

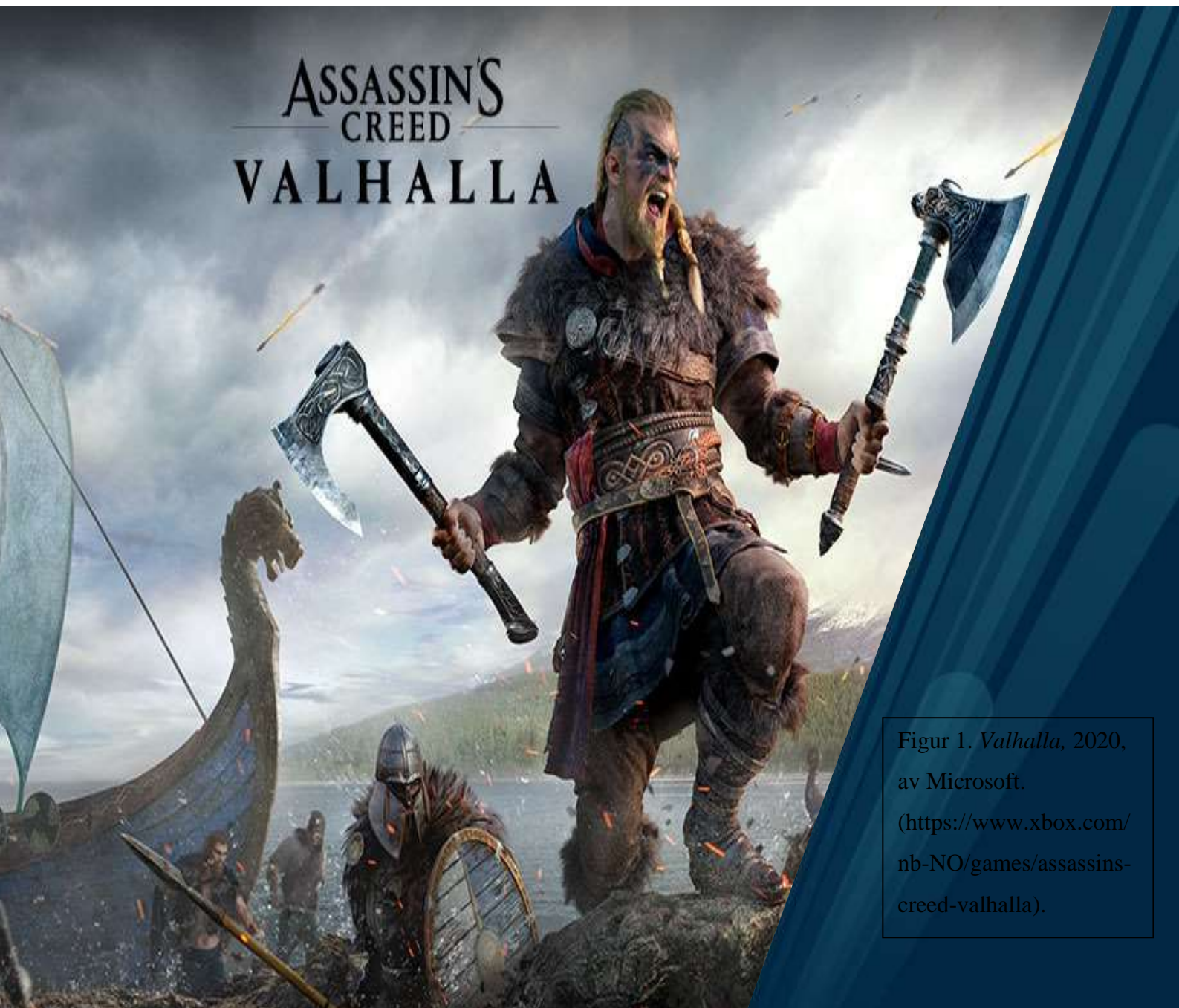


Fakultet for humaniora, samfunnsvitenskap og lærerutdanning

## Assassin's Creed Valhalla: historisk signifikans og historisk empati

Mathias Bergum Johanson

Masteroppgave i historie [Lektor i språk og samfunnsfag, trinn 8-13 – master], HIS-3980, juni 2022



Figur 1. *Valhalla*, 2020, av Microsoft.

(<https://www.xbox.com/nb-NO/games/assassins-creed-valhalla>).



## Sammendrag

Forskning viser at det finnes en rekke muligheter til å lære av historiske dataspill og dets innhold. I denne oppgaven har jeg derfor undersøkt hvilke framstillinger et historisk dataspill kan skape og hvilken betydning den har for vår historieforståelse. Jeg undersøkte hvordan representasjonene spillerne møter i vikingspillet, Assassin's Creed Valhalla kan bidra til forståelse for deler av det historiedidaktiske begrepet historisk tenkning. I Seixas og Mortons (2013) modell for historisk tenkning finner vi sentrale konsepter som historisk signifikans og historisk empati. Disse konseptene er henholdsvis sentrale til hvordan vi forstår hva som er betydningsfullt fra fortida og hvordan en skal tilnærme seg perspektivene fortidas mennesker hadde. Etersom disse konseptene er viktige for vår historieforståelse har jeg i denne oppgaven koblet sammen det historiske dataspillet, Valhalla, med historisk signifikans og historisk empati. Problemstillingen er som følger: *Hvordan kan det historiske dataspillet, Valhalla, bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati?*

For å undersøke dette brukte jeg en formalanalyse. Gjennom denne analyserte jeg hvordan spillet Assassin's Creed Valhallas representasjoner av religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller kan bidra til en forståelse av de nevnte didaktiske konseptene. Funnene fra formalanalysen ble brukt til å drøfte om disse kunne bidra til forståelse for historisk signifikans og historisk empati.

Jeg fant at store deler av spillets framstillinger kan hjelpe spilleren å forstå hva som er betydningsfullt med vikingtida, og dermed vise spilleren hva som er signifikant. Det var imidlertid noe vanskeligere å se at dataspillet, kan bidra til forståelsen eller å skape empati til Valhallas mennesker, fordi kriteriene for historisk empati baserer seg på subjektive opplevelser.

Nøkkelord: Historiske dataspill, Assassin's Creed, historisk tenkning, historisk empati, historisk signifikans.

## Forord

Siden jeg gikk på barneskolen, har jeg hatt en stor interesse for dataspill og spesielt historiske dataspill. Fra Assassin's Creed-seriens lansering i 2007 har jeg vært en tilhenger av deres komplekse måter å framstille narrativer om både fiktive og historiske personer og hendelser. Jeg har brukt utallige timer på å spille gjennom Ubisofts framstillinger av den italienske renessansen, den greske antikken og sist, men ikke minst vikingtida. Disse framstillingene har gjennom audiovisuelle fortellinger vært en stor bidragsyter til hvorfor jeg interesserer meg for historie. Å gjøre en undersøkelse basert på et av spillene i denne serien, Assassin's Creed Valhalla, var derfor et naturlig valg for meg. Ikke minst er jeg opptatt av hvilke historiedidaktiske muligheter slike spill har.

Det er flere som har gitt meg god hjelp på veien til å fullføre en oppgave om et av spillene i serien jeg ble glad i for mange år siden. Jeg vil si takk til mine to veiledere John McNicol og Vetle Lars Wisløff Sandring for gode samtaler og veiledning til hvordan jeg skulle «angripe» oppgaven. Samtidig vil jeg gi en stor takk til min mor, Lisbeth, for mange gode diskusjoner, gjennomlesning og oppmuntring gjennom hele masterløpet. Jeg vil også takke min far, Pål, og Beathe for hjelp og korrekturlesing av oppgaven.

Tromsø, juni 2022.

*Mathias Bergum Johanson*

## Innholdsfortegnelse

Kapittel 1: Assassin's Creed <i>Valhalla</i> .....	1
1.1 Innledning.....	1
1.2 Assassin's Creed .....	3
Kapittel 2: Forskningsbakgrunn, teori og metode .....	6
2.1 Historiografi .....	6
2.2 Teori .....	9
2.3 Metode.....	17
Kapittel 3: Religion og <i>Valhalla</i> .....	21
3.1 Kristendommen i <i>Valhalla</i> : Hva viser funnene fra formalanalysen?.....	21
3.3 Historisk signifikans og religion i <i>Valhalla</i> .....	28
3.4 Historisk empati og religion i <i>Valhalla</i> .....	31
Kapittel 4: Sosiale forhold og <i>Valhalla</i> .....	36
4.1 Sosiale forhold i <i>Valhalla</i> : Hva viser funnene fra formalanalysen? .....	36
4.2 Historisk signifikans og sosiale forhold i <i>Valhalla</i> .....	42
4.3 Historisk empati og sosiale forhold i <i>Valhalla</i> .....	46
Kapittel: 5 Kjønn, kjønnsroller og <i>Valhalla</i> .....	50
5.1 Kjønn, kjønnsroller og <i>Valhallas</i> karakterer: Hva viser funnene fra formalanalysen? .....	50
5.2 Historisk signifikans og kjønn og kjønnsroller i <i>Valhalla</i> .....	54
5.3 Historisk empati og kjønn og kjønnsroller i <i>Valhalla</i> .....	59
Kapittel 6: Konklusjon og avsluttende perspektiver .....	63
6.1 Svar på problemstillinga.....	63
6.2 Avsluttende perspektiver.....	64
Litteraturliste .....	66

# Assassin's Creed *Valhalla*: historisk empati og historisk signifikans

## Kapittel 1: Assassin's Creed *Valhalla*

### 1.1 Innledning

Visuelle medier som filmer, TV-serier og dataspill med historie som bakteppe har i dagens samfunn, ifølge flere forskere, stor innvirkning på tolkningene, forståelsene og representasjonene vi får av fortida (Chapman et al., 2017, s. 359-361). Historiefortellingene som kommer frem i disse mediene kan være ganske ulike de vi finner i historieboka, men har likevel stor betydning for mange menneskers historieforståelse. Siden begynnelsen av 2000-tallet er det forsket mye på hva historiske dataspill kan tilby historiediskursen. Chapman et al. hevder også at historiske dataspill, med de formene og narrativene de skaper, er seriøse aktører innen historierepresentasjoner. Spring (2015, s. 207) påstår at historiske dataspill kan bidra til troverdige narrativer om fortida, som i mange tilfeller tilfredsstiller historiedisiplinens kriterier. Chapman (2016, s. 1-27) mener også at historiske dataspill kan skape representasjoner av tid, rom og narrativer til fortida. Et av disse spillene er Ubisofts *Assassin's Creed*.

*Assassin's Creed*-serien er en form for «åpen verden spill» der spilleren kan utforske og skape narrativer gjennom fiktive personer i ulike historiske perioder, eller gjennom kjente historiske hendelser. Ubisoft har produsert spill som handler om den franske revolusjonen, den greske antikken og den italienske renessansen. I denne oppgaven skal jeg analysere *Assassin's Creed Valhalla* (heretter omtalt som *Valhalla*), som Ubisoft utga høsten 2020. *Valhalla* handler om den fiktive personen Eivor og hens (i spillet er Eivor intetkjønn og omtales derfor som hen) historie fra særlig datidens Norge og England i tidlig middelalder. Det nyeste spillet *Valhalla* er ikke forsket mye på, mens for de andre spillene i *Assassin's Creed*-serien er det tilgjengelig forskningslitteratur.

Forskere som Lundedal Hamar (2017), Gilbert (2019) og Chapman (2016) har forsket på hvordan denne spillserien framstiller historiske narrativer. De hevder at spillene kunne vise

til multiple perspektiver til historiefortellinger, og at historiske dataspill kan skape troverdige versjoner av fortida. Andre forskere som Johanson (2018) og Schrier (2014) har særlig knyttet serien til historiedidaktikk og koblet Assassin's Creed-serien og begrepet historisk tenkning. Historisk tenkning kan forstås som «The creative process that historians go through to interpret the evidence of the past and generate the stories of history» (Seixas & Morton, 2013, s. 2). Seixas og Morton (2013) har utviklet en modell for historisk tenkning hvor historisk signifikans og historisk empati er sentrale konsepter.

Historisk signifikans er et konsept som kan forklare hva som er betydningsfullt fra fortida og dermed verdt å minnes i vår samtid (Kvande & Naastad, 2013, s. 120), mens historisk empati kan defineres som prosessen hvor mennesker skaper affektive og kognitive koblinger til historiske situasjoner og karakterer for å forstå deres handlinger (Endacott & Brooks, 2013, s. 43). Siden historisk empati og historisk signifikans er viktige konsepter innen historisk tenkning, vil jeg i denne oppgaven forsøke å koble sammen *Valhalla* og de to sentrale konseptene. I denne masteroppgaven skal jeg drøfte følgende problemstilling:

### **Hvordan kan det historiske dataspillet, *Valhalla*, bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati?**

For å svare på problemstillinga har jeg valgt å analysere *Valhalla* ved hjelp av formalanalysen. Formalanalyse er ifølge Lankoski og Björk (2015, s. 23) «the name for research where an artifact and its specific element are examined closely». De hevder videre at formalanalyser av dataspill hovedsakelig handler om å spille selv og forme en forståelse utfra spillenes representasjoner. Denne metoden er ifølge Aarseth (2003, s. 7) den beste måten for å analysere historiske dataspill, nettopp fordi det er sentralt å spille selv, for å ikke miste informasjon og innhold. Siden *Valhalla* er svært tidskrevende å gjennomføre, og tar opp mange forskjellige temaer, har jeg valgt å avgrense meg til spillets representasjoner av religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller.

Før jeg besvarer problemstillinga vil jeg i kapittel 1 først utdype hva Assassin's Creed-serien og dets nyeste spill *Valhalla* handler om. Kapittel 2 gir historiografien til historiske dataspill, Assassin's Creed-spillene, historisk tenkning og redegjør for tidligere forskning på historisk signifikans og historisk empati. I dette kapitlet forklarer jeg også hva historie på spill er, samt teoriene bak historisk tenkning og dets konsepter historisk signifikans og historisk empati. Så vil jeg i metoddelen utdype hvorfor jeg har valgt en formalanalyse av *Valhalla* for

å finne ut hvordan spillet kan bidra til de nevnte historiedidaktiske konseptene. Deretter vil jeg henholdsvis i kapitlene 3, 4 og 5, Religion og *Valhalla*, Sosiale forhold og *Valhalla* og Kjønn, kjønnsroller og *Valhalla* beskrive funnene mine fra formalanalysen og drøfte hvorvidt disse kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati. Til slutt vil jeg i kapittel 6 redegjøre for min konklusjon, samt avsluttende perspektiver.

## 1.2 Assassin's Creed

«Play your way through history in the award-winning video game series. Assassin's Creed immerses you in the memories of your ancestors, fighting to protect free will at pivotal moments in human history», står det å lese på hjemmesida til Ubisoft (Ubisoft, 2021). Assassin's Creed-serien er produsert av Canadian Studio Ubisoft Montreal og er utgitt til de aller fleste spillplattformer som for eksempel Playstation, Xbox, Switch og PC. Assassin's Creed-universet inneholder 12 hovedspill, 17 spin-off spill, flere kortfilmer, tegneserier og to spillefilmer med kjente skuespillere som Michael Fassbender og Marion Cotillard. Den prisvinnende spillserien er imidlertid mest kjent for sine historiske dataspill. Assassin's Creed bruker, som mange historiske filmer, TV-serier og dataspill, historiske hendelser som bakgrunn for deres kommersielle underholdningsprodukter, hvor de lar spilleren oppleve og utforske historiske narrativer og kontekster.

Assassin's Creed-serien rekonstruerer historiske narrativer og gir spillerne muligheten til å bevitne korstogene, renessansen og den engelske- og franske revolusjonen. I tillegg har spillerne mulighet til delvis å forme narrativet i fortellingen utfra sine egne handlinger (Johanson, 2018, s. 106-107). Seriens begynnelse, lansert i 2007, starter i Det Hellige land på 1100-tallet under det tredje korstoget. Spilleren følger den første fiktive karakteren i serien, Altair. Det første Assassin's Creed-spillet, plasserer fiktive karakterer inn i historiske settinger. Gjennom spillserien blir spilleren kjent med flere fiktive hovedkarakterer som eksempelvis Ezio Auditore i den italienske renessansen, Edward Kenway i piratenes gullalder i Karibia og helt til det siste spillet med Eivor Varinsdottir i vikingtida. Alle de fiktive hovedkarakterene, fra de ulike tidsepokene, er alle i slekt og formidler en større hovedfortelling.

Spillenes hovedfortelling fortelles gjennom en maskin, i vår samtid kjent som «Animus». Animus bruker DNAet til mennesker i vår tid for å gjenskape minnene og



fortellingene til slektninger langt tilbake i tid (Lundedal Hammar, 2017, s. 105). Ubisoft bruker Animus som en form for fortellergrep hvor spilleren delvis kan kontrollere og bevitne historiske hendelser som faktisk har hendt. Alle spillene i spillserien lages i samarbeid med historikere, religionsvitere og arkeologer for å forsøke og gjenskape et dataspill som i stor grad kan gjenspeile fortida på en troverdig måte (Reparaz, 2021). Spillene tar opp ulike historiske hendelser og narrativer, men det er imidlertid noen aspekter som er like. Samtidig som en løser karakterens egne problemer i dens samtid, arbeider en mot å bekjempe et globalt konglomerat kjent som tempelridderordenen. Tempelridderordenen kjemper for verdenskontroll gjennom å finne og anvende teknologiske artefakter fra en pre-historisk sivilisasjon, Isu (Bondioli et al., 2019, s. 1). Spillene går ut på å bekjempe tempelridderordenen og opprettholde fri vilje i både fortida og nåtida.



Figur 2. *Assassins Creed Characters*, 2021, av Boucher. (<https://www.cbr.com/assassins-creed-main-protagonists-ranked-likability/>).

Vikingspillet *Valhalla*, lansert 10. november 2020, har vært en kommersiell suksess, som de aller fleste historiske dataspill Ubisoft har utgitt (Nunnley, 2022). I spillet får spilleren følge den krigerske vikingen Eivor gjennom en rekke actionfylte fortellinger fra vikingtida. Spilleren følger Eivor og hens klan, Ravneklanen, fra det øde Vestlandet i Norge, til de åpne landskapene i 800-tallets England. Eivor skal sammen med sin klan bygge og utvikle en bosetning, mens de samtidig bekjemper fiender fra alle kanter. Ubisoft (2021) promoterer spillet med «write your own Viking saga» som betyr at spilleren delvis kan skape sitt eget narrativ om hendelser i vikingtida. Narrativet i *Valhalla* er ikke gitt, og valgene spilleren tar,

vil påvirket utfallet av framtidige hendelser. *Valhalla*, er et «åpen verden-spill» der spilleren får mulighet til å vandre fritt rundt i deler av vikingtidas England, Norge og Irland (Jansen, 2020).

Spilleren velger selv om den vil følge hovedfortellingen, sideoppdrag eller utforske hva landskapet har å tilby. Dataspillet baserer seg hovedsakelig på Eivors eventyr i England. I England kjemper de i brutale konflikter, leder vikingtokter mot klostre og skaper strategiske allianser med andre klaner for å forandre det maktpolitiske bildet. Spilleren settes ovenfor flere valg som påvirker utfallet for både Eivors saga og andre historiske hendelser fra vikingtida. Det betyr dermed at narrative som skapes i *Valhalla* er ulike for spillerne som spiller vikingspillet. *Valhalla* følger historien fra tidligere Assassin's Creed-spill hvor en fra nåtida bruker animus for å se tilbake på forfedrenes minner og leter etter informasjon som kan brukes for å redde den moderne verden fra tempelridderordenen.

Historien i *Valhalla* starter imidlertid ikke i England, men i Norge, nærmere bestemt i Rygjafylke på Vestlandet. I Rygjafylke introduseres spilleren for Eivor og hens jakt på blodhevn for mordet på foreldrene. Eivor overtalses av adoptivbroren, Sigurd, til å følge eventyrlysten og jakten på hevn ved å reise vestover mot ukjent farvann. I neste sekvens av spillet ankommer Eivor den engelske middelalderen. I England utforsker hen enorme sletter og byer fra Lunden (London) i sør til Jorvik (York) i nord. Her havner Eivors klan i konflikt med kongedømmene East-Anglia, Northumbria, Wessex og Mercia. Eivors klan allierer seg med historiske personer som Ivar Beinlause, Ubbe Ragnarsson, Halvdan Ragnarsson og Rollo av Normandie i kampen mot kong Alfred (den gode) av Wessex og andre *saksiske* (angelsaksere, omtales både i *Valhalla* og videre i teksten som *saksere*) konger og oldermenn. Selve hovedoppdraget til Eivor er todelt. Den ene delen består av å alliere seg med ulike kongeriker og fylker, utvikle bosetningen til Eivors klan og bekjempe kong Alfred og *sakserne*. Det andre hovedoppdraget er, som i de tidligere Assassin's Creed-spillene, å eliminere tempelridderordenen.

## Kapittel 2: Forskningsbakgrunn, teori og metode

### 2.1 Historiografi

For å besvare hvordan *Valhallas* representasjoner kan skape forståelse for historisk empati og historisk signifikans, er det vesentlig å kartlegge tidligere forskning innen tematikken jeg skriver om.

Historiske dataspill var ikke ansett som særlig innflytelsesrike for historiefaget før starten av 2000-tallet. I 2005 publiserte Uricchio *Simulation, History and Computer*, en artikkel i *The handbook of Computer Game Studies* (Uricchio, 2005). Han presenterte et nytt syn på historiske dataspill. Uricchios arbeid var nyskapende ettersom han både analyserte historiske dataspill på deres egne premisser og fordi det var en helt ny form for å fortelle historie. Uricchio var opptatt av å utforske historiske dataspills uttrykk, unike karakterer og hvordan spillene påvirket den historiske diskursen. Han fant at historiske dataspill kunne framstille fortida på en helt annen måte enn andre former for historie.

I nyere tid er det publisert flere verk som viser hvordan historiske dataspill representerer fortida og tilbyr spilleren tilgang til historisk praksis. Et av disse verkene er Chapmans (2016) *Digital Games as History*. Chapman viser i boka hvordan analysere historiske dataspill, og hvordan tid, rom og narrativer fungerer innenfor ulike historiske dataspill og hva de tilbyr historiediskursen. Chapman utdyper også hvordan spilleren sammen med spillprodusenten skaper narrativer til fortida gjennom ulike former for historiske dataspill. Han viser eksempelvis til hvordan spilleren kan lære om fortida gjennom «åpen verden-spill» som *Assassin's Creed*. Historikere som White (1987) og Rosenstone (2017) har også poengtert at populærkultur bør vurderes på deres egne premisser. Dermed kan populærkulturen representere fortida utfra feltenes egne «regler». Andre historikere som McCall (2016) har publisert verk som *Gaming the past* hvor han utdyper hvordan og hvorfor en kan lære av historiske dataspill. Han mener at en gjennom historiske dataspill kan lære seg å tenke kritisk, samt gjennomføre historiske analyser.

Historikere som De Groot (2009), Erll (2011) og Champion (2015) har også skrevet om hvordan populærkulturelle former som historiske dataspill kan gi oss meningsfulle historiefortellinger. For eksempel hevder Champion (2015) at historiske dataspill ved å visualisere fortida, gjør det lettere å lære av dets representasjoner. Artikler og bøker som *What*

*is historical game studies?* (Chapman et al., 2016), *Gaming History* (Metzger & Paxton, 2016), *Understanding Video Games* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2012) og *Playing with the Past* (Kapell & Elliot, 2013) har også forklart hvordan en analyserer historiske dataspill, hvordan spillene representerer fortida og hva de kan lære oss om det fortidige. For eksempel har Kapell og Elliot (2013) funnet ut at flere historiske dataspill kan være autentiske representasjoner av fortida.

Innen forskninga på historiske dataspill analyseres ofte Ubisofts Assassin's Creed. De historiske settingene og konseptene som skapes gjennom Assassin's Creed er nevnt eller brukt som analysemiddel i et stort omfang bøker, tidsskrifter og artikler siden det første spillet i serien ble lagt ut for salg i 2007. I sin doktorgradsavhandling analyserer Lundedal Hammar (2017) kulturelle minner til slavehandlene i Karibia gjennom spillet *Assassin's Creed Freedom Cry*. Ved å analysere *Freedom Cry* fant Lundedal Hammar ut at spillet klarte å vise til marginaliserte identiteter og historier innenfor et rammeverk av kulturelle minner.

