

# Ghost of Orientalism

WILLY MALMQUIST  
LUNDS UNIVERSITET

## Abstract

This study explores how the history of the Japanese samurai and their purported warrior code (*bushidō*) is represented in modern media. This is done through the American video game *Ghost of Tsushima* (2020), set on the small Japanese island of Tsushima during the Mongol invasion of 1274. Players of the game are placed into this world as the fictional samurai Jin Sakai, fighting to free the island from the Mongol yoke. Aside from being a story about the defense of home and hearth, the game explores how the main character has inner conflicts about the legitimacy of his family code of honour in a time of crisis that demands exceptional action. The study uses theories of history culture, orientalism, and game analysis in order to interpret the historical representations. Special interest is taken in the role which the Japanese concept of *bushidō* takes in the representations within the game. The primary conclusions of this study is that traces of late 19th and early 20th century Japanese ethnocentrism and Western exoticism can be found within these modern media. This being an effect of normalisation, and eventual commercialisation, of pre-imperial Japanese history during the postwar period. Consequently, the history in *Ghost of Tsushima* relies heavily on stereotypical and anachronistic depictions of medieval Japanese history generally and the premodern Japanese warrior specifically. In addition, are these trends within the history culture perpetuated by commercial actors profiteering on the recognisability of these depictions.

**Nyckelord:** Bushidō, orientalism, historiebuk, historiekultur, datorspelsanalys

## Introduktion

”[I]t is the power of memory that gives rise to the power of imagination.”<sup>1</sup>

– Akira Kurosawa

Den historiska japanska krigaren, samurajen, är idag världsberömd. Detta beror bland annat på den stora framgången hos regissörer som Akira Kurosawa (1910–1988) som slog igenom med samurajfilmgenren internationellt. På senare tid syns fenomenet bland annat genom framgångarna hos tv-serien *Shōgun* (2024–) och tv-spelet *The Ghost of Tsushima* (2020). Det senare är fokus för denna artikel. I det populära medvetandet är samurajerna huvudsakligen definierade av sin skicklighet i strid och sitt hedersamma leverne. Det senare brukar benämnas med begreppet *bushidō* (sv. ”krigarens väg”), en hederskodex som samurajer ska ha efterlevt. Som påpekats av bland annat

---

<sup>1</sup> Akira Kurosawa, *Something like an autobiography* (New York 1983), s. 20.

historikern Karl Friday faller denna bild snabbt samman vid närmare granskning av historiska källor.<sup>2</sup> Även om det finns fog för att hedern spelade en viktig roll i den samtida krigarkulturen förhindrade det inte de japanska krigarna från att använda lömska strategier för att vinna i strid. Allt från överraskningsangrepp till användningen av gift finns väl belagt i källorna. Genom mer eller mindre långsökta resonemang kunde man i efterhand rättfärdiga det mesta som hedervärt. Det ovan nämnda *bushido*-begreppet och tillhörande associationer populariserades först kring sekelskiftet 1900. I denna studie utforskas den samurajbild som har intagit en given plats i historiekulturen i både väst och öst. Samurajen utgör därigenom en komponent i en sorts transnationell historiekultur som har utvecklats genom mötet mellan Japan och västvärlden under 1900-talet. På vilket sätt denna västöstliga historiekultur kan ta sitt uttryck utforskas genom spelet *Ghost of Tsushima*, en uttalat Kurosawa-inspirerad historisk fiktion som utspelar sig i det medeltida Japan med den japanska krigaren i fokus.<sup>3</sup> Frågan är dock ifall detta spel i huvudsak är en fiktionalisering av historiska skeenden, en Kurosawa-film i spelformat eller en medeltida samurajsaga. I denna artikel kommer detta att utforskas för att belysa vilka faktorer som påverkar vilken form historia tar i dator- och tv-spel, i synnerhet den japanska krigarens historia.

### *Berättelsen om Ghost of Tsushima*

*Ghost of Tsushima* är ett tv-spel som utkom 2020 och är utvecklat av det amerikanska spelföretaget Sucker Punch Productions. Bolaget har tidigare gjort succé med spelserierna *Sly Cooper* och *Infamous* som båda har sålts i miljoners kopior. Dock är *Ghost of Tsushima* det första spelet som är iscensatt i en japansk miljö. Spelet porträtterar den fiktiva samurajen Jin Sakai under mongolernas historiskt förankrade försök att invadera Japan år 1274. Handlingen utspelar sig på den lilla och verkliga ön Tsushima som ligger mellan Japan och Korea. Spelaren erbjuds här att ta sig an den mäktiga fiende som mongolerna utgör – en fiende som är bekant över hela Eurasien tack vare Mongolernas expansionsfas under 1200-talet. Mongolernas invasion 1274 ledde historiskt till att Tsushima ockuperades och användes som bas för Mongolernas vidare invasion av Japan. *Ghost of Tsushima* utforskar i stället ett alternativt historiskt skeende i vilket mongolernas invasion stoppas redan på Tsushima. I centrum för detta alternativa skeende är huvudkaraktären Jin som genom spelarens agerande bekämpar och stoppar mongolerna. Han är uppfostrad med en krigares etik och moral som inte är förenlig med den lömskhet och hänsynslöshet som kampen mot de invaderande ”mongolhorderna” kräver. Denna konflikt illustreras bland annat genom att Jin går från att endast vilja möta fiender öga mot öga till att hugga ovetande fiender i ryggen, vilket går stick i stäv med

---

<sup>2</sup> Karl Friday, *Samurai, warfare and the state in early medieval Japan* (New York 2004), s. 137–138.

