

«Vikinger i digitale verdener»

En analyse om hvordan vikinger fremstilles i aktuelle digitale spill

LIER, FREDRIK BERGSTAD

VEILEDER

Wirth, Christa

Universitetet i Agder, 2023

Fakultet for humaniora og pedagogikk

Institutt for religion, filosofi og historie

Abstract

The Viking remains a popular figure in several different areas of entertainment such as TV-shows, movies, music and video games. From the 1980s video games portraying Vikings have had a growth due to a renewed interest in the Viking age. These depictions were often focused on combat and could include stereotypical depictions such as Vikings as a culturally uniform group of violent, warlike barbarians.

This thesis aims to show how Vikings are depicted in three recently published video games *Assassin's Creed Valhalla*, *Valheim* and *Crusader Kings 3* and how digital games can relate to the concept of truth in the field of history. After providing a context of how the Vikings have been portrayed from the Viking age to the present times, I begin my analysis of the games utilizing the analytical framework of Adam Chapman. The analysis is divided into the categories of simulation style, epistemology, narrative, time structure and spatial structure. Furthermore, the content of the games is analyzed based on the terms historical accuracy and historical authenticity.

The result of the analysis shows that while the games used as examples show certain similarities with earlier games depicting Vikings, there are also some differences. One of the key findings relate to the portrayal of women and the appearance of the Vikings. These findings agree with earlier research done by Marie-Luise Meier where the games she analyzed opened the idea of stronger female characters that rejected the trope of female characters as supporting characters. In the final chapter of this thesis I interpret the findings from the perspective of theory related to the use of history, showing how they can be understood through retouched use of history, moral use of history and ideological use of history.

Furthermore, I discussed how the debate in historical games studies regarding the terms historical accuracy and historical authenticity are closely related to the concept of truth in the field of history.

Forord

Bakgrunnen for temaet jeg har valgt for denne oppgaven startet cirka rundt året 2011. Dette var første året på videregående skole og jeg hadde ikke noen særlig spesiell interesse for historie. Dette endret seg derimot da jeg tilfeldigvis kom over strategispillet *Rome: Total War*. Frem til da hadde jeg ingen kunnskaper om romerne eller noen av de andre sivilisasjonene fra antikken slik som Karthago, de hellenistiske kongerikene til diadokene, Partia og germanske og galliske stammer. Til tross for at *Rome: Total War* inneholder mange historiske «feil» og langt ifra kan kalles en fullkommen fremstilling av slik antikken faktisk var, vekket dette spillet en nysgjerrighet og interesse for historie. Siden den tid har digitale historiske spill bidratt til at jeg har fått innsikt i historiske hendelser og perioder jeg muligens ikke hadde hatt kunnskaper og kjennskap til utenom og jeg tror neppe antikken og middelalderen ville vært de historiske periodene jeg har funnet mest fascinerende. Dette leder oss til i dag hvor jeg står ovenfor slutten av et studieløp på fem år. Det føles dermed meget passende å skrive en avsluttende oppgave knyttet til temaet som i stor grad startet min interesse for historie.

Jeg vil takke veileder og seminardeltakere både ansatte ved UiA og medstudenter som har bidratt til å gi meg tilbakemeldinger og ideer underveis i skriveprosessen, dette har vært til stor hjelp.

Innhold

Abstract.....	2
Forord.....	3
1. Innledning	5
1.1 Problemstilling	5
1.2 Tidligere forskning.....	6
1.3 Oppgavens relevans	8
1.4 Teori og metode.....	8
1.5 Begreper.....	10
2. Spillene.....	11
2.1 Assassin's Creed Valhalla	11
2.2 Valheim	12
2.3 Crusader Kings 3.....	13
3. Endringer i vikingbildet	15
3.1 Fra vikingenes samtid til i dag.....	15
3.2 Bruk i forskning	16
3.3 Bruk i ekstreme politiske miljøer	18
3.4 Troper innen underholdning.....	18
3.5 Bruk i fjernsyn	19
3.6 Bruk i musikk.....	20
3.7 Kommersiell bruk.....	21
3.8 Hvorfor endrer bildet av vikinger seg?	21
3.9 Hva kan forklare populariteten til vikinger i media?	22
3.10 Oppsummering	22
4. Analyse av spillene	23
4.1 Simuleringstype.....	23
4.2 Epistemologiske tilnærminger	24
4.2.1 Politikk og krigføring	27
4.2.2 Kultur.....	36
4.2.3 Religion.....	43
4.3 Narrativ	46
4.4 Tidsstruktur	57
4.5 Romstruktur	58
4.6 Oppsummering	59
5. Tolking av funn og relasjonen til sannhetsbegrepet i historiefaget	61
5.1 Hva slags typer historiebruk finnes i spillene?	61

5.3 Hvordan relaterer digitale spill til sannhetsbegrepet i historiefaget?.....	63
5.4Hva slags typer vikinger finnes i spillene?.....	66
6. Konklusjon.....	67
6.2 Oppgavens begrensninger og utfordringer.....	68
6.3 Videre forskning.....	69
Ludografi	69
Litteraturliste	69

1. Innledning

«Om vikingen er det sagt at han er en av de mest vellykkede nordiske eksportartiklene.»

Dette skriver Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen i deres innføringsbok i historiebruk.¹ Det er gode grunner for å si seg enig i dette utsagnet. TV-serier slik som *Vikings* fra 2013-2020 har skapt et stort engasjement for vikingtiden innen populærmedia. Digitale spill satt til vikingtiden er også et populært fenomen.

1.1 Problemstilling

Etter å ha lest Petter Lønningens kommentar «*La spillutviklerne herje med vikingtiden så mye de vil - Hvorfor skal man bry seg om hudfargen på en oppdiktet figur?*»² ble jeg nysgjerrig. Hvordan blir faktisk vikingene fremstilt i aktuelle digitale spill? Problemstillingen jeg har valgt for denne oppgaven blir dermed: «Hvordan fremstilles vikinger i aktuelle digitale spill og hvordan kan digitale spill relateres til sannhetsbegrepet i historiefaget?» Spillene jeg har valgt som case for denne oppgaven er *Assassin's Creed Valhalla*, *Crusader Kings 3* og *Valheim*.

Oppgaven er strukturert inn i seks kapitler. I innledningskapittelet går jeg gjennom oppgavens relevans, tidligere forskning, begreper og teori og metode som blir anvendt i oppgaven. Kapittel to gir et raskt overblikk over spillene jeg har valgt som eksempler for oppgaven. Videre gir jeg i kapittel tre en kontekst over hvordan fremstillingene av vikingene har endret seg over tid fra vikingenes samtid frem til i dag. Kapittel fire er dedikert til analysen av spillene gjennom Adam Chapmans analytiske rammeverk i tillegg til å se på hvordan innhold i spillene knyttet til politikk og krigføring, kultur og religion blir fremstilt. I kapittel fem tolker jeg noen av funnene ut ifra historiebruksteori, ser på hvordan digitale spill relateres til sannhetsbegrepet i historiefaget og undersøker hvorvidt tropene for vikinger i

¹ Bøe og Knutsen (2021) s. 127

² Lønningen (2021)

underholdning presentert av Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen stemmer overens med mine funn.

1.2 Tidligere forskning

Til tross for at det tidligere har blitt skrevet om vikinger innenfor digitale spill før, er ikke dette et veldig stort forskningsfelt. Eksempler på forskere som har skrevet noe tilknyttet dette feltet er Marie-Luise Meier, Sarah Beal, Maja Bäckvall, Tristan Mueller-Vollmer og Kristen Wolf. Meier har skrevet om hvordan kvinner fremstilles innenfor digitale spill med handling satt til vikingtiden. Hun konkluderer med at spillene hun har brukt som case i artikkelen åpner opp for sterkere kvinnelige og avviser det som kan sees på som tidligere stereotypier av kvinnelige karakterer i spill, der de opptrer som støttende karakterer eller som objekter som må reddes av mannlige helter.³ Beals artikkel omhandler hvordan temaet mental helse blir fremstilt i spillet *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Hun er også interessert i hvordan en kvinnelig protagonist påvirker spillet. Hun konkluderer med at valget av en kvinnelig protagonist forsterker budskapet spillutviklerne ønsker å formidle og fungerer bedre enn om det hadde vært en mannlig protagonist.⁴ Bäckvall har skrevet om hvordan runer fremstilles i digitale spill, men avgrensner det ikke til kun spill satt med handling i vikingtiden.⁵ Mueller-Vollmer og Wolf inkluderer et kort oversiktskapittel i *Vikings: An Encyclopedia of Conflict, Invasions, and Raids*. De skriver at spill knyttet til vikinger har floret siden 1980-tallet grunnet en fornyet interesse for vikingtiden. Etersom vikingene er godt kjent som plyndrere og krigere er de fleste spillene med vikingtema fokusert rundt kamp. Populære oppfatninger slik som at vikingene var kulturelt uniform gruppe av krigerske hedenske barbarer med horn på hjelmen og runemagi, er blant måten vikingene har blitt presentert i tidligere digitale spill. Slike fremstillinger finnes blant annet i spillene *For Honor* (2017), *Rune* (2000) og *Völgarr the Viking* (2013). Det finnes også spill der vikingbildet er modellert på bildet av vikinger konspetualisert under viktoriansk tid. Et eksempel på dette er *The Elder Scrolls V: Skyrim*, et fantasyspill innen The Elder Scrolls serien som utspiller seg i provinsen Skyrim hjemmet til «Nord» rasen. Folket, landskapet, arkitekturen og religionen er alle påvirket av middelalderens Skandinavia. Videre finnes det spill som baserer seg på kontrafaktisk historie slik som *Assassin's Creed Valhalla*. Mueller-Vollmer og Wolf beskriver spillet som en detaljrik fremstilling av de logistiske aspektene av den norrøne invasjonen, men at historisk nøyaktighet blir etterlatt til fordel for et mer actionrikt og spennende spill. I tillegg trekker de

³ Meier (2022)

⁴ Beal (2022)

⁵ Bäckvall (2020)

estetiske sidene av spillet tungt på TV-serien Vikings fremfor arkeologiske rekonstruksjoner. Norrøn mytologi er også noe som har trukket oppmerksomhet fra spillutviklere. Eksempler på dette er blant *Valhalla* (1983), *Ragnarok* (1992), *Heimdall* (1992), *God of Thunder* (1993), *Viking: Battle for Asgard* (2008) og *Jotun: Valhalla Edition* (2015). Derimot det største nylige innslaget innenfor denne kategorien er *God of War* (2018). Dette spillet er det åttende innen *God of War* serien som dreier seg rundt protagonisten Kratos konflikt med gudene. De tidligere spillene innen serien har dreiet seg rundt gresk mytologi, men i dette spillet reiser protagonisten til Norge og kommer i kontakt med karakterer fra norrøn mytologi. ⁶ Til tross for at alle disse artiklene kan knyttes til hvordan vikinger eller vikingtiden representeres innenfor digitale spill, har de til felles at de begrenser seg til smalere og mer spesifikke temaer fremfor noe mer generelt om vikinger eller norrøne elementer i aktuelle digitale spill. Med dette i bakhodet blir det mest relevant for meg å anvende Meiers artikkel da fremstillingen av kjønnsroller eller fraværet av disse vil være interessant å se på i analysene av spillene jeg har valgt ut for denne oppgaven. Derimot faller denne litteraturen blant annet inn under det større forskningsfeltet *historical games studies*. Adam Chapman definerer forskningsfeltet som «the study of games that in some way represent the past or relate to discourses about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption.»⁷ Dette er en ganske vid definisjon og åpner for et mangfold av ulike temaer som kan gå inn under feltet. Dette forskningsfeltet har langt flere innslag enn spesifikk litteratur om vikinger i digitale spill. Noen sentrale verk innenfor *historical games studies* er Adam Chapmans «*Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*» og Matthew Wilhelm Kapell og Andrew B.R Elliotts «*Playing with the Past, Digital Games and the Simulation of History*».

Det har også blitt skrevet mer om vikingers representasjon innenfor populærkultur utenfor digitale spill. Et nylig eksempel er Tom Birkett og Roderick Dales bok «*The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*». Her er det blant annet innslag fra Neil Price som skriver om blant annet TV-serien *Vikings*. Jan Bjarne Bøe og Ketil Knutsen har også i

⁶ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 105-107

⁷ Chapman et al. (2017) s. 361

deres innføringsbok i historiebruk et kapittel der vikinger og pirater er satt som et eksempel på underholdende historiebruk og hvordan fremstillingene har endret seg over tid.⁸

1.3 Oppgavens relevans

Det er to punkter jeg vil trekke frem for å forklare relevansen for oppgavens tema. Først og fremst er ikke mine opplevelser unike. Digitale historiske spill har i dag et stort publikum som konsumerer dette mediumet. Til tross for at det å peke på salgsstatistikk og økonomiske hensyn kan være en noe utdatert metode for å validere forskning på historiske digitale spill, illustrerer det fremdeles at det er en reel stor interesse for slike spill blant folk.⁹ Eksempelvis har *Assassin's Creed Valhalla* vært det største innslaget innen spillserien og har så langt tjent inn over 1 billion dollar i fortjeneste.¹⁰ Siden utgivelsen i 2021, har *Valheim* også opplevd stor kommersiell suksess. Så langt har spillet solgt over 10 millioner eksemplarer.¹¹ Også *Crusader Kings 3* har vist seg å være en av Paradox Interactives mest suksessrike spill.¹² Denne interessen ovenfor slike spill er også særlig relevant som fremtidig historielærer. Elevene vil få kunnskaper om historie fra en rekke forskjellige kilder slik som familiehistorier, museer, bøker og også digitale spill. På grunn av dette vil jeg argumentere at det kan være fordelaktig for en historielærer å ha noen kunnskaper om historiske digitale spill og deres plass i populærmedia. Det andre punktet er slik Bøe og Knutsen omtaler vikingene som muligens Nordens mest vellykkede eksportvare. Det er dermed interessant å undersøke hvordan denne eksportvaren fremstilles digitalt.

1.4 Teori og metode

I oppgaven vil jeg anvende historiebruksteori. Bøe og Knutsen basert på Klas-Göran Karlsson inndeler historiebruk inn under seks ulike kategorier. Først og fremst finnes vitenskapelig historiebruk. Dette innebærer det profesjonelt trente historikere bedriver, slik som å finne historisk materiale for så å granske dem kildekritisk og tolke dem ut ifra samtidshistoriske sammenhenger og etablerte kunnskapstradisjoner. Eksistensiell historiebruk går inn under vanlige menneskers behov for å minnes og å oppleve forandring og orientering i tilværelsen. Denne historiebruken kan både være individuell og kollektiv. Moralsk historiebruk baserer seg rundt at det finnes aspekter ved fortiden som har en etisk verdi som samtiden bør lytte til. Ideologisk historiebruk ligner moralsk historiebruk ved at visse sider av

⁸ Bøe og Knutsen (2021) s. 127-143

⁹ Chapman et al. (2017) s. 359

¹⁰ Reeves (2022)

¹¹ Stanton (2022)

¹² Paradox Interactive (2022)

fortiden legitimerer et bestemt type styresett eller begrunner en samfunnsorganisering. Ikke- bruk eller retusjert historiebruk oppstår når perspektiver, handlinger eller bakgrunnen til visse grupper eller personer blir systematisk feiet under teppet. Til slutt finnes underholdende historiebruk. Derimot er det verdt å nevne at disse kategoriene fort kan overlape mellom seg.¹³ Hvorfor velger jeg å bruke historiebruksteori i denne oppgaven? Først og fremst er historiebruksteori relevant for temaet og problemstillingen til oppgaven. To av spillene jeg har valgt som eksempler fremstiller historiske aktører, hendelser og strukturer. I tillegg gir historiebruksteorien meg mulighet til å tolke funnene jeg gjør i analysen.

Som metode har jeg valgt å anvende Adam Chapmans analytiske rammeverk for å analysere hvordan spillene kan fungere som historiske fremstillinger. I forkant av masteroppgaven skrev jeg en forskningsoppgave om forskningsfeltet historical games studies der jeg blant annet var innom Chapmans rammeverk.¹⁴ Kategoriene han presenterer er simuleringstype, epistemologisk tilnærming, tidsstruktur, romstruktur, narrativ og affordances. Grunnen til at jeg anvender Adam Chapmans rammeverk er fordi det forsøker å gi konkrete og praktiske formelle konsepter og kategoriseringer som er passende for analyse av digitale historiske spill. Rammeverket bidrar med et metaspråk som gjør det enklere forklare elementene i spillene som spiller en rolle i historisk meningsskaping.

I tillegg vil jeg anvende begrepsparene historical accuracy og historical authenticity i analysen. Dette begrepsparet gjenstår som et stort problem innenfor historical games studies ifølge Esther Wright. Ofte er dette på grunn av at forskjellige forståelser og definisjoner for hva som faktisk inngår i begrepene.¹⁵ Definisjonen av disse begrepene som jeg anvender i oppgaven baseres på hva Laura Saxton og Jacqueline Burgess og Christian Jones skriver om begrepene. I følge Saxton kan accuracy beskrives som noe som reflekterer aksepterte fakta om en periode, individ eller hendelse. Authenticity på den andre siden er derimot et mer komplekst begrep. Det refererer til opplevelsen av å konsumere en historisk tekst og publikumets inntrykk om hvorvidt den fanger fortiden, til tross i om det strider med tilgjengelige bevis. Saxton argumenterer for at authenticity som eget begrep er nødvendig ettersom det erkjenner hullene i historisk kunnskap som er der historisk fiksjon kommer inn. Representasjonen av disse hullene kan ikke måles opp mot fakta ettersom de er skapt i et fravær av faktisk kunnskap. Hva som oppfattes eller ikke oppfattes som autentisk er

¹³ Bøe og Knutsen (2021) s. 18-19

¹⁴ Lier (2022) s. 5-8

¹⁵ Wright (2022) s.172-173

imidlertid subjektivt.¹⁶ Burgess og Jones opererer med en lignende definisjon av begrepene sammenlignet med Saxton. Accuracy blir beskrevet som «undertaking extensive historical research to correctly present historical record and facts»¹⁷, på den andre siden blir authenticity beskrevet som «a history that is not necessarily factually accurate but creates a ‘true’ history, even if there are factual inaccuracies or modern anachronisms. »¹⁸ Grunnen til at jeg ønsker å se på spillene i lys av begrepene accuracy og authenticity er fordi det sistnevnte begrepet kan være forvirrende for et publikum utenfor akademisk litteratur. Undersøkelsen som ble gjort av Burgess og Jones som jeg har nevnt i forskningsoppgaven jeg skrev i forkant av denne masteroppgaven er et eksempel på dette.¹⁹ Burgess og Jones undersøkelse omfatter hvordan spillere oppfatter begrepene accuracy og authenticity innen digitale spill. Resultatene som kommer frem fra undersøkelsen var at 43% av deltakerne i studien beskrev authenticity på samme måte som accuracy. Til tross for at studien hadde en relativt liten størrelse, demonstrerer det hvor viktig det er å være presis i bruken av disse begrepene. I tillegg peker Burgess og Jones på et interessant punkt. De viser hvordan det er et skille mellom hvor viktig accuracy er for både spillerne og spillutviklerne. Ifølge Coplestones undersøkelse svarte majoriteten av spillerne at viktigheten av accuracy var avhengig av typen spill det er snakk om og spillsjangeren det er en del av. Derimot svarte 54% av spillutviklerne som ble spurt i studien at accuracy aldri var et viktig aspekt. Intervjuer Balela og Mundy gjorde med spillutviklere viste også hvordan spillutviklere mente at forskning og accuracy ikke var viktige aspekter i produksjonen av spill med mindre det ga konkrete fordeler for spillene.²⁰

1.5 Begreper

Først og fremst vil avklare hva jeg legger i begrepet viking for denne oppgaven. På den ene siden finnes synspunkter slik en kan finne hos Matthew James Driscoll. Han tar for seg i sin artikkel selve begrepet «viking». Han skriver om begrepets opprinnelse og hvordan begrepet blir brukt upresist. Driscoll posisjonerer seg ut ifra at begrepet «viking» betyr nesten eksklusivt en mannlig, skandinavisk pirat som begikk plyndringstokter og piratvirksomhet.²¹ Dette er en presis definisjon som skiller seg fra hva som ofte upresist fremstilles på den andre siden av spektrumet innen populærmedia. Her blir alt fra hele det norrøne samfunnet omtalt

¹⁶ Saxton (2020) s. 129

¹⁷ Burgess og Jones (2022) s. 817-819

¹⁸ Ibid s. 819-821

¹⁹ Lier (2022) s.14

²⁰ Burgess og Jones (2022) s.818

²¹ Driscoll (2019) s. 20

som vikinger eller så blir det begrenset til å også inkludere norrøne krigere som ikke bedriver maritime plyndringstokter og piratvirksomhet. Også kvinner kan omtales som vikinger innen fremstillinger av vikinger i populærmedia slik det kommer frem blant annet i TV-serien *Vikings* og noen av spillene jeg presenterer i denne oppgaven. Definisjonen jeg kommer til å bruke for oppgaven heller mer mot den sistnevnte fremfor den første. Dette begrunner jeg ut ifra at alle tre spillene jeg bruker som eksempler for denne oppgaven inkluderer begrepet viking i en eller annen form i markedsføringen sin. For eksempel kan en lese i store bokstaver på Ubisoft sin hjemmeside om *Assassin's Creed Valhalla* «Build your own viking legend. Become Eivor, a mighty Viking raider and lead your clan from the harsh shores of Norway to a new home amid the lush farmlands of ninth-century England. Explore a beautiful, mysterious open world where you'll face brutal enemies, raid fortresses, build your clan's new settlement, and forge alliances to win glory and earn a place in Valhalla.»²² Det samme kan sies om markedsføringen av *Valheim* der vikingbegrepet blir trukket frem gjennom «Be a viking, sail the open seas in search of lands unknown, and fight bloodthirsty monsters.» og «Raise viking longhouses and build bases that offer reprieve from the dangers ahead.»²³ Dermed kommer jeg til å inkludere deler av de norrøne samfunnene som blir fremstilt innen spillene som ikke kan defineres som vikinger gjennom bruk av en presis akademisk definisjon slik som hos Driscoll.

2. Spillene

Hvorfor har jeg valgt akkurat disse spillene som eksempler i oppgaven? I likhet med andre medium slik som film finnes det et mangfold innenfor digitale spill. Der film kan innebære alt fra reklame, spillefilmer, tegneserier, dokumentarer og så videre, finnes det også en rekke formater og sjangere innenfor digitale spill. Dette kan være alt fra enkle spill som ofte er lette å lære slik som mobilspill til komplekse simulasjonsspill. Spillene jeg inkluderer i denne oppgaven kan plasseres i ulike sjangere og grad av kompleksitet. Dette kapittelet har som formål å presentere spillene som er brukt som eksempler i oppgaven. Her vil jeg presentere informasjon slik som hvilke selskap som har utviklet spillene

2.1 *Assassin's Creed Valhalla*

Assassin's Creed Valhalla ble utgitt i november 2020. Utviklet av det canadiske spillutviklingselskapet Ubisoft Montreal, er *Assassin's Creed Valhalla* det seneste innslaget innen spillserien *Assassin's Creed*. *Assassin's Creed* spillene dreier seg rundt en fiksjonell

²² Ubisoft Entertainment, 2021

²³ Iron Gates Studio, 2022

konflikt mellom en gammel snikmorderorganisasjon og tempelridderordenen. Denne konflikten har pågått gjennom flere historiske perioder og serien har så langt utforsket blant annet korstogene i Midtøsten, renessansens Italia, den franske revolusjon og antikkens Hellas og Egypt.²⁴ Spillverdenene er i stor grad åpne og spilleren kan utforske rekonstruerte historiske omgivelser. Spillene er historiedrevne og baserer seg rundt et hovedplott i tillegg er det ofte sideaktiviteter og andre mindre historier som kan spilles igjennom. Det nyeste innslaget i serien, *Valhalla*, utspiller seg i vikingtidens Norge og England. Protagonen og han/hennes klan forsøker å etablere seg som kolonister i England og store deler av plottet baserer seg rundt å skaffe seg allierte blant Englands politiske grupper. Som et narrativt preget spill er målet å fullføre spillets historie.

