

Historiska spelstudier

Historia i, med och om (digitala) spel

Ylva Grufstedt

Gaming history is not a crass attempt to make the subject relevant to today's kids. Rather it's an attempt to revitalize history with the kind of technology that kids have pioneered. And why not? After all, the Game Boy generation is growing up. And, as they seek a deeper understanding of the world we live in, they may not turn first to the bookshelves. They may demand to play – or rather replay – the great game of history for themselves.¹

Historikern Niall Fergusson fångar redan 2006 i en text om datorspel i *New York Magazine* centrala dimensioner av historia i spel, att historia både är och görs i ett medium som formats av och formar sin generation. Genom att undersöka dessa dimensioner begripliggörs ett av samtidens genomgripande historiebruk i ljuset av så väl historiografiska som teknologiska utvecklingslinjer.

Spel har i alla tider fungerat som en av de mest mångfasetterade mänskliga praktikerna – på samma gång nöje, utmaning, ritual och socialt kitt.² I denna breda tradition har historien och det historiska ofta spelat en central roll som innehåll och stoff. Från schack som länge framställts som sinnebilden för strategiskt och intellektuellt spelande, till samtida digitala rollspel där alternativa historiska scenarier utspelas, har spel både återskapat och omformat bilder av det förflutna. Att spela med och om historien är således ingen ny företeelse, men först under de senaste två decennierna har forskningen på allvar börjat undersöka detta komplexa samband.³

Traditionellt har spelhistorien förknippats främst med hasardspelandets utveckling och schacks länga kulturhistoria. Kortspel, tärningskast och

1 Niall Ferguson, "How to Win a War", *New York Magazine* 2006. <https://nymag.com/news/features/22787/> (hämtad 5/9 2025).

2 David Parlett, *History of Board Games. The Updated Version of the Oxford History of Board Games*, Battleboro 2018.

3 Adam Chapman, Anna Foka & Jonathan Westin, "Introduction: What is Historical Game Studies?", *Rethinking History* 2017:3.

lotterier har fungerat både som underhållning och som ekonomisk och personlig risk, medan schack lyfts fram som en aktivitet knuten till strategi, bildning och status.⁴ Denna bild började förändras under 1990-talet, när forskare från olika discipliner började uppmärksamma spel och spelande som kulturella fenomen i egen rätt. Detta sammanfaller också i tid med hemdatorns etablering, internet och att digitala spel växer ur barn- och ungdomskulturen och in i mainstreammedia, så som Fergusson observerar ovan.

En central inspirationskälla för de moderna spelstudiernas framväxt var Johan Huizingas klassiska verk *Homo Ludens*, ursprungligen publicerad 1938, där han framhöll leken och spelet som grundläggande kulturella komponenter.⁵ Återupplivningen av hans idéer bidrog till att bana väg för det forskningsfält som under det sena 1990-talet och tidiga 2000-talet kom att etableras som *game studies*, spelstudier. Här ligger fokus inte enbart på spelens regler och mekaniker, utan också på deras samhälleliga och kulturella betydelse.⁶

I spelstudiernas tidiga fas dominerade ontologiska frågor om vad ett spel egentligen är och hur det skiljer sig från andra medier. Spel jämfördes med litteratur och film för att bättre förstå deras konstnärliga och identitetsskapande potential. Under de senaste två decennierna har dock perspektiven breddats. Tvärvetenskapliga ansatser har blivit nödvändiga för att förstå en växande spelkultur som omfattar såväl digitala spelvärldar som brädspelsrenässanser och rollspelskulturer. Detta har också öppnat för nya möten mellan spelstudier och historievetenskapen.

I denna kontext har forskningsfältet historiska spelstudier (*historical game studies*) vuxit fram som ett särskilt avgränsat fält med särskilt fokus på digitala spel. Här står frågor om hur historia iscensätts och representeras i spel i centrum: Vad betyder det att det går att spela som antikens Rom i ett strategispel? Hur förhåller sig spelare till alternativa historiska scenarier i digitala rollspel? På vilka sätt bidrar spel till att forma vår kollektiva uppfattning om det förflutna?

Fältet och dess utveckling berör inte bara frågor om autenticitet och historieförmedling, utan öppnar även för att se spel som historiska källor i sig, som uttryck för samtida kulturella praktiker och föreställningar. En utgångspunkt i den här texten är att kopplingen mellan historievetenskap,

4 Apostolos Spanos, *Games of History. Games and Gaming as Historical Sources*, London 2021.

5 "Introduction", i *Historiographies of Game Studies. What it Has Been, What it Could Be*, Alisha Karabinus, Carly A. Kocurek, Cody Mejeur & Emma Vossen (red.), Santa Barbara 2025; Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, New York 2016 [1938].

6 Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*, Thousand Oaks 2008, s. 5–10.

spelstudier och historiska spelstudier varit relativt svag. Historiska teman i spel har ofta analyserats utan att sättas i relation till pågående diskussioner inom historieforskningen.⁷ Likaledes har historiska perspektiv som förändring och kontinuitet på spelen som produkt, deras konstruktion och innehåll inte alltid tagits i beaktande i sådana innehållsliga analyser.⁸ Detta kan betraktas som en brist, eftersom det begränsar förståelsen för vad spel är och hur spel faktiskt påverkar våra kollektiva uppfattningar om det förflutna. Samtidigt kan det också ses som en naturlig fas i ett relativt ungt forskningsfält, där fokus till en början ligger på att definiera studieobjektet innan de djupare disciplinära kopplingarna etableras.

Mot denna bakgrund har den här texten ett trefaldigt syfte: att teckna en bakgrund till fältet historiska spelstudier, att redogöra för några centrala empiriska och teoretiska fokusområden inom fältet, och att peka ut tänkbara utvecklingsområden.

En underliggande fråga är också hur historia och historiska spelstudier kan föra en mer integrerad dialog. Historiska spelstudier erbjuder ett sammanhang för att analysera hur historien framställs i spel, men också att reflektera över hur spel i sig kan fungera som historiska källor – som uttryck för sin tid, för samtida föreställningar och för de sociala och kulturella praktiker som präglar dem i historisk tid och vår samtid. I en förlängd analys bör historiska spelforskare ta alla tre perspektiven i beaktande; spelhistorien bör lyftas in mer konsekvent för att mera konstruktivt kontextualisera och förklara varför spelkulturens centrala produkter och aktörer formeras som de gör.