<sup>3</sup> Leon Hurley, ”The movies, games and books that inspired Ghost of Tsushima, according to Sucker Punch”, *GamesRadar+*, 15/7 2020.

det han fått lära sig om strid som barn. Detta sätter honom på kollisionskurs med sin farbror, *Lord Shimura*, som har uppfostrat Jin till att leda ett hedersamt leverne i linje med samurajernas krigarkod. Denna konflikt är en röd tråd i spelet genom en blandning av återblickar till Jins barndom och direkta konfrontationer med farbrodern i spelets nutid.<sup>4</sup>

Under spelets gång utforskar spelaren Tsushima, rekryterar allierade och bekämpar mongolerna. Bland de allierade syns en handfull andra historiska arketyper: den hederliga bondtjuven; den buddhistiska krigarmunken; den vise äldre mästaren. Stereotyper som syns i såväl västerländska som österländska narrativ. Med sina allierades hjälp når Jin en sådan framgång att även Tsushimas bondebefolkning börjar att göra motstånd mot mongolerna. Narrativt är spelet uppdelat i tre akter med övergripande mål för att driva handlingen framåt: (1) rädda *Lord Shimura* från sin fångenskap hos mongolerna; (2) återta Shimuras fästning från mongolerna; (3) döda mongolledaren och fördriva mongolerna. Spelets berättelse når sin kulmen i två avgörande strider. Den första är striden mot mongolledaren, genom sin seger stoppar Jin därmed mongolinvasionen redan innan den når det japanska fastlandet. Här skiljer sig spelet avsevärt från det historiska skeendet då mongolerna snabbt erövrade Tsushima och stoppades först efter hårda strider på huvudöarna. Kontrasten mellan spelets narrativ och det verkliga historiska skeendet är något jag kommer att återkomma till senare. Samtidigt pågår en parallell berättelse om Jins inre strid och den moraliska konflikten med hans farbror Shimura. Denna konflikt kulminerar i en strid mellan de två och är den enda gången spelaren väsentligt kan påverka utfallet av handlingen genom att välja mellan att benåda eller avrätta Shimura.

### *Tidigare forskning*

Relationerna mellan öst och väst är ett väl bevandrat forskningsfält, både internationellt och i Sverige. Bland det mest kända namnen finner man antropologen Edward W. Said som lanserade begreppet *orientalism*.<sup>5</sup> Detta för att beskriva hur eurocentristiska uppfattningar inom klassiska orientaliska studier i västvärlden har format internaliserade kulturella fördomar mot kulturer i *Orienten*. Sids teori har lett till stor debatt där den mottagit både lovord och bannor. Sids fokus låg därtill främst på kulturerna i Mellanöstern och gör därför teorin trubbig att applicera på bredare öst-västliga förbindelser.<sup>6</sup> Till följd av detta kommer Said inte nämnvärt omnämnas utöver genom vissa begreppsliga beröringspunkter. Orientalismbegreppet nyttjas i den här artikeln i en bredare,

---

<sup>4</sup> För en mer detaljerad genomgång av spelets handling, se: Willy Malmquist, "The Ghost of Orientalism: Case Study of Historical Representations, History Culture, and Orientalism in the Video Game Ghost of Tsushima" (kandidatuppsats, Lunds universitet, 2022).

<sup>5</sup> Edward W. Said, *Orientalism* (New York 1978).

<sup>6</sup> För kritik mot Orientalismen utifrån länder i *Orienten* utanför Mellanöstern, se: Mats Norvenius, *Images of an Empire: Chinese Geography Textbooks of the Early 20th century* (Stockholm 2012).

mer värdenneutral bemärkelse avseende exotifiering av *Orienten*.<sup>7</sup>

I Sverige har historikern Hans Hägerdal haft stort inflytande bland annat genom sin avhandling *Väst om öst*. I denna utforskar han ett brett källmaterial av västerländsk ”Kinaforskning” under 1800- och 1900-talet, den period som skulle vara då orientalism à la Said fick sitt stora genomslag. Hägerdal menar att forskningen var orientalistisk i allmän bemärkelse men att samtidigt alldeles saklig forskning är ett ouppnåeligt ideal. De orientalistiska perspektiven i Kinaforskningen var inte heller homogena utan lika mångfacetterad som det Kina man studerade.<sup>8</sup> Denna studie tar till skillnad från både Said och Hägerdal sin utgångspunkt i populära medier snarare än orientalisterna och forskarvärlden. Det finns dock en brygga mellan dessa när idéer produceras och återproduceras i olika segment av samhället.

Historikern Oleg Benesch har i verket *Inventing the Way of the Samurai* studerat hur samurajetiken *bushidō* blev ”uppfunnen” som en japansk tradition under slutet av 1800-talet och början av 1900-talet.<sup>9</sup> Detta var en del av Japans formande som en modern nationalstat i västerländskt stuk. Benesch illustrerar hur *bushidō* sipprade ner till olika segment i samhället genom både officiella och inofficiella kanaler samt hur den formades och omformades över tid och rum. Beneschs verk är essentiellt för denna studie då denna uppfunna *bushidō*-tradition delvis återfinns i *Ghost of Tsushima*. Benesch benämner *bushidō* som en ideologi som formades under Japans modernisering men han använder också begreppet ”uppfunnen tradition” (eng. *invented tradition*).<sup>10</sup> Notera att detta är vad som menas när jag använder *bushidō*-begreppet i denna artikel. Benesch redogör för den utveckling och internationalisering som *bushidō* genomgår då det slår igenom i bland annat den anglosaxiska världen.<sup>11</sup> Den japanska krigaren och *bushidō*-ideologin införlivas i den västerländska begreppsvärlden och gör den igenkännbar även bland bredare folklager. Det genomslag som detta sedermera orsakade för bland annat Kurosawas samurajfilmer bör ses som fundamentalt för populärkulturella produkter som *Ghost of Tsushima*.

I detta sammanhang är det också värt att hänvisa till den amerikanska antropologen Ruth Benedicts *Chrysanthemum and the Sword* som publicerades 1945 och anses allmänt vara bland de mest inflytelserika verken vad gäller synen på Japan och japaner i västvärlden. Verket är en antropologisk studie av Japan som skulle bidra till förståelsen av japanerna som stöd för den amerikanska krigsföringen mot Japan. Benedict hade dock aldrig besökt Japan utan studien baserades helt på

---

<sup>7</sup> För exempel på andra författare som har använt begreppet på liknande sätt, se: Ivan Karp, ”Other Cultures in Museum Perspective”, i Ivan Karp & Steven D. Lavine (red.), *Exhibiting Cultures: the poetics and politics of museum display* (Washington 1991); Thomas Ekholm, *Då har Japan upphört att vara Japan – Det japanska tehuset vid Etnografiska museet, samt bilden av chanoyu i Sverige och väst, 1878-1939* (avhandling, Göteborgs universitet, 2018), s. 11.

<sup>8</sup> Hans Hägerdal, *Väst om öst: Kinaforskning och kinasyn under 1800- och 1900-talen* (avhandling, Lunds universitet, 1996).