I likhet med de to siste utgivelsene *Assassin's Creed Origins* og *Assassin's Creed Odyssey*, inneholder *Assassin's Creed Valhalla* både hovedspillet og en «discovery tour». Denne funksjonen i spillene kan beskrives som en slags digital museumsomvisning. Discovery touren i *Assassin's Creed Valhalla*, kalt *Discovery Tour: Viking Age*, har et langt større narrativt preg enn *Discovery Tour* funksjonen i de tidligere *Assassin's Creed* spillene *Origins* og *Odyssey*. Når spilleren starter denne funksjonen i spillet blir de møtt av en video som forklarer bakgrunnen bak funksjonen før spilleren spiller gjennom den første sekvensen som finner sted i Stavanger der en følger ekteparet Thorsteinn og Gunnhilda

Assassin's Creed Valhalla er rettet mot et allment, ungdommelig og voksent publikum. Det har en aldersgrense på 18 år.

2.2 Valheim

Valheim ble utgitt i «early access» februar 2021. Spillet er utviklet av det svenske spillutviklingselskapet Iron Gate Studio. Begrepet early access referer til en finansieringsmodell der konsumere kan kjøpe og spille et spill før den offisielle lanseringsdatoen. *Valheim* er fremdeles i early access, dette betyr at detaljer jeg skriver om spillet i denne oppgaven kan endre seg i den offisielle lanseringen. I tillegg er det mulig at jeg i denne oppgaven ikke har med detaljer som kunne vært relevant å se på i den endelige utgivelsen ettersom de ikke har blitt implementert enda. *Valheim* kan plasseres inn under spillsjangeren «survival games». Denne sjangeren karakteriseres ved at spillverdenen ofte er stor og åpen som gir spilleren flere mulige retninger å navigere. I tillegg bidrar spillverdenen til utfordringer for spilleren gjennom omgivelsene spilleren navigerer gjennom, fiendtlige

²⁴ Holm (2020)

skapninger eller en kombinasjon av disse. Spilleren starte gjerne spillet med minimalt av verktøy og utstyr og er pålagt å overleve ved hjelp av å samle ressurser, bygge ly fra omgivelsene og å lage verktøy og våpen som bidrar i å samle ressurser og å forsvare seg. Ettersom spillet fremdeles er i early access så har ikke spillet en slutt eller en måte for spilleren til å fullføre spillet, derimot er progresjonen i spillet bygget opp ved at spilleren spiller seg gjennom ulike biomer som låser opp nye ressurser og teknologi. Hvert biom har en formidabel motstander som må beseires før spilleren låser opp full funksjonalitet til det neste biomet. Så langt inneholder spillet biomene «Meadows», «Black Forest», «Swamp», «Mountain», «Plains», «Mistlands» og «Ocean». For eksempel så kan spilleren utforske «Black Forest» biomet før de har fullført «Meadows», men den formidable motstanderen i «Meadows» gir spilleren tilgang til ressurser som gjør at de kan utvinne kopper og tinn som finnes i «Black Forest» som kan brukes til å lage bronse.

I likhet med *Assassin's Creed Valhalla* er *Valheim* også rettet mot et allmentpublikum. Ettersom spillet fremdeles er i early access så er det enda ikke satt en aldersgrense. Derimot er fremstillingen av vold i en mildere grad enn det som kan finnes i *Assassin's Creed Valhalla*.

2.3 Crusader Kings 3

Crusader Kings 3 ble lansert på PC plattformen i september 2020. Spillet er utviklet av det svenske spillutviklingsselskapet Paradox Development Studio. Paradox er kjent for sine storstrategispillserier slik som blant annet Europa Universalis, Hearts of Iron og Crusader Kings. Storstrategispill karakteriseres ved at det er spill som baserer seg på strategi på det høyeste nivået. Dette kan manifestere seg ved at en spiller som en nasjon eller et imperium. *Crusader Kings 3* lar spilleren ta kontroll over et dynasti ved å spille en karakter om gangen. Når karakteren spilleren spiller som dør, fortsetter spillet videre ved at spilleren spiller som arvingen til den opprinnelige karakteren. For å fullføre et spill i *Crusader Kings 3* er målet å sørge for at dynastiet spilleren er en del av overlever til sluttdatoen 1453. Dersom karakteren en spiller som blir landløs eller mangler en arving når karakteren dør, taper spilleren spillet. Spilleren har en rekke muligheter for å beskytte domenet sitt eller for å skaffe seg mer jord slik som diplomati, militærmakt og intriger. Alle karakterer har egenskaper som representerer hvor egnet de er til å gjennomføre oppgaver innen forskjellige felt. Egenskapene er «Diplomacy», «Martial», «Stewardship», «Intrigue», «Learning» og «Prowess». I tillegg til egenskapene vil alle karakterer ha ulike karaktertrekk som sammen med egenskapene bestemmer hvor dyktige de er innen feltet. For eksempel vil en karakter som har

karaktertrekker grådig prestere dårligere i diplomatiske oppgaver. Som antydte tidligere er titler og land en sentral del av spillet og er plassert inn i et hierarki. På bunnen finnes baronier. Hvert county inneholder 1-7 baronier. For å kunne bruke et baroni kreves det at det er bygget en eiendom innen baroniet. Dette kan for eksempel være et slott, en by, et tempel eller en stamme. Et steg over er «counties» eller grevskap. Hele kartet er delt opp i «counties» dette er den laveste formen av domene og titler som spilleren kan besitte. Som nevnt tidligere er hvert grevskap bygget opp av ett eller flere baronier. Videre finnes «duchies» eller hertugdømmer. Hertugdømmer består av flere grevskap. For eksempel består «Duchy of Flanders» av the counties of Boulogne, Brugge, Guînes, Lille og Ypern. Hvert hertugdømme har et grevskap som er ansett som hovedstaden av hertugdømmet. Ikke alle hertugdømmer eksisterer når spillet starter. Disse titlene kan lages dersom en karakter besitter en viss mengde av grevskapene som utgjør hertugdømmet. Over duchies finnes kingdoms eller kongeriker. Kongeriker er bygd opp av flere hertugdømmer. For eksempel er kongeriket Danmark bygget opp av hertugdømmene Sjælland, Jylland, Skåne og Slesvig. Den høyeste mulige titelen i spillet er «empire» eller imperium. Imperier følger det samme mønsteret som de tidligere titlene og er dermed bygget opp av flere kongeriker. For eksempel er det bysantinske riket bygget opp av kongerikene Anatolia, Armenia, The Armenian Principalities, Aydin, Bosnia, Bulgaria, Candar, Croatia, Cyprus, Epirus, Eretnid, Georgia, Germiyan, Hellas, Karaman, Krete, Mentese, Most Serene Republic of Venice, Nikaea, Old Armenia, Ottoman Turks, Pontus, Rum, Saruhan, Serbia, Sicily, Tekke, Thessalonika, Trebizond og Trinacria. Mange av disse kongerikene eksisterer ikke i starten av spillet og titlene må lages. Det er to forskjellige startår spilleren kan velge når en starter et spill, 867 og 1066. Vikingtiden blir ofte omtalt som perioden mellom 793-1066 med plyndringen av Lindisfarne kloster som start og Harald Hardrådes nederlag i slaget ved Stamford Bridge, dermed er det naturlig å fokusere på startdatoen 867 i mine analyser. Circa et halvt år etter lanseringen av spillet kom den første tilleggspakken kalt *Northern Lords*. Denne tilleggspakken utvider den norrøne kulturen på flere områder. Blant annet tillater den norrøne karakterer til å reise fra deres etablerte riker for å erobre nye land og etablere nye riker. Den gir norrøne herskere mulighet til å etablere jomsvikingene og tillater visse kvinnelige karakterer til å bli skjoldmøyer. I tillegg åpner den en rekke mindre aspekter slik som å holde blot ritualer, sette opp runesteiner, nye kulturelle innovasjoner og mindre endringer knyttet til valg karakterer kan ta og hendelser som kan oppstå. Det er en forutsetning å ha tilleggspakken *Northern Lords* for å kunne oppleve detaljer jeg skriver angående vikingene i denne oppgaven.

Crusader Kings 3 er rettet mot et smalere publikum enn de to tidligere nevnte spillene. Som et storstrategispill er spillet relativt vanskelig og omfattende å lære. For å mestre spillet kreves det en større investering av tid enn i de to tidligere nevnte spillene. Spillets målgruppe er spillere fra 12 år og oppover som er interesserte i historie. Spillere som allerede har kunnskaper om den historiske perioden, aktører, kulturer og lignende aspekter vil ha en fordel fremfor spillere som ikke har en slik bakgrunn, men det er ikke et krav for å kunne lære å spille.

3. Endringer i vikingbildet

I dette kapitlet skal jeg undersøke hvordan fremstillinger av vikinger har endret seg gjennom tidene. Kapitlet vil ha en kort introduksjon fra vikingenes samtid og frem til i dag, hovedvekten av kapitlet vil derimot ligge i nåtiden. Ettersom måten vikinger og det norrøne fremstilles innen digitale spill ikke har oppstått innenfor et vakuum, er det sentralt å rette blikket mot vikingenes plass i den større populærkulturen og samfunnet som helhet for å kunne plassere spillene inn i en større kontekst. Dermed vil jeg trekke frem eksempler slik som vikingene på tv, film, musikk og andre deler av samfunnet.

3.1 Fra vikingenes samtid til i dag

Måten vikinger har blitt fremstilt har endret seg gjennom tidene. Fra vikingenes samtid ble de fremstilt på en negativ måte fra ofrene som var vitne til plyndringstoktene. Dette bildet vedvarte i flere århundrer etter at vikingtiden var over.²⁵ Begynnelsen av 1800-tallet medbrakte derimot en langt mer positiv endring av vikingbildet. Idealer fra romantikken og nasjonalromantikken gjorde at vikingene ble trukket frem som positive nasjonale rollefigurer og som symboler for de nordiske nasjonene. Også innenfor fagmiljøer slik som arkeologi og historie endret oppfatningene om vikingene. Som Bøe og Knutsen skriver «Begrepet «viking» var på dette tidspunktet så positivt at det kunne assosieres med både nasjonsbygging, sardin i olje og fotballgutter.²⁶

Derimot ser denne tiden også begynnelsen av politiseringen av vikinger. Fra 1800-tallet ble det i det tyske kulturlivet dyrket opp myter om et germansk felleskap med nordiske helter og sagnfigurer. Dette ble videreført og forsterket da nazistene kom til makten i Tyskland i 1933. Vikingene ble trukket inn som symboler i en ideologisk kamp og da andre verdenskrig var over var vikingbildet ikke lenger like positivt som det hadde vært på 1800-tallet. I tillegg

²⁵ Bøe og Knutsen (2021) s. 129-130

²⁶ Ibid s. 132-135

medbrakte kildekritiske dreininger i historiefaget til en synkende interesse for vikingene da sagalitteraturen i stor grad mistet sin status som historiske kilder da det ble sett på mer som diktning.²⁷

3.2 Bruk i forskning

Kildegrunnet for kunnskaper vi har om vikingtiden er mangfoldig og kommer fra flere ulike disipliner blant annet litteratur, lingvistik, runologi, onomastikk, historie, arkeologi, numismatikk og geografi. Skiftelige rester. I Skandinavia finnes de skriftlige restene primært som runeinnskrifter. Det er i disse innskriftene at innbyggerne av vikingtidens Skandinavia kan tale direkte til ettertiden med så få mellomledd som mulig. Runeinnskriftene kan finnes over hele Skandinavia og til og med ved norrøne kolonier og langs handelsruter. Derimot er runeinnskriftene ujevnt fordelt. Dokumentarkilder slik som chartere, grunnbøker, handelsavtaler og andre lignende dokumenter er på den andre siden langt mer omfangsrike enn runeinnskriftene, men presenterer andre utfordringer. Majoriteten av disse dokumentene dateres til slutten av vikingtiden og perioder etter. Videre finnes det lyrikk fra vikingtiden. Lyrikken ble komponert og overført muntlig og med unntak av noen få korte dikt i runeinnskrifter, ble ikke denne lyrikken skrevet ned før etter Skandinavias befolkning konverterte til kristendommen. Lyrikken kan hovedsakelig deles inn i to kategorier: eddadiktningen og skaldedikt. Den førstnevnte kategorien er skrevet av anonyme forfattere og omhandler ulike aspekter fra den norrøne mytologien. Disse diktene gir interessant informasjon om de sosiale og etiske holdningene til den norrøne befolkningen. Den sistnevnte kategorien tilskrives derimot navngitte forfattere og omhandler nyere eller hendelser fra forfatternes samtid. Flere av skaldediktene er høyt verdsatt som historiske kilder om vikingene og deres virksomheter. I tillegg til lyrikk eksisterer det middelalderske skandinaviske prosaverk som gir informasjon om vikingene. Disse skriftene spenner fra annaler og kronikker til historiske romaner der de enten ble skrevet på folkemunne eller på latin. Et eksempel på en slik tekst er *Gesta Danorum* fra det tidlige trettende århundre. Dette er den første hele historien til Danmark skrevet av historikeren og teologen Saxo Grammaticus. Sverige har ingen historiografi som kan sammenlignes med den danske. Rundt 1240 ble tre nært forbundne Västgöta-krøniker til. De strekker seg tilbake til rundt 1000-tallet, men det er kun for perioden 900-1000 at de korte notisene noen ganger utvides til større beskrivelser. Fra Norge finnes det tre historier fra det tolvte århundre. *Ágrip af Nóregskonungasögum* ("Summery of the Sagas of the Kings of Norway"), *Historia de*

²⁷ Ibid s. 135-136

antiquitate regum norwagiensium (“History of the Ancient Norwegian Kings”), og *Historia Norwegiae* (“History of Norway”). Også i Island ble det skrevet tekster. Et eksempel er Snorre Sturlason som blant annet er kjent for *Heimskringla* som omfatter en prolog og seksten sagaer om Norges konger.²⁸

Til tross for den synkende interessen for forskning på vikinger og det norrøne etter 1800-tallet og de negative politiske aspektene som ble medbrakt gjennom nazistene, gjenstår vikinger og det norrøne som noe det fremdeles finnes akademisk interesse for. Derimot er det ikke lenger av den nasjonsbyggende karakteren som fant sted gjennom 1800-tallet. Neil Price argumenterer for at interessen for vikingene er like høy som den noen gang har vært og at publikumet for denne type forskning er voksende.²⁹ Prices syn på forskningen baserer seg rundt en bevisstgjøring om at det ikke finnes objektivitet når det kommer til vår interaksjon med fortiden. Forskeren er ifølge Price ikke en nøytral observatør. Han skriver:

«The study of the Viking Age is a curiously personal thing. It reflects the (un)conscious biases of the student and the prevailing sensibilities of the times, and there is always the risk that the past will be subtly molded to fit the changing preoccupations of scholarly fashions»³⁰

Han forsøker også å si noe mer generelt om forskningsfeltet. Nasjonalromantikken, imperialismen og nazismen har alle påvirket fremstillingene av vikingene i ettertiden, men det må derimot sies at selve begrepet vikingtid har en testbar empirisk virkelighet som kan belyses ved bruk av teori og ved tverrfaglig komparativ analyse. Ideologiene som har brukt vikingene som symboler sier oss dermed ingen ting om hva som faktisk skjedde under vikingtiden, men gir oss kun informasjon om hvordan vikingene ble appropriert og bevæpnet innen ideologisk kamp. Price presenterer også hvordan andre hevder at kulturene i vikingtidens Skandinavia kun var en regional manifestasjon av pan-Europeiske trender i omorganiseringen av den post-romerske økonomien. På den andre siden derimot er det grunnlag for å fastslå at omfanget av piratvirksomheten så en økning fra 750-tallet og fremover. Samtidig ved handel, kolonialisme og utforskning hadde de norrøne områdene betydelig kontakt med en rekke kulturer. Dette gjør at til tross for at begrepet «vikingtid» er et konstrukt, så er det allikevel validitet som et konsept. Price hevder også at det er viktig å konfrontere stereotypier. En av de mest sentrale forutsetningene for å studere vikingtiden fra nåtidens uunngåelige perspektiv, er å være bevist over at det er umulig å gjennomføre dette

²⁸ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s.28-29

²⁹ Price (2020) s. 29

³⁰ Ibid s. 29

uten å blande inn vekten av dens sosiale innvirkninger og implikasjoner i nåtiden. På grunn av dette hevder Price at det er sentralt å se etter formidlingsformer som kan passe inn i populærmedia for å kunne skape offentlig engasjement, større rekkevidde og kunnskapsoverføring.³¹ Forskingen på vikinger er et klart eksempel på vitenskapelig historiebruk.

3.3 Bruk i ekstreme politiske miljøer

Dette leder oss imidlertid til nåtiden. Hvordan blir vikinger fremstilt i dag? Innen deler av det nynazistiske miljøet lever vikingbildet fra nazistene videre. Et eksempel på dette kan finnes under det som kalles odinisme. Timothy G. Baysinger forklarer at følgere av odinisme følger en rekonstruert versjon av den norrøne førkristne tro. Det som imidlertid skiller dem fra andre nyhedenske trossamfunn derimot er hvordan de har kontakt med høyreorienterte «white supremacy» bevegelser. I tillegg er de også mer tilbøyelige til å akseptere konspirasjonsteorier knyttet til historiske hendelser. De har også krigerprinsipper som driver odinistene til å vurdere voldelige gjengjeldelser for det de mener er tidligere urettferdighet gjennomført av den dominante kulturen. Videre har odinistene også rasistiske følelser og meninger som ofte smelter sammen med rasemystikk. Til slutt forklarer han at Odinismen vektlegger overforenkling av kompleks informasjon assosiert med vikingenes revitaliserte stammeideer.³² Ifølge Egil Asprem skiller forskere mellom odinisme og åsatru som to ulike typer norrøn nyhedendom. I likehet med Baysinger karakteriserer han odinisme som den mest politiserte formen og forklarer at den historisk sett er knyttet til høreekstremisme. Derimot hevder han at åsatru i større grad kan sees på som en del av den bredere nypaganistiske oppblomstringen siden 1950-tallet. Dette gjør at åsatruere har mer til felles med andre typer europeiske nypaganisme. Asprem forklarer at odinismen slik den defineres i dag har tatt form utenfor Europa særlig i USA.³³ Måten odinistene bruker vikinger og norrøne symboler kan passe inn under flere kategorier av historiebruk. Først og fremst kan det argumenteres for at det er en ideologisk historiebruk. Kriegerprinsippene de følger kan også omtales som moralsk historiebruk.

3.4 Troper innen underholdning

Derimot der folk flest møter fremstillinger av vikinger er innenfor underholdning og populærmedia. Bøe og Knutsen presenterer fem ulike vikingbilder som opptrer i

³¹ Ibid s. 30-31

³² Baysinger (2006) s. 11

³³ Asprem (2016)

underholdningsindustrien. Først og fremst finnes bildet av den barbariske vikingen. Dette bildet fremstiller vikingen som en stor og sterk villmann som utfører voldelige handlinger. Videre finnes den uflidde vikingen. Dette bildet fremstiller en møkkete og uhygienisk viking. Den komiske vikingen blir ofte fremstilt som barnslig og uvitende og kommer ofte i konflikt med mer rasjonelle karakterer. Deretter kommer vikingen som rasist. De forklarer hvordan vikingen blir brukt som et symbol blant dagens skinheads. Til slutt trekker de frem vikinger innenfor fantasysjangeren med eksempel fra *Ringenes herre*. Her blir vikingene fremstilt gjennom edelmot, tapperhet og moral.³⁴

3.5 Bruk i fjernsyn

Muligens det største inntrykket vikinger har hatt på populærkulturen i nyere tid har vært tv-serien *Vikings* som gikk fra 2013-2020. En av de første spørsmål som ofte kan bli stilt til fremstillinger av vikinger i populærmedia er hvorvidt de er historisk nøyaktige. Som regel for de fleste fremstillinger blir dette svart negativt på av akademikere og folk med kunnskaper om feltet. Price argumenterer for at det er ugunstig å henge seg for mye opp i hvorvidt fremstillinger kan omtales som nøyaktige eller ei. Først og fremst er disse filmene og seriene i første rekke underholdningsprodukter som skal danne profitt. I slike fremstillinger er troskap til materialet det er basert på mer en aspirasjon fremfor et mål i seg selv. Samtidig finnes det praktiske begrensninger i produksjonen knyttet til filmingssteder og replikasjoner av gjenstander. Price trekker også opp spørsmålet om hva som faktisk ligger bak nøyaktighet ettersom det er en rekke ting vi rett og slett ikke har tilstrekkelige kunnskaper om i dag. Aspekter slik som frisyre, musikk, mote, hvordan bygninger så ut og andre daglige ting er ikke noe vi har fullstendig kunnskap over i dag. Det finnes utgravde empiriske eksempler av slike ting, men det svarer ikke på om de utgravde eksemplene var typiske og kan brukes til å gjøre dem til standarder for hele den norrøne verdenen. Skaperne bak slike filmer og serier må imidlertid ta beslutninger over hvordan slike aspekter skal fremstilles på skjermen.³⁵ Mueller-Vollmer hevder at serien er et eksempel på hvordan vikingtiden blir gjenskapt i henhold til nåtidens ideer og sosiale trender. Et eksempel er hvordan serien skildrer kvinner. Ifølge Mueller-Vollmer var kvinnelige krigere et sjeldent fenomen. I tillegg hevder han at til tross for at kvinnene i de norrøne samfunnene ofte hadde flere rettigheter sammenlignet med andre steder i Europa under vikingtiden, var samfunnet allikevel ikke fullstendig egalitært.³⁶

³⁴ Bøe og Knutsen (2021) s. 164-165

³⁵ Price (2020)

³⁶ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 131-132

Historiebruken innen fremstillinger av vikinger på TV-skjermen er et eksempel på underholdende historiebruk.