Början

Under det sena 1990-talet och tidiga 2000-talet pågick en livlig debatt bland spelforskare kring frågan om hur spel skulle förstås och studeras.⁹ Mot bakgrund av samhällets accelererande digitalisering och vetenskapens ökade intresse för digitala medier och digital kultur under denna period uppstod vad som har beskrivits som en teoretisk dikotomi. I det ena lägret fanns de som menade att spel och spelande behövde ett eget teoretiskt ramverk utgående från det som gör spel till spel – spelregler och mekaniker. Detta synsätt kom att kallas ludologi.¹⁰ Sedan fanns det de som argumenterade för

7 Ylva Grufstedt, *Shaping the Past. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*, Berlin 2022, s. 14–15.

8 Espen Aarseth, "Game History. A Special Issue", *game studies* 2013:2, <https://gamestudies.org/1302/articles/eaarseth> (hämtad 15/8 2025); Grufstedt 2022, s. 14–15.

9 För utförliga resonemang om dessa diskussioner, se den utmärkta historiografiska antologin om spelstudier Karabinus, Kocurek, Mejeur & Vossen (red.) 2025.

10 Återpublicering av Gonzalo Frascas text i tidskriften *Parnasso* #3 1999, "Ludology Meets

att spel i allt väsentligt förmedlar och konstruerar innehåll på samma sätt som andra medier och därmed bör begripliggöras genom narrativ teori.¹¹ Diskussionen fördes om frågor som huruvida spelmedia är jämförbara med film och litteratur, och om ett spel kan vara likvärdigt en text ur analytiskt hänseende, eller om det krävs en annan begreppsapparat för att beskriva och förklara hur innehåll och mening formas i detta specifika sammanhang.¹²

Denna i grunden ontologiska diskussion om spelens innehåll och form har varit utgångspunkt för mycket forskning inom spelstudier sedan dess. Enligt litteraturvetaren Emma Vossen genererade debatten i sig relativt få konkreta teoretiska landvinningar utan borde snarare ses som ett försök att definiera och kontrollera utvecklingen av ett fält i formering.¹³ Icke desto mindre har den i perioder infekterade debatten tvingat fram en bred dialog om spelens ontologiska problemområden bland spelforskare som påverkat fältets utveckling sedan dess.¹⁴ Debatten har framställts som en polarisering mellan två oförenliga perspektiv, och i perioder har det gått att skönja två läger inom spelforskningen,¹⁵ men i praktiken har forskningsfältet rört sig mot mer integrerade positioner. Narrativa och "ludiska" aspekter utesluter inte varandra, utan samspekar på komplexa sätt.

Utveckling och centrala teman

Utvecklingen mot ett integrerat synsätt känns naturligtvis igen från historiska studier och tidigare debatter gällande narrativ teori, metodologi och olika epistemologiska positioner gällande framskrivningen av historisk vetenskap. Innehåll och form är ständigt i intersubjektivt fokus. Detsamma gäller det fält som kommit att kallas *historical game studies*. Sedan cirka 2005 har forskare med intresse för skärningspunkten mellan historia och spel utforskat i första hand digitala spel, men även brädspele, rollspel och levande rollspel (eller "lajv"). Tyngdpunkten ligger dock på digitala spel – som även präglar

Narratology. Similitudes and Difference Between (Video)Games and Narrative", <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (hämtad 26/8 2025).

11 Espen Aarseth, "Ludology", i *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark P. Wolf & Bernard Perron (red.), London 2023, s. 185.

12 Emma Vossen, "Young Scholars, and Old Debates. Why the Ludology versus Narratology 'Debate' Cannot be Forgotten", i Karabinus, Kocurek, Mejeur & Vossen (red.) 2025.

13 Ibid., s. 83.

14 Till debattens konsekvenser hör enligt Vossen inte bara fältets definition i relation till andra ämnen, utan också sättandet av gränser för vilken typ av forskare som är önskvärda på området. Ur det här perspektivet ses *ludology-narratology*-debatten som ett maktspele som bidragit till en inskränkning av mångfalden bland spelforskare. Ibid., s. 86.

15 Ibid., s. 78.

denna text –, vilket kan förklaras av det bredare intresset för digitala medier som växte fram under 1990-talets teknologiska utveckling.¹⁶

När fältets ursprung ska målas upp återkommer historiska spelforskare allt som oftast till medievetaren William Uricchios text "Simulation, History, and Computer Games" som den första inlagen i ett seriöst, vetenskapligt resonemang om samspelet mellan historieämnet och spel som media.¹⁷ Uricchio lyfter här fram hur datorspel skiljer sig från traditionella historiska representationer i exempelvis film och litteratur. Han menar att spel inte enbart berättar om det förflutna, utan också låter spelaren agera i det genom interaktivitet och regelsystem.¹⁸ Detta innebär, skriver Uricchio, att datorspel introducerar ett nytt sätt att tänka kring historiens form: i stället för att vara en berättelse förmedlad av en auktoritativ röst blir historien en simulation eller en modell som kan manipuleras, testas och upplevas genom att spela.¹⁹

Uricchio öppnar därmed för frågor om historiesyn, historiekultur och epistemologi genom spel: Vad innebär det för vår förståelse av det förflutna att det kan erfaras som en uppsättning möjligheter snarare än en färdig berättelse? Vilka risker och möjligheter följer av att spel låter alternativa förlopp utspelas? Kan olika historiesyner ställas mot varandra på ett informativt och konstruktivt sätt genom speldesign?

Uricchios text markerar ett försök att formulera spel som historiska medier i sin egen rätt, med tydliga kopplingar till det framväxande fältet *game studies*.²⁰ Den kan därför ses som ett startskott för det som senare utvecklades till *historical game studies*, där relationen och samspelet mellan historia och spel i teoretisk mening är det centrala forskningsområdet. Med det sagt är Uricchio långt ifrån den förste att angripa historiska spel som forskningsobjekt. Han citerar själv ett antal äldre artiklar som berör relationen mellan historia och spel, varav flera med inriktning mot skola och utbildning, minst en från 1970-talet.²¹ Uricchio tillskrivs dock detta startskott bland annat eftersom han verkar vara den förste som hämtar begreppsapparat och teoretiska ramverk från renodlade spelstudier och provar att gifta dem med historia.

Eftersom spelstudier vid tiden för historiska spelstudiers explicita formering under tidigt 2000-tal i hög grad fortfarande arbetade med att utskilja hur spel och spelande passar in – eller inte passar in – i existerande

16 Aarseth 2023, s. 185.

17 W. Uricchio, "Simulation, History, and Computer Games", i *Handbook of Computer Game Studies*, J. Raessens & J. Goldstein (red.), Cambridge 2005.

