



FAGLIG GAMING

COMPUTERSPIL I GYMNASIET

Inspirationsmateriale til praktisk tilrettelæggelse af
spilbaseret undervisning i dansk og historie





COMPUTERSPIL I FLERFAGLIGHED

- - - - X

Dansk og historie arbejder begge kritisk-analytisk med historier – fiktive og virkelige – og søger at undersøge, forstå og fortolke dem. Computerspil er komplekse og sammensatte teksttyper og fortællinger, der kan udfoldes gennem flerfaglige analytiske vinkler og processer, og som kan udvikle og styrke elevernes kritiske forståelse samt deres digitale kompetencer som fagligt reflekterede gamere.

I dette inspirationsmateriale vil 5 forskellige computerspil kort blive præsenteret ud fra både et dansk- og historiefagligt perspektiv med det formål at åbne op for en dybere undersøgelse af spillet. Behandlingen vil således ikke være fyldestgørende, men i stedet pinpointe relevante faglige aspekter, som eleverne med fordel kan gå i dybden med.

Vi håber med dette materiale at konkretisere, hvordan man kan arbejde med computerspil i dansk og historie i gymnasiet – især ifm. tværfaglige skriftlige opgaver.

“

Selvom man som lærer ikke synes, at man har spilkompetence, har man en pædagogisk viden, som skal anvendes i undervisningen. Lærerne kan perspektivere mediet for eleven og give eleven en indsigt i computerspillet, som eleven ikke havde.

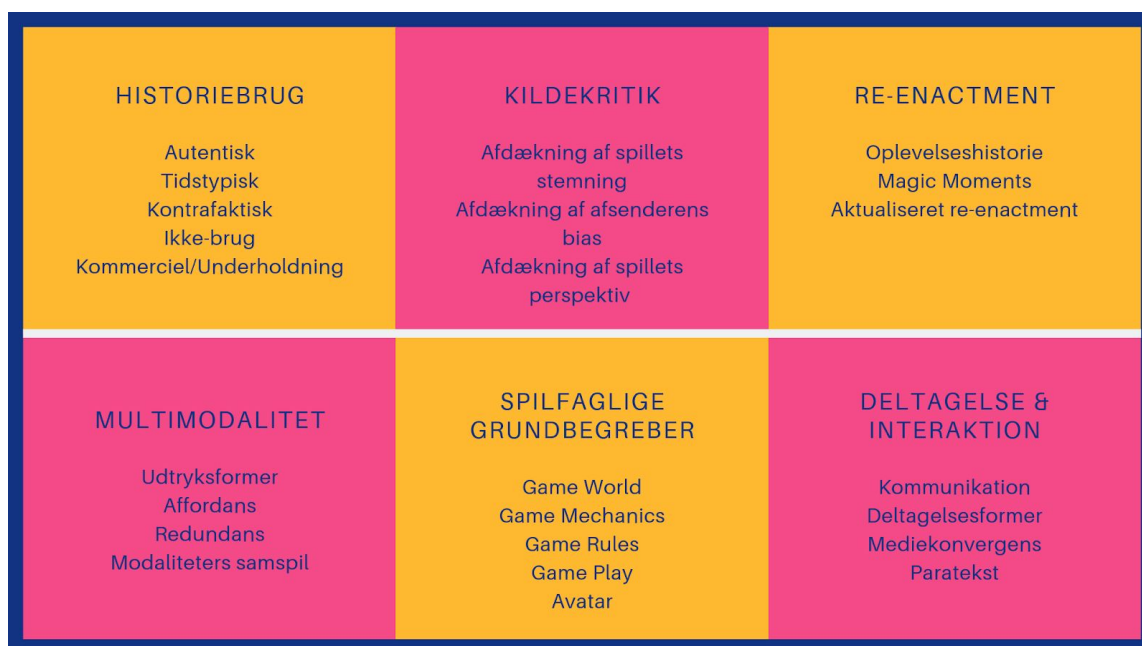
- Hoff & Sørensen (2010): Formidling af computerspil i danskundervisningen. *Læremiddeldidaktik*, 3(1), 58-62

”

Centrale begreber

- - - - X

I dette inspirationshæfte anvendes forskellige faglige tilgange og begreber til at illustrere, hvordan man konkret kan tilgå og arbejde med computerspil i dansk og historie. For mere viden herom (samt referencer) henvises til det tilhørende undervisningsmateriale “FAGLIG GAMING - Computerspil i gymnasiet”.