3.6 Bruk i musikk

Også innen musikk kan en finne inspirasjon etter vikinger og det norrøne. De mest vanlige sjangerene en kan finne dette, er innenfor heavy metal og nordisk folkemusikk. Et eksempel fra den førstnevnte sjangeren er det svenske bandet Amon Amarth. Med en månedlig lytterbase på over 1,3 millioner lyttere ifølge Spotify³⁷, har Amon Amarths diskografi siden 1992 nesten eksklusivt knyttet seg til temaer om vikinger og norrøn mytologi. Deres seneste album *The Great Heathen Army* fra 2022 fortsetter denne trenden. Måten Amon Amarth fremstiller vikingene i deres tekster samsvarer hovedsakelig med det Bøe og Knutsen kaller den barbariske vikingen og vikingbildet innenfor fantasysjangeren der kvaliteter som edelmot og taperhet fremheves.³⁸ Et eksempel fra den sistnevnte sjangeren derimot er Wardruna. Wardruna er en norsk musikkgruppe som er dedikert til å skape musikalske gjengivelser av gamle norrøne og nordiske tradisjoner. De hevder at grundig forskning og studier danner grunnlaget for musikken deres, men intensjonen er ikke å gjenskape den norrøne musikken, men derimot å la seg inspirere av fortiden.³⁹ Frontmannen i gruppen, Einar Selvik, har blant annet bidratt musikalsk for TV-serien *Vikings*⁴⁰ og spillet *Assassin's Creed Valhalla*.⁴¹ Musikken til Wardruna faller ikke inn under noen av tropene som blir presentert av Bøe og Knutsen. Selvik har uttrykt seg negativt om høyreekstreme gruppers appropriering av norrøn historie og symboler.⁴² Fremstillinger av vikinger i musikk er først og fremst et eksempel på underholdende historiebruk. Derimot er det også andre kategorier som passer inn slik som moralsk historiebruk. Som nevnt tidligere fremstilles ofte protagonisten eller protagonistene i Amon Amarths musikk med positive kvaliteter som taperhet og edelmot i møte med store utfordringer. Det kan også finnes lignende moralsk historiebruk i Wardrunas musikk. For eksempel slutter sangen *Helvegen* med et dikt fra Håvamål som omhandler hvordan en død person lever videre i minnene til de overlevende. Dette går fort over til å kunne omtales som eksistensiell historiebruk.

³⁷ Spotify

³⁸ Bøe og Knutsen (2021) s. 136-137

³⁹ Se Wardrunas hjemmeside <https://www.wardruna.com/about/>

⁴⁰ Gjestad (2015)

⁴¹ Nilsson (2020)

⁴² Flatekvål (2018)

3.7 Kommersiell bruk

Til slutt og ikke minst er naturlig å nevne den kommersielle bruken. Hvis du søker på forslag til norske suvenirer eller besøker butikker som selger slik, tar det ikke lang tid før en finner gjenstander knyttet til vikingene. Langskip og hjelmer med horn er noe av de vanligste innslagene en kan se. Fremstillingen Den kommersielle bruken av vikingene står i sterk kontrast mot den vitenskapelige bruken. Der den sistnevnte bruken ønsker å stille spørsmål for å kunne oppdage og å skape nyanserte historiske fremstillinger som bidrar til å skape kunnskap, er det i denne førstnevnte bruken et formål å fjerne negative aspekter som kan bidra til å støte bort potensielle kunder. Der Price argumenterer for at en burde unngå stereotypier av vikinger, blir dette derimot ofte forsterket blant den kommersielle bruken av vikingene. Som Bøe og Knutsen skriver: «Når selve opplevelsen er målet for turistene, fremtrer historien som et estetisk uttrykk hvor det sosiale, politiske og estetiske innholdet trer i bakgrunnen.»⁴³

3.8 Hvorfor endrer bildet av vikinger seg?

Hvorfor bildet av vikingene har endret seg kan forklares på et overordnet plan der individuelle, private, kollektive og kulturelle faktorer spiller inn. De individuelle og private faktorene refererer til oppfatningene hvert individ har skapt gjennom erfaring og opplevelse av andres fortellinger. Noen av disse erfaringene påvirker mer enn andre og former dermed individets forståelse av verden, filtrert gjennom forutsetningene som hvert individ besitter. De kollektive og kulturelle faktorene referer til hvordan vurdering av aspekter slik som hva som er vakkert og stygt, riktig og galt, verdifullt og forkastelig uttrykker seg i et “språk” som ikke er skapt av individet. Dette såkalte “språket” er derimot et resultat av samspillet mellom mennesker, gjerne over lang tid, og hvor en kan identifisere makt og avmakt. At fremstillingene av vikinger endrer seg er dermed en stor, mangfoldig prosess av personlige, private, kollektive og kulturelle påvirkninger. På grunn av dette er det vanskelig å gi et presist svar og det beste som kan gjøres er å beskrive de mest grunnleggende faktorene. Endringsprosessen har først og fremst skjedd i det mediale rom i form av tekst, tegninger, bilder, film og spill. Utgangspunktet er at utviklingen er en meningsdannelse som del av en kommunikasjonsprosess, der mediene er leverandører av fortellinger som skjer i et samspill mellom ulike forhold. Oppfatningen av vikingene er:

- Lokalisert hos publikum: Meninger blir skapt og er ikke overført. Dette vil si at de skapes av den individuelle bruker i en konkret situasjon gjennom konstruktiv mental

⁴³ Bøe og Knutsen (2021) s. 91

virksomhet. Hvert individ og publikum har gjennom sitt erfaringsgrunnlag et fortolkningspotensial før teksten foreligger.

- En sosial konstruksjon: Meningsdannelser oppstår i en bestemt kontekst. Konteksten kan bestå av en rekke aspekter slik som materielle forhold, sosiale omgivelser, sosialt klima eller mentale forventninger. Disse aspektene vil til sammen skape rammer for innholdet og gir teksten dens særegne karakter.
- Bestemt av publikums behov: I utgangspunktet representerer meningsinnholdet i teksten, bildet, filmen eller spillet en ubegrenset mengde muligheter publikum kan velge mellom kalt meningspotensial. Valget publikumet tar kan forstås som det som best dekker behovene de har. Behovene uttrykkes i det enkelte publikum, men formes i den kulturelle konteksten publikum står i.
- Et dynamisk uttrykk: Mening er verken statisk eller uforanderlig, men er i stadig utvikling. Teksten representerer en rekke muligheter, og ikke en overføring av en bestemt mening. Tekstens meningspotensial suppleres og inkluderes i videre tankevirksomhet og i konfrontasjon med andre og nye inntrykk og opplevelser.

De ulike bildene av vikingene kan dermed sees på som et ekko fra samfunnet.⁴⁴

3.9 Hva kan forklare populariteten til vikinger i media?

Psykologisk kan en operere med en rekke impulser som kan trigge fascinasjonen generelt.

Dette kan være aspekter slik som det spennende og handlingsfylte, det eksotiske og fremmede, det romantiske, det morsomme og det uforpliktende. Derimot er det veldig individuelt hva disse impulsene konkret består i og hvorfor noen trigges mer av den ene fremfor den andre. Denne mangfoldigheten gjør at det ikke er mulig å gi et konkret svar spørsmålet. Bøe nevner hvordan drømmen om frihet utenfor dagliglivets alminnelighet og sosiale kontroll. Illusjonen om å befinne seg på et sted der alle ønsker er oppfylt. Kan forklare fascinasjonen bak pirater. Dette kulminerer til ulike dagdrømmer som byr på et alternativ til det en savner i hverdagen.⁴⁵ Denne beskrivelsen kan også passe til å forklare fascinasjonen bak vikingene.

3.10 Oppsummering

For å oppsummere dette kapittelet, kan det argumenteres for at vikinger og det norrøne fremdeles har en svært relevant plass innenfor den vestlige populærkulturen. Interesse for vikingene og det norrøne kan finnes i en rekke arenaer i samfunnet slik som academia,

⁴⁴ Bøe (2010) s. 228-229

⁴⁵ Ibid. s. 230

reenactment og underholdning. Til tross for dette er fremdeles de negative aspektene som ble introdusert gjennom nazistene noe som fremdeles eksisterer. Tidligere i dette kapitlet nevnte jeg et sitat av Bøe og Knutsen som omhandlet hvordan begrepet viking på 1800-tallet var så positivt at det kunne assosieres med nasjonsbygging, sardin i olje og fotballgutter. Er denne situasjonen betydelig annerledes i dag enn det den var på det tidspunktet? Jeg vil argumentere for at dette i stor grad også stemmer i dag. Til tross for at vi muligens har et mer nyansert bilde og at høyreekstreme gruppers bruk av norrøn historie og norrøne symboler i utkantene av samfunnet gir vikingen en kontroversiell skygge, så har ikke dette vært nok til å forhindre populariteten til vikingene i ulike kanaler.

4. Analyse av spillene

I dette kapitlet skal jeg analysere spillene ut ifra Adam Chapmans analytiske rammeverk. Som nevnt tidligere foreslår Chapman å vurdere seriøst muligheten for digitale spill til å funksjonere som seriøse historiske representasjoner. Historiske representasjoner refererer til hvordan historiske hendelser, aktører og kontekster fremstilles i ulike medier enten det er i digitale spill, filmer, bøker og så videre. Kategoriene Chapmans rammeverk som jeg trekker frem i dette kapitlet er simulasjonstype, epistemologisk tilnærming, narrativ, tidsstruktur og romstruktur.⁴⁶ I delen om epistemologiske tilnærminger vil jeg også trekke frem aspekter knyttet til norrøn politikk, krigføring, kultur og religion som spillene sier noe om enten det er implisitt eller eksplisitt. Dette er ikke del av Chapmans rammeverk, men noe jeg selv har valgt å inkludere. Grunnen til dette er at jeg også vil undersøke hvordan spillene fremstiller detaljer knyttet til disse aspektene. Jeg har valgt å utelate den analytiske kategorien affordances fra Chapmans rammeverk i dette kapitlet. Dette er fordi hva spillene «affords» spilleren innebærer en viss grad av subjektivitet.

4.1 Simuleringstype

To av spillene jeg har valgt å analysere, *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim*, bruker en realistisk simulasjonstype. Realistiske simulasjoner kan blant annet karakteriseres gjennom at:

- De prøver å vise fortiden slik den kan ha sett ut for de historiske aktørene som var til stede under hendelsene som blir fremstilt.

⁴⁶ Chapman (2016)

- De er preget av en høy grad av visuell spesifisitet. Dette betyr at spillverdenen og dens innhold og karakterene som er til stedet er detaljerte og korrelerer til en viss grad til fysiske bevis fra fortiden.
- De legger i stor grad vekt på audiovisuelle aspekter i måten de beskriver historien.
- De er relativt enkle for spilleren å tolke.⁴⁷

På den andre siden anvender *Crusader Kings 3* derimot en konseptuell simuleringstype.

Denne simuleringstypen kjennetegnes blant annet ved at:⁴⁸

- De forsøker å fortelle oss om fortiden uten at de prøver å fremstille den slik den skal ha sett ut for aktørene som var til stedet.
- I motsetning til de mer realistiske og bokstavelige representasjonene i realistiske simulasjoner. Er konseptuelle simuleringer mer preget av abstrakte audiovisuelle representasjoner.
- Til tross for at de ofte har et simpelt visuelt utseende, er det som regel en langt større grad av kompleksitet når det kommer til reglene i spillet. Den historiske representasjonen bygges hovedsakelig gjennom prosedyreretorikk. Prosedyreretorikk er et begrep som kommer fra Ian Bogost. Dette innebærer hvordan digitale spill bruker spillmekanikker eller prosedyrer som en form for overtalelse.⁴⁹ Chapman skriver: «However, this procedural rhetoric is particularly significant in conceptual simulations because this is their main form of representation and argumentation.»⁵⁰
- Konseptuelle simulasjoner opererer ofte på et makronivå som er større enn det en historisk aktør ville kunne oppleve. Dette gjør at perspektivet en får som spiller går vekk fra et aktørperspektiv og heller ligner mer på perspektivet til en historiker.

Valget av simulasjonstype har en implikasjon på spillenes antydde epistemologiske tilnærming som jeg vil gå videre inn på i neste del.

4.2 Epistemologiske tilnærminger

Ifølge Chapman har realistiske simulasjoner en implisitt tilbøyelighet mot en rekonstruksjonistisk epistemologisk tilnærming. Dette mener Chapman kommer frem gjennom hvordan disse simulasjonene forsøker å representere fortiden «slik den var». Ofte kan dette aspektet oppstå innenfor markedsføringen av spillene. Chapman viser til hvordan

⁴⁷ Ibid. s. 65-71

⁴⁸ Ibid. s. 75-81

⁴⁹ Bogost (2010) s. 42

⁵⁰ Chapman (2016) s.78

markedsføring kan bruke fraser slik som «autentisk», «usensurert» og «reproduksjon» for å støtte under troverdigheten som spillene forsøker å etablere. Rekonstruksjonister hevder at historien eksisterer uavhengig av historikeren, og at fortiden kan oppdages gjennom en objektiv prosess uten innflytelse fra ideologi.⁵¹ Til tross for at *Valheim* og *Assassin's Creed Valhalla* begge er realistiske simulasjoner er det utfordringer knyttet til å omtale deres epistemologiske tilnærming for rekonstruksjonistisk. Først og fremst så er ikke spillverdenen i *Valheim* et rekonstruert sted som skal ha eksistert en gang i fortiden, snarere tvert imot. I den norrøne kosmologien fantes det ni verdener, *Valheim* utspiller seg i en fiksjonell tiende verden med samme navn som spillet. I tillegg er karakteren som spilleren spiller som ikke en rekonstruert historisk aktør fra vår verden. Spilleren lager derimot sin egen vikingkarakter og kan velge enten å spille som en mannlig karakter eller en kvinnelig karakter. Dette valget er kun kosmetisk og har ingen innvirkning i spillet. Kvinnelige karakterer er dermed like dyktige til å bygge, kjempe og bedrive andre fysiske aktiviteter. Det kan dermed argumenteres for at likestillingen både narrativt og gjennom gameplay kan signalisere et fullstendig fravær av kjønnsroller. Dette kan tolkes som et implisitt argument fra spillutviklernes side av at norrøne samfunn kan karakteriseres som egalitære.

Når det kommer til *Assassin's Creed Valhalla* gir spillutviklerne spilleren en disclaimer på introduksjonsskjermen som lyder: «This work of fiction was designed, developed, and produced by a team of various beliefs, sexual orientations and gender identities.»⁵² Spillutviklerne signaliserer dermed tydelig til publikumet allerede før spillet at dette er historiskfiksjon og ikke et verk bygget på ideer om objektive historiske fakta. I tillegg ved å være transparent over at spillutviklerne bak spillet har et mangfold av identiteter og ideologi, kan det kommunisere en mulighet for at dette kan påvirke hvordan aspekter slik som aktører og strukturer innad spillet fremstilles. Selv om hovedkarakteren i *Assassin's Creed Valhalla* er en fiksjonell karakter inneholder spillet en rekke historiske aktører fra den virkelige verden. I tillegg har spillutviklerne lagt store mengder innsats i å fremstille historiske steder på en realistisk måte selv om de ikke er fullstendige rekonstruksjoner av de historiske stedene. Et eksempel på dette er hvordan prosessen av designet av Stavanger blir beskrevet i Discovery Tour delen av spillet:

«Stavanger, as with many cities in *Assassin's Creed Valhalla*, is based on an existing city.

⁵¹ Ibid. s.64-75

⁵² Introduksjonsskjermen til *Assassin's Creed Valhalla*

To reconstruct it, Level Designers and Artists used maps, pictures and drawings by Archeologist Jean-Claude Golvin as references, adding alterations for gameplay purposes.

While not all the towns resembled Golvin's drawings, some iconic details helped give a "Scandinavian signature" to the towns and settlements of the game, easily recognizable by players.

Narrow streets, docks, and a salient longhouse in the distance... They all incite exploration and the need for adventure. »⁵³

I markedsføringen av spillet derimot kan en finne klart tydeligere spor av en rekonstruksjonistisk argumentasjon. Ifølge butikk siden til *Assassin's Creed Valhalla* på Steam plattformen, blir det fremstilt to påstander knyttet til kampsituasjonene i spillet. Den første påstanden lyder: «Lead epic Viking raids against Saxon troops and fortresses.» Deretter sier den andre påstanden: «Relive the visceral fighting style of the Vikings as you dual-wield powerful weapons. »⁵⁴. Den norske versjonen av butikk siden fremstiller påstanden som en argumentasjon for at vikingene faktisk slåss med to våpen om gangen. «Slåss som vikingene gjorde, med to kraftige våpen om gangen.»⁵⁵

Crusader Kings 3 er derimot langt enklere å plassere. Spillet tar i bruk en konstruksjonistisk tilnærming. Til tross for at den rekonstruksjonistiske og den konstruksjonistiske tilnærmingen baserer seg på lignende epistemologier er det derimot en sentral forskjell der modellene går fra hverandre. Dette er knyttet til hvordan modellene aksepterer a priori kunnskap.⁵⁶

Chapman argumenterer for at fokuset på prosedyreretorikk innenfor de konseptuelle simulasjonene og dermed regler, gjør at spillene også fungerer som konstruksjonistiske historiefremstillinger tilført teori. Han forklarer:

«Every time developers create a rule that governs a game, they also create an underlying argument about how the world of the past worked. In conceptual simulations, the rulesets, like and as theory, work across multiple events in the history, creating a representation weaved of underpinning theoretical rules rather than linear narratives of seemingly unique historical instances (which is generally the basis of reconstructionist history).»⁵⁷

⁵³ Discovery Tour: Viking age – Designing Stavanger. Historical accuracy vs. compelling gameplay.

⁵⁴ Se butikk siden til *Assassin's Creed Valhalla* på Steam (Engelsk språk)

⁵⁵ Se butikk siden til *Assassin's Creed Valhalla* på Steam (Norsk språk)

⁵⁶ Chapman (2016) s. 81

⁵⁷ Ibid. s. 81

Begrepet prosedyreretorikk kommer fra Ian Bogost. Dette begrepet forklarer hvordan bruken av prosedyrer og regler innen digitale spill og andre typer interaktive medier kan uttrykke argumenter eller synspunkter. Prosedyreretorikk skiller seg fra «tradisjonell» retorikk på et bestemt sted. Der retorikk slik de fleste er vant med baserer seg rundt argumentasjon gjennom tale eller tekst (ved å bruke et utvidet tekstbegrep er ikke dette begrenset til skrift), anvender prosedyreretorikk regler og prosedyrer innen et system for å formidle et budskap eller en mening. Dette kan manifestere seg på ulike måter basert på hva slags medium det er snakk om, men mest relevant for denne oppgaven er for eksempel hvordan dette kan utspilles gjennom regler og mekanikker innen digitale spill.⁵⁸ Et eksempel på hvordan dette fungerer innen *Crusader Kings 3* er hvordan spillet simulerer utfordringene og mulighetene bak det å være en hersker av et territorium i middelalderen. Bak hver regel som enten åpner eller låser mulige valg spilleren kan gjøre, ligger det argumenter om styresett, rollen som hersker i middelalderen og andre aspekter fra middelaldersamfunnene.

4.2.1 Politikk og krigføring

Styresett i *Crusader Kings 3* bestemmer hva slags lover og hva slags obligasjoner vasaller har til herren sin. Per i dag har *Crusader Kings 3* styresettene føydal, stamme, klan, teokrati og republikk. De aller fleste norrøne rikene i startdatoen 867 er stammesamfunn. Riker med styresettet stammesamfunn har begrenset utvikling, kan ikke utvikle teknologier ut over stammeteknologier, kan ikke bygge flere bosetninger innen et fylke og har begrensede muligheter innen arvelover. Systemet utvikling betyr fylkets infrastruktur og teknologiske utvikling. Derimot er prestisje en viktig valuta for styrere av stammesamfunn og de kan ta i bruk dette fremfor pengeøkonomi for å styrke rikene og å hyre horder. Dette beskrives i spillet som: «In the tribe, strength means everything. A tribal leader depends on respect and renown rather than coin to develop their realm and bolster their army.» I tillegg kan stammesamfunn utnytte flere Casus Belli sammenlignet med føydale samfunn. Casus Belli er et viktig system innen *Crusader Kings 3* ettersom krigserklæringer krever en legitim grunn for å finne sted. Dette kan for eksempel være at en karakter har et legitimt krav på en tittel som en annen karakter besitter. Stammesamfunn kan også dra på plyndringstokter uten å formelt erklære krig. Stammesamfunn starter med arveloven konføderert partisjon. Dette vil si at når en karakter som besitter titler dør, vil alle titlene bli delt likt mellom mulige arvinger. Ifølge de norrøne kjønnslovene for arving er menn prioritert foran kvinner. Dermed kan kvinner kun arve titler dersom det ikke er noen andre mulige mannlige arvinger i arverekken. Det er

⁵⁸ Bogost (2010) s.41-77

dermed fordeler og ulemper ved å være et stammesamfunn og det kan dermed være fordelaktig å reformere styresettet til et føydalsamfunn. Derimot er det noen kriterier som må oppfylles for at dette kan gjennomføres. Styreren må ha innført loven absolutt stammeautoritet, må være del av en organisert religiøs tro enten ved å reformere åsatruen eller å konvertere til kristendommen, må ha nok prestisje til å være fornem, må ha en viss utvikling i riket og ha en viss teknologisk utvikling.

Hvordan er så den politiske situasjonen i de norrøne områdene i starten av et spill med startdatoen 867? Det som i dag er Norge, er fragmentert og har ennå ikke blitt forent til ett rike. Landet er delt opp i et jarldømme, jarldømmet Upplönd som består av høvdingdømmene Heiðmörk, Guðbrandsdalir og Eystridalir. Resten av landet er delt inn i høvdingdømmene Vestfold, Vingulmörk, Þelamörk, Austr Agðir, Vestr Agðir, Rogaland, Hörðaland, Sogn, Firðafylki, Mæri, Þrandheimr, Gauldælafylki, Naumdælafylki, Boðin og Lófótr. Den mest sentrale karakteren i Norge i denne startdatoen er høvdingen Harald Hårfagre som starter som høvding av Vestfold og Vingulmörk. Harald er i dag best kjent gjennom hans rolle som rikssamler.⁵⁹ Derimot er konsensusen i dag at Haralds kjerneområde var på Vestlandet fremfor slik det blir presentert i *Crusader Kings 3*.⁶⁰

Områdene som i dag er Sverige og Danmark er derimot mer samlet enn det Norge er i spillet. Sentralt i Sverige ligger jarldømmet Uppland styrt av Jarl Bjørn Jernside. Ifølge islandske middelalderkilder var Bjørn en av sønnene til den kjente vikingen Ragnar Lodbrok. Den danske historikeren Saxo Grammaticus nevner i *Gesta Danorum* at han var konge i deler av det som i dag er Sverige.⁶¹ Sør for Uppland ligger jarldømmet Småland og sørvest ligger jarldømmet Västergötland. Enda lenger sør ligger jarldømmet Sjælland som omfatter deler av moderne Danmark og sørlige Sverige. Jarlen i Sjælland er Sigurd Orm-i-auga en annen av sønnene til Ragnar Lodbrok.

