

"OM DE ÄNDÅ HAR EN MASSA PENGAR"

En fortsättning på unga vuxnas tankar kring kommersiella tv-spel som källa till historisk kunskap

"IF THEY GOT LOADS OF MONEY"

A continuation of young adults' ideas about commercial video games as a source of historical knowledge

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Leonardo Andersson & William Östling

Handledare: Sandra Alexandersson
Examinator: Ulf Wilhelmsson

Sammanfattning

Denna studies mål är att undersöka huruvida kommersiellt tillgängliga spel kan fungera som en skildring av historiska epoker och i samband användas i lärosyfte. Studien utgår från tidigare forskning om kommersiellt tillgängliga spel i skolan och elevers uppfattning om historia i spel. Åtta deltagare profilerades för spelvanor och relation till historia efter gymnasiet, sedan spelade de *Red Dead Redemption 2* (2018) i 40 minuter. Till sist hölls intervjuer om hur de kände kring spelets historiska autenticitet samt om de upplevde spelet som en pålitlig källa för historia. Resultatet pekar mot att deltagarna främst brukade sig av sina egna erfarenheter med vilda västern för att bedöma spelets autenticitet. Majoriteten av deltagarna tvivlade på spelet som en källa för historia, bland annat för att det är skapat av ett större företag med finansiella motiv.

Nyckelord: Kommersiella spel, Historisk autenticitet, Lärande, Vilda västern, Myth of The West, Kvalitativ intervjustudie

Förord

Vi vill tacka alla som hjälpt oss skriva den här studien. Tack till våra familjer för allt stöd som vi har fått genom examensarbetet. Vi vill även tacka Fanny och Rebecka för deras prislösa insatser som korrekturläsare. Ytterligare tack till Nor, Rasmus, Ted, Carl och Lily. Allra främst vill vi tacka vår handledare Sandra för allt hon har gjort genom hela processen, denna resa skulle ha varit omöjlig utan ditt stöd och uppmuntrande.

Leonardo Andersson och William Östling

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Historisk syn på vilda västern utifrån fiktion, verklighet och myt	2
2.2	Vilda västern i historiska spel	3
2.2.1	Visuella skildringar av vilda västern genom narrativ och politik	3
2.2.2	Visuella skildringar av vilda västern genom spelmekanik.....	4
2.3	Historiska spel som lärandeverktyg.....	5
2.4	Källkritik inom historisk forskning.....	6
2.5	Studieobjekt: Red Dead Redemption 2.....	7
3	Problemformulering.....	9
3.1	Metodbeskrivning	9
3.1.1	Urval och deltagare	10
3.1.2	Metoddiskussion	10
3.1.3	Forskningsetik.....	11
3.2	Pilotstudie	12
3.2.1	Urustning och utförande.....	12
3.2.2	Intervju.....	12
3.2.3	Korrigeringar.....	13
4	Genomförande och resultat	14
4.1	Spelade	14
4.2	Intervjuer	15
4.2.1	Profileringsintervju	15
4.2.2	Hur ser deltagarna på RDR2 som en källa för historia?	16
4.2.3	Hur pålitlig anses RDR2 vara för historisk kunskap?.....	17
4.2.4	Hur gör deltagarna bedömningar om pålitligheten i RDR2?	18
4.3	Analys.....	19
4.3.1	Vilda västerngenre eller historia	19
4.3.2	Spel eller historisk källa	20
5	Sammanfattning och diskussion	21
5.1	Sammanfattning.....	21
5.2	Diskussion	21
5.2.1	Uppfattad okunskap och myten om vilda västern	22
5.2.2	Definitionen av spelare och distansen till miljön	23
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	24

5.4	Framtida arbete.....	24
	Referenser	25

1 Introduktion

Denna studie undersöker hur kommersiellt tillgängliga spel går att tillämpa som historisk faktakälla. Detta uppnås genom att undersöka hur spelare interagerar och lär sig om hur folk levde under vilda västern genom spelet *Red Dead Redemption 2* (2018), som efter detta kommer att kallas *RDR2*.

Bakgrundskapitlet är uppdelat i fyra delar och redogör för all bakomliggande forskning och teorier. Först definieras *The myth of the west* som ett samlingsbegrepp för hur den verkliga vilda västerns historia har påverkats av media, genre och ikoner. Ytterligare behandlar bakgrunden hur vilda västern representeras i dataspel. Denna studie tar avstamp i O’Neills och Feenstras (2016) artikel som påstår att kommersiellt tillgängliga spel ej går att använda som källa för historia samt att spel inte går att tillämpa som lärandeverktyg. Historisk källkritik diskuteras även i kontexten av spel och vilda västern-genren.

Problemformuleringen “vad är spelares syn på *Red Dead Redemption 2* som källa för vilda västerns historia?” baseras på faktumet att kommersiella spel inte är lika vanliga i studier där spel utnyttjas för utbildande syften enligt Ocejka et al. (2022). De hävdar att det finns belägg för att spel har positiva effekter inom lärandet av historia men förblir underutnyttjade.

Metoden utgår ifrån O’Neills och Feenstras (2016) studie och består av ett kriterieurval där deltagare söktes med någon form av bakgrund eller intresse för historia. Deltagarna spelade *RDR2* i 40 minuter och intervjuades om hur de uppfattade spelets verklighetstrogenhet till faktiska vilda västern. Därefter frågades de om hur och varför de resonerade kring spelet som en pålitlig källa för historia.

Resultatet visar att *RDR2*, ett modernare historiskt spel, brister i skapandet av en autentisk historisk källa genom narrativ och spelmekaniker. Ytterligare analys visar dock att spelet kan ha vissa meriter som historisk källa.

Diskussionskapitlet går igenom resultatet i jämförelse med O’Neills och Feenstras (2016) studie. I denna samt den ovannämnda studien pekade deltagare ut brister i autenticiteten av spelen och visar tvivel mot spel som källa för vilda västerns historia. Resultatet visar fortsatt tveksamhet för spel inom lärande och att det ändå finns möjligheter att utforska det vidare, särskilt då deltagarna redan använder alternativa medel för lärande om historia.

2 Bakgrund

I detta kapitel kommer först vilda västern som verklighet, respektive genre, att redogöras för. Efter diskuteras genren exklusivt inom digitala spel för att koppla det till O'Neills och Feenstras (2016) artikel angående lärande i historiska spel.

2.1 Historisk syn på vilda västern utifrån fiktion, verklighet och myt

Året är 1886. Solen går upp över en stad mitt ute i en annars öde öken. Hus står på rader med en enda stor väg som sträcker sig igenom. En storslagen folksamling formar en cirkel med två cowboys i dess mittpunkt. Båda verkar vara härdade vita män. Efter vad som känns som en evighet avfyrrar de varsitt skott och endast en cowboy stupar. Den kvarstående cowboyen beger sig från staden, vidare mot nya äventyr. Verkligheten var mindre dramatisk. Historien har sedan vilda västerns faktiska period mellan ca 1850–1914 formats av böcker, filmer och nu på senare tid spel. Cowboys arbetade främst på bondgårdar och hjälpte med vallningen av olika boskapsdjur. Denna skildring av cowboys och vilda västern har omedvetet skapats genom ett koncept som kallas *the myth of the west* som hädanefter kommer att kallas myten om vilda västern. Detta kapitel kommer att bryta ned begreppets framkomst, innebörd och betydelse för studien.

Enligt Alexander (2014, s. 223) formas den moderna uppfattningen av cowboys genom självberoende individualism. Cowboyen är en identifierande ikon för kampen mot naturen.

Man against nature always suggests a competition of wills between the natural flow of bounty that nourishes, with a set of balances that are already known—and the human desire to force a will of controls over nature's order. And the notion of bordered territories, as governed geographic spaces, signal the ownership of land and the sequestering of resources with fences or imaginary lines that determine access and limitations of human migration [...]

Bryant Keith Alexander, 2014, s. 223.

Roelof van Straten (1994, s. 3) skriver att ikoner formas av allmänt erkända beskrivande bilder. Den vanliga boskapsbonden är en ikon för våld, individualism och förtryck enligt myten om vilda västern. David Klein Martins (2019, s. 48) skriver: "When talking about the mythical American West, one is often simultaneously referring to American masculinity.". Vilda västerngenren är en hegemoniskt maskulin genre som har förvrängt den verkliga historien genom media som förekom genom böcker. John Jennings (2015, s. 1) nämner även *American vigilantism*, det vill säga en amerikansk tradition där vanliga medborgare förvandlas till actionhjältar och upprätthåller lagen. Detta genom USA:s beroende av vapen som förstås finnas tillgängliga i skyddssyfte. John Jennings förklarar hur vapenväldet kom att bli kopplat till vilda västern genom romanen *The Virginian* av västernskribenten Owen Wister. *The Virginian* och andra kontemporära verk positionerar vita män som frälsare för vildmarken. Det är genom verk som dessa där myten om vilda västern först skapades. Cowboysen använder sina vapen för att frigöra USA:s gränsområde. Trots att de lever utanför lagens ramar möjliggör de det moderna samhällets utveckling. Därför kan cowboys som ikon och koncept kopplas till våld (Alexander, 2014, s. 223-224).

Några ytterligare ikoner som myten om vilda västern medför är därför äldre vapen såsom *Colt Peacemaker* revolvern som kom att kallas "vapnet som vann vilda västern" (Lahti, 2025).

Landets västra gräns blev en ikon för att urskilja det moderna samhället och USA:s ursprungsbefolkning. Lahti förklarar att landets västra gräns skiljer ockuperad mark från bebodd mark och förskönar förtrycket som utövades över landets ursprungsbefolkning. Samhällets utveckling under 1800-talet rörde sig från öst till väst i USA. Flera städer etablerades samtidigt som flera stammar av ursprungsbefolkningen tvingades bo i reservat.

Lahti (2025) beskriver och kopplar nordamerikansk kolonialism till myten om vilda västern med ett internationellt perspektiv där gränser, nationaliteter och hemvister konstant förändras. Lahti uppnår detta genom att skapa en syntes av analyser som ämnar sig att beskriva och jämföra olika syner på vilda västern utifrån ett transnationellt perspektiv, det vill säga ett perspektiv som sträcker sig utöver Nordamerikas gränser. Den förstärker Tompkins (1993) definition:

[The myth of the west] functions as a symbol of freedom, and of the opportunity for conquest. It seems to offer escape from the conditions of life in modern industrial society: from a mechanized existence, economic dead ends, social entanglements, unhappy personal relations, political injustice. The desire to change places also signals a powerful need for self-transformation.

Jane P. Tompkins, 1993, s. 4.

Detta kulminerar i dagens media där vilda västern blir en symbol för flykten från det moderna samhället i stället för en spegling av verkligheten. Det spreds ytterligare under tidigt 1900-tal då Buffalo Bill turnerade med sin vilda västernshow. Det var en föreställning som skildrade vilda västern utifrån dess myt genom berättelser och underhållning (Lovell och Hitchmough, 2020). Myten om vilda västern spreds senare transnationellt genom andra länder än USA.

Den slutgiltiga definitionen av myten om vilda västern är därför ett samlingsbegrepp för ikonografiska resurser som främjar våld, förtryck, utvecklingen av det moderna samhället samt *amerikansk vigilantism*. Myten om vilda västern kommer att användas för att identifiera historiska felaktigheter och resonemang efter intervjuerna.

2.2 Vilda västern i historiska spel

Denna del diskuterar hur spel kan skildra olika aspekter av vilda västern genom narrativ och spelmekanik.