1. Red Dead Redemption 2

- - - - X



Det første Red Dead Redemption blev lanceret i 2010, og i efteråret 2018 udkom den længe ventede efterfølger. Historien i RDR2 udfolder sig i det vilde vesten i 1899, hvor hovedpersonen Arthur Morgan er på flugt fra myndighederne sammen med 'The Van der Linde Gang'. Spillet er et open world-adventure game, der består af 5 regioner i det sydlige USA ved grænsen til Mexico med landskaber der varierer fra idylliske bjergpas og massive skovområder til gølge ørkener med forladte spøgelsesbyer. Spillet er fyldt med små nybyggerbyer og afsidesliggende landejendomme samt en enkelt storby, Saint Denis, der er inspireret af New Orleans.

Det historiske afsæt for spillets handling er sammenstødet mellem det simple nybyggerliv på den amerikanske prærie og den fremadstormende industrialisering. Det ses blandt andet, når de storslåede naturscener konstant bliver "forstyrret" af den teknologiske udviklings damplokomotiver og jernbroer, der forbinder spillets forskellige bysamfund.

I RDR2 er initiativet og tempoet overladt til spilleren selv. Og selvom hovedhistorien ligger fast, har man rig mulighed for selv at definere sin karakters moralske habitus i de utallige side quests, som spillet er fyldt med.

Et danskfagligt perspektiv på **Red Dead Redemption 2**

- - - - X

RDR2 beskriver og fiktioniserer den amerikanske civilisations udvikling og overgangen til industrisamfund. Disse perspektiver på industrialiseringens gennembrud og modernitetens fremkomst skaber muligheder for at interagere med og forstå emnerne på nye måder, som med fordel kan relateres til andre tekster og værker, der tematiserer industrialisering og modernitet.

Spillet domineres af et medrivende og komplekst narrativ, som med fordel kan være omdrejningspunkt for en danskfaglig analyse med afsæt i de spilfaglige grundbegreber, hvor spillets verden, historie og gameplay kan udfoldes. En væsentlig del af narrativet præges af de moralske og eksistentielle valg, som ens avatar møder på sine rejser, mens et andet perspektiv på spillet er de æstetiske og multimodale valg, der er foretaget af udviklerne. Det er oplagt at undersøge og beskrive modaliteternes samspil og forskelligartede konnotationer, samt hvordan de understøtter narrativets konstruktion og udfoldelse, som desuden skabes og udvikles i interaktionen mellem en selv og de mange nuancerede NPC'er i spillet.

Fagligt fokus:

Multimodalitet: Hvordan påvirker spillets billed- og lydside den narrative udvikling - og hvilken betydning har modaliteternes samspil, affordans og redundans for dette?

Spilfaglige grundbegreber: Hvordan interagerer spillets avatar, Arthur Morgan, med spillets game world - og hvordan er gameplay og game mechanics med til at konstruere spillets fortælling om Morgan og hans slægt?

Deltagelse og interaktion: Hvilken betydning har avatarens interaktion med spillets mange NPC's for udviklingen af narrative valgmuligheder og personer?

Et historiefagligt perspektiv på **Red Dead Redemption 2**

- - - - X

RDR2 foregår i USA i 1899 og portrætterer mødet mellem det vilde vesten og industrialiseringen. Fra et historiefagligt perspektiv giver det derfor mening at undersøge, hvordan dette "møde" kommer til udtryk i spillet med fokus på de nye teknologier, der kendetegnede perioden. Derudover skildrer spillet de meget forskelligartede liv, som leves i USA på dette tidspunkt i de små nybyggersamfund eller på de isolerede landmandsgårde, samt i de rige og fattige kvarterer i storbyen, St. Denis. Disse fremstillinger kan sammenholdes med en nærmere undersøgelse af amerikanernes forskellige sociale lag samt levevilkår i slutningen af 1800-tallet.