På den andre siden av Nordsjøen i de britiske øyer er det også norrøn tilstedeværelse. Sentralt i England ligger Jarldømmet Jórviik ledet av Jarl Halfdan Hvitserk. Han er i ferd med å invadere det angelsaksiske kongeriket Northumbria. Halfdan er også sønn av Ragnar Lodbrok. Lenger nord i de britiske øyene er Ivar Beinlause også i gang med en separat invasjon av Northumbria. Ivar er jarl av Suðreyjar som er Hebridene, øygruppen utenfor dagens Skottland. I tillegg besitter han the Earldom of Dyflinn. Som flere av de tidligere

⁵⁹ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 300

⁶⁰ Dørum og Holberg (2017) s.120-127

⁶¹ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 293

karakterene jeg har nevnt så langt er Ivar også en av sønnene til Ragnar Lodbrok. Ifølge Wolf kan Ivar Beinlause identifiseres med Ivar, en av lederne av den store hedenske hær på 860-tallet samt Ivar I, en norrøn konge av Dublin.⁶²

Hvordan er den politiske situasjonen i *Assassin's Creed Valhalla*? Etter spilllets introduksjonsscener starter spilllets handling i Norge. Spilleets hovedkarakter er del av en klan ledet av en småkonge i Rygjafylke. Småkongen Styrbjorn Sigvaldisson går deretter inn i en allianse med kongen Harald Hårfagre og abdiserer så sin tittel og landområder til kong Harald. I England. Ett av virkemidlene vikingene bruker politisk er å innsette vennlige monarker i områdene de har erobrer. Et eksempel på dette er Ceolwulf II som Ubbe og Ivar Beinlause innsetter som Mercias monark etter at de beseirer den tidligere kongen, Burgred. Også plottet til East Anglia delen av spillet er knyttet til kroningen av en Engelsk monark over det okkuperte kongeriket.

Fremstillingen av vikingenes politiske situasjon i *Assassin's Creed Valhalla* og *Crusader Kings 3* er preget av at vikingene ikke fremstilles som en monolitt som alle handler mot felles mål. Det finnes en rekke forskjellige fraksjoner som til tider har motstridende ambisjoner. De handler ikke eksklusivt aggressivt ovenfor kristne områder i England og Frankia og indre stridigheter innad områdene som i dag er Norge, Danmark og Sverige er ikke sjeldne forekomster. I begge spillene er norrøne samfunn styrt av en eliteklasse som utgjør høvdinge og konger. Når det kommer til den faktiske fortiden er det lite som er kjent om småkongene og høvdingene som styrte i disse områdene før de ble erstattet med mer politisk sterke konger som til slutt forente de skandinaviske kongerikene. Antakelig hadde de bakgrunn som mektige krigere som tiltrakk seg flokker av menn som gjorde det mulig for dem å etablere lokale områder under deres styre. Tittelen konge ser ut til å kunne bli brukt relativt fritt, men med noen forbehold.⁶³ Dette hullet i kunnskapen gjør at spillene har større handlingsrom i hvordan de kan fremstille politikken til vikingene og fremdeles ansees som accurate eller authentic.

Assassin's Creed Valhalla, *Valheim* og *Crusader Kings 3* inneholder alle skildringer knyttet til strid eller andre kamphandlinger. De to førstnevnte spillene skildrer dette på et aktørnivå der spilleren opplever dette på nært hold. I *Crusader Kings 3* derimot blir slag kjempet gjennom simulasjoner som tar i betraktning hva slags styrker begge sidene har og andre

⁶² Ibid s. 303

⁶³ Ibid. s. 251

aspekter slik som terreng og hvor dyktige lederne av hærene er. Før jeg analyserer hvordan aspekter knyttet til kamp og strid blir fremstilt i spillene vil jeg trekke frem hvordan vikingene var utrustet og kamptaktikkene de anvendte i strid. Sverd i vikingtiden var ansett som våpen av høy status. De krevde større mengder ressurser til å produsere og dyktigere smeder. Dette gjorde at sverd først og fremst var våpen forbeholdt samfunnets elite. På grunn av den store verdien sverd hadde var det vanlig at sverdene gikk i arv gjennom flere generasjoner. Det vanligste våpenet i vikingtiden var derimot spydet. Spydet var et effektivt våpen både på grunn av at det krevde langt mindre materialer i produksjonen, men også fordi det er et relativt enkelt våpen å håndtere.⁶⁴ Øksa er muligens det mest stereotypiske vikingvåpenet i populære fremstillinger. Denne stereotypien har imidlertid et grunnlag i virkeligheten. Ifølge Matt Easton var økser mer populære i Skandinavia sammenlignet med andre områder slik som Frankerriket og angelsaksiske England. Øksene var stort sett etthåndsvåpen som var ment til å brukes i kombinasjon med skjold, men det fantes også tohåndsokser. Disse tohåndsoksene blir imidlertid ofte fremstilt i populærmedia som langt større og tyngre enn de var i virkeligheten. Dermed kan det sies at øksa også var et ganske vanlig våpen.⁶⁵ Kniver var også noe enhver person ville ha på seg til enhver tid ettersom en rekke daglige aktiviteter krevde bruk av kniv slik som for eksempel å lage mat. Vikingene hadde også avstandsvåpen slik som pil og bue. For beskyttelse i strid var skjoldet det viktigste redskapet for forsvar. Skjoldene var laget primært av treverk og kunne vært dekket av lær og et lag av metall over kanten for å forsterke konstruksjonen. I tillegg var skjoldene ofte dekorert med farger og av og til symboler eller bilder. Skjoldene var heller ikke kun til fordel for den enkelte krigeren, men var også essensielle i militærtaktikker slik som skjoldborgen. De rikeste krigerne kunne også ha tilgang til ytterligere beskyttelse gjennom rustninger slik som brynje og lamellær rustning. Når det kommer til beskyttelse av hodet, blir det i flere kilder nevnt hjelmer. Derimot har arkeologiske funn av vikinghjelmer vært relativt sjeldent.⁶⁶ Det eneste funnet av en noenlunde intakt hjelm i Norge fant sted på gården Gjermundbu i Ringerike kommune i 1943.⁶⁷

Spilleren møter en rekke forskjellige kampsituasjoner gjennom *Assassin's Creed Valhalla*. Dette er alt fra små trefninger, større slag, beleiringer av festninger og dueller mot en enkelt motstander. Lite er kjent om hvordan vikingene gikk frem i beleiringskrigføring. I diktet *De*

⁶⁴ Ibid. s. 58-61

⁶⁵ Easton (2020), 28:22-32:05

⁶⁶ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 58-66

⁶⁷ Stylegar (2020)

bellis Parisiacæ urbis blir det nevnt at vikingene tok i bruk en rekke ulike beleiringsutstyr slik som katapulter, ballista, beleiringstårn, rambukk og graving av tunneller for å kollapse murer. Derimot er festningen Trelleborg i Danmark det eneste stedet der det er funnet arkeologiske funn knyttet til vikingenes beleiringskrigføring. Festningen hadde tilsynelatende rester av brannskader og bombardement av piler.⁶⁸ Eivor har en rekke forskjellige våpen som spilleren kan finne og anvende gjennom spillet. Disse typene er skjeggøkser, enhåndshammere, enhåndsslagere, dolker, storsverd, enhåndssverd, daneøks, spyd, pil og bue, lette og tunge skjold. Inkluderingen og designet av våpnene i spillet varierer fra våpen som i stor grad kan forankres i kildemateriale slik som arkeologiske funn, til anakronistiske våpen og fullstendige fantasivåpen. Eksempler på det førstnevnte i spillet er hvordan skjeggøkse kalt «Raider Axe» i stor grad ligner på en type C øks i Petersens typologi.⁶⁹ Et annet eksempel er. Eksempler på anakronistiske våpen i spillet er enhåndsslagerne kalt flails på engelsk. «Flails» i kontekst av våpen har som regel vært i form av en modifisert versjon av jordbruksverktøyet sliul. Disse våpnene dukker opp i senmiddelalderen og ble brukt blant annet i hussittkrigene Derimot versjonene som er inkludert i *Assassin's Creed Valhalla* er enhåndsversjoner. Det finnes derimot ingen bevis som plasserer disse enhåndsslagerne i Vest-Europa under vikingtiden. Dette kommer også frem i discovery delen av spillet. I en av seksjonene av «behind the scenes» kan en lese: «The flail was also added to the arsenal as a unique form of weaponry, even though flails weren't used by soldiers in battle but by peasants during harvest.»⁷⁰ En annen kategori av anakronistiske våpen spilleren kan finne og bruke i spillet er tohåndssverd. Til tross for at sverd som nevnt tidligere var en type våpen vikingene hadde tilgang til, finnes det derimot ingen bevis for at de hadde sverd beregnet for bruk med to hender.⁷¹ Eksempler på den sistnevnte fantasivåpensjangeren er blant annet Tors hammer Mjølner og Odins spyd Gungne. Som nevnt tidligere i kapittelet har spilleren også mulighet til å kjempe med to våpen om gangen, noe som blir trukket frem i spillets markedsføring. Det finnes derimot ingen bevis som tyder på at dette var noe vikingene faktisk gjorde. Det finnes fektemanuskripter fra middelalderen og renessansen som viser hvordan dette kan gjøres. Dette er derimot ofte i kontekst av en duell og ikke noe som ville vært vanlig i en stridssituasjon.⁷² «To enjoy these weapons even more, new fighting styles

⁶⁸ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 191-192

⁶⁹ Petersen (1919) s. 39

⁷⁰ Discovery Tour: Viking Age – The Assassin's Artillery

⁷¹ Easton (2020) 47:02-50:00

⁷² Easton (2015) 0:40-2:20

were created. Players can now fight with a weapon in each hand – the dual-wielding – or hit foes with their shield!»⁷³

Assassin's Creed Valhalla gir spilleren muligheten til å begå vikingtokter langs områdene i spillet med hovedkarakterens langskip. Målene for disse plyndringstoktene er ofte klostre, men kan også være militære mål. Når spilleren starter en plyndring er målet hovedsakelig å finne rikdommer og forsyninger som kan bidra til å bygge opp kolonien til hovedkarakterens klan. Klostrene har som regel stasjonert en god del militære styrker som skal forsvare klostrene, samtidig befinner det seg også sivil befolkning blant stedene. Gjennom plyndringen er spilleren fri til å utøve voldelige handlinger og å kjempe mot de militære styrkene. Derimot er den sivile befolkningen ikke et gyldig mål for voldelige handlinger. Dersom spilleren ved et uhell skulle ta livet av en sivil person mens kampene pågår, gir spillet en advarsel om at fortsettelse av disse handlingene vil følge til «desynchronization». Dersom dette skulle skje blir spilleren tvunget til å gå tilbake til et tidligere lagringspunkt.

Hvordan stemmer fremstillingen av vikingtoktene i *Assassin's Creed Valhalla* overens med plyndringstoktene fra vikingtiden? Vikingtokter kan ifølge Short og Óskarson deles inn i tre brede kategorier: Plyndring med militaristiske eller politiske intensjoner, plyndring for berømmelse og rikdommer og piratvirksomhet. Den første kategorien kaller de for «power raiding». Denne formen for vikingtokt var primært for å demonstrere makt ovenfor motstanderen. Vikingene kom uanmeldt og ødela alt i deres vei som de ikke kunne bringe med seg. Bosetningene som ble plyndret ville bli brent ned og ødelagt og alt av verdi inkludert husdyr og mennesker i form av slaver ble tatt av vikingene. Formålet med denne typen plyndring var å vise ofrene at deres herskere ikke var i stand til å beskytte dem samt spre frykt. Motivasjonen var primært politisk, men det resulterte også i materielle gevinster. Den andre kategorien, plyndring for berømmelse og rikdommer, kaller Short og Óskarson for «high-stakes-poker raiding». I denne formen for plyndringstokt ville vikingene gjøre ofrene oppmerksomme til deres tilstedeværelse. Deretter ville lederen for bosetningen få to valg. Enten kunne han gi vikingene det de krevde eller så kunne han forsvare seg gjennom kamp. Short og Óskarson sammenligner denne plyndringsformen til kortspillet poker ettersom en pokerspiller kan vinne enten ved å ha bedre kort enn motstanderen eller ved å overbevise motstanderen om å gi seg. Vikingene kunne dermed vinne ved å ha bedre «kort» i form av krigere eller ved å overbevise bosetningen om at motstand ikke var til deres fordel. Denne

⁷³ Discovery Tour: Viking Age – The Assassin's Artillery

typen plyndringstokt var langt mindre destruktive sammenlignet med «power raids» og formålet her var å vinne berømmelse, ære og rikdommer. Den siste formen for vikingtokt var piratvirksomhet. Denne virksomheten delte likheter med «high-stakes-poker raiding» ved at vikingene ville vente i skjul til handelsskip eller andre vikinger dukket opp. Deretter ville de gi kapteinen av skipet muligheten mellom å gi opp lasten de hadde om bord eller å forsvare den i kamp.⁷⁴

Vikingtoktene i *Assassin's Creed Valhalla* som spilleren kan delta i ser dermed ut til å være en mellomting mellom det Short og Óskarson kaller «power raiding» og «high-stakes-poker raiding». Angripene starter alltid uanmeldt i likhet med «power raiding», men har ikke det samme destruktive omfanget. Alt av rikdommer blir stjelt, men sivilbefolkningen blir ikke drept eller tatt til slaver. Bosetningene blir derimot satt i flammer og ødelagt.

Som nevnt tidligere blir slag i *Crusader Kings 3* simulert. Et slag starter når to fiendtlige armeer møtes i et baroni. Terrenget innen baroniet bestemmer kampbredden som vil si hvor mange stridende som kan delta i slaget samtidig. For eksempel kan en numerisk underlegen arme underbygge en numerisk overlegen armes fordel i nummer ved å kjempe i terreng som har en lav kampbredde. Slaget er så delt inn i fire faser. Den første fasen er kalt manøvreringsfasen der armeene gjør seg klare til kamp og der kommandørene av armeene gjør sine første terningkast for å bestemme hvilken part som får en fordel. Deretter kommer den tidlige kampfasen her kjemper armeene og påfører hverandre skade. Det er ikke mulig for en arme å trekke seg tilbake i denne fasen. Dersom en av partene ikke har vunnet slaget i den tidlige kampfasen, starter den sene kampfasen. I denne fasen fortsetter slaget frem til en av partene er beseiret eller bestemmer seg for å trekke seg ut av slaget. Den siste fasen kalles den etterfølgendefasen. Den seirende armeen jager etter den beseirede og forsøker å påføre ytterligere skade. Herskere av norrøn kultur kan rekruttere spesielle regimenter av profesjonelle krigere disse er: Bondi som er frie bønder utrustet med spyd og skjold, vigmen som er krigere i frontlinjen utrustet med skjold for å skjerme bueskyttere, varanger veteraner som er krigere som har tjenestegjort i den bysantinske væringgarden. De kjemper som tungt infanteri. Den siste typen regiment er huskarler som er tungt infanteri. De visuelle fremstillingene av norrøne karakterer i stridsutkleddning samsvarer med arkeologiske funn. Hjelmene karakterene bruker ligner i stor grad på brillehjelmer slik som gjermundbu hjelmen.

⁷⁴ Short og Óskarson (2021) s. 231-236

Noen karakterer bruker også nasal hjelmer. For kroppsbeskyttelse bruker de brynje og våpnene som kan sees på diverse bilder er sverd, spyd og økser.

I *Valheim* finnes det også en rekke ulike rustninger og våpen spilleren kan velge mellom. Det første teknologiske stadiet spilleren finner seg i byr på relativt få valg. Her er det snakk om økser laget av stein eller flint, treklubber, primitive buer og skjold samt spyd med flintspisser. Rustningene fra dette teknologiske stadiet er klær laget av lær. Når spilleren går videre i teknologisk utvikling til materialer slik som bronse og jern, åpnes det opp flere mulige våpen. Jernstadiet for eksempel gir spilleren mulighet til å smi sverd, en og tohåndsøkser, stridsklubber, slegger, spyd med jernspiss og atgeir laget av jern. Flere av våpnene trekker inspirasjon fra arkeologiske funn. For eksempel ligner designet av jernsverdet på et type M sverd fra Petersens typologi⁷⁵ og enhåndsøkse laget av jern ligner på en type C skjeggøks.⁷⁶ Andre våpen derimot heller mer mot fantasi og anakronisme. For eksempel er øksehodet på tohåndsøkse langt større en slik det kommer frem fra arkeologiske funn. Når det kommer til stridsklubber, er dette en anakronistisk inkludering. Ifølge Matt Easton var ikke stridsklubber et av våpen vikingene tok i bruk og stridsklubbene dukket opp i Skandinavia i etterkant av vikingtiden.⁷⁷ Når det kommer til atgeir er det usikkerhet knyttet til hvordan våpenet ble brukt. Våpenet blir nevnt flere ganger i sagaer og er et spydlignende våpen. Det ble primært brukt som et spyd med angrep i form av stikk, men også i sjeldne tilfeller i form av hugg. I noen tilfeller er det også beskrevet kasting av atgeir.⁷⁸

To av de tre spillene skiller seg dermed ut ved at de fremstiller vikingenes krigføring og design av våpen og utrustning på en måte som ikke stemmer overens med arkeologi og undersøkelser. *Crusader Kings 3* forsøker å holde seg relativt nær hva som har kommet frem ved arkeologiske funn, mens *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim* valg av design bærer et preg av en kombinasjon der arkeologiske funn, anakronisme og fantasidesign samspiller. Hva er grunnen til dette? Anakronistiske og fantasifulle fremstillinger av krigføring, våpen og utrustninger er ikke et nytt fenomen og oppstår også blant annet i filmformatet. Neil Price påpeker noen viktig poeng knyttet til dette formatet.

«There may also be many other constraints, such as weather that abruptly alters filming schedules in ways that do not accord with prop availability, not to mention the sheer cost

⁷⁵ Ibid s. 117

⁷⁶ Ibid s. 39

⁷⁷ Easton, 2021, 50:00

⁷⁸ Short og Óskarson (2021) s. 115

of ensuring museum-quality replicas for a cast of hundreds and shaping a variety of settled landscapes and other locations.»⁷⁹

Spill har derimot ikke de samme begrensningene som TV-serier slik som *Vikings* har når det kommer til rekvisitter og omgivelser som må tas hensyn til i innspillingen av film og tv-serier. Som nevnt tidligere er også utviklerteamet bak *Assassin's Creed Valhalla* klar over at det har blitt gjort anakronistiske valg i designet av spillets ulike våpen slik som «flails» og kjemping med to våpen om gangen. Dette er heller ikke første gang Ubisoft har gjort slike valg. I det forrige spillet i serien, *Assassin's Creed Odyssey*, som utspiller seg i antikkens Hellas under Peloponneskrigen inneholder for eksempel ikke falankskrigføring.⁸⁰ Det første aspektet som må tas i betraktning er tekniske utfordringer innen designingen av spill. Ved å velge en realistisk simulasjonstype medbringer dette muligheter og utfordringer for *Assassin's Creed Valhalla*. En av utfordringene ligger i den implisitte rekonstruksjonistiske epistemologiske tilnærmingen. Det andre aspektet er innen markedsføring. Spillene er først og fremst produkter som er produsert med profitt i tankene. I tillegg er det et stort mangfold i spillmarkedet. Spill med handling satt til historiske perioder slik som vikingtiden konkurrerer samtidig med andre spill som kan ha andre handlinger og andre sjangere. Selskapene som utvikler spillene kan ha en oppfatning om at fantasielementer eller andre kreative vridninger vil trekke et større publikum utenfor spillere som er mer interessert i historisk nøyaktighet. Det siste aspektet er at det kan argumenteres for at det finnes en lavere terskel for anakronismer innen representasjoner som skildrer middelalderkrigføring og stridsutrustning slik som for eksempel blant vikingene. Med dette mener jeg at så lenge den anakronistiske gjenstanden som blir inkludert ligger på et relativt likt teknologisk stadium, er det enklere å rettferdiggjøre inkluderingen. Ved å bruke eksempelet Price trekker frem med angel saksere i tv-serien *Vikings*⁸¹ som bruker hjelmer som ligner en burgonet, en hjelm som kom i bruk rundt midten av 1500-tallet. Er det mer sannsynlig at dette ikke vil vekke særlige reaksjoner blant et allment publikum sammenlignet hvis de hadde fremstilt angelsaksere eller vikinger utstyrt med skytevåpen i form av luntelåser eller musketter som var i bruk rundt samme tidsperiode.

⁷⁹ Price (2020) s. 32

⁸⁰ Se Ubisoft Quebec. *Assassin's Creed Odyssey*. Ubisoft. PC/Playstation 4/Xbox One/Nintendo Switch/Stadia. 2018.

⁸¹ Price (2020) s. 32

4.2.2 Kultur

Kultur i *Crusader Kings 3* representerer språket og skikkene til en karakter eller et fylke. Hver kultur i spillet består av fire kulturelle pilarer og et etos. De kulturelle pilarene er kvaliteter som gjenspeiler opprinnelsen av kulturen. Den første pilaren er arv. Dette representerer det felles opphavet til flere kulturer. Kulturer med den samme arven er generelt mer tolerante ovenfor hverandre. Den andre pilaren er språk. Språket til en kultur er hva majoriteten av en kulturs følgere snakker. Den tredje pilaren er knyttet til en kulturs skikker rundt kamp og krigføring. Dette innebærer aspekter slik som hvilke kjønn som kan kommandere og kjempe i armeer. Den siste pilaren dreier seg om estetikk. Dette inkluderer ting slik som arkitektur, klesmote, navneskikker, militær utrustning og våpenskjold. En kulturs etos definerer kjerneverdier, prinsipper og generelle holdninger medlemmene av kulturen har. I tillegg til etos og kulturelle pilarer kan kulturer ha opp til seks kulturelle tradisjoner. Tradisjonene representerer skikker, vaner, verdier og etikk innen individuelle kulturer. Den norrøne kulturen ved startdatoen 867 har de følgende karaktertrekkene:

- Den har etoset krigersk. Dette gir de norrøne karakterene fordeler i strid og opprettholdelse av bondesoldater, profesjonelle soldater og leiesoldater. Spillet beskriver etoset slik: «This culture considers conflict and violence to be necessary states of existence; ingrained in its people is the idea that one should stand up and fight for their own»
- Arven til kulturen er av nord germanisk opprinnelse.
- Språket er norrønt.
- Kulturen tillater kun menn å lede militære styrker og å tjenestegjøre som riddere (ridder er et noe anakronistisk begrep, men det er dette begrepet som blir brukt i spillet).
- Kulturen har norrøn estetikk.
- Den første tradisjonen innen norrøn kultur er tingmøter. Denne tradisjonen låser opp muligheten for å etablere skandinavisk valg som arvelov. I tillegg blir karaktertrekk slik som modig, selskapeleg, sjenerøs og dyktig kriger sett på som positive av andre følgere av kulturen.
- Den andre tradisjonen blir kalt formbare inntrengere. Dette gjør det lettere for norrøne karakterer å etablere hybridkulturer eller å konvertere til en annen lokal kultur.

- Den tredje tradisjonen er kystkrigere. Denne tradisjonen gir norrøne karakterer muligheten til å hyre diverse norrøne militære enheter til hirden sin. I tillegg blir karaktertrekk som sterk og frisk sett på som prestisjefylt innen kulturen.
- Den fjerde tradisjonen er performativ ære. Denne tradisjonen gjør at kvinner kan bli skjoldmøyer så lenge kjønnsdoktrinene er partiske mot dem. I tillegg blir karaktertrekk slik som feig, svak og skrøpelig sett på som negative.
- Den siste tradisjonen innen norrøn kultur er nordiske historier. Denne tradisjon tillater herskere å reise runesteiner som minnesmerker for diverse store livshendelser. I tillegg får karaktertrekket poet større funksjonalitet innen kulturen.