2.2.1 Visuella skildringar av vilda västern genom narrativ och politik

I sin artikel om hur spel kontextualiserar vilda västern menar Wills (2008) att media inom vilda västern-genren medför ett pedagogiskt perspektiv som deltagare omedvetet tar del av. Dessa spel kan på så sätt bidra till myten om vilda västern genom att använda sig av ikonografiska resurser såsom cowboyliknande figurer och berättelser om samhällets utveckling. Spelet *Outer Wilds* (2019) använder sig av landets västra gräns för att skildra gränserna i yttre rymden som spelaren reser genom. Städer som spelaren får utforska är ikonografiska i hur dess utveckling härmar den kontemporära utvecklingen under det senare 1800-talet. Myten förankras i vardaglig tro för att spel och media alltmer sprids online. När historiker motsätter sig representationer av vilda västern i media står spelen i kontrast och förstärker den romantiserade myten om vilda västern. Wills (2008) har förhoppningar om att spel i framtiden ska kunna representera en mer verklig och komplex bild av vilda västern. Detta

exemplifieras därför genom en rad studier som tittar på nyare vilda västern-spel, främst *RDR2* (2018). Bello (2024) diskuterar den allmänt accepterade synen på vilda västern, men fokuserar även djupgående på hur den förvrängs genom filmer och populärkultur. Skribenten skildrar förvrängningarna samt dess progression genom spelen *Red Dead Redemption* (2010) och *Red Dead Redemption 2* (2018). Bello (2024) utgår från och argumenterar för att spelen exemplifierar en förändring i vilda västern-genrens perspektiv utifrån parodi och pastisch för att skildra spelens narrativ. Han gör detta genom att koppla scener och dialog i spelen till litteratur som belyser genrens utveckling. Han fastställer att spelen enbart grundar sig på litteratur och filmer från 1900-talet. *RDR2* (2018) är till exempel en pastich då spelet återskapar verkliga reaktioner i en virtuell värld på ett seriöst sätt, till skillnad från *Red Dead Redemption* (2010) som genom en satirisering av vilda västern skildrar dess undergång. Likaså fastställer Belmonte-Ávila (2023) att spel som *Red Dead Redemption*-serien påverkar synen på vilda västern då de medför ett didaktiskt perspektiv som främst påverkar synen på andra spel. Detta är dock endast utifrån ett perspektiv med stort fokus på tv-spel som media och tar därför inte hänsyn till transmedial påverkan. Belmonte-Ávila menar att myten om vilda västern blir förnyad genom ikonografi i tv-spel. Spel som *The Outer Worlds* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) är skapade med vilda västerngenren i åtanke även om de är historiskt oberoende. Belmonte-Ávila (2023) menar alltså att den moderna synen av vilda västern kan förvrängas av historiskt oberoende spel.

Locke och Mackay (2020) ser på *RDR2* med ett annat perspektiv och analyserar spelet baserat på dess representation av dåtidens progressiva era, alltså den tidsepok som spelets handling utspelas i. De finner att spelet flera gånger försöker kommentera på nutida problem med kolonialism, kapitalism, rasism och våld med hjälp av dåtidens progressiva politik. De fortsätter med hur denna kritik dock fallerar. Liten hänsyn ges till hur tidsperiodens problem skiljer sig från dagens. Kritiken är så pass subtil och ytlig att den enkelt kan ignoreras eller missas. En bättre framtid talas aldrig om i spelet. "It is 'progressive' without a sense of progress." skriver Locke, Mackay (2020, s. 188). Ytterligare positionerar texten sig från att spelet innehåller alla ikonografiska tecken som vilda västern kännetecknas av, såsom tidsenliga personvapen, en protagonist med cowboyaspekter och nybyggda städer. Spelet kan därmed inte uppnå någon meningsfull social kommentar då spelet inte vågar att överskrida pastischens genrebägränsningar.

2.2.2 Visuella skildringar av vilda västern genom spelmekanik

Wills (2023) tar sig an ikonografin i spelmekanik inom vilda västern-genren i en ytterligare artikel genom att analysera *RDR2* från ett spelarperspektiv. Skribenten argumenterar att spelen kan bidra till en starkare inlevelse i platsen och perioden, särskilt genom användningen av dåtiden och hur den speglar den tidigare filmgenren. Wills diskuterar även hur epoken är central för genren eftersom det utspelas under vissa årtal, samt hur spel hanterar faktisk speltid annorlunda i jämförelse med andra medier då spelaren själv kan agera i realtid och därmed är en aktiv beståndsdel. Nyare vilda västern-spel som *RDR2* använder speltid alltmer ludiskt för att förmedla händelser och aktivitet för syftet att vara mer autentiskt och realistiskt, både genom mekaniker (*Dead-eye*, dricka och bli full, etc.) och total speltid då *RDR2* är ett långt spel med långsam takt. Vanderhoef och Payne (2022) menar i stället att spelets långsamma speltid handlar om att emulera liknande filmexempel från genren. De tar också upp hur spelare motsätter sig till detta utifrån ett könsnormativt perspektiv, särskilt män som spelar snabba skjutspel, då normen är snabba och mansdominerade skjutspel.

Ett spel som skiljer sig i sin ikonografiska representation av vilda västern genom spelmekaniker är *Desperados III* (2020). I sin artikel förklarar Kottke (2020) hur spelet som en arketypisk vilda västern, tills spelaren får agens. Till skillnad från normen i genren är detta ett smyg- och strategispel där mer planerade och dolda taktiker ger bättre resultat än de förväntade våldsdåden och pistolskjutandet i genren. Spelet använder typiska smygspelsmekaniker som att krypa och minimera ljud samt möjligheten att pausa. Spelet saknar större öppna spelytor och använder ett isometriskt perspektiv. Kottke (2020) visar att dessa olika attribut är "uppror" mot de typiska troperna inom genren. Trots detta nås slutsatsen att spelet ändå bevarar många aspekter av vilda västern-genren och är inget mer än en intressant anpassning. Motiv och aspekter kan kännas igen mellan olika vilda västern-spel oavsett deras mekaniska genre.



Bild tagen av *Gamespot*, 2020

[Figur 1: Cooper gömmer sig i en buske för att kasta en kniv på en fiende]

2.3 Historiska spel som lärandeverktyg

Burgess och Jones (2022) beskriver historisk noggrannhet och historisk autenticitet. Dessa två termer har blivit alltmer vanliga i en växande diskussion online kring hur sanningsenliga spel i historiska miljöer faktiskt är. De förklarar begreppen som relaterade och missförstådda som utbytbara med varandra. Med historisk noggrannhet syftar Burgess och Jones på hur noggrant ett spel skildrar verkligheten genom dess historiska miljö. Genom forskning skildras en så trogen version till den dåtida verkligheten som möjligt. Med historisk autenticitet menar de däremot en form av kopia av verkligheten som inte skildrar den historiska miljön: "[...] historical authenticity does allow for some artistic license in the form of speculation, changes, or additions." (Burgess, Jones, 2022, s. 828). I stället återskapas den med fokus på spelares förväntningar av miljön. I studien förklarar Burgess och Jones (2022) hur resultaten av deras studie pekar på att deras deltagare är okej med ändringar av historisk miljö, om det betyder ett roligare spel. Detta pekar mot att spelare generellt accepterar uppoffringar av historisk noggrannhet för autenticitet.

Denna studie förankras främst genom O'Neill och Feenstras (2016) studie kring hur unga vuxna kan lära sig historia från spel. Syftet med deras studie var att utforska hurvida studenterna fann spel som en pålitlig källa för historia eller ej. Tolv universitetsstudenter spelade förstapersons-krigsspelet *Medal of Honor: Frontline*, specifikt nivån där spelaren deltar i D-dagen under andra världskriget. Hälften av dem hade studerat någon historia eftergymnasialt och nio av dem ansåg sig själva som *gamers*, alltså spelare. Spelarna identifierade flera punkter som de ansåg bröt realismen, till exempel "medkits" som återställer spelarkarakters hälsa omedelbart och hur de var onaturligt svåra att döda. Dessa ursäktades dock som nödvändiga för spelets underhållning och funktion som ett spel av deltagarna.

O'Neill och Feenstras (2016) slutsatser var att spel kan vara selektivt realistiska och att inlevelse kan ge empatisk förståelse för historia. Historisk empati förklaras som förståelse för hur dåtida personer kände och tänkte. Ett spel som *Medal of Honor* blir särskilt intressant i ett sådant perspektiv då spelet framställs genom förstaperson, vilket ger spelaren en nivå av inlevelse eftersom spelets perspektiv i princip blir deras perspektiv. O'Neill och Feenstra (2016) konstaterar att deras deltagare får en särskild förståelse för hur soldaterna kände under D-dagen. De nämner också att spelare försöker se igenom finansiella motiv och i sin tur att privatägda företag kan anses som mindre pålitliga i förmedlingen av historia på grund av uppfattade intressen. Deras främsta slutsats var att mer forskning krävs angående spel som lärandeverktyg, samt att studenter tvivlar starkt på spel som källa för historia.

Utöver detta har Ocejá et al. (2022) sett över vilket sorts spel som används i studier som liknar den O'Neill och Feenstra (2016) utförde. Ocejá et al. konstaterar att majoriteten av spel inom dessa studier använde kortare artefakter i form av spel som skapades för att vara lärande och specifikt för studierna av forskarna själva. Spelen användes sedan inte igen efter att studierna var slutförda. Ocejá et al. (2022) menar att verktyg för lärande behöver ännu mer forskning i olika lärandemiljöer för att kunna legitimera svepande påståenden om dess effektivitet. Studierna säger inte heller mycket om hur vanliga spel, det vill säga kommersiellt tillgängliga spel, går att använda för lärande. Burgess och Jones (2022) slutsats kring spels överskattade effekt på spelares uppfattning av historia går att koppla till Ocejás et al. (2022) diskussion kring kommersiella spel och deras värde som lärandeverktyg. Dock påstår Burgess och Jones samtidigt att historiska spel kan ge en ensidig version av historia. O'Neill och Feenstra (2016) argumenterar för att deras val av spel var passande även om det var skapat 2002. Relaterat till detta argumenterar Ocejá et al. (2022) att fler studier bör utföras för att skapa ett grundligare perspektiv på större, mer kända historiska spel och dess påverkan på samhället och lärande.

O'Neill och Feenstra (2016) nämner en annan kritiserad artikel av Prensky (2001) som skrev om folk uppväxta med digital teknologi, benämnda *digital natives*, och hur de lär sig annorlunda än de som inte växte upp med teknologiska verktyg. Prenskys artikel blev dock alltmer accepterad med tiden. O'Neill och Feenstra (2016) fortsätter om hur spel på så sätt kan vara kraftfulla pedagogiska verktyg för lärande. De pekar dock själva ut brister i sitt utförande och urval. Särskilt bristande var faktumet att de valde ett spel som redan då var 14 år gammalt. Flera av O'Neill och Feenstras (2016) slutsatser handlade om observationer angående spelares upplevelser med grundläggande spelmekaniker som *health packs* och hur dessa inte är autentiska till hur de skulle fungera i verkliga livet.

2.4 Källkritik inom historisk forskning

Ågren (2018) betynger källkritikens vikt inom historisk forskning. Viktiga slutsatser bör endast dras med korrekta uppgifter som informerar slutsatsen. Källor för historia beskrivs som

uppgiftslämnare och kan bestå av levande personer, texter, bilder eller andra föremål. Ågren fortsätter om hur källkritik för historiska uppgiftslämnare har varit i diskussion sedan 1800-talet, väl inom tidsramen av vilda västern. Uppgiftslämnare nu precis som då kan förmedla falsk information och att det blir forskarens ansvar att syna hur och varför en uppgift inte stämmer. Med detta fortsätter Ågren om falska uppgiftslämnarens värde i analysen om varför informationen inte stämmer, vilket kan vara lika intressant som en korrekt uppgift. Historisk forskning kan då anses ha annorlunda men liknande värderingar som spelskapare i hur de ser på historisk noggrannhet och autenticitet som beskrivet av Burgess och Jones (2022). Där historiska spel ger utrymme för att töja och ändra på uppgifter i spelbarhetens skull anser historisk forskning att uppgifterna då förlorar sin pålitlighet, vilket i stället bör ses som intressanta i deras avvikelser.