Den populærhistoriske behandling af det vilde vesten er interessant, fordi man (ofte) dyrker og heroiserer den amerikanske outlaw-skikkelse. Det åbner op for en historisk undersøgelse af, hvordan RDR2 forholder sig til dette fænomen, samt hvilken betydning det får for denne fremstilling, at man selv har mulighed for at træffe forskellige valg undervejs i spillet. Spillet har et interessant og dybt persongalleri, som nuanceret skildrer både helte og skurke, hvilket med fordel kan sammenlignes med andre både fag- og populærhistoriske eksempler.

Fagligt fokus:

Historiebrug: Undersøg, hvordan spillet skildrer mødet mellem industrialiseringen og "det simple liv" på prærien, samt hvordan det tydeliggøres, at spillet foregår i 1899.

Kildekritik: Forhold dig kritisk til fremstillingen af den amerikanske "outlaw" som en historisk aktør

Re-enactment: Overvej, hvilken betydning det har for din forståelse af perioden, at RDR2 er et 'Open World'-spil som giver dig mulighed for selv at udforske USA i 1899.

2. Valiant Hearts: The Great War

- - - - X



Valiant Hearts blev udgivet i 2014 og er produceret af franske Ubisoft Montpellier. Spillet er et puzzle-adventure game i tegneseriestil, der foregår under 1. Verdenskrig. Her følger man 4 karakterer, der ved krigsudbruddet får vendt op og ned på deres tilværelse og ender på hver deres side af fronten. På den måde får spillet illustreret, hvordan krigen påvirkede helt almindelige mennesker, der fra den ene dag til den anden blev indrullet i de europæiske massehære for at blive sendt i døden på slagmarkerne.

Spillets forskellige missioner foregår alle i nærheden af eller langs Vestfronten. Mens man løser forskellige puzzles i spillets forgrund, raser krigen i baggrunden, og man oplever hurtigt krigens industrielle karakter med kampvogne, flyvemaskiner og giftgas. Spillets karakterer er skabt med inspiration fra virkelige soldaterbreve, hvilket bidrager til en stærk og tragisk fortælling om krigens meningsløshed.

På sin vis er Valiant Hearts et simpelt spil med basale game mechanics og udtryk, som det fx kommer til udtryk, når karaktererne kommunikerer med hinanden via talebobler med forskellige tegn. Men samtidig rummer spillet en dyb og emotionel fremstilling af 1. Verdenskrig, som gør at spillet adskiller sig væsentligt fra de typiske krigsspil.

Et danskfagligt perspektiv på **Valiant Hearts**

- - - - X

På trods af den fiktive historie i Valiant Hearts har udviklerne brugt autentiske breve fra 1. Verdenskrig til at rammesætte og udvikle fortællingen. Derudover finder man gennem spillets narrativ forskellige historiske artefakter og objekter, som belyser krigens historiske kontekst og menneskelige konsekvenser. Perspektiverne på krigshandlinger, -kontekst og -oplevelser fordrer også meningsfulde koblinger til komparative læsninger af andre perspektiver på 1. Verdenskrig som fx litterære og filmiske.

Spillets fokus på synsvinkler, skæbner samt valg og handlinger i forbindelse med krig er oplagte opmærksomhedspunkter i danskfaget, hvor fx spilfaglige grundbegreber kan rammesætte og udfolde spillets handling, dynamikker, mekanikker, regler og personer. Spillets æstetik har tydelige tegneserie-referencer og grafikken er stiliseret. Det fordrer refleksion og diskussion over koblingen mellem spillets tematikker og narrativ contra udtryk og æstetik, som relaterer sig til forskellige stemninger og oplevelser.

Fagligt fokus:

Multimodalitet: Hvilken betydning har spillets visuelle tegneseriestil for skildringen og forståelsen af krig - og hvordan anvendes lydbilledets tale og underlægningsmusik i dette?

Spilfaglige grundbegreber: Hvilke handlemuligheder etableres gennem spillets game mechanics og game rules - og hvordan influerer det spillets primære avatars, deres historiefortælling og spillets gameplay?

Deltagelse og interaktion: På hvilke måder interagerer spillets protagonister og avatars, Emile og Karl, med hinanden, og hvilken betydning har det for spillets udvikling?