Er fremstillingen av den norrøne kulturen i *Crusader Kings 3* accurate eller authentic? Ifølge Mueller-Vollmer og Wolf finnes det tilstrekkelig grunnlag for å kunne karakterisere kulturen som fremstilles i spillet i stor grad som det førstnevnte. Ære var sentralt og viktig i det norrøne samfunnet og det kan argumenteres for at samfunnet var basert rundt det. Dette illustreres i lovetekster slik som den islandske lovkodeksen Grágás som blant annet angir rekkefølgen en mann var forpliktet til å hevne sine slektninger. Også sagalitteraturen vektlegger ære og det er ikke uvanlig å lese om familiefæider som strekker over flere generasjoner. Mueller-Vollmer og Wolf skriver: «The foundation of a Vikings worth was his honor, which, combined with a martial worldview and religion, practically necessitated violence.»⁸² Andre positive karaktertrekk slik som selskapelighet og sjenerøsitet kan også finnes i sagalitteraturen. To eksempler som blir trukket frem fra Egils saga beskriver hvordan sjenerøsitet var viktig og forventet. Det første eksempelet er Torolv Kveldulvssons fest til ære for kong Harald Hårfagre. Torolv sparer ingen utgifter og ender opp med å fornærme kong Harald ettersom sjenerøsiteten han viser truer ham.⁸³ Det andre eksempelet er fra da Egil og hans følge overnatter hos bonden Årmod. Årmod lyver til Egil og følger hans om at han ikke har øl å gi dem, men han blir avslørt. Etter at Egil har drukket seg full, ender det opp med at han kaster opp over Årmod for å vise hva han synes om hans gjerrighet.⁸⁴ En av svakhetene til måten *Crusader Kings 3* fremstiller den norrøne kulturen på derimot er fraværet av lokale kulturelle variasjoner innad den større norrøne kulturen i starten av spillet.

Et aspekt av norrøn kultur i *Crusader Kings 3* det derimot er mer uenighet om er eksistensen av skjoldmøyer. En skjoldmøy er en ung kvinne som bærer våpen til strid og kjemper

⁸² Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s.70

⁸³ Egils Soga (2008) s. 41-42

⁸⁴ Ibis s.169-172

sammen med mennene. De har blitt nevnt blant annet i eddadiktningen, sagaer og Saxo Grammaticus *Gesta Danorum*. Det finnes også noen få ikke-skandinaviske tekstberetninger som nevner vikingkvinner som deltar i strid blant annet den bysantinske historikeren John Skylitzes beretning om et angrep av Sviatoslav I av Bulgaria i 971 og en beretning i *Cogad Gaedel re Gallaib* om en kvinnelig skippskaptein i et angrep mot Munster i Irland. Derimot finnes det lite av arkeologiske funn som kan bekrefte om hvorvidt kvinner deltok i krigføring under vikingtiden. Det ble i 2017 utført en DNA test på et skjelett i en grav ved øya Björkö i Sverige.⁸⁵ På Björkö ligger Birka, den viktigste handelsplassen i Sverige under vikingtiden.⁸⁶ I tillegg til skjelettet inneholdt graven en rekke gjenstander som knyttet til krigere slik som våpen og skjold. Konklusjonen på testen var at individet som var gravlagt var en kvinne.⁸⁷ Det er derimot ikke fullstendig enighet om resultatene som kommer frem i studien. Et eksempel er professor Judith Jesch.⁸⁸ Mueller Vollmer og Wolf stiller seg også skeptisk til eksistensen til skjoldmøyer og hevder at slik de fremtrer i litterære kilder er mest sannsynlig fiksjon og muligens inspirert av valkyrjer. Derimot er det mulig av kvinner deltok i slag, men at dette var unntak fremfor noe ordinært.⁸⁹ Det er dermed utfordringer ved å omtale inkluderingen av skjoldmøyer i *Crusader Kings 3* som accurate, men jeg vil argumentere for at inkluderingen i spillet derimot kan være authentic. Det stilles en rekke krav til herskeren og den kvinnelige norrøne karakteren for at hun kan bli en skjoldmøy.

- Herskeren kan ikke være ufør.
- Må tilhøre en germansk religion.
- Må tilhøre den norrøne kulturen.
- Kan ikke ha en arvelov som likestiller menn og kvinner.

Kravene for den kvinnelige karakteren er enda strengere og krever at hun:

- Kan ikke være ufør.
- Må være voksen.
- Kan ikke være i fengsel.
- Må være i herskerens nære familie.
- Må være i herskerens hoff.

⁸⁵ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s.240

⁸⁶ Stylegar (2019)

⁸⁷ Hedenstierna-Jonson et al. (2017) s. 854-857

⁸⁸ Jesch (2017)

⁸⁹ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 240-241

- Må tilhøre det underlegne kjønn innad religionens kjønnsdoktriner.
- Personens stridsdyktighet må være større eller lik 12.
- Kan ikke allerede ha karaktertrekket skjoldmøy.

Disse kravene gjør at skjoldmøyer er relativt sjeldne. I tillegg vil de alltid være del av samfunnets elite noe som gjør at de utgjør en lav andel av den kvinnelige befolkningen som helhet.

Assassin's Creed Valhalla inkluderer også skjoldmøyer i spillet, *Valhalla* har derimot en annen tilnærming sammenlignet med *Crusader Kings*. Først og fremst kan spillet hovedkarakter være en skjoldmøy dersom spilleren velger den kvinnelige versjonen av Eivor. Hovedkarakteren er derimot ikke den eneste skjoldmøyen som finnes i spillet. Spilleren har mulighet til å velge mellom flere mulige kvinnelige karakterer som mannskap på langskipet som er et av de sentrale transportmidlene i spillet. Også i norrøne stridsleirer og beleiringsleirer utgjør kvinner en betydelig del av de stridende. Claire Manning omtaler fremstillingen i spillet slik:

«Despite complaints that female warriors at the time were subject of myth rather than reality, ancient accounts as well as burials such as Bj 581 show that women participated in combat, and thus the depiction of a female Viking is not inaccurate.»⁹⁰

I tillegg finnes det også kvinner i maktposisjoner. Et eksempel på dette er jarlskona Soma som styrer over Grantebridgescire. Soma tjenestegjorde under vikingen Guthrum og ble satt til å styre Grantebridgescire etter at Guthrum fortsatte sørover for å erobre

Et annet aspekt er knyttet til vikingenes biologiske utseende i spillene. Alle karakterer i *Crusader Kings 3* har en kultur og en religion. Begge disse kan endres underveis i spillet så karakterer som ikke opprinnelig er norrøne kan fremdeles konvertere til kulturen og religionen. Derimot er alle de opprinnelige norrøne karakterene ved spilllets start hvite, nord-europeiske mennesker. Kultur er derimot ikke statisk i *Crusader Kings 3*. Nye kulturer kan oppstå gjennom tre ulike måter. Den første måten kulturer kan oppstå er gjennom beslutninger spilleren kan gjøre som hersker. Disse beslutningene har som regel noen kriterier som må oppfylles før spilleren kan gjennomføre dem. For eksempel kan spilleren etablere normannisk kultur dersom de følgende kriteriene er oppfylt:

- Herskeren kan ikke være involvert i kriger når beslutningen tas.

⁹⁰ Manning (2022) s. 71

- Herskeren må besitte og ha full kontroll over hertugdømmet Neustria.
- Herskeren må tilhøre norrøn kultur.
- Minst et grevskap som er de-jure del av hertugdømmet Neustria har fransk kultur.
- Normannisk kultur kan ikke allerede eksistere.

Den andre måten kulturer kan oppstå på er når en hersker beslutter seg for å avvike fra en allerede etablert kultur. Til slutt er det mulig å etablere hybridkulturer. Når det oppstår en viss mengde kultur aksept mellom to ulike kulturer

Assassin's Creed Valhalla på den andre siden, skildrer vikinger som skiller seg fra fremstillingen av de opprinnelige norrøne karakterene i *Crusader Kings*. Et eksempel på dette er Vagn. Vagn er en mørkhudet vikingkaptein som spilleren kan dra på vikingtokt med. Det er mulig at Vagn i spillet er basert på eller at navnet hans er en referanse til jomsvikingen Vagn Åkesson fra *Jomsvikinga saga* ettersom Vagn i spillet også er tilknyttet jomsvikingene. Det finnes derimot ingen beskrivelser av Vagn Åkesson som mørkhudet i *Jomsvikinga saga*. Hvorvidt Vagn i spillet skal være en fremstilling Vagn Åkesson eller ikke, har karakterens utseende blitt oppfattet som noe kontroversiell blant deler av tilhengerne av spillet. Et eksempel på dette kommer fra en reddit post der en bruker spør om bakgrunnen til karakteren Vagn⁹¹. Flere av svarene på posten får er av meninger som hevder at designet av karakteren Vagn er et politisk budskap og et forsøk på å inkludere minoriteter der de ikke passer inn.

“He's just a guy. They didn't have enough black characters so they made him black.”⁹²

“It's just for the sjws. Like in the comments they really believe there was black vikings. Man i [sic] hate society. Let's make a movie about a white cotton slave :D.”⁹³

Denne kritikken er heller ikke unik til *Assassin's Creed Valhalla*. Oppfølgerserien til *Vikings*, *Vikings: Valhalla*, har vært under kritikk for inkluderingen av karakteren Jarl Estrid Haakon

⁹¹ u/[deleted] Februar 18. 2021 «r/ACValhalla», hentet 06.04.2023, https://www.reddit.com/r/ACValhalla/comments/lmsyuh/so_who_is_this_vagn_exactly_is_he_a_warrior_from/

⁹² Kommentar fra u/HonkyKong87, Februar 18. 2021 «r/ACValhalla», hentet 06.04.2023, https://www.reddit.com/r/ACValhalla/comments/lmsyuh/so_who_is_this_vagn_exactly_is_he_a_warrior_from/

⁹³ Kommentar fra u/FalloutFanboiii, November 22. 2021 «r/ACValhalla», hentet 06.04.2023, https://www.reddit.com/r/ACValhalla/comments/lmsyuh/so_who_is_this_vagn_exactly_is_he_a_warrior_from/

som er en mørkhudet kvinnelig jarl over en kystby.⁹⁴ Skuespilleren som spiller Jarl Haakon svarer på kritikken med:

«I would say that you should do your research, because [even though] Jarl Haakon is a fictional character, but most likely there [have] been people of color [who ruled]. We know that through DNA [and] research. We know for a fact that they mixed and traveled all over the place, much more than what we knew 100 years ago. Now we actually know, through science, that [Vikings] were really travelers and of course they mixed cultures and babies and food and slaves and, yes, of course, they were mixed. They were not this little isolated colony up north. There might have been a Black Jarl Haakon or a Russian Jarl Haakon or somebody from Asia or Native American, most likely. If you want to know about stuff, what really happened, there's so much research and interesting stuff that you can dig into.»⁹⁵

Dette inngår imidlertid i en større debatt innad populærmedia om historiske aktørers biologiske bakgrunn. Den oppkommende Netflixserien om Kleopatra VII Filopator av det ptolemeiske dynastiet møter også en kontrovers etter å ha mørkhudet skuespiller i hovedrollen.⁹⁶

I *Valheim* kan spilleren velge mellom ulike hudfarger fra mørk til lys. Dette er kun et kosmetisk valg og har ingen påvirkning ellers i spillet. Derimot kan inkluderingen av valget i spillet tolkes som en implisitt argumentasjon om at vikingene ikke nødvendigvis var en homogen gruppe og at det fantes et biologisk mangfold innenfor vikingene.

Hvordan var så vikingenes biologiske oppbygning og deres holdninger til folk som skilte seg fra denne? Clare Downham gir en oversikt over historiografien. Definisjonen av begrepet viking som Downham bruker er at viking er en kulturell merkelapp som beskriver spredningen av skandinavisk innflytelse rundt år 780-1050. Downham påpeker at det er viktig å ta i betraktning at interessen for vikinger eksisterer både innenfor og utenfor academia. På den ene siden finnes meninger om at vikinger var nasjonsbyggere og forfedre, mens den andre siden ser på dem som plyndrere og røvere. Vikinger som bosatte seg utenfor Skandinavia var åpne til å integrere seg med lokale kulturer noe som gjorde at det vokste frem hybridkulturer. Downham trekker blant annet frem hvordan vikingene som reiste østover til områdene som i dag er Russland og Ukraina blandet norrøne, slaviske, tyrkiske og

⁹⁴ Jackson (2022)

⁹⁵ Ibid.

⁹⁶ Se Gritten, D. (09.04.23) Egyptians complain over Netflix depiction of Cleopatra as black. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-65322821>

bysantinske kulturelle aspekter. Normandie var også et sted der vikingene integrerte seg hurtig inn i den frankiske kulturen. Også i Irland oppstod det en hybridkultur der gælisk og norrøne kulturelle aspekter ble blandet sammen. Dermed kan det argumenteres for at rundt år 1000 fantes det en rekke ulike regionale «vikingkulturer» som på ulike måter skilte seg fra den norrøne kulturen i Skandinavia. Det er også verdt å nevne at identitet består av flere lag. Vikingene var ingen monolitt der alle tenkte og handlet på samme måte. Individene i vikingtiden kan ha sett på seg selv som primært medlemmer av et lokalsamfunn, familie, krigerfølge eller en innbygger av en region. Større nasjonale tilknytninger eller tilknytninger av ideologi kan dermed ha vært relativt svakere i vikingtiden enn slike tilknytninger kan være i dag.⁹⁷

Ashot Margaryan og hans kollegaer påpeker også at til tross for at befolkningen i vikingtidens Skandinavia delte en felles kulturell bakgrunn, så var det ingen enhetlig Skandinavisk identitet eller en enhetlig «vikingverden». Det var derimot heller en rekke sammenkoblede «vikingverdener» som oppstod gjennom raskt voksende maritim utforskning, handel, krigføring og kolonisering, etter at dyphavsnavigasjon ble innført blant kystbefolkninger i Skandinavia og rundt Østersjøen. Gjennom genetiske analyser har de undersøkt hvordan gener har kommet ut og inn i Skandinavia gjennom vikingtiden. De bekrefter i stor grad de lenge argumenterte bevegelsene til vikingene utenfor Skandinavia. Blant annet at vikinger fra områdene som i dag er Norge, Sverige og Danmark reist til de britiske øyer, Baltikum og videre østover og nordatlantiske øyer. Derimot fant de også gamle svensk- og finsklignende gener i de vestlige utkantene av Europa og dansklignende gener i øst som trosser moderne historiske grupperinger. Videre påpeker de også at ulike deler av Skandinavia ikke var jevnt forbundet, noe som fører til genetiske forskjeller i regionene. Dermed var noen steder langt mer homogene genetisk mens andre regioner hadde mer genetisk mangfoldighet. De fant også gener fra Sør- og Øst-Europa som hadde kommet til Skandinavia. De konkluderer med at mange individer fra vikingtiden hadde ikke-skandinavisk genetisk opphav noe som antyder pågående genetisk utveksling i Europa.⁹⁸

Basert på Downhams fremstilling om etnisitet og identitet i vikingtiden er det dermed ikke umulig at en mørkhudet viking i teorien kunne ha eksistert. Hvorfor kommer det så frem negative reaksjoner mot inkluderingen av dette i spillet slik som for eksempel i reddit posten? En forklaring for hvorfor publikumet reagerer på mørkhudede vikinger kan være gjennom

⁹⁷ Downham (2012) s. 1-3

⁹⁸ Margaryan et al. (2020) s. 390-395

historical authenticity. Authenticity som et sosialt konstrukt er basert på mottakerens forventninger og oppfatninger.⁹⁹ Disse forventningene og oppfatningene tror jeg i stor grad er påvirket av hvordan vikingene har fungert som nasjonale symboler for de nordiske landene under nasjonalromantikken. Videre er disse forventningene og oppfatningene også påvirket av hvordan tidligere representasjoner har presentert vikingene. Som Burgess og Jones påpeker kan et spill som baserer seg rundt en høy grad av historical accuracy oppfattes som uautentisk av mottakeren dersom det strider mot spillerens forventninger.¹⁰⁰ Dermed kan det oppstå negative reaksjoner når nye fremstillinger kommer med nye påstander som utfordrer tidligere kunnskap.

Crusader Kings 3 og *Assassin's Creed Valhalla* har dermed både forskjeller og likheter ovenfor hvordan de fremstiller norrøn kultur. De er enige om at ære og kamp stod sentralt i den norrøne kulturen. Derimot et aspekt de er uenige i er knyttet til kjønnsroller. Der *Assassin's Creed Valhalla* fremstiller kvinner som krigere og i maktposisjoner, fremstiller *Crusader Kings 3* norrøne kvinner på en mer konservativ måte. Alle spillene fremstiller heller ikke vikingene som en eksklusiv hvit, nordeuropeisk folkegruppe.

4.2.3 Religion

Alle religioner i *Crusader Kings 3* er bygd opp av prinsipper, karaktertrekk de ser på som syndige eller dydige, generelle doktriner, doktriner knyttet til ekteskap, doktriner knyttet til kriminalitet og doktriner knyttet til prestskapet. En religions prinsipper representerer troens unike særheter og ritualer. I startdatoen 867 starter alle de norrøne områdene med religionen åsatur. Åsatruen er i utgangspunktet en ureformert religion. Dette vil si at den mangler en organisert geistlighet og etablerte kanoniske doktriner. Dette er kjennetegnene til åsatruen i spillet:

- Det første prinsippet til troen er skytsguder. Dette vil si at karakterer fra denne troen kan velge å dedikere seg til en av gudene. Karakteren vil så få fordeler basert på hvilken gud de velger. Eksempelvis vil en karakter som velger Thor som patron bli dyktigere i forvaltning og tapperhet.
- Det andre prinsippet er krigshissere. Dette prinsippet gir fordeler ved å bedrive offensiv krigføring og åpner opp flere mulige Casus Belli. I tillegg gir det ulemper å være i fredstid for lenge.

⁹⁹ Burgess og Jones (2022) s. 820

¹⁰⁰ Ibid. s. 820

- Det tredje prinsippet er blot. Dette prinsippet gir karakterer mulighet til å verte store ofre hvert tiår. I tillegg gir henrettelser fromhet.
- Karaktertrekkene bedragersk, feig og tilgivende blir sett på som synder. Dette vil si at karakterer som er del av religioner som anser disse karaktertrekkene som syndige vil virke negativt på relasjoner med karakterer som besitter disse karaktertrekkene.
- Karaktertrekkene vrede, modig, hevnlysten, enøyd og poet blir sett på som dyder. Dette virker det motsatte av systemet med synder og gir en positiv innvirkning på relasjoner.
- Den første generelle doktrinen er mannsdominanse. Dette gir kvinnelige karakterer en rekke ulemper knyttet til titler og arv.
- Videre kommer doktrinen pluralistisk.
- Den siste generelle doktrinen kalles teokratisk. Dette vil si at geistlig jord i en herskers domene blir leid ut og styrt av hoffpresten.
- Den første doktrinen knyttet til giftemål tillater en hersker å ha opptil tre konkubiner ved siden av ektefelle. Barn fra konkubinaten blir anset som legitime og kan arve på samme måte som barn fra ekteskap.
- Skilsmisse er alltid tillat.
- Ekteskap mellom fetter og kusine er tillat.
- Uekte barn kan legitimeres av dynastioverhodet eller overhodet til adelshus.
- Homoseksualitet anses som kriminelt.
- Både kvinnelig og mannlig utroskap anses som kriminelt.
- Hekseri anses som kriminelt.
- Både menn og kvinner kan være geistlige.
- Det er tillat for geistlige å gifte seg.

Den norrøne religionen har også en sentral plass innen *Assassin's Creed Valhalla* og fremstilles både innen hoveddelen av spillet og discovery tour delen. I det førstnevnte har religionen en stor tilknytning til det overordnede narrative. Spilleren blir tidlig introdusert til Valka som er Eivors klans volve. Dette er en spåkvinne som klanens medlemmer drar til når de trenger veiledelse angående spørsmål knyttet til gudene og tro. Disse spåkvinnene behersket også en form for «magi» kalt seiðr.

«One way to divine was to read the runes; each one held a different power. Another way to gain magical insight was through a ritual trance: the seiðr. The first person to practice the seiðr was the goddess Freya. This trance may have involved a wand, or staff, symbolically

ending like a spindle, as they were used to spin the threads of Fate. Once spun, the threads could be read and understood.

A völvá was likely to live a little bit on the fringes of society, for her powers were mysterious and intimidating. She could help people, but she could also harm them. The seiðr ritual could be used to curse someone—in spinning the threads of Fate, a völvá could potentially damage a person's identity. »¹⁰¹

Valka hjelper Eivor med å tyde drømmene hans/hennes. Disse drømmene viser hovedkarakterens skjebne. Forutbestemte skjebner er et sentralt tema i spillets narrativ noe spillet også kommenterer angående skjebne og forfedre i discovery tour delen av spillet.

«An individual inherited certain rules and values from their kin. According to legend, ancestors would visit the young in dreams to pass on the family's wisdom. These values could also be shared with descendants by the family's hamingja, or guardian spirit.

In these dreamland family reunions, children would learn about their forefathers greatness—and their failures. They would learn about authenticity, how a member of their family could and should behave to stay true to their values and to themselves. Through these experiences, the young would eventually learn about their own strengths and weaknesses and be able to pinpoint their true nature. By acting according to that nature, they would therefore be able to properly fulfill their destiny.»¹⁰²

Gjennom spillet har Eivor også en rekke interaksjoner med guden Odin. Dette kan sees på som spillets fortolkning av skytsguder og personlige forhold til utvalgte guder.

Også i narrativet i discovery tour delen spiller religion en stor del. Mot slutten av discovery tour delen møter spilleren guder slik som Tor, Odin og Frøya samt andre mytologiske skapninger slik som Mime og nornene. Spilleren opplever også steder slik som Jotunheim og Åsgard. Jeg vil argumentere for at denne fremstillingen medbringer et argument om at religionen var en sentral del av de norrøne menneskenes virkelighetsoppfatning. Et annet eksempel på religionens fremstilling er totemisme. For eksempel blir den norrøne karakteren spilleren spiller som, Thorsteinn, spurt om hva slags figur han ønsker å ha foran på langskipet. De ulike dyrene symboliserer ulike egenskaper som kan hjelpe mannskapet om bord. «Another entity attached to a human being was the fylgja: their individual guardian

¹⁰¹ Discovery Tour: Viking Age – Learnings: The Völvá: A Soothsayer

¹⁰² Discovery Tour: Viking Age – Learnings: Destiny and Ancestry

spirit, or angel. Legend said that this totemic spirit could take on the appearance of an animal.»¹⁰³

Valheim sier ikke noe eksplisitt om vikingenes religion derimot kan det argumenteres for at det finnes implisitte argumenter om religionen. Ettersom spilleren spiller som en viking som har falt i strid og deretter blir transportert av Odin til Valheim, kan denne fremstillingen antyde at religionen var noe som var reelt for vikingene og deres virkelighetsforståelse. Mytologien spiller dermed en viktig rolle, men betydningen har større signifikans som en bakgrunn fremfor noe spilleren aktivt samhandler med.