18 Ibid., s. 328.

19 Ibid., s. 331–332.

20 Han hänvisar bland annat till Aarseth 1997. Se även Uricchio 2006, s. 333.

21 T.ex. Robert Shafer, "Computer in the (History) Classroom", *American Historical Association Newsletter* 1977:7; Uricchio 2006, s. 337–338.

modeller för författarskap, design och mottagande, saknade även historiska spelstudier ett vederhäftigt teoretiskt ramverk som utgick från spelens utformning och funktion. Denna period lyfts av historikern och spelforskaren Kirk Lundblade fram som en period präglad av kritiska spelstudier och ett ökat fokus på hur regler och system såväl formar som problematiserar den historiska berättelsen. Exempel på detta är Thomas Apperleys forskning, som tidigt satte spelaren och dennes reaktioner på vad som händer i historiska spel i centrum.²²

2016 kom historikern och spelforskaren Adam Chapmans bok *Digital Games as History* med syfte att fylla denna lucka.²³ I boken kartlägger Chapman med hjälp av ett tydligt integrerat teoretiskt ramverk hur spel fungerar som historisk form. Genom att skriva in sig i en tydligt postmodern tradition ringar Chapman in den historia som förmedlas genom spel som å ena sidan narrativt konstruerad, å andra sidan som *systems for historying*.²⁴ Denna dubbla ansats är central för hans tänkande som är fokuserat på just görandet av historia.

Genom historiska spel är det enligt Chapman möjligt att delta i historisk praktik, att vara med och skriva historia utifrån spelets regler. Han introducerar också en distinktion mellan två centrala aktörer i historiska datorspel: *developer-historian* och *player-historian*.²⁵ Med *developer-historian* avser Chapman den roll spelutvecklaren intar som historieproducent och som historieförmedlare. Genom val av till exempel narrativ struktur, regler, historiska representationer och interaktion konstruerar utvecklaren ett historiskt ramverk inom vilket spelaren kan agera.²⁶ Utvecklaren fungerar därmed som en kurator vars designbeslut inte bara bestämmer vilka aspekter av det förflutna som synliggörs, utan också hur de blir begripliga och meningsfulla för spelaren.²⁷

Begreppet *player-historian* fångar den aktiva tolkningsprocess som uppstår i spelarperspektivet.²⁸ Spelaren deltar inte enbart som passiv mottagare av

22 Kirk Lundblade, "Civilizing Civilization (and Beyond). A History of Historical Game Studies", i *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20)*, artikel 35.

23 Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, London 2016.

24 Ibid., s. 173–174.

25 Ibid., s. 22–23.

26 Ibid., s. 173–175. Fler har teoretiserat hur historia skapas genom spel. Se t.ex.: Jeremiah McCall, "The Historical Problem Space Framework", *game studies* 2020:3, <https://gamestudies.org/2003/articles/mccall> (hämtad 1/9 2025); Vincenzo Idone Cassone & Mattia Thibault, "The HGR Framework. A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games", *gamevironments* 2016:5.

27 Chapman 2016, s. 15.

28 Chapman 2016, s. 193.

ett givet historiskt narrativ, utan rekonstruerar, prövar och omförhandlar historien inom ramen för spelets system. Här framträder spelaren som aktör i en simulerad förflutenhet, där handlingar och val har potential att generera specifika erfarenheter och uppfattningar om det förflutna. Framför allt understryker begreppet spelaren som aktiv deltagare. Därmed, menar Chapman, erbjuds spelaren tre tydligt avgränsade sätt att interagera med det förflutna: som kulturarvserfarenheter, som historiskt återskapande och i *narrative history*, det senare inspirerat av bland andra Alun Munslow, Hayden Whites, Keith Jenkins och Elizabeth Ermarths tankar om historisk praktik.²⁹

Utvecklingen av sådana perspektiv som utvecklas med begreppen *developer-historian* och *player-historian* utgör därmed en nyckelsikt i historiska spelstudier sedan Uricchios text. Historia i spel är, menar Chapman, en historieprodukt i samma epistemologiska härad som annan historieskrivning och publik historia, där spelutvecklaren och spelaren är upphovspersonerna i varje givet speltillfälle.³⁰ Viktig kritik har riktats mot detta synsätt, av bland andra historikern Bret Devereaux, som menar att det är viktigt att skilja på spelande som historiskt deltagande samt den typ av historia som produceras där och idén om spel som vederhäftiga historiska simulatorer. Även sådana spel som gjort sig kända för att bygga på rigorös historisk research behöver ibland ta genvägar för att spelen ska fungera på ett tillfredsställande sätt, varför historiska spelstudier bör vinnlägga sig om att begripliggöra spelens form och funktion.³¹ Att beskriva spel som trovärdiga historiska simulatorer kan medföra att spelare uppfattar det som händer i spelen som sanning, vilket uppmärksammas av bland andra historikern och historiedidaktikern Robert Houghton i hans forskning om hur universitetsstudenter i historia inhämtat sina förkunskaper.³²

Det sker alltså under perioden 2006–2016 en tydlig förskjutning från studiet av historia som objekt i spel till ett fördjupat intresse för samverkan mellan historieförmedling och spelformen samt dess konsekvenser för spel som historia och gestaltning av det förflutna. Efter *Digital Games as History* har många studier använt sig specifikt av denna teoretiska positionering, vilket också syns i de inriktningar fältet tagit. Det kan idag sammanfattas genom framträdande teman på området som enligt historikern och kul-

29 Chapman 2016, s. 8.

30 Chapman 2016, s. 265–266.

31 Blogginlägg 20 april 2021 av Bret Devereaux på hans hemsida *A Collection of Unmitigated Pedantry – A look at History and Popular Culture*, "Collections. Teaching Paradox, *Europa Universalis IV*, Part I: State of Play," <https://acoup.blog/2021/04/30/collections-teaching-paradox-europa-universalis-iv-part-i-state-of-play/> (hämtad 2025-08-26).

32 Robert Houghton, "Where Did You Learn That? The Self-perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates", *Gamevironments* 2016:5.

turarvsvetaren Michał Mochocki bland annat inkluderar användningen av spel i historieundervisning, spel som simuleringar och representationer av det förflutna, spel som historisk fiktion, historiska spel i minnesstudier, postkoloniala perspektiv på spel samt analyser av historiska spel och kopplingar till politik och ideologi.³³ Till denna icke uttömmande lista bör läggas produktionen av historiska spel, som är ett växande område.³⁴ Caselli, Bonelli och Majkowski kallar denna utveckling för ”a *de facto* turn toward memory studies”.³⁵

Fältet präglas således i hög grad av forskning som faller inom ramen för historiekultur, publik historia, minnesstudier och i någon mån *heritage studies* (kulturarvssudier). Inom dessa har en livaktig diskussion förts om relationen mellan historia i olika akademiska sfärer och hur eventuella skillnader mellan dessa ska behandlas. Därvidlag skiljer sig inte *historical game studies* från andra forskningsområden inriktade mot historiekultur; det som av vissa kallas akademisk historia, eller professionell historia, får ofta fungera som normal i ett vitt spänningsfält av historisk kunskapsproduktion.³⁶ En viktig aspekt här är att det inte nödvändigtvis är historikerna själva som vaktar denna position; ”professionella” historiker tog av allt att döma relativt lång tid på sig att alls betrakta spel som ett seriöst vetenskapligt objekt. Däremot är historieämnets status valuta i spelsammanhang. Exempel återfinns hos spelutvecklarna Rockstar Games och Ubisoft. Amerikanska Rockstar Games står bakom spelserien *Red Dead Redemption* som utspelar sig under sent 1800-tal i den amerikanska västern. Bolaget gör konsekvent en stor affär av att de inkluderat ”professionella” historiker och historisk metod, i det här fallet arkivarbete, i utvecklingen av spelen för att ge deras innehåll större trovärdighet.³⁷ Franska storföretaget Ubisoft, som bland annat utvecklar *Assassin's Creed* – en av de mest framgångsrika historiska spelserierna, och ett mycket vanligt förekommande objekt i historiska spelstudier –, anställer personer med lång akademisk utbildning inom historia för att hjälpa till med

