



Høgskulen på Vestlandet

Samfunnsfag 3, emne 4 - Masteroppgave

MGBSA550-O-2023-VÅR2-FLOWassign

Predefinert informasjon

Startdato:	02-05-2023 09:00 CEST	Termin:	2023 VÅR2
Sluttdato:	15-05-2023 14:00 CEST	Vurderingsform:	Norsk 6-trinns skala (A-F)
Eksamensform:	Masteroppgave		
Flowkode:	203 MGBSA550 1 O 2023 VÅR2		
Intern sensor:	(Anonymisert)		

Deltaker

Kandidatnr.:	233
---------------------	-----

Informasjon fra deltaker

Antall ord *:	24584
----------------------	-------

Egenerklæring *: Ja

Jeg bekrefter at jeg har Ja registrert oppgavetittelen på norsk og engelsk i StudentWeb og vet at denne vil stå på vitnemålet mitt *:

Jeg godkjenner autalen om publisering av masteroppgaven min *

Ja

Er masteroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved HVL? *

Nei

Er masteroppgaven skrevet ved bedrift/uirksomhet i næringsliv eller offentlig sektor? *

Nei



MASTEROPPGAVE

Vikinger og Valhall: En representasjon av
Vikinger og Anglosaksere i Assassin's
Creed: Valhalla

Vikings and Valhalla: A representation of
Vikings and Anglo-Saxons in Assassin's
Creed: Valhalla

Vegard Vinnes

GLU 1-7

Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett

Veileder: Thomas Ewen Daltveit Slettebø

14.05.2023

Forord

Først og fremst ønsker jeg å takke vikinger og anglosaksere, for uten dem ville dette være en oppgave bare om video- og TV-spill. Jeg må likevel også takke video- og TV-spill for å være en såpass stor del av livet mitt at det også ble aktuelt å bruke det i masteroppgaven. Takk til Thomas, som har vært en enorm ressurs som veileder både under arbeidet med masteren og tidligere oppgaver i studieløpet. Du har vært både en veileder og en kompis. Takk til alle studiekamerater som ikke bare har vært ressurser når det kommer til selve oppgaven, men også ressurser ved å motivere. Takk til alle andre forelesere og akademiske genier ved HVL som ikke bare var forelesere, men som også opererte som venner blant annet under studieturen til Irland. Takk også til alle historikere og andre suverene personer som har forsket og publisert forskningen sin slik at jeg har kunnet bruke det i denne oppgaven.

Abstrakt

I denne oppgaven vil jeg analysere hvordan vikingene og anglosakserne blir presentert i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*. I den sammenheng vil jeg undersøke relevant teori rundt hvordan historie har blitt brukt i andre spill, mens jeg samtidig også ser på de forskjellige begrensningene man vil møte på som spillskaper når det kommer til historieorienterte spill. Grunnen til at jeg valgte nettopp dette spillet, er at spillserien *Assassin's Creed* er kjent for nettopp det å prøve å holde spillene sine så historisk korrekt som mulig, samtidig som de tar seg noen friheter. Disse frihetene kommer til syne ved at de bruker en fiktiv religion, kalt *Isu*, som gjør at man lettere kan gi forskjellige karakterer evner eller roller de ikke nødvendigvis har hatt i den virkelige verden. For å analysere hvordan vikingene og anglosakserne blir presentert, skal jeg behandle spillet som en tekst, og med det ta i bruk en representasjonsanalyse.

Abstract

In this thesis I will analyze how the Vikings and the Anglo-Saxons are being represented in the video game *Assassin's Creed: Valhalla*. I will look into relevant theory revolving around how history is being portrayed in other games, as well as looking into the limitations one may meet as a game developer regarding historical oriented video games. The reason that I chose this game, is that the game series *Assassin's Creed* is known for trying to keep their games as close to the reality as possible, while also taking some freedom of choices regarding history. The choices they make is often shown as results from their fictive religion, Isu, which gives them the opportunity to give different characters abilities or roles that they didn't have in the real world. To analyze how the Vikings and Anglo-Saxons are being represented in the game, I will treat the game as a text. By treating the game as a text, I will be able to use a representation analysis.