Hva sier så akademisk historie om vikingenes religionspraksis? Det er lite som er kjent om hvordan den norrøne religionen ble praktisert. Det er ingen spor etter eventuelle trosbekjennelser eller læresetninger og det ser ut til at deres ærbødighet primært var rettet mot å sikre gudenes velvilje fremfor å være motivert av tro. Kultvirksomheten ser ut til å ha vært desentralisert og utført privat eller av individer av høyere status slik som høvdinge eller velstående bønder. Ulike mennesker og grupper i det norrøne samfunnet kunne også ha forskjellige preferanser når det kommer til hvilke guder de fant tiltalende. For eksempel var Odins kult populær blant samfunnets elite slik som aristokrati og krigere. Derimot var Tor populær blant frie bønder.¹⁰⁴

På grunn av hullene i kunnskapen vi har om dette temaet, har spillutviklerne et mye større handlingsrom for. Som vist fra eksempler fra disse spillene, gjenstår norrøn mytologi som et populært tema innen digitale spill som har med vikinger å gjøre. Religion innen spillene fremstilles som noe som har stor betydning for vikingenes liv og virkelighetsforståelse. En forklaring på dette kan være at det er nødvendig å vektlegge det for at spillene skal virke autentiske ovenfor publikumet. Med dette mener jeg at tidligere fremstillinger av vikinger og tidligere digitale spill som har vektlagt mytologien, har gjort at publikumet sitter med en forventning om at dette har en sentral plass i slike spill. Dersom dette da blir utelatt eller nedprioritert, vil spillene virke mindre autentiske.

4.3 Narrativ

Gitt at historie er en praksis som er sammenvevd med narrativ, er det ifølge Chapman essensielt å ha en forståelse over hvordan narrativ opererer innen digitale spill når en undersøker historiske spill. Det kan argumenteres for at spill er en kompleks blanding av

¹⁰³ Discovery Tour: Viking Age – Learnings: The Old Norse Idea of Self

¹⁰⁴ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 216-217

både mimesis og diegese. Mimesis i denne sammenhengen referer til fortellingsteknikken der handlingen utspiller seg i sanntid. Spilleren er vitne til at hendelser skjer fremfor å bli fortalt om dem av en forteller. Diegese på den andre siden, refererer til fortellerteknikken der handlinger utspiller seg indirekte ved at spilleren blir fortalt om dem fremfor å se dem utspille seg i sanntid.¹⁰⁵

Chapman presenterer to ulike narrative konsepter for å forstå hvordan narrativ opererer innen digitale spill. Det første konseptet kalt, framing narrativ, er et litterært konsept der et grunnleggende narrativt lag presenteres for å kontekstualisere og lede publikum inn i et annet narrativt lag. Chapman foreslår at framing narrative kan forstås som å bestå av framing narrative fragments. Dette er diskre, regisserende, selvstendige og ofte kontekstualisert uspesifikke, forhåndsdefinerte og fullstendig utformede deler av narrativet som tar i bruk og strukturerer hendelsene i et spills narrativ. Ifølge Chapmans definisjon er framing narrative fragments seksjoner av narrativ som er eksklusivt definert og skrevet av spillutviklerne. Framing narrative kan manifestere seg gjennom en rekke måter for eksempel forhåndsskriptede hendelser, filmsekvenser eller settstykker. Chapman argumenterer at muligens de viktigste manifestasjonene derimot er det han kaller framing goals. Framing goals er ofte introdusert og forklart gjennom dialog, filmsekvenser eller tekst. De har en tendens til å signalisere begynnelsen og slutten av narrative- og spillseksjoner og fungerer både som mål i spillet og narrative utfall. Framing goals kan operere forskjellig i ulike spill, men de definerer alltid på en eller annen måte et mulig handlingsforløp og utfall.¹⁰⁶

På den andre siden karakteriseres ludonarrativ som et narrativ som kommer frem gjennom spillerens handlinger. Et ludonarrativ skapes gjennom «lexia», «framing controls» og «player agency». Det førstnevnte konseptet, lexia, kan ansees som de mest grunnleggende narrativt ladete enhetene som spilleren kan kombinere med andre lexia for å skape et ludonarrativ. Chapman forklarer at forskjellen mellom et narrativt fragment og et lexia kan sammenlignes med hvordan en skuespiller på en scene kan ta i bruk rekvisitter, gester eller replikker (lexia) fremfor å være underlagt et hendelsesforløp fra manuset (narrative fragments). I spill blir dermed lexia kombinerbare ludiske representasjoner av aktører, objekter, sosiale strukturer, arkitektur, prosesser, handlinger og konsepter. Hvert lexia er i hovedsak noe som gir spilleren spesielle handlingsrom i relasjon til en bestemt representasjon og konstruksjonen av ludonarrativet som oppstår når spilleren kombinerer forskjellige lexia på ulike måter.

¹⁰⁵ Chapman (2016) s. 123

¹⁰⁶ Ibid. s.124-125

Spilleren kan også bli presentert med flere ulike lexia av samme ludiske verdi. Et eksempel på dette fra *Assassin's Creed Valhalla* er hvordan spilleren har mulighet til å velge ulike våpen og kampferdigheter. Ulike spillere vil dermed kunne oppleve kampsystemet i spillet forskjellig. Dermed støtter spillet ulike ludonarrativ knyttet til kamp. Dette betyr at tilstedeværelsen av et lexia som et viktig narrativt element er på ingen måte garantert og mange lexia kan forbli små elementer av miljøet fremfor å fungere som viktige narrative elementer i et ludonarrativ. Hvorvidt et ludonarrativ er meningsfullt eller ei i undersøkelsen av et spills narrativ, kommer an på hva man ønsker å undersøke. For eksempel kan det være relevant å analysere ludonarrativ knyttet til *Assassin's Creed Valhalla* kampsystem fordi det kan argumentere for noe implisitt eller eksplisitt om hvordan krigføring skjedde i fortiden. Lexia kan manifesteres virtuelt på en rekke ulike måter. For eksempel i strategispill slik som *Crusader Kings 3* kan de manifesteres som valgmuligheter i menyer som representerer spesifikke historiske fenomener eller konsepter. Disse kan forandre tilstander i spillet og dermed narrativet. Det andre konseptet, framing controls, ansees som de syntaktiske strukturene som styrer bruken av lexia, og bestemmer mulige grunnleggende relasjoner mellom et spills semantikk. Disse reglene forhindrer at ludonarrativet ender opp som inkoherent eller usammenhengende til det tiltenkte framing narrative. Et eksempel på hvordan framing controls kan operere i spill kan for eksempel være hvordan skytevåpen i militærsimulasjoner krever ammunisjon for å fungere eller hvordan skip kan seile på sjøen, men ikke på land i *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim*.¹⁰⁷ Når det kommer til det sistnevnte konseptet, player agency, anvender Chapman definisjonen «the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player's intention». I tillegg kan det referere til et begrep om mulighetene spilleren har til å gjøre disse handlingene, som strukturert av spillreglene og maskinvaren. Digitale spill gir oss muligheter til å delta i en rekke ulike aktiviteter. Dette kan blant annet være å se, lese, skape og å engasjere seg i en rekke ulike utfordringer som krever ferdigheter og persepsjon. Chapman foreslår å dele disse aktivitetene inn i to grupper:

- Den første kategorien dreier seg om konsumering av representasjoner. Disse aktivitetene kan i en vid forstand kalles for lesing. Disse aktivitetene deler likheter med mer konvensjonelle former for historie slik som bøker, filmer, dokumentarer og så videre.

¹⁰⁷ Ibid. s. 128

- Den andre kategorien omhandler aktiviteter som involverer interaksjoner med spillers regler. Innen dette ligger det en implisitt antydning til at slike aktiviteter involverer publikumet på en mer aktiv måte fremfor å være passive mottakere. Chapman argumenterer så for at denne interaksjonen gjør at aktivitetene kan omtales som «doing» fremfor «reading».

Chapman argumenterer for at det er nyttig å skille mellom «reading» og «doing» innen digitale historiske spill, ettersom dette kan hjelpe med å dele aktivitetene som tradisjonelt sett er forbundet med eldre historiske former slik som bøker og film, fra aktivitetene som spillformen supplementerer. Videre lar dette oss fokusere på hvordan spill kan fungere som både historiske representasjoner som kan leses (reading) og systemer for å gjøre historie (doing).¹⁰⁸

Chapman foreslår tre kategorier for historiestruktur i spill. Deterministic, open og open-ontological. Den førstnevnte strukturen, deterministisk, tillegger framing narrativet størst autoritet i konstruksjonen av spillers overordnede narrativ. I slike spill er majoriteten av de større narrative beslutningene lukket for spilleren.¹⁰⁹ Ingen av spillene jeg analyserer i denne oppgaven har denne historiestrukturen, dermed beskriver jeg kun denne i korthet for kontekst i forhold til de andre strukturene.

Den andre strukturen, open-ontological historiestruktur, finnes ofte i strategispill, men kan også finnes i sandkassespill med overlevelses tema. Det som kjennetegner spill med open-ontological historiestruktur er at de har svake framing narratives, men tillegger stor autoritet til ludonarrativet i konstruksjonen av det overordnede narrativet i spillet. Plottet i slike spill er flytende, usikkert og i stor grad styrt av spilleren. Spilleren har stor narrativ handlingskraft og mye av de viktige narrative beslutningene i spillet er tilgjengelige for spilleren ved å kombinere lexia i forskjellige konfigurasjoner. I denne typen historiestruktur griper framing narrativet kun inn gjennom framing goals, men disse er ofte få i mengde og kan være implisitte fremfor eksplisitte. På grunn av dette er ludonarrativet den primære kilden for den narrative produksjonen i spillet. Framing controls i disse spillene er ofte komplekse og fokuserte på å utøve press mot spilleren i form av utfordringer fra miljøet og ikke-spillerstyrte spillere, samt den relative ludiske verdien og kombinasjonsmulighetene til lexia. I tillegg har spilleren også ofte tilgang til framing kontrollene gjennom innstillinger som kan endres før et

¹⁰⁸ Ibid. s. 41-42

¹⁰⁹ Ibid. s. 129-130

spill starter. Spilleren har dermed betydelig handlingsfrihet over konstruksjonen av narrativet og hvordan mål nås.¹¹⁰

Den siste strukturen, open story, kan sees på som en mellomting mellom de to tidligere nevnte strukturene. Spill med denne strukturen har et betydelig framing narrativ, men tillegger fremdeles noe vekt til beslutninger som kommer frem gjennom ludonarrativet. I slike spill kan for eksempel spilleren ha innflytelse over narrativet gjennom hvordan de narrative fragmentene blir arrangert i framing narrativet, ved å velge konkurrerende narrative fragmenter eller ved å ignorere bestemte fragmenter fullstendig. Dette betyr at spilleren har innflytelse over selve framing narrativet gjennom valg gjort i ludonarrative valg. I tillegg kan framing narrativet i slike spill noen ganger være større enn narrativet som spilleren spiller gjennom og det vil dermed være narrative fragmenter som spilleren ikke opplever. Dette kan observeres i spill som har forgrenede narrativ der spilleren velger mellom ulike konkurrerende narrative fragmenter som påvirker hvordan narrativet utspiller seg. Skalaen dette foregår på varierer naturligvis fra spill til spill. I noen kan det være snakk om noen linjer tekst eller samtaler og i andre spill kan det være snakk om store narrative endringer slik som alternative slutter. Spill av denne typen forsøker å balansere forholdet mellom skapelse og utforskelse i narrativet.¹¹¹

Både *Crusader Kings 3* og *Valheim* anvender den samme narrative strukturen ved å ta bruk en åpen ontologisk narrativ struktur. På startskjermen før spilleren starter et spill som begynner i 867, er det fire norrøne herskere som blir foreslått til spilleren. Bjørn Jernside, Ivar Beinlause, Sigurd Orm-i-auga og Halfdan Hvitserk. Hver av disse herskerne presenterer spilleren med et narrativ fragment for at spilleren skal forstå konteksten bak deres startposisjon. For eksempel lyder det narrative fragmentet for Bjørn Jernside slik:

«Björn has lived a true Norseman's life of adventure. A fearsome raider, he has pillaged across France, Iberia, and Italy, together with his friend Hæsteinn of Nantes. Now the forces of Scandinavia gather to assault British shores once more.

Though Björn is promised to avenge the death of his father in England, his descendants will rule Sweden for the next two centuries. On which side of the North Sea does your destiny lie?»¹¹²

¹¹⁰ Ibid. s. 130-131

¹¹¹ Ibid. s. 131-132

¹¹² Beskrivelsen av Bjørn Jernsides startposisjon på startskjermen før et spill med startdatoen 867 starter.

Utenom de narrative fragmentene som blir presentert til spilleren gjennom forslag av valg av den første karakteren spilleren velger, er det få andre narrative fragmenter som kommer frem i spillet. Chapman trekker frem et eksempel fra spillserien *Civilization* der framing narrativet kan ha ulike slutter basert på hvordan spillet ender. Dette kan for eksempel være et romantisk plott der spilleren heroisk triumferer, tragedie der spilleren enten taper eller vinner gjennom voldelige måter, eller komedie.¹¹³ *Crusader Kings 3* har derimot ingen framing narrativ slutt. Når spillet når sluttdatoen 1453 blir spilleren kun presentert med en simpel sluttskjerm som inkluderer en liste over alle karakterene spilleren har spilt gjennom i løpet av spillet og muligheten til å trykke seg tilbake til hovedmenyen. *Crusader Kings 3* holder seg dermed nøytralt i narrativet og gir ikke spilleren.

Forklares hendelser gjennom aktørperspektiv eller strukturperspektiv i *Crusader Kings 3*? Ved første øyekast kan det være rimelig å fokusere på aktørene. Ta for eksempel en norrøn karakter som bestemmer seg for å dra på vikingtokt. Hva er det som motiverer denne handlingen? Belønningene dette gir i spillet kommer i form av penger og prestisje. En norrøn hersker av et stammesamfunn har begrensede måter å få inntekter i form av penger gjennom skatter i sitt domene, dermed er plyndring og løsepenger strategier disse herskerne kan anvende for å tilegne seg rikdommer. Men hva er så hensikten med å tilegne seg dette i utgangspunktet? Det er selvsagt en rekke ulike svar som kan være gyldige til dette spørsmålet. Dette spørsmålet kan derimot også besvares ved å se på strukturene rundt karakterene i spillet. På grunn av de religiøse doktrinene i den norrøne troen vil en norrøn karakter som ikke deltar i noen form for krigføring over en lengre periode få ulemper knyttet til andre karakterers oppfatning av dem. Dette betyr ikke at karakterene dermed er pålagt å gjøre det. Aktørene har fremdeles en handlingsfrihet og spillet legitimerer deres del i forklaring av hendelser, samtidig demonstrerer det også hvordan de religiøse strukturene rundt karakterene har innflytelse over hvordan de handler. Oppsamling av rikdom og prestisje kan også fungere som en form av forsikring for en stabil arvesituasjon etter herskerens død. Ettersom den primære arvingen arver herskerens penger og profesjonelle krigere, kan dette redusere sannsynligheten for indre stridigheter etter en arvesituasjon dersom den tidligere herskeren har flere mulige mektige arvinger. Dette punktet demonstrerer hvordan institusjoner rundt karakterene også har en innflytelse på karakterenes handlinger. Det er dermed tydelig ved nøyere undersøkelse at strukturene rundt aktørene har betydelig

¹¹³ Chapman (2016) s. 149-150

innflytelse over dem. Spørsmålet om spillet har et aktørfokus eller strukturfokus i måten hendelser forklares trenger derimot ikke nødvendigvis være et enten eller spørsmål.

La oss se på startposisjonen til Harald Hårfagre som et eksempel. Det er en rekke trusler som Harald må være oppmerksom over. De aller mektigste aktørene i Skandinavia er Sigurd Orm-i-auga, Bagsecg Eiríksson og Bjørn Jernside. Harald står i en relativt svak posisjon sammenlignet med disse langt mektigere jarlene. Også innenfor Norge er det trusler til den unge høvdingen. Jarlen av Oppland besitter landområder og militære styrker som er av liknende grad til det Harald har. Dersom spilleren velger å forsøke å samle Norge til et rike som i den virkelige verden, hvordan kan motivasjonen til aktøren forklares? En forklaring gjennom aktørperspektiv kan være at Harald som en ambisiøs ung mann bestemmer seg for å forene Norge til et rike for å tilegne seg rikdommer og prestisje. Erobringen kan derimot også forklares ved å se på strukturene. Dersom Harald ikke bestemmer seg for å utvide territoriet sitt, mens de regionale aktørene aktivt utvider sine landområder og styrker, kan Harald fort komme i en situasjon der hans styre møter eksistensielle trusler. Dermed går narrativet fra å være en historie til en stor mann og hans ambisjoner til et narrativ om forholdet mellom regionale maktstrukturer og hvordan de bidrar til å styre aktører til å handle i en viss retning. Også vikingtoktene i spillet kan fremstilles på denne måten. På den ene siden kan motivasjonene for plyndringstoktene sees på gjennom et aktørperspektiv der herskere som setter opp vikingtokter primært er motivert av tilegnelse av penger og prestisje. På den andre siden kan vikingtoktene i spillet igjen begrunnes gjennom maktstrukturene. I et stammesamfunn i spillet er ikke de økonomiske institusjonene like robuste sammenlignet med de etablerte kongerikene i England, Vest-Europa og Sentral-Europa. For en norrøn hersker kan dermed inntektene som vikingtoktene medbringer være essensielle for herskerens overlevelse som lokal eller regional makt.

Min konklusjon til dette spørsmålet er at *Crusader Kings 3* argumenterer for at historiske hendelser og endring skjer i et samspill mellom aktør- og strukturforklaringer. Måten vikingene blir fremstilt i spillet er en kombinasjon av personer og gruppers valg som påvirker de større politiske og kulturelle aspektene i Europa. Imidlertid er disse valgene påvirket av deres kultur, religion, institusjoner og politiske situasjon.

Det er derimot ludonarrativet som tillegges størst vekt i *Crusader Kings 3*. Spillets framing controls fremstår først og fremst gjennom innstillingene spilleren kan endre før spillet starter. Disse innstillingene kan endre vanskelighetsgraden i spillet ved å gi spilleren fordeler eller

ulemper. De kan også modifisere visse systemer for eksempel kan kjønnslikestilling slås på eller av, fordelingen av karakterers seksualitet kan modifiseres og sluttdatoen kan slås på eller av. I tillegg kan noen hendelser modifiseres i innstillingene. For eksempel kan mongolenes invasjon slås på og av eller settes til en tilfeldig dato eller rundt år 1200. Spilleren er fri til å endre disse innstillingene som de vil, men det er derimot noen funksjonaliteter som er knyttet til hva som er «lov» eller «ikke lov» til å endre. Disse funksjonalitetene er det som kalles «ironman mode» og «achievements». Ironman mode gjør at spillet lagres automatisk og det er ikke lov til å endre karakter eller spille i flerspillermodus. Dette gjør at det ikke er mulig for spilleren å gå tilbake til et tidligere lagringspunkt dersom spilleren ikke er fornøyd med utfallet av handlinger som blir gjort i spillet. Spilleren må leve med alle konsekvensene av deres valg enten det er til gunst eller ulempe for spilleren.

En mulig svakhet knyttet til narrativet i *Crusader Kings 3* som historisk representasjon er hvordan narrativet nesten eksklusivt blir sett fra synspunktet av samfunnenes overklasser. Det finnes så klart karakterer i form av alminnelige folk også, men spilleren har ikke mulighet til å spille som en av dem. Dersom karakteren til spilleren blir landløs, er spillet over. Dette betyr ikke nødvendigvis at samfunnsklassene utenom overklassen er fullstendig passive. Bondeopprør kan for eksempel oppstå dersom kontrollen i et grevskap blir for lav, derimot er spillerens innsikt i disse samfunnsklassene veldig begrenset. Narrativet i *Crusader Kings 3* blir dermed omtales som et narrativ om hvordan hendelser forklares gjennom handlinger til store menn (og noen kvinner).

Assassin's Creed Valhalla kan derimot karakteriseres som et open story spill med mer vekt på framing narrativet. Det er flere eksempler på hvordan dette kommer frem i *Assassin's Creed Valhalla*. Først og fremst er hovedpersonen, Eivor, en etablert karakter i det spilleren blir introdusert til han/henne. Spilleren får først være vitne til en scene fra Eivors barndom som skal introdusere spilleren til Eivor som hovedperson, samt bakgrunnen for konflikten mellom Eivor og spillets første antagonist. Mye av hovednarrativet i spillet utspiller seg gjennom såkalte «cutscenes». Dette er filmatiske sekvenser laget av spillutviklerne som ikke er interaktive. Disse sekvensene kan for eksempel vise samtaler mellom karakterer eller brukes for å formidle narrativet til spilleren. Disse aspektene som har blitt nevnt er eksempler på narrative fragmenter som har blitt etterlatt av spillutviklerne.

Som nevnt tidligere inkluderer discovery tour delen av *Assassin's Creed Valhalla* denne gangen et narrativ der spilleren følger to forskjellige hovedkarakterer. Den første karakteren,

Thorstein, er en handelsmann fra Stavanger som har ambisjoner om å vinne heder, ære og rikdom gjennom å dra på vikingtokter under Harald Hårfagre. Hans kone, Gunnhilda, investerer rikdommene Thorsteinn bringer tilbake fra toktene og sørger for at de klatrer opp i samfunnet.¹¹⁴ Etter å ha tilbragt lang tid vekk fra hjemlandet, ønsker Thorsteinn så å trekke seg tilbake fra vikinglivet og søker Haralds velsignelse slik at han og hans kone kan dra til England for å slå seg til ro. Etter å ha fått velsignelsen reiser så Thorsteinn og Gunnhilda til England der de bosetter seg i Jorvik.¹¹⁵ Flere år går før spilleren igjen møter ekteparet. Deres tidligere slave, Trygg, har konvertert til kristendommen og skal gifte seg med en angel saksisk kvinne. Etter bryllupet blir Thorsteinn forrådt av en tidligere rival og mister livet.¹¹⁶ Han våkner opp i Jotunheim, jotnenes verden, og har mistet minnene sine. Etter å ha drukket fra Mimes brønn og møtt guder slik som Tor, Odin og Frøya blir han endelig gjenforent med hans kone i Folkvang, Frøyas bosted i Åsgard.¹¹⁷

På den andre siden av Nordsjøen møter vi en annen karakter, Broder Ealric. Når vi møter Ealric observerer vi hans første dag som munk i klostre ved Isle of Ely. Ealrics møte med klosterverdenen ender dessverre opp med at klosteret blir angrepet i et vikingtokt. Ealric flykter fra klosteret med klosterets relikvier.¹¹⁸ Neste gang spilleren spiller som Ealric er han i Alfred den stores tjeneste. Alfred den store er i vår verden mest kjent som kongen av Wessex som beseiret den store vikinghæren ledet av Guthrum i 878.¹¹⁹ Ealric er et diplomatisk gissel hos Guthrum der han er del av fredsforhandlingene. Etter at Guthrum overgir seg bidrar Ealric også til å sørge for at Alfred får støtte av kirken for hans forsvarspolitik.¹²⁰ Etter å ha tilbrakt mye tid blant vikingene begynner Ealric å få sympati for dem. Han flytter til Jorvik når hans tjeneste hos Alfred er over for å arbeide som misjonær blant vikingene.