Anknutet till denna diskussion skriver Ågren (2018) om genrens inflytande på uppgifter. Skribenten konstaterar att en forskare måste förstå hur en genre styr en uppgiftslämnarens innehåll, "Genrer styr hur något framställs: de visar vissa saker på ett visst sätt, medan de helt utlämnar andra aspekter." (Ågren, 2018, s.46). Genre sätter förväntningar för författare och läsare, vilket har en effekt på verket och uppfattningen av det. Det blir därför kritiskt att forskaren kan separera vad som är historisk sanning ifrån genrens förväntningar i analysen av uppgifter.

Vidare kan uppgiftslämnare som begrepp appliceras på historiska spel då de vanligtvis kommunicerar historia genom händelser, karaktärer och platser. Precis som andra uppgiftslämnare bör spel förstås som varierande i pålitlighet, likt hur Burgess och Jones (2022) talar om noggrannhet kontra autenticitet inom spelskapande.

2.5 Studieobjekt: Red Dead Redemption 2

Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018) är ett action-äventyrsspel som tar plats i en skildring av vilda västerns vid slutet av 1800-talet. Spelet är skapat och publicerat av ett stort privat företag med många anställda, i detta fall Rockstar Games. Spelaren får kontrollera Arthur Morgan, en medlem i ett av vilda västerns sista gäng. Spelets berättelse följer gängets strid mot en av de största privata lagfirmorna, *Pinkerton Detective Agency* och USA:s militär. Dock inkluderar spelet ett flertal speldynamiker utanför narrativa berättelseuppdrag där Arthur kan resa runt spelets öppna miljö och utföra olika aktiviteter. Dessa aktiviteter inkluderar jakt, sadla om Arthurs häst, fiske, att besöka en av spelets många städer osv. (se figur 2).



Bild tagen av *Rockstar Games*, 2018

[Figur 2: Arthur Morgan delar en öl med gängmedlemmen Lenny Summers]

Deltagarnas mål är att utgå från en lista med uppgifter att uppnå i denna virtuella återskapning av vilda västern för att analysera deras syn på spel som historisk källa. Därför är *RDR2* ett lämpligt studieobjekt då spelet har en stor variation av tidsenliga aktiviteter som går att utföra på ett interaktivt sätt. Meningen är att se om deltagarna

3 Problemformulering

Lärande med spel som verktyg är ett väl diskuterat ämne inom pedagogik enligt Ocejka et al. (2022). Däremot är många av forskarna oense om spel faktiskt hjälper lärandet, särskilt när det gäller kommersiella spel. Genom Burgess och Jones (2022) tidigare nämnda förklaringar kring koncepten historisk autenticitet och noggrannhet, kan historia förverkligas genom spel även om det kan variera hur sanningsenliga de är. Koncepten blir särskilt relevanta inom kontexten av lärande genom spel. Ocejka et al. (2022) diskuterar hur forskning inom lärande kan ha svårigheter att framföras till det praktiska lärandet, samt hur spels tillämpning inom lärande sällan brukar sig av kommersiella spel. Samtidigt illustrerar skribenterna hur kommersiella historiska spel har haft framgång inom lärandet av historia, detta visas dock genom studier från 2004–2018. Författarna nämner även tidigare studier som påpekar att studenter är vana vid en högre standard då de flesta är bekanta med större kommersiella spel. När forskare sedan skapar egna artefakter i ändamålet av studier kan spelandet uppfattas som artificiellt.

Burgess och Jones (2022), Ocejka et al. (2022) samt O’Neill och Feenstra (2016) rekommenderar vidare forskning inom lärande genom spel. Detta väckte ett intresse för att utforska möjligheterna med nyare historiska spel som lärandeverktyg. Därav uppstod avsikten att utforska kommersiella spels potential i att bidra till kunskap i förhoppningen om att förbättra lärandet om historia. Frågeställningen är därmed följande:

- Vad är spelares syn på *Red Dead Redemption 2* som källa för vilda västerns historia?

3.1 Metodbeskrivning

Målet var att utföra semi-strukturerade intervjuer med deltagare efter den angivna speltiden och be om ytterligare kommentarer över val och händelser i spelet. Utöver detta observerades de även utifrån reaktioner och val under speltiden. Meningen med de semi-strukturerade intervjuerna var att tre grundläggande frågor ämnas besvaras angående deltagares upplevelse av spelet. Williamson (2002, s. 243) förklarar intervjustilen som strukturerade frågor som leder till uppföljningsfrågor som förekommer på plats under intervjun. Intervjuerna leddes av frågeställningar baserade på O’Neills och Feenstras (2016) studie:

- Fråga 1: Hur ser deltagarna på *RDR2* som en källa för historia?
- Fråga 2: Hur pålitlig anses *RDR2* vara för historisk kunskap?
- Fråga 3: Hur gör deltagarna bedömningar om pålitligheten i *RDR2*?

Deltagare spelade 40 minuter av *RDR2*. Under denna tidsgräns försökte de uppfylla fyra av tio angivna uppdrag från en lista som de blev tilldelade Dessa kan anses representera typiska handlingar och upplevelser inom spelet (se tabell 1). Uppdragens syfte var även att undvika händelser och mekaniker som brister drastisk i historisk autenticitet, ett problem som O’Neill och Feenstra (2016) stötte på i deras studie. De blev också tilldelade instruktioner om hur spelet kontrolleras (se appendix A).

Handla en burk bönor från en av spelets butiker utan katalogen	Interagera med varje person som ropar efter hjälp utanför städer
Res mellan Valentine och Rhodes	Spela en runda poker i en bar
Res till O'creagh's Run	Plocka 5 av samma växt
Jaga ett djur	Köp ett nytt vapen
Omvårda ett använt vapen	Råna en butik/bank

[Tabell 1: översikt av angivna uppdrag]

Vi sökte bland annat vad deltagares syn är på ett kommersiellt spel som utspelas i en historisk miljö, detta utifrån O'Neill och Feenstras (2016) slutsats om att kommersiella spel är underskattade som lärarverktyg. Deltagarnas svar analyserades sedan genom hur historisk forskning bedrivs, ikonografi och historisk noggrannhet/autenticitet. Detta för att hitta kopplingar mellan deltagares åsikter och myten om vilda västern, eller om de kan koppla spelet till verklig historia. Den semi-strukturerade intervjun bedöms vara bäst anpassad för undersökningen då den tillåter deltagare att ge starkare, anpassade och utvecklade svar (Williamson, 2002, s. 243).

3.1.1 Urval och deltagare

Urvalets baserades på Dalens (2007) diskussion, därför valdes det att ha färre deltagare med mer utförliga intervjuer och observation. Målet med urvalet var att söka åtta deltagare med olika erfarenhet av historia och spelande. Då studien hade en tidsbegränsning minskar även möjligheterna för urvalet. Deltagarna söktes utifrån enklare kriterier som beskrivit av Dalen (2007) baserade på spelerfarenhet och historiebakgrund. Under urvalet ställdes profileringsfrågor för grundläggande bakgrund i spelande samt erfarenhet eller intresse i historia. Efter det ställdes flera profileringsfrågor innan den huvudsakliga intervjun för att få flera detaljer om deltagarna att utgå från i analysen.

Studien försökte söka sig en variation av deltagare bekanta med historia och spel som kan bidra med mer specifika kommentarer kring historia i spelet, i stället för generella, grundläggande spelmekaniker och troper. Främst söktes de som inte har spelat *RDR2* tidigare, dock är detta inget kriterium för deltagarna. Då studien utfördes i en skola med flera utbildningar inom spelutveckling, där vana spelare är vanliga, valdes att rikta studien mot dem specifikt. Vana spelare är de som vanligtvis först kommer i kontakt med kommersiella spel. Vi letade då efter en variation av vana och mindre vana spelare vilket vi baserar på deltagares spelvanor, hur mycket de spelar om veckan och om de skulle kalla sig själva spelare eller *gamers*. Deltagarna söktes utefter om de hade studerat historia endast på gymnasienivå eller om de har tagit ytterligare kurser inom historia på högskolenivå. Vi frågade även efter intresse i historia separat och letar efter de utan och med mycket intresse för historia. Om de är intresserade i specifika områden av historia, särskilt vilda västern, är intressant och noteras under urvalet ifall det reflekterar i deras syn på spelets historia.

3.1.2 Metoddiskussion

Den främsta anledningen att den kvalitativa metoden valdes över den kvantitativa är att informationen som söktes var åsikter och nära observationer av spelandet och uppfattningar. Målet var inte att samla och mäta data, utan att i stället analysera och jämföra personliga

synpunkter vilket Williamson (2002, s. 243) beskriver som en av metodens styrkor. En mer strukturerad intervju skulle dock kunna ha bidragit till mer direkta svar och är vänligare för mindre erfarna utförare, denna metod brister däremot i dess saknad av flexibilitet i att följa deltagares svar med uppföljningsfrågor. Ytterligare skulle mejlenkäter möjligt erbjuda flera svar, men Williamson (2002, s. 244) utvecklar kring hur svarsfrekvensen drastiskt sjunker i en sådan undersökning och hur svar har en tendens att vara mindre utvecklade. Semi-strukturerade intervjuer valdes eftersom de ansågs vara fördelaktiga utifrån tidigare motsvarande studier samt med stöd från pilotstudien. De sågs möjliggöra för deltagarna att utveckla deras svar angående känslor och tankar. Frågorna agerade för att leda intervjun genom de ämnen som den deltagande ska kommentera på. Intervjun riskerade att tappa fokus på grundfrågorna och krävde därför att frågorna upprepades och korrigerades vid behov.

Studiens urval var någorlunda bristande på grund av tidsspannet som den utfördes under. Metoden begränsade också urvalet då deltagarna behövde sätta undan 60 minuter för att delta. Helst hade urvalet skett över en längre period med ett många fler deltagare att välja mellan, på så sätt skulle den önskade variationen av spelare och historiskt intresse uppnås. Dalen (2007) talar om en period då forskare bör ”spana in” det valda fältet och lära känna den potentiella urvalsgruppen, dock gav den bristande tiden en smal möjlighet att göra detta. Utöver tiden för förberedelse var även mängden av personer som ingick i urvalet bristande då studien endast hade en vecka att välja deltagare innan intervjuer behövdes utföras. På grund av detta skedde en grad av bekvämlighetsurval då forskarna sökte sig personer i sin närhet utifrån kriterierna. Då studien bedrivs under 10 veckor inklusive tid för litteraturinsamling samt opponering saknades den tid som skulle behövts för att bedriva urvalet som önskat. De deltagare som väljs kan inte garanteras att ha en tillräckligt stor variation för ett noggrant resultat. Bekvämlighetsurval är i sig en bristande metod för urval som beskrivet av Patton (2015), författaren utvecklar kring hur bekvämlighetsurval överlag saknar viktig information kring deltagare och därav är mindre användbart som data. För att förbättra urvalet är det utifrån kriterierna av spelvana och bakgrund i historia som deltagarna blev valda.

