik jeg se det kunne forsvares med LK20 sitt rammeverk. Man kan oppsummere med at dataspill kan sammenlignes med å benytte seg av å vise film i klasserommet, siden dette er med på å variere undervisningen og at dataspill sine funksjoner, hvis brukt riktig vil være del av de grunnleggende ferdighetene og kjerneelementene i LK20 gjennom digital kompetanse og kritisk tenkning.

Det er viktig å være klar over at alle elever ikke vil være positive til mer teknologi i skolen, slik at dataspill kan bli mer distraksjon for noen elever. Spillavhengighet er et problem som

³⁰⁷ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 149-158.

³⁰⁸ Microsoft, *Xbox game pass*, (u.å)

Hentet 18. April, 2023, <https://www.xbox.com/nb-NO/xbox-game-pass>

³⁰⁹ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*.

³¹⁰ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Teknologi i opplæringen*, (u.å)

Hentet 11. mai, 2023, <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologi-i-opplaringen/>

³¹¹ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 146-147.

kan være bra og ha et forhold til hvis man skal bruke dataspill i klasserommet. Spillkyndighet er et sammensatt begrep som er viktig å ha et forhold til. Med tanke på elevene sine kompetanse for å kunne bruke dataspill på operasjonell, kulturell og kritisk måte som elevene må forholde seg til hvis man spiller dataspill. Dataspill kan være med på å variere undervisningen, men viktig å være bevisst på å ikke bli pasifisert som lærer. Det å tilpasse undervisningen er viktig, men kan være utfordrende med tanke på dataspill har sine gitte rammer. Representasjon i dataspill er viktig å være bevisst på, og hva slags representasjon spillet som skal inn i klasserommet representerer. Den siste utfordringen som man har sett på handler om for dårlig utstyr som kan være med å hemme undervisningen og ta fokus vekk fra læringsaktiviteten. Det vil være viktig som med alle undervisningsopplegg at det er gjort en vurdering før man setter i gang læringsaktiviteten i klasserommet.

4.3 Historiefaget og dataspill

Skal man lage et undervisningsopplegg som benytter seg av dataspill er det viktig å være klar over forskjellen mellom spillbasert undervisning og spillbasert læring. Spillbasert undervisning handler om det å benytte seg av dataspill som undervisningsverktøy, mens spillbasert læring handler om at elevene skal tilnærme seg kunnskap ved å spille spillet.³¹² Utgangspunkt med sosialkonstruktivistisk teori vil være at spillbasert undervisning er aktuelt når man skal utvikle et teoretisk undervisningsopplegg, siden undervisningen vil benytte seg av artefakter og at dataspillet er en del av en større sosial, institusjonell og kulturell kontekst.³¹³ Verdien vil være at spillet er et verktøy for undervisningen og ikke at spillet er undervisningen. I kapittel 4.1 gikk jeg igjennom ulike muligheter hvor dataspill blir brukt i ulike settinger for å lære historie. Jeg har også gått igjennom hvordan de ulike pedagogiske teoriene passer med LK20 og brukt sammen med dataspill. Jeg har ikke som mål å løse alle problemer som kan oppstå hvis man skal benytte seg av dataspill siden alle klasser er forskjellige og har ulike behov. Under de ulike eksemplene vil jeg diskutere fordeler og ulemper med dataspillene. Det vil ikke være et konkret undervisningsopplegg, men fra et didaktisk perspektiv for hvordan dataspillene kan brukes. Ved at hver klasse er forskjellig mener jeg at hver enkelt lærer må tilpasse bruken av dataspill til sin klasse. I dette kapitlet vil jeg se på ulike dataspill og knytte dette mot noen av kompetansemålene i historiefaget på

³¹² Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen* 35-44.

³¹³ *Ibid.*, 39.

videregående skole. Spillene vil variere mellom realistisk simulering og konseptuelle simulering som ble sett på i kapittel 3.3.

De ulike måtene å benytte seg av dataspill i undervisningen vil ifølge forfatterne av *Spillpedagogikk* vær gjennom PCer, nettbrett, Chromebook og spillkonsoller, hvor de kommer med forslag for å utrulle dataspillene gjennom datarom, helklassespilling, spille i nettleseren og spille gjennom skyen.³¹⁴ Utstyret legger helt klare føringer for hva slags dataspills om kan benyttes for undervisningen.

Jeg har tidligere sett på ulike historiske dataspill og sjangere knyttet til historie. Går man over til å se på ulike kompetansemål ser jeg at noen typer dataspill vil kunne passe til ulike kompetansemål. Slik jeg ser det så vil ikke et dataspill passe sammen med alle kompetansemål i historiefaget. Derimot kan en lærer kunne benytte seg av for eksempel *Civilization*-serien og knytte dette mot alle kompetansemål i historie, siden dette spillet foregår i fra bronsealderen og frem til vår tid. Jeg mener fortsatt at dette ikke vil være en effektiv løsning da det finnes mange ulike dataspill som kan passe bedre med ulike kompetansemål. Jeg tar det med som et eksempel på at det handler om hvordan læreren bruker dataspill som et verktøy, og setter man det i kontekst med kompetansemålene så kan man i teorien bruke et spill til kompetansemålene. Dette er ikke noe jeg vil anbefale da jeg mener at forskjellige spill kan tilby ulike vinklinger for elevene. Dermed kan ett spill bli for ensidig, men vil kunne styrke elevene sine ferdigheter til akkurat det spillet.

Ved at LK20 har åpne læringsmål som gir læreren mye frihet velger jeg å ta for meg epoken om middelalderen. Av kompetansemål etter vg2 er det konkrete mål som elevene skal lære om denne tidsperioden: «*Vurder endringer i fordeling og legitimering av makt fra middelalderen til og med tidlig nytid*».³¹⁵ Det andre kompetansemålet er: «*Beskriv religionens betydning for samfunns- og maktforhold fra middelalderen til og med vår tid og vurder dens rolle i mennesker selvopfatning og syn på andre*».³¹⁶ Jeg vil også se på andre deler av LK20. Ved at to av spillene jeg tar for meg handler om middelalderen. Det tredje dataspillet vil ha mer fokus på kjerneelementet «*historisk empati, sammenhenger og perspektiver*».³¹⁷ Det siste dataspillet vil kunne bli knyttet til kompetansemålet på vg3: «*utforske mennesker*

³¹⁴ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 149-158.

³¹⁵ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 5.

³¹⁶ *Ibid.*

³¹⁷ *Ibid.*, 3.

*handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt».*³¹⁸

For å oppnå kompetansemålene på vg2 ville jeg ha brukt dataspillet *Crusader Kings III*. *Crusader Kings III* er et strategispill som går ut på at spilleren tar kommando over et familiehus, hvor målet med spillet er å ekspandere ett dynasti videre, gjennom å ta over land, titler og vasaller. Etter at hovedkarakteren dør, spiller man videre som en arving. Handlingen i spillet starter enten i år 867 eller i år 1066 i middelalderen.³¹⁹ Jeg velger å benytte meg av *Crusader Kings III* for at elevene skal kunne få et annet innblikk i hvordan systemene og prosessene i middelalderen kan ha fungert. I spillet vil det være forskjell om man spiller som en katolsk konge, eller en norsk vikinghøvding, med tanke på og skulle samle tropper, gå til krig og ekspandere osv. Her vil spilleren få to forskjellige opplevelser med tanke på hvordan de ulike samfunnene og kulturene er designet i spillet. *Crusader Kings III* er et spill som baserer seg på ludonarrativ fortellerteknikk, som betyr at her vil spilleren kunne ha en fri historie, slik at læreren vil må gi klare instruksjoner på hva elevene skal gjøre for å oppnå læringsutbyttet. Spillet simulerer historie gjennom konseptuell simulering.³²⁰

Tozoğlu og Kuran skriver om hvordan denne type spill med sin abstrakte bruk av symboler og spillmekanikker kan føre til at studenter kan få en dypere historisk forståelse.³²¹ De skriver at spillet gir en god innsikt med å vise forskjellen mellom de ulike kulturene mellom den muslimske og katolske verden.³²² Videre skriver de at spillet gir en god forståelse og beskrivelse av føydalsystemet gjennom ulike mekanikker som beskriver hvordan hierarkiet fungerte blant de katolske landene, ved at spillet fokuserer på hvordan vasaller samarbeider eller motarbeider deg som konge. Hvis de misliker deg som leder vil de gi mindre i skatt og tropper i krig, mens de betaler høyere skatt og tilbyr flere tropper hvis de liker kongen sin.³²³ Tozoğlu og Kuran skriver også at dataspillet gir en god forståelse av religionen sin posisjon i middelalderen mellom de ulike kulturene, og spesielt i føydalsystemet med Paven som den øverste lederen, hvor religionen spiller inn på ulike måter for deg som spiller.³²⁴ Det å skulle

³¹⁸ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 7.

³¹⁹ Paradox interactive, *Crusader Kings III*, (2023)

Hentet, 20. April, 2023, <https://www.paradoxinteractive.com/games/crusader-kings-iii/about>

³²⁰ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 69-79.

³²¹ Tozoğlu og Kuran, «What if you are a medieval monarch?: A Crusader Kings III Experience to Learn Medieval History», 80-81.

³²² *Ibid.*, 82.

³²³ *Ibid.*, 85-86.

³²⁴ *Ibid.*, 87.

gå til krig er også noe de påpeker på er mer realistisk i form av «casus belli» mekanikken, ved at man må ha en gyldig grunn til å gå til krig. Dette kan være i form av politikk, religionbasert krigføring eller fullskala korstog.³²⁵ De skriver til slutt at studentene lærer mye gjennom denne erfaringsbaserte metoden, ved å prøve å feile. Det de avslutter med er at de opplevde at studentene fikk en bedre samfunnsforståelse av fortiden gjennom å spille, hvor de etter hvert startet å se valgene fra et historisk ståsted og ikke fra en moderne oppfattelse. De konkluderer med at å la elevene erfare med mekanikkene så utviklet studentene gradvis historisk forståelse gjennom å være aktive deltakere, og ikke passive lesere. Det viktigste for at dette kunne skje var at de brukte spillet som et verktøy, sammen med forelesninger og diskusjoner.³²⁶

Ser man på vanskelighetsgraden kan *Crusader Kings III* være noe vanskelig å kan kreve god spillkyndighet av elevene. Skal man som lærer benytte seg av dette er det viktig at man har kunnskap om dette spillet selv. Spillet fokuserer mer på abstrakt bruk av historie, og dette gjør etter min mening at spillere som behersker denne type dataspill kan utvikle og vise en større forståelse av sin historiebevissthet. Slik som det blir nevnt ovenfor at studentene startet å se valgene fra et historisk perspektiv og ikke med dagens øyne. Eksemplet viser også hvordan dataspill gir mulighet for at studentene blir en aktiv deltager i motsetning til å være en passiv mottaker. For å svare på kompetansemålet mener jeg at elevene kunne spille spillet som en vikinghøvding også spilt det igjen som en katolsk konge. Her vil elevene bli utsatt for ulike scenarioer som tydeliggjør forskjellen mellom de ulike kulturene og samfunnene. Det er også viktig å tenke på at kompetansemålet tar for seg fra middelalderen og frem til i dag, slik at dette også vil vise at historie er en kontinuerlig prosess. *Crusader Kings III* mener jeg vil kunne være en god start og introduksjon om middelalderen for å legge et godt fundament for videre læring innenfor kompetansemålene. En annen side er at man ikke trenger å vinne i spillet for å kunne se forskjellene. Dette er positivt da man kan legge opp undervisningen for at elevene skal oppleve forskjellene, og ikke vinne i spillet.

Statped skriver på sin hjemmeside om hvordan man kan bruke *Assassin's Creed - Discovery Tour* som læringsressurs. Discovery Tour vil i dette eksempelet med tanke på middelalderen være fra *Assassin's Creed Valhalla*. De skriver om at spillet er en pedagogisk utgave av originalspillene, hvor man får kunnskap om de ulike historiske epokene uten vold³²⁷ På

³²⁵ Tozoğlu og Kuran, «What if you are a medieval monarch?: A Crusader Kings III Experience to Learn Medieval History», 87.

³²⁶ *Ibid.*, 91-92.