<sup>9</sup> Oleg Benesch, *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushidō in Modern Japan* (Oxford 2016).

<sup>10</sup> Benesch (2016), s. 6–9.

<sup>11</sup> Benesch (2016), s. 91–97.

intervjuer utförda i USA med japanska invandrare och deras ättlingar. Benedicts inflytande i både västvärlden men också det efterkrigstida Japan har studerats av bland annat Sonia Ryang och John Lie. Ryang skildrar hur man i Japan har haft Benedict som en viktig stötesten i processen att förstå sig själva.<sup>12</sup> I väst har å andra sidan Benedicts verk legat som en blöt filt över mycket av den senare antropologiska forskningen om Japan som gjorts i väst.<sup>13</sup> *Bushidō* som ett koncept var inte något som Benedict själv såg som något annat än ett modernt hopkok. Dock speglas många liknande historiekulturella arketyper som associeras med *bushidō*. Däribland kan nämnas en fordrande självdisciplin och dess nära relation till den japanska zenbuddhismen.<sup>14</sup>

Det finns även en del studier fokuserade på specifikt japansk historia och kultur i datorspel som är viktiga att relatera till. En av dessa studier är Rachael Hutchinson som har studerat hur japansk kultur speglas i datorspel. Hutchinsons fokus har dock legat på en annan typ av spel än *Ghost of Tsushima* då hon främst har arbetat med inhemska produkter främst ämnade för en inhemsk publik. Vissa av de spel Hutchinson har behandlat har också, likt *Ghost*, fått stora succéer i väst, så som spelserierna *Final Fantasy* och *Metal Gear*.<sup>15</sup> Något som är särskilt användbart för denna studie är hur Hutchinson diskuterar hur spel relaterar till historia och minneskultur. Här bör tilläggas att Hutchinsons fokus främst är teman associerade med Japans 1900-talshistoria: kolonialismen, krig och kärnvapenbombningarna. Även i det fall Hutchinson studerar spel om 1600-talet är det spelets förhållande till andra världskriget som är intressant för henne.<sup>16</sup> För denna studie blir det främst indirekt relevant då andra världskriget som gränssättande händelse har påverkat utvecklingen av Japans historiesyn i allmänhet men också samurajen i synnerhet.

Aldo Giuseppe Scarselli har i sitt kapitel i *East and West Entangled (17th-21st Centuries)* också skrivit om hur japansk historia speglas i historiska datorspel. Scarselli gör intressanta jämförelser kring hur japansk historia porträtteras i västerländska spel jämfört med inhemskt japanska spel. Medan västerländska spel ofta är betingade av eurocentrism och orientalism menar Scarselli att de inhemska japanska produkterna är mer nyanserade och att datorspelens värld blir ett media för en friare och mer dynamisk plats för historietolkning.<sup>17</sup> I relation till Scarsellis forskning utgör *Ghost of Tsushima* ett intressant fall. Ett spel som är uttryckligen utvecklat för dubbla marknader, till skillnad från de spel som Scarselli studerar som är antingen främst västorienterade eller främst

---

<sup>12</sup> Sonia Ryang, "Chrysanthemum's Strange Life: Ruth Benedict in Postwar Japan", *Asian Anthropology* 1:1 (2002), s. 87–116.

<sup>13</sup> John Lie, "Ruth Benedict's Legacy of Shame: Orientalism and Occidentalism in the Study of Japan", *Asian Journal of Social Science* 29:2 (2001), s. 249–261.

<sup>14</sup> Ruth Benedict, *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture* (Boston 1946), s. 228–252.

<sup>15</sup> Rachael Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames* (Abingdon 2019).

<sup>16</sup> Hutchinson (2019).

<sup>17</sup> Aldo Giuseppe Scarselli, "Digital Shogun and Electronic Imperialism: Japanese History through the Lens of Historical Videogames", i Rolando Minuti & Giovanni Tarantino (red.), *East and West Entangled (17th-21st Centuries)* (Florens 2024), s. 189–198.

Japanorienterade. Vidare skriver Scarselli att den historia som kommer till uttryck i ett givet spel är påverkad av bland annat utvecklarens kulturella uppfattningar, krav från publiken samt djupt rotade sociala och kulturella mekanismer, något jag i denna artikel kommer att återkomma till.

I sin masteruppsats i antropologi om hur mytologier anpassas till datorspel använder Jordan Michael Brown *Ghost of Tsushima* som sitt huvudsakliga studieobjekt. I sitt teoretiska ramverk hämtar Brown främst inspiration från Claude Lévi-Strauss *hero's journey* och Joseph Campbells *monomyth*. Brown visar bland annat att spelmekanik i allmänhet, och i *Ghost of Tsushima* i synnerhet, används för att maskera mytologi som lever vidare och utvecklas genom mediet.<sup>18</sup> En skillnad från Browns analys av spelet är att jag tar avstamp i den av svenska forskare myntade historiebrukstraditionen genom att kontrastera det historiska narrativ spelet konstruerar med hur detta är determinerat av sin historiekulturella kontext.<sup>19</sup> Detta med utgångspunkt i forskningen kring den japanska krigarens historiska utveckling som samhällsgrupp och som kulturell symbol.

### *Historia som datorspel, datorspel som historia*

Spelmediet är ett unikt och tämligen nytt forskningsobjekt. Detta kommer sig delvis av att det är ett medium med flera lager av textualitet och att narrativ produceras på flera olika nivåer både visuellt och audiellt. Det är också fortfarande ett såpass nytt sorts källmaterial att det finns få satta konventioner. Jag kommer i denna studie utgå från medianalytiska metoder utvecklade särskilt för historiska dator- och tv-spel. Filmanalytiska och mer konventionella textanalytiska metoder utgör grunden för denna metod men med anpassningar för mediets unika förutsättningar. *Ghost of Tsushima* har två lokaliseringar, alltså anpassningar efter språk och kultur: en japansk och en engelsk. Denna studie utgår företrädesvis från den senare av de två. Språkliga jämförelser tar inte någon särskilt omfattande plats i denna studie utan fokus ligger på de historiska narrativ som produceras i spelet och huvudsakligen hur det presenteras för en västerländsk publik.