En risk med det valda studieobjektet var att deltagarna skulle uppleva dess kontroller svåra att förstå. *RDR2* är ett stort spel som avser att ge spelaren kontroll över hur de interagerar med spelvärlden. Kontrollen som deltagarna blir tilldelade har därav flera funktioner för varje knapp. Deltagare fick information om de knapptryck som de behövde för att utföra uppdragen i spelet. En pilotstudie användes för att urskilja vilka knapptryck som behövdes för att uppfylla uppdragen. Det finns också en chans att deltagare inte är bekanta med spelet och hur dess spelmekaniker fungerar, vilket kan leda till eventuella problem med uppdragen som de ska utföra. Då spelet inte leder spelaren till något av uppdragen kan deltagaren spela 40 minuter utan att ha utfört något. Detta kan delvis lösas genom kriterieurvalet. Dalen (2007) förklarar att kriterieurval är särskilt vänligt för mindre erfarna forskare att hitta lämpliga deltagare. Det är dock viktigt att veta vilket kriterium som leder till en effektiv intervju, därför rekommenderar Dalen att utföra en pilotintervju. Pilotintervjun för denna studie utfördes med en deltagare som tidigare har spelat spel, även om de inte anser sig själva som en spelare. Deltagare o har också studerat historia under sin fritid.

3.1.3 Forskningsetik

I alla delar av undersökningen söktes det ingen personlig eller känslig information om deltagarna. All information som samlats har anonymiserats. Varje deltagare gav samtycke för sitt deltagande i enlighet med Vetenskapsrådets (2002) forskningsetiska principer. Som en del av urvalet är deltagarna över 18 år och var medvetna om att spelet innehåller blod,

våldshandlingar, grovt språk och bruk av alkohol samt droger. Under profileringen kategoriserades deltagarna utifrån erfarenhet med spel, bakgrund i historia och kön. Denna information blir dock obskyr genom anonymiseringen.

3.2 Pilotstudie

Denna del kommer att behandla den pilotstudie som utfördes för att fastställa alla parametrar inom metoden och för att testa dess effektivitet för att skapa mätbara resultat. Spelet spelades genom en bärbar dator med en extern skärm och kontroller för att ge spelaren en förenklad spelupplevelse, då *RDR2* har en mängd olika knapptryck. Den externa skärmen tillämpades för att så nära som möjligt efterlikna en naturlig spelsituation som en vanlig person skulle kunna infinna sig i när de spelar ett liknande spel. Detta för att närmare mäta hur deltagarna upplevde spelet som verktyg för lärande om de hade upplevt det i en miljö utanför studien.

3.2.1 Utrustning och utförande

Deltagare o spelade *RDR2* på en större tv med en Xbox kontroller. Deltagare o valdes utifrån att de hade ett historiskt intresse som inte nödvändigtvis var för vilda västern. De blev tilldelade muntliga instruktioner om kontrollens knappfunktioner. Dessa instruktioner saknade vissa knapptryck som under pilotstudien uppmärksammades som viktiga. Ett exempel på detta var att deltagare o inte var informerad om att knappen för att fokusera på en person som spelarkaraktären pratar med var samma knapp för att sikta spelarkaraktärens pistol vilket ledde till oönskat våld. Utifrån detta blev samtliga deltagare tilldelade en manual med detaljerade kontrollinstruktioner se (appendix A). Deltagare o lyckades utföra fyra av tio uppdrag som planerat. Dock upplevdes 30 minuter som något begränsande för att göra fyra av uppdragen, därav justerades tiden till 40 minuter. Uppdragen som deltagare o lyckades med var:

- Handla en burk bönor från en av spelets butiker (utan att använda katalogen).
- Res mellan *Valentine* och *Rhodes*.
- Plocka 5 av samma växt.
- Interagera med varje person som ropar efter hjälp utanför städer.

Alla dessa uppdrag kunde utföras på flera vis och deltagare o fick uppleva en mängd spelmekaniker som pekar mot vilda västern. De reste med häst till staden *Strawberry* för att köpa en burk bönor. På vägen hjälpte de en fånge på rymmen att skjuta av deras bojor. De plockade en mängd örter efter en strid mot ett par prisjägare. Till slut såg de att deras tid började ta slut när de väl nådde staden *Valentine* och bestämde sig då för att ta tåget i stället för att resa med häst för att nå *Rhodes*.

3.2.2 Intervju

Profileringsfrågorna fungerade bra för att etablera en grund och kontext till deltagare o:s svar på de huvudsakliga intervjufrågorna. Deltagare o växte upp i USA och uttryckte att deras bakgrund med vilda västern utgick från filmer och stereotyper. En oro över profileringsfrågorna var att de inte skulle bidra något till resultatets helhet samt hindra framtida svar. Deltagarna kunde potentiellt inte ge fullständiga svar om de påstod att de inte hade någon åsikt om spel eller historia. I detta fall fungerade profileringsfrågorna väl då

deltagare o uttryckte vad de saknade från spelet för att med all säkerhet kunna lära sig av det. De tyckte att spelets starkaste historiska aspekter var hur kläderna på spelets karaktärer såg ut samt hur spelarkaraktären rörde sig. Deltagare o upplevde dock att de inte kunde uttrycka sig över hur väl spelet var autentiskt då de kände att de inte hade någon stark bakgrund med det historiska källmaterialet. De tyckte att spelet hade fungerat som ett lärandeverktyg om den som spelar skulle ha ett intresse till en av de många historiska aspekter som spelet skildrar. De konstaterade att en spelare skulle kunna ha ett intresse för spelets örter och hur autentiskt de skildras.

3.2.3 Korrigeringar

Tre huvudsakliga korrigeringar gjordes efter pilottestet för att förenkla deltagarnas uppgifter. Först utvecklades listan med knapptryck med visuella hjälpmedel för att deltagarna skulle kunna utföra alla uppdrag på ett korrekt sätt. Se *Appendix A* för exakta bilder som hittades med hjälp av *Red Dead Redemption 2: Companion App* (Rockstar Games, 2018). Ytterligare tio minuter adderades till deltagarnas tid för att spela spelet då 30 minuter upplevdes något kort. Med de ytterligare 10 minuterna kunde deltagare o utföra uppdragen utan att känna någon tidspress. Meningen var att deltagaren skulle spela så naturligt som möjligt. Till sist ändrades den externa skärmen till en streamingtjänst för att komma nära till den avsedda upplevelsen, deltagarna placerades därmed vid deras privata dator. Sedan sändes spelet via *Steam Link* (2018) till deltagarnas datorer som sedan kunde kontrollera det via en privat kontroll. En oro med detta var eventuella problem med sändningens uppkoppling, dock upplevdes inga.

4 Genomförande och resultat

Resultatet delas upp i två delar: profileringsintervjun tillsammans med spelsessionen samt intervjufrågorna.

4.1 Spelande

Efter alla deltagarna hade spelat 40 minuter av *RDR2* antecknades de avklarade uppdragen (se *tabell 2*). Utöver detta fanns det flera kommentarer från alla deltagarna som gick att analysera.

	Del. 1	Del. 2	Del. 3	Del. 4	Del. 5	Del. 6	Del. 7	Del. 8
Handla en burk bönor från en av spelets butiker utan katalogen	X	X	X	X	X	X	X	X
Res mellan Valentine och Rhodes	X	X	X	X	X	X	X	X
Res till O'creagh's Run			X		X	X		X
Jaga ett djur	X	X	X		X	X	X	X
Omvårda ett använt vapen		X	X	X		X	X	
Interagera med varje person som ropar efter hjälp utanför städer		X	X	X	X	X	X	
Spela en runda poker i en bar		X	X	X	X	X	X	X
Plocka 5 av samma växt							X	
Köp ett nytt vapen	X		X		X	X	X	
Råna en butik/bank	X	X	X		X		X	

[Tabell 2: Deltagare och vilka uppdrag de åstadkom]

Under speltiden var det mest utförda uppdraget att handla en burk bönor från en av spelets butiker utan att använda katalogen, ett UI-element som förenklar handeln i spelet. Meningen var att deltagarna skulle få leta efter burken i butiken och på så sätt komma i kontakt med andra tidsenliga produkter. Alla deltagarna utförde detta uppdrag under de första fem minuterna av speltiden. Detta kan bero på att det var listat först av alla uppdragen och att det både låter och är enkelt att utföra. Två deltagare kommenterade på hur bönornas pris var orealistiska till dåtidens verkliga priser för konserverad mat. Detta för att de var medvetna om

att dåtidens pengar var värda mycket. Alla spelare valde att resa till staden *Rhodes* med häst. Ingen deltagare valde att använda alternativa transportmedel då helt enkelt inte märkte eller råkade stöta på de alternativa medlen, såsom de hästdragna vagnarna eller tågen som båda har specifika tillvägagångssätt för att användas. Tåg är endast tillgängligt om spelaren köper en biljett vid en station, vilket kräver att en spelare först hittar en station och sedan pratar med biljettkiosken.

Fem deltagare valde att försöka råna en butik och blev efterlysta efteråt, i alla fall sprang de från polisen. Två deltagare konstaterade att de var osäkra på om spelets vapen är tidsenliga. En stor andel av deltagarna valde att utföra andra uppgifter utanför de tio från listan, såsom att äta en måltid på en restaurang, borsta en häst och en stor variation av mindre karaktärsinteraktioner som saknar belöningar inom spelet. Mycket tyder på att deltagarna fann en viss verklighet i spelets spelmekaniker och att de njöt av att utföra dem. De flesta deltagarna skrattade och uttryckte verbalt hur de fann spelets mer vardagliga handlingar som verklighetstroga och grundande för spelets känsla.

En viktig observation var hur deltagarna interagerade med spelets ramverk. Majoriteten av dem kommenterade på hur verklighetstroget spelet presenterade världen och mängden interaktioner som de fann i de olika spelmekanikerna. Sex av de åtta deltagande kommenterade i samband med detta att de förvirrades av spelets framförande av världen när de försökte utföra uppdraget plocka 5 av samma växt. De förväntade sig att de skulle kunna plocka alla blommor från marken, eftersom spelet presenterade resten av spelmekanikerna med större frihet. Detta ledde till att deltagarna misstog världsdetaljer och icke-interagerbara växter med förhoppningen av att utföra uppdraget. Detta uppdrag utfördes generellt sist, då frustrerade deltagare upplevde att de sällan hade tid att leta efter plockbara växter.

4.2 Intervjuer

Resultaten från intervjuerna presenteras utifrån separerade underrubriker, eftersom de är strukturerade utifrån de tre intervjufrågorna. Detta är för att tydligt representera diskussionen kring varje fråga.

4.2.1 Profileringsintervju

Varje deltagare fick göra en intervju med profileringsfrågor innan spelandet för att få en bättre bild av deras spelvanor samt deras bakgrund med historia, specifikt om de studerat historia efter gymnasiet och om de är intresserade i historia se (tabell 3).

	Timmar spelade om dagen, självdefinierad spelare	Bakgrund med historia efter gymnasium (högskola eller intresse)
Deltagare 1: icke-binär	6 timmar/dag, spelare	Konsthistoria på högskola
Deltagare 2: kvinna	4–5 timmar/dag, spelare	Endast intresse
Deltagare 3: kvinna/icke-binär	1–2 timmar/dag, spelare	Mathistoria på högskola, YouTube
Deltagare 4: man	3–4 timmar/dag, spelare	YouTube - bronsåldern
Deltagare 5: man	6 timmar/dag, spelare	Endast intresse
Deltagare 6: man	2–3 timmar/dag, spelare	Endast intresse
Deltagare 7: kvinna/icke-binär	5–8 timmar/dag, spelare	YouTube – Sverige 1700-talet
Deltagare 8: man	4 timmar/dag, spelare	Endast intresse - medeltiden

[Tabell 3: Deltagare och deras spelvanor samt bakgrund i historia]

Under urvalet åstadkoms en någorlunda bred könsvariation. Av de åtta deltagarna identifierade sig fyra som män och tre som kvinnor. Av dessa tre identifierade två sig även som icke-binära och en identifierade sig som endast icke-binär. Varje deltagare konstaterade att de var spelare men samtidigt varierade deras spelvanor drastiskt från varandra. Deltagare 6 uttryckte att de vissa dagar inte spelade alls medan deltagare 1, 5 och 7 konstaterade att de spelade minst 40 timmar i veckan. Deltagarna var alla intresserade av historia, dock hade endast deltagare 1 och 3 studerat ämnet eftergymnasialt. Deltagare 3, 4 och 7 konstaterade att de såg på YouTube-videor om historia.