Et historiefagligt perspektiv på **Valiant Hearts**

- - - - X

Valiant Hearts følger 1. Verdenskrigs kronologi på Vestfronten og portrætter en række virkelige slag som eksempelvis Somme eller Ypres (hvor tyskerne første gang anvendte giftgas). Der er et tydeligt fokus på at illustrere krigens industrielle karakter fra våbenbrug til transportmidler, hvad der både kommer til udtryk i spillets gameplay og i de mange faktabokse, der løbende bliver præsenteret i spillet. Derudover skildres krigens mange forskellige lokationer fra de krigshærgede frontlinjer til det almindelige liv i de franske storbyer.

Spillet er særlig interessant, fordi det – modsat mange andre krigsspil – tillader spilleren at opleve krigen fra begge sider. Ofte vil sådanne spil “vælge side”, men i Valiant Hearts er der i højere grad tale om kritisk fremstilling af krigens meningsløshed og de utallige ofre, som krigen krævede. Udstillingen af generalernes fanatiske insisteren på at sende deres soldater i døden i et desperat forsøg på at slå fjenden tilbage, illustrerer tydeligt udviklernes syn på krigen.

Spillets tegneseriestil og klassiske platforms-gameplay gør, at Valiant Hearts ikke rummer den store re-enactmentoplevelse. Spillets styrke er det stærke narrativ, der formidler krigens konsekvenser for de helt almindelige mennesker, der i forbindelse med krigen blev kaldt til tjeneste.

Fagligt fokus:

Historiebrug: Undersøg, hvordan krigsscenerne i Valiant Hearts er inspireret af den virkelige historie ved at sammenligne med relevante beretninger fra 1. Verdenskrig

Kildekritik: Undersøg, hvordan krigen fremstilles samt hvor udviklernes sympati ligger. Hvilken betydning har det for din forståelse af krigen, at spillets karakterer kæmper på begge sider af krigen?

Re-enactment: Overvej, hvilken betydning spillets tegneseriestil og puzzle-elementer har for formidlingen af krigens oplevelser. I hvilket omfang påvirker det brugerens identifikation med spillets avatars?

3. Battlefield 1

- - - - x



Battlefield 1 er uden sammenligning det visuelt flotteste computerspil om 1. Verdenskrig til dato med en ganske gennemført singleplayer-kampagne. Spillet, der blev lanceret i 2016, portrætterer forskellige geografiske lokationer under krigen såsom Vestfronten, Alpekrigen mellem Italien og Østrig-Ungarn, landgangen ved Gallipoli og ørkenkrigen i Osmannerriget.

Battlefield 1 spilles i klassisk first person-perspektiv, hvilket gør spiloplevelsen nærværende og intens. Undervejs oplever man krigens industrielle særkende, når man bemander maskingeværer i skyttegravene, træder ind i kampvognenes klaustrofobiske indre eller griber fat om styrepinden i en britisk Bristol F.2-flyvemaskine. Det er netop de mange forskellige spilsценарier, der gør Battlefield 1 interessant at undersøge nærmere ud fra såvel et dansk- og historiefagligt perspektiv.

Spillet består både af en singleplayer-kampagne og adskillige multiplayer-maps, hvilket åbner op for at arbejde med forskellige faglige tilgange. Singleplayer-delen udgøres af 5 forskellige "War Stories" samt en intromission der adskiller sig fra de øvrige ved i særlig grad at fremstille krigens meningsløshed. Her opleves skyttegravskrigen fra en række unge soldaters perspektiv, hvoraf ingen af dem overlever de ca. 15 minutter, som det tager at spille missionen igennem.

Et danskfagligt perspektiv på **Battlefield 1**

- - - - X

I Battlefield 1 er spilverden og gameplay centrale analytiske interesseområder, der interagerer sammen om at udfolde den narrative konstruktion. Det er relevant, da man via sin avatar oplever og deltager i krigen i et førstehåndsperspektiv, hvormed spillets gameplay er med til at strukturere og påvirke spillets verden, som er rammesat af 1. Verdenskrig. Som kompleks og multimodal tekst kan Battlefield 1 dertil forstås som en række forskellige udtryk og repræsentationsformer med vidt forskellige affordanser. Spillets audiovisuelle fremstillinger påvirker krigsskildringen og multimodale spilanalyser kan udgøre et supplerende perspektiv til at forstå Battlefield 1 som narrativ og udtryksform. Spillets samspil mellem krig, kunst og æstetik er i sig selv oplagte muligheder for at tematisere, hvordan krig formidles, stiliseres og æstetiseres.