Historikern Adam Chapman talar om *framing narrative* och *ludonarrative* som två särskilda komponenter i upplevelsen av historia i datorspel. Det första handlar om den inramning som spelare presenteras av, det man inte kan påverka själv. Detta är alltså det fasta opåverkbara sätt på vilket spelet presenteras, från dess handling till dess miljö till dess användargränssnitt (UI). Detta inramande narrativ består av *narrative fragments*, små fristående och ospecifika bitar skript.<sup>20</sup> Ludonarrativ å andra sidan är aspekter som spelaren direkt influerar, stort som smått. Det är på

---

<sup>18</sup> Jordan Michael Brown, "Adaptation of Japanese Myth in Video Games: The Case of Ghost of Tsushima" (masteruppsats, Ritsumeikan Asia Pacific University, 2021).

<sup>19</sup> Klas-Göran Karlsson & Ulf Zander (red.), *Historien är närvarande: historiedidaktik som teori och tillämpning* (Lund 2014).

<sup>20</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York 2016), s. 119–121.

det sätt som spelaren själv interagerar med världen och de inramande narrativen. Ytterst är det detta som skiljer ett spel från en film. Chapman menar att ludonarrativet sedermera utgör grunden för det historiska narrativ som spelaren konstruerar, medvetet eller omedvetet. Denna process består av komponenterna *lexia* och *framing control*, alltså elementen som används för att konstruera narrativen och ramverket för hur dessa kan kombineras. Spelaragensen är den drivkraft som sedan konstruerar ludonarrativ genom dessa komponenter. Chapman beskriver *lexia* som "the most basic *narratively charged units* that players can combine with other *lexia*". Detta kan jämföras med en skådespelares nyttjande av rekvisita, gester och repliker.<sup>21</sup> De narrativa fragmenten vore å andra sidan händelser i ett manus som positionerar skådespelarna. Det finns ingen övre gräns för mängden *lexia* i ett modernt spel. Spels ludonarrativ antar olika nivåer av innebörd beroende på spelets kontext.

### *Samurajer, mongoler och den japanska medeltiden*

*Ghost of Tsushima* utspelar sig som ovan nämnt under Mongolväldets första försök till en invasion av Japan år 1274. Detta är kort efter att mongolerna under först Djingis khan (1162–1227) och sen Khubilai khan (1215–1294) hade erövrat majoriteten av nordöstra Asien. I flertalet brev hade mongolerna krävt japanernas underkastelse utan något svar, vilket ledde till att de beslutade att gå till angrepp. Invasionen genomfördes i stor utsträckning med de nyligen underkuvade koreanernas flotta. Stora delar av invasionsstyrkans manskap bestod dessutom av tvångsvärvade kineser och koreaner som framför allt skötte fartygen.<sup>22</sup> I den historiska invasionen erövrades öarna Iki och Tsushima snabbt och det var först vid de japanska huvudöarna man lyckades stoppa mongolerna. Mongolernas strategi av att utföra dagliga räder för att sedan dra sig tillbaka till sina skepp stötte på patrull när en tyfon, sedermera kallat *kamikaze* (den gudomliga vinden), kom över de ankrade skeppen och decimerade styrkorna. De efterlevande i Japan tillskrev händelsen landets gudar som man menade hade besvarat prästerna och kejsarens böner och räddat landet från mongolerna. En andra invasion följde 1281 men japanerna var förberedda denna gång och lyckades slå tillbaka angreppet.<sup>23</sup>

Den period som de två mongoliska invasionerna skedde under är i den japanska historiografin kallad för Kamakuraperioden (1185–1336). Kamakuraperioden brukar anses utgöra starten för den japanska medeltiden.<sup>24</sup> Denna period är den första i landets historia där en *shōgun* regerar i stället

---

<sup>21</sup> Chapman (2016), s. 123–126.

<sup>22</sup> Ethan Segal, "Kamakura and the Challenges of Governance", i Karl Friday (red.), *Japan Emerging: Premodern History to 1850* (New York 2012), s. 209–210.

<sup>23</sup> Segal, i Friday (2012), s. 210–211.

<sup>24</sup> För en djupare diskussion kring begreppet "japansk medeltid", se: Andrew Edmund Goble, "Defining "Medieval"", i Friday (2012), s. 32–41.

för kejsaren som förskjutits till en främst ceremoniell roll. Shogunen var en sorts ärftlig militär diktator på livstid hämtad från samurajkastet. Shogunatet brukar anses vara början på samurajernas guldålder. Samurajkastet hade historiskt etablerat sig som en krigaradel och kom under Kamakuraperioden bli den obestridda makteliten i Japan. Samurajernas roll som en jordägande krigaradel har under modern tid liknats vid den europeiska medeltidens riddare. En jämförelse som dock bör betonas inte är helt oproblematisk. Kamakurashogunatet, den samurajledda regering man hade lyckats etablera i staden Kamakura, var en militärt betingad regering som agerade självständigt från den alltmer isolerade kejsarliga regeringen som sedan länge fanns i Kyoto. Nominellt var shogunen underställd kejsaren men i verkligheten var rollerna omvända.

### *Narrativets och karaktärers historiska lager*

Spelet försöker återskapa Kamakuraperioden på flertalet sätt. Detta involverar både rent estetiska aspekter av spelet och mer spelmekaniska aspekter som tillåter spelaren att på olika sätt agera ”historiskt” i världen. Chapmans analytiska metod synliggör hur man som spelare tillåts att skapa och förstärka historiska narrativ genom sitt spelande. Chapman lägger stort fokus på spelarens upplevelse när han beskriver hur det är att spela ett historiskt spel; hur man upplever en viss historiskt laddad miljö eller situation.<sup>25</sup> Det kan handla om avfyrandet av en pilbåge; bevittnande av ett historiskt skeende; beskådande av förlorade platser. I *Ghost of Tsushima* får spelaren relativt fritt utforska spelvärlden, i en så kallad *open world*, och kan själv påverka i vilken ordning vissa händelser i handlingen sker och vad huvudkaraktären säger i enskilda dialoger. Den övergripande handlingen och historiska narrativen förblir dock oförändrade av spelarens handlingar utan ligger exklusivt i spelutvecklarens händer. Detta skiljer sig från vissa andra spel där spelaren potentiellt skulle kunna påverka narrativet till att nå en mängd olika slutdestinationer. Av Chapman kallas detta en *open-ontological story structure* till skillnad från *Ghost of Tsushima* som har en enklare *open story structure* i enlighet med ovannämnda ramar.<sup>26</sup>

### *En autentisk krigare?*

I ett historiskt dataspel är det essentiellt att man verkligen ”spelar historien”. Det är genom spelandet som det historiska narrativet kring vad som utgör en samuraj konstrueras. Spelets huvudperson, krigaren Jin, bär samurajrustning och genom spelarens knapptryckningar skickligt svingar sin *katana*, samt rider och avfyrar sin pilbåge med precision. Här är det intressant att notera katanan, den japanska krigarens ikoniska eneggade svärd. Detta samurajens svärd skulle under

---

<sup>25</sup> Chapman (2016), s. 47.