1.	Innledning.....	6
1.1	Oppgavens oppbygning.....	6
1.2	Bakgrunn og formål.....	8
1.3	Hva er Assassin's Creed?.....	9
2.	Teori og metode.....	11
2.1	Teori.....	11
2.1.1	Hva er historiske spill?.....	11
2.1.2	Spill som form for historie.....	12
2.1.3	Legitim Historie.....	13
2.1.4	Hvordan brukes historien?.....	16
2.1.5	"Gamification".....	17
2.1.6	Er det spillbart?.....	19
2.1.7	Påvirke historien.....	21
2.1.8	Monumental, antikvarisk og kritisk.....	25
2.1.9	Å analysere religion i spill.....	26
2.1.10	Ludonarrativ dissonans.....	32
2.2	Metode.....	33
2.2.1	Å arbeide med spill som tekst.....	35
2.2.2	Lesing, analysering og tolkning.....	36
2.2.3	Problemstillingen former lese måten.....	37
2.2.4	Hva fortelles i spillet?.....	38
2.2.5	Hvilken type spill jobber vi med?.....	38
2.2.6	Hvem har laget spillet?.....	39
2.2.7	Spillets tekst og spillets kontekst.....	40
2.2.8	Representasjonsanalyse.....	42
2.2.9	Hvordan skal jeg analysere?.....	42
3.	Analyse.....	44
3.1	Religion og kultur i AC: Valhalla.....	44
3.1.1	Kristen vs Hedning.....	45
3.1.2	Representasjoner av norrøn religion og kristendom i Assassin's Creed: Valhalla.....	46
3.2	Glorifisering av krig, makt og Valhalla.....	50
3.2.1	Mysterier og mytiske dyr.....	51
3.2.2	Vikinger og Valhall.....	53
3.2.3	Feiring av krig.....	57
3.3	Utviklernes frihet.....	58

3.3.1 Fun for everybody	59
3.3.2 Alternativ religion	62
4. Konklusjon	65
4.1 Funn.....	65
4.2 Diskusjon og Videre forskning	67
5. Referanseliste	69

1. Innledning

Historieorientert litteratur har vært noe som har blitt skrevet og lest helt siden mennesket lærte å skrive og lese. Det har alltid vekket interesse, og nå i nyere tid har man også fått nye former for litteratur som også kan fortelle oss om historie. Spill og film har i stor grad revolusjonert måten å ta opp informasjon på. Historiske spill deler mange av de samme funksjonene som historieorienterte bøker og film, men har likevel noen viktige og særegne funksjoner. Historieorienterte dataspill gir en unik mulighet til å ikke bare «lese» og/eller forstå litteraturen, men til å faktisk oppleve den. Man kan, på en helt annen måte enn annen litteratur, selv ta del i historien – kontra det å lese den (McCall, 2016).

I denne oppgaven kommer jeg til å se undersøke hvilke forestillinger om fortiden som kommer til uttrykk i spillmediet, og hvordan historien blir fortalt i TV- og dataspill. Jeg skal ta for meg spillet *Assassin's Creed: Valhalla*, og skal da se nærmere på hvordan vikingene og anglosakserne blir presentert. Problemstillingen min vil da altså være «Hvordan blir vikingene og anglosakserne framstilt i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*?». Jeg bestemte meg tidlig for at jeg ville skrive om hvordan historie ble presentert i spill, og det kan virke som om interessen for vikinger har økt de siste årene, noe som har ført til at man har fått serier som *Vikings* (2013-2022), filmer som *Thor* (2011-2022) og spill som *Assassin's Creed: Valhalla* eller de to siste i spillserien *God of War* (2005-2022) hvor man har blitt dratt ut fra det gamle Hellas, og inn i Skandinavia for å bekjempe de norrøne gudene. Denne økningen i interessen rundt vikinger gjorde meg nysgjerrig på hvordan de ble representert i spill, noe som førte meg til den problemstillingen jeg har. Under arbeidet med spillet vil jeg behandle spillet som en tekst, altså som en kommunikativ ytring (Ryymän, 2020, s 44). Ved å behandle spillet som en tekst vil jeg kunne ta i bruk en representasjonsanalyse for å ta for meg hvordan vikingene og anglosakserne blir presentert.

1.1 Oppgavens oppbygning

Denne oppgaven er bygget opp slik: Innledning – Teori og metode – Analyse – Konklusjon/Avslutning - Referanseliste

I innledningen vil jeg kort gå gjennom hvilke tanker jeg har hatt underveis i planleggingen av oppgaven, samtidig som jeg vil forklare noe om bakgrunnen min som har ført til at jeg har valgt det temaet jeg har valgt. Jeg vil også her forklare hva spillserien *Assassin's Creed* handler om, og samtidig presentere noen sentrale begrep som er i spillet slik som "synkronisering" og "animus".