I spillets online version interagerer man endvidere med andre spillere om at udforske og opleve krigen. Battlefield 1 er enormt populært, så oplagte analytiske perspektiver er fx at undersøge spillets muligheder for interaktion og deltagelse eller at lade eleverne kaste sig over de utallige paratekster (videovejledninger, reviews, debattekster m.v.) der er skabt i relation til spillet.

Fagligt fokus:

Multimodalitet: Hvordan anvender spillet lyd og underlægningsmusik som medskabende af spillets fortælling og narrativ og som kontrast til dets visuelle side? Hvordan bruges spillets lydlige og visuelle sider til at skabe spillets narrativ – og med hvilken virkning udvikler og udfordrer de hinanden?

Spilfaglige grundbegreber: Hvordan influerer og udfordrer spillets gameplay og game world vores forståelse af krig – og hvordan anvendes spillets forskellige avatars til dette?

Deltagelse og interaktion: Hvilke online muligheder tilbyder spillet, og hvordan påvirker spillerens deltagelsesmuligheder og interageren spillets narrativ og krigsfortælling?

Et historiefagligt perspektiv på **Battlefield 1**

- - - - X

Battlefield 1 er særlig interessant for historiefaget, fordi spillet portrætterer 1. Verdenskrigs forskellige krigsscenerier samt de våben, transportmidler og lignende der var kendetegnende for krigen. Udviklerne har blandt gjort sig umage for visuelt at gengive flytyper og kampvogne nøjagtigt, og de har i flere tilfælde valgt at skildre rigtige slag som eksempelvis slaget ved Gallipoli.

Spillet har en tydelig 'historisk bias' i kraft af, at man udelukkende spiller på Ententens side i kampen mod henholdsvis Tyskland, Østrig-Ungarn og Osmannerriget. Dertil åbner spillet op for en nærmere undersøgelse af, hvor realistiske kampscenerne fremstilles, samt hvilke kompromiser med den historiske nøjagtighed udviklerne har måtte indgå for at skabe et brugervenligt gameplay. Endeligt kan man forholde sig til, hvordan krigen skildres i de forskellige missioner og sammenlignedette med samtidige kilder.

En af spillets store styrker er, at man får mulighed for at opleve 1. Verdenskrig helt tæt på - fra de mudrede skyttegrave på den fransk-tyske grænse til de nervepirrende "dog fights" i luften. Det giver rig mulighed for at overveje, hvorvidt disse skildringer frembringer ny viden om krigen, eller om underholdningsaspektet overtrumfer spillets forsøg på at skabe en realistisk oplevelse af krigen intensitet.

Fagligt fokus:

Historiebrug: Undersøg, hvad der kendetegnede 1. Verdenskrigs krigsførelse, samt hvordan dette kommer til udtryk i spillet

Kildekritik: Afdæk, hvordan krigen fremstilles, samt hvem der portrætteres som de "gode" og de "onde". Undersøg, hvordan denne "historiske bias" kan forklares.

Re-enactment: Overvej, i hvilken grad det lykkes udviklerne at skabe en realistisk gengivelse af krigen, som den blev oplevet af almindelige soldater.

4. Assassin's Creed: Syndicate

- - - - X



Assassin's Creed-serien er et open world-adventure game, der udspiller sig i en række forskellige tidsaldre. Det første spil foregik i Jerusalem under korstogene, og siden da har serien blandt andet portrætteret oldtidens Grækenland, renæssancens Italien, Caribien i 1700-tallet og London under industrialiseringen (hvor sidstnævnte er udgangspunktet for dette materiale).

Den fiktive historie i Assassin's Creed er bygget op omkring en magtkamp mellem to hemmelige grupper, der har bekæmpet hinanden fra civilisationens vugge og frem til i dag. På den ene side står tempelridderordenen, der dominerer det politiske, religiøse og økonomiske liv og undertrykker de almindelige borgere. Heroverfor står Assassin-broderskabet, der kæmper for at udbrede frihedsidealer og menneskerettigheder.