<sup>26</sup> Chapman (2016), s. 127–131.

Edoperioden (1600–1868) vördas som ”samurajens själ”. Historikern Karl Friday skriver att det dock var långbågen som redan under 700-talet skulle börja forma den japanska krigaren, *bushi*. I ett historiskt perspektiv var det alltså inte den katanabärande svärdsfäktaren utan den beridna bågskytten som definierade den japanska krigaren under hundratals år.<sup>27</sup> För att verkligen tydliggöra pilbågens historiska dominans kan nämnas data från Nanboku-chōperioden (1336–1392) där man har konstaterat att från 73 procent upp till 87 procent av dokumenterade skador under perioden tillkom av pilar.<sup>28</sup> Svärden var under Kamakuraperioden som bäst supplement till bågskytten och användes främst för eventuella närstrider, halshuggningar och självmord.<sup>29</sup> Den eneggade katanan som vi känner den idag skulle utvecklas först under senare århundraden. Även om svärdsfäktningen är dominant och är i fokus under de mest dramatiska scenerna så spelar bågskytte på intet sätt en liten roll i spelandet eller i spelets narrativ. Som spelare möjliggörs man alltså spela både en anakronistisk historia som katanabärande krigare och en mer autentisk historia som en beriden bågskytte. Men hur har dessa föreställningar uppkommit? Spår till en förklaring av detta kan vi börja söka i en av spelets stora inspirationskällor: Akira Kurosawa.

Kurosawa har varit en framstående regissör på den efterkrigstida japanska filmscenen. Särskilt med tanke på hans inflytande på samurajfilmgenren, i Japan kallad *chanbara eiga* [sv. svärdsfäktningsfilm]. Både Kurosawa och den genre han var med och definierade har haft stor inverkan på hur man ser på samurajerna och deras tid i både Japan och i väst. Benesch beskriver denna genre som en del av processen att frigöra samurajen från de imperialistiska associationer den hade utvecklat under 1900-talets första hälft som hade kulminerat under andra världskriget. På så vis är samurajen bunden till Japans imperieerfarenhet och andra världskriget som gränssättande händelse. Detta hakar i Rachael Hutchinsons resonemang om den inhemska japanska spelen som bundna vid denna gränssättande händelse.<sup>30</sup> Genom att presentera vad man såg som en mer historiskt autentisk samuraj utan den strikta moralkod som hade pläderats sedan 1800-talets slut kunde den distanseras från imperietiden och alla dess negativa associationer. Man ville att samurajer åter skulle bli acceptabel underhållning.<sup>31</sup> Det är svårt att förneka att de nu har blivit det givet framgången som bland annat Kurosawas filmer och spel som *Ghost of Tsushima* har nått.

---

<sup>27</sup> Friday (2004), s. 68.

<sup>28</sup> Friday (2004), s. 132.

<sup>29</sup> Friday (2004), s. 79, 130–132.

<sup>30</sup> Hutchinson (2019).

<sup>31</sup> Benesch (2016), s. 218–219.

### *Bushidō – historia, fiktion, tradition*

Samurajernas hederskodex, *bushidō*, som Benesch beskriver som en ”uppfunnen tradition” är liksom katanan djupt befäst i vår moderna uppfattning om den japanska krigaren. Detta fångas väl genom följande scen från *Ghost of Tsushima*: en grupp om 80 beridna krigare förbereder sig för att storma en bokstavlig hord av mongoler. I vad man ser som ett sista försök att stoppa mongolerna från att ta Tsushima och nå de japanska huvudöarna ska man offra livet. De är ledda av Lord Shimura, huvudkaraktären Jins farbror och Tsushimas *jito*. Detta var de militära administratörer som historiskt hämtades från samurajkastet för att uppta skatteintäkter, sköta polisiärt arbete och övergripande förvaltning av lokala gods i sina områden.<sup>32</sup> Inför sin trupp håller Shimura följande tal:

We will face death... and defend our home. Tradition... Courage... Honour... They are what make us. We are warriors of Tsushima. We are samurai!

Genom detta citat fångar Shimura den bild vi idag har av samurajer: en hedersstyrd och ärofylld krigare som möter döden utan att tveka. Hur denna bild har utvecklats är en längre historia vars allsidighet inte kan fångas inom ramarna för denna artikel. Dock är det av högsta vikt att göra vissa nedslag för att ge åtminstone en övergripande bild av hur denna utveckling har tett sig. En viktig källa till vår samtida uppfattning finns att hitta hos författaren Nitobe Inazō (1862–1933). Denne inspirerades av idéer om den europeisk medeltida hövlighet och samtida diskurser om den ”engelske gentlemanen” som i sig drog inspiration från idéer om medeltida hövlighet. Nitobe var inte central i den inhemska japanska debatten om *bushidō* kring sekelskiftet 1900 men däremot var han essentiell i att internationalisera *bushidō*, framför allt till den anglosaxiska världen.<sup>33</sup> Nitobe publicerade år 1900 verket *Bushido: The Soul of Japan*. Att bokens engelska titel används här beror på att det passande nog är originaltiteln. Boken publicerades ursprungligen på engelska med en engelskspråkig, främst brittisk, publik för ögonen. En japansk översättning utkom först 1908 då Nitobe befarade det inhemska mottagandet.<sup>34</sup> De internationella lovorden lät dock inte vänta på sig. Begreppsligt flöt hövlighet och *bushidō* samman då man i västerländsk media använde *bushidō* som ett exempel på medeltida hövlighet och att man i Japan använde *bushidō* i översättningar av engelskspråkiga verk som behandlade medeltida hövlighet.<sup>35</sup>

*Bushidō*-diskursen varken började eller slutade med Nitobe. I samband med Japans imperialistiska utveckling under 1900-talet plockades *bushidō* in i den styrande ideologin. Den

---

<sup>32</sup> Friday (2004), s. 46–47.