I teoridelen vil jeg gå gjennom relevant forskning knyttet til bruk av historie i spill. Jeg vil da se nærmere på blant annet hva et historisk spill er, hvordan historien brukes i spill, hvilke begrensninger man møter på under produksjon av historieorienterte spill, og hva som skal til for at historien som fortelles i spill skal kunne være lettere å se på som plausibel. Jeg vil også i teoridelen se nærmere på hvordan andre har valgt å analysere spill, slik som professor i læringsteknikker og undervisningsteknologi Richard Ferdig under hans arbeid med hvordan religion presenteres i spill.

I metodedelen vil jeg se nærmere på forskjellige forestillinger om hva en tekst er, og hvordan den kan brukes. Jeg vil også se nærmere på de forskjellige faktorene rundt en tekst, som hvem som har skrevet den og hvilke kontekster en tekst kan forstås i. Her vil jeg også se nærmere på hva en representasjonsanalyse er, og hvorfor man kan behandle spill som tekst. Jeg vil også i metodedelen forklare hvordan jeg har jobbet med spillet. Avslutningsvis i metodedelen vil jeg knytte de forskjellige teoriene rundt tekst inn mot min oppgave for å forklare hvordan de skal brukes, og hvorfor det er relevant.

I analysedelen vil jeg se nærmere på problemstillingen min: Hvordan blir vikingene og anglosakserne framstilt i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*? For å gjøre dette vil jeg se nærmere på flere forskjellige faktorer. Først vil jeg gå gjennom kultur og religion, deretter vil jeg gå videre på glorifiseringen av krig og Valhall før jeg avslutningsvis ser nærmere på spillutviklernes frihet og begrensninger.

Etter analysedelen vil det være en avslutnings på oppgaven og en konklusjon på problemstillingen. I denne delen vil jeg svare på problemstillingen, samtidig som det vil være noen oppsummerende ord om bruk av historie i spill. Jeg vil også i denne delen skrive om tanker rundt videre arbeid på temaet "bruk av historie i spill".

1.2 Bakgrunn og formål

Spill har alltid vært noe jeg har vært interessert i. Denne interessen var jeg selvsagt ikke alene om verken i skolegården eller i barnehagen. Faktisk var jeg ikke alene om den i hjemmet heller, og det er vel kanskje nettopp der jeg har fått min interesse for dataspill og gaming. Vi har alltid hatt en gamingkonsoll hjemme så vidt jeg kan huske, og den første konsollen jeg ble kjent med, var en Nintendo 64. På den hadde vi blant annet «Super Mario 64» og et bilspill som jeg ikke husker navnet på, men som det likevel gikk mange timer i. Videre gikk det til Playstation 2 og Nintendo Gameboy. Jeg spilte omtrent utelukkende spill hvor det meste foregikk på engelsk, uten at det var et problem. I hvert fall ikke for min del, det var muligens et større problem for de rundt meg, som ofte måtte lese og hjelpe meg med å finne hvor man skulle lagre på spillet «Pokémon: Ruby».

I takt med at spillinteressen min økte, økte også mine engelskkunnskaper. På et tidspunkt var jeg ikke lengre avhengig av andre for å lese meg fram til hvor jeg kunne lagret progresjonen i spillet mitt. Dette er ikke noe jeg har tenkt spesielt mye på, men etter flere praksisperioder og arbeids om lærervikar har jeg begynt å legge merke til at det kanskje kan ha en sammenheng med hvor mye man eksponeres for språket. Etter disse praksisperiodene har jeg erfart det slik at det ofte kan virke som om de som er opptatt av Youtube og gaming kanskje er sterkere i fag som engelsk, da dette er ting som ofte foregår på engelsk. Det har fått meg til å tenke: Kan historiske spill påvirke på samme måte? Vil historiske spill bidra når det kommer til historiekunnskapene til folk, på samme måte som språket i spill og filmer gjør? Ved å stille meg selv disse spørsmålene, fant jeg en interesse for hvordan historie blir presentert i historiske spill. Noe som har ført meg til det jeg skal se nærmere på i denne oppgaven, nemlig hvordan historie blir presentert i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*.

