

Bilag 2:

Transskribering af interview.

Interviewene er løst transskriberet, og flere af citaterne er ikke skrevet i hele deres form, før vi skulle bruge dem til opgaven, hvor optagelsen er lyttet igennem for at finde det rigtige citat. Transskriberingen har primært været af det, som vi skulle bruge til vores analyse og diskussion i grove træk, da der undervejs har været mange små historier og eksempler. Under nogle af interviewspørgsmålene er der skrevet en kort opsummering på hovedpointerne, så vi bedst kunne gå hurtigt igennem spørgsmålene.

S = interviewperson 1, kvinde i 20'erne

J = interviewperson 2, mand i 20'erne

M = interviewperson 3, mand i 30'erne

F = interviewperson 4, mand i 20'erne

K = interviewperson 5, kvinde i 20'erne

N = interviewperson 6, kvinde i 20'erne

1. Hvad er vigtigt for dig, når du spiller computerspil?

Plottet. Medmindre der står i teaseren, at de sætter rammerne - vi er i 1944 og vi er i Hitlers kammer, for så er der tale om specifikke personer og situationer - så i den historiske situation, er det historiske det mest vigtige, da det så er et mere snævert plot.

Folk har det med at overgøre historie, 1. verdenskrig har også haft mange kedelige dage, og hold da op det har været langt. Man hører bare kun om de store slag, gode dialoger og store taler. Der har jo været flere måneder, hvor der ikke er sket en skid.

Videospil er jo underholdning, så man spiller det op og ændrer lidt i plottet for, at det stadig er spændende og underholdende. Hvis noget var 100% faktisk korrekt, ville det ikke være særlig sjovt.

Plottet fylder mest, medmindre plottet er, at det skal være hundrede procent historie.

Det er vigtigt for mig at selve settingen er god, idet at det er nogle flotte omgivelser. At grafikken er god, og selvfølgelig også at historien er god. Følge en hovedperson, der er en spændende type. Skal ikke være en kedelig fyr, eller kvinde for den sags skyld. Det skal fange ens interesse. Give en lyst til at spille videre. Spændende historie, fed gameplay, gode mechanics.

A good plot. A good story. For example I'm a fan of old history games. A play on the samurai, Vikings, Greek or Roman mythology. But not limited to history games. Basically like watching a

movie. Definitely good story, good vibes, good graphics. In multiplayer the game producer has to make it interesting to grow within their game. Levelling up. Make the world immersive.

Det er vigtigt, at man har det sjovt, imens man spiller. Jeg kan godt lide, at der er konkurrence ind i det, og det er typiske multiplayer spil, men igen jeg kan godt spille individuelle spil og har det også sjovt.

Det vigtigste for mig er grafikken, lyden og det er et spil der giver mening (lokation, missionerne osv...).

Det der er vigtigt for mig, når jeg spiller computerspil, er at jeg hygger mig og har det sjovt.

Generelt mange forskellige meninger, men også nogle punkter hvor de matcher. Generelt er plottet et fællespunkt for de fleste af dem. Dog er det også vigtigt for nogen af dem, at spillet ser godt ud – flot grafik, godt gameplay. Derudover skal det være sjovt at spille. Underholdningsværdien går igen – det skal være underholdende.

2. Hvilke historiske computerspil har du spillet? Har nogen af dem påvirket dig på en mere specifik måde end andre?

Age of Empire, Rome, Assassins Creed, Red Dead.

Det har ikke påvirket mig som sådan på en specifik måde, nej.

Så kan man sige, hvornår er det et historisk computerspil? Men altså, jeg vil mene, at sådan noget som Assassin's Creed i hvert fald prøver at være historisk. De har nogle aspekter, som følger vores historie rimelig okay, og så bygger de jo også lidt på med deres egen storyline. Så har jeg også spillet COD spillene, som der i hvert fald foregår under nogle historiske tidsperioder. Samme med Assassin's Creed spillene selvfølgelig.

Jeg vil helt klart sige at jeg er blevet mere historie interesseret, specielt efter Assassin's Creed spillene. Specifikt omkring nogle af de navne der bliver nævnt i for eksempel det nyeste af spillene, Valhalla, hvor man hører om gamle norske konger og nogle sekvenser, hvor man bliver taget ind i Asgård, Asernes verden. Jeg kan ikke huske, om man er Odin eller Thor, men hovedpersonen spiller i hvert fald en af de nordiske guder, hvor man ser, hvordan Ubisoft skildrer Asgård og alle de karakterer.

Samme med deres spil der foregår i det gamle Egypten. Så har jeg været inde og google noget om religion, og de karakterer man møder i historien. Det synes jeg er super spændende.

World War II games (COD). God Of War which is Greek mythology and ventured into Vikings. Assassin's Creed which is a play on history. The Samurai game: Ghost of Tsushima.

The great story telling within the games pull out a lot of good points from history. Definitely God Of War where they combine mythology with their own take on things and make their own world.

Call of Duty is very addictive and interesting in a way. Fun.