Andre forskningsprosjekter som Karsenti og Parent (2020) sin *Teaching history in the video game Assassin's Creed* og Gilberts (2019) *Assassin's Creed reminds us that history is human experience*, er eksempler på hvordan spillserien blir anvendt innen utdanningsforskning. Gilbert (2019) fant at elever fikk en «human sense of connection to historical figures they encountered in Assassin's Creed», samt at spillet gjorde dem mer klar over at fortida kan framstilles gjennom multiple perspektiver. Flere forskere undersøker også hvordan Assassin's Creed framstiller religion. I sine analyser har Aupers og de Wildt *Playing the other* (2019), Leibovitz *God in the machine* (2015) og Atkinson *Virtually Sacred* (2017) analysert hvordan religioner fremstilles i ulike spill i Assassin's Creed-serien. Forskerne fant ut at historiske dataspill kan framstille lærerikt innhold om flere religioner. Spillene er store «åpen verden-spill» og innholdet som kan analyseres er mangfoldig. Dette vises gjennom det store mangfoldet av analysetemaer innen tidligere forskning på spillene. Casey (2021) skriver om hvordan spillene kan fungere som en tidsmaskin til fortida og dens hendelser, mens andre som Bondioli et al. (2019) analyserer *Assassin's Creed Origins* for representasjoner av arkeologi og kjønn. Sistnevnte påstår at arkeologien som presenteres i *Assassin's Creed Origin* portretterer fortida på en troverdig måte.

Det finnes noe tidligere forskning rundt Assassin's Creed-serien og historisk tenkning. Både Schrier (2014) og Johanson (2018) bruker spillserien som eksempel til hvordan dataspill

kan bidra til historisk tenkning. Johanson finner blant annet ut at Assassin's Creed kan brukes slik at elever kan forstå «vite hvordan»-kunnskap om fortida. Det er per dags dato publisert svært lite arbeid på *Valhalla*, noe som kan ha sammenheng med at spillet ble utgitt først høsten 2020. Likevel har Bergman (2021) skrevet om hvordan spillet portretter kristendommen og samme år kom Lasausse (2018) med en oppgave som handler om vikingenes tro. I tillegg har Skjoldi ved UiB et pågående prosjekt som omhandler representasjonen av vikingsamfunnet og vold i *Valhalla*. En sentral del av Skjoldis prosjekt og mitt er bruken av *Valhalla* som kilde i analysen.

Historisk tenkning er et sentralt historiedidaktisk begrep som kan hjelpe elever og studenter å forstå historiefaget. Innen forskning på selve begrepet historisk tenkning har Seixas og Morton skrevet boka *The Big Six – Historical Thinking Concepts*. Forskerne forklarer gjennom seks konsepter hvordan elever og studenter lettere kan forstå historikernes tilnærming til fortidas kilder (Seixas & Morton, 2013). Wineburg (1991) har publisert en artikkel som har fått stor innflytelse på forståelsen av historisk tenkning. Han forklarer hvorfor historisk tenkning er grunnleggende for å lære om historiefaget. Lévesque og Clark (2018) har også publisert en artikkel som forsøker å definere hva historisk tenkning er og hvordan en kan bruke begrepet i praksis. Publikasjonene *Teaching historical thinking and reasoning: Teacher beliefs* (Gestsdottir et al., 2021), *On historical thinking and the history educational challenge* (Thorp & Persson, 2020) og *Historical Thinking, Epistemic Cognition, and History Teacher Education* (Mathis & Parkes, 2020) har alle forklart hvordan historisk tenkning kan bidra til å forbedre historieundervisninga.

I begrepet historisk tenkning har Seixas og Morton (2013) inkludert konseptene historisk signifikans og historisk empati. Disse konseptene er også hver for seg skrevet om i et større omfang. Seixas har publisert flere verk om historisk signifikans som: *Students understanding of historical significance* (1994) og *Mapping the terrain of historical significance* (1997). Sammen med Morton har Seixas også publisert boka *Historical Thinking Project* (2013). Her viser de hvorfor ulike hendelser, utviklinger og personer fra fortida vurderes som betydningsfulle. I publikasjoner som Counsells (2004) *Looking through a Josephine-Butler-shaped window: focusing pupils thinking on historical significance*, Levstiks (2018) *Articulating the silences: Teachers and adolescents' conceptions of historical significance* og Lévesques (2005) *Teaching Second-Order Concepts in Canadian History*:

*The Importance of "Historical Significance"* beskriver de hvorfor det er sentralt å vite hva som bør trekkes fram som signifikant fra fortida. I tillegg har forskere som Phillips (2002) tilføyet kunnskap om historisk signifikans og hvorfor det er viktig at elever lærer å selektivt velge hva som er sentralt fra fortida. En annen sentral del av Seixas og Mortons (2013) modell til historisk tenkning er konseptet historisk empati.

Konseptet historisk empati er for mange vanskelig å definere og operasjonalisere. Likevel, er det flere som har forsøkt å forklare hva konseptet går ut på. Endacott og Brooks artikkel (2013) *An updated theoretical and practical model for promoting historical empathy* forsøker å definere hva historisk empati er og hvordan oppnå empati med fortidas mennesker. Endacott og Brooks har også publisert respektive artikler om historisk empati. Endacotts (2010) *Reconsidering affective engagement in historical empathy* og Brooks (2009) *Historical empathy in the social studies classroom: A review of the literature* har begge tilegnet diskursen om historisk empati ny informasjon. Foster og Yeager (1998) publiserte en artikkel om hvordan historisk empati kan anvendes for å oppnå bedre historieforståelse. Andre, som Yilmaz (2007) *The role of empathy in the development of historical understanding* forklarer hvordan elever kan lære av historiske karakterer gjennom å skape empati for dem. Videre har både Seixas og Morton (2013) i *Historical Thinking Project* og Hatlen (2020) i *Historikerens kode* skrevet kapitler om historisk empati og hvordan konseptet kan defineres og anvendes i praksis.

## 2.2 Teori

### 2.2.1 Historisk tenkning

For å besvare hvordan et vikingspill kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati bør det vises og refereres til relevante teorier som omhandler både historiske dataspill og de historiedidaktiske konseptene historisk signifikans og historisk empati. Siden de to begrepene er hentet fra særskilt Seixas og Mortons (2013) forståelse av historisk tenkning vil jeg først beskrive dette kort, før jeg tar for meg hovedbegrepene knyttet til problemstillinga, nemlig historisk signifikans og historisk empati. Deretter beskriver og belyser jeg den teoretiske bakgrunnen til historiske dataspill. Teori og teoretiske begreper anvendes i hoveddelen for å forsøke å besvare problemstillinga.

Historisk tenkning handler om å det mest grunnleggende med historie, nemlig relasjonen mellom hva historikeren skriver, leser eller tenker om en fortid som ikke lengre eksisterer. Det handler også om hvordan historikeren gjør valg mellom ulike historiske personer og hendelser for å skape meningsfulle fortellinger. Begrepet historisk tenkning er ifølge Levesque og Clark (2018, s. 119) ikke helt entydig i forskningslitteraturen. De hevder det ikke eksisterer en generell konsensus rundt hvordan en definerer historisk tenkning. Frànquis og Salina definerer det å tenke historisk som «å evne å kritisk lese kilder, gjøre grundige undersøkelser av historiske narrativer, samt å trekke velbegrunnede slutninger basert på ulike kilder fra fortida» (2011, s. 197, min oversettelse). Ferrer (2019, s. 112-113) mener historisk tenkning i historiefaget ofte handler om metodekunnskap og kildekritikk, men at det også handler om noe mer, som å se indre sammenhenger og innta historisk perspektiv. Historisk tenkning er «kontraintuitivt og ikke medfødt», og siden det ikke er medfødt må det nødvendigvis læres (Ferrer, 2019, s. 112).

For å lære historisk tenkning mener Seixas og Morton (2013, s. 1-2) det er nødvendig å forstå hvordan historikere bruker og analyserer de kildene som er tilgjengelig når de tolker og konstruerer fortellinger om fortida. For å oppnå denne forståelsen har de laget en modell for historisk tenkning. I modellen finner vi seks konsepter, eller det Lund (2020, s. 23) kaller nøkkelbegreper, som til sammen utgjør historisk tenkning. Disse konseptene er: bruk av primærkilder som evidens, årsak og virkning, kontinuitet og endring, etiske dimensjoner, historisk signifikans og historisk empati. Det første konseptet handler om å kunne og bruke primærmateriale som kilder eller bevis. Konseptet forteller noe om hvordan vi bruker, velger ut og tolker kilder når vi argumenterer historisk (Seixas, 2006 i Johanson, 2015, s. 6). Kildekritikk er altså vesentlig. Det andre konseptet er kontinuitet og endring. Seixas og Morton (2013, s. 5) hevder det er viktig å identifisere hva i historien som endrer seg og hva som holder seg stabilt og fortsetter, altså kontinuitet, for å forstå historiens kompleksitet. Hva endres raskt og hva endres sakte og er det vendepunkter som kan ha betydning for historien? Det tredje konseptet handler om å være i stand til å analysere årsak og virkning (Lund, 2020, s. 25) til de ulike historiske hendelsene. Historikeren må utdype «hva er bakgrunnen for begivenheter og endringer, og hvordan forplanter de seg videre» (Hatlen, 2020, s. 37). Det fjerde konseptet handler ifølge Lund (2020, s. 25) om å forstå den etiske dimensjonen i de historiske tolkningene. Seixas og Morton (2013) mener det er viktig å lære og gjenkjenne forfatterens både implisitte og eksplisitte etiske bedømmelser i selve narrative. Historisk

empati og historisk signifikans er de siste sentrale konseptene innen Seixas og Mortons (2013) modell. Det er disse konseptene jeg anvender i min oppgave. Under beskriver jeg hva både Seixas og Morton og andre historikere mener historisk signifikans og historisk empati er.

### 2.2.2 Historisk signifikans

Seixas og Morton (2013, s. 14-15) beskriver konseptet historisk signifikans som sentralt for historisk tenkning. Dette konseptet handler om hvorfor noen personer og hendelser i historien er mer betydningsfulle enn andre. For historikere er det ifølge Kvande og Naastad (2013, s. 120) viktig å begrunne og reflektere over hva som er signifikant med fortida og hvorfor disse menneskene eller hendelsene er viktig å minnes i dagens samfunn. For historikere vil det eksistere ulike sett med kriterier som avgjør om en historisk person eller hendelse kan sees på som signifikant.

For at en hendelse skal være signifikant må den bety noe for en større andel mennesker, samt ha resultert i store endringer i fortida (Johanson, 2018, s. 109). Seixas og Morton (2013, s. 19) hevder konseptet er relevant når elementer fra fortida og samtida kobles sammen. Det er som regel historikerne som velger hvilke personer og hendelser som ansees som signifikante. Det er vesentlig å forstå hvorfor enkelte hendelser, utviklinger og personer fra fortida er viktig å trekke fram i vår tid. Hva som anses som signifikant har og vil endre seg over tid. Samtidig vil synet på hva som er betydningsfullt fra fortida variere fra samfunn til samfunn og på et individnivå. Eksempelvis vil det være forskjell på hva russiske og norske historikere anser som viktig å trekke fram som signifikant fra fortida. Den engelske historiedidaktikeren Counsell (2004, s. 2) har laget en liste av forhold som skal gjøre det lettere for elever og studenter å forstå konseptet historisk signifikans. Hun sier blant annet at det er viktig å forstå at historie skapes på bakgrunn av at noen hendelser og personer er mer sentrale enn andre. For hendelsene og personene er det viktig å etablere kriterier for å vurdere om de er signifikant å fortelle om i dag.

Seixas og Morton (2013, s. 13-21) bruker tre kriterier for å avgjøre om en person, hendelser eller utvikling kan ansees som signifikant. Det første kriteriet forteller at hendelsen, personen eller utviklingen må ha betydning for en større andel mennesker. Eksempelvis vil slaget om Narvik i Norge under andre verdenskrig oppnå det første kriteriet dersom det betyr noe for flere mennesker. Dette er et relativt åpenbart eksempel på en hendelse eller utvikling



som betyr noe for mange ettersom norske tropper slo tilbake mot tyskerne. Det andre kriteriet i Seixas og Mortons modell er at hendelsen eller personen som er historisk signifikant må resultere i endring. Hvis en fortelling om bønder i middelalderen ikke kan formidle noe om endring, kan den ikke ansees som signifikant. Derimot kan funnet av olje på Ekofisk i 1969 brukes for å fortelle om en særegen endring innen norsk historie.

Det siste kriteriet for at noe skal være historisk signifikant er at det må avsløre noe. Dette betyr at hendelser, personer og utviklinger har historisk signifikans hvis de avslører pågående eller kommende problemer i historien. Dette kriteriet kan sees på som todelt. Den første delen av kriteriet sier at det som vurderes som signifikant må fortelle noe om sin egen samtid. Eksempelvis må filmen *Der Untergang* vise forholdene i Tyskland på 1940-tallet for å oppnå denne delen av kriteriet. Den andre delen av det siste kriteriet hevder at kilden må avsløre problematikk som eksisterer både i fortid og i vår egen samtid. Her kobler kriteriet aktivt fortida til dagens samfunn. Eksempelvis må den samme filmen, *Der Untergang*, avsløre problematikk som rasisme. Rasisme og antisemittisme eksisterte både i datidas Tyskland og i vårt samfunn i dag, dermed oppnår filmen det siste kriteriet. Hvis kilden kobler disse tre kriteriene sammen, kan historisk signifikans etableres. Om konseptet etableres kan fortellingene som er signifikante ta en meningsfull plass i historiske narrativer. Ifølge Seixas og Morton (2013, s. 21) kan en gjennom å etablere konseptet lære seg å identifisere de store spørsmålene som stilles om historien, hvordan en skal beskrive plottet i fortellingene og en kan lære seg å identifisere rollene historiske personer og hendelser spilte. Dermed kan historikeren poengtere hvilke hendelser, personer og utviklinger som er sentrale fra fortida.

### 2.2.3 Historisk empati

Hvordan kan historikere forstå mennesker fra fortida? Hvordan kan de se gjennom øynene til de som har levd før i tida å vurdere hvordan deres perspektiver formet sosiale, økonomiske og politiske strukturer. Det er ifølge Johanson (2018, s. 110) «de kulturelle, moralske, sosiale og intellektuelle kontekstene» som formet handlingene til fortidas folk. Det er sentralt for historikeren å sette seg inn i perspektivet eller ståstedet til historiske personer. Når en forstår perspektiver til mennesker fra fortida er det lettere å begripe hvorfor mennesker handlet som de gjorde. Historikerne bruker kilder for å tolke perspektivene de historiske karakterene hadde for å skape empati for dem. Som eksempel vil Harald Hårfagre være påvirket av samtidas vikingsamfunn. Dermed kan historikeren utfra kunnskap og beviser om vikingsamfunnet

tolke hvilke perspektiver han muligens hadde. Historikeren kan selvfølgelig aldri vite eksakt hva de historiske karakterene tenkte, men på bakgrunn av ulike bevis kan han eller hun komme fram til kvalifiserte antagelser (Seixas & Morton, 2013, s. 138-146). Ved å påtvinge et empatisk syn på historie og historieundervisninga kan en i større grad forstå seg på menneskene en møter i historiske kilder (Hatlen, 2020, s. 147). Det kan eksempelvis være lettere for elever og studenter å forstå hvorfor fortidas mennesker handlet som de gjorde.

Historisk empati har over lengre tid hatt ulike tilnærminger både teoretisk og praktisk. En av de teoretiske tilnærmingene har Barton og Levstik (2011, i Hatlen, 2020, s. 150) utformet. De forklarer at vi ikke kan ha et følelsesløst forhold til fortidas mennesker og må skape omtanke for livet og erfaringene deres. De deler denne omtanken til historiske personer inn i fire: (1) å bry seg om fortidas mennesker, (2) å bryr seg om begivenheten som skjedde, (3) medfølelse for fortidas mennesker og (4) at vi i vår tid må ha muligheten til å endre vår oppfatning basert på hva vi har lært om fortida. I nyere tid har det likevel kommet teorier som lettere skal operasjonalisere, definere og konkretisere begrepet historisk empati.

Endacott og Brooks (2013, s. 41) har definert historisk empati som en prosess hvor mennesker kognitivt og affektivt engasjerer seg med fortidas historiske karakterer og hendelser for å lettere kontekstualisere deres aksjoner, erfaringer og handlinger. Gjennom å innta historiske perspektiver kan en forstå ulike sider til hvordan fortidas mennesker handlet og forsøke å forstå hvorfor de handlet som de gjorde (Johanson, 2018, s. 110). Det er likevel ikke lett å innta perspektivene til karakterene som angivelig skal ha levd hundrevis av år før oss. Det er en stor forskjell innenfor tro, verdier og hva som motiverer fortidas mennesker til mennesker som lever i dag. Det er lett å oppnå en form for presentisme hvor nåtidens mennesker bedømmer fortidas mennesker på bakgrunn av verdier, tro og perspektiver fra dagens samfunn (Seixas & Morton, 2013, s. 144). Eksempelvis viser Gilbert (2019) i sin undersøkelse av *Assassin's Creed* og historisk empati til flere eksempler hvor intervjuobjektene ikke klarer å skille mellom verdier og holdninger de selv har og de historiske karakterene de møter i den franske- og amerikanske revolusjonen. For å unngå presentisme, samt oppnå forståelse for fortidas karakterer har teoretikere som Endacott og Brooks (2013, s. 43) laget tre kriterier for historisk empati.

Det første kriteriet deres er historisk kontekst. Dette kriteriet er todelt, og den første delen av kriteriet spesifiserer at kilden som undersøkes må framstille en tid som er lenge før

vår egen. I dette kriteriet må en ha forståelse for sosiale, politiske og kulturelle normer for tida som undersøkes, samt forståelse for relevante hendelser i samme tidsforløp. Eksempelvis må det historiske dataspillet *Senuas Sacrifice* fortelle spilleren noe om de kulturelle normene som eksisterte på Orknøyene i middelalderen. Uten den kulturelle konteksten vil det være vanskelig å oppnå en form for empati for menneskene i det nevnte dataspillet. Seixas og Morton (2013, s. 145) mener også at kontekst er svært viktig for å forstå fortidige perspektiver. Uten kontekst vil det være vanskelig å forstå karakterene fra fortida.

Det andre kriteriet er forståelse av historiske karakterer og hendelsers perspektiver. For å oppnå historisk empati må en forstå historiske karakterers livsopplevelse, holdninger, tro og egenskaper for å tilnærme seg hvordan personer tenkte i fortidige situasjoner. Dette kriteriet kan være vanskelig ettersom en forsøker å forstå seg på hvorfor menneskene i fortida handlet som de gjorde. Det siste kriteriet omhandler en affektiv forbindelse til den fortidige personen eller hendelsen. Her utdyper Endacott og Brooks (2013, s. 43) at vi må være klare over at vi skaper følelsesmessige koblinger til de menneskene fra fortida. Videre mener de vi må ha opplevd enten like hendelser eller lignende hendelser for å oppnå empati. Gjennom å kombinere disse kriteriene kan en få en dypere og holistisk forståelse av fortida og dens karakterer, og det er hva Endacott og Brooks anser som historisk empati.

#### 2.2.4 Historie på spill

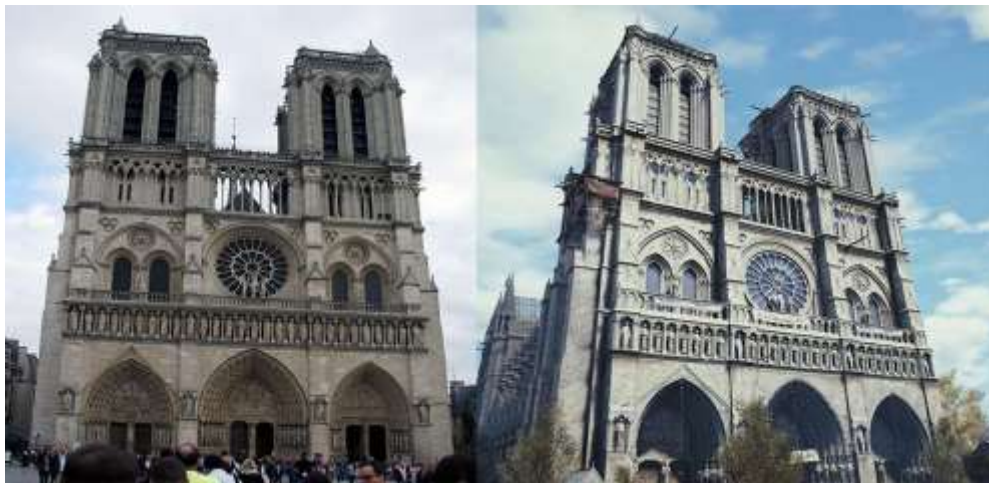
Historie defineres ofte gjennom offisielle og profesjonelle former og praksiser, hvorav historiebøkene lenge har vært den viktigste kilden til å fortelle om fortida. Historikere produserer meningsfulle teorier, argumenter og fortellinger ut fra sporene til fortida (Ferrer, 2015, s. 39). Historikere som White har stilt kritiske spørsmål ved historiefagets metodiske ensidighet. White hevder flere historikere tviholder på bare en metode, hvor mange utelukker ikke-litterære kilder som for eksempel historiske dataspill (1973, i Iggers, 2005, s. 100). Dermed blir ofte populærkulturelle representasjoner av fortida, som historie på film og historie på spill, ikke vektlagt når en skal fortelle «sannheten» om fortida. Det har over mange år vært flere kritikere av populærkulturelle framstillinger av historie. Likevel omhandler disse framstillingene, som Rosenstone sier (1995, s. 5), hvordan mange forstår fortida og dermed bør tas seriøst. Videre begrunner han hvorfor populærkultur må forstås som seriøse: «if it's true that the word can do many things that images cannot, what about the reverse – don't images carry the ideas and information that cannot be handled by the word?». Han mener

historikere har en tendens til å bruke litterære framstillinger av fortida for å kritisere de visuelle framstillingene, som om de litterære framstillingene er mer autentiske enn andre. Hovedsakelig poengterer Rosenstone at populærkulturelle framstillinger av historie har noe annet å tilby historiediskursen og er åpen for en pluralisering av fortida ved å stille spørsmål til de dominerende narrative innen historiefaget (Chapman, 2016, s. 9). Her åpner han for tanken at framstillinger av historie kan konstrueres gjennom «uhørte» stemmer som de historiske dataspillene. Hva har så de historiske dataspillene å tilby historiefagfeltet?

Ikke alle dataspill kan tilby representasjoner om det fortidige, bare de som ansees som historiske dataspill kan fortelle noe om fortida. Historiske dataspill kan skille seg tydelig fra andre former for dataspill ut ifra deres innhold, hvilke teorier som anvendes og formål de har (Chapman et al., s. 359). Historiske dataspill skaper representasjoner av avanserte tolkninger av fortida. Innenfor sjangeren historiske dataspill er det flere forskjellige spill som viser til ulike fremstillinger av det fortidige. *Assassin's Creed*, *Call of Duty* og *Medal of Honor* er bare noen få av et enormt utvalg spill som forsøker å gjenskape fortida (Metzger & Paxton, 2016, s. 541). Det er flere faktorer som skiller det historiske dataspillet fra andre visuelle former for historie. Spilleren får i historiske dataspill muligheten til å påvirke og forme hvordan fortellingene utarter seg. Eksempelvis kan spillerne i *Valhalla* endre utfallet av historiske hendelser. Gjennom muligheten til å skape egne narrativer kan spilleren sammen med spillprodusentens «rules of engagement» og maskinvare skape mening av de historiske framstillingene (Chapman, 2016, s. 30-31). Meningen skapes når spilleren selv er delaktig i å forme utfallet av historiene.