<sup>33</sup> Benesch (2016), s. 91–92.

<sup>34</sup> Benesch (2016), s. 96–97.

<sup>35</sup> Benesch (2016), s. 148–149.

*imperiella bushidō* som tog form i Japan innebar att soldater förväntades ge sitt liv, mer än soldater i övriga delar av världen. Att bli tillfångatagen var skamligt och det var bättre att dö i strid eller att begå *seppuku*, rituellt självmord. Denna *bushidō* som döds Kult går att spåra till 1700-talets diskurs kring krigarideal. Benesch lyfter särskilt fram verket *Hagakure*, sammanställt 1716 utifrån samurajen och buddhistmunkens Yamamoto Tsunetomos tankar. Detta var en samling praktiska och spirituella råd till medlemmar av samurajerkastet. I denna tolkning handlar *bushidō* endast om att finna en hedersam död.<sup>36</sup> *Bushidō* är dock över huvud taget inte ett begrepp som används i japansk medeltidsforskning. Det finns ingen grund för att tro att någon enhetlig hederskodex existerade under denna tid då begreppet som sådant ännu inte var påkommet.<sup>37</sup> Den efterkrigstida *bushidō* skulle komma att utvecklas som en reaktion på den imperiella, något som jag kommer att återkomma till nedan.

Äldre forskning har ofta betonat existensen av olika ”hövlighetsregler” som lär ha existerat i den medeltida japanska krigarkulturen. Friday menar dock att existens av dessa hövlighetsregler har grundat sig på den förutbestämda uppfattningen att de existerade. Närmare granskningar av källorna visar att denna uppfattning saknar någon förankring i verkliga skeenden. Det har främst varit samtida litteratur som skulle skildra stridigheter som har gett upphov till denna tidigare uppfattning.<sup>38</sup> Heder var otroligt viktigt i medeltida Japan och kränkningar av heder och ära var ofta grund för konflikt. Sentida definitioner av heder och hedersamt leverne behöver dock inte överensstämma med dåtida förståelser av begreppen. Slagfältet under Kamakuraperioden var en avsevärt mindre hövlig tillställning än vad tidigare forskning har hävdat. De flesta beteenden kunde rättfärdigas i efterhand som hedersamma om man gick segrande ur striden. Man var inte kallsinnig men man var pragmatisk.<sup>39</sup>

Vilket uttryck tar sig då *bushidō* eller krigarkultur i spelet? Det är tydligt att aspekter av både den sentida *imperiella bushidō* och föreställda medeltida hövlighetsregler finns representerade i spelet. Krigaren framställs som villig att slåss till döden samtidigt som den följer styliga hövlighetsregler, något som vi ska återkomma till för föga intryck på mongolerna. Karaktärerna omtalar någon sorts familjekod, den enda direkta narrativa hänvisningen till något som kan liknas vid *bushidō*. Historiskt fanns det familjeföreskrifter, *kakun*, vilket idag är en viktig källa till medeltida Japans adelskultur.<sup>40</sup> Spelets huvudrollsinnehavare Jin följer i början den hederskodex han har burit med sig sedan

---

<sup>36</sup> Benesch (2016), s. 19–20.

<sup>37</sup> Benesch (2016), s. 16.

<sup>38</sup> För en sammanställning av sådana verk, se: Hiroaki Sato, *Legends of the Samurai* (New York 1995). Friday har dock kritiserat detta verk för att Sato saknar någon omfattande egen analys och återupprepar floskler som länge har bekräpats av historiker, se: Karl Friday, ”Review of *Legends of the Samurai*. By Hiroaki Sato”, *Journal of Japanese Studies* 23:1 (1997), s. 174–179.

<sup>39</sup> Friday (2004), s. 137–138.

<sup>40</sup> Thomas Ekholm & Ingemar Ottosson, *Japans historia* (Lund 2018), s. 87–88.

barnsben. Detta synliggörs bland annat genom att Jin ensam beger av sig för att befria sin farbror Shimura efter att denne har tillfångatagits av mongolerna. Något Jin är helt medveten om troligen kommer att leda till hans död. Här i finns anspelningar på *Hagakure*, en värdig död med hedern i behåll. En vanlig bild av samurajerna som känns igen från historia, myt och populärkultur. Intressant nog påminner Jin närmare om den historiska *bushi* än Shimura då Jin utvecklar en mer pragmatisk, realistisk hållning. Denna anammar han dock först i mötet med en annars oövervinnerlig fiende.

### *Bushidōs motpart*

Under spelets öppningsscen skickar *Lord Shimura* fram en av sina skickligaste krigare för att utmana mongolernas ledare till envig. Krigaren genomför en typisk *nanori* där han presenterar sig själv och sin börd. Mongolledaren besvarar inte detta ceremoniella skede av utmaningen i enlighet med förväntad japansk sed. I stället tömmer mongolledaren sin bägare med alkohol över krigaren, kastar en fackla och sätter fyr på honom, för att sedan hugga huvudet av honom. Detta makabra händelseförlopp introducerar den stora antagonisten i mongolerna och deras ledare. Mongolerna innehar en unik position i världshistorien. Liknande berättelser om deras brutala framfart går att hitta från väst till öst. Det är i mötet med denna kraft som Jin börjar frångå *bushidō*, för att kunna överkomma denna oöverkomliga fiende. Mongolerna innehar en given position även i den västerländska populärkulturen.