Call of Duty eller Battelfied, for eksempel 2. verdenskrig, man kan bedre leve sig inde i det og se, hvordan det var før krigen, men det er ikke 100% sikkert, at det sket på den her måde, fx Battelfield deres spil om 2. verdenskrig var bedre end Call of Duty, fordi de prøvet at lave det så tæt på virkeligheden, og den gav mig mere forståelse om, hvordan det var. Og det var det, der sker i det spil, som jeg sagde, det sikkert ikke er rigtigt, men det er nogle scenarioer, der godt kunne ske i virkeligheden. Og når man spiller det for eksempel, får man noget andet, end når man læser det.

- Hmm altså har spillet CS:GO. WOW, GTA, Red Dead Redemption (lidt) og så Dead By Daylight har min interesse meget (ved ikke om det er historiske spil) Men CS:GO og Dead By Daylight er helt klart mine favoritter.

Jeg har spillet mange forskellige spil. Både spil der tager udgangspunkt i anden verdenskrig og andre krige. Men jeg vil ikke sige, at nogle af dem har påvirket mig synderligt meget. Udover at jeg har moret mig, mens jeg har spillet.

Assassin's Creed og Call of Duty går igen. J er blevet påvirket ved at blive mere historiebaseret. M er blevet afhængig af Call of Duty.

Mange af interviewpersonerne følte dog ikke, at et spil påvirkede dem mere end andre udover J.

3. Hvilke type-computerspil foretrækker du (generelt)?

Playstation generelt, Call of Duty: Black Ops 2, generelt A til B spil (The Last of Us, Sims). FPS. Progression spil. Men det kommer an på, hvad man er i humør til.

Interviewer: Lægger du mærke til historien, når du spiller?

Det bliver mere interessant for mig – jeg starter spillet, sætter mig ind i det særligt i forhold til Assassin's Creed, hvor de har forsøgt med reelle historiske elementer, reelle begivenheder og karakterer vidt muligt. Det giver en større bonus og dybde til spil - ikke bare A til B, men man bliver også en del af det og historien, og så relaterer det til min virkelighed og bliver mere underholdende.

Interviewer: Tænker du over det, når du spiller?

Det er charmen ved det med historiske momenter – man kan godt nyde det, uden man ved, hvad det er, det handler om. Hvis man ikke ved noget om området eller historiske kontekst, kan du godt nyde spillet, men hvis du gør, er det mere enjoyable, og så sætter jeg mere pris på spillet. Spiludviklere har gået den ekstra mil, går op i, hvad de laver ikke bare for dem selv, men for indholdet og spilleren - en form for *wholesomeness* jeg sætter pris på og lægger mærke til.

FPS og open world game

Mostly shooters like Call of Duty. Multiplayer games where you level up.

Det online spil eller udfordrende spil 5 VS 5, jeg gider ret hurtigt, når jeg spiller alene

Helt klart skydespil/ krigsspil.

Jeg er stor fan af fps spil. Også kaldet første person shooter

FPS går igen. Open-world. Progression

4. Har du en generel interesse for historie? Hvis ja, hvordan opstod denne interesse?

Alle kan godt lide historier i sig selv - historier om vores hverdag og liv, og det er lidt på samme måde med faktuel historie. Jeg synes, det er interessant at høre om, hvordan faraoer fik mobiliseret/organiseret pyramider osv., og hvordan Romerriget har været så civiliseret, hverdagen i middelalderen og fascinationen af, at andre mennesker har kunne opnå sådanne ting. Og så er der ravagen i historierne, der er underholdende. Det er fedt at kunne relatere til det og også spejle sig i det. Det er nice i mit eget liv, at jeg kan tage en Panodil, hvis jeg har tømmermænd, men det kunne man ikke lige i middelalderen.

Og tænker man på det rent feministiske i det, så havde jeg jo nok været brændt på bålet, hvis jeg levede dengang i forhold til det, jeg kan tillade mig at sige nu.

Så for mig er det fascinationen af menneskers tid og historie, og det at kunne sætte sig ind i det. Det er det, der er så fascinerende ved historie og ved gode lærere selvfølgelig. Og så læste mine forældre op for mig som barn i Danmarkshistorien, hvor jeg hørte om middelalderen, og nogle af historierne fra dengang har bare sat sig fast

Jeg tror, min historieinteresse er kommet af spillene. Jeg tror, det stammer fra de helt gamle Call of Duty-spil til PS2. Jeg spillede et, der foregik under 2. verdenskrig, hvor jeg syntes, at våbene og uniformerne var mega fede. Det gjorde mig grebet af det. Så så man slagmarkerne.

Not as much as I used to. 20 years outside of High School. Yes it is interesting but not a priority.

Hmmmm ja, fordi det er meget spændende at høre og lære om fortiden, du kan sige at jeg har en generel interesse, men jeg ved ikke, hvordan det opstod. Jeg var altid aktiv til timerne, da jeg havde historie i skole

Hmm altså begyndte i 6. klasse med at game, og det at de havde en "historie" gjorde det bare mere spændende, og det gjorde jeg forstod pointen mere i det spil, jeg spiller.

Alt efter hvilke slags spil jeg spiller, har historien en betydning for, mig når jeg spiller. Det kunne eksempelvis være fantasy spil, hvor spiludviklerne har gjort noget ud af at lave en dybdegående historie.

S - fået det af historiebøger og gode lærere, er generelt fascineret af historier også i form af hverdagens historier, som på en måde spejler sig i fortidens. J, K og N – af spil. F vidste ikke hvorfra. M er ikke længere særlig historie interesseret. Han haren interesse, men ikke en prioritet.