Historiske dataspill skiller seg ut fra andre former for historiefremstillinger gjennom en fortellerstruktur der spillet både kan spilles og «vises». Dette betyr at spillet kan vise fortida gjennom ulike filmatiske filmsnutter hvor spilleren har muligheten til å se på. Samtidig kan spilleren skape narrativer gjennom aktivt å spille selv. I de fleste andre fortellingene om fortida er det bare historikeren som kan skape fortellingene, mens i historiske dataspill er spillerne delaktig i prosessen. I *Assassin's Creed* kan spilleren velge hvilke deler av landskapet den vil utforske og hvilke oppdrag som prioriteres. Selvfølgelig er det ikke slik at spilleren helt alene skaper fortellingene. Spillerens utforminger av historiske narrativer er stort sett begrenset til hvor stor frihet spillprodusenten gir spilleren. I historiske dataspill som *Call of Duty* vil eksempelvis spillprodusenten i større grad kontrollere narrativet

og spillerens frihet til å skape historien er begrenset. Spilleren kan i historiske dataspill bestemme noe av narrativet, men aldri alt. Historieforståelse hos spilleren blir ifølge Chapman (2016, s. 41) skapt i spenningen mellom spillerens frihet og de kontrollerende narrative strukturene og utfordringene i spillet. Samholdet mellom spillerens frihet og de kontrollerende strukturene kan ifølge Metzger og Paxton (2016, s. 534) påvirke og mulig endre hvordan mange forstår og lærer seg historie.



Figur 3. *Paris: Virkeligheta og i en realistisk historiesimulering*, 2014, av Dent. (<https://www.engadhet.com/2014-10-06-ubisoft-assassins-creed>).

Historiske dataspill kan ifølge Chapman (2016, s. 62) kategoriseres ut fra simuleringstiler, og dermed hvordan de ulike spillene representerer fortida. Disse simuleringstilene kan deles inn i realistiske simuleringstiler og konseptuelle simuleringstiler, hvorav et realistisk simuleringsspill analyseres i denne teksten. Den realistiske simuleringstilen forsøker å vise hvordan fortida var og hvordan den ble oppfattet av historiske personer i deres samtid. Innenfor den realistiske simuleringstilen finner vi spill som *Assassin's Creed*, *LA Noire*, *Red Dead Redemption*, *Mafia* og *Medal of Honor*. Ingen historiske dataspill kan vise til hvordan fortida virkelig var, men disse formene for spill kan gi spilleren inntrykk av at det er en autentisk versjon av fortida de spiller. Realistiske historiesimuleringer kjennetegnes gjennom hvor detaljerte fremstillinger de viser til. Audiovisuelle elementer og objekter i spillene er ofte så detaljerte at de kan virke svært troverdige for spilleren. Disse spillene fokuserer ofte på enkeltpersoner eller mindre grupper som er i senter for det historiske narrativet som skapes (Chapman, 2016, s. 63). Det er gjennom personene eller gruppene vi opplever de større historiske hendelsene. I disse spillene

vil spilleren i større grad ha frihet til å utforske fortida spillet presenterer. Realistiske historiske dataspill, som Assassin's Creed, kan ifølge Spring (2015, s. 207) produsere troverdige fortellinger som utvikler nye metoder for å representere fortida, samt møte historiedisiplinens standarder.

## 2.3 Metode

Det finnes flere måter å analysere historiske dataspill på. Hvilken analyse en anvender er avhengig av formålet med oppgaven og hvilket spill en skal bruke. I min oppgave har jeg valgt å analysere det nyeste historiske dataspillet i Assassin's Creed-serien, *Valhalla* og hvordan spillet kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati. For å besvare problemstillinga har jeg valgt å avgrense min analyse av *Valhalla* til å omfatte spillets representasjoner av religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller. Disse kategoriene anvendes ettersom de er svært sentrale i *Valhallas* framstilling av middelalderen, samt det er tematikk jeg har noe kunnskap om fra før. Samtidig valgte jeg dataspillet *Valhalla* fordi Assassin's Creed-serien er en spillserie jeg vokste opp med og som har klare historiske narrativer og historiske kontekster. Jeg har god erfaring med «åpen verden-spill» og er godt kjent med spillsjangeren og mekanismene til de aller fleste Assassin's Creed-spillene. Videre anser jeg det som interessant å finne ut om tematikken *Valhalla* framstiller kan belyse konsepter som historisk signifikans og historisk empati.

Jeg har valgt å ikke analysere og bedømme spillets innhold på bakgrunn av hva andre kilder om vikingtida forteller om hendelsene spilleren møter i *Valhallas* versjon. Dette er for å unngå å bedømme innholdet i spillet på bakgrunn av hva andre kilder fra vikingtida forteller. Dermed kan en forstå det historiske dataspillet utfra dets egne betingelser (Chapman, 2012, s. 42). Gjennom å analysere historiske dataspill på deres egne premisser kan en oppdage hvilke muligheter spillet har å tilby historiediskursen. Spring (2015, s. 209) hevder at å analysere historiske dataspill kan gi spillerne en genuin forståelse av fortida. Selv om jeg ikke har analysert spillet på bakgrunn av realhistoriske kilder har jeg likevel valgt å bruke flere for å vise at *Valhallas* framstillinger baseres på virkelige hendelser. Jeg valgte først å spille gjennom *Valhalla* for å avdekke hvilke mulige vinklinger jeg kunne analysere spillet for. Jeg brukte først rundt 200 timer for å spille hele spillet og dets tilleggsinnhold. På bakgrunn av denne gjennomgangen valgte jeg å avgrense oppgaven til å analysere temaene religion,

sosiale forhold, samt kjønn og kjønnsroller. Disse temaene er hyppig framstilt i *Valhalla*. Den andre gangen jeg spilte gjennom spillet noterte jeg ned alle representasjonene jeg fant av den nevnte tematikken. Ved å notere ned alle framstillingene fant jeg ut hvilke fellestrekk de hadde. Deretter delte jeg funnene inn i kategorier. Funnene ble dermed i hvert av hovedkapitlene delt inn i delkapitler.

I det første hovedkapitlet om religion delte jeg funnene inni de to religionene spilleren møter mest, kristendommen og norrøn tro. De to religionene hadde noen fellestrekk som jeg kategoriserte inn i: tradisjoner og feiringer, ritualer og riter og graver og gravlegginger. Videre fant jeg utfra notatene i analysen at de funnene som omtaler sosiale forhold også kunne kategoriseres fra deres likhet. Derfor så jeg det som nødvendig å dele funnene av sosiale forhold inn i kategoriene: politiske og hierarkiske systemer, yrker og relasjoner mellom folkeslag. I det siste hovedkapitlet om kjønn og kjønnsroller valgte jeg å trekke fram noen av de framtrepende karakterene av både hunkjønn, hankjønn og intetkjønn. Dermed handlet funnene i kjønn og kjønnsroller kapitlet om karakterne Sigurd, Eivor, Randvi og Soma. Disse er sentrale karakterer for narrativet som skapes i *Valhalla*. I de tre hovedkapitlene om religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller anvender jeg funnene fra analysen for å drøfte hvordan spilllets representasjoner kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati. For å analysere disse kapitlene har jeg valgt å bruke en formalanalyse.

Formalanalyse er en sentral metode for å undersøke historiske dataspill. Lankoski og Björk (2015, s. 23) påstår at formalanalyse hovedsakelig er en selvanalyse hvor spilleren spiller og former en forståelse av representasjonene han eller hun møter. Målet med en formalanalyse er å undersøke hvilke strukturer historiske dataspill kan representere, prosesser for narrativer, muligheter, predisposisjoner og begrensninger kilden tilbyr (Chapman et al., 2016, s. 361). I min oppgave bruker jeg formalanalysen for selv å undersøke *Valhallas* representasjoner av religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller. Bogost (2008, s. 125) mener at dataspill kan skape en overtalende retorikk som kan vise spilleren meningsfullt innhold av både samtid og fortid. Han forteller videre at retorikken dataspill viser til, bør sette søkelys på spillenes innhold. Dermed er Bogost (2008) syn på spillanalyse i samsvar med Lankoski og Björk (2015, s. 23) som hevder at spillanalyse bør fokusere på å trekke ut enkeltelementer som kan skape en bedre forståelse av både spill og innholdet de tilbyr.

Formalanalysen kan brukes til å undersøke innhold. Gjennom å analysere historiske dataspill for deres innhold kan formalanalysen lettere inkludere perspektiver for spilleren som beriker og skaper en fleksibel dybdeforståelse av spillene (Lundedal Hammar, 2017, s. 43).

Aarseth (2003, s. 3) argumenterer også for at den beste måten å analysere historiske dataspill er å spille spillene selv. Han sier «by indirect access to the experience of games make us liable to commit severe misunderstandings». Med dette påstår han at en selv må analysere historiske dataspill for å oppleve hva spillet presenterer, samt at en ikke misforstår hvilke data en skal trekke ut. Aarseth hevder at en må selv spille for å få et helhetlig bilde av hva en analyserer. Hvis en kun bruker intervjuobjekter eller observerer de som spiller vil en bare få en delvis forståelse av spillet. Intervjuer og observasjoner kan gi svar en ikke får av selv-analyse, men som Aarseth påstår må en som innen andre former for historiefremstillinger ha førstehåndskunnskap for å skape mening av analyseobjektet. Lankoski og Björk (2015, s. 23-24) fremhever formalanalysen som en sentral metode for å forstå seg på dataspill og dets innhold. Videre mener de at resultatene av denne metoden ofte kan brukes og testes opp mot andre kilder og brukes til videre forskning. Berry og Kitchen (2021) hevder i sin artikkel at selvstudieanalyser, som formalanalysen, innenfor en relevant kontekst av refleksjon kan skape nye former for kunnskap og forståelse. Dermed er håpet at formalanalysen av *Valhalla* kan skape framstillinger av religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller som bidrar til forståelse av både historisk signifikans og historisk empati.

Selv om det er enighet om at en selv bør delta i spillet for å skape forståelser, mener likevel andre forskere som Mortensen (Aarseth & Mortensen, 2021) at representasjonene historiske dataspill skaper, bør forstås gjennom manges opplevelser av dem. Hun påstår derfor at en sentral del av analysen av historiske dataspill bør inneholde intervjuer eller observasjoner av andre som spiller for å skape forståelser av de historiske representasjonene. En svakhet i formalanalysen kan, i lys av det Mortensen hevder, være at min undersøkelse ikke involverer intervjuobjekter eller observasjoner av andre som spiller *Valhalla*. Min analyse baserer seg hovedsakelig på mine observasjoner og drøfting i lys av relevant teori. I drøfting og analyse av spillet vil mine tolkninger hovedsakelig fremstå som *spilleren* eller *Eivor*, som er den fiktive karakteren jeg spiller gjennom. Til tross for at mine tolkninger kan ha sine begrensninger vil det være lettere å forstå informasjon spillet produserer gjennom å spille dataspill selv.



Chapman (2016, i Lundedal Hammar, 2017, s. 39) mener også at historiske dataspill har sine begrensninger ettersom realistiske historiesimuleringer som *Valhalla* tillater spilleren å delvis skape sine egne narrativer. Begrensningene ligger i at en lik analyse av spillet ikke nødvendigvis vil konkludere med de samme resultatene fordi de åpne narrative i spillet skaper til en viss grad ulike fortellinger. Når en annen person spiller *Valhalla* vil han eller hun skape egne narrativer og forståelser av vikingtidens religion, sosiale forhold og kjønn og kjønnsroller. Dermed er muligens ikke funnene i analysen like etterprøvable ettersom det narrative jeg selv skaper i *Valhalla* og mine tolkninger av disse er det som hovedsakelig preger drøftinga. Videre kan det være en svakhet med min oppgave at jeg analyserer spillet i lys av dets innhold og ikke dens form. Chapman (2012, s. 45) forteller at spill som *Assassin's Creed* bør analyseres utfra dens form og ikke dets innhold. Han hevder at retorikken i spill, som *Assassin's Creed*, er avhengig av strukturene og formen spillet produserer. Dermed er det ikke innholdet i spillet som er sentralt å analysere for mening, men strukturene. Jeg stiller meg likevel bak Lankoski og Bjork (2015) og Bogost (2008) syn på at det er innholdet i spill som bør analyseres for å skape mening og ikke formen. Bogost (2008, s. 125) hevder spill kan produsere meningsfullt innhold om verden og fortida gjennom et mangfold av narrativer.

Uavhengig om en bør analysere historiske dataspill i lys av form eller innhold er det flere som har stilt seg kritisk til den kommersielle siden med dataspill. Kritikken vedrører om spillenes tolkninger er preget av dens kommersielle side og ikke tilbyr like troverdige fremstillinger som andre historiefomer. De mener dataspill ikke kan tilby andre historiediskurser. Likevel kan en som Chapman (2012, s. 43) hevder, belyse og anvende disse tolkningene, eksempelvis gjennom formalanalysen, for å berike metadiskursen i historiefaget og eventuelt anvende denne formen for analyse i samsvar med et kvantitativt eller kvalitativt forskningsprosjekt. Dette blir likevel utenfor den oppgaven som jeg har valgt å besvare.

## Kapittel 3: Religion og *Valhalla*

Populærkulturelle framstillinger av vikingtida som *Vikings*, *Vikingene* og *Senuas Sacrifice* har flere framstillinger av både den kristne- og norrøne tro. *Valhalla* er intet unntak, og dets representasjoner av vikingtidas tro er mangfoldige. De mangfoldige framstillingene spillet skaper har jeg gjennom formalanalysen notert ned og avgrenset til tre ulike religiøse kategorier. Jeg har fordelt disse kategoriene til separat å omhandle *Valhallas* representasjoner av kristendommen og den norrøne troens riter og ritualer, feiringer og tradisjoner og begravelser og graver. Ved hjelp av *Valhallas* representasjoner av religion skal jeg forsøke å svare på hvordan spillet kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati.

### 3.1 Kristendommen i *Valhalla*: Hva viser funnene fra formalanalysen?

#### 3.1.1 Kristne tradisjoner og feiringer i *Valhalla*

I *Valhalla* får spilleren kjennskap til flere sider av kristendommen i de engelske kongerikene. *Valhalla* viser flere feiringer og tradisjoner. En av de første kristne tradisjonene spilleren møter på er et bryllup. Selv om det kristne bryllupet ikke var en del av de syv sakramentene før 1100-tallet har det ifølge Dues (1992, s. 164) eksistert lenge før *Valhallas* framstilling (800-tallet) av den engelske middelalderen. I *Valhalla* deltar spilleren i et kristent bryllup og kroningen av thegn Oswald av East-Anglia.

Kongeriket East-Anglia kontrolleres i *Valhalla* av *daner* (omtalt i spillet som en folkestamme fra vikingtidas Danmark og Norge) og jarl Halfdan Ragnarsson. Jarlen har beordret rådgiveren, Finn, til å krone en *saksisk* adelig som kan regjere i hans sted. Thegn Oswald blir Finns utvalgte konge av East-Anglia. For å signalisere enheten mellom *danene* og *sakserne* i kongeriket må Oswald gifte seg med kusinen til jarl Halfdan Ragnarsson, Valdis. Bryllupet foregår i Elmenham, en bygd nord i East-Anglia. Kirka er dekorert med blomster og hvit dekor og både *daner* og *saksere* er invitert til bryllupet. Under selve vielsen gir Valdis og Oswald hverandre gullringer. Finn sier etter de har gitt hverandre ringene «I hereby name you man and wife. I name you Oswald of Elmenham first of his name, king of East-Anglia». Etter kroningen og vielsen er det fest utenfor kirka. Her får spilleren delta i dans, konkurranser, talen fra kongen og brudekappløp. I *Valhallas* versjon av kongeriket

Mercia får spilleren også en framstilling av en annen form for kristen tradisjon, pilegrimsreisen.

Kristne pilegrimsreiser var ifølge Rasmussen og Thomassen (2000, s. 231) en sentral tradisjon både før og gjennom hele middelalderen. I spillet opplever ikke spilleren selv kristne pilegrimsreiser, men i et notat i klosteret, St. Albany, kan spilleren lese om pilegrimsreiser fra Lunden til St. Albany. I brevet fra en bonde til en av biskopene ved klosteret står det:

Reverend father. We, the farmers of the fields surrounding Saint Albanes abbey ask that pilgrims from Lunden no longer be welcome. We all pray to saint Alban as the first Mercian martyr. They consume barrels of ale and destroys the fields we plow. In the memory of our beloved saint, please send these people away.

Brevet viser at det var flere kristne fra Lunden som reiste på pilegrimsreiser til klostre som St. Albany i Oxenefordscire. Det finnes også andre kristne tradisjoner i *Valhalla*, fasting er en av disse. Dues (1992, s. 71) forteller at fasting gradvis ble en populær kristen tradisjon fra år 100. Eivor får i spillet kunnskap om fastingen fra lokale munkere i Oxford. Munkene spilleren møter i *Valhalla* har fastet over en lengre periode og feirer sin hengivenhet til Jesus og helgenen St. Guthlac. I et brev får spillerne innsikt i hvorfor munkene faster:

His life on the coach of God was one of piety and devotion. Living from the mud and with the birds the angles did visit him, they told him the proper way of living without jewels, without fatty meals. No one lives proper anymore. Find a corner in the world and eat the apples our orchards provide. For otherwise we are doomed.

Disse feiringene og tradisjonene er ikke de eneste representasjonene av kristendommen spilleren bevitner i *Valhalla*. Det er også flere eksempler på riter og ritualer.

### 3.1.2 Kristne riter og ritualer i *Valhalla*.

I løpet av spillet møter spilleren flere kristne som ber til Jesus, Gud eller helgener. Rasmussen og Thomassen (2000, s. 88) forteller at bønn var en del av den kristne tradisjonen fra seinest år 150. I *Valhalla* finner en hovedsakelig beende kristne i kirkene og klostrene i de *saksiske* kongerikene. Spilleren møter også *saksere* beende på landet og i mindre bygder hvor det ikke finnes religiøse sentre som kirker. Eksempelvis er det i Essex to fattige barn som ber til helgenen St. Martin. St. Martin var en av de mest kjente helgenene fra 300-tallets Gallia. I ettertid, inkludert i middelalderens Storbritannia, var det flere som tilba helgenen (Pernoud, 2006, s. 11-13). I spillet ber barna på sine knær til St. Martin for mat og penger. I hytta barna bor i finner Eivor et notat som sier følgende: «Beans to breakfast. Supper will be prayers to St. Martin». Barna er åpenbart fattige, men stoler på at helgenen kan hjelpe dem i nød.

Videre kan spillerne oppleve kristne ritualer som messe. Messen har siden tidlig middelalder vært et kristent rituale (Rasmussen & Thomassen, 2000, s. 170). I den engelske byen Wesbrie kan spilleren velge å delta i dette kristne ritualet hvis en hjelper den lokale presten Serec. Serec forteller og viser spilleren hvordan han frambringer offer til Gud og feirer messen. Kristne riter og ritualer møter en jevnt på i løpet av spillet, likevel er det en kristen representasjon spilleren møter mer enn andre: graver.

### 3.1.3 Kristne graver i *Valhalla*

I løpet av spillet møter Eivor på flere kristne graver. De kristne gravene i *Valhalla* er mangfoldige og varierer ofte utfra hvilken sosial status personen hadde. Eksempelvis kan en besøke graver til både konger og oldermenn i hele England. I Essex finner man graven til kong Æscwine av Wessex. På graven står det innrisset «Æscwine, King of Wessex. Son of Cenfus, who was son of Cuthgils. He is buried here with all his treasures. He was defeated by the Mercian invader Wulfhere». I hulen han er begravet i er det mange skatter og våpen. I landsbyen Kings Bury finner en også krypten til kong Edmund av East-Anglia. Kong Edmunds krypt er i likhet med Æscwines grav dekorert pent og har flere tilhørende skatter. I likhet med *Valhallas* representasjoner, finner Stenton (1971, s. 50) at de arkeologiske undersøkelsene av *saksiske* kongegraver hadde flere skatter og våpen av høy kvalitet.

Det finnes også mange kristne begravelser av menn med høy sosial status, som eksempelvis oldermenn. Spilleren kan bevitne oldermannen Hundbeorhts begravelse og grav i byen Lincoln. Sønnen til Hundbeorht, Hunwald sier at oldermannen «shall be buried in the

crypt with the rest of our kings of old». I Oxford finner en også graven til en annen ukjent oldermann. Ved siden av graven til den ukjente oldermannen står det et notat: «Our dear ealdorman has been laid to rest. Shriven, anointed and shrouded in simple cloth, his earthly remains have been buried in sanctified ground, his noble head positioned toward the setting sun». Hadley (2011, s. 294) antyder at status i samfunnet og kjønn var vesentlige faktorer for hvor *sakserne* ble begravet. I tillegg til pompøse graver av rikfolk, finnes det graver til mennesker av lavere sosial status.

I spillets versjon av Isle of Ely, Grantebridgescire kan en besøke et kloster hvor flere munk og prester er begravet. Gravene her er annerledes enn de av høy sosiale status. Her ligger munkene og prestene gravlagt i simple jordfestede graver med et hvitt kors over. Dette er ikke det eneste stedet en finner vanlige graver. Ved de aller fleste *saksiske* byer som har en kirke finner en kirkegårder hvor vanlige folk er gravlagt. Noen steder kan en også finne kristne begravelser på gårder. På en gård i Oxenefordscire møter spilleren en mann som har mistet datteren sin. Datteren ligger gravlagt under hennes favoritttre med noen få gullkjeder og et hvitt kors over graven. De kristne gravene spilleren finner i *Valhalla* er mangfoldige og er svært forskjellige ut fra hvilken sosial status gravens familie har.

## 3.2 Norrøn tro i *Valhalla*: Hva viser funnene fra formalanalysen?

### 3.2.1 Norrøne feiringer og tradisjoner i *Valhalla*

De fleste *daner* i *Valhalla* uttrykker at de tilhører den norrøne troen. I spillet finner en i likhet med framstillingene av kristendommen norrøne feiringer og tradisjoner, riter og ritualer og gravlegginger og graver. Det vises til flere norrøne feiringer i spillet, men det er tre «seasonal events» som er sentrale for *Valhallas* framstillinger av norrøne tradisjoner og feiringer. Disse feiringene er Ostara-, Sigrblot- og Yulefestivalen som feires på våren, sommeren og jula. Både Sigrblot- og Yulefestivalen nevnes i *Heimskringla* av Snorre Sturlason. I *Heimskringla* beskrives Sigrblotfestivalen som en midtsommerfestival hvor vikingene feiret seier og de kommende vikingraidene (Harvey, 2011, s. 58). I *Valhalla* framstilles Sigrblotfestivalen også som en feiring av sommerens start hvor vikingene ofret til Odin for hell på vikingtoktene. Under festivalen i spillet kan en spille orlog (terningspill), ofre forskjellige gaver til valgfri gud og til slutt sammen med resten av bygda gjøre en større ofring til Odin.

Yulefestivalen er den andre sentrale norrøne feiringa i *Valhalla*. Yule blir i *Heimskringla* beskrevet som en feiring vikingene utførte om vinteren med gaver, ofringer og fest (Harvey, 2011, s. 58). I *Valhalla* feirer Eivor og hens klan Yule som en stor vinterfest. Under Yule er Ravenstrophe dekorert til jul og spilleren kan delta i flere juleaktiviteter, som bueskytterkonkurransen, drikkekonkurransen og Yule Brawl. Den siste norrøne feiringa i Eivors bygd er Ostarafestivalen. Ostarafestivalen er ifølge Hutton (2008) en norrøn vårfeiring som symboliserte fruktbarhet, vekst og vår. Feiringa markerte starten på sommeren og var en feiring for gudinnen Ostara. Ostarafestivalen er i spillet en vårfestival som er del av «wheel of the year» som er en årlig syklus av hendelser som feires av mange hedninger, ikke bare hos vikingene. Eivors bygd er i de ukene Ostarafestivalen varer, pyntet i vårfarger og blomster for å markere starten på våren. Under festivalen kan man dra på «eggjakt» og delta i drikkekonkurranser.