Spill som kulturuttrykk er stadig i utvikling og man ser det tar større og større plass i flere personers hverdag. Dette gjelder også barn, eller rettete sagt elever, med tanke på min rolle som lektor som skriver denne masteroppgaven. Noe man må tenke på eller forholde seg til når det kommer til elever i dag er at all deres kunnskap om historie ikke nødvendigvis kommer fra en lærer, bøker eller pugging til prøver, men at det kan komme fra populærkultur i form av historieorienterte filmer og spill. Som lærer i samfunnsfag bør man være klar over nettopp dette, og samtidig tenke over hvordan denne formen for historien er med på å forme kunnskapene til elevene.

1.3 Hva er Assassin's Creed?

Assassin's Creed er en spillserie utgitt av selskapet Ubisoft. Alle spillene i serien er tredjepersonsspill som gjerne faller inn under kategoriene action og eventyr. Spillet er bygget opp som en åpen verden hvor man kan gå hvor man vil, men som har usynlige vegger i alle ender av kartene. Dette kalles for "sandbox" da det blir som en sandkasse med vegger rundt det åpne området. Alle spillene i serien er satt i en gitt historisk periode, og det har i serien blant annet blitt laget spill som baserer seg på vikingtiden (*valhalla*), det viktorianske London (*Syndicate*, 2015), renessansen (*Brotherhood*, 2010) og den franske revolusjonen (*Unity*, 2014). Man kan velge å spille spillene slik det er ment med forskjellige oppdrag og gåter eller man kan spille en modus hvor man ikke har oppdrag eller mulighet for å myrde noen, men heller kan diskutere med kjente personer som Karl Marx eller oppleve monumenter og epoker. Den sistnevnte modusen ble først introdusert i spillet *Assassin's Creed: Origins* i 2017, og har vært inkludert i alle spillene i serien siden. Modusen kalles for "Discovery Tour" og er en modus som er skapt for å tas i bruk som et undervisningsopplegg eller for personer som bare ønsker den historieorienterte delen av spillet. Et av kjennetegnene til spillserien er at Ubisoft, som står bak spillet, prøver å holde det så historisk korrekt som mulig. Dette ser vi gjennom de mange klippene Ubisoft publiserer hvor de henter inn forskjellige historikere for å bekrefte nettopp det at de prøver å holde det så historisk korrekt som mulig (Ubisoft, 2021).

Som spiller tar man rollen som en snikmorder som hører til den hemmelige organisasjonen "Assassins". Hovedoppdraget til spilleren er å hjelpe Assassins med å få tak i magiske objekter og artefakter før organisasjons "Templars" får tak i dem, samtidig som man blir bedt om å snikmyrde flere av lederne i "Templars". Dette er en konflikt som strekker seg fra tiden hvor mennesket først ble skapt og helt til nåtidens verden. Alle spillene i spillserien starter med at man er en person i nåtidens verden, stort sett det samme året som spillet slippes. Så hvordan ender man da opp i Norge under vikingtiden, eller i det viktorianske England? Dette gjør man ved å bruke det Ubisoft har valgt å kalle en "Animus". "Animus" er en maskin som kan minne om virtuell realitet slik som VR-briller eller lignende. I det man går inn i denne maskinen, så kan man koble seg på minnene til personer som tidligere har levd. Slik tar man "over kroppene" til tidligere medlemmer av gruppen "Assassins". Når man er en del av Assassins så er det noen regler man må følge, blant annet at drap av sivile ikke er god tatt. Som følge av dette har ingen av personene som man kan spille noen gang tatt livet av sivile. Hvis man da selv prøver å ta livet av sivile mens man kontrollerer en annen persons minner, vil man "desynkronisere", da personen man styrer minnene til aldri gjorde denne handlingen. Å "desynkronisere" innebærer at man mister den koblingen man har til personen man styrer, fordi man nå gjør andre ting enn hva den personen man styrer har gjort. Ved å ta i bruk maskinen "Animus" kan vi som spillere finne ut hvor de tidligere har lagt objektene med magiske evner som man som spiller leter etter (AssassinsCreedWiki, 2023).