I och med att Jin anammar mer lömska och *ohederliga* strategier för att bekämpa mongolerna tar han sig an rollen som *the Ghost*, en levande legend som försvarar Tsushima. Spelmekaniskt syns detta genom att spelaren erbjuds användande och utvecklande av stridsmetoder kallade *Ghost techniques* vid sidan om *Samurai techniques*. Begreppet *the Ghost* [jp. 冥人, *kuroudo*] jämföras här med samurajbegreppet. I spelets officiella ljudspår finns en låt med namnet ”The Way of the Samurai”, *bushidō*, men även en med namnet ”The Way of the Ghost”. Här skymtas en intressant sammansmältning av samurajen med en annan historisk arketyper. Vid en granskning av vilka tekniker och metoder Jin anammar (rökbomber, kastknivar, gift) tycks man snarare möta en arketyperisk ninja och inte en samuraj. Ninjan är vid sidan om samurajen en av de mest ikoniska figurerna i japansk historia, lokalt liksom globalt. På samma vis har ninjan varit en källa för kommersiell framgång. Historikern Stephen Turnbull skriver följande om ninjan i modern populärkultur:

This modern exploitation of the ninja has proved highly profitable, eclipsing anything derived from Japan's other great warrior tradition of the noble samurai, to whose example of loyalty

the ninja provides a dark antithesis of secrecy and deception.<sup>41</sup>

Liksom samurajen har ninjan alltså en romantiserad position i populärkulturen men som dessutom har avsevärt mycket knappare grund i historiskt källmaterial. Trots detta har ninjans historiska existens i tidigare forskning tagits för given. En populär kult med en *invented tradition*, inte olik den kring *bushidō*, går att spåra även den till den tidiga Edoperioden (1600–1868), även om den inte fick lika stort genomslag under Japans modernisering.<sup>42</sup> Ninjan ska dock inte ses som separat från samurajen utan snarare som en ”supersamuraj” som är expert på hemlig krigföring. Liksom den *bushidō*-tradition som den föregår utgår ninjakulten från en romantisering av Sengokuperiodens (1467–1603) skeenden.<sup>43</sup> Spelet nyttjar alltså i grund och botten två separata men relaterade *invented traditions* som har haft stor framgång i Japan. Dessa har sedermera på något olika väg nått västerut och blivit lika självklara här som där. Frågan kvarstår dock hur det kommer sig att ninjabilden och i huvudsak samurajbilden kan vara så snarlik i både sitt historiekulturella nav och i exporterad form. Vad är det som gjort att vad som kan framstå som en väldigt exotifierad bild av japansk historia är så dominant i Japan självt?

### *Japansk (själv)orientalism*

Kulturvetaren Koichi Iwabuchi har menat att i processen att konstruera en ny enad japansk nation i den efterkrigstida världen krävdes en ny *japanskhet*. Denna innebar en *samurajisering* av deras kultur och historia. Iwabuchi skriver: ”The confucian values of the *samurai* [warrior] class which comprised only six per cent of the population were massively disseminated through education and the workplace.” Iwabuchi stämmer in med lingvisten Roy Andrew Millers uttalande att japanerna hade bestämt sig för att orientalisera sig själva innan någon annan kunde göra det mot dem.<sup>44</sup> Benesch har framhållit liknande resonemang avseende en ”obegriplighet” i japanskheden. Efter andra världskriget användes denna enligt Benesch för att förklara bort kriget som en konsekvens av ”ömsesidiga missförstånd”. Under senare tid har *bushidō* lyfts upp som del av det unika japanska och som obegripligt för utomstående.<sup>45</sup> Turnbull har visat att en liknande och besläktad process men i mer avgränsad skala har skett avseende ninjakulten.<sup>46</sup> Det tåls även nämnas att Ruth Benedicts verk om japanernas kultur och historia kom att sälja väl både i väst och i Japan.<sup>47</sup> Återigen anammade man orientaliserande bilder av sig själva. Efterkrigstidens *bushidō*-intresse i forskning

---

<sup>41</sup> Stephen Turnbull, ”The Ninja: An Invented Tradition?”, *Journal of Global Initiatives: Policy, Pedagogy, Perspective* 9:1 (2015), s. 9.

<sup>42</sup> Turnbull (2015), s. 10–11.

<sup>43</sup> Turnbull (2015), s. 11–13, 24–25.

<sup>44</sup> Koichi Iwabuchi, ”Complicit exoticism: Japan and its other”, *Continuum* 8:2 (1994), s. 49–82.

<sup>45</sup> Benesch (2016), s. 244.

<sup>46</sup> Turnbull (2015).

<sup>47</sup> Ryang (2002).

och populärkultur flyttades dessutom tillbaka till sitt ursprung i förmodern tid, en tydlig parallell med *chanbara eiga*-genren med stora regissörsnamn som den tidigare nämnda Akira Kurosawa men även Masaki Kobayashi (1916–1996).<sup>48</sup>

Utifrån detta klarnar bilden av en amalgamering av obearbetade historiska trauman, orientalisering eller exotifiering av den egna förmoderna historien samt stora populärmediala genomslag. Det är i detta vi finner den historiekulturella kontext i vilken *Ghost of Tsushima* har uppkommit. Japanerna har lyckats övertyga sig själva och resten av världen om etnocentristiska och självorientaliserade historiska narrativ som har blivit så hegemoniska att de reproducerar sig själva. Denna självorientalisering går därtill att spåra till författare från sekelskiftet 1900. Författare som den tidigare nämnda Nitobe Inazō och hans verk *Bushido: The Soul of Japan* kanske rentav kan ses som en urfader för både japansk självorientalism och *bushidō* mer specifikt. Det ska dock noteras att han i sin tid inte var ensam om att nyttja självorientaliserande perspektiv i mötet med västerlänningar, utan det var en bredare trend bland japanska författare i samtiden.<sup>49</sup> En ytterligare faktor blir Ruth Benedict vars många förment exotifierande analyser av Japan anammas i flera vågor i Japan under 1900-talets andra hälft.<sup>50</sup>

### *Avslutande diskussion – Om historiekultur och kommersialisering*

Denna studie har utforskat hur och varför till synes exotifierande historiska tolkningar kan ta sig uttryck i populärkulturen. Detta har jag gjort genom att studera tv-spelet *Ghost of Tsushima* som utspelar sig under den japanska medeltiden. Fokus har legat på *bushidō* och den historiska japanska krigaren mer allmänt. Spelutvecklarna Sucker Punch Productions har enligt egen utsago hämtat stor direkt inspiration från Akira Kurosawas filmskapande. Därtill har generella uppfattningar om hur en samuraj ska se ut och agera spelat en avgörande roll. Då både Kurosawa och samurajbilden i allmänhet är starkt färgad av Sengoku- och Edoperiodens krigare har det skapat en i stort anakronistisk representation i spelets 1200-talsmiljö. Denna sorts representation är dock inget unikt för *Ghost of Tsushima*. Det sätt som historien tar sitt uttryck i spelet innehar många spår av tidigare japansk etnocentrism och västerländsk exotifiering, två saker som tidigare forskning, däribland den av Benesch och Iwabuchi, har visat i stor utsträckning smälte samman under 1900-talets gång i en ”självorientalisering”. Detta som en del av processen att bearbeta erfarenheterna efter andra världskriget och imperietiden likt det Hutchinson studerat på den inhemska spelscenen.