5. Tænker du over, at der er en faktuel historie, når du spiller computerspil? Og hvordan påvirker det dig?

Jeg tænker kun kort over de faktuelle dele, og jeg synes, det er fedt, at de er der, men udover det påvirker de ikke historien i det hele, da jeg tænker mere over plottet. Men det er fedt, at historien er der.

Til et hvis punkt kan jeg fange mig selv i at blive helt irriteret, hvis der er noget, jeg vidste i forvejen om den specifikke historiske periode, som spillet skildrer på en forkert måde. Det er det samme med serier.

Hvis storylinen følger noget, der er faktisk forkert, så bringer det lidt en ud af historien føler jeg.

No extra time thinking about it. But I do realise it's based on history. Many things that aren't true because it's a business and they want to make it more interesting.

They feature in Call of Duty Vanguard fights that actually happened. It obviously their vision on what happened Probably not featuring the crazy stuff like Holocaust. Too extreme. But there's blood and we realise that people died back then.

It affects like any movie would. If they give a story, where they create their own characters. It's basically a movie including the past.

Altså ja, ligesom for eksempel når man ser en film, og man får at vide, at filmen er baseret på rigtig historie og sker der noget til hovedpersoner, så tænker man, om det er sket sådan, og det gør den mere skræmmende. Men når det ikke er, så ved man, at det er bare fiktioner.

Jeg tænker ikke som sådan over det, men selvfølgelig er det federe, at der er noget historie i det. Men ved ikke, om man kan sige, det påvirker mig.

Jeg tænker kun over, om der er en historie i spillet, hvis spillet lægger op til, at der er en dybere historie bag spillet, karaktererne og universet. Men er det "bare" et skydespil, så lægger jeg ikke så meget i det. Spiller jeg et fantasyspil, hvor der er konsekvenser af de valg, man taget i spillet, træffer jeg oftest valg, jeg selv ville have truffet i virkeligheden.

M, K og S - tænker ikke meget over det, men synes, det er et fedt element.

S og N – Hvis spillet lægger op til en dybere historie, er dette vigtigt, og noget man lægger ekstra mærke til.

J – Kan blive irriteret hvis noget større er faktisk forkert. Bringer ham ud af historien.

F – Historien får ham til at realisere den skræmmende virkelighed.

Overordnet set tænker interviewpersonerne ikke så meget over, om spillet er faktisk. Dog er der også få, der tænker over de historiske aspekter og lægger vægt på, om det egentlig er faktisk forkert.

6. Lever du dig ind i den faktuelle historie via din karakter? Og hjælper det med at give et bedre indblik i den faktuelle historie? Bliver det for eksempel mere relaterbart?

Uddybes i de øvrige spørgsmål.

Specielt i de tidligere Assassin's Creed spil som 2'eren eller Brotherhood, hvor man følger en italiener i 1400-tallet i Italien. Der er en spillemekanik, hvor hvis man skal følge den i gåseeøjne "faktuelle historie", skal man slå offeret ihjel på en bestemt måde eller snakke med nogle bestemte personer. På den måde bliver jeg indstillet på at skulle følge den rigtige historie, men også at det bragte mig ind i den verden. Ligesom i GTA hvor man i en periode prøver at følge alle trafiklovene. Samme

i Assassin's Creed hvor man prøver at gå ordentligt eller snakke med de lokale. Så til en hvis grad vil jeg mene, at jeg lever mig ind i det.

Der er nok ikke nogen spil, der følger den faktuelle historie 100%, men nogen gør det mere end andre. Men som sagt tidligere ville jeg aldrig have haft den samme historieinteresse.

I kontrast til hvis man sad og læste en bog, selvom jeg aldrig har været den store bogorm, så synes jeg, man kan relatere mere til omgivelserne (i spil). For eksempel de forskellige cutscenes, hvis de er flot lavet. Det betyder også noget, hvis man kan relatere til hovedpersonen, igennem patos. Nogen spil gør det bedre end andre med, at man kan sætte sig ind i de forskellige omgivelser.

Yes and no. Because if we take D day for example. Saving Private Ryan makes D day heart felt. You feel for the guy. That movie makes it more relatable, than any game yet until this point. Books and movies makes it more relatable than games at this point. In games they've not used an actual story yet probably? Movies makes it more relatable and memorable.

Games are kind of interactive movies though. By going your own route. I haven't felt with the characters in the game as good historical movies.

Ja, det gør man, men det kommer an på, hvem der har lavet spil. Ja, det gør den specielt med patos og føle med ham, men det hjælper mig ikke for eksempel til at huske en dato om krige eller noget bare sådan.

Hmmm ja, men det gør man jo, når man spiller, ellers forstår man heller ikke spillet. Ja, det gør den. Jeg lever mig som sådan ikke ind i karaktererne i de spil, jeg spiller. Som før nævnt er der selvfølgelig nogle valg i nogle spil, man tager, og på den måde kan man godt sige, at jeg lever mig lidt ind i karaktererne. Det hjælper altid lidt på at få et bedre indblik i historien. Spiller man eksempelvis en karakter, der er en fattig tyv i et middelalderunivers, gør det historien og spilleoplevelsen lidt mere underholdende.

F, K, S, J – lever sig ind i spillet.