4.2.2 Hur ser deltagarna på RDR2 som en källa för historia?

Deltagare 6 upplevde att spelet överlag var autentiskt. Deltagare 4 och 8 var de enda som inte uttryckte någon som helst tvivel om spelet som en källa för historisk autenticitet, samtidigt som deltagare 1, 2 och 5 tvivlade baserat på deras egen upplevda okunskap av den historiska miljön. De uttryckte alltså att de inte kunde eller hade rätt kunskap för att tala om huruvida spelet är autentiskt eller inte då de själva inte visste tillräckligt om tidsepoken spelet försökte skildra. När intervjuaren frågade om deltagare 5 fann spelet som en pålitlig källa för historia svarade de att ”[...] det kändes riktigt, men kan inte säkert säga då jag inte var där”. Deltagarna var alltså någorlunda obekväma med att tala om något de inte visste om.

Deltagare 1, 2 och 3 resonerade även kring hur spelet uppoffrade autenticitet för spelbarhetens skull. Några exempel som gavs var hur enkelt och snabbt det var att få ett djur, hur detaljerad kartan var för att förenkla spelarens navigation samt hur icke-spelbara karaktärer var någorlunda statiska. Deltagare 1 utvecklade på detta med att de uppfattade spelets icke-spelbara karaktärer ”för vänliga” jämfört med deras uppfattning av tiden. Samtidigt påstod deltagare 3 att de generellt var ”för överklass”, specifikt om hur de upplevde att bönderna i spelet inte stämde med deras uppfattning av dåtidens bönder. Deras observationer går att koppla till den allmänna synen på myten om vilda västern (Alexander, 2014) Deltagarna förklarade att historisk autenticitet vanligtvis hamnar efter spelbarheten i dagens industri och

att dessa exempel inte var fel av skaparna, även om det försämrade autenticiteten. Deltagarna hade alltså en uppfattning av att autenticitet och spelbarhet inte alltid är kompatibla med varandra och att många handlingar, platser och händelser till någon grad måste förenklas om det ska gå att spela spelet för nöje.

Deltagare 4, 5 och 6 konstaterade däremot att de upplevde karaktärerna som autentiska och att de bidrog till spelets autenticitet. Deltagare 4 utvecklade om hur han upplevde karaktärernas kläder som autentiska och tidsenliga, medan deltagare 5 upplevde att deras handlingar gav realistiska reaktioner från åskådande karaktärer. Detta tyder på att den reaktiva världen av *RDR2* kan bidra till en mer autentisk känsla. Deltagare 2, 4 och 5 upplevde även miljön i spelet som autentisk. Deltagare 4 lade särskild tyngd på naturen, främst växter, träd och djur, medan deltagare 2 och 5 lade märke till byggnader, byar och städers struktur. Deltagare 3 upplevde däremot att gårdarna var tomma på människor och boskapsdjur. Deltagarnas uppfattningar av spelets platser sattes därmed emot deras förutfattade idéer av miljön, vilket reflekterades olika beroende på hur annorlunda dessa var från varandra.

Sammanfattningsvis ser deltagarna negativt på *RDR2* som en källa för historia utifrån ett spelperspektiv. Detta i fokus till hur spelet är uppbyggt tillsammans med dess mekaniker och narrativ. Deltagarna tvivlade på spelets autentiska helhet, allra främst för att de inte kände sig säkra på huruvida spelet stämde med verkligheten. Utifrån deltagarnas svar kunde få förklara specifika saker som bidrog till varför de kände som de gjorde. De åsikter som framfördes av deltagare grundades främst i deras förståelse av vilda västern som genre då de vid tillfällen hänvisade till filmer som uppgiftsgivare, likt hur Ågren (2018) beskriver gränsen mellan genre och historia. En minoritet av deltagarna tyckte att sättet icke-spelbara karaktärer interagerade både med spelare och världen gav en autentisk bild av hur folk under 1890-talet agerade. En lika stor minoritet tyckte spelets värld gav en autentisk bild av USA:s delstater utan att skildra dem i sin helhet.

4.2.3 Hur pålitlig anses *RDR2* vara för historisk kunskap?

Deltagare 4 och 8 var de enda som inte uttryckte tvivel om spelets pålitlighet som källa för historia. Deltagare 1 och 2 talade specifikt om hur de inte hade upplevt spelets huvuduppdrag, det vill säga de uppdrag som för spelets handling framåt. Något som vanligtvis kan ses som huvudsaken i ett *singleplayer*-spel som *RDR2*. Deltagarna ansåg alltså att de inte hade haft en komplett upplevelse med spelet och att de därför saknade en helhetsbild för huruvida spelet är pålitligt eller inte. Deltagare 2 nämnde åter hur deras okunskap om miljön ledde till att de inte vågade kommentera mycket och att detta ledde till tvivel. När deltagare 6 var frågad om spelets pålitlighet som en källa för historia konstaterade de att de tvivlade då skaparna är ett stort företag: ”om de ändå har massa pengar, då börjar jag ifrågasätta vart kunskap hamnar i smeten. Vad är deras mål? En bra handling? Att sälja kopior? Autentisk vilda västern?”. Deltagare 7 betonade vikten av att inte ha spelet som ensam källa för vilda västern, men att det har en funktion som något intresseväckande: ”Man borde alltid söka egna källor. Det [*RDR2*] känns som en bra ingång, som något att starta med för folk, sen borde man gå igenom historiska källor.”. Detta uppfattades som en rimlig slutsats i enlighet med det Ågren (2018) tar upp angående media som uppgiftslämnare. Deltagare 3 och 4, som hade tvivel, förklarar det som uppoffringar för spelbarhetens skull och resonerar kring den uppfattade verkligheten i spelskapande. Deltagare 3 konstaterade: ”De [spelets skapare] gör sitt bästa med tanke på att de ändå har ett spel att göra.” Deltagare 4 utvecklade på resonemanget med hur spelet i slutändan är fiktion och att de tycker att spelet ska ha mer värde som underhållning än en historisk källa.

I slutändan uttryckte deltagare 3, 4, 5, 6 och 8 att spelet ändå är pålitligt, även fast flera av dem hade uttryckt tvivel om det. Deltagare 3 utvecklar på hur spelets skildring av positiva och negativa aspekter av tidsepoken förstärker deras förtroende för spelet. Deltagare 5, 6 och 8 förklarar hur spelet känns autentiskt och har svårt att förklara eller återberätta särskilda detaljer som bidrog till känslan. Sammanfattningsvis tyckte ändå majoriteten av deltagarna att spelet presenterar aspekter av tidsepoken på ett autentiskt sätt utanför dess spelmekaniker. Tomma hus, kvarlämnade verktyg, en fånge som förs mellan städer med häst och vagn, dessa narrativ bygger en värld som ger spelaren förtroende i upplevelsen. Dock ifrågasätter en minoritet av deltagare narrativet som framförs av spelet då det skapades för ändamålet att säljas till konsumenter. Trots detta argumenterade deltagarna att spelets skapare gjorde en ansats för att förhålla sig till verklig historia. Däremot anmärktes det att spelets fiktiva värld endast kan skildra autentisk historia till viss grad utan att använda verkliga platser och karaktärer.

4.2.4 Hur gör deltagarna bedömningar om pålitligheten i RDR2?

Genom intervjuerna observerades flera tendenser hos deltagare i hur de utformade sina bedömningar angående *RDR2* som historisk källa som sedan gick att gruppera. Inledningsvis var det ingen deltagare som ansåg att *RDR2* är i sin helhet en pålitlig historisk källa för vilda västern. Majoriteten av deltagarna uttryckte detta främst genom att konstatera hur spelet är en kommersiell vara som är ämnad för att säljas till en demografi som nödvändigtvis inte är personer som är intresserade av historia. Två av åtta deltagare kopplade det till deras negativa syn på spelföretaget Rockstar Games och deras roll i den globala spelmarknaden när de diskuterade sina åsikter. Två deltagare uttryckte också att de hade litat mer på spelet om det hade varit ett indiespel, alltså ett spel som skapats av ett fåtal personer och har publicerats självständigt. En mindre grupp av spelskapare kan fokusera på en specifik historisk händelse i stället för en hel tidsepok med färre resurser. Däremot kan även indiespel ha kommersiella intressen och anknytningar till större företag eller organisationer.

När deltagarna bedömde *RDR2* utifrån spelets innehåll utgick de främst från tre olika aspekter: spelets omgivning, spelets vapen och spelets karaktärer. Alla deltagare kommenterade att spelet inte tar plats i en verklig skildring av USA, detta ursäktades dock då de tyckte att spelet skildrade känslan av USA:s omgivning på ett trovärdigt sätt. Två av åtta deltagare uttryckte osäkerhet i hur tidsenliga spelets vapen var. Deltagare 2 konstaterade: "Jag tror inte den här revolvern borde ha funnits på den här tiden... Visst hade man inte laddade skott utan krut och små bollar?". *RDR2* har som en del av dess vapensystem en katalog med historiska förlagor. Förlagorna beskriver vapnets funktion och varför en konsument skulle vilja köpa det, likt verklig reklam. Vapnen i spelet har dock annorlunda namn från dess verkliga modeller på grund av upphovsrättslagar. Deltagare 2:s intresse väcktes ändå av de historiska skildringarna av vapnen vilket visar en positiv trend i hur *RDR2* kan aktivera lärande hos spelare. Även om deltagaren hade fel i sin uppfattning om spelets vapen kunde de lära sig genom att söka efteråt. Deltagare 7 sa även: "Jag tvivlar på att semi-automatiska vapen fanns på den här tiden". Semi-automatiska vapen såsom spelets *Mauserpistol* fanns under vilda västern och särskilt när *RDR2* tar plats. Alltså har spelets skapare ändå rättfärdigat att vapnet borde finnas i spelet. Även då misstror deltagare 2 och 7 att spelet har tidsenliga vapen. Myten om vilda västern medför en ganska strikt ikonografisk syn på vilka vapen som var tillgängliga på den tiden. Fortsättningsvis fokuserade hälften av deltagarna på spelets både spelbara och icke-spelbara karaktärer. Främst nämnde deltagarna hur karaktärernas kläder kändes tidsenliga både i stil

och material. Fem utav åtta kommenterade också att de tyckte att de icke-spelbara karaktärerna var för snälla mot spelarkaraktern, någonting de inte tyckte passade historiskt med deras uppfattning av vilda västern.

Sammanfattningsvis är resultaten i vissa gränsfall motsägande. Deltagarna skapade sina uppfattningar främst baserat på deras egna erfarenheter av vilda västerngenren i stället för verklig historia och utifrån deras personliga åsikter kring företaget Rockstar Games. Deltagarna konstaterade att de inte kan uttala sig angående huruvida spelet är historiskt autentiskt, samtidigt som de anger aspekter i sina bedömningar som de hävdar talar både för och emot spelets autenticitet. Ett exempel på detta var spelets skildring av icke-spelbara karaktärer som ska representera vardagligt folk. Dock hänvisar de till dessa aspekter som enstaka fall som utgör en del av spelets helhet.