### 3.2.2 Norrøne riter og ritualer i *Valhalla*

*Valhalla* viser til et stort mangfold av norrøne riter, ritualer og rituelle drap. I spillet kan en skille mellom rituelle drap og ofringer ved at ofringene har en guddommelig mottaker, mens rituelle drap ikke har offermottager (Näsström 2001, s. 21). I *Valhalla* møter en på flere former for ritualer og rituelle drap. Helt i starten av spillet møter Eivor antagonistene Kjetve the Cruel. Kjetve har tatt Eivor og klanen hens til fange og vil selge dem til slavehandlere. I et brev Eivor finner på Kjetves gård står det: «Prepare the child of Varin (Eivor) for the slavers, you may use the others for blood-sacrifice». Ofringer var ifølge Näsström (2001, s. 11-14) en svært sentral del av vikingenes rituelle kult. Under flere scener i *Valhalla* både nevnes og vises ofringer til guder som Thor, Freya og Odin. Det første eksempelet hvor en ofring nevnes i spillet er gjennom vikingen Rikiwulf. Han sier til Eivor «if you wish to be my first sacrifice, Odin will be more than happy».

Gjennom hele spillet, både i England og Norge, finner en offerplasser hvor Eivor kan ofres ulike typer mat, gaver og skatter. Gaveofferet til gudene var ifølge Näsström (2001, s. 26) vikingens vanligste form for offer. I et brev fra Ledecestrescire står det følgende om et gaveoffer:

A *danes* offering: something violent afflicts my son he has not eaten or drank in four days. Not slept for he shakes in the night, crying sad tears. It is no illness I have seen;

thus, it must be a curse. One that I fear will bring about the end of his life. To the Gods, I offer the lifeblood of my horse. I hope an offering such as this appease them, for only their strength may save my son now.

Dyr, som hesten, var ifølge Näsström (2001, s. 28) en vanlig form for offer til gudene. I Kent møter spilleren på en religiøs ekspert som selv ofrer blod til Freya, så avlingene i området kan blomstre igjen. Seeren (religiøs ekspert som utfører seid) sier «I made the offer on my own. With Freyas blessing the crops will grow. Blood-mead. The fields need blood mead. If I fail my task the crops won't grow». Det finnes også andre former for norrøne ritualer i *Valhalla*. Et kjent rituellet drap, som også er framstilt i Tv-serier som *Vikings*, er blodørnen. Bugge (1910) forteller at blodørnen er omtalt i Ragnar Lodbrok saga i *Heimskringla*. Her beskrives det rituelle drapet som en grusom form for rituale hvor offeret fikk skåret ribbeinene ut av ryggen og revet ut lungene. Näsström (2001, s. 42) hevder dog at dette ritualet er svært usikkert ettersom det mangler støttende kilder. I *Valhalla* får spilleren bevitne rissing av blodørn i Westbrie. Her utfører Ivarr Beinlause blodørnen på kong Rhodri. Ivarr legger Rhodri på bakken ved en trestamme og sier følgende mens han utfører blodørnen:

Now comes the dragon to feed on his favorite meal, the blood eagle. The birth of a blood eagle is a sight to behold, my friend. First, I, slice the length of your spine, now I pull back the flesh, out comes the lungs, as we spread them like wings.



Figur 4. *Blodørnen av kong Rhodri*, 2021, av DeathStalker.

(<https://www.youtube.com/watch?v=5jByHp7inMs>).

Et annet rituale som spilleren kan bevitne er holmgangen. Holmgang var en duell som var nedfelt i loven. Her kjempet menn i det som oftest ikke var fatale dueller mot hverandre. Holmgangen ble sett på som religiøs ettersom de befant seg på hellige steder og hvor deltagere ofret til gudene før ritualet tok sted (Dougherty, 2016, s. 62-63). I *Valhalla* utfordres Eivor til holmgang av hans nestleder, Dag. Holmgangen beskrives i spillet som a «fight to the death», hvor Eivor til slutt dreper Dag.

### 3.2.3 Norrøne begravelser i *Valhalla*

Det framstilles flere typer norrøne gravlegginger i vikingspillet. Vikingbegravelsene var ofte ulike, men ble som oftest gjennomført ved jordfesting eller brannbegravelser (Steinsland, 2005, s. 337). Den mest storslåtte begravelsen spilleren bevitner i *Valhalla* er jarl Hemmings begravelsesbål. Eivor er under et oppdrag i Nottingham og hjelper til med jarl Hemmings begravelse. Jarlen brennes på et større bål sammen med gaver, trelles, skatter og rådgiveren hans, Trygve. Hemmings sønn, Villi, sier i en tale ved begravelsen: «this will be the send-off Hemming deserves. All the funeral preparations are in order. Be patient, Hemming jarl, we are about to send you on your final journey».

En annen sentral norrøn begravelse i *Valhalla* er Ivarr Beinlauses båtbegravelse. Ivarr legges på et skip med blomster, skatter, våpen og dyr før han sendes utover en innsjø. Broren Ubba skyter en flammepil på båten og sier «to you my brother, may your time in Valhalla be glorious». Arkeologen Stylegar (2009) beskriver vikingens gravskikker med ordet mangfold, hvorav brannbegravelser ikke var uvanlige. Han påstår at vikingens begravelser ofte kunne skilles utfra hvilken sosial status den avdøde hadde. Gravene til mennesker av høy sosiale status, som for eksempel jarlen Hemming, hadde flere gaver, mer mat og i tillegg trelles, mens til de av lavere sosiale status var enklere. Det finnes også flere norrøne begravelser for *daner* av lavere sosiale status i *Valhalla*. I bygden Ravensthorpe kan en besøke en helt vanlig norrøn gravplass for «vanlige» *daner*. Ved gravplassen kan Eivor se flere skjold og økser, samt en statue av Frøya som vokter over gravene. Et annet eksempel, hvor *daner* av lavere status blir gravlagt, er fra en gård i Hamtunscire, hvor flere *daner* fra en vikingklan brennes på et større bål.



### 3.3 Historisk signifikans og religion i *Valhalla*

Innen historiefaget er utvalg og relevans svært sentralt for historikeren. Hva i fortellingene om fortida er viktig å fortelle? Hva er utelatt, og hva får ikke en sentral del av fortellinga?

Historie er ifølge Kvande og Naastad (2013, s. 79) ikke et absolutt objektivt fag, men et fag som krever subjektive vurderinger om fortida basert på forståelser, oppfatninger og erfaringer vi har i samfunnet vårt i dag. De subjektive vurderingene som gjøres om fortida kan fortelle oss et mangfold av historier og hva som ansees som signifikant fra disse fortellingene. Hva som er signifikant innen fortidas fortellinger er alltid under endring ettersom samtidas bilde på hva som vektlegges endres over tid. For eksempel vil det være forskjell i hva som var signifikant å fortelle om norrøn tro på 1500-tallet og i dag. I dagens framstillinger av vikingsamfunnene og deres tokter til andre land spiller religion en sentral rolle.

Religionene som omfattet samfunnene vikingene levde i er hyppig vektlagt i populærkulturelle framstillinger som både historiske dataspill og historiske filmatiseringer. I *Valhalla* viser Ubisoft til et utvalg av religiøse aspekter som spillskaperen anser som relevant for å framstille både kristendommen og den norrøne tro. Begge disse religiøse retningene har flere fellestrekk i *Valhalla*. Utfra min egen formalanalyse av spillet er det åpenbart at spillskaperen har gjort et tydelig utvalg. Disse utvalgte religiøse aspektene er: begravelser og graver, feiringer og tradisjoner og riter og ritualer. De nevnte religiøse aspektene er ofte presentert i spillet og er betydningsfulle for hvordan Ubisoft vil framstille middelalderens norrøne tro og kristendom. Imidlertid kan det stilles spørsmål ved de subjektive utvalgene Ubisoft har gjort, og om disse religiøse aspektene kan ansees som historisk signifikante. Dermed kan en stille spørsmålet: hvordan kan *Valhallas* representasjoner av religion bidra til forståelse av historisk signifikans?

For å finne ut hvordan de religiøse aspektene i spillet kan bidra til forståelsen av historisk signifikans kan Seixas og Mortons (2013) kriterier anvendes. Det første kriteriet for å oppnå historisk signifikans er at *Valhallas* representasjon av religion må ha betydning for en større andel mennesker. Populærkulturelle historiefamstillinger som *Valhalla* har en stor påvirkningskraft til hvordan mange forstår vikingene og hva som var viktig å fortelle om dem (Ferrer, 2015, s. 39-40). *Valhalla* er et av de mest suksessfulle historiespillene noensinne, og har tjent inn over 10 milliarder kroner, per 19. februar 2022 (Nunnley, 2022). Chapman (2016, s. 41) hevder spillerens historieforståelse skapes i spenningen mellom spillerens frihet

og de kontrollerende strukturene spillskaperen, Ubisoft, lager. Det er dermed ikke usannsynlig at spillernes historieforståelse, og oppfatning av middelalderens kristendom og norrøne tro påvirkes av realistiske historiesimuleringer som *Valhalla*. Eksempelvis kan begravelsen av vikingjarlen Hemming påvirke hvordan flere forstår begravelser av vikingene. Jarlens storslåtte begravelse, hvor han brenner på et bål med både skip, gaver, våpen og rådgiveren sin vil fortelle mange hvordan vikinger av høy sosial status ble begravet. Spillet kan dermed påvirke spillernes forståelse av vikingenes begravelser. *Valhalla* viser brannbegravelser, jordfestelser og båtbegravelser og kan i så måte vise mangfoldet i vikingbegravelser.

Det andre kriteriet Seixas og Mortons (2013) modell krever for å oppnå historisk signifikans er at personen, hendelsen eller utviklinga resulterer i endringer. Det betyr at *Valhallas* utvalg av religiøse aspekter om kristendommen og norrøn tro må føre til endringer i historien som har: «deep consequences, for many people, over a long period of time» (Seixas & Morton, 2013, s. 17). Bryllupet mellom den *saksiske* adelsmannen Oswald og den velstående *danen* Valdis i *Valhalla* kan illustrere en hendelse som resulterer i endringer. Hendelsen er ikke bare et bryllup, men kan fortelle oss noe mer enn bare hendelsen i seg selv. I spillet besøker Eivor et kongedømme, East-Anglia, som er hardt plaget av banditter og økonomiske problemer, noe som fører til stadige konflikter mellom *daner* og *saksere*. Counsell (2004, s. 13) påstår at relativt små hendelser, som eksempelvis det kristne bryllupet, kan sees på som svært betydningsfulle, ettersom de kan være symbolske. Bryllupet er i spillet, symbolsk, en form for redning for kongeriket, hvor denne kristne tradisjonen og unionen mellom en *sakser* og en *dane* fører til bedre leveforhold for folket i East-Anglia. Bryllupet symboliserer også at konfliktene innad kongeriket er forbi, siden det maktpolitiske vakuumet er fylt med Oswald som konge. Bryllupet fører dermed til endringer i East-Anglias historie ettersom det forteller om forandringer innen økonomi, maktforhold, allianser og sameksistens på tvers av kulturer.

Det tredje kriteriet til Seixas og Morton (2013) er at hendelsen, i dette tilfellet, må avsløre problematikk i samtid eller framtid. Hendelsen må «shed light on enduring or emerging issues in history or contemporary life» (Seixas & Morton, 2013, s. 19). Hvis bryllupet kan fortelle oss noe om tidsperioden den tilhører og enda viktigere om problematikk som eksisterer i dag vil eksempelet kunne oppnå status som historisk signifikant. Bryllupet i

seg selv kan sammenkobles til en større historie hvor den kan fortelle og avsløre problematikk som eksisterer i *Valhalla* og i dagens samfunn. Bryllupet kan avsløre problematikk som gjelder konflikter, fred, kulturell sameksistens og muligens økonomi. Dette er problematikk som både eksisterer i *Valhalla* og i dagens samfunn. *Valhallas* versjon av et kristent bryllup overholder dermed kriteriet til historisk signifikans, ettersom eksemplet kan vise spilleren problematikk som både eksisterer i dagens samfunn og i selve spillet.

Det er flere eksempler i spillet som overholder Seixas og Mortons (2013) kriterier for historisk signifikans. Blodofringen til den religiøse ekspert i Kent kan eksempelvis også oppfylle kravene. Denne kan fortelle spilleren noe om endring i historiefortellinga. Ekspertens blodofringer fører i *Valhalla* til at avlingene i Kent blir betraktelig bedre og endrer seg positivt over natten. Dette betyr at ekspertens religiøse handling førte til en endring, ettersom matproduksjonen økte. I tillegg kan hennes blodofring fortelle spilleren noe om problematikk fra samtiden. Näsström (2001, s. 26) forteller at ofring av blod ikke var uvanlig for å få gudens gunst. I *Valhalla* ofrer den religiøse eksperten blod til Frøya, så avlingene kunne gro igjen. Dette taler om problematikk i samtidens Kent ettersom det må ha vært mangel på mat. *Valhallas* framstillinger av bryllupet og ofringen i Kent kan begge ansees som eksempler som overholder kriteriene til Seixas og Morton (2013) og dermed er signifikante i *Valhallas* narrativer.

Likevel finnes det religiøse aspekter i *Valhalla* som ikke kan fortelle noe mer enn seg selv. Disse eksemplene mangler en fortelling hvor spilleren kan koble objektet eller hendelsen til større endringer eller problematikk. For eksempel kan ikke begravelserne av vanlige munk, prester og *daner* ansees som betydningsfulle for *Valhallas* narrativ. De okkuperer ingen meningsfull plass i narrativet og forteller ikke noe spesielt utenom gravleggingene i seg selv, ettersom de ikke sier noe om endringer eller problematikk i samtida. I *Valhalla* kan en også finne flere religiøse aspekter som antakelig ikke er signifikante. Mange av offerstedene Eivor møter i spillet, eksempelvis feiringer som Ostara-festivalen, forteller ikke nødvendigvis så mye om endringer eller problematikk i sin samtid. Imidlertid kan kanskje slike representasjoner, som ofringene, være betydningsfulle ettersom de påvirker forståelsen og opplevelsen spilleren får av religion i *Valhalla*. Counsell (2004, s. 13) hevder at til og med små hendelser kan ansees som signifikante og ha stor betydning for kildens framstilling av tematikk, som eksempelvis religion. Ofringene og Ostarafestivalen kan ha betydning for hva

spilleren anser som betydningsfullt innen norrøn tro, selv om de ikke oppfyller kravene til Seixas og Morton (2013, s. 13-19).

I spillet finnes mange religiøse aspekter, og det er tydelig at flere av disse kan okkupere en meningsfull plass i hovednarrativet. Dermed kan mange av de religiøse aspektene ved kristendommen og norrøn tro fortelle om større endringer i historien, samt belyse pågående eller kommende problematikk. Mange av *Valhallas* framstillinger av religion kan muligens endre og påvirke hvordan flere forstår middelalderens norrøne tro og kristendom (Metzger & Paxton, 2016, s. 534). Noen av de religiøse aspektene spilleren møter, kan imidlertid stilles spørsmål ved om de er betydningsfulle nok, til å bidra til forståelse av historisk signifikans. Disse eksemplene oppfyller ikke nødvendigvis kravene til historisk signifikans, men kan påvirke helhetsinntrykket til spilleren om hva som er betydningsfullt i *Valhalla* innen kristendommen og den norrøne tro.

### 3.4 Historisk empati og religion i *Valhalla*

Gee (2011, i Gilbert, 2019, s. 111) argumenterer for at narrative historiske dataspill framstiller har potensiale til å skape empati for fortidas mennesker. Han hevder videre at gjennom å spille som historiske karakterer kan en ikke bare forestille seg fortidas hendelser, men også forstå hendelser som om man var disse personene selv. Dermed, gjennom å spille som karakteren Eivor i *Valhalla*, kan det være mulig å oppnå perspektiver som har potensialet til å skape empati for fortidige hendelser og personer. Hvordan kan *Valhallas* framstillinger av religiøse aspekter skape empati for 800-tallets *daner* og *saksere*, samt bidra til forståelse av historisk empati?

I *Valhalla* møter Eivor på mange religiøse personer og hendelser som kan skape former for historisk empati. I fylket Ledecestrescire finner hen for eksempel et notat ved en ofringsplass:

A *danes* offering: something violent afflicts my son he has not eaten or drunk in four days. Not slept for he shakes in the night, crying sad tears. It is no illness I have seen; thus, it must be a curse. One that I fear will bring about the end of his life. To the

gods, I offer the lifeblood of my horse. I hope an offering such as this appease them, for only their strength may save my son now.

Har ofringen potensiale til å gi spilleren kognitive og affektive koblinger til *danen* som ofret og handlingene han utførte? Det er vanskelig å ikke ha medfølelse med *danen* som kanskje mister sin sønn. Det er mulig å forstå eller sette seg inn i hvorfor *danen* ofret til gudene for å redde sin egen sønn. Spilleren får på en måte forståelse for *danen* og dermed knyttes en emosjonell tilstedeværelse i *Valhalla*. *Valhalla* gir spilleren det Gilbert (2019, s. 120) utdyper som en form for emosjonell tilknytning til fortida og dens karakterer. Det kan diskuteres om eksempler, som *danens* ofring, overholder Endacott og Brooks (2013, s. 43) tre kriterier for historisk empati.

Det første kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43) handler om historisk kontekstualisering. Dette kriteriet er todelt. Den første delen av kriteriet forteller at kilden må gi spilleren en opplevelse av en tidsforskjell mellom vår egen samtid og kildens tid. Den tidsmessige forskjellen er åpenbart til stede ettersom *Valhallas* representasjon av religion framstiller middelalderens England og Norge. På den måten overholdes alle framstillingene av religion i *Valhalla*, inkludert *danen* som ofret en hest for sin sønn, denne delen av kriteriet. Den andre delen av det første kriteriet, forteller at kilden må gi kunnskap til kulturelle, sosiale eller politiske normer fra den tida den framstiller. Det er mulig å påstå at både eksempelet med *danen* som ofret en hest og flere andre funn fra de religiøse aspektene i formalanalysen kan belyse *danene* og *saksernes* kulturelle og religiøse normer.

Eksempelvis kan *Valhallas* framstilling av messen i Wesbrie og barna som ber til St. Martin fortelle noe om kulturelle normer fra middelalderen. Rasmussen og Thomassen (2000, s. 170 og 88) mener at bønn og messe er sentrale deler av den kristne tro. Både framstillinga av messa og barna som ber kan gi spilleren informasjon og kunnskap om religion. Dermed belyser både messa og barna i *Valhalla* kunnskap om kulturelle normer fra sin tid. I tillegg kan *Valhalla* også vise til kunnskap om vikingens kulturelle normer. Ofringene, som for eksempel *danen* som ofret en hest, kan også fortelle spilleren noe om vikingens kulturelle normer. Dette eksempelet belyser kunnskap om hvorfor *danene* ofrer, og hvem de ofrer til. På den måten kan det argumenteres for at *Valhalla* skaper en kulturell kontekst hvor spillet flere ganger viser til vikingenes ofringer og hvorfor de ofrer. Bjørknes Harnes (2021) mener at en

må personifisere de menneskene en møter i historien for å skape kontekst. For å forstå historie må vi kunne relatere oss til mennesker i fortida og de fortidige fortellingene. Vi må forstå at de hadde noenlunde samme følelser som vi har i dag.

Likevel er det noen religiøse aspekter i spillet som ikke nødvendigvis gir spilleren kunnskap om sosiale, kulturelle eller politiske normer. Eksempelvis forteller ikke enkelte av *danenes* ofringssteder noe om hva norrøne ofringer er eller hvordan de foregår. Disse ofringsstedene er områder spilleren kan besøke, som ikke gir spilleren innlysende kunnskap til hvordan *danenes* ofringer ble praktisert. De viser ofte bare statuer av Thor, Odin eller Freya og enkelte ofringsobjekter som mat, dyr eller våpen. Imidlertid kan disse plassene gi spilleren et større helhetsinntrykk til hva ofringer er og berike *Valhallas* kontekstuelle framstilling av norrøn tro.

Endacott og Brooks (2013, s. 43) andre kriterium for historisk empati er perspektivtakning. Perspektivtakning handler om å forstå fortidige menneskers livserfaringer, prinsipper, holdninger og tro. *Valhalla* byr på mangfoldige framstillinger av religion og det kan i noen tilfeller være vanskelig å forstå seg på de historiske eller fiktive karakterenes perspektiver knyttet til religion. Eksempelvis kan det være vanskelig å forstå seg på de kristne munkene som fastet. Fasting er ifølge Dues (1992, s. 71) en kristen tradisjon som var svært populær. I *Valhalla* møter Eivor en sekt med munkes som har fastet og skal feire helgenen St. Guthlac. Det kan være vanskelig for en som verken har fastet før eller er religiøs, å forstå hvorfor munkene handler som de gjør. Med et utenfra perspektiv kan en forstå seg på deler av munkenes tro (Gud og St. Guthlac), men det er vanskelig å forstå hvorfor de eksempelvis ikke kan spise feit mat. Dermed kan det være utfordrende å sette seg inn i munkenes perspektiver. Dette kan være et uttrykk for presentisme fordi spilleren lett kan tilegne seg et nåtidige tankesett om aktørene i *Valhalla*. Selv kan spilleren, eller spillerne, ha vansker med å reflektere over hvorfor for eksempel munkene faster. Seixas og Morton (2013, s. 144) hevder en må unngå presentisme for å forstå historiske karakterer og deres perspektiver. Det er i dag mange som enten faster av religiøse grunner eller av helsemessige årsaker i dagens samfunn. For disse menneskene vil det antakelig være lettere å forstå perspektivene til hvorfor munkene faster.

Det er likevel religiøse framstillinger i *Valhalla* som kan oppfylle det andre kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43). Det kan være lettere forstå seg på seeren fra Kent. Seeren

har i *Valhalla* ofret sitt eget blod for å redde avlingene i området. Ved å redde avlinga kan folket hennes spise. I dette tilfellet er det enklere å sette seg inn i hvorfor karakteren fra *Valhalla* handlet som hun gjorde, og det er lett å få medfølelse handlinga hennes. Hvordan karakterene i *Valhalla* begrunner sine religiøse handlinger er sentralt for om spilleren kan forstå perspektivene til karakterene i spillet. Barton og Levstik (2011, i Hatlen, 2020, s. 150) hevder at historisk empati handler om det å ha omtanke for menneskene en undersøker og er sentralt for å forstå seg på fortidas mennesker. Med omtanke for eksempelvis *danen* som ofret kan det være lettere å skape en form for menneskelig forbindelse og empati for situasjonen og handlingene hans. Samtidig kan det være enklere å skape en menneskelig forbindelse og omtanke til *danen* som ofret ettersom karakterene en spiller som Eivor, selv er *dane*. Gilbert (2019, s. 121) mener *Assassin's Creed* kan gi menneskelige forbindelser til historie og historiske karakterer. I tilfellet med den religiøse eksperten, seeren, er det muligens lettere å skape en menneskelig forbindelse til hennes holdninger og tro.

I det siste kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43) påstår de vi må være klar over at man skaper følelsesmessige forbindelser til historiske karakterer. For å etterfølge dette kriteriet må en ha opplevd lignende situasjoner eller handlinger som de historiske karakterene. I spillet finnes et mangfold av karakterer, spilleren kan skape følelsesmessige bånd til. Om dette kriteriet kan oppfylles er avhengig av spillerens egne livserfaringer. Mine egne erfaringer vil i dette tilfellet belyse om jeg kan skape følelsesmessige forbindelser til de religiøse karakterene i *Valhalla*. Mange av de kristne framstillingene i spillet er tradisjoner og ritualer som eksisterer i dagens samfunn. Den kristne messa, bønn og brylluper er ikke ukjent for meg. Likevel vil det være stor forskjell i hvordan disse kristne feiringene og ritualene utføres i dag enn på 800-tallet. Dermed kan det være vanskelig å tolke affektive forbindelser til mennesker i fortida som praktiserer religiøse ritualer og feiringer som utføres på en måte som er svært annerledes til i dag. Van Sledright et al. (2014, i Hatlen, 2020, s. 152) er kritiske til at en kan leve seg inn i tankesettene til fortidas mennesker. De forteller at det er lett å overvurdere sin egen forståelse av perioden eller bruke kontekstkunnskaper for lite når en vurderer kilden og menneskene en forsøker å skape en affektiv forbindelse til. Dermed kan det være vanskelig å skape følelsesmessige forbindelser til *Valhallas* representasjoner av kristne ritualer, tradisjoner og mennesker.