S og J spejler sig i karaktererne, vælger altid den karakter der er mest lig dem selv, så det bliver mere relaterbart for dem – vigtigt for interviewpersonerne at kunne spejle sig i sin karakter, kan relatere til det.

Både J og F nævner, at de føler med karaktererne via patos

M og N – Lever sig på sin vis ind i karaktererne, men det kommer an på de specifikke karakterer, om de på en måde “rammer”.

7. I spil som for eksempel Red Dead Redemption er det historiske blot en del af spillets plot, men har ikke udover det den største rolle - lægger du mærke til, at spillene har disse historiske perspektiver, når du spiller disse spil, hvor historie ikke spiller den største rolle?

Jeg lægger mere mærke til det som bikaarakter, men jeg synes, det er et nice setting. Jeg synes dog også, at film og Hollywood er en form for tema. Faktuel viden er mega nice. De historiske artefakter i spil er fede - Pistoler er accurate til den tid, tøj - de faktuelle ting er fede at have med, men mest som bikaarakter. Side ting der er fedt at have med, det er et fedt aspekt, og fedt man er tro mod den tid og tema, man har sat sig ind i.

I specifikt Red Dead Redemption, ved jeg ikke, om det er noget med copyright, så er alle navnene på de forskellige byer noget, som skaberne selv har fundet på. Det følger lidt trenden fra GTA spillene. Set bort fra det kan man stadig se, at byen forestiller for eksempel New Orleans, eller at omgivelserne ligner Texas eller Arizona.

Det er det samme med våbene, hvor jeg kan kende navnene på nogle af våbene, men hvor de har ændret navnene.

Ja sikkert, men her er det ikke så meget historie, men meget mere temaet om cowboys, og hvordan livet var den gang, det spiller en større rolle.

Ja, det gør jeg.

Nogle gange tænker jeg over, at der ikke er et dybere plot eller historie bag spillet eller karaktererne. Men hvis underholdningsværdien er udmærket, påvirker det mig ikke synderligt.

Lægger mærke til de historiske perspektiver – S og J lægger mærke til eksempelvis våbnene, S lægger mærke til tøjet, og J til at byerne og områderne er parodier på historisk eksisterende byer og områder. Så de historiske aspekter er vigtige til en vis grad, selvom det er en bikaarakter til plottet, fordi det er med til at skabe stemningen og det generelle miljø, som interviewpersonerne sætter pris på, er der. N tænker ikke så meget over, de er der, men ser på det som en naturlig del af spillet, man måske ikke tillægger så meget opmærksomhed.

8. Har du nogensinde følt, at der har været mangel på faktuelle, historiske aspekter i et historisk spil? For eksempel om du har fundet det faktisk ukorrekt eller mere utroværdigt som følge af det?

Intet kan være 100% faktuel, så nej, det påvirker mig ikke. Jeg sætter ikke spørgsmålstegn ved det, for jeg er der for plottet. Hvis jeg var der for historien, ville jeg læse en bog.

Det største eksempel er Call of Duty, hvor deres sidste spil (Call of Duty Vanguard, 2021) bruger historisk korrekte våben, men at håndtagene eller kikkertsigterne ikke fandtes på det tidspunkt (2. verdenskrig). Selvom det er store eller små ting, sætter det alligevel præg på serien eller dem, der har udviklet det. Om det overhovedet betyder så meget, om det er historisk korrekt, eller om de udelukkende kun vil have en flot setting.

For mig personligt forstår jeg godt, at andre bliver frustrerede over det, men personligt betyder det ikke forfærdeligt meget for mig, så længe gameplayet er sjovt. Det er det der fanger mig. Jeg føler Call of Duty altid har fokuseret mere på gamplayet end at være historisk korrekt. Det er noget andet med Assassin's Creed, hvor de alligevel har været kendt for at have historiske karakterer med, så hvis de pludselig begyndte at gå for meget væk fra historien og ændre på, hvad der rent faktisk skete på en større måde, som at denne her karakter døde på den her måde i stedet for eller aldrig nogensinde med en kejser. Hvis det er større ting, kan det godt gå mig på, men hvis det er små ting som kikkertsigte, gør det ikke så meget.

At the end of the day, it's just a game. It is fiction. When it's a WW2 game they change everything. Change name and create own character.

Ja, det kan godt være, at producenterne skriver, at det baseret på en ægte historie, men hvis man ser noget urealistisk, så man kan være lidt skeptisk og synes, at det misbruger udsagnet ægte historie. Eller hvis man kender historie, eller har læst en bog om det, så kan man hurtigt vide, at det ikke er rigtigt.

Ja, og når det sker, har jeg også lidt svære ved at forstå spillet.

Jeg har nok oplevet nogle gange, at der mangler indehold eller historie i spil, der måske burde have haft lidt mere historie i forhold til, hvad der skete i virkeligheden. Men sådan er spilverden nok bare nogle gange.

S og M – det er fiktion, ikke reelt og faktuel, så det er ikke nødvendigvis vigtigt. Påvirker derfor ikke yderligere.

F, J, K, N – hvis de historiske elementer er mangelfulde, ser interviewpersonerne det ikke som så troværdigt.

J, N – spilverden er nok bare sådan. Fokuserer måske mere på gameplayet end de historiske aspekter – historien er ikke nødvendigvis en prioritet kontra spillets gameplay og plot.