4.3 Analys

Utifrån resultatet har en analys utförts. Denna analys ämnar sig till att behandla aspekter som resultaten inte kunde utveckla. Analysen utgår främst från de kommentarer som deltagarna uttryckte under intervjuerna samt när de spelade.

4.3.1 Vilda västerngenre eller historia

En stor andel av deltagarna valde att kommentera angående flera av spelets historiska aspekter, men sedan fortsätta om hur de inte kunde nog ämnet för att uttala sig om något konkret. Vad som är värt att analysera vidare är vart kommentaren från början kommer från. Ett exempel går att finna i hur deltagarna upplevde spelets icke-spelbara karaktärer. Majoriteten uttryckte att de var för vänliga. Då deltagarna som konstaterade detta inte har någon historisk grund för deras påståenden kan åsikten ses genom ett perspektiv på vilda västern-media utifrån Ågrens (2018) resonemang kring historisk källkritik och genre. Detta tyder på att deltagarnas bedömningar i högre grad baseras på populärkulturella föreställningar än på historisk kunskap. Genren är en manifestation av myten om vilda västern och medför ett sorts våld som i sig går att koppla till maskulin aggression och vrede (Martins, 2019). Då spelarkaraktern har ett val i varje konversation att agera vänligt eller ovänligt så finns det en avvikelse i deltagarens förväntan. De valde vanligtvis det vänliga valet vilket i sin tur gav ett vänligt svar tillbaka, deltagarna mötte alltså aldrig det förväntade otrevligheterna och våldet. Deltagarna bröt det ikonografiska mönstret genom att på ett historiskt autentiskt sätt bete sig som en vanlig person i stället för en actionhjärte. Detta förstärks också av hur deltagarna diskuterade spelets omgivning. RDR2 tar plats i en fiktiv skildring av delstaterna Colorado, Montana, Wyoming, Louisiana, Kalifornien, Texas och Arizona. Dessa platser blir ikonografiska som nordamerikansk vildmark inom vilda västerngenren (Lahti, 2020). Flera delstater har då kombinerats för att skapa en varierad miljö som representerar en abstrakt förenkling av Nordamerikas miljöer. Genom att förmedla vilda västerns känsla kunde deltagarna dock identifiera miljön som autentisk. Det var däremot vissa deltagare som uttryckte en förvirring över hur varierad spelvärlden var. De konstaterade att de förväntade sig mer öken vilket kan kopplas till deras förväntningar utifrån i myten om vilda västern. Lahti (2020) diskuterade tidigare hur landets västra gräns blev i sig en ikon för vilda västern. Den västra gränsen skildrades främst genom dess öken. Detta kan tyda på att både spelet som uppgiftslämnare och spelarna med en forskningssyn reflekterar vilda västern-genren.

4.3.2 Spel eller historisk källa

Flera av deltagarna litade inte på spelets helhet som historisk källa och tillskriver detta främst genom spelets kontext som ett spel, något som deltagarna främst ansåg hade värde som en underhållning. Detta kan tolkas som en form av källkritik utförd av deltagarna då de anser spel som opålitliga källor. Dock har några enstaka deltagare lyft möjligheten kring hur *RDR2* kan väcka intresse för lärande, spelet agerade då som en form av katalysator för vidare historiska frågor. En deltagare tog upp att de var överraskade att en pistolmodell fanns i spelet och konstaterade att de direkt ville söka fram året den skapades. Efter intervjuerna var över gjorde deltagaren detta och bekräftade att spelet skildrar historiskt korrekta vapen med hög historisk noggrannhet tack vare dess årsmodeller samt dess reklamer i spelets katalog. Detta visar på ett historiskt lärovärde från spelets mekaniker. Ett vapen gick från att endast vara ett verktyg i spelet till att väcka ett historiskt intresse hos deltagaren. Detta kan kopplas till Ågrens (2018) diskussion kring hur felaktiga källor har värde i hur och varför de är felaktiga. Resultaten visar då att spel kan fungera som inspiration till vidare lärande än en direkt kunskapskälla. Oavsett om pistolen är autentisk eller inte fanns det värde i frågan och den potentiella upptäckten. Tidigare under profileringsintervjun hade dock deltagaren berättat att de främst lär sig om historia genom att söka på *YouTube*, vilket kan tyda på hur just den här deltagaren studerar historia på egen tid. Deltagarna som hade studerat historia på högskolenivå var mer kritiska till hur spelet blandar spelmekanik och historia. De argumenterade att ett stort fokus lades på spelmekaniker vilket gjorde det svårt att i stunden ta in och lära sig av spelets representation av vilda västern som tidsepok. Det finns därmed argument för att spelet kan främja historiskt lärande och argument för hur det kan dölja detta bakom sina spelmekaniker.

5 Sammanfattning och diskussion

Sammanfattningen och diskussionen delas upp i två delar följt av etiska aspekter samt framtida arbete.

5.1 Sammanfattning

Syftet med denna studie var att undersöka huruvida kommersiellt tillgängliga spel kan anses vara en pålitlig källa till historisk kunskap. Utgångspunkten var tidigare forskning om spel i utbildningssyfte, allra främst O'Neill och Feenstras (2016) studie. Den användes som grund för denna studies utförande, där tolv universitetsstudenter spelade ett skjutspel som tar plats i en historisk miljö. Deras slutsatser visade tvivel inför kommersiellt tillgängliga spel och kring deltagarnas uppfattning av spel som pålitliga källor för historia. Ocejas et al. (2022) översikt av vilka sorts spel som använts i liknande studier var även viktig. Författarna påpekar att kommersiellt tillgängliga spel är underanvända i forskningen kring spel i skolan och att egengjorda artefakter är överrepresenterade.

Åtta deltagare profilerades för spelvanor och relation till historia efter gymnasiet, sedan spelade de *RDR2* i 40 minuter. Då spelet är storskaligt gavs det en lista på tio uppdrag som deltagarna kunde utföra i spelets öppna värld. Till sist hölls intervjuer om hur de kände kring spelets historiska autenticitet samt om de upplevde spelet som en pålitlig källa för historia. Deltagarna använde främst sina egna erfarenheter av vilda västern för att bedöma spelets autenticitet dock att de överlag var osäkra sina kunskaper om perioden. Majoriteten av deltagarna tvivlade på spelet som en källa för historia, bland annat för att det är skapat av ett större företag med finansiella motiv. Dessa motiv beskrevs som förvrängande i skapandet av en autentisk miljö, dock fann några deltagare ändå spelet på något sätt pålitligt. Dessutom nämndes flera uppoffringar av autenticitet för spelbarhetens skull. Detta var dock inte särskilt kontroversiellt bland deltagarna men i stället förstått som en nödvändighet i skapandet av ett spel. Exempel som deltagare gav på detta var hur snabbt de kunde få djur eller det korta avståndet mellan stater.

Spelares syn på *RDR 2* som källa för vilda västerns historia är då inte helt slutgiltiga, dock pekar det mot att deltagarna tvivlar kring spelets pålitlighet som historisk källa. Däremot resonerar många kring att spelets autenticitet brister för spelbarhetens skull och har inget problem med detta, främst för att de inte vet nog om spelets miljö för att konkret kommentera på hur väl den stämmer med verkligheten. Studien visar därmed att kommersiella spel inte uppfattas som pålitliga historiska källor, dock har de ett värde som pedagogiska verktyg genom att väcka intresse och skapa engagemang.

5.2 Diskussion

Resultatet liknar och skiljer sig från O'Neills och Feenstras (2016) studie. Den största likheten är hur båda studiernas deltagare pekade ut brister i autenticitet för spelbarhetens skull. Detta skedde trots valet av ett modernare spel och uppdrag ämnade för att undvika denna känsla hos deltagare. Ännu en liknelse är hur deltagarna uttryckte sin uppfattade okunskap och hittade alternativa sätt att kritisera spelens autenticitet. I båda studierna pekade deltagare ut uppoffringar för spelbarhetens skull och finansiella mål som skadande för pålitligheten av spelen. Detta kan återkopplas till Burgess och Jones (2022) studie som visar högre tolerans för brister som bidrar till spelbarheten. Studiens deltagare fann även historisk autenticitet som en

allvarlig fråga oavsett om de tvivlade på studieobjektet eller inte. Autenticitet kan ses som en ständigt viktig fråga när det gäller spel som en källa för historia.

Till skillnad från O’Neills och Feenstras (2016) studie visade många deltagare engagemang i historia utanför skolan. Att flera använde *YouTube* för detta intresse kan reflektera dagens miljö och plattformens popularitet som en källa för underhållande och informativt innehåll. Detta var någonting som Prensky (2001) tog upp i relation till *digital natives*. Något som kan anses missbedömt då det fanns ett starkt tvivel kring *Rockstar Games* pålitlighet som företag, men inget tvivel kring *YouTube*. Dock finns det en viss källkritik som en privatperson kan använda sig av när de går igenom videor på *YouTube* som är svår att tillämpa inom aktivt spelande. Den föregående studiens deltagare var även allmänt emot spel som en källa för historia medan flera av de senare deltagarna var positiva mot möjligheten. Detta bör dock ses i kontexten av att Högskolan i Skövde är en skola med särskilt intresse i spel och spelutveckling. Deltagarna kan vara mer positivt inriktade mot spels möjligheter som läroverktyg i skolan. Likt till O’Neills och Feenstras (2016) slutsats tyder denna studies resultat på att kommersiellt tillgängliga spel må ha potential som historiska källor. De har dock betydliga hinder på grund av spelarnas medvetenhet om att spelet säljs, samt att företaget bakom spelet har finansiella motiv för dess skapelse. Resultatet bekräftar tidigare studier i stor utsträckning och visar att spelare är skeptiska till spel som historiska källor, dock nyanseras denna bild genom att vissa spel kan vara en ingång till vidare lärande.

5.2.1 Uppfattad okunskap och myten om vilda västern

Alla deltagarna hade under någon punkt i intervjuerna en åsikt som följdes upp av att de inte visste om det de påstod var sant. Huruvida de diskuterade aspekterna i *RDR2* är autentiska eller inte är ej relevant då detta går att koppla till myten om vilda västern. I fallet av denna studie bör det antas att deltagarnas uppfattningar om vilda västern främst kommer från media, detta utifrån intervjuerna och profileringsfrågorna. Tompkins (1993) och Alexander (2014) menade att vilda västerngenren agerar som en flykt från det industriella samhället där öppen natur symboliserar frihet. Friheten som *RDR2* presenterar genom att vara ett spel med en öppen värld, en ytterligare dimension till myten om vilda västerns ikonografi, kan nu identifieras genom hur deltagare interagerade med den. Majoriteten av deltagare uttryckte att spelets icke-spelbara karaktärer var för snälla mot spelarkaraktären. I detta finns det två gynnsamma aspekter som talar för hur myten av vilda västern påverkar dagens samhälle. Först märks det att deltagarna letar efter den maskulina maktfantasin som myten av vilda västern medför. Martins (2019) skrev att när folk pratar om den mytomspunna vilda västern så pratar de samtidigt om en symbol för den maskulina maktfantasin. Detta agerar som en omvänd version av det Lahti (2022) presenterade i hur transnationella perspektiv kom att påverka och skapa myten. Deltagarna interagerade främst med män i spelet. Alltså var männen motsatta mytens skildring av tuffa, tysta och stoiska *cowboys*. Studiens tolkning är att deltagarna försökte placera spelet i myten där de inte passade in. Ågren (2018) uttryckte att det finns en gräns som behöver skildras tydligt för personer som deltar i historia, speciellt inom populär media, som visar vad som är historiskt verkligt och vad som är en del av den historiska genren. Spelets historiska noggrannhet och autenticitet bör göra detta tydligt för spelaren. *RDR2* behöver alltså ta ytterligare steg för att övertyga spelaren varför folk beter sig som de gör. Utöver detta valde ingen deltagare ovänliga responser till icke-spelbara karaktärer, vilket i sig påverkade upplevelsen. Deltagarnas val tolkas som en flykt från förtrycket av det moderna samhället i sökandet av en enklare tidsepok för att finna någon form av lugn. Inom detta finns det ytterligare anknytning till hur Locke och Mackay (2020) diskuterade *RDR2* och dess

användning av dåtidens progressiva politik. Deltagarna ser på spelet utifrån ett nutida perspektiv likt hur spelet försöker göra samtida kommentarer om nutida politiska problem. Deltagarna kan därför ej nå någon slutgiltig slutsats i varför de agerar som de gör i spelet och varför de inte får det bemötande de söker.