33 Michał Mochocki, ”Editorial. Games with History, Heritage and Provocation”, *Games and Culture* 2022:6, s. 840.

34 Se Grufstedt 2022; Olli Sotamaa & Jan Svelch, *Game Production Studies*, Amsterdam 2021; Emil Lundedal Hammar, *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*, Tromsø 2020.

35 Stefano Caselli, Krista Bonello Rutter Giappone & Tomasz S. Majkowski, ”Ten Years of Historical Game Studies. Towards the Intersection with Memory Studies”, *GAME – The Italian Journal of Game Studies* 2023:10, s. 45.

36 Caselli, Giappone & Majkowski 2023, s. 31–33; Adam Chapman, ”Is Sid Meier's Civilization History?”, *Rethinking History* 2013:3, s. 326–327.

37 Esther Wright, ”Marketing Authenticity. Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Production”, *Kinephanos* 2017:7, s. 133.

utvecklingen av spelen.³⁸ Begrepp som historisk korrekthet, trovärdighet och autenticitet används av spelutvecklare så väl som spelare för att legitimera sina historiska spel, detta i till exempel marknadsföringssyfte, eller för att positionera sig i känsliga frågor.³⁹

Fältet tycks ha intagit vad som kan beskrivas som en pragmatisk hållning till frågan om ämnets plats och funktion. Till exempel historikern Tara Copplestone har genom empiriska undersökningar av olika förhållningssätt bland spelare, spelutvecklare och akademiker visat att synen på historia i spel snarare bör förstås som "relational, subjective and contingent on the parties involved, media form used and purpose of the account".⁴⁰ Eve Sterling och Jamie Wood noterar därutöver att den så kallade affektiva vändningen ytterligare satt interaktivitet och spelarnas deltagande i historisk diskurs i centrum.⁴¹ Historia omges alltså i historiska spelstudier av en intrikat diskurs vari ämnet i sig indirekt fokuseras genom studiet av dess tillämpning i specifika sammanhang.

Ett grundläggande vetenskapligt problem för fältet är nämligen att många spel faktiskt går ut på att undersöka historia så som den *inte* utspelade sig. Genom spelande av till exempel strategispel utforskas förändringsprocesser via spekulativt tänkande och kontrafaktisk scenariobildning, kausalitet sätts i centrum och resultatet är alternativa tidslinjer. Spelaren har som uppgift att nå specifika mål som oftast motsvarar historiska *tänk om-scenarier*, till exempel "tänk om Konstantinopel inte fallit 1452" eller "tänk om Tyskland gått segrande ur andra världskriget" Digitala såväl som analoga spel är med andra ord inte bara en möjlighet för spelare att gå in i historiskt tänkande, utan utgör själva premissen för spelande.

38 Mochocki 2025, s. 17–19. Gianfranco Di Giovanni, "Assassin's Creed and Other Games are Using Historians to Get Their Facts Right, and a New Study Shows it's Fostering an Interest in History", *ABC News*, www.abc.net.au/news/2025-06-06/historical-video-games-assassins-creed-age-of-empires/105252776.

39 Grufstedt 2022, s. 160–176; Esther Wright, "On the Promotional Context of Historical Video Games", *Rethinking History* 2018:4; Kirk Lundblade, *Crusading for Fun and Profit. An Examination of Ludohistorical Mode in the Crusader Kings Community*, Orlando 2024.

40 Tara Copplestone, "But That's Not Accurate. The Differing Perceptions of Accuracy in Cultural-Heritage Videogames Between Creators, Consumers and Critics", *Rethinking History* 2017:3, s. 417.

41 Eve Stirling & Jamie Wood, "'Actual History doesn't take Place'. Digital Gaming, Accuracy and Authenticity", i *game studies* 2021:1. https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood.

Objekten

En av de i sammanhanget mest utforskade genrerna är ovan nämnda strategispel, särskilt de som behandlar storskaliga konflikter eller civilisationers utveckling. Exempel är serier som *Civilization* eller *Total War*, där spelaren får styra över nationers, arméers och samhällens framväxt. Här blir spelen laboratorium för hypotetiska historiska scenarier: hur skulle världen se ut om Romarriket aldrig fallit, eller om ett litet kungarike lyckats expandera till en global makt? I sådana spel ligger fokus mindre på autenticitet i detaljätergivning och mer på att skapa ett systematiskt ramverk som kan simulera förändring över tid.⁴² Forskare studerar inte enbart representationen av specifika händelser, utan undersöker även hur spelmekaniker strukturerar historiesynen, ofta genom ett framåtriktat, deterministiskt perspektiv där framgång mäts i expansion och teknologisk utveckling.⁴³

Andra betydelsefulla genrer är rollspel och actionäventyr, där spelaren får uppleva en mer individuell, narrativt driven version av det förflutna. Spel som *Assassin's Creed* utspelar sig i återskapade historiska miljöer, till exempel renässansens Florens eller antikens Egypten, men kombinerar ofta detta med fiktiva berättelser och fri tolkning av händelser och aktörer. Här ligger den historiska erfarenheten i det historiska sammanhanget: spelaren rör sig genom rekonstruktioner av historiska platser och interagerar med



Bild 1: Skärmbild från spelet *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft 2020). Berättelsen utspelar sig i 800-talets England och på bilden syns spelaren utforska ruiner från romersk tid. Bild: Lysiane Lausasse.