Afhængigt af hvilken værdi man tillægger spillet, påvirker det nogen af interviewpersonerne mere end andre. 2 ser det som fiktion, og det derfor ikke behøver at være faktisk korrekt altid, men at det er okay, at man pynter lidt på det for historiens formål. De 4 andre ser det dog som en måde, hvorpå spillet ikke nødvendigvis er lige så troværdigt, og på den måde bliver urealistisk, hvor man kompromiserer de historiske aspekter for underholdningsværdien.

9. Har du oplevet at savne det historiske aspekt, når du har spillet computerspil?

Det har været fedt, der var referencer. I *The Last of Us* er der en historie, hvor de genkender en isbil i den her apokalypse, og det er noget, man kan genkende selv. Det er rart, det er der, men det mangler ikke nødvendigvis – især ikke hvis det ikke er relevant.

Interviewer: Har det følt mere utroværdigt, eller har det betydet noget?

Intet kan være 100% faktisk korrekt, for så skal man have været der, og ikke via et videospil, så subjektivt, nej. Småting gør ikke noget.

Nice med referencer til faktuelle ting, men det mangler ikke, hvis det ikke er relevant for plottet, men mere en nice to have end need to have. Triviating er meget godt at have med. Det har intet at gøre med plottet, men det er sjovt, det er med.

Besvaret i andre spørgsmål.

Hmm nej, jeg føler at med computerspil, så behøver det ikke, at det skal være baseret på historie, det er fedt også at spille spil som kun fantasi, der sætter grænser til det. Jeg tror det vil blive ret kedeligt, at computerspil er kun blevet lavet om historie.

Hmm ja, kan bare ikke, huske hvilket spil det var.

Ja, jeg har til tider oplevet, at jeg har savnet noget mere dybde i historien i visse spil

Så længe at gameplayet er underholdende, lægger man ikke just mærke til de manglende historiske aspekter, da spillet så har nogle andre værdier. Dog synes flere af interviewpersonerne, at det er en sjov detalje, når der så er noget håndgribeligt, de kender til, så man kan føle en form for fællesskab med karakterne og et common ground.

En af interviewpersonerne kan dog føle, at spillet kan mangle noget dybde, når der ikke er nogle historiske elementer.

10. Hvad føler du, du får ud af det, når du spiller historiske computerspil?

En forbindelse, jeg lærer noget af det, underholdning, og så er spil fedt. Jeg får også sådan en form for taknemmelig og vil sige tak til dem, der har lavet spillene - de har sat sig ind i det. Det er fedt, at

der er fact checked og så videre, og at de vil lære en noget for at gøre det autentisk for en. Og så har de sat sig ind i det. Jeg føler mig værdsat, og at der bliver gjort noget for mig. Så føler man, man er værdsat som spiller, og de ikke bare er ude på at tage ens penge.

Hvis det virkelig er noget, der interesserer mig, så prøver jeg at google det efter, men ellers så synes jeg, at jeg får en god historie ud af det.

Jeg synes, at historiske computerspil er mere interessante end andre, hvor Assassin's Creed-spillet, der foregik i det gamle Egypten, kunne man komme over til det gamle bibliotek i Alexandria. Det så jeg mega meget frem til, hvor man kommer ridende, og der kommer dramatisk musik, og kameraet panorerer over mod den kæmpe struktur. Sådan nogle øjeblikke er virkelig højdepunktet i sådan nogle spil.

Så en ting er hvorvidt spil er historisk korrekte, men det også spændende, hvordan det gamle Grækenland for eksempel fortolkes, hvor man har begrænsede kilder. For eksempel hvordan denne bygning eller by så ud, eller hvordan menneskerne opførte sig på. Det er en god måde at fortælle en historie om en verden, der engang var, men som vi i dag kun har få levn af. Det synes jeg er fedt.

Entertainment.

Jeg lærer noget i for eksempel spil som Civilization, så kan man lære lidt om hvilke materialer, de har brugt og de forskellige metoder, som var der.

Hmm at spillet giver mening, og at man kan se, hvordan det var sket i gamle dage.

Jeg føler ikke, jeg får så meget ud af historiske spil. Ikke meget andet end underholdning tror jeg.

Alle er enige i, at det skaber underholdning.

K og J får et indblik i historien, og hvordan verden hang sammen i den givne tidsperiode.

S og J lærer begge af historiske spil og får begge startet en historisk interesse, som de kan udarbejde efter ved at søge på google.

Holdningerne er forskellige. Alle får underholdning ud af det, hvor cirka halvdelen også værdsætter at få et indblik i, hvordan verden så ud dengang. Derudover skaber det også interesse for dem, hvor de herefter google for at få mere viden om den eller de historier, som spillet er baseret på.

De historiske aspekter skaber noget mening for interviewpersonerne, hvor de kan se, hvordan det egentlig har været i ældre tid, men samtidig ser de det også som et underholdningselement. For 2 af respondenterne fylder underholdningsværdien dog mest, og de historiske elementer er ikke nødvendigvis en vigtig faktor, så på denne måde står de historiske spil ikke just ud, hvis man sammenligner med andre spil, de tidligere har spillet. På denne måde kan man sige, at det historiske ikke gør et større indtryk end andre.