³²⁷ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*,

Ubisoft sine hjemmesider skriver de at spilleren skal få fordype seg i historien gjennom en minneverdig og engasjerende interaktiv opplevelse. Spillet er skapt sammen med historikere og andre eksperter, og utforsker et bredt spekter av temaer fra kunst og arkitektur til filosofi, politikk og religion.³²⁸ Staped skriver på sin side at spilleren får bevege seg fritt rundt i byene og snakke med borgere i sitt eget tempo. Det vil i spillet dukke opp ulike faktabokser hvor man kan lese mer om kultur, samfunn og politikk fra epoken.³²⁹ De ulike spillene i *Assassin's Creed - Discovery Tour* vil kunne gi spilleren opplevelse av fortiden slik Chapman skriver om *Digital Games as Heritage Experience*.³³⁰ Han skriver at gjennom dataspill med realistisk simulering i sitt forsøk på vise en tolkning av fortiden går dypere i detalj for å skape levende verdener og miljøer som ikke musserer er i nærheten av kunne tilby spilleren.³³¹ Spillene i denne serien vil kunne tilby elevene visuelt gode opplevelser om hvordan fortiden kan ha vært. Da tenker jeg på hvordan byer og miljøer kan ha vært og leve i. Elevene vil kunne få interagere med historiske karakterer som kan gi en annen og mer personlig opplevelse enn å se de samme i en spillefilm. Fra et didaktisk synspunkt vil jeg si at spillene vil være enkle å gjennomføre, ved at elevene vil kunne gå fra punkt «a» til «b» uten at de må gjennom store hindringer. De vil kunne løse utfordringene i sitt tempo og det vil være noe krav til spillkyndighet gjennom at de bruker kontroll, men det vil ikke være krav til raske bevegelser i spillet. Spillene kan være noe krevende slik at alle skole-PCer vil ikke nødvendigvis klare å gi en god spillopplevelse. Dette kan løses med enten ha helklassespilling på en skjerm, hvor man bytter på å la elevene få gå rundt i verden. Dette kan gjøres da med en spillkonsoll, eller en sterk PC. Hvis man har et dedikert spillrom, kan man fordele elever på grupper for å spille på hver sin enhet. Staped argumenterer for at dette spillet gjør det mulig å lære historie gjennom dataspill, ved at spillet stiller mindre krav til elevenes ferdigheter gjennom at spillet gir en del informasjon med tekst og bilde.³³² Mange unge har dataspill som interesse og dette kan være en motiverende måte å jobbe med historie på. Det siste de skriver er hvordan *Assassin's Creed - Discovery Tour* kan brukes som et element som avsluttes med skriftlig eller muntlig oppgaver.³³³ Kompetansemålene som spillene kan bli brukt til er flere og avhenger av hva læreren vil benytte de til, men bruker «målene reflektere over hvordan fortiden former oss som mennesker og: gjøre rede for viktige endringer i hvordan mennesker har skaffet seg mat

³²⁸ Ubisoft entertainment, *Discovery Tour*.

³²⁹ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*,

³³⁰ Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, 175-180.

³³¹ *Ibid.*, 175-176.

³³² Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin's Creed- Discovery Tour*.

³³³ *Ibid.*

og brukt naturressurser, og vurdere betydningen av dette for mennesker og et bærekraftig samfunn».³³⁴ Eksempelet fra Statped viser at dette spillet kan brukes til flere kompetansemål i historie og ikke kun de jeg nevnte tidligere i teksten. Dette spillet vil kunne gi elevene gode visuelle opplevelser og muligheter til å utforske ulike områder. Ved at spillet ikke krever at spilleren har stor spillkyndighet vil spillet kunne bli brukt av de fleste i klassen. Spillet kan for eksempel kombineres med at elevene skal skrive en oppgave om forskjellene mellom samfunnene til vikingene og angelsakserne.

Spillpedagogikk tar for seg noen undervisningsopplegg som benytter seg av dataspill. Ett av disse spillene er *My Child: Lebensborn*. Dette spillet er et mobilspill hvor spilleren spiller som en fosterforelder til et barn med en tysk soldat som far etter at andre verdenskrig er over i Norge.³³⁵ Ved at spillet er et mobilspill krever ikke spillet god spillkyndighet av elevene. Spillet vil slik jeg ser det kunne brukes innenfor kjerneelementet historisk empati, sammenhenger og perspektiver. Siden spillet i seg selv ikke vil kunne svare likt godt ut på et kompetansemål, kan det brukes for at elevene får se hvordan samfunnet behandlet tyskerungene. *Spillpedagogikk* skriver at spillet passer best som en historisk kilde. De påpeker at spillet må brukes i sammenheng med andre kilder og aktiviteter hvor det under mediering av en lærer at verdien som læringsverktøy kommer frem.³³⁶ Slik jeg ser det vil spillet by på få problemer om hvordan man spiller det, da dette er et pek og klikkspill. Det vil kunne spilles på PC også, slik at det vil være mulig å spille på alle skoler i hele klassen samtidig. Spillet tar opp ulike sosiale problemer etter krigen, gjennom hvordan en unge blir behandlet av de andre i samfunnet. Dette kan føre til gode diskusjoner i klassen, og det er her dataspill som verktøy vil kunne komme frem på en tydelig måte. Læreren kan lede diskusjoner i klassen med spørsmål som «var det riktig at tyskerbarna ble behandlet så dårlig» mens elevene spiller. Med dette eksempelet mener jeg at spillet passer meget godt innenfor historisk empati, gjennom at dette vil være en historisk situasjon konkret knytte til Norge. *My Child: Lebensborn* vil etter min mening passe best til en god diskusjon og vil kunne bli brukt på en fleksibel måte av læreren. Didaktisk sett mener jeg at det vil fungere bra. Elevene trenger ikke være sterke spillkyndige, og ved at spillet funker på hovedenhetene i skolen vil det ikke være noe problem å spille i klasserommet. *My Child: Lebensborn* er også et spill med overvekt på innrammingsfortelling som narrativform, ved at spillet foregår på et meget begrenset område og spilleren har få valg. På den måten vil læreren ha god kontroll på hva elevene går igjennom

³³⁴ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin`s Creed- Discovery Tour*.

³³⁵ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 112-114.

³³⁶ *Ibid.*, 113.

og hvor de er i spillet. Spillet simulerer historie på en tegneserieaktig måte slik at det går under konseptuell simulering slik jeg ser det. Spillet vil ikke kreve mye spillkyndighet av læreren, slik at dette kan være trygg introduksjon for lærere som ønsker å benytte seg av dataspill i undervisningen.

This War of Mine er et annet eksempel som *Spillpedagogikk* bruker for hvordan man kan bruke dataspill som en digital ekskursjon og rollespill.³³⁷ Spillet handler om å være en del av sivilbefolkningen i en by som er preget av krig og samfunnet har brutt sammen. Spilleren tar kontroll over fire sivile som prøver å gjøre det beste ut av situasjonen, hvor man i løpet av spillet vil oppleve mangel på mat og drikke, men også bli utsatt for overgrep av militære styrker.³³⁸ Spillet har blitt brukt ved å la elevene spille to og to sammen og diskutere valg som de må gjøre og loggføre dette, hvor erfaringer de gjør i spillet blir utgangspunkt for klassesdiskusjon.³³⁹ Dette spillet mener jeg vil kunne gå overens med kompetansemålet i historie på vg3: *utforske mennesker handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt.*³⁴⁰ Tar man utgangspunkt i hvordan *Spillpedagogikk* har valgt å benytte seg av spillet som verktøy mener jeg at dette kan passe til de fleste klasser. De påpeker at elever som ikke er de sterkeste spillkyndig får kanskje mest ut av opplevelsen, da disse ikke nødvendigvis knekker koden for å hva som er typisk best å gjøre i hver situasjon.³⁴¹ Slik jeg ser det vil det ikke kreve mye maskinkraft ved at spillet i hovedsak er pek og klikkspill. Fra et didaktisk perspektiv gjør dette at spillet vil være lettere å mestre for elevene. Ved at de spiller to og to sammen kan de hjelpe hverandre gjennom spillet. Spillet kan også spilles på nettbrett slik at det vil være mulig å spille på de fleste skoler sine enheter. *This War of Mine* krever ikke mye av maskinen slik at man ikke er avhengig av å ha dedikerte spillmaskiner, noe som vil gjøre det enklere for læreren å kunne benytte seg av spillet under kortere spilløkter i klasserommet. Spillet har en mellomting mellom ludonarrativ og innrammingsfortelling som narrativ form, ved at det er klare definerte områder spilleren kan bevege seg innenfor, men hva spilleren gjør innenfor de ulike områdene er opp til spilleren. Spillet er en blanding mellom konseptuell og realistisk simulering av historie.