42 Grufstedt 2022, s. 117–120.

43 Se t.ex. Thomas Apperley, "Counterfactual Communities. Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History", *Open Library of Humanities* 2018:1; Thomas Apperley, "Modding the Historians' Code. Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination", i *Playing with the Past. Videogames and the Simulation of History*, Matthew Kappell & Andrew B.R. Elliott (red.), London 2013.

historiska personer, men genom fiktionens filter. Studier som fokuserar denna genre ställer ofta frågor om autenticitet, *immersion* och vad det innebär att "uppleva" historia i spelmiljön.⁴⁴

Ytterligare en genre som återkommande gestaltar historiska skeenden är så kallade *first person shooters* ("förstapersonsskjutare" vilket är en beskrivning av kamerans placering och att spelaren ser världen genom spelarkaraktärens ögon). Spel som utspelar sig under världskrigen, till exempel *Medal of Honor* eller *Call of Duty*, erbjuder rekonstruktioner av centrala händelser i det här formatet: spelaren deltar i landstigningen i Normandie eller slaget vid Stalingrad. Här framträder ofta en mer heroiserande och spektakulär historieskildring, där fokus ligger på individens roll i krigets intensiva ögonblick. Denna genre analyseras kritiskt bland annat utifrån frågor om hur minne och trauma omvandlas till underhållning, och hur vissa narrativ framhävs medan andra marginaliseras.⁴⁵

Utöver de digitala spelen bör även brädspel och andra spel som inte är datorspel nämnas. Spel som *Risk* eller historiskt tematiserade krigsspel har länge fungerat som populära sätt att bearbeta det förflutna i spelens form.⁴⁶ Inom historiska spelstudier betraktas dessa objekt parallellt med digitala motsvarigheter, eftersom de delar frågor om representation, regler och spelfunktioners betydelse för historieförståelsen, men den samlade forskningen om historiska brädspel, rollspel och levande rollspel är mindre omfattande än den om digitala spel.

Historiska spelstudier är således huvudsakligen fokuserade på spel som tillkommit i relativ närtid. Historiska perspektiv på spel som artefakt och spelande som fenomen är dock väl utforskade.⁴⁷ Espen Aarseth skriver 2013

44 Pieter Van den Heede, "Digital Entertainment Gaming as a Site for (Informal) Historical Learning? A Reflection on Possibilities and Limitations", *History and Memory* 2022:1; Ylva Grufstedt & Robert Houghton, "Christian Vikings storming Templar Castles. Anachronism as a Teaching Tool", i *Assassin's Creed in the Classroom History's Playground or a Stab in the Dark?*, Erik Champion & Juan Hiriart (red.), Berlin 2023.

45 Pieter Van den Heede, "Press Escape to Skip Concentration Camp? Player Reflections on Engagement with the Holocaust through Digital Gaming", *History and Memory* 2023:1; Van den Heede 2022.

46 *Kriegsspiel*, spel som iscensätter militära operationer och har som syfte att utbilda och utveckla militär strategi, har varit ett viktigt och bärande begrepp inom spelhistorisk forskning sedan de första preussiska krigsspelen skapades på 1810-talet. *Kriegsspiel* är naturligtvis en del av en mycket längre tradition av strategispel med schack och dess föregångare som de tydligaste exemplen, vars historia sträcker sig tillbaka till åtminstone tidig medeltid. Spelhistoriker Jorit Wintjes argumenterar dock för att *Kriegsspiel* utvecklas till en mer nischad och instrumentell produkt runt sekelskiftet 1800. Se Jorit Wintjes, "Not an Ordinary Game but a School of War. Notes on the Early History of the Prusso-German Kriegsspiel", *Vulcan* 2016:4.

47 Det är inte möjligt att redogöra för all denna forskning här, men för matnyttiga över-

i *game studies* att spelstudier saknat institutionaliserad infrastruktur för att analysera spelens och spelandets historia, vilket leder till att fältet ofta ”uppfinner hjulet” på nytt i stället för att bygga på redan utforskad, men splittrad, historisk kunskap om spel. Han menar att detta delvis beror på att alltför få historiker engagerat sig i spelhistoria, och att det saknats utrymme och kunnighet i historiska perspektiv och metodologi för att på ett verkkningsfullt sätt historisera spel och spelkultur.⁴⁸ Framgent kan denna eventuella brist delvis bli avhjälpt av tillkomsten av vetenskapliga konferenser om spelens och spelandets historia samt utgivning av vetenskapliga tidsskrifter i ämnet.⁴⁹

Kontrafaktisk historia

Studiet av historiska spel visar hur spelmekanik och design är med och formar publik historia. Spelaren förväntas ha en viss grad av kontroll och detta innebär att historiska förlopp inte kan återges på exakt samma sätt i varje spelomgång. Spelandet resulterar i en mångfald av möjliga utfall, från små variationer i detaljer till radikala omskrivningar av kända skeenden.⁵⁰

Ett särskilt tydligt exempel är kontrafaktiska scenarier, alltså frågor om vad som kunde ha hänt om historien tagit en annan riktning. Kontrafaktiska representationer har länge diskuterats i historieforskningen och dess betydelse har debatterats flitigt.⁵¹ Historikern Richard Evans har exempelvis framhållit att de har begränsat värde som vetenskaplig metod, då de riskerar att underminera sanningsbegreppet. Han menar, likt många andra skeptiker inom historikerskrået, att kontrafaktiska scenarier främst speglar författarens värderingar och bör betraktas som fiktion.⁵²

sikter, se t.ex. Spanos 2021; Henry Lowood & Raiford Guins, *Debugging Games History. A Critical Lexicon*, Cambridge 2016. Se även Parlett 2018; Marilyn Yalom, *Birth of the Chess Queen. A History*, New York 2004; John Sharples, *Cultural History of Chess-Players. Minds, Machines and Monsters*, Manchester 2017.

48 Aarseth 2013.

49 Konferensen ”Interactive Pasts” samlas varje år i Leiden. Konferensen ”History of Games” träffas med oregelbundna intervall på varierande orter. Tidskriften *European Historical Game Studies* grundades 2025. Sedan tidigare finns bland annat tidskrifterna *Board Game Studies Journal*, *Games and Culture*, *Game Studies*, *Kinephalos* och *Analogue Game Studies* för publicering av historiska spelstudier.

50 Robert D. Peterson, Andrew J. Miller & Stephen J. Fedorko, ”The Same River Twice. Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization and Patrician Franchises”, i *Playing With the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Matthew Kapell & Andrew B.R. Elliott (red.), London, 2013, s. 37–38.

51 Se t.ex. David Hackett Fischer, *Historians’ Fallacies. Toward a Logic of Historical Thought*, New York 1970.

52 Richard Evans, *Altered Pasts. Counterfactuals in History*, Waltham 2014, s. 31.

Andra forskare, som litteraturvetaren och kulturhistorikern Christopher Prendergast, har föreslagit en mer nyanserad syn på kontrafaktisk historia. Han menar att kontrafaktiska resonemang inte bör förstås främst i relation till fiktion, utan i relation till det faktiska.⁵³ Utgångspunkten för kontrafaktisk historia och spekulatation är alltid faktiska historiska händelser och personer, även om resultaten är hypotetiska. På så sätt kan kontrafaktiska representationer ge inblick i samtida värderingar och kulturella föreställningar om historien.⁵⁴

I spel blir detta särskilt tydligt. Utvecklare bygger ofta på välkända historiska referenser – romarriket, korståg, vikingar, industrialisering och andra världskriget, till exempel – för att skapa trovärdighet, samtidigt som spelmekaniken öppnar för variation i de historiska berättelserna som genereras. Att spelutvecklaren Paradox väljer andra världskriget som spelmiljö i *Hearts of Iron*-serien är naturligtvis knutet till dess starka ställning i historiekulturen. Det finns en förväntan på både igenkänning och möjligheten att utmana etablerade skeenden.⁵⁵ I *Assassin's Creed* används kontrafaktiska element främst som ett narrativt grepp, där spelaren får uppleva alternativa händelser men där kärnan i berättelsen förblir linjär.