11. Hvordan fungerer historiske computerspil som læringsform for dig sammenlignet med regulær historieundervisning, bøger eller internettet?

Jeg har lært noget af at være med på rejsen, jeg får sympati med karakteren (tilknytning til dem), men det kan ikke erstatte rigtig undervisning, for ikke al historie kan gøres til et fedt videospil, for det ville ikke være så interessant at spille et spil om, hvordan FN blev oprettet for eksempel, men jeg lærer af historien. Jeg vidste ikke meget om historien i Assassin's Creed Black, så bagefter gik jeg ind og læste om det på Illustreret Videnskab. Det er godt at have det lærerige med, men jeg nyder også at sidde med en rigtig historiebog. Når du selv er der i spillene, husker du bedre, så det er godt, man gør det med videospil, og du kan godt lære overordnede ting med videospil, men du lærer ikke eksempelvis metoder.

Jeg er hørt flere eksempler i gymnasier, hvor læreren måske i oldtidskunsts-kab har taget et af Assassin's Creed-spillene frem. Jeg kan forestille mig, at det ville være meget godt redskab til at gøre undervisningen mere spændende, men samtidig lære eleverne om historical accuracy. Hvilke kilder man kan stole på, og altid fact tjekke ting. Derfor føler jeg det ville være et godt redskab i historie for eksempel.

Jeg kender i hvert fald ikke nogen spil, der er 100 % dedikeret til læringsmål, men det vil være en fin platform at lære på, fordi det er underholdende på samme tid, for eksempel i spil som Assassin's Creed kan man gå frit, og se hvordan bygninger var i gamle dage.

Hmm altså, det er jo 2 helt forskellige ting. Når det gælder computerspil, skal det hele jo hænge sammen, hvor at hvis der er tale om en bog eller historisk dokumentar, skal man fokusere meget mere på selve historien, hvor at andet er i en større sammenhæng.

Jeg tror ikke, at historiske computerspil er så god en læring som undervisning, bøger og diverse andre kilder.

Man kan bruge de historiske aspekter som et udgangspunkt, men ikke som en decideret læring - nok nærmere som et supplement. Det kan skabe historisk interesse og belære om at være kritisk overfor historiske kilder.

Nogle ting kan man dog ikke lære af computerspil, som eksempelvis metoder, og nogle gange vil spillene ikke være 100% faktuelle, i og med man er nødt til at pynte på meget af historien for at gøre det interessant for forbrugeren hele vejen igennem, så derfor ville det ikke kunne erstatte reel historieundervisning ifølge flere af interviewpersonerne. Alle er lidt kritiske overfor at bruge det som en udelukkende undervisningsform.

12. Hvordan er dit forhold til din karakter, når du spiller? Tænk du over, hvilken du vælger, når du spiller? Får du en forbindelse til din karakter?

Jeg tager altid kvinden fremfor manden, når jeg får mulighed for at vælge, fordi man så på den måde repræsenterer sig selv. Men det er også vigtigt, hvad man gør ud af kvinden, og den måde hun repræsenteres (*uddybes længere nede*). Jeg repræsenterer mig selv, og den måde jeg ser mig selv på og vælger derfor altid kvinden, når jeg kan.

Jeg føler helt klart, jeg får en forbindelse til karakteren. Specielt da jeg var mindre, hvor jeg satte mig ind i den person, man spillede som i *Assassin's Creed 2* eller *Brotherhood*. Det betyder også meget, om den person, man spiller som, er relaterbar, om der er noget humor i det og sådan noget. Jeg synes helt klart, at jeg sætter mig ind i de personer, som jeg spiller som.

I forhold til hvad jeg vælger. I singleplayer spil hvor det altid har været en stor og maskulin mand, som jeg har spillet. De sidste spil har man skulle vælge, om man vil spille som en kvinde i stedet for, så af ren og skær vane vælger jeg den mandlige karakter. Jeg tror, som mand kan jeg bedre identificere mig med den mandlige karakter. Så derfor kan man sige, at jeg vælger den type, jeg selv mest kan identificere mig med. I *GTA* laver jeg for eksempel en karakter med mørkt hår og mørke øjne - en person, der ligner mig mest.

Så jeg skildrer i hvert fald imellem karakterer. Jeg vælger, i forhold til hvor relaterbare de er i forhold til mig. Jeg tænker ikke meget over kønnene, men ren og skær hvor relaterbare de er. Udseendemæssigt, personlighedsmæssigt eller køn.

As I said earlier, I don't get a connection like I do with characters in movie.

Ja, men det er forskelligt. Der er spil, hvor karakter spiller en større rolle, fordi hver karakter har sin egen fordele og ulemper, så er man nødt til at tænke, men jeg vælger typisk en mand, fordi jeg føler, at det passer med historien. Jeg ser på det, som om piger de vælger kvindelige karakter, og drengene vælger en mandlige karakter.

Hmm ja man tænker da altid, hvilke karakterer man vælger, det er lidt ens anden personlighed på en eller anden måde. Hmm ved ikke, hvordan jeg skal tolke spørgsmålet. Men hvis det er, hvilket køn jeg vælger, er det faktisk meget blandet.

Typisk vælger jeg den, der er stærkest og ser sejest ud og giver bedst mening i forhold til spillet. Jeg får ikke rigtig en forbindelse til min karakter, så det er ikke så vigtigt for mig, hvilken karakter jeg vælger.