Alle Assassin's Creed-spil foregår i en open world, hvilket giver spilleren frihed til at udforske og undersøge spiluniverset i det tempo, man selv ønsker. På trods af denne valgfrihed er handlingen fastlåst, og der er begrænsede muligheder for at påvirke historien. Spillets styrke ligger i den visuelle genskabelse af historiske fortidsbyer samt den omfattende baggrundshistorie, der inkluderer hundredvis af virkelige historiske aktører. I AC: Syndicate støder man eksempelvis på Dronning Victoria, Alexander Graham Bell, Charles Darwin og Karl Marx for at nævne nogle få.

Et danskfagligt perspektiv på **Assassin's Creed: Syndicate**

- - - - X

I Assassin's Creed: Syndicate oplever man den industrielle revolution i London på nært hold, når man bevæger sig rundt med sin avatar og interagerer med og i byen. Derfor er naturlige faglige fokusområder at undersøge formidlingen af industrialiseringen og dens stemning, kulturelle og tematiske fokuspunkter og skildringer af mennesker og politik, som kan sammenlignes med Danmarks industrialisering og mediefortællinger fra og om det moderne gennembrud.

Spillet tematiserer endvidere større emner som prostitution, køn, børnearbejde, kulturel og social diversitet, arkitektur og socioøkonomiske forhold, der hver især kan være selvstændige teoretisk-analytiske fokusområder ift. litteratur- og kulturhistorie og intertekstualitet. Spillets verden er et fremtrædende element båret af en tydelig og realistisk æstetik, der muliggør, at spilleren kan udforske og interagere direkte med datidens bygninger, gader, mennesker og kultur og derigennem give mulighed for kropsliggørelse og forståelse af tiden.

Fagligt fokus:

Multimodalitet: Undersøg, hvordan spillets litteratur- og kulturhistoriske periode repræsenteres gennem dets visuelle, lydige og tekstlige dimensioner - og hvordan disse interagerer med hinanden i skildringen af perioden.

Spilfaglige grundbegreber: Hvordan er spillets game world etableret - og hvordan udfoldes dette via spillets avatar gennem specifikke game mechanics (som fx "the grappling hook") og game rules (som "Creed points")?

Deltagelse og interaktion: Hvilken betydning har spillets NPC's for den narrative udvikling, og hvordan etableres synet på den historiske tid gennem karakterens/avatarens valg og handlemuligheder?

Et historiefagligt perspektiv på **Assassin's Creed: Syndicate**

- - - - X

AC-spillene er særligt interessante for historiefaget, da man frit kan bevæge sig rundt i de historiske byer og opleve datidens arkitektur, infrastruktur og sociale hierarkier helt tæt på. Spillene udmærker sig ved deres arkitektoniske detaljerigdom samt møderne med centrale historiske aktører, hvilket tilsammen giver en stærk visuel fornemmelse af at være "til stede" i de forskellige tidsperioder. I AC: Syndicate kan man således opleve det industrielle Londons mange forskellige bydele fra de fattige arbejderkvarterer til det velstillede Westminster, og man bliver konstant præsenteret for tidens fremtrædende historiske personligheder.

Spillene gør både brug af 'autentisk' og 'tidstypisk' historiebrug, hvilket åbner op for en nærmere analyse af samspillet mellem disse to. En række karakterer placeres direkte i relation til spillets plot, og det er værd at undersøge, hvad der har været afgørende for, om personerne tilhører henholdsvis den ene eller den anden gruppering.

AC-spillene udtrykker generelt en stærk sympati for vestlige værdier og idealer. Den gruppe man tilhører kæmper for at udbrede borgerlige frihedsrettigheder i kampen mod et autoritært, konservativt verdensbillede. Denne skildring af historien som en kamp mellem forskellige ideologier og værdier, kan man med fordel undersøge nærmere - eksempelvis ved at inddrage makroteorier som Marx, Fukuyama og Huntington.