Samtidig kan en påstå at det blir enda vanskeligere å oppnå affektive forbindelser til aspektene av den norrøne troen som framstilles i *Valhalla*. I spillet blir norrøne ritualer, begravelser og feiringer framstilt hyppig. Ved de kristne framstillingene i spillet kan spilleren møte på ritualer og tradisjoner som enda eksisterer i dag. Kristendommen er i dag fortsatt en betydelig religion, mens den norrøne tro over tid ble betraktelig mindre. En kan hevde at det er sannsynlig at svært få av de som spiller *Valhalla* som har opplevd feiringer som er like Yule-, Ostara- eller Sigrblotfeiringene. Dermed er det både personlig, og antageligvis for andre spillere, vanskelig å relatere og skape følelsesmessige bånd til norrøne karakterer fordi en ikke har opplevd like eller lignende religiøse hendelser. Derfor oppnår ikke spillets representasjoner av norrøn tro Endacott og Brooks (2013, s. 43) siste kriterier til historisk empati. Oppsummert kan det virke som det er vanskelig å oppnå en form for affektiv forbindelse til religioner som praktiseres i en tidsperiode som er så annerledes fra vår egen.

Endacott og Brooks (2013, s. 43) kriterier kan gi noen svar på hvordan de religiøse aspektene og menneskene en møter i *Valhalla* kan bidra til forståelse av historisk empati. På den ene siden overholder mange av *Valhallas* representasjoner av religion det første kriteriet. Spillet gir spilleren en opplevelse av at det er en tidsmessig forskjell mellom vår tid og den fortida spillet framstiller. *Valhalla* gir også spilleren flere representasjoner av religion som viser til kunnskap om kulturelle og religiøse normer fra middelalderen. Videre kan *Valhalla* i noen tilfeller overholde det andre kriteriet om perspektivtakning. Spillet viser i noen tilfeller til religiøse hendelser og karakterer som muliggjør innlevelse til ulike perspektiver. På den andre siden er det flere religiøse framstillinger i spillet som gjør det utfordrende å skape forståelse for historisk empati. Noen av karakterene en møter, som munkene i Mercia, er det vanskelig å ta perspektivene til. Videre virker det som det er vanskelig å skape følelsesmessige forbindelser til de religiøse karakterene i spillet. Dette er utfordrende ettersom en må ha opplevd like eller lignende hendelser selv og *Valhallas* framstillinger av religion kan være svært annerledes de religiøse aspektene en møter i dagens samfunn.



## Kapittel 4: Sosiale forhold og *Valhalla*

### 4.1 Sosiale forhold i *Valhalla*: Hva viser funnene fra formalanalysen?

I *Valhalla* reiser spilleren, gjennom karakteren Eivor, til flere land, fylker, byer og bygder. Innen disse landområdene spiller relasjonene mellom menneskene en møter en viktig rolle for både spillopplevelsen og hvordan en forstår *Valhallas* sosiale forhold. Sosiale forhold er ifølge Burrell et al. (2017, s. 5) «faktorer som involverer en persons forhold og relasjoner til andre mennesker. Dette inkluderer alt fra nære relasjoner med enkeltmennesker, til den sosiale statusen et menneske har i et samfunn». Sosiale forhold kan omhandle relasjoner på et menneskelig nivå, men også på et samfunnsnivå.

I *Valhalla* møter spilleren på flere sosiale faktorer som omhandler relasjoner mellom mennesker og de samfunnsstrukturene de lever innenfor. I dette kapitlet beskriver jeg hvilke funn av sosiale forhold jeg har gjort gjennom formalanalysen. Jeg har avgrenset mine funn av sosiale forhold i spillet til å omhandle politiske systemer, yrker og relasjoner mellom folkeslagene i spillet. Jeg har valgt å analysere disse ettersom de spiller en viktig rolle for *Valhallas* framstilling av middelalderen. Etter dette vil jeg anvende funnene av sosiale forhold for å drøfte hvordan disse funnene kan bidra til forståelse av konseptene historisk signifikans og historisk empati.

#### 4.1.1 Politiske og hierarkiske systemer i *Valhalla*

Allerede i starten av *Valhalla* møter Eivor på politiske forhold i hjemlandet. Disse forholdene kan framstille de hierarkiske systemene i fortidas Norge for spilleren. De politiske forholdene forklares ikke nødvendigvis direkte, men kan tolkes og forstås.

I Norge er spilleren, som karakteren Eivor, en del av adelsfamilien til kong Styrbjorn i kongeriket Rygjafylke. Kong Styrbjorn forteller i starten av spillet at flere småkonger, adelsmenn, og jarler kriger mot hverandre, samt skaper allianser for å få skaffe politisk makt i landet. Han forteller også at det har vært kamper mellom disse politiske lederne i tre generasjoner. En større del av oppdraget Eivor har i Norge er å krige mot fiendtlige norske klaner, samt skape allianser med småkonger, adelsmenn og jarler. I middelalderens Norge var det i likhet med *Valhallas* framstillinger av vikingtida flere småkonger, jarler og høvdingar som hadde stor politisk, militær og økonomisk innflytelse. For å opprettholde makta

samfunnseliten hadde, var krigføring mot andre makteliter sentralt (Moseng et al., 2007, s. 56-57).

I *Valhalla* får spilleren oppleve samlinga av Norge. Etter en lengre krig mellom Eivors klan og en klan fra Hordafylke, samler Harald Hårfagre alle konger, adelsmenn og jarler i Norge til et allting for fredsløsninger. På tinget foreslår Harald at alle klanene samles under samme trone, med han selv som konge. Noen velger å ikke følge han, mens de fleste jarlene og småkongene erklærer Harald til konge av hele Norge. Likevel kan det være vesentlig forskjell på *Valhallas* framstilling av rikssamlinga og andre teorier til den. I spillet framstilles det som at Harald ble konge over hele Norge. I realiteten ble mest sannsynlig Harald konge over Vest-Norge (Moseng et al., 2007, s. 64-65).

I spillet framstilles maktpolitiske hierarkier i vikingtidas Norge. Det er tydelig at småkongene og jarlene i de ulike klanene tar avgjørelsene for klanene deres. I spillet, som i virkeligheta, var det ofte et patron-klientforhold mellom innbyggerne i Norge. Jarlene og småkongene ga undersåttene sine beskyttelse og tok seg av de større politiske beslutningene (Moseng et al., 2007, s. 43). I *Valhalla* visualiseres og simuleres det hvordan flere norske jarler og småkonger tar politiske avgjørelser for sine klaner. Eksempelvis erklærer kong Styrbjorn troskap til Harald Hårfagre på alltinget. Dette viser at det var småkongene og jarlene som tok de politiske avgjørelsene. Flere av jarlene og småkongene som ikke sverger troskap til kong Harald velger i *Valhalla* å reise til middelalderens England.

I *Valhallas* versjon av England møter Eivor, i likhet med Norge, et land som ikke er samlet. England består i *Valhalla* av kongedømmene og fylkene: Northumbria, Wessex, Mercia, East-Anglia, Essex, Sussex og Kent. Innen disse kongedømmene og fylkene bor det både *daner* og *saksere*. I 850 var i virkeligheta, som i spillet, deler av England kontrollert av *danene*, mens andre kongedømmer som Wessex og Mercia fortsatt hadde en sterk *saksisk* innflytelse (Blair, 2003, s. 222). I spillet er disse kongedømmene svært innflytelsesrike og gir spilleren nyanser til hvordan de politiske forholdene var i datidas England.

De politiske strukturene spillerne møter i England er svært annerledes enn de som var i Norge. I England er det stadige kamper om landområder og makt mellom *sakserne* og *danene*. Spilleren får gjennom en rekke oppdrag muligheten til å oppleve, få forståelse av og endre det maktpolitiske bildet i England. Opplevelsen av disse strukturene får spilleren i *Valhalla* gjennom karakteren Eivor og hens klan, Ravneklanen. Ved ankomsten til England

får Eivor i oppdrag av sin jarl, Sigurd, å opprette allianser med andre kongeriker og fylker. Eksempelvis skal hen i oppdraget i Ledecestrescire alliere seg med Ragnar Lodbroks sønner Ubba og Ivarr for å bekjempe kongen av Mercia, Burgred. Eivor og Ragnarsønnene skaper en allianse gjennom å bekjempe Burgred og sette inn en *danevennlig* «puppet king» ved navnet Ceowulf. «Puppet king» var ifølge Johnson (u.å) en monark som adlyder og styres av en annen makt. I *Valhallas* framstilling sverger Ceowulf ed til *danene* og styres videre i spillet av Ragnarsønnene. Burgred må samtidig abdisere tronen og reise i eksil. Kroningen av Ceowulf som en *danevennlig* konge er et av flere eksempler hvor Eivor og *danene* endrer det maktpolitiske bildet i *saksiske* kongedømmer.

I East-Anglia hjelper Eivor jarl Halfdan Ragnarsson å sette inn en *danevennlig* konge. Spilleren hjelper Halfdan å beseire både fiendtlige *saksere* og *daner* i kongeriket. Oppdraget kulminerer ved at den *danevennlige* Oswald blir kronet til konge av East-Anglia. East-Anglia var ifølge Blair (2003, s. 69) kontrollert av Halfdan Ragnarsson og *danene*. I *Valhalla* bygger Eivor og Ravneklanen en allianse med jarl Halfdan gjennom å sette inn Oswald som konge i East-Anglia. Et lignende eksempel kan en i spillet simulere i Oxenefordscire. Eivor setter den Mercianske adelsmannen Geadric inn som oldermann i fylket. For å sette inn Geadric må Eivor og hans klan krige mot kong Alfred og hans hær fra Wessex. Blair (2003, s. 78) påstår at Alfred i realiteten forsøkte å drive *danene* og deres styrker ut av Mercia gjennom krigføring. Dette kan en tydelig se i spillet ettersom Wessex og *danene* stadig kriger i Mercia.

I spillet kan man se at mange av de engelske kongerikene enten er styrt direkte eller indirekte av *danenes* konger og jarler. Det eneste kongedømmet som i spillet ikke har innflytelse av *danene*, er kong Alfreds Wessex. De *saksiske* kongedømmene var delt inn i ulike fylker hvor kongen var den øverste lederen. Under kongen var det ulike adelsmenn, hvorav noen av disse ble kalt thegn. Thegneren ble ansett som adelsmenn som var en del av kongefølget. Andre kunne bli kalt oldermann og hadde det administrative ansvaret for *saksiske* fylker. Oldermann kunne være alt fra biskoper, abbeder eller namsmenn (Blair, 2003, s. 72 og 225). I *Valhalla* kan en også se slike politiske strukturer i de *saksiske* kongedømmene og fylkene. Eksempelvis er Burgred og Ceowulf konger i Mercia, og under dem er det både thegns og oldermann som hjelper dem å styre kongedømmet.

#### 4.1.2 Yrker i *Valhalla*

I *Valhalla* møter spilleren et mangfold av mennesker på den sosiale rangstigen. Her finner vi både rike og fattige, samt en mengde yrker blant *sakserne* og *danene*. I spillet kan en selv velge hvilke deler av England og Vestlandet i Norge en vil besøke. Her kan en se alt fra bondesamfunnet på slettene i England til langhusene i byer som Stavanger og Alrekstad. I bygda Eivor starter i, Fornburg, får spilleren inntrykk av hvilke yrker norske vikinger i *Valhalla* anså som sentrale for å ha et funksjonelt samfunn. I Fornburg møter Eivor på mange forskjellige yrker som smeder, fiskere, handelsmenn, bartender, skald, krigere, tatovører, en seer, kongen og hans rådgivere i langhuset. Sigurd, Eivors bror, sier at deres klan bruker å plyndre land i øst om sommeren. Flere av vikingene er også krigere når det er behov. I andre norske bygder og byer som for eksempel Stavanger, finner en mange av de samme yrkene. Utenfor byene i Norge kan spilleren besøke flere gårder der den møter bønder som jobber med jordbruk og avling av ulike dyr. Ifølge Moseng et al. (2007, s. 43-44) var Norge hovedsakelig et bondesamfunn bestående av frie leilendinger. Menn hadde ansvaret for fiske, åkerbruk, skogsarbeid og jernvinning, mens kvinner tok seg av matlaging, tekstilarbeid og brygging.

Det er i spillet tydelig forskjell i levestandarden etter hvilke yrker *danene* har. Den sosiale eliten, jarlene, adelsmenn, småkongene og deres familie lever i velstand i store langhus, og virker å ha god tilgang på klær og mat. Det er verre med de som har lavere sosial status. I byene og bygdene møter en flere fattige som tigger og mange lever fattige bondeliv. Vikingenes samfunnsstruktur kan virke å være noe elitistisk ettersom det var flere høvdinge og småkonger som tvang til seg ytelser (Moseng et al., 2007, s. 46). Sigurd og Eivor klager flere ganger i spillet på at leveforholdene i Norge ikke er spesielt gode ettersom det ikke er noe å plyndre i øst og jorda ikke er spesielt fruktbar. Det er på grunn av leveforholdene og blodhevn de reiser til England. Grunnlaget for vikingens ekspansjon vestover har ofte vært overskygget av de voldelige aksjonene de foretok seg på ferdene. Hovedgrunnlaget var handel og sjørøveri hvor vikingene forsøkte å skaffe varer, skatter og slaver (Moseng et al., 2007, s. 36-37). Vikingens tokter til datatidens England, Frankerriket og Gardarrike kan tyde på at vikingene ikke tjente betydelig nok på deres egne varer og tjenester og måtte ty til ekspansjoner.

I *Valhallas* framstilling av datidens England er yrkene noe annerledes enn i Norge. I England finner Eivor flere kongeriker som både losjerer *daner* og *saksere*. I Wessex, Mercia, East-Anglia og Northumbria er det flere klostre hvor det bor både *saksiske* krigere, munk og nonner. Disse klostrene kan spilleren alternativt angripe og plyndre med sin egen vikingklan. I *saksiske* byer og bygder er kirka i sentrum. Her finner spilleren, i likhet med vikingbyene, mange av de samme yrkene, som handelsmenn, fiskere, bønder, men også andre yrker som soldater, munk, nonner, prester, biskoper, oldermenn og konger. Blair (2003, s. 133) forteller at biskoper, abbeder og prester var sentrale skikkelser i den engelske kirka. Ifølge Stenton (1971, s. 271) ble de *saksiske* byene og bygdene strukturert etter en noenlunde lignende modell. De fleste i de *saksiske* samfunnene var bønder som ble ledet enten av en oldermann, biskop eller abbeder. Disse ble igjen styrt av en konge. Forskjellen mellom de norske og de *saksiske* yrkene baserer seg hovedsakelig på religion. *Sakserne* har yrker som prester, nonner, abbeder og biskoper, mens det i den norrøne troen eksisterte religiøse eksperter som seere.

Levestandarden i *Valhallas* framstilling av England virker å være forskjellig fra by til by og kongerike til kongerike. I byer som Winchester er det færre fattige og flere velstående mennesker. Det er selvfølgelig ikke slik at alle i Winchester er rike, men husene er noe større, det er god tilgang til mat og husene Eivor besøker, samt samfunnet som helhet virker å ha det godt økonomisk. I andre kongeriker, som East-Anglia, får spilleren vite at folket sliter økonomisk, mange er fattige og hele kongeriket plages av banditter. En del av de rike menneskene en møter i *Valhalla* virker å distansere seg fra undersåttene og enkelte ser på seg selv som mer verdifulle. Wigmund, oldermannen i Grantebridge sier om bøndene og soldatene: «die for me. Their lives mean nothing. They have no lands no titles, they are nothing. The riches in life I had gave me power». Hovedsakelig argumenterer Stenton (1971, s. 470) for at *saksere* av lav sosial status, som bønder, var underlagt strenge arbeidsrutiner og skattelegging fra eliten. Dermed kan en påstå at *Valhallas* framstilling av *saksernes* levestandard og yrker ikke er totalt ulik de realhistoriske versjonene.

#### 4.1.3 Relasjoner mellom folkeslagene i *Valhalla*

Relasjonene mellom de ulike folkeslagene i *Valhalla* er svært variable. I England møter Eivor både *saksere* og *daner*, hvorav forholdet mellom disse kan være svært betent. Eivor, som er *dane*, møter sammen med sin klan flere konflikter mellom *sakserne* og *danene*. Allerede ved

et av de første oppdragene i England deltar man i en konflikt mellom disse etnisitetene i Grantebridge. Her hjelper spilleren *danene* å ta tilbake flere landområder fra *sakserne*. I Grantebridge finner Eivor et notat fra en prest som kan utdype litt hva lokale *saksere* tenkte om *danene*. «Wigmunds men brought a group of *danes* for capture. Why bother their fates are sealed, kill them. Nothing frightens me more than a *dane*». Dette notatet viser at noen av *sakserne* var redd *danene*, noe som ikke er spesielt merkelig ettersom de stadig var i konflikter. I virkeligheta hadde *danene* allerede fra slutten av 700-tallet ekspandert mot *sakserne*, og fra 830 kom flere organiserte vikingtokter mot *saksiske* land. Fra 865 ekspanderte en større vikinghær til alle de britiske kongerikene utenom Wessex (Moseng et al., 2007, s. 38). Det er åpenbart både i spillet og i realhistorien at *danene* førte aggressive konflikter mot *sakserne*. I de britiske kongedømmer og fylkene kan spilleren også se at *danene* ekspanderer og kriger mot *sakserne*. I *Valhallas* versjon av Repton, Mercia kriger en sammen med *daner* for å innsette en lojal- og *danevennlig* konge. Taktikken ved krigføring og innsetting av lojale og *danevennlig* ledere ser en i mange av oppdragene. I Sciropescire setter Eivor inn en *danevennlig* biskop etter krigen mot kong Rhodri og *britonene* (betegnelse på innbyggere i oldtidas Britannia).



Figur 5. *Daner og saksere i konflikt i Valhalla*, 2020, av Kelly.

(<https://wccftech.com/assassins-creed-valhalla-guide-how-to-fight-like-a-viking/>).

Relasjonene mellom *danene* og den *saksiske* eliten i mange av kongedømmene virker å være svært betent på grunn av konfliktene. Stenton (1971, s. 247) forteller at i East-Anglia var *danene* og *sakserne* stadig i konflikt utover 800-tallet. *Danene* fikk innflytelse i alle de

*saksiske* kongedømmene utenom Wessex og derfor kan en anta at det var flere blodige konflikter mellom etnisitetene (Blair, 2003, s. 222). Dette er nødvendigvis ikke spesielt merkelig ettersom spilleren i *Valhalla* møter relasjonene mellom *sakserne* og *danene* i tida etter *danenes* første vestlige ekspansjoner.

Likevel forklarer Stenton (1971, s. 322) at forholdet mellom *danene* og *sakserne* ble noe bedre mot slutten av 800-tallet. Rundt år 900 hadde de fleste *danene* som befant seg i England blitt kjent med *saksernes* kultur og religion. Relasjonene var til en viss grad mer fredfull og involverte ikke like mye vold. I *Valhalla* er det mye vold og konflikter mellom *danene* og *sakserne*. Til tross for dette lever *sakserne* og *danene* i enkelte kongedømmer og fylker relativt fredfullt sammen. Eivor hjelper eksempelvis *saksere* i Northumbria med krigføring mot *pikterne* (folkeslag som levde i *Valhalla* og bodde i datidens Skottland). Noen av relasjonene mellom *danene* og *sakserne* i spillet kan muligens gi spilleren en bedre forståelse av hva som er historisk signifikant med middelalderens sosiale forhold.

## 4.2 Historisk signifikans og sosiale forhold i *Valhalla*

I dette delkapittelet vil jeg anvende funnene av politiske og hierarkiske systemer, yrker og relasjoner mellom folkeslag for å drøfte hvordan disse kan bidra til forståelse av historisk signifikans. For å belyse problemstillinga vil jeg anvende Seixas og Mortons (2013 s. 13-19) kriterier og annen relevant teori om historisk signifikans.

Det første kriteriet til Seixas og Morton forteller at utviklinga, personen eller hendelsen som vurderes som historisk signifikant kan anees som betydningsfull for flere mennesker. Det er mange som spiller spillene fra Assassin's Creed-serien, og dette inkluderer selvsagt *Valhalla*. Populærkulturelle framstillinger, som *Valhalla*, kan ha en stor påvirkningskraft på de som spiller og hvordan de forstår fortida (Ferrer, 2015, s. 39-40). Dermed kan en argumentere for at de representasjonene spillerne møter i *Valhalla* kan påvirke hvordan mange mennesker forstår vikingsamfunnenes sosiale forhold. Antageligvis vil *Valhallas* framstilling av de turbulente relasjonene mellom *danene* og *sakserne* ha en form for påvirkningskraft og innflytelse på spillerens forståelse av den britiske middelalderen. Likevel kan en også diskutere ordet «betydningsfull» i Seixas og Mortons (2013, s. 14) første kriterier til historisk signifikans. Det er vanskelig å vite om de som spiller *Valhalla* forstår vikingtidens sosiale forhold på bakgrunn av spillet i seg selv, eller gjennom andre kilder. Det

kan derfor være vanskelig å antyde hvor betydningsfullt spillets representasjoner av sosiale forhold er for spillerens forståelse av vikingtidens framstillinger av eksempelvis yrker. Imidlertid argumenterer Chapman (2016, s. 30) for at representasjonene i historiske dataspill skaper mening for spillerne og dermed kan sees på som betydningsfulle. For å få et bedre innblikk i hvordan de sosiale forholdene i *Valhalla* kan bidra til forståelse av historisk signifikans kan en se på Seixas og Mortons (2013, s. 16) andre kriteria.

Det andre kriteriet til Seixas og Morton (2013) er at hendelsen, utviklinga eller personen må resultere i en endring som har konsekvenser for flere folk over lang tid. De sosiale forholdene spillerne møter kan vise til flere endringer som har konsekvenser i sin egen samtid. Counsell (2004, s. 13) påstår at det er viktig å tolke og forstå kildens endringer og konsekvenser på bakgrunn av dens egne representasjoner og ikke realhistoriske hendelser. De politiske strukturene spilleren finner i *Valhalla* kan i så måte fortelle noe om endringer som har konsekvenser i spillets samtid. Et tydelig eksempel på dette ser vi i Eivors alliansebygging. Eivor hjelper flere *daner* og *saksere* til å endre den politiske ledelsen i de engelske kongerikene. For eksempel, i Mercia, hjelper Eivor vikingene Ivarr Beinlause og Ubba Ragnarsson å abdisere kongen Burgred. Burgred er svært tydelig på at han misliker *danene* og ønsker at de skal forlate Mercia. Han sier «No *dane* has ever occupied the sacred throne of Mercia. You have trampled our lands, we have given you silver, why don't you leave». Eivor og Rangnarsønnene endrer det politiske bildet i Mercia siden de setter inn en *danevennlig* konge som ønsker at *danene* og *sakserne* skal leve fredfullt sammen. Ceowulf, kongen som overtar for Burgred sier: «it is not a role I begged for, but both *saxsons* and *danes* need a king that can fairly rule both». Med Ceowulf som konge stabiliserer den politiske situasjonen i Mercia seg, og *danene* og *sakserne* lever i ettertid relativt fredfullt. Eivor påvirker flere ganger endringer av det politiske bildet i spillet. Disse politiske endringene kan på den måten anses som hendelser som fører til endring med konsekvenser for mange personer over lang tid.

Likevel kan det også argumenteres for at det er flere aspekter innen sosiale forhold som ikke fører til endringer som gir konsekvenser for mange folk over lengre tid. Eksempelvis kan spilleren argumentere for at enkelte yrker i *Valhalla* fører til endring, men ikke store endringer for mange mennesker. I spillet møter Eivor fiskere, bønder og handelsmenn i små bygder som påvirker og endrer livene til de som bor rundt seg. Imidlertid



trenger ikke deres yrkesutøvelse å føre til store konsekvenser eller endringer for menneskene i *Valhalla*. Framstillinga av en enkelt bonde i *Valhalla* viser ikke til store endringer for mange mennesker over tid. På den ene siden viser spillet politiske endringer i vikingtida, og oppfyller dermed det andre kriteriet. På den andre siden er det vanskelig å se at vanlige yrker i spillet viser store endringer med konsekvenser for mange mennesker. Counsell (2004, s. 13) mener at noen hendelser eller utviklinger som vurderes som signifikante ikke nødvendigvis var betydningsfulle for menneskene i sin samtid, men ble det senere. I dagens samfunn er flere av de yrkene en møter i *Valhalla* svært sentrale.