S og J – identificerer og relaterer til personerne. Vælger den karakter, der er mest lig dem selv, som de kan spejle sig i. Får på denne måde en forbindelse til dem. K tænker også over at vælge den, der matcher hendes personlighed bedst, men vælger dog ikke altid kvinder på trods af at være en selv. Kvinder vælger kvindelige karakterer som udgangspunkt, og mænd vælger mandlige – F er enig i denne påstand = vælger den, man identificerer sig selv med mest.

M, N - går ikke så meget op i, hvilken karakter de vælger. N – det skal være den stærkeste, eller den der ser stærkest/sejest ud. Får ikke en yderligere vigtig forbindelse til karakterne, så det er derfor ikke lige så vigtigt.

13. Synes du, at computerspil er blevet for politiske? Eks. Kvinder i krig og situationer hvor de rent faktisk ikke var med (eks. Valhalla eller Battlefield 1 (1. verdenskrig))

Jeg synes, der er brug for drastiske tiltag for at få kvinder ind i spilverden og vælge andre karakterer, og der er brug for andet end mande-mænd. Vi skal omfavne de kvindelige computerspillere. Men man skal heller ikke presse noget ind, der ikke har noget med plottet at gøre.

Hvis jeg ikke kan vælge kvinder, når jeg spiller, generer det mig ikke i spil, hvor jeg ikke kan vælge - hvis det handler om ham her hovedpersonen, der er en mand, er der ikke et problem ud fra det perspektiv. Men jeg synes, det er synd, der ikke er flere spil, der omhandler kvinder, men det skal heller ikke tvinges frem. Man skal ikke udradere alt, der hedder mandlig hovedperson og gøre det til kvinde bare fordi. Det skal give mening og lave spil og historie mere kvindevenligt. I Call of Duty Black Ops 3 kan man vælge mellem mand og kvinde. Jeg havde ikke tænkt over det i forvejen, da det er en manddomineret verden, men jeg kan vælge nu, og jeg vælger altid kvinden. Det er relaterbart for mig, og nice der er sket progression, for det er ikke kun mænd, som spiller spil. Det er irriterende hvis den eneste grund til, at der er en kvinde karakter er for at optræde som kun at være en kvinde, hvor hun er sidekarakter og ikke har en rigtig funktion. Det handler ikke, om at det er en kvinde, men hvad man gør ud af, de er kvinder. Hvis det bare er personer, og kvinder med kavalergang og ser dem bagfra for at se deres numser, får man ikke meget ud af det.

Når jeg spiller, repræsenterer jeg mig selv, og den måde jeg spiller på. Jeg er ingen utro, når jeg spiller Sims, eller dræber mine simmere. Jeg spiller, hvordan jeg ser mig selv. Hvis jeg ikke har et valg, irriterer det mig ikke, men jeg vælger altid en kvinde, hvis jeg kan.

Interviewer: Synes du, at det er blevet for politisk at inkludere kvinder på den måde? I nogle spil har man jo inkluderet kvinder i spil, hvor det ikke har været relevant.

Jeg har det blandet på det punkt. Det kræver drastiske tiltag for, at der kommer flere kvinder ind. Men det er godt med repræsentation, godt det ikke bare er mænd med store guns og så videre. Og det er fedt, der kan være andet til det.

På den anden side, jeg kan godt se idéen med, at man tager kvinder med i 1. verdenskrig, men jeg kan også godt forstå, nogen synes, det er historisk ukorrekt. Det var primært russere, der havde kvinder i 1. verdenskrig, så man skal ikke ødelægge plottet eller presse noget indover. Det er godt, der kommer flere kvinder og repræsentering, så længe det har relevans for plottet. Det fungerer eksempelvis godt i Assassin's Creed Valhalla.

Kvinder spiller i højere grad computerspil. Så længe det er inden for spillet egne rammer, synes jeg også, vi skal udvide rammer og regler over tid. Så det faktuelle er ikke nødvendigvis det vigtigste, så længe det relevant, men det faktuelle er slet ikke lige gyldigt.

Måske en disclaimer inden spillet kunne være godt - vi har ændret alt en lille smule. Alt med måde.

Jeg synes, at hvis man prøver at gøre det historisk korrekt, må man gå på kompromis med nutiden. Sådan noget med at det skal være lige, om man skal kunne vælge mellem en mandlig eller kvindelig karakter. At der skal være diversity.

For at tage et mere karikeret eksempel. Man ville nok aldrig møde en sort viking. Eller som for eksempel i en trailer til Battlefield 1, som foregår i 1. verdenskrig, var der en kvindelig soldat med en protese på sin arm, hvor hun med den protese stadig kunne affyre sit våben og gøre sit arbejde. Med alt respekt havde den aldrig gået i virkeligheden. Nok heller ikke i nutidens krige. Krig tager jo ikke hensyn til, at man har et handicap. Det handler om de fysisk stærkeste eller for at drage paralleller, så tænkte man heller ikke over ligestilling i vikingetiden som nu om dage. Så der var nok ikke mange, hvis overhovedet, nogen kvindelige vikinger. Eller soldater med proteser i 1. verdenskrig.