Ytterligare tyckte majoriteten deltagarna att spelets omgivning var visuellt autentiskt representerat. Detta var inte förväntat då *RDR2* skildrar en större bredd av USA:s gentrifiering vid den västra gränsen till det myten om vilda västern presenterar som vildmark. Tidigare lyftes Belmonte-Ávilas (2023) ståndpunkt om hur historiskt oberoende spel kunde påverka den moderna konsumentens perspektiv på vilda västern. Deltagarna fann *RDR2* någonstans mellan en verkligt skildrad miljö och icke-verklig miljö på grund av ikoner inom myten av vilda västern. *RDR2* tar utöver detta en stark ståndpunkt i att spelet tar plats mot slutet av vilda västern. Alltså behövs naturen nödvändigtvis inte förhålla sig till myten. Dock tyckte deltagarna att vildmarken mellan städerna i sig var autentisk. Detta kan fortsättningsvis tyda på en ny utveckling av myten om vilda västern där den naturliga miljön blir mindre viktig för vilda västerns autenticitet. Först bekräftar deltagarna att friheten som Tompkins (1993) pratar om finns i den obebodda naturen. Lahti (2022) nämner att ursprungsbefolkningen har vid årtalet spelet tar plats flyttats till reservat i ett förtryck av USA:s stat, därav kan spelets natur anses som obebodd. I samma anda tyckte deltagarna att spelets städer var autentiska i förhållande till myten om vilda västern. Det som går att argumentera för är om detta är på grund av civilisationens förtryck mot vildmarken eller om deltagarna tyckte att städerna skildrar en enklare livsstil till skillnad från dagens samhälle. Förtrycket är i sig en ikon för myten om vilda västern då det ska finnas en balans mellan hur människan kan utnyttja naturen samt att naturen ändå måste finnas kvar (Alexander, 2014). Det senare argumentet går att koppla vidare till myten om vilda västerns kärna: flykten från det moderna samhället. Utöver detta skildrar *RDR2* storstaden Saint Denis som baseras på New Orleans på ett mycket negativt sätt genom spelets berättelse. Dock var detta något som deltagarna inte fick ta del av under spelsessionen. Det är ändå värt att nämna för att skapa en tydligare bild av spelets etos och presentation av USA:s utveckling.

5.2.2 Definitionen av spelare och distansen till miljön

Ännu en bristande punkt var studiens definition av spelare, särskilt genom användningen av begreppet spelare eller *gamer*. Termen *gamer* bör förstås ur perspektivet av *gamergate* och som en del av det större kvinnohatet inom spelande. Vermeulen et al. (2016) förklarar hur begreppet *gamer* har fått en stark anknytning till en särskild maskulin könsidentitet och våld mot kvinnor, någonting som förstärks genom spelindustrins marknadsföring riktat mot män. Ordvalet gav känslolösa reaktioner under studien och trots att alla deltagare i slutändan kallade sig själva spelare gjorde de det efter fundering och tvivel. Flera uttryckte obehag att koppla sig till det engelska uttrycket *gamer*, dock gjorde färre det med svenska spelare. Detta kan relatera till faktumet att studien utfördes i Sverige och att en någorlunda bred könsfördelning åstadkoms mellan deltagare som identifierade sig som män, kvinnor och icke-binära. Huruvida detta faktiskt ändrade resultatet eller ej är dock svårt att bedöma då frågan om identitet även kopplades till spelvanor, vilket deltagarna svarade på först och utan något problem.

Det var medvetet att studien utfördes i Sverige trots att studieobjektets miljö är i USA, specifikt vilda västern. Vi finner dock att detta inte var ett problem då Sverige kan anses ha kulturella kopplingar till USA och en konsumtion av USA:s kultur och media. Deltagarna var väl bekanta med miljön trots den fysiska distansen. Jan Bohlin och Anna-Maria Eurenus (2010) skriver

att det skedde en stor emigration av svenskar som reste till USA under sent 1800-tal. Detta kan i sig stärka varför svenskar idag har en så stark kulturell bild av USA. Det kan antas att deltagarna har fått sina uppfattningar ifrån det kulturella utbytet. Avsaknaden av frågor kring vart de fått dessa från gör det annars svårt att dra slutsatser om denna punkt.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Alla deltagare fick förklarat att studien är fullständigt anonym och att ingen privat information samlas förutom deras kön. Vi samlade även om de studerat historia på högskolenivå och i de fall vad de studerade men inte vart. Deltagarna informerades om hur de när som helst var fria att pausa eller avbryta studien utifrån egen vilja och behag. De fick även en innehållsbeskrivning av spelet och hur det finns med våld, blod, vapen, alkohol och droger. Utförandet gjordes inte utan deltagarnas tydliga förståelse och tillstånd.

Utifrån denna studie är förhoppningen att andra forskares intresse kan väckas för kommersiella spel inom lärande likt hur O'Neills och Feenstras (2016) studie inspirerade denna. Studiens resultat visar att det finns potential i hur spel kan presentera historia, särskilt i syftet att väcka intresse för ämnet som skildras i spelet. Förhoppningen är att spel i längden kan användas i samband med annat skolmaterial särskilt för empatisk historia. Om en spelare kan uppleva historiska händelser i förstaperson samt interagera med dåtida personer finns det en stor möjlighet att förbättra utbildningen av historia i skolan. Detta inte bara genom lärandet men också genom intresset ett interaktivt spel kan väcka. Förhoppningen är att spel kan bidra till mer entusiasm för historia både i och utanför klassrummet och bidra till en bättre utbildning.

5.4 Framtida arbete

En framtida utveckling av denna studie bör innehålla ett mer formellt kriterieurval utifrån spelvana, bakgrund i historia och en större mängd deltagare. Detta skulle bidra till validiteten av resultatet och potentiellt ge mer konkreta deltagargrupper för att jämföra data utifrån. Dessutom skulle intervjufrågorna kunna fastställas i en flexibel kombination med den fria intervjun för mer pålitliga svar. Utöver detta var deltagarnas miljö en okontrollerbar variabel i utförandet. Inga märkvärdiga ändringar skedde på grund av detta, men en framtida studie skulle helst inkludera en statisk miljö som alla deltagare befinner sig i för att potentiellt undvika störande element. Sist visade resultaten att spel med större budgetar av företag med många anställda inte nödvändigtvis är sedda som pålitliga av spelare. Därför kan en framtida studie bruka sig av ett *indie*-spel för att undvika detta problem, trots att båda studieobjekt delar finansiella motiv. Spel existerar i en ny värld av självpublicerade spel gjorda av mindre grupper som kan åstadkomma konkurrenskraftiga spel till en publik som blir alltmer vana vid mindre upplevelser. En studie där liknande intervjuer utförs mellan två grupper där ena spelar till exempel ett spel ur *Assassins Creed*-serien och andra ett mindre *indie*-spel kan ge en insikt i hur spel med större budget kan jämföras med ett självpublicerade spel. I ett större sammanhang kan studien kopplas till diskussionen kring spel i undervisningssyfte.

Referenser

- Alexander, B.K. (2014). Iconography of the west: Autoethnographic representations of the west(erns), *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 14(3), s. 223–226. doi:10.1177/1532708614527553.
- Bello, R. (2024). Pastiche and Parody in Red Dead Redemption and Red Dead Redemption II, *Game Studies*, 24(3). Tillgänglig via: <https://research-ebSCO-com.libraryproxy.his.se/linkprocessor/plink?id=673e24dd-b809-3393-a243-d40e0a720c95> (Hämtad: 6 November 2025).
- Belmonte, Á.J.F. (2023). Playing with cowboys, outlaws, and spacefarers: The remediated American Frontier in video games, *Journal of American Culture*, 46(3), s. 242–251. doi:10.1111/jacc.13481.
- Benson, J. (2014). *Hypermasculinities in the Contemporary Novel : Cormac McCarthy, Toni Morrison, and James Baldwin*. Lanham: Rowman & Littlefield. Tillgänglig via: <https://research-ebSCO-com.libraryproxy.his.se/linkprocessor/plink?id=e61bc40d-3c6e-3538-b21d-b4b4c5d35719> (Hämtad: 6 April 2026).
- Bohlin, J., Eurenus, A. (2010) Why they moved – Emigration from the Swedish countryside to the United States, 1881–1910, *Explorations in Economic History*, 47, s. 533–551
- Burgess, J., Jones, C. (2022) Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games, *GAMES AND CULTURE*, 17(5), pp. 816–835. doi:10.1177/15554120211061853.
- DaCosta, B. (2024). Historical Depictions, Archaeological Practices, and the Construct of Cultural Heritage in Commercial Video Games: The Role of These Games in Raising Awareness. 53(3). doi:10.1515/pdte-2024-0028. Tillgänglig via: https://www.researchgate.net/publication/383342490_Historical_Depictions_Archaeological_Practices_and_the_Construct_of_Cultural_Heritage_in_Commercial_Video_Games_The_Role_of_These_Games_in_Raising_Awareness (Hämtad: 26 januari 2026)
- Desperados III*. (2020). PC, PS4, Xbox One [Spel]. Bayen, München: Mimimi Games.
- Dalen, M. (2007). Intervju som metod. 1. uppl. Malmö: Gleerups utbildning.
- Fallout: New Vegas*. (2010). PC, PS3, Xbox 360 [Spel]. Rockville, Maryland: Bethesda Softworks.
- Ågren, M. (2018). Källkritik. Gustavsson, M., & Svanström, Y. (red.). *Metod: guide för historiska studier*. Lund: Studentlitteratur, S. 41–56.
- Jennings, J. (2015) *The Cowboy Legend : Owen Wister's Virginian and the Canadian-American Ranching Frontier*. University of Calgary Press.
- Lahti, J. (2025). *The American West and the World*. Oxford: Taylor & Francis. doi:10.4324/9781315643212.
- Lovell, J., Hitchmough, S. (2020). Simulated authenticity: Storytelling and mythic space on the hyper-frontier in Buffalo Bill's Wild West and Westworld, *Tourist Studies*, 20(4), s. 409–428. doi:10.1177/1468797620937912.