Jeg har nå gått igjennom fire ulike dataspill som vil kunne brukes forskjellig innenfor LK20. I kapittelet har jeg gitt inntrykk for hvordan jeg opplever dataspill som et verktøy på lik linje

³³⁷ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 108-110.

³³⁸ *Ibid.*, 109.

³³⁹ *Ibid.*

³⁴⁰ Utdanningsdirektoratet, *Læreplan i historie fellesfag*, 7.

³⁴¹ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 109.

med andre læringsverktøy i skolen. Derfor er det viktig å ha en klar plan for hva elevene skal lære og hvordan de skal lære og vise hva de har lært. Jeg vil benytte meg av Fjørtofts beskrivelse av baklengs planlegging som jeg så på i kapittel 4.1.³⁴²

Jeg har valgt å ta utgangspunkt i *Crusader Kings III* av spillene jeg har gått igjen under dette eksempelet med baklengsplanlegging, fordi dette er det mest komplekse spillet, og man kan benytte denne formen på de andre spillene. Ved å benytte seg av baklengs planlegging vil det siste punktet med aktiviteter for å forsterke læringen være der bruken av dataspill vil passe inn. Med utgangspunkt i de ulike spillene jeg har valgt ovenfor vil det være forskjellige typer kompetansemål, oppgaver og undervisningsaktiviteter som vil passe med spillene. Bruk av dataspill har blitt tatt utgangspunkt med at det skal være et verktøy. Det betyr at det å mestre spillet er ikke en målbar kompetanse, men heller at man bruker spillet som en del av et større bilde. *Crusader Kings III* er valgt med utgangspunkt i kompetansemålene som tar for seg konkret middelalderen på andre klasse videregående skole i historie, ved at spillet kan være noe krevende er det viktig at læreren kjenner til spillet. Aktiviteter som kan brukes for at læreren skal kunne se en utvikling av kompetanse ville vært å be elevene skrive om hvordan de som katolsk konge må forholde seg til sine vasaller, paven og hvordan de kan utvide sitt dynasti. Da vil oppgaven kunne være: «*Hvilken betydning har religionen for deg som katolsk konge i Crusader Kings III? Hvordan påvirker religionen dine valg i spillet?*» etter at elevene har spilt igjennom spillet og skrevet teksten knyttet til oppgaven kan man se på hvordan elevene klarer å se igjennom spillets mekanikker og se hva de prøver å fortelle. Tozoğlu og Kuran konkluderte med at elevene som klarte å forstå spillet over tid utviklet en større historisk forståelse.³⁴³ Dette tolker jeg som at elever som klarer og forstå og benytte seg av de abstrakte spillene vil kunne utvikle en dypere historisk forståelse.

Av praktiske løsninger er *Crusader Kings III* slik jeg ser det er ikke det mest maskinkrevende dataspillet, slik at elevene kan spille det hvis de har relativt nye maskiner. Hvis det er et problem så finnes det på konsoll slik at hvis skolen har dette tilgjengelig kan man benytte seg av den og kjøre helklassepilling. Da vil det være viktig at læreren aktiviserer elevene i form av spørsmål for hvilke valg de skal gjøre i spillet. For at denne løsningen skal fungere er det viktig at man har spillkyndige elever som kan mestre spillets mekanikker. *My Child: Lebensborn* og *This War of Mine* vil ikke være krevende spill å spille på PC og kan også

³⁴² Fjørtoft, *Effektiv planlegging og vurderinger: læring med mål og kriterier i skolen*, 71-72.

³⁴³ Tozoğlu og Kuran, «What if you are a medieval monarch?: A Crusader Kings III experience to learn medieval history», 92-93.

spilles på nettbrett. De krever ikke at elevene er sterke spillkyndige, slik at disse spillene vil kunne passe til mange klasser. Samtidig foregår spillene innenfor bestemte avgrensede områder. Dette gjør at det vil være enklere å ha oversikt over hvor elevene befinner seg i spillene fra lærers ståsted. *Assassin's Creed - Discovery Tour* er det hardeste spillet å spille for en maskin med tanke på den tunge grafikken som er i spillet. Ved at spillet setter søkelys på realistisk simulering i mye større grad enn de andre eksemplene vil et problem slik jeg ser være at skolen ikke har sterke nok PCer til hver enkelt elev. Så her vil det være hellklassespilling som vil være det mest effektive slik jeg ser det. En annen praktisk løsning kan være å benytte seg av å strømme spillene gjennom skyløsninger som GeForce NOW.³⁴⁴ Her vil elevene kunne strømme spillene jeg har nevnt ovenfor på sine PCer slik at alle kan spille på hver sin enhet, men skolen må da kjøpe spillene til kontoer som elevene kan benytte. Problemer som kan oppstå med tanke på maskinvare, spillkyndighet, PC versus nettbrett er problemer som kan løses i en eller annen form. Da det finnes et bredt spekter av ulike dataspill for alle nivåer av spillkyndighet. Dette vil kunne tilpasses til hver enkelt klasse, ved at det finnes eldre dataspill som kan brukes på PCer, eller har man ikke PC, men nettbrett er det mange spill man kan laste ned og benytte seg av. Jeg mener at dette vil kunne tilpasses og løses til hver enkelt klasse i Norge, hvis man er litt kreativ. Er man kreativ vil man kunne ha det gøy og lærerikt med dataspill i historiefaget.

Ser man på andre undervisere sine erfaringer med dataspill i tilknytning til historiefaget er det generelt positivt. Wainwright konkluderer med at dataspill kan være en effektiv måte for læreren å lære bort komplekse historiske konsepter, men at studentene lærer å analysere dataspill på en kritisk måte.³⁴⁵ Jeg har nevnt hvordan Tozoğlu og Kuran konkluderte med at studentene gjennom mer aktiv deltakelse i *Crusader Kings III* utviklet større historisk forståelse.³⁴⁶ Forfatterne av *Spillpedagogikk* skriver om at dataspill kan gi gode utgangspunkt for dybdelæring.³⁴⁷ De skriver også at dataspill må ses i sammenheng med hele spekteret i skolen, men også at dataspill er gøy og at det gjelder å gi rom for lek og undring.³⁴⁸ McCall skriver om hvordan historiske simuleringsspill passer meget godt til å ta for seg historiske

³⁴⁴ Nvidia, *GeForce NOW*, (2023)

Hentet, 6. Mai, 2023, <https://www.nvidia.com/en-us/geforce-now/>

³⁴⁵ A.M. Wainwright, «Teaching historical theory through video games», 603.