En bog som Hucklebeery Finn som følger en sydstatsdreng i 1850'erne. Til vores standarder er den rimelig racistisk. For eksempel en sort mand der til at starte med er slave, men undslipper og har en meget tyk accent, der bliver karikeret meget. Hvor hans accent ikke står grammatisk korrekt i bogen, men mere hvordan det bliver udtalt. Det er kun ham, der taler sådan, og N-ordet bliver også brugt flere gange i bogen. Sådan en bog ville nok blive bandlyst eller censureret i flere kredse.

Det er det samme med computerspil. Der er nok et historisk aspekt, der bliver tabt på en gevaldig måde, hvis vi prøver at gøre fortiden, som ikke var politisk korrekt, til politisk korrekt. Det synes jeg er lidt skræmmende.

Hvis man vil have proteser på en krigsmappe, synes jeg, man kræver en disclaimer. der fortæller, at det ikke er historisk korrekt. At det er et fiktivt element, som vi sætter ind i spillet for måske at gøre det mere relaterbart eller PG.

Hvis det er op til mig, er det federe ved nogle franchises, at det er meget politisk korrekt som for eksempel Assassin's Creed, som de har gjort meget godt i tidligere spil, men spil som Call of Duty betyder det ikke meget for mig. Men som en generel ting synes jeg ikke, at det er alt for godt, at vi ændrer i, hvordan historien bliver skildret, for hvis det bliver meget mere end det allerede er, får de senere generationer et forkert indblik i, hvordan historien rent faktisk er. Det er en skræmmende retning, spilindustriens måde at skildre historie på, bevæger sig henad.

Jeg tror til gengæld også kvinder implementeres, for at kvinder kan spille og få et forhold til en karakter.

It is what it is. Perfectly fine with it. It is just a game. It makes no difference, but obviously I notice the change. But it is the 21 century and I'm okay.

Hmmm det kan godt være, men jeg har set at Marvel har ændret en gammel superheltefigur, som var en mandlige karakter og blev til en kvindelige karakter i en serie. Så det kan godt være, at der er politisk i det, fordi i selve spil kommer der flere kvindelige figur og karakter.

Hmm altså lidt måske, tænker faktisk ikke så meget over det igen. Jeg tænker, at begge figurer kan det samme. Men det kan da godt være, det er blevet mere politisk.

Jeg synes ikke, at computerspil er blevet for politiske med hensyn til kønsroller og lignende. Jeg tror, det handler om at give spillerne en oplevelse og underholdning. At du kan vælge at spille som mand eller kvinde. Være med til at bestemme, hvordan din påklædning og dit våbenarsenal skal være er nogle af de ting, der gør, at det bliver lidt sjovere at spille et spil, tror jeg.

14. Føler du, at der er fordomme for de piger der gamer?

Ja, ingen af mine uni-venner ved, at jeg spiller. Nogle af mine gymnasievenner ved det. Jeg får ofte at vide, at Sims gælder ikke. Der er en stereotyp af, hvad kvinder kan spille, og hvad vi ikke kan spille. Vi er påvirket af vores stereotyper, for selvfølgelig spiller de fleste kvinder selvfølgelig Sims. Jeg får dog positive reaktioner på Call of Duty for eksempel, for det er også sejt, når nu man er en pige. Det er både en kompliment og fornærmelse mod mit køn. Jeg sammenligner det lidt med: "Jeg hader alle sorte, men du er okay". Men man bliver drillet lidt med, at man er en gamer girl. Der er nogen, der ikke accepterer det, eller nogen der ikke kan forstå, man godt kan nyde at spille i stuen med sin bror, uden man vil vise det frem eller imponere nogen. Der er stadig en fordomsfuldhed, hvor

det ikke er helt accepteret, at kvinder spiller spil udover “bløde” spil, og det generer mig med de her fordomme. Men fordommene kommer dog også fra andre piger. Så jeg holder det for mig selv, fordi jeg ikke vil deale med både kvinder og mænds holdninger. Det er selektive mennesker, man deler det med, og det kræver et specifikt publikum. Man bliver stillet i en boks, man ikke nødvendigvis vil have.

Ja, det synes jeg. Jeg møder oftest de kommenterer med “Du ligner ikke en, der gamer” eller “Er du overhovedet god?” Det er som om man skal være en bestemt type, før man kan være gamer, man kan ikke være to forskellige typer. For eksempel går jeg meget op i bolig-og indretning og så videre og mit hjem stråler ikke gamer, men jeg elsker at spille og kan sagtens bruge en hel dag på det, og så snart folk finder ud af, at det er noget, jeg har gjort og godt kan lide, møder jeg oftest de fordomme, der følger med at være pige. Som om en pige ikke kan være lige så god til det eller have lige så meget passion for det.

Jeg tror ikke, der er så mange fordomme omkring piger, der gamer mere. Før i tiden var der klart flere fordomme omkring piger, der gamede, også drenge. Det blev nok anset for at være lidt af et nørdet område. Men i dag hvor det er så stor en ting, tror jeg, folk synes, det er meget mere normalt med piger, der gamer. Der er jo virkelig kommet fokus på gaming universet via alle de store turneringer, der bliver afholdt i spil som Counter Strike, Dota, League of Legends med mere. Udover det er YouTube og streamingtjenesten Twitch med til at sætte kæmpe fokus på spillerne og universet. Og folk kan tjene rigtig gode penge på det, hvis de er dygtige og underholdende.