- Martins, D. K. (2019). Annie Proulx's Wyoming Stories: Deconstructing Hegemonic Masculinity in the American West. *Masculinities: A Journal of Identity and Culture*, 11, s. 46-71.
- Oceja J., Abián-Cubillo D., Torres-Trimallez M. (2022). Games for Teaching and Learning History: a Systematic Literature Review. *European Conference on Games Based Learning*. 16(1). Tillgänglig via: https://www.researchgate.net/publication/364578225_Games_for_Teaching_and_Learning_History_a_Systematic_Literature_Review (Hämtat: 22 januari 2026).
- O'Neill, K., Feenstra, B. (2016). "Honestly, I would stick with the books": Young adults' ideas about a videogame as a source of historical knowledge, *Game Studies*, 16(2). Tillgänglig via: <https://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra> (Hämtat: 21 januari 2026).
- Outer Worlds*. (2019). PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch [Spel]. NYC, New York: Private Division
- Patton, M.Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. S. 309 – 310. (4:e uppl.) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9:5, pp. 1--6.
- Red Dead Redemption*. (2010). PS3, Xbox 360 [Spel]. NYC, New York: Rockstar Games.
- Red Dead Redemption 2*. (2018). PC, PS4, Xbox One [Spel]. NYC, New York: Rockstar Games.
- Steam Link. (2018). PC, [Spel]. Bellevue, Washington: Valve Corporation.
- Straten, R. V. (1994). *An introduction to iconography: [symbols, allusions, and meaning in the visual arts]*. Rev. English ed. Langhorne, Pa.: Gordon and Breach
- Tompkins, Jane P. (1993[1992]). *West of everything [Elektronisk resurs] the inner life of westerns*. New York: Oxford University Press.
- Vermeulen, L., Abeele M.V., Van Bauwel, S. (2016) A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture, *Press Start*, 3(1), S. 1–16. Tillgänglig via: <https://research-ebSCO-com.libraryproxy.his.se/linkprocessor/plink?id=a4ebf4de-bd49-3233-8855-911c205ccd91> (Hämtad: 9 Mars 2026).
- Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. [pp 9–10]. Elanders Gotab.
- Williamson, K. (2002). *Research Methods for Students, Academics and Professionals : Information Management and Systems*. (2). Wagga Wagga, N.S.W.: Chandos Publishing. S. 243–244. Tillgänglig: <https://research-ebSCO-com.libraryproxy.his.se/linkprocessor/plink?id=13ab8042-435c-3e6f-8f2b-d96c27b4fc5f> (Hämtat: 5 February 2026).
- Wills, J. (2023). Mechanisms of time in video game Westerns from Gun Fight to Red Dead Redemption 2, *European Journal of American Culture*, 42(2/3), s. 197–214. doi:10.1386/ejac_00105_1.
- Wills, J. (2008). Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. *Pacific Historical*.
- Zainuddin, Z., Kai Wah Chu, S., Perera J, C. (2024) Gamification in Education. doi:10.1007/978-981-97-2219-8_3. Tillgänglig via:

https://www.researchgate.net/publication/380236405_Gamification_in_Education
(Hämtat 26 januari 2026).

Appendix A – guide för spelets kontroller

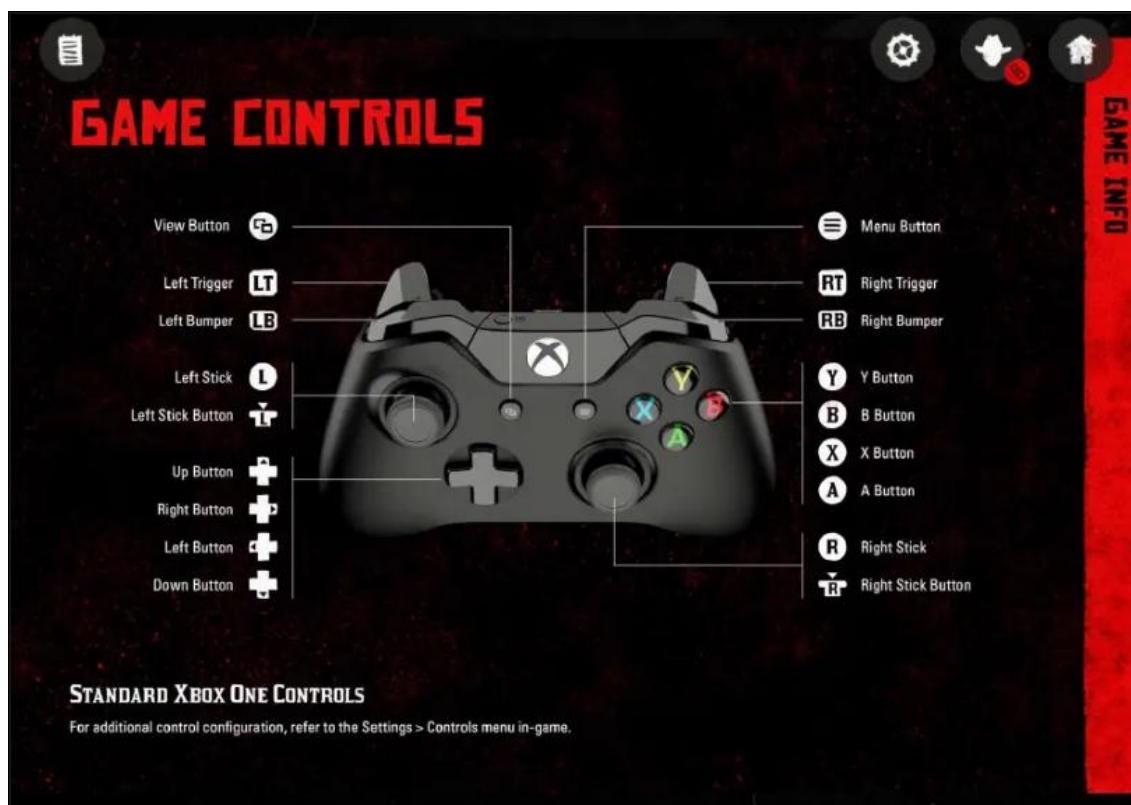


Bild tagen av *Rockstar Games*, 2018

[Figur 1. En Xbox kontroller med alla knapptryck markerade]

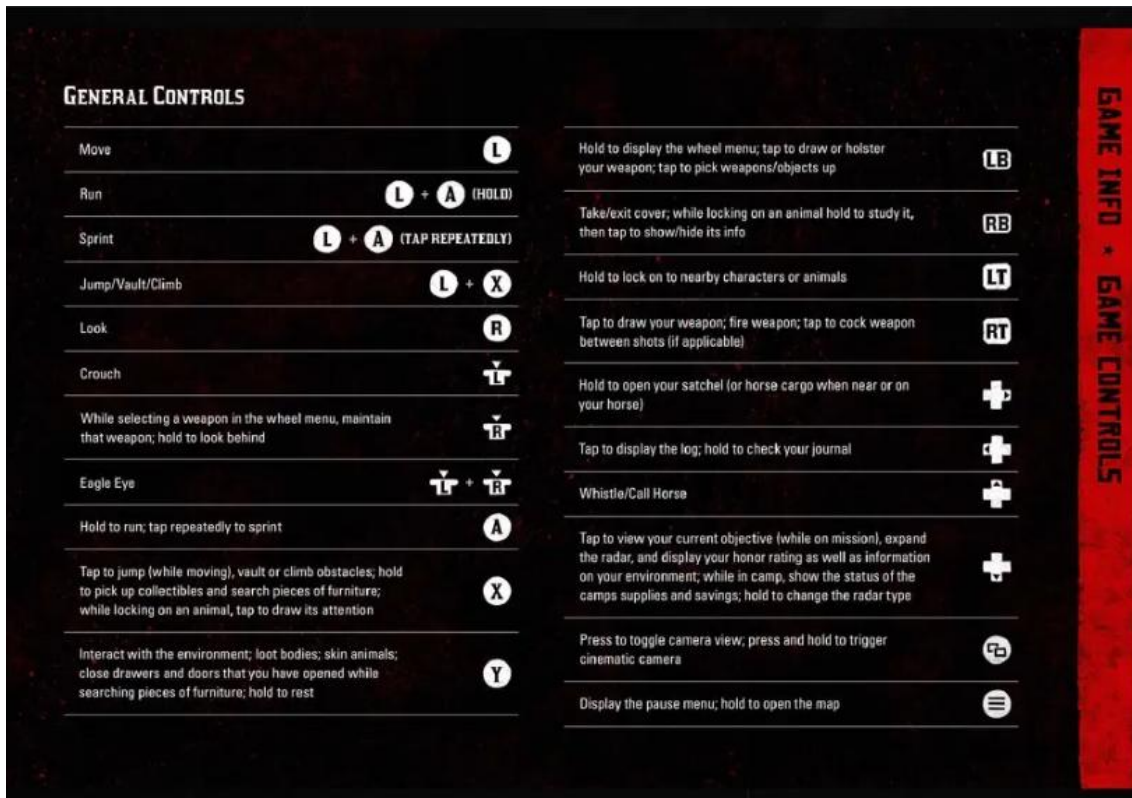


Bild tagen av Rockstar Games, 2018

Figur 2. Knapptryck som deltagaren förväntas behöva använda under testet

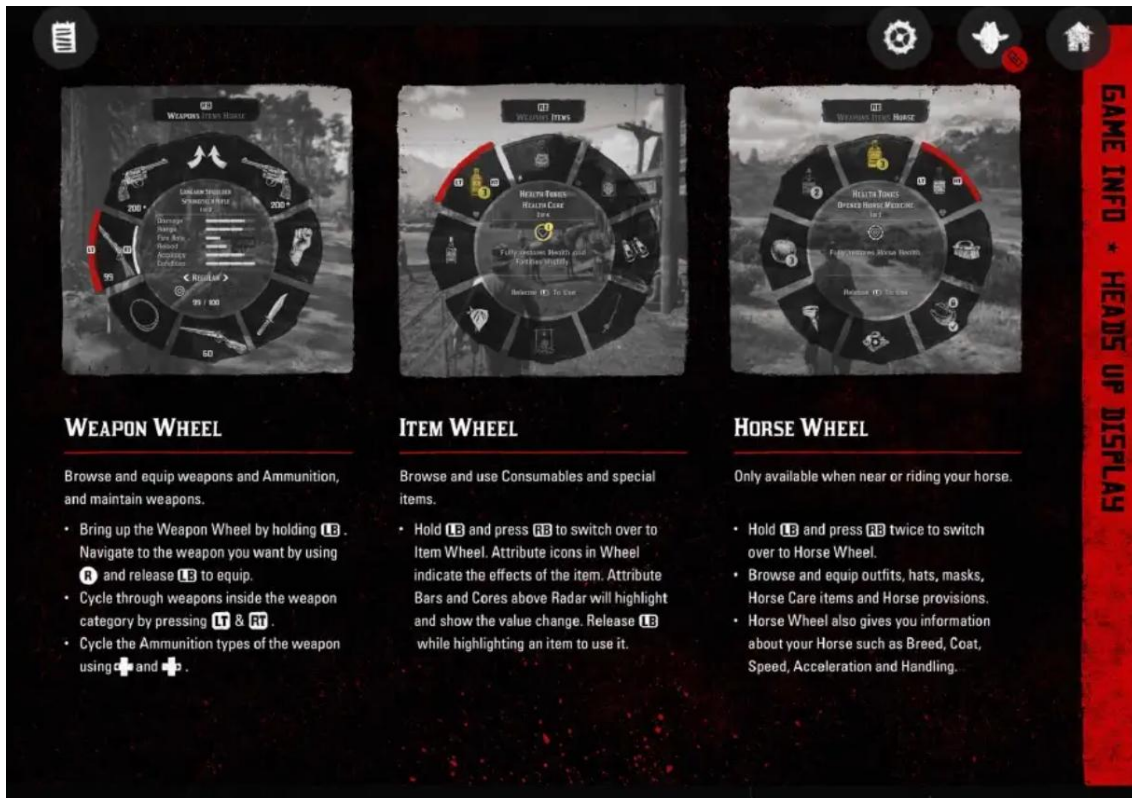


Bild tagen av Rockstar Games, 2018

[Figur 3. Information för att förkorta vissa knapptryck genom Red Dead Redemption 2:s hjulfunktion]