Fagligt fokus:

Historiebrug: Undersøg, hvordan spillet bruger historien til at skabe en fiktiv fortælling, samt hvilke kriterier der ligger til grund for de historiske personers relation til historien

Kildekritik: Undersøg, hvordan udviklernes vestlige værdier kommer til udtryk i spillet, samt hvordan man kan se, at der er tale om en moderne fremstilling af perioden

Re-enactment: Overvej, i hvilken grad AC's gengivelse af det industrielle London giver dig en fornemmelse af at være "til stede" i fortiden.

5. This War of Mine

- - - - x



This War of Mine er udviklet af polske 11 bit Studios og blev udgivet i 2014. Spillet er stærkt inspireret af belejringen af Sarajevo under den jugoslaviske borgerkrig i 1990'erne og fokuserer - modsat de typiske krigsspil - på de civile ofre. Dermed fremhæver spillet krigens menneskelige konsekvenser og den håbløshed enhver krig fører med sig, og er derved med til at udvide og nuancere computerspilsgenrens underholdningsbegreb.

I spillet skal man forsøge at få en gruppe civile borgere til at overleve belejringen af den fiktive by, Pogoren. Gruppen har søgt tilflugt i en faldefærdig ruin, som i dagtimerne kan sættes i stand og indrettes med de mest basale genstande som senge, brændeovne og lignende. Om natten må man begive sig ud i byen for at samle mad, vand og materialer, der kan sikre gruppens fremtidige overlevelse.

Undervejs i spillet bliver man stillet overfor en række dilemmaer. Vil man stjæle mad fra et ældre ægtepar for selv at overleve, og vil man risikere sit eget liv for at redde andre, der bliver udsat for krigsforbrydelser? This War of Mine kommer tæt på krigens tragedier på en måde, som er atypisk for computerspil, og er dermed et fint eksempel på, at computerspil også kan fortælle seriøse og vigtige historier.

Et danskfagligt perspektiv på **This War of Mine**

- - - - X

I *This War of Mine* stilles man konstant over for dilemmaer og valg, der har direkte - og ofte fatale - konsekvenser for spillets handling. Man har ansvar for ens avatars - spillets uskyldige og civile protagonister - som skal overleve i en krigsramt verden. Disse dele er i sig selv relevante faglige muligheder til at konkretisere og rammesætte perspektiver på etik, moral og valg i mediefortællinger - fx som del af et temabaseret forløb. Spillets verden og mekanismer er af særlig interesse, da ens valg (og konsekvenserne heraf) har direkte og mærkbar indflydelse på spillets narrativ og spillerens handlemuligheder. Det ses fx når karaktererne bliver trætte og udmagrede af manglende søvn og mad, eller når de bliver deprimerede og handlingslammede pga. de krigsoplevelser, de udsættes for.

Spillet er skabt på baggrund af autentiske krigsberetninger og kan qua sit afsæt i krigen i Jugoslavien med fordel læses sammen med andre nyere tekster om perspektiver på krig og krigsoplevelser - fiktive såvel som faktuelle. Dette åbner op for et journalistisk danskfagligt fokus på beretninger omkring samt oplevelser af krigsdeltagelse (og fx traumer og psykologiske perspektiver ifm. hjemsendelse), hvor eleverne kan arbejde både teoretisk-analytisk med *This War of Mine* og andre tekster samt produktivt som spilformidlere eller -anmeldere.

Fagligt fokus:

Multimodalitet: Undersøg, hvordan spillets brug af forskellige modaliteter sammen og hver for sig skaber en spiloplevelse af og narrativ konstruktion om krig samt overlevelse - og hvordan modaliteterne tematiserer krigen.

Spilfaglige grundbegreber: Hvordan fungerer spillets avatars som både et hold og unikke individer - og hvordan influerer spillets game rules og mechanics (som manglende søvn og mad) dets game world og gameplay?

Deltagelse og interaktion: Undersøg, hvordan spillets brug af interaktion i krigsramte områder skaber og udvikler narrativet samt skaber en symbolsk og tematisk fortælling om det at være civil under krigshændelser.