³⁴⁶ Tozoğlu og Kuran, «What if you are a medieval monarch?: A *Crusader Kings III* experience to learn medieval history», 93.

³⁴⁷ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 87.

³⁴⁸ *Ibid.*, 87.

spørsmål, fordi spillene gir mulighet for å utvikle en dypere forståelse av hvordan mennesker har levd i fortiden.³⁴⁹

De ulike konklusjonene og argumentene om bruk av dataspill må ses i kontekst om at noen av disse benytter seg av komplekse dataspill gjennom hele kurs på høyere utdanning. Det å være lærer på videregående er en kamp om tid og ressurser. Jeg mener og tror at hvis man klarer å få elevene til å mestre abstrakte dataspill vil de kunne få en dypere historisk forståelse.

Læreren må bruke dataspill som et verktøy, og man må tilpasse spillene etter nivået i klassen. Dataspill skal ikke erstatte all undervisning, men være med å kunne variere undervisningen. Derimot kan bruken av dataspill som en del av populærkulturen være med å styrke historiebevissthet som Lund skriver om.³⁵⁰ Derfor mener jeg at læreren må finne sin måte å bruke dataspill på, og tilpasse til sin klasse. Det finnes ikke noen klare svar på hvordan læring oppstår, men at dataspill i sammenhenger andre ressurser kan være med å påvirke undervisning positivt er tydelig gjennom de ulike konklusjonene. Det er også viktig å påpeke at dataspill ikke er for alle elever. Derfor kan man ikke bare basere læring med bruk av dette som medium, men som lærer er det viktig å variere undervisningen. Spillene i seg selv vil ikke oppnå kompetansemålene til elevene. Ser man det fra et sosiokulturelt perspektiv vil kunnskapen oppstå gjennom erfaringer. Her vil læreren legge til rette for at elevene blir utsatt for ulike erfaringer, *Spillpedagogikk*, for eksempel, skriver at en viktig oppgave i skolen er ikke bare gi fakta, men vise hvilke deler av kulturen og samfunnet elevene hører til.³⁵¹ Hvor det å lære historie handler ikke kun om å kunne historiske fakta. Det handler også om at man må vise elevene hvordan man kan bruke denne kunnskapen for å forstå hvordan verden har utviklet seg, og hvordan fortellinger om fortiden blir til og brukt.³⁵²

Slik jeg tolker det vil dataspill brukt i riktig sammenheng med gode diskusjoner i klassen kunne gi elever erfaringer som de kan bruke videre. Dette gjør at kunnskap kan oppstå fra et sosiokulturelt perspektiv. Dataspill vil kunne være med å variere og tilpasse undervisningen for en gruppe elever. Det å lære historie med dataspill vil kunne være et alternativ til de som sliter med å lese og skrive gjennom at de kan få fortalt noe av det samme gjennom lyd og bilde, samt at elever som sliter med hørsel får tilgang til det som blir sagt gjennom bilde og tekst.³⁵³ Dataspill kan være med på å gi alle elever med forskjellige utfordringer muligheten

³⁴⁹ McCall, *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*, 12.

³⁵⁰ Lund, *Historiedidaktikk*, 29-30.

³⁵¹ Skaug mfl., *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*, 53.

³⁵² *Ibid.*, 53.

³⁵³ Statlig spesialpedagogisk tjeneste, *Assassin`s Creed- Discovery Tour*.

til å lære historie på samme måte, dette kan igjen hindre opplevelse av utenforskap i undervisningen.

5.0 Avslutning

Denne masteroppgaven har hatt utgangspunkt å se på hvordan det er mulig å bruke dataspill for å lære historie under rammeverket til LK20. Masteroppgaven har blitt strukturert etter fem kapitler med formål om å gi en teoretisk vinkling på bruk av dataspill i historiefaget. Det har ikke vært et mål å komme med en fasit som vil fungere for alle, men heller mulige løsninger med formål å gi leseren mer bakgrunn om historiefagets utvikling og mer kunnskap om historiske dataspill. Kapittel én var et introduksjonskapittel med formål om å gi leseren bakgrunnen for oppgaven, og oppgavens relevans, kildebruk, struktur og metode. Jeg gikk også igjennom ulike pedagogiske teorier og knyttet de opp mot LK20. Videre forsøkte jeg å skrive om hvordan teoriene kan passe sammen med bruk av dataspill. Jeg begrunner til slutt mitt pedagogiske ståsted i form av sosialkonstruktivismen som mitt utgangspunkt for masteroppgaven.

Temaet for kapittel to handler om den norske skole og hvordan historiefaget i Norge har utviklet seg frem til i dag. Jeg gikk også igjennom hva som er nytt i LK20 og hvordan denne skiller seg ut fra tidligere læreplaner. Med tanke hvilke muligheter og ansvar den nye læreplanen gir læreren i historiefaget. Det ble sett på hvordan digitalisering har kommet for fullt inn i skolen og hva dette har å si for undervisningen med LK20. Historiefaget har utviklet seg fra å være patriotisk og nasjonalistisk, til at elevene skal lære historie utenfor Norges grenser. LK20 har fokus på dybdelæring og mye frihet til læreren i form av mer åpne kompetansemål som hindrer detaljstyring. Historiebevissthet er ikke et nytt fenomen, men har en sentral plass i historiefaget. Digitale ferdigheter har blitt en av de grunnleggende ferdighetene i LK20 slik at alle fag inkludert historie skal ha mer bruk av digitale midler. Jeg vurderte det til at dataspill vil kunne ha en naturlig plass på lik linje med andre digitale verktøy.

I kapittel tre gikk jeg igjennom hvordan dataspill fungerer som et kulturuttrykk og utviklingen til mediet fra sin begynnelse på 1970-tallet og frem til i dag. Hvor det i dag har utviklet seg til å bli en stor global industri, med en egen kultur mellom de som spiller, utvikler, anmelder og de som streamer dataspill. E-sport har også kommet frem, ved at mediet har blitt så globalt og stort. Det ble også sett på sammenheng mellom dataspill og vold, hvor konklusjonen ble at det ikke er noen klare sammenhenger mellom disse. Jeg gikk igjennom ulike dataspillsjangere som er aktuelle innenfor historie, men også ulike dataspill knyttet til sjangerne. Videre ble det sett på hvordan ulike aktører kan bruke historie i dataspill og hva dette har å si for hvordan man kan tolke historien. Det er forskjellige tolkninger på hva det vil si å simulere historie. Jeg

gikk igjennom dette med utgangspunktene til McCall og Chapman, som jeg mener er viktig å ha et forhold til for å få en bedre forståelse av hva historiske dataspill viser og på hvilken måte de fremstiller historien. Til slutt gikk jeg igjennom hvordan utviklere bruker historien om fortiden i dataspill. Her kom det frem at spillutviklere prøver å fortelle historiene fra et nøytralt ståsted, som ikke er mulig. Det kom også frem eksempler på at utviklere kan ha en egen agenda med utgivelsene som kan skape kontroverser. Videre kom det frem at spillutviklere har en tendens til å generalisere historie i form av at det blir mye av det samme. Dataspill tar kun for seg en bestemt del av historien, som kan skape et skjevt bilde av fortiden.