Speldesign präglas också av praktiska hänsyn. Utvecklare väljer historiska miljöer också efter vad som är kommersiellt gångbart och kulturellt laddat, och de anpassar graden av kontrafaktisk frihet efter spelarnas förväntningar. Därmed blir kontrafaktiska representationer inte bara uttryck för historisk spekulatation, utan också för spelkulturens och spelindustrins logiker.⁵⁶

Vid sidan av kontrafaktiska spel finns andra typer av historiska spel som strävar efter en mer dokumentär eller didaktisk funktion. Dessa syftar inte främst till att skapa variation, utan till att återge specifika händelser eller förmedla historisk kunskap. Exempelvis har småskaliga spelprojekt som *Attentat 1942* använt intervjuer med överlevande och arkivmaterial för att ge spelaren en inblick i livet under den nazistiska ockupationen av Tjeckoslovakien. Här används spelets interaktivitet för att skapa en känsla av närvaro i en historisk situation snarare än att pröva alternativa scenarier.⁵⁷

53 Christopher Prendergast, *Counterfactuals. Paths of the Might Have Been*, London 2019, s. 9.

54 Ibid., s. 10–11. Se även Catherine Gallagher, "What Would Napoleon Do? Historical, Fictional, and Counterfactual Characters", *New Literary History* 2011:2, s. 333–334.

55 Grufstedt 2022, s. 84–86.

56 Ibid., s. 117–120.

57 Vit Sisler, Jan Svelch, Shawn Clybor & Ondrej Trhon, "Adapting Contested National History for Global Audiences in *Attentat 1942* and *Svoboda 1945: Liberation*", *Studies in Eastern European Cinema* 2023:1.

Återskapade historiska miljöer och kulturarv

Vissa spel betonar särskilt återskapande av historiska miljöer och materiell kultur. Dessa projekt ligger ofta nära museiverksamhet och digitalt kulturarvsarbete. Syftet med att arbeta rekonstruerande med spel kan vara antingen att skapa historiskt trovärdiga miljöer för ett renodlat kommersiellt sammanhang eller att skapa interaktiva visualiseringar av historiska platser och ting som används för förmedling eller till och med för forskning. Ett exempel på det förstnämnda är den ambitiösa kartläggningen och digitala konstruktionen av katedralen Notre Dame för spelet *Assassin's Creed: Unity*. Den digitala kopian är inte exakt, men tillräckligt ambitiös för att projektet efter branden i Paris 2019 skulle framhållas som exempel på digitalt bevarande genom speldesign. Tillverkaren Ubisoft gjorde spelet gratis för allmänheten under en period efter branden för att, enligt egen utsago, bidra till att låta den historiskt viktiga och berömda byggnaden förbli allmänt tillgänglig trots förstörelsen. Ubisoft skänkte även en substantiell summa pengar till återuppbyggnaden.⁵⁸

Denna typ av samverkan mellan humanistiska och teknologiska projekt framhäver en annan aspekt av historiska spel: möjligheten att gestalta det materiella och rumsliga på ett sätt som text eller stillbilder inte gör. Teknik som används flitigt inom spelområdet är AR (*augmented reality*) och VR (*virtual reality*) för att gestalta dessa produkter i såväl undervisnings- som museisammanhang.⁵⁹ Även inom experimentell historia och experimentell arkeologi har man tagit fasta på att spelmotorer och spelteknik är en möjlighet för återskapande för forskning.⁶⁰ Dessa digitala återskapanden används inte som spel i strikt mening, utan utnyttjar spelens logik och verktygen brukas i allt större utsträckning i både forskning och publik verksamhet. Spelmotorer och digitala infrastrukturer för spel används för att återskapa till exempel platser från antiken så som Pompeji, Akropolis och Rom i historiska analyser.⁶¹ Spelmotorer gör det också möjligt att rekonstruera realistiska arkeologiska intresseområden, till exempel antikens vägnät eller andra världskrigets militära strategier.⁶² Här överlappar historiska

58 Benjamin Hanussek, "Ubisoft's Notre-Dame Digital Gaming for Material Heritage's Sake", *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 2025:16.

59 Anderson et al. 2010, s. 260–262.

60 Eugene Ch'ng, "Experiential Archaeology. Is Virtual Time Travel possible?", *Journal of Cultural Heritage* 2009:10.

61 Eike Falk Anderson, Leigh McLoughlin, Fotis Liarokapis et al., "Developing Serious Games for Cultural Heritage. A State-of-the-Art Review", *Virtual Reality* 2010:14.

62 Se t.ex. Rowin J. Van Lanen, Menne C. Kosian, Bert J. Groenewoudt & Esther Jansma, "Finding a Way. Modeling Landscape Prerequisites for Roman and Early-Medieval Routes in the Netherlands", *Geoarchaeology. An International Journal* 2015:30; Per-Magnus

spelstudier med digital humaniora, ett område som redan är tydligt kopplat till historiska spelstudier men förtjänar mer uppmärksamhet. Här finns en fruktbar kontaktyta mellan historia och datavetenskaplig metodutveckling, och i denna växelverkan dyker förändring i historisk speldesign också förr eller senare upp som en konsekvens.

Oavsett hur dessa historiska spel eller spelliknande produkter används är relationen till det förflutna dubbel: å ena sidan bygger spelen eller de återskapade produkterna på historisk kunskap och expertis, å andra sidan är dynamik och öppenhet centrala för spelupplevelsen vilket också påverkar hur exempelvis spelmotorer utvecklats. Därför blir det också viktigt för historiska spelforskare att sätta sig in i spelteknik som en faktor som formar i första hand iscensättningen av det förflutna i spel, men också relationen mellan spel som produkt och teknik och historia (eller för den delen arkeologi) som ämne.