Et annet eksempel som viser til store endringer i middelalderen er *Valhallas* versjon av samlingen av Norge. I spillet møter Eivor et Norge som ikke er samlet og har flere småkonger og jarler som råder over sine egne territorier. Konfliktene mellom flere klaner har i spillet vart i flere generasjoner og det hele kulminerer med Harald Hårfagres samling av deler av Norge. Flere velger å slutte seg til Harald, mens mange velger å reise vestover til England. Det er tydelig at de politiske strukturene resulterer i endringer for Norge. De politiske strukturene endres ettersom landet blir samlet under en konge og jarlene og småkongene mister makt. Det er flere av *Valhallas* framstillinger som oppfyller endringskriteriet, samtidig er det noen få som ikke overholder det. Uavhengig vil funnene av sosiale forhold og de politiske endringene i spillet påvirke hvordan flere forstår vikingtida og dens sosiale forhold (Metzger & Paxton, 2016, s. 534). For å få et videre innblikk hvordan formalanalysen kan bidra til forståelse av historisk signifikans kan en se til Seixas og Mortons (2013) tredje kriterium.

Det tredje kriteriet til Seixas og Morton (2013, s. 17) er at hendelsen, utviklinga eller personen må avsløre problematikk i framtida eller samtida for å oppnå historisk signifikans. Dette betyr at funnene av sosiale forhold må fortelle noe om middelalderen i England og Norge, samtidig som det avslører problematikk som også eksisterer i dag. Eksempelvis kan en se om relasjonene mellom ulike folkeslag i *Valhalla* overholder det tredje kriteriet. Den første delen av kriteriet utdyper at relasjonene mellom folkeslagene i *Valhalla* må kunne forklare noe om sin egen tidsperiode. En kan argumentere for at spillet forteller en god del om relasjonene mellom de ulike folkeslagene spilleren møter i *Valhalla*. Eksempelvis viser spillet til de stadige konfliktene og alliansene mellom ulike kulturer og klaner. *Danene* og *sakserne* er stort sett i konflikt. Samtidig kan det argumenteres for at yrkene som framstilles i *Valhalla*

kan fortelle noe om dens samtid. Yrker som ofte fremstilles i spillet, som fiskere, bønder, handelsmenn og soldater kan si noe om hvordan middelalderens mennesker livnærte seg.

Den andre delen av de tredje kriteriet forteller at *Valhalla* må avsløre problematikk i dens samtid og vår tid i dag. En av kategoriene fra funnene som kan avsløre dette er relasjonene mellom folkeslagene. I *Valhalla* er det stadig konflikter og kriger mellom *saksere* og *daner*, noe som kan ses på som svært problematisk i dagens samfunn. I dagens samfunn, som i vikingtidens *Valhalla*, er krig et stadig problem. Det er uten tvil problematisk at det i dagens samfunn er krig og konflikter i Ukraina, Syria og Palestina. Kvande og Naastad (2013, s. 121) hevder at hendelser kan sees på som betydningsfulle på grunn av deres forbindelse med andre hendelser. Det er også i *Valhalla* en tydelig forbindelse mellom konfliktene som eksisterer i spillet og til dagens samfunn og dets problemer med krig. Dermed er det lettere for spillerne å relatere til tematikk som krig og konflikt siden disse eksisterer i dagens samfunn. Gjennom å spille troverdige historiesimuleringer som *Valhalla* kan muligens spilleren relatere og skape mening av problematikk som eksisterer både i dag og i spillet (Spring, 2015, s. 207). Likevel kan det være vanskelig å argumentere for at eksempelvis yrkene i *Valhalla* presenterer noen form for problematikk som eksisterer både i spillet og i dag.

Ubisoft bestemmer selv hva de ønsker å fremstille av betydningsfulle sosiale forhold fra vikingtida. Likevel må en kritisk vurdere om Ubisofts framstillinger faktisk er historisk signifikante. Flere av representasjonene av politiske strukturer og hvordan de endrer seg overholder i stor grad kriteriene til historisk signifikans. Det er tydelig at de kan vise til politiske endringer som er betydningsfulle for mange mennesker, samt avsløre problematikk i både sin egen tid og vår samtid. Andre eksempler av sosiale forhold som yrker overholder noen av kriteriene, men ikke nødvendigvis alle. Yrkene som framstilles i *Valhalla* kan i seg selv ikke overholde kriteriene til historisk signifikans. De kan ikke fortelle om store endringer i sin egen tid eller i seg selv avsløre problematikk i sin egen samtid eller vår tid. Avslutningsvis kan en si at det er flere av *Valhallas* framstillinger av sosiale forhold som overholder Seixas og Mortons (2013) kriterier og som kan bidra til spillerens forståelse av historisk signifikans enn de som ikke kan det.

### 4.3 Historisk empati og sosiale forhold i *Valhalla*

For å lettere forstå historie som fag bør en forsøke å tilnærme seg hvordan fortidas mennesker tenkte. Gjennom å tilnærme seg hvordan fortidas mennesker tenkte og forstå deres handlinger, vil det være lettere å skape empati for dem. I *Valhalla* møter spilleren på mange representasjoner av mennesker og hendelser innen kategorien sosiale forhold som det er mulig å skape empati for. I dette delkapittelet diskuterer jeg hvordan funnene i formalanalysen av sosiale forhold kan bidra til forståelse av det historiedidaktiske konseptet historisk empati. For å vurdere dette anvender jeg hovedsakelig Endacott og Brooks (2013, s. 43) kriterier til historisk empati.

Det første kriteriet forteller at det må være en opplevelse av tidsforskjell mellom vår tid og tida som vurderes for historisk empati. Dette kriteriet sier også at kilden som granskes må gi kunnskaper om politiske, kulturelle eller sosiale normer fra tidsperioden. Det er åpenbart at *Valhalla* som kilde overholder den første delen av kriteriet ved at det er en stor tidsforskjell mellom vår tid og tidlig middelalder. Videre kan spilleren stille spørsmål om *Valhalla* kan gi kunnskaper til politiske, sosiale og kulturelle normer.

*Valhalla* forklarer ikke direkte hvordan de politiske systemene i England og Norge fungerer, men gjennom spillet kan spilleren gjenkjenne flere politiske strukturer. I Norge får en vite mye om hvordan ulike klaner både bygge allianser og kriger mot hverandre. Videre får spilleren kunnskap om at Norge er delt opp i flere fylker og områder som er styrt av jarler, adelsmenn og småkonger. I England får spilleren også flere inntrykk av hvordan de politiske strukturene fungerer. I England møter Eivor fire kongeriker som deles inn i flere fylker. Kongene regjerer øverst, mens kongefølget som oldermenn, thegns og adelsmenn administrerer fylkene. Eivor og hans klan forsøker å endre det politiske maktbildet i Englands kongeriker. Eksempelvis fjerner som nevnt Eivor Mercias konge, Burgred, og erstatter han med en lojal og *danevennlig* konge. I England, som i Norge, får spilleren indirekte og direkte tilgang til kunnskap om den norske og britiske middelalderens politiske og hierarkiske forhold. *Valhalla* kan muligens endre spillerens forståelse av middelalderen og den politiske systemer (Metzger & Paxton, 2016, s. 534). Perspektivene og kunnskapene *Valhalla* produserer om de politiske systemene i middelalderens Norge og England skaper en historisk kontekst for spilleren (Seixas & Morton, 2013, s. 145). Denne konteksten belyser kunnskap om sosiale- og politiske forhold.

Samtidig kan spilleren argumentere for at *Valhallas* framstillinger av sosiale forhold også belyser kunnskap og kontekst til datidas sosiale og kulturelle normer. *Valhalla* skaper framstillinger av hvilke yrker middelalderens mennesker hadde. I spillet møter Eivor mange mennesker fra forskjellige sider av den sosiale rangstigen som driver med ulike og varierte yrker. De fiktive karakterene spilleren møter jobber med alt fra agrikultur til fiske og statsledelse. Her kan en påstå at *Valhalla* viser til kunnskap om de sosiale og kulturelle normene fra middelalderen, og dermed oppfyller det første kriteriet til historisk empati.

Det andre kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43) forteller at en må kunne ta gitte historiske personers perspektiver og forstå deres livserfaringer, holdninger og tro for å virkelig forstå fortidas mennesker. Ved å ta ulike karakterers perspektiver er det mulig å skape egne narrativer og kontekster. Disse narrative av sosiale forhold, som spilleren konstruerer sammen med spillskaperen, kan gi bedre innblikk til de fiktive personenes perspektiver (Chapman, 2016, s. 30-31). Eksempelvis kan en se på relasjonene mellom *saksere* og *danene* i spillet. Forholdet mellom *daner* og *saksere* er i *Valhalla* hovedsakelig svært betent, og flere av karakterene Eivor møter viser negative holdninger ovenfor andre etniske grupper. I et brev fra en *saksisk* biskop står det at en bør drepe alle *daner* fordi de er farlige. Dette viser at *sakserne* anser *danene* som farlige og at de er uønskede i sine landområder etter mange år med konflikter. Det er lett å forstå hvorfor både *saksere* og *daner* har et fiendtlig perspektiv til hverandre ettersom de ofte er i konflikter. Likevel kan spillerne oppnå en form for presentisme gjennom de fiendtlige relasjonene og volden en møter i *Valhalla*. I Norge lever vi i dag i et fredfullt samfunn hvor slik utøvelse av vold er noe en stort sett ikke møter. Dermed kan det, som Hatlen (2020, s. 150) hevder, være vanskelig for flere, som ikke er trent i historiefaget, å forstå at de fortidige menneskene vi møter ikke er ondere, dummere eller enklere enn oss i dag. Disse representasjonene av mennesker vi møter i *Valhalla* handler på bakgrunn av sine egne livserfaringer og holdninger, ikke hva vi i dag tenker de bør gjøre.

Det bør nevnes at spillerne gjennom hele *Valhalla* tar perspektivet til *danen* Eivor. Dette gjør at perspektivene spillerne selv tar påvirkes av at *danene* i *Valhalla* (stort sett) er de gode, mens *sakserne* er de onde. Det gjør det lettere å rettferdiggjøre og forstå hvorfor *danene* i flere av de engelske kongerikene vil avsette konger som ikke er *danevennlig*. Hatlen (2020, s. 151) påstår at en må forstå fortidas menneskers skikker og verdier for å kunne trekke

slutninger basert på deres fortidige handlinger. Spilleren får innsikt i *danenes* skikker og verdier gjennom *danen* Eivor. Ved å ta hens perspektiv er det lettere å sympatisere og rettferdiggjøre det danen gjør som for eksempel vold og andre uetiske handlinger. Samtidig er det vanskeligere å skape empati for *sakserne* i spillet, fordi de ofte fremstilles som negative og fiendtlige. I noen tilfeller er likevel *saksere* fremstilt som er vennlige og samarbeidsvillige. Gilbert (2019, s. 123) påstår det er sentralt innen perspektivtakning at kilden viser til multiple perspektiver. *Valhalla* viser både til *danenes* og *saksernes* perspektiver i flere av de sosiale forholdene, selv om spillet ofte setter søkelys på de positive framstillingene av *danene*.

Endacott og Brooks (2013, s. 43) hevder i det siste kriteriet for historisk empati at vi må være klar over at en skaper følelsesmessige forbindelser til historiske karakterer. For å oppnå dette kriteriet må spillerne ha opplevd lignende eller like handlinger. Det kan være vanskelig å tilpasse noen av de sosiale forholdene som framstilles i *Valhalla* til dette kriteriet. Spillerne møter et mangfold med ulike personer som lever i en helt annen tid og handler svært annerledes enn mennesker gjør i dag. *Valhalla* fremstiller relasjoner mellom *daner* og *saksere* og politiske systemer som er svært annerledes enn de i dagens samfunn. Ettersom de sosiale forholdene er så forskjellige fra de vi møter i dag er det vanskelig å argumentere for hvordan *Valhalla* skaper representasjoner av sosiale forhold som overholder kriteriet.

Imidlertid kan spilleren argumentere for at yrkene i *Valhalla* er ganske lett å relatere til. Selv om en ikke har arbeidserfaring med flere av yrkene som er representert, er det mange av de som er svært vanlige i dag. Fiskere, bønder og soldater er svært gjenkjennelige yrker også den dag i dag. Gilbert (2019, s. 121) har forsket på tidligere Assassin's Creed-spill og har funnet ut at spillene kan gi en form for menneskelig kobling til historie, som oppfattes som noe annet enn andre historieverk. Denne menneskelige koblinga kan komme gjennom yrkene *Valhalla* presenterer ettersom disse er «vanlige» yrker mange kan relatere til. Imidlertid er yrkene fra *Valhallas* versjon av middelalderen betraktelig annerledes enn de vi har i dag. Soldatyrket har eksempelvis endret seg betraktelig.

På et personlig plan er det vanskelig å se at de sosiale forholdene som presenteres i *Valhalla* overholder det siste kriteriet. I tillegg kan det for mange spillere være vanskelig å sette de sosiale forholdene i kontekst. Gilbert (2019, s. 129) hevder at flere som spiller Assassin's Creed kan skape former for historisk empati, men ikke en fullstendig form for empati. Ifølge henne er det mange som ikke klarer å unngå presentisme, samt sliter med å

sette det historiske materialet fra spillet i kontekst. Seixas og Morton (2013, s. 145) sier at kontekst er svært viktig for å oppnå historisk empati. Det er mulig at flere spillere ikke klarer å sette spillets representasjoner i kontekst ettersom framstillinga *Valhalla* skaper, er svært annerledes de sosiale forhold vi har i dag.

Hvordan kan så *Valhallas* framstillinger av sosiale forhold bidra til forståelse av historisk empati? På den ene siden overholder *Valhallas* representasjoner av sosiale forhold Seixas og Mortons (2013, s. 144) første kriteria. Spillet gir spilleren et inntrykk av at det er en vesentlig tidsforskjell mellom vår tid og tida spillet framstiller. Videre belyser *Valhalla* også kunnskap om de politiske og sosiale forholdene vi møter i spillet. *Valhalla* kan eksempelvis bidra til forståelse av middelalderens politiske systemer, yrker og relasjoner mellom folkeslag. Spillet kan også overholde deler av det andre kriteriet om perspektivtakning. Gjennom karakteren Eivor får spilleren perspektiver og innsikt i relasjonene mellom etnisiteter og politiske systemer. På den andre siden er det noen av representasjonene av sosiale forhold som ikke nødvendigvis kan bidra til forståelse av historisk empati. I det andre kriteriet om perspektivtakning er derimot en svakhet at spillet ikke skaper multiple perspektiver av sosiale forhold. Spillet simuleres gjennom *danen* Eivor og framstiller ofte andre folkeslag som *sakserne* i negativ forstand. I tillegg er det vanskelig å hevde at *Valhallas* framstillinger av sosiale forhold overholder det siste kriteriet om en følelsesmessig forbindelse. Det er vanskelig å hevde at funnene i formalanalysen av sosiale forhold er like hendelser og karakterer vi har i dag. De politiske strukturene og yrkene i *Valhalla* er svært annerledes de vi møter i dagens samfunn.

## Kapittel: 5 Kjønn, kjønnsroller og *Valhalla*

### 5.1 Kjønn, kjønnsroller og *Valhallas* karakterer: Hva viser funnene fra formalanalysen?

Før 1970 handlet historie ofte om store kriger og menn som hadde betydningsfulle roller (Scott, 1986, s. 1054 og 1071). Dette endret seg noe fra 1970 da historie nedenfra ble mer relevant, og historiediskursen ble mer mangfoldig. Ved sosialhistoriens inntreden ble forsømt tematikk som kvinner, religion, urfolk og hverdagsliv skrevet om i større omfang (Kaldal, 2002, s. 5). Siden kvinner i historien fikk mer oppmerksomhet, ble det også et større behov for å debattere kjønn og hva kvinner betydde for den historiske grunnfortellingen.

Kjønnsbegrepet ble svært sentralt for å likestille menn og kvinner i historien. «Et kjønnsperspektiv er verken kvinners eller menns historie. Det er en relatering og sammenligning av forholdet mellom kvinner og menn, samt en diskusjon av hvilken betydning denne relasjonen har hatt i tilsynelatende kjønnsnøytrale historiske sammenhenger» (Hageman et al., 2020, s. 13). Kjønnshistorie handler ikke ensidig om kvinners historie, men omfatter både menn og kvinner gjennom historien. Scott (1986, s. 1055-1056) hevder videre at «Sex» handler om det biologiske kjønn, mens «gender» er konstruert gjennom språket og historien. Gjennom et kjønnsperspektiv til fortida kan en analysere eksempelvis kvinner og menns roller i vikingtidas samfunn.

I *Valhalla* møter spilleren på et mangfold av karakterer av forskjellige kjønn. Disse karakterene er sentrale for opplevelsen og forståelsen av framstillingene spillet gir spilleren, om vikingtida og dens representasjoner av kjønn og kjønnsroller. I den første delen av kapitlet vil jeg derfor beskrive hvilke karakterer jeg analyserte gjennom formalanalysen og deres roller i spillet. Disse karakterene er både mannlige-, kvinnelige- og av intetkjønn. Karakterene jeg har valgt er Eivor, Soma, Sigurd og Randvi ettersom de er viktige personer tilknyttet *Valhallas* historiske narrativer. Deretter vil jeg i neste del av kapitlet drøfte hvordan *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller kan bidra til forståelse av historisk signifikans og historisk empati.

#### 5.1.1 Eivor

Eivor er hovedkarakteren i *Valhalla*. Dette er karakteren spilleren skaper de historiske narrativene fra vikingtida sammen med. Kjønn til Eivor er noe spilleren selv får velge i

starten av spillet. Det er mulig å velge mellom Eivor som kvinne, mann eller let «the animus decide». Ubisoft (2021) forteller i starten av *Valhalla* at «The animus will represent the stronger Female or Male memory-stream, depending on its current strengths». Uansett hvilket kjønn som velges spiller det ikke en betydelig rolle for simulering av spillet eller hvordan narrativene skapes. Selv valgte jeg å la animus velge for meg, og da valgte den karakteren Eivor som intetkjønn. Uavhengig av hvilket kjønn Eivor simuleres som, vil hen ha de samme egenskapene, den samme dialogen og de samme mulighetene i *Valhalla*.



Figur 6. *Eivor Varinsdottir*, 2020, av Phillips. (<https://www.eurogamer.net/assassins-creed>).

Eivor Varinsdottir er født i 847 i Rygjafylke, Norge. Hen vokste opp hos foreldrene sine, Varin og Rosta, inntil foreldrene ble drept av en fiendtlig klan når Eivor var 8 år gammel. Eivor sendes senere til småkongen Styrbjorn som er øverste leder i Rygjafylke. Eivor vokser så opp med adoptivfamilien sin og hens nye bror, Sigurd. Sammen med Sigurd kriger Eivor mot fiendtlige klaner i Norge og skaper allianser med historiske karakterer som Harald Hårfagre. Etter store uenigheter med kong Styrbjorn, velger Eivor og flere fra Fornburg å reise vestover til England.

I England bosetter Eivor og hens klan seg i Ravensthorpe, Mercia. Ravensthorpe er en liten bygd som Ivarr Beinlause, Halvdan Ragnarsson og Ubba Ragnarsson hadde kontrollert tidligere. Eivor blir tidlig nesteleder for Ravneklanen og tar flere større politiske og administrative avgjørelser for hens klan. Hovedoppgavene til Eivor i spillet er tredelt. For det første skal hen bygge ut bosetninga ved å skaffe materialer for klanen, eksempelvis gjennom å



oppgradere kornlageret, bygge hus for smeden og oppgradere langhuset. For det andre skal Eivor hjelpe hens jarl, Sigurd og klanen å bygge politiske allianser med andre kongeriker. I England reiser Eivor rundt for å skape allianser ved å hjelpe Englands *saksere* og *daner*. Den tredje oppgaven er å hjelpe snikmorderne å eliminere tempelridderordenen i landet. Ved å oppgradere bosetninga til Ravneklanen, bygge allianser med andre kongeriker og eliminere tempelridderordenen klarer Eivor til slutt å beseire den historiske karakteren kong Alfred.

Selv om Eivor ikke er leder for Ravneklanen er hen den fungerende lederen når Sigurd (i store deler av spillet) er bortreist eller kidnappet. Eivor er svært hengiven og tro mot klanen sin. Eivor kan ellers beskrives som en karakter som bryr seg veldig om sine nærmeste og gjør alt hen kan for dem, mens hen samtidig er en stor kriger som dreper mange fiender. I *Valhalla* rettfærdiggjøres ofte Eivors drap med at de er nødvendige for klanens og *danens* framgang og utvikling i England. Imidlertid er det flere sekvenser hvor Eivor ikke oppleves som kynisk, men mer empatisk hvor hen istedenfor å drepe velger å spare liv. Eksempelvis får hen muligheten til å henrette den fiendtlige vikingen Rued, men velger å spare hans liv. Eivor er en beryktet og kjent person både i Norge og England, som stadig er i folks søkelys uansett hvor hen reiser. Til tross for dette, kan hen sees på som en ensom ulv, som heller bruker tid alene. Eivor, som mange andre vikinger i *Valhalla*, søker ærefulle oppdrag og kamper som kan imponere gudene. I hens mange forsøk på å skaffe allianser viser Eivor seg frem som en god strategiker. Hen som karakter er essensiell for at narrative i spillet skaper mening for spillerne.

### 5.1.2 Randvi

I *Valhalla* møter spilleren på flere karakterer som er sentral for narrative. Eivor er den eneste karakteren som følges gjennom hele spillet. Likevel møter spilleren på flere kvinnelige karakterer som er viktige for historiene som fortelles, Randvi er en av dem. Randvi er fra en prominent adelsfamilie i Rygjafylke og blir senere gift med Eivors bror, Sigurd. Tidlig i livet reiste hun på vikingtokter for å søke ære, men på grunn av hennes ekteskap med Sigurd fikk hun heller en pragmatisk rolle som politisk rådgiver for kong Styrbjorn og senere Ravneklanen. Randvi er, sammen med Sigurd og Eivor, en av hovedpersonene i planen om å migrere til England. I England er Randvi hovedrådgiver for Ravneklanen, hvor hun delegerer arbeid til bosetningas innbyggere. Randvis hovedrolle i England er å hjelpe Eivor å komme i kontakt med innflytelsesrike personer i andre kongeriker og fylker. Hun gir Eivor informasjon

om stedene hen skal besøke og hvilke personer hen skal møte. Randvis rolle er dermed politisk. Hun hjelper å bygge opp Ravneklanens politiske innflytelse i Englands kongeriker. Gjennom spillet får Eivor muligheten til å skape et romantisk forhold til Randvi. Det er opp til valgene spilleren selv tar i *Valhalla* om det til slutt utarter seg til kjærlighet og giftemål mellom Randvi og Eivor. Randvi kan beskrives som en svært rolig person som heller søker fredfulle løsninger enn harde konflikter. Der andre *daner* er ute etter konflikter og ære er Randvi på jakt etter fredfulle løsninger som er fordelaktige for Ravneklanen.

### 5.1.3 Sigurd

Sigurd er en prominent og innflytelsesrik vikingjarl i *Valhalla*. Han er sønnen til kong Styrbjorn og gifter seg med Randvi av politiske og praktiske årsaker. I starten av spillet er ikke Sigurd til stede i Norge ettersom han har vært på lengre vikingtokter til Gardarrike og det bysantinske riket. Sammen med et par snikmordere returnerer Sigurd til Fornburg etter flere år på reise. I likhet med Eivor er Sigurd misfornøyd med at Harald Hårfagre blir konge over hele Norge, siden han ville arvet tittelen som småkonge etter sin far. Sigurd reiser sammen med Ravneklanen vestover til England.

I England er Sigurd lederen og jarlen for Ravneklanen. Sammen med Eivor forsøker han å bygge allianser med engelske kongeriker og andre vikingklaner. Sigurd bygger eksempelvis tette bånd til Ubbe Ragnarsson, Ivarr Beinlause og *sakseren* Geadric. I Essex havner Sigurd og Ravneklanen i konflikt med Wessex og kong Alfred. I et møte med Alfred gjør Sigurd det klart at Alfred bør holde seg unna vikingterritorier i nord og sør-øst. Etter lengre forhandlinger går Sigurd og Alfred med på å bytte gisler. Sigurd gir seg selv som gissel i bytte med en av Alfreds thegns. Etter hvert finner Eivor ut at Sigurd ikke gis tilbake som avtalt. I store deler av spillet jakter Eivor etter adoptivbroren Sigurd. Etter en lang jakt blir Sigurd funnet lemlestet i fangenskapet hos fanatikeren Paladin Fulke. Sigurd er etter fangenskapet overbevist om at han er en reinkarnasjon av Odin og søker mytiske spor som skal lede han til Valhalla. Sigurd endrer en del personlighet utover spillet og går fra å være opptatt av folkene rundt han til å egosentrisk søke ære og Valhalla. Mot slutten av spillet gir Sigurd opp ledelsen for Ravneklanen videre til Eivor.