Temaet for kapittel fire handler om hvordan man skal benytte seg av dataspill i undervisningen. utfordringer som kan oppstå med bruk av dataspill og hva man må tenke på før man bruker dette i klasserommet, slik at man er best mulig forberedt på hva som kan oppstå i timen. Til slutt gikk jeg igjennom mine egne tanker og eksempler fra fire dataspill på hvordan man kan bruke dataspill i historiefaget, og knyttet dette opp mot kompetansemål i LK20. Noen av det viktige som kom frem i kapitlet er at det er flere forelesere og lærere som allerede benytter seg av historiske dataspill. Erfaringene de har fra denne bruken er positive og tilbakemeldingene er at elever/studenter videreutvikler den historisk forståelsen. Dette viser at hvis dataspill blir brukt riktig kan det fremme læring. Problemer og utfordringer som kan oppstå med bruk av dataspill er at det blir enda et digitalt element å forholde seg til for elevene. Andre problemer som også kan oppstå handler om tilpasset opplæring og spillkyndighet blant elevene. Representasjon i dataspill er noe som læreren må ha et forhold til, ved at det fortsatt er skjev representasjon i dataspill. Viktigheten av bra nok utstyr for å kunne spille spillene kan også være et problem som hindrer læreren i å kunne benytte dataspill i undervisningen. Jeg konkluderte med at dataspill kan brukes som et verktøy for å hjelpe elevene til å utvikle en dypere historisk forståelse.

I denne masteroppgaven har jeg forsøkt å se på hvordan det er mulig å bruke dataspill i LK20 sitt rammeverk, og hvordan dataspill kan bli brukt som et verktøy for å lære seg historie. Jeg har vært innom ulike temaer som er med på å belyse hvordan skolen med LK20 ser for seg historiefaget videre. I masteroppgaven har jeg vært innom ulike sider innenfor dataspill og hva mediet tilbyr. Masteroppgaven har ikke hatt som mål å finne en fasit, men heller utforske muligheten fra et teoretisk ståsted. Jeg håper at masteroppgaven har gitt økt kunnskap på hvordan historiefaget har utviklet seg og hvilke muligheter som finnes til å bruke dataspill i faget. Jeg ser at det trengs mer forskning på hvordan dataspill kan bli brukt i undervisningssammenheng i Norge. Dette for at man blir bevisst på dataspill sine muligheter i

klasserommet. Ikke konkret hva dataspill lærer elevene, men at det blir mer forskning på hvordan læreren bruker dataspill med didaktiske og pedagogiske valg. Det er derfor ønskelig at denne oppgaven brukes som grunnlag for videre forskning på temaet bruk av dataspill i historiefaget.

Etter det jeg har gått igjennom i denne masteroppgaven vil jeg si at dataspill har en plass i den norske skolen. Først og fremst vil det være naturlig at skolen skal gi elever verktøy for å klare seg i det samfunnet de vokser opp i. Skolen skal også speile det samfunnet de er den del av. I dag har barn og unge et forhold til dataspill, og dette gjør det naturlig å ta med inn i klasserommet. Det er ikke alt fra det moderne samfunnet som kan brukes i historiefaget, men man kan bruke dataspill. For at dataspill i undervisningen skal fungere i teorien er det viktig at læreren har en plan med bruken av dataspill. Derfor er en del av min konklusjon at dataspill må bli sett på som et verktøy i skolen, og ikke som et underholdene avbrekk uten klare mål. Læreren må være et mellompunkt mellom dataspill og elevene, for å oppnå ønsket læringsutbytte. Historiske dataspill vil kunne være et godt verktøy for å styrke elevenes historiebevissthet hvis man benytter det riktig.

Med dette vil jeg derfor konkludere med at det er mulig å bruke dataspill for å lære seg historie under læreplanverket Kunnskapsløftet fra 2020. Med forbehold om at læreren setter seg inn i flere sider av mediet og bruker tid med elevene for å gi de verktøyene de trenger for å bli gode nok spillkyndige, slik at de kan oppnå ønsket læringsutbytte. En forenklet konklusjon er derfor: dataspill er et verktøy som kan brukes for å fremme læring i historie og brukt riktig vil kunne styrke elevenes historiebevissthet.

Litteraturliste

- Balasubramanian, Karthik., *An introduction to open world games*, (2022), hentet 26. april, 2023. <https://www.gameopedia.com/introduction-to-open-world-games/>.
- Bøe, Jan Bjarne, og Ketil Knutsen, *Innføring i historiebruk*. (Kristiansand: Cappelen Damm Høyskoleforlag, 2013).
- Boom, Krijn, H, J, Csilla E. Ariese, Bram van den Hout, Angus A.A. Mol og Aris Politopoulos. «Teaching through play: Using video games as a platform to teach about the past», i *Communicating the past in the digital age: Proceedings of the International conference on digital methods in teaching and learning archaeology (12th-13th October 2018)*, red. Sebastian Hageneur, (London: Ubiquity Press, 2020), 27-44.
- Brandis, Rüdiger, «Tracing the past with digital games: Historical procedural rhetorics» i *History in games: Contingencies of an authentic past*, av Martin Lorber og Felix Zimmermann, (Köln: Transcript Verlag, 2020), 93-116.
- Cambell, Colin., *Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians*, (2013), hentet 5. april, 2023. <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>.
- Chapman, Adam, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*. (New York & London: Routledge, 2016).
- Dahlback, Langfeldt, Morten, Blir barn mer aggressive av å spille Fortnite?, (2021), hentet 7.mars, 2023. <https://www.faktisk.no/artikler/jxpdw/blir-barn-mer-aggressive-av-a-spille-fortnite>.
- Damsgaard, Larsen, Hilde, og Celine Isaksen Eftedal, *...men hvordan gjør vi det? Tilpasset opplæring i videregående skole*. (Oslo: Cappelen Damm Akademisk, 2018).
- Fish, Charlie, *The History of Video Games*. (Yorkshire & Philadelphia: Pen & Sword Books Ltd, 2021).
- Fjørtoft, Henning, *Effektiv planlegging og vurdering: læring med mål og kriterier i skolen*. (Bergen: Fagbokforlaget, 2016).
- Fredriksen-Sylte, Alexander, *Satser stort på spillhelter som de nye film- og TV-stjernene*, (2023), hentet 9. mai, 2023. <https://www.nrk.no/kultur/spillhelter-skal-bli-de-nye-film--og-tv-stjernene-1.16223201>.
- Friedrich, Jörg, «You do have responsibility! How games trivialize fascism, why this should concern us and how we could change it», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann, (Köln: Transcrip Verlag, 2020), 259-275.
- Good Game AS, 12 gode grunner til å delta i Telialigaen, (2021), hentet 27. januar, 2023, <https://www.telialigaen.no/nyheter/12-gode-grunner-til-a-delta-i-telialigaen/98>
- Heddeland, Svein, og May-Olaug Horverak., «Teknologi i skolen - mulighet eller distraksjon?» *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 106:2, (2022), 104-115.
- Holm, Adrian, *Strategispill*, (2021), hentet 26. april, 2023. <https://snl.no/strategispill>.
- Interactive Software Federation of Europe, *The guide to esports*, hentet 12. mars, 2023. <https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>.
- Jesson, Jill K, Lydia Mathesin, og Fiona M. Lacey, *Doing your literature review: traditional and systematic techniques*. (London: Sage, 2011).
- Kommunesektorens organisasjon, *Utdanning*, (2018), hentet 9. november, 2022. <https://www.ks.no/fagomrader/digitalisering/utdanning/>.