Spelkultur och historiekultur

För historiska spelstudier innebär detta att forskningen inte kan begränsa sig till att analysera enskilda spel eller deras representationer av det förflutna, utan behöver placera spel inom bredare historiska kontinuiteter. Hit hör också det som kallas spelkultur. Spelforskare Adrienne Shaw menar att spelkultur är en viktig komponent för att begripliggöra vad det är som gör spel och spelande till någonting annat än kultur i allmänhet. I hennes resonemang är den subkulturella komponenten, identitet och huruvida någon kan eller får identifiera sig som *gamer* central.⁶³ Till detta hör sociala praktiker, normer, ideal och subtil maktutövning i fråga om vem som ingår i det spelkulturella sammanhanget, vad som räknas som "riktigt" spelande, och hur spel ska spelas.⁶⁴ Medievetaren Carolyn Marvin sammanfattar kulturella praktiker av detta slag från en tidigare period genom samma raster:

[T]he early history of electronic media is less the evolution of technical efficiencies in communication than a series of arenas for negotiating issues crucial to the conduct of social life; among them, who is inside

Olsson, "Practical Pathfinding in Dynamic Environments" och Chris Journey, "Company of Heroes Squad Formations Explained", i *AI Game Programming Wisdom*, Rabin Staton (red.) Boston 2008.

63 Adrienne Shaw, "What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies", *Games and Culture* 2010:4, s. 404–406.

64 Ibid., s. 404.

and outside, who may speak, who may not, and who has authority and may be believed.⁶⁵

I spelstudier framträder digitala spel inte som en isolerad eller ny genre, men som ett formellt och socialt sammanhang som utvecklar och omformar etablerade sätt att förmedla och bearbeta det förflutna. Vad som möjligen särskiljer spel är den starka roll som spelkulturen spelar i detta meningsskapande. Genom att undersöka spelarnas interaktioner, tolkningar och kollektiva praktiker kring historiska spel, liksom deras historiska erfarenheter och förväntningar på spel, blir kontinuiteter mellan äldre och samtida former av historiskt tänkande synliga.

Ett exempel är ”moddar” (omskrivning av engelskans *mods*, från *modifications*), där spelare aktivt förändrar eller utvidgar spelens innehåll genom att skriva om koden och skapa nytt innehåll. I den litterära historien finns naturligtvis mängder av exempel på hur sagor, myter och historiska skildringar har omformulerats i nya versioner för olika generationer. På liknande sätt skapar moddar i spel alternativa historiska scenarier eller korrigerar upplevda felaktigheter. Ett välkänt fall är de omfattande moddar som produceras för spel som *Europa Universalis IV* eller *Total War*, där användare omgestaltar hela spelvärldar.⁶⁶ Till andravärldskrigsspelet *Hearts of Iron IV* finns en mod som heter *Kaiserreich* som ändrar själva premissen för mellankrigstiden och det som följer. Det modifierade spelet börjar med att centralmakterna vinner första världskriget. I det som följer får spelaren möjlighet att spela genom 1930-talet och andra världskriget med en helt annan världsordning än den kända.⁶⁷ *Kaiserreich* räknas som en total omskrivning av spelet *Hearts of Iron* som i huvudsak fokuserar ett mycket bekant andra världskrig, men det finns också moddar som gör mindre justeringar, ofta i syfte att ändra någon historisk detalj eller process som moddaren anser behöver ändras. Detta kan vara till exempel hur den politiska kartan har sett ut, eller färgen på en militäruniform som råkat bli fel.⁶⁸

Moddar och moddare visar hur spelkulturen inte enbart konsumerar

65 Carolyn Marvin, *When Old Technologies Were New. Thinking about Communications in the Late Nineteenth Century*, Oxford 1988, s. 4, citerad i Shaw 2010, s. 407.

66 Se bl.a. Hector Postigo, ”Of Mods and Modders. Chasing Down the Value of Fan-based Digital Game Modifications”, *Games and Culture* 2007:4; Rhett Loban, ”Modding Europa Universalis IV. An Informal Gaming Practice Transposed into a Formal Learning Setting”, i *E-Learning and Digital Media* 2021:6; Trevor Owens, ”Modding the History of Science. Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier’s Civilization”, *Simulation & Gaming* 2010:4.

67 Wikiplattform för Paradox Development Studios spel, ”Paradox Wiki”, *Kaiserreich*, <https://hoi4.paradoxwikis.com/Kaiserreich> (hämtad 5/9 2025).

68 Grufstedt 2022, s. 164–165.

historiska spel, utan skapar fler möjligheter för att aktivt bearbeta dem. Förutom själva moddandet som praktik finns diskussionsforum, wikis och sociala medieplattformar där spelare gemensamt tolkar och förhandlar om spelets representationer av historia.⁶⁹ Dessa diskussioner kan röra allt från tekniska detaljer och strategioptimering till moraliska och politiska frågor om kolonialism, imperialism eller jämställdhet.⁷⁰ Här fungerar spelkulturen som en kollektiv sfär för historiemedvetande, där det förflutna åkallas i samtida diskussioner. På så sätt kan spel och spelkultur också genom forum och kommentarsfält jämföras med andra sfärer för historiedebatt.

En annan aspekt av spelkulturen är användningen av streamingtjänster och plattformar som Twitch, där spelare kan sända sitt spelande för en publik.⁷¹ I vissa fall kommenterar spelare spelets innehåll och relaterar det till historiska teman, vilket kan bidra till en form av populärhistorisk diskussion. Publiken kan genom chattar och kommentarer reagera på och påverka sändningen, vilket gör kommunikationen mer interaktiv än i många traditionella medier. Detta innebär också att tolkningar av historiskt material kan diskuteras och ifrågasättas i stunden, men det innebär också att fokus varierar mellan underhållning och faktabaserad reflektion.⁷²

Moddande och streaming är exempel på hur relationen mellan spel, skapare och spelare har förändrats över tid. Genom moddar kan spelvärldar förändras eller utvidgas, medan streaming gör själva spelet till något som kan observeras och diskuteras av andra. Detta belyser både kontinuitet och förändring; spel har länge haft en social och interaktiv dimension. Att analysera dessa kontinuiteter är avgörande för att förstå spelens plats i historiekulturella sammanhang. Spelkulturen utgör här en länk mellan tidigare former av historieberättande och nya digitala praktiker, vilket gör att den inte bör ses som separat utan som en integrerad komponent i hur historia förmedlas i samtiden.

Dessa kontinuiteter blir särskilt tydliga i spel som *Assassin's Creed* och *Europa Universalis IV*, två exempel som ofta lyfts fram inom historiska spelstudier. I *Assassin's Creed* iscensätts historiska miljöer genom ett kombinerat narrativ av fiktion och faktiska händelser. Spelkulturen kring serien har dock gjort dessa miljöer till mer än kulisser för underhållning. Fans

69 Lundblade 2024, s. 124–128.

70 Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*, New York 2017; Kirk Lundblade, "How the West (Was) Won. Unit Operations and Emergent Procedural Rhetorics of Colonialism in *Europa Universalis IV*", *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2019:3.