Et historiefagligt perspektiv på **This War of Mine**

- - - - X

This War of Mine er inspireret af borgerkrigen i Jugoslavien og i særdeleshed af den 4 år lange belejring af Sarajevo, og det er derfor oplagt at undersøge, hvordan dette kommer til udtryk i spillet. Her kan man fx kigge på, hvordan spillet kredser om de civiles konstante mangel på basale ressourcer, fødevarer og vand, eller man kan undersøge hvordan spillet reflekterer borgerkrigens forskellige aktører (officielle regeringsstyrker, lokale militser, kriminelle bander – og de civile der er fanget i midten).

Udviklerne har formået at skabe et realistisk og tragisk portræt af den håbløshed en belejring af en moderne storby medfører. Der er dog fortsat dele af krigen, som udviklerne ikke har ønsket at portrættere – eksempelvis forbrydelser mod børn – men ellers går spillet væsentligt længere end traditionelle krigsspil i dets belysning af krigens mere dystre sider. Her er det oplagt at undersøge, hvordan This War of Mines formidling af krigen adskiller sig fra andre (underholdende) populærhistoriske krigsfremstillinger.

Hvad angår selve spiloplevelsen er det særligt interessant, at man ikke kan gemme i spillet. Det er med til at skabe en mere intens spiloplevelse på de natlige scavenging-ture (hvor man risikerer at blive såret eller slået ihjel, hvis man bliver opdaget), men gør også de moralske valg man løbende skal træffe mere nærværende og afgørende. Det åbner op for en nærmere undersøgelse af, hvorvidt spillet bringer os nærmere en forståelse af, hvordan det er at være civil aktør under borgerkrigs-lignende tilstande.

Fagligt fokus

Historiebrug: Undersøg, hvordan udviklerne har ladet sig inspirere af Sarajevos belejring, og hvordan det kommer til udtryk i spillet

Kildekritik: Forhold dig kritisk til, hvordan krigen skildres, samt hvilke dele af borgerkrigen udviklerne har udeladt i deres fremstilling af krigen

Re-enactment: Overvej, hvilken betydning spillets gameplay og game rules har for din forståelse af forholdene under en borgerkrig (eksempelvis betydningen af ikke kunne gemme spillet undervejs).

FLERFAGLIGE VINKLER: KORT FORTALT

Red Dead Redemption 2

TEMAER: Industrialiseringens konflikter, modernitet og populærkultur.

HVORDAN: Populærhistorisk formidling af historiske aktører via spillets avatar og NPC's som medskabende elementer af narrativet.

Valiant Hearts

TEMAER: 1. Verdenskrig, krigsskildringer og -perspektiver og stil og æstetik.

HVORDAN: Multimodal, æstetisk og kildekritisk analyse af spillets formidling af krig med inddragelse af fortællingens fortællerforhold, synsvinkler og narrativer.

Battlefield 1

TEMAER: 1. Verdenskrig og krigsdeltagelse og -narrativer i et førstehåndsperspektiv.

HVORDAN: Narrativ analyse med spilbegreber i centrum (såsom game world, avatar og gameplay) i kobling med re-enactment som historisk indlevelse.

Assassin's Creed: Syndicate

TEMAER: Industrialisering og modernitet i Storbritannien, britisk social- og kulturhistorie og interaktive perspektiver på det

HVORDAN: Multimodale og narrative analyser af eksplorativt open world-gameplay og formidlinger/tolkninger af og re-enactment i en (kultur)historisk periode.

This War of Mine

TEMAER: Borgerkrigen i Jugoslavien, krigsskildringer og -oplevelser, moral og etik som civil under krig, det civile perspektiv.

HVORDAN: Narrativ analyse med spilbegreber som game rules, gameplay og avatars ift. at skabe/formidle civile perspektiver på krig og overlevelse.

OM

- - - - X

Dette inspirationshæfte er udviklet i forlængelse af undervisningsmaterialet “Faglig Gaming: Computerspil i Gymnasiet - Håndbog til praktisk tilrettelæggelse af spilbaseret undervisning i dansk og historie” (2019) samt en række faglige og flerfaglige kurser og oplæg om spilbaseret undervisning i gymnasiet i perioden 2018-2020.

Projektet er puljestøttet af Børne- og Undervisningsministeriet i 2018-2020 og er blevet realiseret med hjælp fra Innovative Economics IVS.

Kontakt: Kim Holflod @ kimh@nextkbh.dk og Sune Nielsen @ sune@unord.dk