Romantiske narrativ har tidligere hatt potensielle problematiske sider, særlig i spill med deterministisk narrativ struktur. Dette er fordi de har hatt en tilbøyelighet av å fremstille historien som heltens triumf over verden og hvordan det gode overvinner det onde. I tillegg har hovedkarakteren i slike spill som oftest vært hvite, vestlige menn. Dermed kan det argumenteres for at slike narrativ forsterker et konservativt, teleologisk storslått narrativ om

¹¹⁴ Discovery Tour: Viking Age – Oaths & Honour

¹¹⁵ Discovery Tour: Viking Age – Seaworthy og Into the West

¹¹⁶ Discovery Tour: Viking Age – New Life, New Lands

¹¹⁷ Discovery Tour: Viking Age – Where Fates Align

¹¹⁸ Discovery Tour: Viking Age – Through Faith & Fire

¹¹⁹ Lunga (2023)

¹²⁰ Discovery Tour: Viking Age – Aelfred's Legacy

lineær triumf og suksess av vestlig sivilisasjon.¹²¹ Ettersom protagonisten i *Assassin's Creed Valhalla* potensielt kan være kvinnelig, kan det argumenteres for at et romantisk narrativ i spillet fungerer som en reaksjon på det deterministiske og konservative narrative ledet av hvite, vestlige menn. Narrative blir dermed ikke lenger den vestlige, hvite manns triumf over verden, men heller kvinnens triumf i en stort sett mannsdominert verden. Til tross for at den narrative lederen for spillet har uttalt at både den mannlige og kvinnelige versjonen av hovedkarakteren er kanoniske i det større narrative i spillserien¹²², hevder Nanci Santos at den kvinnelige karakteren er den de facto kanoniske karakteren.¹²³ Spillet forsøker å forklare at både mannlige og kvinnelige hovedkarakterer er kanonisk ettersom hovedkarakteren, Eivor, er reinkarnasjonen av Odin. Dermed kan det finnes mannlige DNA i en kvinnelig karakter. Santos presenterer også hvordan Ubisoft, spillutviklerselskapet som står bak produksjonen av spillet, tidligere har hatt en rekke kontroverser knyttet til kvinnelige spillbare karakterer og anklager av upassende oppførsel innad selskapet mot kvinnelige ansatte. Blant annet skulle *Assassin's Creed Odyssey*, spillet i serien utgitt før *Valhalla*, opprinnelig ha en eksklusivt kvinnelig hovedkarakter. Dette ble imidlertid stanset av enten markedsføringsavdelingen eller den kreative sjefen for prosjektet.¹²⁴ Med tanke på disse tidligere kontroversene innad selskapet kan det være en mulighet at narrative opprinnelig er skrevet med en kvinnelig hovedkarakter i tankene og at inkluderingen av valget av en mannlige hovedkarakter i tillegg kommer fra markedsføringens side.

Forklares hendelser gjennom aktørperspektiv eller strukturperspektiv i *Assassin's Creed Valhalla*? Det kan argumenteres for at i likhet med *Crusader Kings 3*, så er det også her en kombinasjon av aktør- og strukturperspektiv. Et eksempel som kan trekkes frem er konflikten mellom hovedkarakteren, Eivor, og den første antagonisten i spillet, Kjetve. Denne konflikten er startet gjennom aktørens handlinger, men sosiale institusjoner slik som blodhevn holder konflikten gående. Ettersom ære var veldig viktig for vikingene, kunne det oppstå situasjoner der en person måtte forsvare æren sin gjerne gjennom vold. Blodhevn referer til en situasjon der hevnhandlinger blir begått frem og tilbake mellom to slekter gjerne over flere generasjoner.¹²⁵ Et annet eksempel er motivasjonen hovedkarakteren og han/hennes adoptivbror, Sigurd, har for å reise til England. Som nevnt tidligere abdiserer

¹²¹ Chapman (2016) s. 146-147

¹²² Santos (2022) s. 29

¹²³ Ibid s. 29-30

¹²⁴ Ibid s. 28

¹²⁵ Mueller-Vollmer og Wolf (2022) s. 88

Styrbjorn Sigvaldisson, Eivors adoptivfar og Sigurds biologiske far, småkongeriket sitt for å komme under Harald Hårfagres beskyttelse. Med dette taper Sigurd arven sin ettersom han ikke lenger har muligheten til å overta småkongeriket. Institusjoner slik som kongemakt og ære påvirker igjen aktørenes handlinger.

Valheim inneholder også noen narrative fragmenter, men dette er i en langt mer begrenset grad. Spilleren blir informert at karakteren man spiller som er en viking som har falt i strid og har blitt transportert til den tiende verden, Valheim. For å kunne komme inn i Valhalla må du beseire en rekke formidable motstandere for Odin for å vise deg verdig samtidig som omgivelsene og naturen byr på en rekke utfordringer. Hver av disse formidable motstanderne er framing goals og signaliserer starten av neste biom. Utover de få narrative fragmentene og framing goals er den narrative produksjonen etterlatt til ludonarrativet. Spillverdenen introduserer en rekke lexia til spilleren i en rekke ulike former. Noen av de første lexia spilleren får kjennskap til er enkle ressurser slik som stein og tre. Disse lexia kan deretter kombineres i ulike kombinasjoner for å videre skape flere lexia. Dette kan for eksempel være verktøy slik som en hammer, eller konstruksjoner slik som et gulv eller en vegg. Spillets framing controls manifesteres blant annet gjennom reglene som bestemmer hva slags lexia som kan kombineres. For eksempel kan ikke spilleren kombinere en fisk og en stein for å bygge et gulv i et hus. I tillegg presenterer de regler for hvordan spilleren. Karakteren man spiller som er ikke avhengig av å spise mat for å overleve, men mat i spillet medbringer en rekke fordeler. Det er tre ressurser som følger spillkarakteren gjennom spillet. Dette er helse, utholdenhet og eitr. Karakterens helse representerer hvor mye karakteren tåler før den dør. Utholdenheten representerer hvor mye krevende fysisk aktivitet som kan gjøres før karakteren må hvile. Dette er aktiviteter slik som å hoppe, svømme, løpe fort, kjempe og å bygge. Den sistnevnte ressurser, eitr, ble innført i den siste oppdateringen av spillet så langt og bestemmer hvor mye magi karakteren kan bruke. Alle disse ressursene kan økes midlertidig ved å lage og spise forskjellige typer mat. Særlig de to førstnevnte ressursene er framing controls som bidrar med å påvirke ludonarrativet i bestemte retninger. Dette kan utspille seg på følgende måte: Spillkarakteren starter spillet med relativt lav helse og kun kledd i en fillete skjorte. Spillkarakteren er dermed særdeles utsatt for død i potensielle kampsituasjoner. Spilleren kan lage et primitivt våpen i form av en klubbe i deres inventar, men for å kunne lage mer avanserte våpen og utrustning kreves en arbeidsbenk. Arbeidsbenken krever ly for å kunne brukes og spilleren blir dermed oppfordret av spillets framing controls til å kombinere visse lexia sammen for å produsere et spesifikt ludonarrativ.

I tillegg manifesterer framing kontrollene Alle disse forholdene til sammen gjør det mest sannsynlig at spilleren følger et ludonarrativ som baserer seg rundt å bygge et hovedkvarter som kan gi ly fra været, muligheter til å lage våpen, rustning og verktøy, muligheter til å drive jordbruk og oppdrett av visse dyr, muligheter til å lage mat og komfortable omgivelser som gir statuseffekten uthvilt.

4.4 Tidsstruktur

Et annet aspekt som har betydning for narrativet er tid og rom.

«Historical narratives can be understood as attempts to harness both time and space into an assimilable form. Every form, be it book, film, comic, documentary, has its own way of handling time and space.»¹²⁶

Innen digitale spill er det tre ulike tidsenheter som er sentrale innenfor tidsstrukturer en kan finne i spillene. Den første er «play time» som tilsvarer tiden spilleren bruker i den virkelige verden gjennom spilling. Den andre enheten kalles «fictive time» som tilsvarer tiden som går i spillenes fiktive verdener. Til slutt finnes enheten «past time» som tilsvarer hvordan handlinger som blir begått i spillene relaterer seg til handlinger som har blitt utført av historiske aktører i fortiden til den virkelige verden.¹²⁷

Assassin's Creed Valhalla og *Valheim* har likheter innenfor tidsstrukturen de anvender. De tar begge i bruk en realistisk tidsstruktur også kalt sanntid. Ettersom begge spillene er realistiske simulasjoner, kan valget av denne tidsstrukturen forstås som en del av målet om å vise fortiden slik den hevdes å ha fremstått for aktørene. I denne tidsstrukturen er det ofte ønskelig å komme så nær som mulig et 1:1 forhold mellom «play time» og «fictive time». Dette vil si at når spilleren for eksempel trykker på angrepsknapper i *Assassin's Creed Valhalla* så vil karakteren reagere og gjennomføre et angrep uten noen form for forsinkelser på skjermen. Tidsstrukturen i *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim* er spesielt viktig for hvordan ludonarrativet knyttet til kampsystemene fungerer. Tidsstrukturen gjør at spilleren må reagere i sanntid på utfordringer spillet presenterer spilleren slik som motstandere og omgivelsene.

Tidsstrukturen i *Crusader Kings 3* er derimot vanskeligere å plassere. Det kan argumenteres for at den best kan plasseres inn under diskret tidsstruktur, men den har også elementer fra den realistiske tidsstrukturen. Her er forholdet mellom «play time», «fictive time» og «past

¹²⁶ Chapman (2016) s. 99

¹²⁷ Ibid. s. 99-100

time» betydelig annerledes enn i *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim*. Spill med denne tidsstrukturen utspiller seg ofte over et langt større tidsrom enn det som er vanlig i spill med realistiske tidsstrukturer. Dette kan observeres i *Crusader Kings 3* der et spill fra tidligste startdato til slutt varer i 586 år. Spillet kan spilles på flere hastigheter og kan også settes på pause. Handlinger spilleren gjør mens spillet er på pause, trer ikke i kraft før spilleren «starter» tiden igjen. Tiden i spillet er en sentral del av hvordan kontinuitet og endring blir trukket inn i narrativet. Spilleren vil spille gjennom flere generasjoner i løpet av spillet og handlinger spilleren foretar gjennom en karakter kan ta lang tid før det manifesterer seg i spillet. Flere handlinger har også krav om at en viss mengde tid må ha passert før de kan gjennomføres. Et eksempel på dette er kronautoritet eller stammeautoritet. Ved å øke disse vil en hersker få større kontroll over eventuelle vasaller under herskerens styre. Derimot kan kronautoritet kun økes hvert tjuende år og stammeautoritet hvert tiende. Spillet bruker dermed prosedyreretorikk for å argumentere for at veien mot statsdannelser i middelalderen var en gradvis prosess. Dette gjelder for spillet generelt og er ikke nødvendigvis begrenset til vikingene i spillet.

4.5 Romstruktur

Som nevnt tidligere er romstrukturen også et viktig aspekt knyttet til narrativet. *Assassin's Creed Valhalla* tar i bruk strukturen narrative gardens. Denne romstrukturen karakteriseres ved at narrativ og rom som spilleren operer i er sterkt knyttet sammen. Dette kan sammenlignes med hvordan narrativ i en fornøyelsespark blir tilført det fysiske rommet en gjest reiser gjennom. «Narrative gardens» bruker den samme formen for «environmental storytelling» ved at spillutviklerne tilføyer narrative elementer til omgivelsene spilleren opplever.

Crusader Kings 3 og *Valheim* bruker på den andre siden romstrukturen space as canvas structure. Denne strukturen karakteriseres ved at spillverdenen kan sees på som et delvis ferdig maleri som gir spilleren mulighet til å delta i skapelsen av narrativet. Der spilleren var en tilskuer i en «narrative garden» er spilleren en medforfatter innenfor denne tidsstrukturen. Chapman skriver:

«Typically in games that use this space as canvas structure, a narrative discourse is spun about historical cities, monuments and encampments being built and razed; resources being found and exploited; wilderness being cleared; important trade routes created and blockaded; fronts of warfare, encampments and fortifications established and defeated; explorers seeking

out other cultures and lands; armies being raised, garrisoned, stretched and scattered; and military, cultural and economic empires forged and lost.»¹²⁸

Rom i *Crusader Kings 3* spiller dermed en sentral rolle innen narrative som kan oppstå i spillet. Dette kommer frem ved måten spillet anvender rom som en ressurs. Grevskaper kan være sentrale i narrative knyttet til konflikter om landområder. Landområder kan også være sentrale i narrative der norrøne karakterer etablerer nye riker utenfor Skandinavia. Rom kan også være viktige deler i narrative om vikingenes plyndringsferder og krigføring.

Rom i *Valheim* er også en sentral del av ludonarrativet. Ettersom spillverdenen er bygd opp av en rekke små og store øyer vil sjøfaring være noe de fleste spillerne vil møte på. Spillet oppfordrer spilleren indirekte til å utnytte rom som en ressurs. Ved å bygge nær sjøen vil spilleren ha lettere tilgang til å transport og reisemuligheter gjennom seiling. Skoger gir spilleren tilgang til tømmer. Metallavleiringer gir spilleren tilgang til metaller slik som kopper. Romaspektet er dermed en viktig del i utformingen av ludonarrativ i spillet og argumenterer indirekte til publikumet om hvordan planleggingen av vikingenes bosetninger kan ha forekommet.

4.6 Oppsummering

De ulike kategoriene kan oppsummeres slik:

Tittel	Assassin's Creed Valhalla	Valheim	Crusader Kings 3
Simuleringstype	Realistisk simuleringstype	Realistisk simuleringstype	Konseptuell simuleringstype
Epistemologisk tilnærming	Lener mot en rekonstruksjonistisk epistemologisk tilnærming	Lener mot en rekonstruksjonistisk epistemologisk tilnærming	Konstruksjonistisk epistemologisk tilnærming
Tidsstruktur	Realistisk tidsstruktur	Realistisk tidsstruktur	Diskret tidsstruktur
Romstruktur	Narrative garden	Space as canvas structure	Space as canvas structure
Narrativ	Open Story	Open-Ontological	Open-Ontological

¹²⁸ Ibid. s. 111

Som vist har spillenes simuleringstype en påvirkning over hva slags epistemologisk tilnærming spillene har. Den rekonstruksjonistiske epistemologiske tilnærmingen i *Valheim* og *Assassin's Creed Valhalla* gjør at spillene forsøker å representere fortiden slik den kan ha sett ut for aktørene med noen forbehold. Ved å anvende en konstruksjonistisk epistemologisk tilnærming står prosedyreretorikk sterkt innen hvordan *Crusader Kings 3* fremstiller fortiden.

Innholdsmessig finnes det både likheter og forskjeller med måten vikinger har blitt fremstilt i tidligere digitale spill. Som nevnt i innledningskapittelet beskriver Mueller-Vollmer og Wolf at tidligere spill som fremstiller vikinger ofte er fokusert rundt kamp. Oppfatninger som kom frem, var blant annet vikingene som en kulturelt uniform gruppe av krigerske hedenske barbarer med horn på hjelmen og runemagi. En stor likhet sammenlignet med disse tidligere spillene er at kamp gjenstår som et sentralt tema i *Crusader Kings 3*, *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim*. Særlig i de to sistnevnte spillene spiller dette en stor rolle i ludonarrativet. Fremstillingene av vikingenes krigføring og utrustning i *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim* skiller seg til tider fra akademiske fremstillinger som omtaler det samme, dermed kan det sies at spillene ikke er historical accurate på dette området.

En sentral forskjell er at vikingene ikke lenger nødvendigvis fremstilles som en uniform kulturell gruppe. Alle spillene har en mer åpen tilnærming knyttet til kultur og etnisitet enn slik det fremkommer i tidligere spill. *Crusader Kings 3* har en relativt konservativ fremgangsmåte ved at karakterer utenfor den norrøne kulturen har muligheter til å konvertere og innlemme seg, samtidig som opprinnelige norrøne karakterer kan gjøre det samme med andre kulturer. Derimot er dette begrenset av faktorer slik som geografi og avstand. Da det for eksempel er mulig for en indisk eller afrikansk karakter å integrere seg og etablere seg i Skandinavia så er derimot sannsynligheten for at det skjer lav. Kultur blir dermed fremstilt på en måte som ikke er statisk og uniformt, men derimot noe foranderlig og dynamisk.

Assassin's Creed Valhalla på den andre siden fremstiller aktivt mennesker med annen etnisk opprinnelse enn nord-europeisk som integrerer seg i samfunnene i spillet. *Valheim* sier ikke noe eksplisitt om dette, men gir spilleren muligheter til å lage karakterer med ulike etnisiteter. Det kan dermed sies at norrøn kultur generelt blir fremstilt på en mer nyansert måte fremfor en stereotypisk fremstilling eller en viktoriansk tanke om vikingene.

Muligens et de mest interessante funnet derimot er hvordan *Assassin's Creed Valhalla* presenterer et narrativ som utfordrer det som tidligere kan ansees som mannsdominerte og

eurosentriske fremstillinger. Som nevnt har Birkafunnet skapt stridigheter innad academia om kvinners rolle i vikingenes krigføring. Det er dermed vanskelig å gi et klart svar om hvor accurate en slik fremstilling er. Derimot ser vi at spillutviklere utnytter tolkningsmulighetene som slike stridigheten skaper.

Alt i alt vil jeg argumentere for at til tross for at visse detaljer i spillene ikke samstemmer med det akademiske fremstillinger hevder, fremstiller alle spillene jeg har analysert i denne oppgaven vikingene på en autentisk måte ut ifra definisjonene av historical authenticity til Saxton, Burgess og Jones.

5. Tolking av funn og relasjonen til sannhetsbegrepet i historiefaget

I dette siste kapitlet vil jeg undersøke hva slags typer historiebruk som kan finnes med bakgrunn av funnene av analysen jeg gjorde i det forrige kapitlet og hvordan dette kan relateres til normene innad historiefaget. Videre vil jeg se hvordan fremstillingen av vikingene i spillene kan relateres til sannhetsbegrepet i historiefaget. Til slutt i dette kapitlet vil jeg så undersøke om hvorvidt tropene for vikinger i underholdning som Bøe og Knutsen presenterte fremdeles er gjeldene for fremstillingen i spillene og om hvorvidt det har skjedd noen endringer eller tillegg.

5.1 Hva slags typer historiebruk finnes i spillene?

Som økonomiske produkter kan alle spillene som er nevnt i oppgaven plasseres inn i underholdende og kommersiell historiebruk. Jeg vil derimot undersøke om noen av funnene i forrige kapittel kan overlapse med andre typologier presentert av Bøe og Knutsen.

I forrige kapittel trakk jeg opp hvordan vikingtokter blir fremstilt i *Assassin's Creed Valhalla*. Kort oppsummert kan det sies at visse sider ved vikingenes plyndringstokter ikke blir fremstilt i spillet. Det kan da argumenteres for at dette er et eksempel på ikke-bruk eller en såkalt retusjert historiebruk. I denne sammenhengen blir visse aspekter av vikingenes plyndringstokter feiet under teppet. Det finnes flere mulige motivasjoner for hvorfor spillutviklerne har valgt å presentere det på denne måten. Først og fremst kan det argumenteres at handlinger slik som å ta slaver og å begå overgrep ovenfor sivil befolkningen ikke er passende for hovedkarakteren. Eivor samsvarer i stor grad med tropen fantasyvikingen der karaktertrekk som edelmot, tapperhet og moral blir vektlagt. Det vil være vanskeligere for et moderne publikum å sympatisere med hovedkarakteren dersom slike handlinger blir begått. En annen forklaring er at det kan være et svar på hvordan vikingbildet blir trukket frem i rasistiske og ekstremistiske miljøer. Skjulingen av de negative aspektene

ved vikingenes plyndringstokter kan være motivert av å fremstille et mer positivt vikingbilde til publikumet for å forhindre at vikingene og det norrøne skal forbindes med rasisme og ekstremisme. Det finnes imidlertid også en forklaring på hvorfor dette skjer innen det større narrative i spillserien. Hovedkarakteren i spillet for narrative som utspiller seg i nåtiden, Layla Hassan, er vitne til minnene til Eivor gjennom animusmaskinen. Etersom Eivor ikke begikk voldelige handlinger mot sivile da han/hun var i live, vil synkroniseringen mellom Layla og Eivor gå i oppløsning. Denne formen for framing kontroll gjør det dermed umulig å spille gjennom et ludonarrativ som baserer seg rundt uinnskrenkede voldelige handlinger og plyndring.

Nært knyttet til det forrige punktet kan det også finnes moralsk historiebruk. Eivor og han/hennes klan er ikke de eneste vikingene i England som driver med plyndring. Derimot en stor forskjell er hvordan spillet fremstiller ulike grupper vikinger som enten «gode» eller «onde». Selv om Eivor og han/hennes mannskap begår voldelige handlinger og plyndring i deres reiser gjennom England, er de ikke de mest ekstreme i deres plyndring sammenlignet med andre grupper vikinger. Disse vikingene er ikke like heroiske og har ikke problemer med å ta livet av sivile eller ta dem som slaver. Et eksempel på dette er vikingjarlen Rued som spilleren møter i East Anglia delen av spillet. Rued passer inn under det Bøe og Knutsen kaller den barbariske vikingen. Han er stor, sterk og skremmer kongeriket East Anglia med hans plyndringer. Narrative i denne delen av spillet bærer et sterkt preg av moralsk historiebruk der den svake kongen i bokstavelig og billedlig forstand, Oswald, må bevise seg verdig til å forsvare og å styre kongeriket. Med Eivors hjelp beseirer han de onde vikingene. Spillet forteller dermed implisitt at de «heroiske» vikingene går det bra med og de «onde» vikingene går det dårlig med. Det kan argumenteres for at dette er en nyansert fremstilling som fremhever mangfoldet blant vikingene, men det er fremdeles en tydelig moral i narrative som presenterer protagonister og antagonister som til en viss grad speiler moral og verdier som kan finnes i vår samtid.

Dette kan også forklares ved å se på et av kjennetegnene til kommersiell historiebruk. Som nevnt tidligere er det ønskelig er det i kommersiell historiebruk gjerne et ønske å fjerne negative aspekter som kan bidra til å støte bort potensielle kunder. Derimot kan ikke spillutviklerne fjerne vikingtokter fullstendig fra spillet ettersom dette er noe som vikingene er mest kjent for i synspunktet til et allment publikum. Dersom dette mangler kan spillet oppfattes som mindre autentisk. Dermed kan utviklerne gjøre et kompromiss der de mest

«problematisk» aspektene av vikingtoktene blir sensurert samtidig som de også blir en del av spillet.

Et annet aspekt som kan trekkes inn under ideologisk og moralsk historiebruk er hvordan vikingenes utseende blir fremstilt i spill som *Assassin's Creed Valhalla* og *Valheim* og hvordan spillene håndterer kjønnsroller. Som nevnt inngår dette i en pågående debatt som særlig blir trukket frem i TV-serier som utspiller seg i historiske perioder og inkluderer fremstillinger av historiske aktører, men også fiksjonelle karakterer. I denne sammenhengen kan behovet denne historiebruken springer ut ifra sees på som en måte å legitimere et politisk syn som ønsker større representasjon av minoriteter i media. Når det kommer frem funn slik som ved Birka og forskning slik som Downham og Margaryan og hans kolleger kommer med som argumenterer for at vikingene var mer uniforme og ikke nødvendigvis alltid eksklusivt nord-europeiske av utseende, kan et slikt politisk syn forankres i akademisk forskning. Derimot kan opponentene til dette synet se på denne historiebruken som en form for misbruk og illegitim revisjonisme. Men hvor går grensen mellom legitime tolkningsforskjeller og misbruk? Bøe og Knutsen skriver at det er snakk om misbruk av historie dersom det fordreies i forhold til hva historievitenskapen sier og dersom en tolker imot hva kildemateriale og tolkninger som er i samsvar med kildematerialet.¹²⁹ Men på grunn av stridighetene blant akademikere omkring Birkafunnet er det vanskelig å argumentere for at den moralske og ideologiske historiebruken som kommer frem knyttet til dette punktet kan omtales som misbruk.