### 5.1.4 Soma

Soma er i *Valhalla* en samisk jarlskvinne fra de nordlige delene av Skandinavia. Soma vokste opp som foreldreløs og gikk senere inn i tjeneste til jarl Guthrum. Under Guthrum gikk Soma

opp i gradene og ble litt slutt jarlskone under han. Senere får Soma ansvar for egne hærstyrker og tar kontroll over byen Grantebridge. Under ledelse av Soma blir byen svært velstående og attraktiv innen handel. Likevel oppstår det problemer for Soma fordi *saksere* fra Mercia, ledet av theggen Wigmund, angriper og tar tilbake byen. Soma og *danene* som levde i byen jages ut og hun søker så hjelp hos Eivor og Ravneklanen. Sammen med Ravneklanen klarer Soma å gjeninnta Grantebridge og drepe Wigmund. Ettersom Eivor hjalp Soma å ta tilbake Grantebridge gir Soma Eivor et vennskapsbånd og en varig allianse mellom hennes klan og Ravneklanen skapes. Senere i *Valhalla* bistår Soma i konflikten Ravneklanen har med kong Alfred. Soma kan beskrives som en høy og fryktinngytende kvinne som blant vikingene var kjent som en stor kriger. Soma er svært hengiven mot de som er lojale mot henne og hevnjerrig mot de som viser henne disloyalitet. Soma henretter blant annet en av sine nærmeste rådgivere for å ha forrådt henne. I likhet med flere andre *daner* søker Soma stadig ære og snakker ofte om veien til Valhalla før slagene mot *sakserne*.

## 5.2 Historisk signifikans og kjønn og kjønnsroller i *Valhalla*

Hva historikeren velger å fortelle om og hva som utelates er viktig for hvordan fortidas fortellinger framstilles og hvordan historie forstås (Kvande & Naastad, 2013, s. 79). Utvalg og relevans er derfor svært sentralt innen historiefaget. Kjønn og kjønnsroller har som nevnt over lengre tid vært neglisjert innen historiske narrativer. Det er tydelig i dag at kjønn og kjønnsroller har en viktigere rolle i dagens historieskrivning og også i historiske dataspill som *Valhalla*. Ved å analysere framstillinger av kjønn og kjønnsroller i spillet vil vi se hvor betydningsfullt disse er for narrativet. Det er derfor sentralt å anvende hovedkarakterene (av hunkjønn, hankjønn og intetkjønn) i spillet Sigurd, Eivor, Randvi og Soma for å drøfte hvordan *Valhallas* framstillinger av kjønn og kjønnsroller kan bidra til forståelse av historisk signifikans.

Counsell (2004, i Kvande & Naastad, 2013, s. 121) hevder at en må stille kriterier til en kilde for at dens framstillinger kan ansees som signifikant. Seixas og Morton (2013, s. 13-21) bruker som nevnt i de forrige kapitlene tre hovedkriterier for å vurdere om en person eller hendelse kan ansees som historisk signifikant. Det første kriteriet kan være vanskelig å vurdere. Siden det er mange som spiller *Valhalla*, kan spillets representasjoner av kjønn ha betydning for hvordan spillerne oppfatter kjønn og kjønnsroller fra vikingtida. I spillet møter

spillerne kvinner som Soma og Randvi som står høyt på den sosiale rangstigen. Disse kvinnene har fremtredende og viktige roller i *Valhallas* fortelling og kan dermed ha betydning for hvordan mange forstår kjønnsrollene i vikingtida. Det viser seg imidlertid at kjønnsrollene fra vikingtida var noe annerledes enn *Valhalla* framstiller dem.

I kapitlet «Med kjønnsblikk på vikingtiden» hevder Øye (2020, s. 54) at menns roller i vikingtida stort sett var knyttet til våpendyktighet, magiske evner og å dra viking. Kvinnenes roller var stort sett påvirket av deres sosiale status. I all hovedsak var deres roller i samfunnet knyttet til jordbruk, tekstilarbeid og arbeid med husholdet. Ut fra Øyes fortelling om kvinner, kan en hevde at *Valhallas* framstillinger av kjønn er noe feilaktig og vil gi spilleren representasjoner av kjønnsroller som ikke kan belyses gjennom annet kildemateriale. Likevel kan en påstå at *Valhallas* representasjoner av kjønn, uavhengig om de gjenspeiler kjønnsrollene kvinner og menn hadde i vikingtida, har betydning for en større andel mennesker, særlig når vi tar i betraktning hvor mange som spiller.

For å vurdere det andre kriteriet til Seixas og Morton (2013, s. 14) må en se om de ulike karakterene Sigurd, Eivor, Soma og Randvi fører til endringer som har konsekvenser over lengre tid i *Valhalla*. Eksempelvis kan spilleren vurdere karakteren Eivor og om hen kan lede til endringer i spillet. Eivor er fungerende leder for hens klan i store deler av spillet og tar mange beslutninger som er avgjørende for mange mennesker. I Ravneklanens bygd, Ravensthorpe er det Eivor som besørger ressurser slik at bygda kan bygges ut og oppgraderes. Det er Eivors funn av materialer som gjør det mulig å bygge ut langhuset, kornlageret, oppgradere smeden og brygga. I *Valhalla* får spilleren, sammen med spillskaperen, mulighet til å selv produsere endringer i det historiske narrative. Dette er helt i tråd med Chapmans (2016, s. 30-31) forståelse av hvordan narrative i spill konstrueres. Hovedkarakteren Eivor er sammen med spillerne kilden til å skape endringer i Ravensthorpe og andre steder i England og Norge. I spillet er Eivor, sammen med de andre karakterene av ulike kjønn, delaktig i å forme *Valhallas* narrative.

Eksempelvis får spilleren gjennom en karakter av intetkjønn, Eivor, muligheten til å endre de politiske forholdene i flere av de engelske kongerikene. I Sciropescire avslutter Eivor sammen med Ivarr Beinlause en lengre konflikt mellom *danene* og kong Rhodri. Eivor er en av lederne under beleiringen og står for Rhodris undergang. Her fører Eivors hjelp, som leder, til at *danene* tar kontroll over kongeriket, samt at det blir fred mellom *danene* og

*sakserne* i fylket. Det er tydelig at Eivor som karakter fører til endringer for mange mennesker i de ulike kongerikene og fylkene i spillet. Likevel finnes det andre karakterer som er viktig for fortellinga, men muligens ikke foretar handlinger som fører til større endringer. *Valhalla* gir inntrykk av at Randvi har ansvaret for politiske relasjoner og deler av utenrikspolitikken til Ravneklanen. Hun bistår med politisk rådgivning til Eivor. Randvis rolle er ikke en spesielt aktiv en, hun har en viss betydning for Ravneklanens politiske avgjørelser, men hennes handlinger kan ikke føre til større endringer for menneskene rundt henne. Det er ikke Randvis egne handlinger som leder til endringer for mange mennesker, men det er personene rundt henne som skaper disse. Eksempelvis setter hun opp møtet mellom Eivor og oldermannen av Oxenefordscire, Geadric. Randvi har innflytelse på de politiske endringene som skjer i Oxenefordscire ettersom hun sender Eivor dit, men hun fører ikke direkte til endringene i fylket. Selv om Randvi ikke direkte skaper endringer, har hun likevel en betydningsfull rolle for det samfunnet hun lever i. Counsell påstår (2004, s. 13) som nevnt at små hendelser eller personer kan være betydningsfulle og signifikante i historien. Det er imidlertid de mannlige karakterenes handlinger i spillet som fører til de største endringene. Utenom Soma og Eivor er det de store lederne, som jarl Guthrum, Halfdan Ragnarsson, Ivarr Beinlause, Ubba Ragnarsson, Alfred av Wessex, Sigurd og Harald Hårfagre som tar beslutningene for de fleste menneskene i *Valhalla*. Dermed er spillets representasjoner av kjønn helt i tråd med Øyes (2020, s. 54) forståelse. Det var menn som hadde lederroller og tok større politiske beslutninger i vikingtida.

For at det tredje kriteriet til Seixas og Morton (2013, s. 17) kan oppfylles må *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller fortelle noe om den engelske eller norske middelalderen, samt avsløre problematikk som også eksisterer i dag. *Valhalla* kan fortelle spillerne en god del om kjønn og hvilke roller de hadde i samfunnet. Gjennom karakterene får spilleren flere inntrykk av hvordan datidas samfunn var, og dermed også en indikasjon til hvordan kjønnsrollene i vikingtida var. Sigurd kan eksempelvis vise til hvordan en jarl i vikingtida tok politiske avgjørelser og skapte allianser. Han er en viktig karakter i spillet og er sentral ettersom han er lederen av Ravneklanen. Sigurd tar flere politiske avgjørelser for å knytte allianser med andre kongedømmer i England. Han opptrer i tråd med det Øye (2020, s. 54) anser som en mannlig lederrolle i vikingsamfunnet. Sigurd har de mannlige idealene til en viking høyt oppe i samfunnshierarkiet, hvor han er dyktig innen våpen og reiser stadig på viking.

*Valhalla* kan gi spilleren inntrykk av hvilke kjønnsroller både kvinner og menn spilte i sin tid. Innen det lavere sosiale sjiktet hos *danene* møter en relativt likestilte kjønnsroller. Både kvinner og menn i *Valhalla* er krigere, rådgivere, bønder og smeder. Dette blir spesielt tydelig i Eivors bygd Ravensthorpe, hvor både menn og kvinner er relativt likestilt og foretar så å si det samme arbeidet. I de *saksiske* samfunnene i *Valhalla* kan spilleren dog få flere inntrykk av et større skille mellom kjønnene og deres roller i samfunnet. I de *saksiske* samfunnene er stort sett de geistlige, adelige, kongene og lederne menn. Kvinnens rolle hos *sakserne* er ofte som nonner, bønder, hjelpere og tjenere. Det er åpenbart at *Valhalla* overholder den første delen av kriteriet som er å fortelle spilleren noe om kjønnsroller fra middelalderen.

Den andre delen av det tredje kriteriet sier noe om at *Valhalla* må fortelle spilleren om problematikk som eksisterer enten i spillet eller i dag. Spillet viser til kjønnsroller som muligens ikke stemmer helt overens med kildene. Det kan virke som Ubisoft tar opp problematikk som eksisterer i dagens samfunn, nemlig likestilte kjønnsroller. *Valhalla* viser til et stort omfang av kvinner og menns roller i spillet hvor de gir inntrykk at begge kjønnene er relativt likestilte. Selv om det ifølge Øye (2020, s. 54) i virkeligheta var få kvinner i lederstillinger, viser *Valhalla* eksempelvis til flere kvinnelige karakterer og karakterer av intetkjønn som bekler ledende roller. Imidlertid er spillets framstilling av likestilte kjønn mer i tråd med Ferrers (2019, s. 122) forståelse av kjønnsroller i vikingtida. Hun mener at den tradisjonelle forskningen på kjønnsrollene i vikingtida var preget av borgerlige, 1800-talls idealer, hvor mannen er sterk og aktiv og kvinnen er passiv og hjemmeværende. Hun viser til forskning i dag som viser at kvinnen i vikingtida hadde en betydelig rolle i samfunnet, både hjemme og utad.

Kvinner og menn i *danesamfunnene* er i spillet så å si likestilt, selv om antallet menn i lederstillinger er noe høyere enn kvinner. Eivor møter både kvinner og menn som er bønder, soldater og fiskere. Ubisofts tolkning av vikingtidens kjønnsroller virker å følge Ferrers synspunkt. Schjølberg (2021) påstår at en vikinggrav fra 900-tallets Finland kan belyse at kjønnsrollene ikke var så strenge som først antatt og at det muligens eksisterte vikinger som var ikke-binære. Hvis Schjølbergs og Ferrers påstander er korrekte vil *Valhallas* framstillinger av karakterer som Eivor og Soma ikke være ulik virkeligheta. Samtidig vil

spillet simulere problematikk som gjelder kjønn og kjønnsroller, en debatt som fortsatt eksisterer i dag.

Diskusjonen rundt kjønn og kjønnsroller i historieskrivninga har i lengre tid vært omstridt. Noe av grunnen til dette er at kjønn som begrep siden 1970-tallet har vært vanskelig å unisont definere. Ifølge Wallach Scott (2010, s. 9) mener flere, langt inne på 2000-tallet, fortsatt at kjønn bare er biologisk, og ikke et konsept som er konstruert av språket og historien. Eksempelvis vil det for de som mener kjønn bare er biologisk være vanskelig å anerkjenne Eivor som intetkjønn. Samtidig mener Slottemo (2020, s. 242-243) at det vært et problem at kjønn i seg selv har blitt for tett knyttet til kvinnehistorie og at menn utelates fra kjønnshistorien. *Valhallas* framstillinger av kjønn viser til et relativt likestilt samfunn hvor både menn, kvinner og intetkjønn har viktige roller i samfunnet og like muligheter som krigere, bønder og ledere. *Valhallas* syn på likestilte kjønnsroller kan påvirke hvordan spillerne både lærer og forstår middelalderen og dens menn og kvinner. Metzger og Paxton (2016, s. 534) har nettopp dette synet på læring og spill. *Valhallas* framstillinger av kjønn kan ikke bare endre spillerens forståelse, men også belyse dagsaktuell problematikk som omhandler likestilling. Counsell (2004, s. 13) hevder kilder er betydningsfulle når det skaper forbindelser til dagens samfunn. Det er kanskje vanskelig å se at kjønn og kjønnsroller er problematisk i *Valhallas* versjon av vikingtida, men ettersom spillet viser til problematikk som eksisterer i dag, kan spillet overholde kriteriet.

Hvordan kan *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller bidra til forståelse av historisk signifikans og overholde Seixas og Mortons (2013, s. 13-19) tre kriterier? Det er mange som spiller *Valhalla* og spillets framstillinger av kjønn og kjønnsroller bør ha en betydning for hvordan flere forstår vikingtidas kjønn og kjønnsroller. Dermed kan en tolke det slik at spillet overholder det første kriteriet. Videre viser også karakterene spilleren møter i *Valhalla* til større endringer rundt seg. Eivor endrer både de politiske strukturene i England og de materielle forholdene i Ravensthorpe. Noen av *Valhallas* karakterer fører ikke direkte til store endringer, men kan likevel indirekte påvirke hendelsene rundt seg. Ettersom de karakterene en møter fører til betydningsfulle endringer kan en påstå at *Valhalla* overholder det andre kriteriet. Det siste kriteriet er avhengig av at *Valhalla* viser til problematikk som enten eksisterer i dens tid eller i dag. Spillets framstillinger av kjønn og kjønnsroller tar opp

problematikk i form av dagens debatt om likestilte kjønn. Derfor vil jeg påstå at *Valhallas* framstillinger av kjønn og kjønnsroller kan bidra til forståelse av historisk signifikans.

### 5.3 Historisk empati og kjønn og kjønnsroller i *Valhalla*

En kan argumentere for at det er viktig for historieforståelsen å ta perspektiver til fortidas mennesker. De som undersøker kilder til fortida, bør forsøke å «se» gjennom øynene til fortidas mennesker for å forstå deres perspektiver. Historiske karakterers forståelse av sin egen tid kan i mange tilfeller være svært annerledes enn hvordan vi oppfatter lignende situasjoner i vår egen tid (Seixas & Morton, 2013, s. 138). For å skape en form for empati til disse menneskene bør en undersøke kilder som kan gi kunnskap om deres karakter. Disse kildene kan hjelpe oss i nåtida til å forstå hvorfor mennesker i fortida handlet som de gjorde (Hatlen, 2020, s. 149). Historiske dataspill er en form for kilde som kan skape representasjoner av kjønn og kjønnsroller som kan belyse konseptet historisk empati, altså forståelse til hvordan disse fortidige fiktive og historiske menneskene tenkte. I dette delkapitlet skal jeg drøfte hvordan funnene fra formalanalysen, altså *Valhallas* framstillinger av kjønn og kjønnsroller, kan bidra til forståelse av historisk empati.

I likhet med tidligere kapitler kan en vurdere om *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller kan vise til historisk empati gjennom Endacott og Brooks (2013, s. 43) kriterier. Kilden som skal belyse historisk empati må ifølge deres første kriterier vise til en opplevelse av tidsforskjell fra deres tid til vår. Denne delen av kriteriet er diskutert tidligere i oppgaven og kan forklares med at *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller stammer fra den norske og engelske middelalderen, noe som viser til en tid lenge før vår egen. Det første kriteriet er likevel todelt.

Kriteriet overholdes ved at spilllets representasjoner av kjønn og kjønnsroller diskutabelt kan gi innsikt til politiske og sosiale normer. *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller kan eksempelvis fortelle noe om sosiale normer i de egalitære *danesamfunnene*. Øye (2020, s. 54) hevder at gudediktet *Rigstula* forteller at menn og kvinner hadde forskjellige, men komplementære roller i samfunnet. Hun påstår at en i gudediktet kan se at menn og kvinner hadde forskjellige, men viktige roller i samfunnet. Menn var våpendyktige, ledere, soldater og religiøse eksperter, mens kvinnene arbeidet hovedsakelig med tekstil, hushold og jordbruk. Dermed kan det være vanskelig å si at *Valhalla* skaper



representasjoner som gir kunnskap om middelalderens kjønnsroller. Det var uten tvil mange kvinner i vikingtida som hadde høy sosial status, men *Valhallas* representasjoner av kvinner som Soma, Fulke og Eivor i lederroller produserer som nevnt tidligere ikke nødvendigvis korrekt kunnskap om middelalderens kjønnsroller. *Valhalla* kan likevel vise til former for rekonstruksjoner av fortida som kan gi spilleren noe kunnskap og oppfatninger av flere kjønnsroller fra middelalderen. Menn som Sigurd og Harald Hårfagre har blant annet ledende roller i vikingsamfunnet. Følgelig kan en hevde at *Valhalla* til en viss grad overholder det første kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43) modell.

Det andre kriteriet til Endacott og Brooks (2013) oppfylles ved at spillerne må forstå de historiske personene sine perspektiver. Innen historiske dataspill som *Valhalla* skapes perspektivene til dens kjønn og kjønnsroller i samholdet mellom de kontrollerende strukturene spillskaperen har laget og friheten spilleren, som Eivor, skaper selv. Metzger og Paxton (2016, s. 534) påstår at dette er viktig. Gjennom karakteren Eivor kan det likevel være vanskelig å analysere *Valhalla* og de historiske karakterene en møter for deres perspektiver på kjønn og kjønnsroller. I spillet forteller ingen av karakterene direkte noe om hvordan en definerer kjønn eller hvilke roller kvinner og menn bør ha i samfunnet. Disse rollene må spilleren selv tolke utfra hva han eller hun ser i spillet. *Valhalla* kan indirekte gi spilleren inntrykk av hvordan kjønn og kjønnsrollene var i middelalderen. Disse er, som nevnt tidligere, roller i *danesamfunnet* som stort sett kan ansees som egalitære. Kvinner og menn, blant *danene*, har mange av de samme mulighetene og yrkene. Den eneste forskjellen er at det er menn som hovedsakelig presiderer over lederrollene (Øye, 2020). Bjørknes Harnes (2021) påstår det er sentralt at vi lever oss inn i handlingene til de historiske karakterene vi møter for å forstå deres perspektiver. I *Valhalla* lever spilleren seg inn i spillets representasjon av middelalderen gjennom Eivor. Stort sett er det ikke vanskelig å resonnerer og skape forståelse for Eivors handlinger. Eivor forsøker stadig å hjelpe venner og familie både i Norge og England. Blant annet arbeider hen kontinuerlig med å utvikle bygda Ravensthorpe og forbedre livene til de som bor der.

Det kan likevel være vanskelig å forstå menneskene i *Valhalla* sine perspektiver knyttet til kjønn og kjønnsroller. Gjennom de indirekte inntrykkene spilleren får kan en muligens oppnå en form for presentisme. Nåtidige ideer om kjønnsroller er noe en opplever gjennom å spille *Valhalla*. Som nevnt tidligere er ikke *Valhallas* framstillinger av kjønnsroller

nødvendigvis så likestilte som de virkelig var i middelalderen. Kjønnssrollene i vikingsamfunnene kan ifølge Øye (2020, s. 54) være noe annerledes enn hva spillet framstiller. Kjønnssrollene i *Valhalla* viser muligens til nåtidige ideer om kjønn og kjønnsroller. Dermed kan spilleren oppnå det Seixas og Morton (2013, s. 144) hevder er svært viktig å unngå, presentisme når en skal belyse historisk empati. At en kan oppnå presentisme gjennom å spille Assassin's Creed-spill er ikke et nytt fenomen. Gilbert (2019, s. 129) hevder flere av intervjuobjektene i hennes undersøkelse ikke klarte å unngå presentisme, og dermed nåtidige ideer, da de fortalte om de historiske personene og hendelsene de møtte i Assassin's Creed-spill. I likhet med Gilberts undersøkelse kan en gjennom å spille *Valhalla* oppleve nåtidige ideer om kjønn framstilt i spillet.

Endacott og Brooks (2013, s. 43) påstår i sitt tredje kriterium for historisk empati at vi må være klar over at vi skaper affektive forbindelser til de historiske karakterene vi undersøker. For Hatlen (2020, s. 149) er det svært sentralt at vi reflekterer over våre personlige opplevelser for å skape empati til fortidas mennesker. I *Valhalla* skapes en form for kobling til karakterene som følges tett. Siden Eivor, Sigurd og Randvi er ofte i sentrum for narrativene, er det disse karakterene spillerne må vurdere om han eller hun skaper en affektiv forbindelse til. Bjørknes Harnes (2021) forteller at hvis en skal oppnå historisk empati må hendelsen eller den historiske personen som undersøkes personifiseres. Selv kan jeg i noen få tilfeller skape former for empati til de kvinnelige og mannlige hovedkarakterene i *Valhalla*. I likhet med flere av disse har jeg opplevd noenlunde like hendelser i livet som å være soldat eller det å reise til fremmede land. Likevel på et personlig nivå vil det være vanskelig for meg å oppnå empati for mange av karakterene jeg møter i spillet. Det er ikke mange hendelser som er lik eller nesten like de jeg selv har opplevd. Da kan det hende at jeg bare skaper sympati for karakterene, og ikke empati. Handlingene disse karakterene utfører er også svært annerledes ettersom de opererer i en tid som er langt fra vår egen. Noen av hendelsene kan være noenlunde like, men aldri helt like. Det vil være opp til spilleren selv å vurdere om den har opplevd like eller lignende hendelser som Eivor, Sigurd, Randvi eller Soma for at det siste kriteriet kan overholdes.

Hvordan kan så *Valhallas* representasjoner av kjønn og kjønnsroller bidra til forståelse av historisk empati? En kan med sikkerhet bekrefte at spillet overholder den første delen av det første kriteriet. *Valhalla* gir spilleren en opplevelse at det er en tidsforskjell mellom vår

egen tid og spillets tid. Imidlertid skapes det tvil om den andre delen av kriteriet. *Valhalla* kan tvilsomt skape sikker kunnskap om kjønn og kjønnsrollene fra middelalderen. Spillet viser til svært egalitære samfunn, hvorav de realhistoriske kildene forteller at spilles framstillinger av kjønn og kjønnsroller muligens ikke er kunnskap. Det andre kriteriet til Endacott og Brooks (2013, s. 43) forteller at spilleren må forstå seg på perspektivene til de historiske karakterene. Det kan være vanskelig å forstå hva karakterene i spillet tenker om kjønn og kjønnsroller, men spillet kan indirekte gi inntrykk om de egalitære *Valhallasamfunnene*. Det siste kriteriet omhandler følelsesmessige forbindelser. Det er uten tvil lett å føle med og sympatisere med karakterene en møter i spillet. Likevel er handlingene disse karakterene utfører, eller er en del av, svært annerledes fra vår tid. Dermed blir det vanskelig å oppnå det siste kriteriet. Oppsummert kan jeg si at *Valhallas* framstillinger av kjønn og kjønnsroller til en viss grad bidrar til forståelse av historisk empati.