- Krumsvik, Johan, Roger, og Roger Säljö, *Praktisk-pedagogisk utdanning: En antologi*, (Bergen: Fagbokforlaget, 2020).
- Kultur- og likestillingsdepartementet. *Statsbudsjettet 2023: Meir pengar til film og dataspel*, (2022), hentet 20. januar, 2023. <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/meir-pengar-til-film-og-dataspel/id2931623/>.
- Kulturdepartementet, *Møteplasser for dataspill og datakultur: Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge*, (2021). hentet 1. mai 2023. <https://www.regjeringen.no/contentassets/c6feb7c29d09439f984278c13acfc06a/v-1025-b-veileder-moteplasser-for-dataspill-og-datakultur.pdf>
- Kvande, Lisa, og Nils Naastad, *Hva skal vi med historie? Historiedidaktikk i teori og praksis*. (Oslo: Universitetsforlaget, 2020).
- Lorber, Martin, og Felix Zimmermann, *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. (Köln: Transcript Verlag, 2020).
- Lund, Erik, *Historiedidaktikk*. (Oslo: Universitetsforlaget, 2020).
- McCall, Jeremiah, *Gaming the Past : Using Video Games to Teach Secondary History*. (Hoboken: Taylor and Francis, 2013).
- . «History Games.» *Encyclopedia of Ludic Terms*, (2022), hentet 2. april, 2023. <https://eolt.org/articles/history-games>.
- . «Playing with the past: history and video games (and why it might matter)», *Journal of Geek Studies*, 6:1, (2019), 29-48. <https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/>
- . «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», *Simulation & Gaming*, 47:4, (2016), 517-542.
- McCarter, Reid, *Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and Historical Accuracy*, (2018), hentet 28. april, 2023. <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/>.
- Medietilsynet, *Spillfrelse tenåringsgutter og jenter som faller fra; slik gamer barn og unge*. Fredrikstad: Medietilsynet, (2022), hentet fra: https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Medietilsynet, *Barn og Medier 2020: En kartlegging av 9-18-åringers digitale medievaner*. Kartlegging, Medietilsynet, (2020), hentet fra: <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>
- Metzger, Alan, Scott, og Richard J. Paxton, «Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past», *Theory & Research in Social Education*, 44:4, (2016), 532-564.
- Microsoft, *Age of empires*, (2023), hentet 27. april, 2023. <https://www.ageofempires.com/games/age-of-empires-iv/#game-gameplay>.
- . *Xbox Game Pass*, u.å. hentet 18. april, 2023. <https://www.xbox.com/nb-NO/xbox-game-pass>.
- Myrskog, Marja, Lena, Berit Solveig Gaup, og Håkon Mudenia, *"Kofteliknende" klær i Final Fantasy: - Måtte le da jeg så det*, (2023), hentet 8. mars, 2023. <https://www.nrk.no/sapmi/krever-at-square-enix-fjerner-far-northern-attire-fra-final-fantasy-xiv-1.16304574>.
- Norges E-sportforbund, *norges e-sportforbund*, hentet 11. mai, 2023. <https://e-sportforbundet.no/index.html>.

- Nvidia, *GeForce NOW*, (2023) hentet 6. mai, 2023. <https://www.nvidia.com/en-us/geforce-now/>.
- Obsidian, *Pentimen*, (2023), hentet 27. april, 2023. <https://pentiment.obsidian.net>.
- Pan European Game Information, *Hva er aldersmerking*, (2017), hentet 6. mars, 2023. <https://pegi.info/index.php/nn/page/pegi-age-ratings>.
- Paradox interactive, *Crusader Kings III*, (2023), hentet 20. april, 2023. <https://www.paradoxinteractive.com/games/crusader-kings-iii/about>.
- Parr, Odd Steinar. «*River digert Sovjet-monument.*» *Finansavisen*. (22.07.2022). hentet 13. mai, 2023. <https://www.finansavisen.no/nyheter/politikk/2022/08/22/7917254/latvia-lar-seg-ikke-skremme-river-digert-sovjet-monument>.
- Pfister, Eugen, «Why history in digital games matters», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann, (Köln: Transcript Verlag, 2020), 47-72.
- Recording Academy Grammy Awards, «*Assassin's Creed Valhalla: Dawn Of Ragnarok* Wins The First GRAMMY Award For Best Score Soundtrack For Video Games/Interactive Media, hentet 10. mars 2023. <https://www.grammy.com/videos/assassins-creed-wins-best-score-soundtrack-video-games-interactive-media-2023-grammys-premiere-ceremony>.
- Reinecker, Lotte, Stray, Petter Jørgensen, Jens Dolin, Holten Ingerslev, og Gitte. *Universitetspedagogik*. (Fredriksberg: Samfundslitteratur 2020).
- Salen, Katie, og Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. (Cambridge: MIT Press, 2003).
- Sámediggi, *Samarbeid med Walt Disney Animation Studios*, hentet 8. mars, 2023. <https://sametinget.no/internasjonalt-arbeid/samisk-samarbeid/samarbeid-med-walt-disney-animation-studios/>.
- Sámiráddi, *Saamicouncil.net*, (2023), hentet 8 mars, 2023. <https://www.saamicouncil.net/news-archive/the-saami-council-demand-square-enix-to-immediately-remove-the-final-fantasy-far-north-attire>.
- Schut, Kevin, «Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History» *Games and Culture*, 2:3, (2007), 213-235.
- Schwarz, Angela, «The craze for the authentic», i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann, (Köln: Transcript Verlag), 117-136.
- . «Quarry-Playground-Brand. Popular history in video games.» i *History in games: Contingencies of an authentic past*, red. Martin Lorber og Felix Zimmermann, (Köln: Transcript Verlag), 25-46.
- Sivesind, Kirsten og Kari Bachmann, «Læreplaner – fra dokumenter til dokumentasjon», i *Praktisk-pedagogisk utdanning: En antologi*, red. Rune Johan Krumsvik og Roger Säljö, (Bergen: Fagbokforlaget, 2020), 321-345.
- Skaug, Høie, Jørund, Tobias Staaby, Aleksander Husøy, og Odin Nøsen, *Dataspill i skolen*. Notat fra Senter for IKT i utdanningen, Senter for IKT i utdanningen. (2017).
- Skaug, Høie, Jørund. Aleksander Husøy, Tobias Staaby, og Odin Nøsen. *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen*. (Bergen: Fagbokforlaget, 2020).
- Spring, Dawn, «Gaming history: computer and video games as historical scholarship.» *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 19:2, (2014), 207-221.
- Statlig spesialpedagogisk tjeneste: *Assassin's Creed- Discovery Tour*, (2022), hentet 13. april, 2023. <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/assasins-creed--discovery-tour/>.
- Statlig spesialpedagogisk tjeneste: *Teknologi i opplæringen*, hentet 11. mai, 2023. <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologi-i-opplaringen/>.