5.3 Hvordan relaterer digitale spill til sannhetsbegrepet i historiefaget?

Sannhetsbegrepet innen historiefaget er mer komplisert sammenlignet med hvordan det brukes i dagligtalen. Det kan sies at hvorvidt en historisk fremstilling er sann er knyttet til hvordan den forholder seg til noe utover seg selv. Det er flere aspekter som kan inngå i dette blant annet den faktiske fortiden som den prøver å fremstille, kildemateriale fremstillingen bygger på og også andre fremstillinger som handler om det samme. Det er i tillegg også viktig å se på indre forhold i fremstillingen. Her er aspekter slik som om fremstillingen er enig med seg selv og også hvordan utformingen kan ha å si for hvorvidt fremstillingen kan være sann. Den skal samsvare til en viss grad med det den gir seg ut for å fremstille.¹³⁰ På den ene siden finnes det et positivistisk synspunkt slik som Leopold von Ranke. Han mente at historikeren ikke skulle vurdere fortiden, men kun fremstille den «wis es eigentlich gewesen»

¹²⁹ Bøe og Knutsen (2021) s. 19

¹³⁰ Kaldal (2003) s. 145-146

altså slik det egentlig var. Tanken er dermed at det er mulig for historikeren å oppnå objektiv kunnskap og så fremstille den uten subjektiv tolkning og spekulasjon.¹³¹ På den andre siden finnes det retninger slik som postmodernisme og poststrukturalisme som argumenterer mot synet på at det kan finnes objektive historiske fremstillinger.¹³² Historiske fremstillinger og den faktiske fortiden er to forskjellige ting der det førstnevnte alltid vil være tolkninger og konstruksjoner fremfor å være fullstendige kopier av fortiden.¹³³

Hvordan relateres så dette til digitale spill? Som nevnt argumenterer Chapman for at spill kan fungere som historiske fremstillinger. Skal da spill underlegges de samme kriteriene for sannhet som tekstlige akademiske fremstillinger? Aspektene Kaldal trekker frem bærer likheter med hvordan begrepet *historical accuracy* blir fremstilt. Både Saxton og Burgess og Jones definisjoner av *historical accuracy* er begge preget av at noe som er *historically accurate* forholder seg til noe utover seg selv, som regel fortiden selv eller en akademisk konsensus omkring et aspekt. Sannhetsdebatten kan dermed sees på som nært tilknyttet debatten innad *historical games studies* omkring begrepene *historical accuracy* og *historical authenticity*. Jeg vil trekke frem tre ulike utfordringer når det kommer til å vurdere hvordan sannhet kan trekkes inn under historie i digitale spill.

1. Som vist er det stridighet blant ulike retninger innenfor akademisk historie. Er det da et poeng å holde spillutviklere til samme standarder som akademisk historie?

Matthew Wilhelm Kapell og Andrew B.R Elliott trekker frem dette poenget:

«Thus, before we can even begin talking about historical video games and whether they are able to play with the past while respecting historical accuracy, we see that there are distinct problems – even among academics – of accepting the concept of historical accuracy as a single, unassailable concept. »¹³⁴

2. Forsøker spillene i det hele tatt å utgi seg som sanne historiske fremstillinger? Flere spill blant annet hoveddelen i *Assassin's Creed Valhalla* kan karakteriseres som historisk fiksjon og *Crusader Kings 3* kan fort bli kontrafaktisk historie. Gjør dette at de ikke kan kommunisere sannhetsbærende budskap? Som Kapell og Elliott skriver:

¹³¹ Green og Troup (2016) s. 15-16

¹³² Ibid. s. 289-320

¹³³ Kaldal (2003) s. 146

¹³⁴ Kapell og Elliott (2013) s. 9

«If a games designer has no intention of providing an accurate representation of the past, as with *Prince of Persia* or *Legend of Zelda*, it seems churlish and unnecessarily pedantic to criticize them for misunderstanding a past with which they were not trying to engage in the first place. »¹³⁵

3. Spillenes rolle som kommersielle produkter kan påvirke måten spillet fremstiller historiske aktører eller hendelser. Et eksempel er hvordan kommersiell historiebruk kan stride mot et positivistisk historiesyn. Også andre typer historiebruk slik som moralsk historiebruk og ideologisk historiebruk kan påvirke måten aspekter blir fremstilt på.

Men betyr dette at fullstendig unyttig å diskutere aspekter innen digitale spill knyttet til historical accuracy og sannhet? Som Neil Price påpeker er tv serier slik som *Vikings* først og fremst produkter produsert for profitt og materiell troskap er dermed ikke et mål i seg selv. Med denne bakgrunnen kan dermed akademikere som ikke forstår dette gjøre det vanskelig å ha et vellykket engasjement med fortidens offentlige mekling på denne måten.¹³⁶ Det Price skriver er også gyldig for digitale spill. Som vist i forrige kapittel er det flere aspekter i spillene som avviker fra det andre akademiske fremstillinger sier om samme ting, med andre ord er de ikke fullstendig historical accurate, men innebærer dette at de ikke er «sanne»? Jeg sier meg enig med Price om at materiell troskap ikke burde være en hindring for meningsfull debatt og at slike aspekter ikke er essensielle elementer i det større bildet. Derimot vil jeg argumentere for at det fremdeles kan være av en viss betydning. Som nevnt tidligere viser Burgess og Jones til Coplestones og Balela og Munds undersøkelser som viser at det er en ubalanse mellom hvor viktig disse aspektene er for spillere og spillutviklere. Dersom spillene kan påvirke spillerens forståelse av vikingtiden og at publikumet kan ha en forventning om at det som fremstilles til en viss grad er «sant», er det fremdeles et relevant tema å diskutere. Dette bringer imidlertid andre utfordringer. Wright trekker frem hvordan selv akademiske historiske fremstillinger også er preget av subjektivitet og tolkning. Historical accuracy som et deskriptivt begrep medbringer dermed spørsmål slik som hvis accuracy er det snakk om? Accuracy til hvilken versjon av hendelsene? Og hvem er det som bestemmer om noe er accurate eller ikke?¹³⁷ Et eksempel fra funnene kan være fremstillingen av kjønnsroller i *Assassin's Creed Valhalla*. Som nevnt hevder den ene siden at kvinnelige krigere er et fiktivt

¹³⁵ Ibid. s. 9

¹³⁶ Price (2020) s.32

¹³⁷ Wright (2022) s. 175

fenomen, mens andre hevder at dette var noe reelt. I tillegg er det nødvendig å ta i betraktning begrensningene spill som formidlingsform av historie har ettersom de som oftest også er ment som underholdningsprodukter. Disse spørsmålene finnes det ikke noen klare svar til og det kreves muligens et større oppgjør innenfor forskningsfeltet for å finne en konsensus over hvordan disse begrepene bør anvendes i praksis.

5.4 Hva slags typer vikinger finnes i spillene?

Til slutt i dette kapitlet vil jeg se om tropene i fremstillinger av vikingen i populærmedia også passer for spillene jeg har analysert i denne oppgaven og om det eventuelt er nye typer av troper som kommer frem. I kapittel tre presenterte jeg fem ulike vikingbilder fra Bøe og Knutsen som kan finnes i underholdning. Den barbariske vikingen, den uflidde vikingen, den komiske vikingen, vikingen som rasist og fantasy vikingen. Med bakgrunn av Ingvild Sørensens kategorisering av dagens pirater innad underholdning,¹³⁸ har jeg forsøkt å kategorisere noen av tropene knyttet til ulike vikinger som befinner seg i spillene.

Den blodtørstige vikingen:

Denne typen viking ligner i stor grad på den barbariske vikingen Bøe presenterer. Han kan være stor og sterk fysisk, eller slu og manipulerende. Han lever for vold og ødeleggelse og kan ikke stoles på. Et eksempel på denne typen viking er Ivar Beinlause fra *Assassin's Creed Valhalla*. I spillet er Ivar manipulerende og sadistisk. Han deler ikke sine brødres entusiasme over å erobre og kolonisere i England og foretrekker først og fremst å kjempe for å vinne heder og ære for så å vinne en ærefull død fremfor å bli gammel og grå.

Den kreative vikingen:

Vikingene av denne typen bøyer naturen til deres vilje. De samler ressurser for å bygge bygninger og redskaper der de kan trives. Videre anvender de også i tillegg redskapene for å forme terrenget. Eksempler på denne typen vikinger er karakteren spilleren spiller som i *Valheim*.

Den tragiske vikingen:

Disse vikingene viser en rekke positive karaktertrekk som er sentrale for en viking. De er dyktige krigere og lojale til stammen. Derimot fører disse egenskapene også til at de ender opp med en tragisk skjebne. Eksempler på denne typen vikinger er Sigurd og Dag fra *Assassin's Creed Valhalla*. Sigurd er hovedkarakterens adoptivbror og beste venn. Han er en

¹³⁸ Bøe s. 227

dyktig kriger og en person som blir sett opp til. Hans jakt på heder og ære fører imidlertid til hans fall. Karakteren Dag viser også til positive karaktertrekk. Han er også en dyktig kriger og er lojal til klanen og Sigurd. Lojaliteten hans fører derimot til sjalusi ovenfor hovedkarakteren som bringer dem inn i konflikt.

I spillene finnes det ingen eller få innslag av tropene uflidd viking, komisk viking og viking som rasist.

6. Konklusjon

Som vist i denne oppgaven er vikingene fremdeles et tema av interesse innenfor en rekke ulike arenaer i samfunnet slik som akademisk forskning og underholdning, men også innenfor mer problematiske områder slik som ekstreme politiske miljøer. Til tross for problematisk bruk av vikingen og det norrøne i ekstreme politiske miljøer er vikingen fremdeles en hovedsakelig positiv figur.

I denne oppgaven har jeg med hjelp fra Adam Chapmans analytiske rammeverk vist hvordan vikingen fremstilles i tre aktuelle digitale spill ved å se på kategoriene simuleringstype, epistemologisk tilnærming, narrativ, tidsstruktur og romstruktur. I tillegg undersøkte jeg spesifikt innhold knyttet til fremstillinger av vikingenes politikk og krigføring, kultur og religion. Hva er så hovedfunnene som kommer frem? Kamp gjenstår som et sentralt tema i alle spillene i likhet med tidligere spill, og kamp står særlig sentralt innen spillene som har en realistisk simuleringstype der betydelige deler av ludonarrativet dreier seg rundt det. Rollen til norrøn mytologi er også fremdeles tydelig til stedet. Religionen spiller en aktiv rolle innen vikingenes liv og virkelighetsforståelse slik det kommer frem i spillene.

Derimot finnes det også noen sentrale forskjeller fra hva som har vært typisk for tidligere spill som fremstiller vikingene. Stereotypiske fremstillinger slik som at vikingene er en uniform kulturell gruppe som alle handler og tenker likt er ikke lenger gjeldende. I spillene kan det finnes intern konkurranse og konflikt innad vikingene og norrøne herskere. Funnene mine stemmer også overens med tidligere forskning slik som kommer frem i Marie-Luise Meiers artikkel. I likhet med Meiers funn åpner også spillene jeg har undersøkt opp for sterkere kvinnelige karakterer og avviser det som kan sees på som tidligere stereotyper av kvinnelige karakterer i spill, der de opptrer som støttende karakterer eller som objekter som må reddes av mannlige helter. *Assassin's Creed Valhalla* går lengst i denne retningen, mens *Crusader Kings 3* fremstiller dette på en mer konservativ måte der spilleren har mulighet, men må selv aktivt føre politikk knyttet til likestilling av kjønn. *Valheim* lar spilleren selv fritt

velge mellom kjønn og hudfarger og kommenterer ikke aktivt ovenfor dette til spilleren. Som nevnt tidligere er dette også noe som kommer frem i andre typer medium slik som TV-serier. Dermed kan det sies at spillene er påvirket av større trender innen populærmedia.

Spillene er som nevnt eksempler på underholdende og kommersiell historiebruk. I tillegg har jeg også vist hvordan noen av funnene kan tolkes gjennom retusjert historiebruk gjennom at aspekter ved vikingenes voldelige plyndringstokter blir delvis sensurert. Andre funn slik som fremstillingen av kjønnsroller og vikingenes utseende kan tolkes gjennom moralsk historiebruk og ideologisk historiebruk ved at politiske synspunkter fra samtiden blir legitimert gjennom historie.

I tillegg undersøkte jeg hvordan digitale spill kan knyttes til sannhetsbegrepet i historiefaget. Som vist samsvarer deler av Kaldals fremstilling av utfordringer knyttet til sannhetsbegrepet innen historiefaget i stor grad med utfordringene begrepene *historical accuracy* og *historical authenticity* har innad *historical games studies*. Innen akademisk historie har det finnes stridigheter knyttet til hva som ligger i en sann fremstilling. Hvorvidt digitale spill skal holdes til den samme standarden er et diskusjonsspørsmål. Videre kan det stilles spørsmål til hvorvidt spill som ikke forsøker å fremstille seg som sanne historiske fremstillinger kan kritiseres for dette og om de til tross for dette fremdeles er i stand til å kommunisere sannhetsbærende budskap. I tillegg kan spillenes funksjon som kommersielle produkter og forskjellige typer historiebruk påvirke hvordan aspekter blir fremstilt.

Til slutt ga jeg en oversikt over vikingtroper som kan finnes i spillene og sammenlignet disse med tropene Bøe og Knutsen presenterte. Av Bøe og Knutsens troper finnes fremdeles den barbariske vikingen og fantasy vikingen. I tillegg presenterte jeg tropene den kreative vikingen og den tragiske vikingen som troper som kan finnes i spillene jeg analyserte.

6.2 Oppgavens begrensninger og utfordringer

Til tross for at jeg har forsøkt å inkludere spill fra ulike sjangere, så er en av de største begrensningene ved denne undersøkelsen at det kun har blitt undersøkt tre spill. Det finnes en rekke andre spill som også har handlinger knyttet til vikinger og vikingtiden. Det er dermed en reel mulighet for at fremstillinger i andre spill kan skille seg fra trendene som kommer frem i spillene jeg undersøkte. En annen begrensning er knyttet til begrepet *historical authenticity*. Som nevnt tidligere er det en stor grad av subjektivitet når det kommer til å vurdere om noe er eller ikke er *historical authentic*. Dermed er vurderingen om aspekter i spillene er autentiske kun basert på mine egne subjektive oppfatninger. På grunn av dette vil

det ikke være mulig for andre å etterprøve om hvorvidt dette stemmer ettersom de ikke har de samme forutsetningene som jeg har.

6.3 Videre forskning

Videre forskning kan se på andre spill som fremstiller vikinger og se om dette også samstemmer med mine og tidligere undersøkelsers funn. Et annet aspekt som kan undersøkes grundigere innen dette feltet i videre forskning er en undersøkelse som måler hvordan historiske spill satt til vikingtiden kan påvirke hvordan vi oppfatter den.

Ludografi

Ubisoft Montreal. *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft. PC/ Playstation 4 og Playstation 5/ Xbox One/ Xbox Series X og Series S/ Stadia. 2020.

Iron Gate Studio. *Valheim*. Coffee Stain Publishing. PC/ Xbox One/ Xbox Series X og Series S. 2021 (PC). 2023 (Xbox One, Xbox Series X og S).

Paradox Development Studio. *Crusader Kings 3*. Paradox Interactive. PC/ Playstation 5/ Xbox Series X og S. 2020 (PC). 2022 (Playstation 5, Xbox Series X og S).

Litteraturliste

Asprem, E. (2016). Rasekrig i Åsgard. *Humanist*, 1/16.

<https://www.humanist.no/2016/03/rasekrig-i-asgard/>

Baysinger, G.T. "Right-wing Group Characteristics and Ideology." *Homeland Security Affairs* 2, Article 3 (July 2006). <https://www.hsaj.org/articles/166>

Birka i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 24. februar 2023 fra <https://snl.no/Birka>

Bogost, I. (2010). «*Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*». MIT Press

Burgess, J., & Jones, C. (2022). Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*, 17(5), 816–

835. <https://doi.org/10.1177/15554120211061853>

Bøe, J.B. (2010). «*Pirater – fra mord til moro. Hvordan bildet av piratene har endret seg*». Hertervig Akademisk.

Bøe, J.B. og Knutsen, K. (2021). «*Innføring i historiebruk*». Cappelen Damm Høyskoleforlaget.

- Chapman, A. (2016). «*Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*». Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., og Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21:3, 358-371, DOI: 10.1080/13642529.2016.1256638
- Downham, C. (2012). Viking Ethnicities: A Historiographic Overview. *History Compass*, 10: 1-12. <https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2011.00820.x>
- Driscoll, M.J (2020). Vikings!. I T. Birkett og R. Dale (Red.), *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement* (s. 19-28). Walter de Gruyter GmbH & Co KG
- Dørum, K. og Holberg, E. (2017). «*Frå høvdingdøme til statsmakt i Noreg ca. 200-1350*». Cappelen Damm Akademisk.
- Easton, M scholagladiatoria. (2020, 26. desember). *What WEAPONS Did VIKINGS Actually Use?... And some they DIDN'T!*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=4EXzYD9OWPo&t=2314s>
- Easton, M scholagladiatoria. (2015, 22. januar). *Dual-wielding with swords was done historically - context is the key*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-1R-xZy-Gb4&t=1s>
- Egils-soga*. (2008) Oversatt av Heggstad, L. Revidert av Heggstad, M. Det Norske Samlaget.
- Flatekvål, K. (2018, 10.04). Einar Selvik fikk en eventyrlig sjanse i TV-serien «Vikings»– Vikinghistorien er blitt misbrukt. *Bergensavisen*.
<https://www.ba.no/pulsen/kultur/helgeintervju/vikinghistorien-er-blitt-misbrukt/s/5-8-774318>
- Gjestad, H. R. (2015, 20.02). Han er mannen bak musikken i «Vikings». *Aftenposten*.
<https://www.aftenposten.no/kultur/i/jJrw/han-er-mannen-bak-musikken-i-vikings>
- Green, A. og Troup, K. (2016). «*The houses of history A critical reader in history and theory*» Manchester University Press.
- Hedenstierna-Jonson, C, Kjellström, A, Zachrisson, T, et al. A female Viking warrior confirmed by genomics. *Am J Phys Anthropol*. 2017; 164: 853– 860. <https://doi.org/10.1002/ajpa.23308>

Holm, Adrian: *Assassin's Creed* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 26. februar 2023 fra https://snl.no/Assassin's_Creed

Iron Gates Studio. (2022). *Valheim – Valheim Game*. <https://www.valheimgame.com/>

Jackson, D. (2022). *How 'Vikings: Valhalla' Star Caroline Henderson Saw Herself in a Warrior Queen*. Netflix. <https://www.netflix.com/tudum/articles/vikings-valhalla-caroline-henderson-jarl-estrid-haakon>

Jesch, J. (2017, 09.september). Let's Debate Female Viking Warriors Yet Again. *Norse and Vikings Ramblings – A gentle wander through the Viking world*.

<http://norseandviking.blogspot.com/2017/09/lets-debate-female-viking-warriors-yet.html>

Kaldal, I. (2003). «*Historisk forskning, forståing og forteljing*». Samlaget

Kolek, L., Šisler, V., Martinková, P., & Brom, C. (2021). Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short- and long-term effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5), 1348– 1369.

<https://doi.org/10.1111/jcal.12575>

Lier, F.B. (2022). «En historiografisk undersøkelse av historical games studies»

Lunga, Peter Sigurdson: *Alfred den store* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 23. april 2023 fra [https://snl.no/Alfred den store](https://snl.no/Alfred_den_store)

Lønningen, P. (2021, 18. september). La spillutviklerne herje med vikingtiden så mye de vil - Hvorfor skal man bry seg om hudfargen på en oppdiktet figur?

<https://www.gamer.no/artikler/emla-spillutviklerne-herje-med-vikingtiden-sa-mye-de-vilem/513518>

Margaryan, A., Lawson, D.J., Sikora, M. *et al.* Population genomics of the Viking world. *Nature* **585**, 390–396 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41586-020-2688-8>

Meier, M.L. (2022). "The hardest battles are fought in the mind": The role of women in Viking Age games. I J. Draycott (Red.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (s.75-100) Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Mueller-Wollmer, T. og Wolf, K. (2022). «*Vikings: An Encyclopedia of Conflict, Invasions, and Raids*». ABC-CLIO

Nilsson, Ø. (2020, 13.05). Han lager musikken til storsatsing. *Bergensavisen*.

<https://www.ba.no/han-lager-musikken-til-storsatsing/s/5-8-1297324>

Paradox Interactive. (2022, 16.03). Crusader Kings III Hits Two Million Sales Mark.

<https://www.paradoxinteractive.com/media/press-releases/press-release/crusader-kings-iii-hits-two-million-sales-mark>

Petersen, J. (1919). *De Norske Vikingsverd En Typologisk-Kronologisk Studie Over Vikingtidens Vaaben*.

Price, N. (2020). My Vikings and *Real Vikings*: Drama, Documentary, and Historical Consultancy. I T. Birkett og R. Dale (Red.), *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement* (s. 28-44). Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Reeves, B. (2022, 18.02) AC Valhalla Becomes Highest-Earning Assassin's Creed Game To Date. <https://screenrant.com/ac-valhalla-sales-highest-earning-assassins-creed-billion/>

Santos, N. (2022). Assassin's and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry. I J. Draycott (Red.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (s.25-56) Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Saxton, L. (2020). A true story: defining accuracy and authenticity in historical fiction, *Rethinking History*, 24:2, 127-144, DOI: [10.1080/13642529.2020.1727189](https://doi.org/10.1080/13642529.2020.1727189)

Short, W.R. og Óskarson, R.A. (2021). «*Men of Terror: A Comprehensive Analysis of Viking Combat*». Westholme Publishing.

Spotify. *Amon Amarth Spotify*. Hentet 16.01.2023 fra

<https://open.spotify.com/artist/3pulcT2wt7FEG10lQlqDjL>

Stanton, R. (2022, 25.04). Valheim has sold over 10 million copies.

<https://www.pcgamer.com/valheim-has-sold-over-10-million-copies/>

Steam. *Assassin's Creed Valhalla*. Hentet 12.03.2023 fra

https://store.steampowered.com/app/2208920/Assassins_Creed_Valhalla/

Stylegar, Frans-Arne: *Gjermundbu-funnet* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 1. mars 2023 fra <https://snl.no/Gjermundbu-funnet>

Ubisoft Entertainment. (2021). *Assassin's Creed Valhalla for Xbox One, PS4, PC & More Ubisoft (US)*. <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/valhalla>

Wardruna. *About Wardruna*. Hentet 16.01.2023 fra <https://www.wardruna.com/about/>

Wright, E. (2022). STILL PLAYING WITH THE PAST: HISTORY, HISTORIANS, AND DIGITAL GAMES. *History and Theory*, 61: 166-177. <https://doi.org/10.1111/hith.12280>