## Kapittel 6: Konklusjon og avsluttende perspektiver

### 6.1 Svar på problemstillinga

I masteroppgaven har jeg anvendt formalanalyse som metode. Aarseth (2003, s. 7) anser denne metoden som best egnet til å skape forståelse av historiske dataspills framstillinger. Gjennom denne metoden har jeg analysert en realistisk historiesimulering, i form av Ubisofts nyeste vikingspill, *Valhalla*. Formålet med formalanalysen har vært å avdekke *Valhallas* framstillinger av religion, sosiale forhold, kjønn og kjønnsroller. På denne måten kan en drøfte hvordan *Valhalla* kan bidra til forståelse for de historiedidaktiske konseptene historisk signifikans og historisk empati. Spilleets representasjoner viser tydelig at *Valhalla* kan hjelpe spillerne å forstå en god del av hva som er betydningsfullt med vikingtidens England og Norge. Det er åpenbart for meg at visuelle medier som *Valhalla* i stor grad kan skape forståelse for historiske endringer og problematikk som både eksisterer i spillets egen tid (800-tallet) og i dagens samfunn. Spilleets framstillinger overholder Seixas og Mortons (2013, s. 13-21) kriterier og bør dermed ansees som historisk signifikant. *Valhalla* kan derfor ha en innvirkning på hvordan spillerne forstår fortida og hva som er signifikant med den. Spillerne får i *Valhalla* delta interaktivt og konstruerer med spillskaperen framstillinger av blant annet ofringer, politiske systemer og kjønnsroller som kan være signifikante for hvordan spilleren forstår vikingtidens England og Norge. Ubisofts utvalg av historiske personer og hendelser i *Valhalla* kan derfor bidra til spillernes forståelse av hva som er verdt å minnes fra vikingtida og forme deres historieforståelse.

I oppgaven har jeg anvendt Endacott og Brooks (2013, s. 43) kriterier for å se hvordan *Valhalla* kan bidra til forståelse av historisk empati. Det har imidlertid vist seg vanskelig å se hvordan spillet bidrar til dette. I noen tilfeller kan likevel spillets representasjoner belyse kunnskap som kan bidra til forståelse av historisk empati. *Valhalla* viser ofte til kunnskap om vikingtidens yrker, religioner og muligens kjønnsroller. Imidlertid kan det for spilleren være utfordrende å ta perspektivet til de *danene* og *sakserne* den møter i spillet. Å forstå seg på perspektivene, livserfaringene, holdningene og troen til mennesker som angivelig levde over 1000 år før oss er vanskelig for de fleste, og presentisme kan være resultatet av å spille. Det er imidlertid tydelig at spilleren, gjennom Eivor, lettere kan forstå hvorfor *danene* handler som de gjør fordi spilleren har perspektivet til en *dane*. Gjennom Eivors perspektiv fremmedgjøres mennesker som ikke er *daner* og gjør det vanskelig å forstå deres holdninger og

livserfaringer. *Sakserne* fremstilles som onde fordi de motsetter seg Eivor og *danene*. I spillet rettfærdiggjøres Eivors og *danenes* voldelige handlinger. *Valhalla* tilbyr ikke spilleren multiple perspektiver i den forstand at *saksernes* syn sjelden kommer frem eller at de fremstilles i et negativt lys. Det kan derfor være utfordrende å ta perspektivet til flere av karakterene i spillet. I tillegg kan det være vanskelig å skape en følelsesmessig forbindelse til disse karakterene. Eksempelvis kan det være utfordrende å relatere til de religiøse handlingene karakterene utfører. Spillerne vil muligens ha opplevd lignende ritualer eller feiringer, men disse er svært annerledes til hvordan de utføres i dag. Det kan vise seg at de åpne narrative *Valhalla* skaper kan bidra til forståelse for historisk signifikans, mens historisk empati er det noe vanskeligere å skape forståelse for.

## 6.2 Avsluttende perspektiver

Historiske dataspill er i dag ansett som viktige kilder til å lære noe om fortida. Spill som *Valhalla* påvirker hvordan mange mennesker oppfatter hva som er betydningsfullt fra historien. Samtidig kan denne type spill ha innvirkning på de emosjonelle koblingene vi skaper til fortidas mennesker. Derfor er konsepter som historisk signifikans og historisk empati viktige for hvordan vi forstår og tenker om historie. *Valhallas* versjon av middelalderen kan være delaktig i å gi spilleren en fleksibel dybdeforståelse av vikingtida.

Min undersøkelse er basert på mine observasjoner og deltakelse i spillet, og i så måte er dette mine subjektive tolkninger av hvordan spillet *Valhalla* bidrar til forståelser for de historiedidaktiske konseptene. Dette er gjort for å ikke miste informasjon og for å unngå misforståelser. Likevel vil det være interessant å utfordre den subjektive forståelsen jeg har gitt av *Valhalla*. Det er mulig at intervjuer eller observasjoner av andre som spiller *Valhalla* kunne gitt mer utfyllende svar på problemstillinga. Det kunne også vært interessant å gjøre en lignende undersøkelse med en konseptuell historiesimulering, som for eksempel spillet *Age of Empires*. Det er også mulig jeg hadde oppnådd bedre resultater ved å velge en annen problemstilling som belyser konseptene på en annen måte. Å undersøke *Valhalla* i lys av annen teori enn Endacott og Brooks (2013) hadde også vært interessant, ettersom denne baserer seg hovedsakelig på subjektive opplevelser. Ved å anvende samtlige av Seixas og Mortons (2013) seks konsepter vil også oppgaven ha belyst hvordan spill som *Valhalla* i sin helhet kan bidra til forståelse av historisk tenkning og ikke bare to av dets konsepter.

Likevel mener jeg at oppgaven kan belyse og forklare spillerne hvordan en trekker ut hva som er signifikant fra historiske fortellinger, samt hvordan de kan tilnærme seg perspektivene til menneskene de møter i disse framstillingene. Jeg mener det også er mulig å bruke spillet, eller deler av spillet, i klasserommet i historie- og samfunnsfagundervisninga. I læreplanen er de to historiedidaktiske begrepene beskrevet både eksplisitt og implisitt. Historisk empati er for eksempel et av kjerneelementene i læreplanen (Utdanningsdirektoratet, 2021, s. 3). Å ta utgangspunkt i et historisk spill som svært mange kjenner til eller har spilt kan være en lærerik inngang til historieforståelse.

## Litteraturliste

- Aarseth, E. (2003, 28.-29. Mai). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. [Paperpresentasjon]. Spillforskning.dk Conference.  
<http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>
- Aarseth, E. & Mortensen, T.E. (2021). Dataspill og metode: en samtale med Espen Aarseth og Torill Mortensen. *Norsk Medietidsskrift*, 28(4), 1-9. <https://doi.org/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-05>.
- Atkinson, A. (2017). Virtually Sacred: Sacred Space, Ritual, and Narrative in Assassin's Creed, Far Cry and the Talos Principle. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 29(1), 55-68. <https://doi.org/10.3138/jrpc.29.1.3976>
- Bergman, M. (2021). *"Kill all the Christians!": Representation of religion in AC Valhalla*. [Masteroppgave]. University of Utrecht.
- Berry, A. & Kitchen, J. (2021). Who does self-study and Why? *Studying Teacher Education*, 17(2), 119-121. <https://doi.org/10.1080/17425964.2021.1947132>
- Blair, P. H. (2003). *An Introduction to Anglo-Saxon England* (3. utg.). Cambridge University Press.
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. I K. Salen (Red.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning* (s. 117-140). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Bondioli, N., Texeira-Bastos, M. & Carneiro, L.C. (2019). History, design and archaeology: The reception of Julius Caesar and the representation of gender and agency in Assassin's Creed Origins. *In die Skriftlig*, 53(2), 1-12. <https://doi.org/10.4102/ids.v53i2.2431>
- Brooks, S. (2009). Historical empathy in the social studies classroom: A review of the literature. *Journal of Social Studies Research*, 33(2), 213-234.
- Bugge, A. (1910). *Ragnar Lodbrok og hans sønner*. Heimskringla.  
[https://heimskringla.no/wiki/Ragnar\\_Lodbrok\\_og\\_hans\\_s%C3%B8nner](https://heimskringla.no/wiki/Ragnar_Lodbrok_og_hans_s%C3%B8nner)

Burrell, L. V., Puzo, Q., Mehlum, L. & Qin, P. (2017). Betydningen av sosiale forhold for mental helse og selvmordsatferd. *Suicidologi*, (3), 4-11.

<https://doi.org/105617/suicidologi.5876>

Casey, C. (2021). Assassin's Creed Origins. Video Games as Time Machines. *Near Eastern Archaeology*, 84(1), 71-78.

Champion, E. (2015). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage* (1. utg.). Ashgate Publishing.

Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2017). What is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>

Chapman, A. (2012). Privileging Form Over Content: Analyzing Historical Video Games. *Journal of Digital Humanities*, 1(2), 42-46.

Chapman, A. (2016). *Digital games as History: how video games represent the past and offer access to historical practice* (1. utg.). Routledge.

Counsell, C. (2004). Looking through a Josephine-Butler-shaped window: focusing pupils' thinking on historical significance. *Teaching History*, (114), 30-36.

De Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2. utg.). Routledge.

De Wildt, L. & Aupers, S. (2019). Playing the other: Role-playing religion in videogames. *European Journal of Cultural Studies*, 22(5-6), 867-884.

<https://doi.org/10.1177/1367549418790454>

Dougherty, M. J. (2016). *The Untold History of the Vikings* (1. utg.). Cavendish Square Publishing.

Dues, G. (1992). *Catholic customs & traditions: A popular guide* (6. utg.). Twenty-Third Publications.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S.P. (2019). *Understanding Video Games* (4. utg.). Routledge.



- Endacott, J. L. & Brooks, S. (2013). An Updated Theoretical and Practical Modell for Promoting Historical Empathy. *Social Research and Practice*, 8(1), 41-58.  
DOI:10.1108/SSRP-01-2013-B0003
- Endacott, J. L. (2010). Reconsidering affective engagement in historical empathy. *Theory & Research in Social Education*, 38(1), 6-47. <https://doi.org/10.1080/00933104.2010.10473415>
- Erl, A. (2011). *Memory in Culture* (1. utg.). Palgrave Macmillan.
- Ferrer, M. (2015). Historie og film - de overordna spørsmålene. *Historikeren*, (1), 39-44.
- Ferrer, M. (2019). 'Kritisk tenkning i møte med lærebøkene'. I M. Ferrer & A. Wetlesen (Red.), *Kritisk tenkning i samfunnsfag*. Universitetsforlaget.
- Foster, S. J. & Yeager, E. A. (1998). The role of empathy in the development of historical understanding. *International Journal of Social Education*, 13(1), 1-7.
- Franquiz, M. E. & Salinas, C. S. (2011). Newcomers developing English literacy through historical thinking and digitized primary sources. *Journal of Second Language Writing*, 20(3), 196-210.
- Gestsdóttir, S. M., van Boxtel, C. & van Drie, J. (2018). Teaching historical thinking and reasoning: Construction of an observation instrument. *British Educational Research Journal*, 44(6), 960-981. <https://doi.org/10.1002/berj.3471>
- Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 108-137. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>
- Hadley, D. M. (2011). *Late Saxon burial practice* (1. utg.). Oxford University Press.
- Hageman, G., Roll-Hansen, H., Melby, K., Sandvik, H. & Øye, I. (2020). *Med kjønnsperspektiv på norsk historie* (3. utg.). Cappelen Damm Akademisk.
- Harnes, H. B. (2021, 25. Juni). *Historisk empati – ei viktig øving i perspektivtaking*. Utdanningsnytt. [https://www.utdanningsnytt.no/bedre-skole-fagartikkel-fagfornyelse/historisk-empati--ei-viktig-oving-i-perspektivtaking/290370?fbclid=IwAR2yRmRvbGgHFLAjlKTVQXGjDBUmd5y4faFfiZs\\_Hap8ArN4wEaSXAHW6cg](https://www.utdanningsnytt.no/bedre-skole-fagartikkel-fagfornyelse/historisk-empati--ei-viktig-oving-i-perspektivtaking/290370?fbclid=IwAR2yRmRvbGgHFLAjlKTVQXGjDBUmd5y4faFfiZs_Hap8ArN4wEaSXAHW6cg)

- Harvey, G. (2011). *Contemporary paganism: Religions of the earth from druids and witches to heathens and ecofeminists* (2. utg.). New York University Press.
- Hatlen, J.F. (2020). *Historikerens kode. Veien til historisk forståelse* (1. utg.). Universitetsforlaget.
- Hutton, R. (2008). Modern Pagan festivals: A study in the nature of tradition. *Folklore*, 119(3), 251-273. <https://doi.org/10.1080/00155870802352178>
- Iggers, G. (2005). *Historiography in the Twentieth Century: From Scientific Objectivity to the Postmodern Challenge* (2. utg.). Wesleyan University Press.
- Jansen, E. (2020, 15. november). *Massivt, levende og noe oppblåst vikingtokt*. Gamer. <https://www.gamer.no/artikler/massivt-levende-og-noe-oppblast-vikingtokt/502685>  
[11.12.2021](https://www.gamer.no/artikler/massivt-levende-og-noe-oppblast-vikingtokt/502685)
- Johanson, L. B. (2018). Historiske dataspill – en vei inn til historieforståelse? I L. B. Johanson & S. S. Karlsen (Red.), *Restart: å være digital i skole og utdanning* (s. 105-119). Universitetsforlaget.
- Johanson, L. B. (2015). The Norwegian curriculum in history and historical thinking: a case study of three lower secondary schools. *Acta Didactica Norge*, 9(1), Art. 5, 1-24. <https://doi.org/10.5617/adno.1301>
- Johnson, B. (u.å). *Kings and Queens of England & Britain*. Historic-uk. <https://www.historic-uk.com/HistoryUK/KingsQueensofBritain/>
- Kaldal, I. (2002). *Frå sosialhistorie til nyare kulturhistorie* (2. utg.). Samlaget.
- Kapell, M. & Elliot, A. (2013). "Introduction: To Build a past That Will `Stand the Test of Time` - Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives." I M. Kapell, & A. Elliot (Red.), *Playing with the Past* (s. 1-32). Bloomsbury.
- Karsenti, T. & Parent, S. (2020). Teaching history with the video game Assassin`s Creed: effective teaching practices and reported learning. *Review of Science, Mathematics and ICT Education*, 14(1), 27-45.
- Kvande, L. & Naastad, N. (2013). *Hva skal vi med historie?* (2. utg.). Universitetsforlaget.

Lankoski, P. & Björk, S. (2015). Formal analysis of gameplay. I P. Lankoski, & S. Björk (Red.). *Game Research Methods* (s. 23-37). ETC Press.

Lasausse, L. (2021, 15.-17. april). *Vikings in Gaming, Gaming with Vikings* [Paperpresentasjon]. Proceedings of the 10<sup>th</sup> Haskoli Island Student Conference on the Medieval North. Reykjavik.

[https://opinvisindi.is/bitstream/handle/20.500.11815/2724/Proceedings\\_of\\_the\\_10th\\_Haskoli\\_Islands\\_Student\\_Conference\\_on\\_the\\_Medieval\\_North.pdf?sequence=1#page=53](https://opinvisindi.is/bitstream/handle/20.500.11815/2724/Proceedings_of_the_10th_Haskoli_Islands_Student_Conference_on_the_Medieval_North.pdf?sequence=1#page=53)

Leibovitz, L. (2015). *God in the Machine: Video Games as Spiritual Pursuit* (3. utg.). Templeton Press.

Lévesque, S. (2005). In search of a purpose for school history. *Journal of Curriculum Studies*, 37(3), 349-358. <https://doi.org/10.1080/0022027032000256198>

Lévesque, S. & Clark, P. (2018). Historical thinking: Definitions and educational applications. I S. A. Metzger. & L. M. Harris (Red.), *The Wiley International Handbook of Hiistory Teaching and Learning* (s. 119-145). Wiley Blackwell.

Levstik, L. S. (2018). Articulating the silences: Teachers' and adolescents' conceptions of historical significance. I L. Levstik & K. Barton (Red.), *In Researching history education* (s. 273-291). Routledge.

Lundedal Hammar, E. (2017). *Producing and Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-making Media* [Doktorgradsavhandling]. Universitetet i Tromsø.

Lund, E. (2020). *Historiedidaktikk. En håndbok for studenter og lærere* (6. utg.). Universitetsforlaget.

Mathis, C. & Parkes, R. (2020). Historical thinking, epistemic cognition, and history teacher education. I C. Berg. & T. Christou (Red.). *The Palgrave Handbook of History and Social Studies Education* (s. 189-212). Palgrave Macmillan.

McCall, J. (2016). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History* (1. utg.). Routledge.

- Metzger, S. & Paxton, R. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 532-564.  
<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>
- Moseng, O., Opsahl, E., Pettersen, G. & Sandmo, E. (2007). *Norsk Historie 750-1537* (1. utg.). Universitetsforlaget.
- Näsström, B. M. (2001). *Blot Tro og offer i det førkristne Norden* (1. utg.). Pax Forlag.
- Nunnley, S. (2022, 19. februar). *Assassin's Creed Valhalla has earned more than 1 Billion*. Vg247. <https://www.vg247.com/assassins-creed-valhalla-has-earned-over-1-billion-free-trial-coming-next-week-27.04.2022>
- Pernoud, R. (2006). *Martin of Tours: Soldier, Bishop, and Saint* (1. utg.). Ignatius Press.
- Phillips, R. (2002). Historical significance-the forgotten 'key element'? *Teaching History*, (106), 14-19.
- Rasmussen, T. & Thomassen, E. (2000). *Kristendommen en historisk innføring* (1. utg.). Universitetsforlaget.
- Reparaz, M. (2021, 12. juni). *Assassin's Creed Valhalla's Road Ahead Unveiled, Second Year of Content Announced*. News.ubisoft. <https://news.ubisoft.com/en-gb/article/6SGnxJHaKvhz4PU3hZ1FYA/assassins-creed-valhallas-road-ahead-unveiled-second-year-of-content-announced-01.01.2022>
- Rosenstone, R. (2017). *History on Film/Film on History* (3. utg.) Pearson Education.
- Rosenstone, R. (1995). *Visions of the Past: The challenge of film to our idea of History* (1. utg.). Harvard University Press.
- Schjøberg, U. (2021, 12. august). *Arkeologene trodde dette var en kvinnelig kriger, men sannheten kan ha vært mer komplisert*. Forskning.  
[https://uit.no/ub/skriveogreferere/referansestiler/apa7/samling?p\\_document\\_id=723998#collapseSub724502](https://uit.no/ub/skriveogreferere/referansestiler/apa7/samling?p_document_id=723998#collapseSub724502)
- Schrier, K. (2014). Using Video Games to Teach History and Historical Thinking. I K. Schrier (Red.). *Learning Education Games* (s. 73-91). ETC Press.

- Scott, J. W. (1986). The New Feminist Criticism: Essays on Women, Literature and Theory. *In History Workshop*, (22), 189-192. Oxford University Press.
- Seixas P. & Morton, T. (2013). *The big six: Historical thinking concepts* (2. utg.). Nelson Education.
- Seixas, P. (1997). Mapping the Terrain of Historical Significance. *Social education*, 61(1), 22-27.
- Seixas, P. (1994). Students' understanding of historical significance. *Theory & Research in Social Education*, 22(3), 281-304. <https://doi.org/10.1080/00933104.1994.10505726>
- Slottemo, H. (2020). Ei åpenbaring for studenter? Et nostalgisk blikk på Med kjønnsperspektiv på norsk historie. *Den norske historiske forening*, 99(3), 239-245. <https://doi.org/10.18261/issn.1504-2944-2020-03-07>
- Spring, D. (2015). Gaming History: computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207-221, <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>
- Steinsland, G. (2005). *Norrøn religion. Myter, riter, samfunn* (1. utg.). Pax Forlag.
- Stenton, F. (1971). *Anglo Saxon England* (1. utg.). Oxford University Press.
- Stylegar, F. A. (2009, 10. august). *Trell og frihals*. Arkeologi. <http://arkeologi.blogspot.com/2009/08/trell-og-frihals.html>
- Thorp, R. & Persson, A. (2020). On historical thinking and the history educational challenge. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 891-901. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1712550>
- Ubisoft Studios Montreal. (2021). *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft. <https://www.ubisoft.com/sv-se/game/assassins-creed/valhalla/post-launch/dawn-of-ragnarok>
- Ubisoft Entertainment. (2020). *Assassin's Creed Valhalla* (Playstation 5 versjon 1.2-1.3) [Dataspill]. Ubisoft Studios Montreal.
- Uricchio, W. (2005). "Simulation, History and Computer Games." I J. Raessens. & J. Goldstein (Red.), *Handbook of Computer Games Studies* (s. 327-338). MIT Press.

Utdanningsdirektoratet. (2021). *Lærerplan i historie – fellesfag i studieforberedende utdanningsprogram* (HIS01-03). Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/his01-03/om-faget/kjerneelementer?lang=nob>

Wallach Scott, J. (2010). Gender: still a useful category of analysis? *Diogenes*, 57(1), 7-14. <https://doi.org/10.1177/0392192110369316>

White, H. (1987). "The nineteenth-century" as chronotope. *An interdisciplinary Journal*, 11(2), 119-129, <https://doi.org/10.1080/08905498708583261>

Wineburg, A. (1991). Historical problem solving: a study of the cognitive processes used in the evaluation of documentary and pictorial Evidence. *Journal of Educational Psychology*, 83(1), 73-87. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.1.73>

Yilmaz, K. (2007). Historical empathy and its implications for classroom practices in schools. *The History Teacher*, 40(3), 331-337.

Øye, I. (2020). Med kjønnsblikk på vikingtiden. I G. Hagemann., K. Melby., H. Roll-Hansen., H. Sandvik. & I. Øye (Red.), *Med kjønnsperspektiv på norsk historie*. (3. utg., s. 41-67). Cappelen Damm Akademisk.

## Figurer

Boucher, N. (2021). *Assassins Creed Characters* [Fotografi]. Cbr.com.

<https://www.cbr.com/assassins-creed-main-protagonists-ranked-likability/>

DeathStalker. (2021). *Blodørn av kong Rhodri* [Fotografi].

<https://www.youtube.com/watch?v=5jByHp7inMs>

Dent, S. (2014). *Virkeligheta og i en realistisk historiesimulering* [Fotografi].

[https://www.engadget.com/2014-10-06-ubisoft-assassins-creed-paris.html?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAACkx17i8iQIPzyNPLR8k4Y3HFYKHGac3FxZouF0rbjf3Orxz6aKXcPV\\_1YVrZZ6n2d\\_E\\_cBx3rLw1hkhSggdrE7INMok-dp0x4zZIdNMeCN3RCWD\\_GuazK2gpXwXYmk9u43kp\\_bbhSbwG4UsJlJz8Uc0BXEEtHOvghHHWjzNdyN](https://www.engadget.com/2014-10-06-ubisoft-assassins-creed-paris.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAACkx17i8iQIPzyNPLR8k4Y3HFYKHGac3FxZouF0rbjf3Orxz6aKXcPV_1YVrZZ6n2d_E_cBx3rLw1hkhSggdrE7INMok-dp0x4zZIdNMeCN3RCWD_GuazK2gpXwXYmk9u43kp_bbhSbwG4UsJlJz8Uc0BXEEtHOvghHHWjzNdyN)

Kelly, R. (2020). *Daner og saksere i konflikt i Valhalla* [Fotografi].

(<https://wccfttech.com/assassins-creed-valhalla-guide-how-to-fight-like-a-viking/>).

Microsoft. (2020). *Valhalla* [Fotografi]. (<https://www.xbox.com/nb-NO/games/assassins-creed-valhalla>).

Phillips, T. (2020). *Eivor Varinsdottir* [Fotografi]. (<https://www.eurogamer.net/assassins-creed-valhalla-narrative-director-responds-to-claim-eivor-was-originally-intended-to-be-exclusively-a-woman>).