När dessa koncept inlemmas i spelet är det för att uppnå kommersiella syften. Ej att förglömma: denna typ av populärhistoriska framställningar fyller det huvudsakliga syftet att producera vinst

---

<sup>48</sup> Benesch (2016), s. 217–219.

<sup>49</sup> Ekholm (2018), s. 50, 84, 217.

<sup>50</sup> Ryang (2002).

genom marknadsmässig framgång. Igenkännbara kulturella fenomen och arketyper operationaliseras av utvecklaren delvis till följd av dennes egna kulturella uppfattningar men, som även Scarselli har resonerat, direkta krav från publiken och djupt rotade sociala och kulturella mekanismer i samhället i stort. Det är här den ovannämnda "självorientaliseringen" gör sig gällande. De uppfattningar som befästs i Japan under 1900-talet har även internationaliserats i utbytet mellan Japan och västvärlden i och med Japans moderniseringsprocess. Den på många sätt överlappande historiekultur som har uppkommit till följd av detta är vad som har möjliggjort *Ghost of Tsushimas* existens: ett av amerikaner utvecklat spel om japansk historia för en västerländsk och japansk publik som nyttjar etnocentriska och orientalistiska uppfattningar om Japan och japaner.

Scarselli har argumenterat att västerländska representationer av Japan i spel tenderar att vara eurocentriska och orientalistiska medan inhemska produkter är mer nyanserade. Ifall denna beskrivning stämmer in på *Ghost of Tsushima* eller inte ska jag inte ge något definitivt svar på här. Liksom spelet balanserar mellan två historiekulturer – och marknader, om man så vill – balanserar den mellan orientalism och autenticitet. *Ghost of Tsushima* är delvis en produkt av den befintliga historiekulturen men är också en del i processen att omforma den. Hösten 2025 utkommer en uppföljare till *Ghost of Tsushima* med titeln *Ghost of Yōtei*. Denna kommer att utspela sig i början av Edoperioden (1600–1868), urkällan för många moderna uppfattningar om samurajer och Japan. Kanske kan det komma att ge ytterligare ledtrådar till varthän *bushidō* och samurajer baskar i denna internationaliserade historiekultur. Något för framtida studier att undersöka.

## Referenser

### Källor

*Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Productions, 2020.

### Litteratur

Benedict, Ruth, *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture* (Boston 1946).

Bensch, Oleg, *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushidō in Modern Japan* (Oxford 2016).

Brown, Jordan Michael, *Adaptation of Japanese Myth in Video Games: The Case of Ghost of Tsushima* (masteruppsats, Ritsumeikan Asia Pacific University, 2021),  
<[https://www.academia.edu/73977210/Adaptation\\_of\\_Japanese\\_Myth\\_in\\_Video\\_Games\\_The\\_Case\\_of\\_Ghost\\_of\\_Tsushima\\_2021?source=swp\\_share](https://www.academia.edu/73977210/Adaptation_of_Japanese_Myth_in_Video_Games_The_Case_of_Ghost_of_Tsushima_2021?source=swp_share)>.

Chapman, Adam, *Digital games as history [Ebook] how videogames represent the past and offer access to historical practice* (New York 2016).

Ekholm, Thomas & Ottosson, Ingemar, *Japans historia* (Lund 2018).

Ekholm, Thomas, *Då har Japan upphört att vara Japan – Det japanska tehuset vid Etnografiska museet, samt bilden av chanoyu i Sverige och väst, 1878-1939* (avhandling, Göteborgs universitet, 2018).

Friday, Karl, "Review of Legends of the Samurai. By Hiroaki Sato", *Journal of Japanese Studies* 23:1 (1997).

Friday, Karl, *Samurai, warfare and the state in early medieval Japan* (New York 2004).

Friday, Karl (red.), *Japan Emerging: Premodern History to 1850* (New York 2012).

Hurley, Leon, "The movies, games and books that inspired Ghost of Tsushima, according to Sucker Punch", *GamesRadar+*, 15/7 2020, <<https://www.gamesradar.com/the-movies-games-and-books-that-inspired-ghost-of-tsushima-according-to-sucker-punch/>> (Hämtad 9/6 2025).

Hutchinson, Rachael, *Japanese Culture Through Videogames* (Abingdon 2019).

Hägerdal, Hans, *Väst om öst: Kinaforskning och kinasyn under 1800- och 1900-talen* (avhandling, Lunds universitet, 1996).

Iwabuchi, Koichi, "Complicit exoticism: Japan and its other", *Continuum* 8:2 (1994).

Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.), *Historien är närvarande: historiedidaktik som teori och tillämpning* (Lund 2014).

Karp, Ivan & Lavine, Steven D. (red.), *Exhibiting Cultures: the poetics and politics of museum display* (Washington 1991).

Kurosawa. Akira, *Something like an autobiography* (New York 1983).

Lie, John, "Ruth Benedict's Legacy of Shame: Orientalism and Occidentalism in the Study of

- Japan”, *Asian Journal of Social Science* 29:2 (2001), s. 249–261.
- Malmquist, Willy, ”The Ghost of Orientalism: Case Study of Historical Representations, History Culture, and Orientalism in the Video Game Ghost of Tsushima” (kandidatuppsats, Lunds universitet, 2022).
- Norvenius, Mats, *Images of an Empire: chinese Geography Textbooks of the Early 20th century* (Stockholm 2012).
- Ryang, Sonia, ”Chrysanthemum's Strange Life: Ruth Benedict in Postwar Japan”, *Asian Anthropology* 1:1 (2002), s. 87–116.
- Said, Edward W., *Orientalism* (New York 1978).
- Sato, Hiroaki, *Legends of the Samurai* (New York 1995).
- Turnbull, Stephen, ”The Ninja: An Invented Tradition?”, *Journal of Global Initiatives: Policy, Pedagogy, Perspective* 9:1 (2015).