71 T.L. Taylor, *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton 2018.

72 Kirk Lundblade, "Watch Me Make History. Reenacting and Remaking the Past in Historical Game Live Streams", *Popular Culture Studies Journal* 2021:9.

har bland annat skapat turistguider över renässansens Florens,⁷³ producerat videor som jämför spelens arkitektur med dagens Venedig⁷⁴ och engagerat sig i diskussioner om de sociala och politiska dimensionerna av de historiska epoker som gestaltas.⁷⁵

Digitala strategispel är ett tydligt exempel på kontinuitet i speldesign eftersom de bygger vidare på en tradition som alltså sträcker sig åtminstone tillbaka till 1800-talets *Kriegsspiel*.⁷⁶ Denna idé om att avbilda konflikter på ett abstrakt, regelstyrkt sätt levde vidare i moderna brädspele som *Risk* och *Axis & Allies*, där spelare flyttar arméer på en spelplan, planerar drag och reagerar på motståndarens handlingar. När datorn gjorde sitt intåg på 1980- och 1990-talen övertogs samma grundprinciper men i digital form: spel som *Civilization* bygger fortfarande på turordning, resursfördelning och taktiskt beslutsfattande, liksom sina analoga föregångare. I många fall, till exempel *Europa Universalis*, är de tidiga digitala historiska spelen direkta översättningar från brädet till datorn.⁷⁷ Datorn automatiserar regelverket, möjliggör mer komplexa beräkningar och erbjuder visuella representationer som gör spelvärlden mer levande. Detta visar hur en central idé – att använda spel för att simulera historiska konflikter och strategi – har förblivit konstant, även om medium, grafik och tekniska möjligheter har förändrats.

Aktuella teman

Historiska spelstudier analyserar spel som social och kulturell praktik, ibland betraktad som fundamental för mänsklig erfarenhet. Deras allmänmänniska karaktär gör dem svåra att rama in teoretiskt, vilket speglas i fältets metodologiska bredd och den utmaning det medför samtidigt som det möjliggör nyanserade analyser av komplexa kulturella och sociala fenomen. Särskilt betydelsefullt är fältets roll som ingång till samtida historiekultur, där historiska representationer, narrativa strategier och diskussioner om historiska händelser integreras i sociala sammanhang. Historiska spel är

73 Lindsay Andersson, "An Assassin's Guide to Florence. Four Key Sights for Any Visitor to the City (But Especially for Fans of Assassin's Creed II)", *Medium* 2/9 2024, <https://medium.com/@lca199/an-assassins-guide-to-florence-3024e61b5ebc> (hämtad 2/9 2025).

74 Youtube-användare Loomer: "Assassin's Creed Pilgrimage. Tour of Venice", https://www.youtube.com/watch?v=Z_EpzZSBWDI (hämtad 2025-08-04).

75 Emil Lundedal Hammar, "Counter-Hegemonic Play, Marginalized Pasts and the Politics of Play in Assassin's Creed. Freedom Cry", *Rethinking History* 2017:3.

76 Grufstedt 2022, s. 13. Se även Simon Dor, "Strategy in Games or Strategy Games. Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies", *game studies* 2018:1, https://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor (hämtad 27/8 2025); Wintjes 2016.

77 Grufstedt 2022, s. 14.

således inte bara objekt för analys, utan aktiva komponenter i formandet av historiekultur och normer.

Framgent framstår flera konkreta forskningsspår som särskilt relevanta. Det första gäller relationen mellan spel och samtida politiska och sociala frågor: hur tematiska inslag i spel – exempelvis klimatkris, polarisering, extremism, jämställdhet och rättigheter – reflekteras i och påverkar diskussioner i och genom spelkultur.⁷⁸

Ett andra spår är att undersöka den materiella och teknologiska dimensionen av historiska spel, till exempel hur plattformar, interaktionsformer och tekniska begränsningar påverkar representationen av historia och historiska praktiker. Spelens digitala infrastruktur är i ständig förändring och det är av intresse att undersöka hur till exempel förändringar i distributionsmönster och (o)tillgänglighet påverkar spel i allmänhet och historiska spel i synnerhet.⁷⁹

En tredje och sista spaning är att historiska spelforskare bör medvetandegöra att det behövs metoder för att i större utsträckning och på bättre sätt bevara digitala spel för framtiden. Idag säljs allt färre spel som fysiska objekt och de digitala system som används för att spela spelen byts ut i allt högre hastighet. Fler och fler spel kan dessutom bara spelas om utvecklaren håller igång externa servrar för spelarna att mötas på. När dessa läggs ner utan att arkiveras försvinner produkten, vilket kan göra det vanskligt för framtidens spelhistoriker att undersöka dem.⁸⁰

Summary

Historical game studies: History in, with, and of (digital) games

This article presents historical game studies as a research field in which games are analysed as media related to historical representation and practice. By combining perspectives from game studies, history, and heritage research, the article examines how games not only depict but also influence understandings of the past. It outlines the development of the field and its key theoretical foundations and methodological challenges, with a particular focus on how the form and function of games interact with historical narratives.

78 Torill Elvira Mortensen, "Anger, Fear, and Games. The Long Event of #GamerGate", *Games and Culture* 2016:8; Sine Nørholm Just, "An Assemblage of Avatars. Digital Organization as Affective Intensification in the GamerGate Controversy", *Organization* 2019:5; Emil Lundedal Hammar, "Time to Stop Playing. No Game Studies on a Dead Planet", *Edulamos. Journal for Computer Game Culture* 2023:1.

79 Grufstedt 2022, s. 67–68.

80 István Harkai, "Preservation of Video Games and their Role as Cultural Heritage", *Journal of Intellectual Property Law & Practice* 2022:10.

The article introduces the concepts of *developer-historian* and *player-historian* to describe how both game developers and players contribute to the construction of history in games. Frameworks for historical representation are created through design choices, rules, and interactivity, while players actively interpret and renegotiate the historical content. This dual process allows games to be analysed both as staged history and as historical practice.

The article also explores how counterfactual scenarios are used in games to test alternative historical developments, which, in turn, raises questions concerning causality, credibility, and the role of games in historical culture. The counterfactual structure of games is contrasted with documentary and didactic games, which focus on conveying specific events or historical knowledge. These different forms of expression are understood as part of a broader historical-cultural context in which games serve as media in relation to contemporary ideas about the past.

The article further addresses the use of games in digital heritage work, where game engines and technologies such as VR and AR are employed to reconstruct historical environments. These applications demonstrate how games may contribute to the visualisation and communication of material culture, both in research and public engagement.

Finally, the article discusses the significance of game culture for historical game studies. Practices such as modding, streaming, and participating in online forums show that players constitute active co-creators of historical narratives. The content and function of games are shaped in interaction with the surrounding culture, which makes it necessary to include game-cultural perspectives in the analysis of historical games. By highlighting these aspects, the article shows how historical games serve as complex media in which history is not only represented but also processed, renegotiated, and experienced in new ways.

Keywords: games, play, heritage, counterfactuals, game culture