- Stugu, Ola Svein, *Historie i bruk*. (Oslo: Det Norske Samlaget, 2016).
- Suziedelyte, Agne, «Is it only a game? Video games and violence», *Journal of Economic Behavior and Organization*, 188, (2021), 105-125.
- Tørstad, Stian, *The Gathering*, (2020), hentet 10. mars, 2023. <https://www.gathering.org/tg23/article/6152/the-gathering-den-gang-da>.
- Torget, Guro, «Usynlige lesbiske og kontroversielle homofile: Representasjon av lesbiske og homofile karakterer i dataspill», *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 42:4, (2018), 250-267.
- Tozoğlu, Ahmet, Erdem, og Mehmet Şükrü Kuran, «What if you are a medieval monarch?: A Crusader Kings III experience to learn medieval history.» i *Teaching the Middle Ages through Modern Games Using, Modding and Creating Games for Education and Impact*, av Robert Houghton, (Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022), 79-92.
- Ubisoft entertainment. *Anno 1800™ Lead the Industrial revolution*, (2023), hentet 27 april, 2023. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/anno/1800?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>.
- . *Assassin's Creed Odyssey*, (2023), hentet 11. April, 2023. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/odyssey>.
- . *Discovery Tour*, (2023), hentet 12. april, 2023. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>.
- . *All Discovery Tour curriculum guides*, (2021), hentet 12. april, 2023. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>.
- . *Discovery Tour: Ancient Greece Social Sciences Lesson Plan*, hentet 13. april, 2023. https://staticctf.ubisoft.com/J3yJr34U2pZ2Ieem48Dwy9uqj5PNUQTn/7djX0fPi4C1dBT5QA4RZxJ/b2efb7ad2d2a57b3d56f60a4de9df551/Discovery_Tour_Ancient_Greece_Social_Sciences_Lesson_Plan.pdf.
- Utdanningsdirektoratet, «*Læreplan i historie fellesfag*», (2019), hentet 1. mai, 2023. <https://data.udir.no/k106/v201906/laereplaner-lk20/HIS01-03.pdf?lang=nob>.
- . *Overordnet del*, (2017), hentet 9. november Funnet November 9, 2022. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/om-overordnet-del/?lang=nob>.
- Utdanningsdirektoratet, *Dybdeløring*, (2019), Hentet 12, 2023. <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/dybdelaring/>.
- . «Utdanningsspeilet 2022.» (2022), hentet 17. april, 2023. <https://www.udir.no/tall-og-forskning/publikasjoner/utdanningsspeilet/utdanningsspeilet-2022/den-digitale-tilstanden-i-skole-og-barnehage/>.
- Wainwright, A. M., «Teaching historical theory through video games», *The history teacher*, 47:4, (2014), 579-612.
- Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, (2023) hentet, 27 april, 2023. <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>.
- . *Our games*, (2019), funnet 5. april, 2023. <https://warhorsestudios.cz/our-games/>.
- World Health Organization, *Gaming disorder*, 2023, funnet Mai 11, 2023. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

Ludografi

Assassin's Creed-serien.(Ubisoft 2007-2020: Ubisoft Montreal, Ubisoft Ancecy, Ubisoft Bordeaux, Ubisoft Bucharestm Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, Ubisoft Quebec, Ubisoft Toronto, Gameloft, Griptonite games, Blue byte)

Civilization-serien (Microprose, Activision, Hasbro interactive, Infogrames, 2K games, 1991-2016: Microprose, Activision, Firaxis games)

Total War-serien (EA, Activision, Sega, 2000-2022: Creative assembly og Feral interactive)

Ancient Cities (Uncasual games, 2023: Uncasual games)

Anno 1800 (Ubisoft 2019: Blue byte)

Assassin's Creed Origins (Ubisoft 2017, Ubisoft Montreal)

Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft 2020: Ubisoft Montreal)

Battlefield 1 (EA 2016: DICE)

Call of Duty WWII (Activision 2017: Sledgehammer games)

Civilization IV (2K 2005: Firaxis games)

Civilization VI (2K 2016: Firaxis games)

Company of Heroes 2 (Sega og Feral interactive 2013: Relic entertainment)

Crusader Kings III (Paradox interactive 2020: Paradox development studio)

Donkey Kong (Nintendo 1981: Nintendo R&D1)

FIFA 23 (EA Sports 2022: EA Vancouver og EA Romania)

Final Fantasy XIV (Square enix 2013: Square enix)

Hearts of Iron IV (Paradox interactive 2016: Paradox development studio)

Kingdom Come Deliverance (Deep silver 2018: Warhorse studios)

L.A. Noir (Rockstar games, 2011, Team bondi og Rockstar Leeds)

Minecraft (Mojang, Xbox games studios, Sony interactive entertainment, 2011, Mojang)

My Child: Lebensborn (Teknopilot 2018, Sarepta studio)

Pentiment (Microsoft game studios 2022: Obsidan entertainment)

Pong (Atari 1972: Atari)

Read Dead Redemption (Rockstar games 2010: Rockstar San Diego)

Read Dead Redemption 2 (Rockstar games 2018: Rockstar studios)

Super Mario Bros (Nintendo 1985: Nintendo R&D4)

The Legend of Zelda (Nintendo 1986: Nintendo R&D4)

This War of Mine (11 bit studios 2014)

Victoria 3 (Paradox interactive 2022: Paradox development studio)