I spillet jeg skal se analysere, altså *Assassin's Creed: Valhalla*, befinner man seg i vikingtiden og kontrollerer karakteren Eivor, en norsk viking som deltar i den norrøne invasjonen av England. I starten av spillet møter spilleren Harald Hårfagre som nylig har ankommet for å samle alle mindre konger under seg for å samle landet til ett rike. På grunn av dette velger Eivor og resten av klanen som ikke ønsker å gi slipp på sitt kongedømme å reise til England. Målet med spillet er å kunne utvikle og ekspandere leiren man lager seg i England. Dette gjør man ved å knytte allianser med andre kongedømmer gjennom makt, handel eller samarbeid. Samtidig må man få tak i ressurser som metall og penger for å kunne utvikle byen sin, dette får man gjennom å raide forskjellige klostre (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

2. Teori og metode

I dette kapitlet skal jeg se først nærmere på relevant teori, før jeg går videre på hvordan jeg skal bruke denne teorien i analysen. Teorien jeg skal se nærmere på baserer seg på hvordan historie fremstilles og brukes i spill. Jeg vil da se på både hvilke friheter spillskaperne har, samtidig som jeg ser på de eventuelle begrensningene man har som spillskaper.

Etter at jeg har vært gjennom teorien, vil jeg gå videre på metode og hvordan jeg som nevnt skal bruke nettopp denne teorien i arbeidet med analysen. Jeg vil da blant annet først ta for meg hvordan og hvorfor spill kan behandles som en "tekst", for så å gå videre på hvordan man arbeider med en tekst når det kommer til det å gjennomføre analyser.

2.1 Teori

Når det kommer til å analysere en tekst, så vil det være viktig å kunne sette teksten inn i en spesifikk sjanger. Dersom man klarer dette, vil det hjelpe oss med å finne andre tekster innenfor samme sjanger. I denne oppgaven har jeg som kjent valgt å se nærmere på spillet *Assassin's Creed: Valhalla*, og ved å da sette dette inn i sjangeres "historieorienterte spill" har jeg kunne funnet andre tekster som omhandler det samme som det jeg skriver om. I denne delen av oppgaven vil jeg se nærmere på de forskjellige teoriene som har dukket opp under arbeidet med disse forskjellige tekstene.

2.1.1 Hva er historiske spill?

Mange av de spillene som har blitt mest spilt og solgt verden over, baserer seg på historie. Spill som dreier seg om historien appellerer jo selvsagt til mange, samtidig som det for spillskaperne lett kan brukes da det allerede har en gitt setting. Før jeg går videre med oppgaven, ønsker jeg å definere et av de viktigste begrepene jeg kommer til å bruke, nemlig «historiske spill». Hva er egentlig historiske spill?

Om man ser stort nok på det, så kan man på mange måter si at de fleste dataspill, da også fantasyspill som *The Witcher* og *World of Warcraft* referer til og bruker historien og historisk mytologi i sine spill. Denne typen spill følger jo selvsagt ikke historien like nøye som andre spill hvor man går mer direkte inn på historien, som for eksempel spillserier som *Assassin's Creed* og *Call of Duty*. Når historiker Jeremiah McCall forklarer hva som skal til for at et spill skal kunne defineres som et "historisk spill" ser han videre på forklaringen til MacCallum-Stewart og Parsler hvor de foreslår at man skal vektlegge omgivelsene, og ikke mekanikken eller hva og hvordan man gjør ting for å si hvorvidt et spill er historieorientert eller ikke. Videre forteller de at for at et spill skal kunne kalles for et historisk spill, så bør spillet startet på et klart punkt i historien, og at historien må være en av grunnsteinene i spillet (McCall, 2016, s. 518). Med dette menes altså at historien i spillet må bygges på den virkelige historien. Den trenger ikke nødvendigvis følge den reelle historien helt parallelt, men den må ha en viktig rot i historien.

Dette med at spill krysser faktabasert innhold med underholdning, er ikke noe som er eget for spill. Dette finner vi også i andre historieformer som for eksempel bøker og film.

2.1.2 Spill som form for historie

Som jeg nevnte i innledningen, bidrar historiske spill med en helt ny måte å ta innover oss historien. Når McCall forklarer hvordan spill skiller seg ut fra andre former for historie skriver han «spill skaper navigerbare virtuelle verdener som spilleren kan manipulere og utforske» (McCall, 2016, s. 524). Videre skriver McCall at det i dag kan være alt for lett å henge seg opp i de forskjellige tingene som skjedde, at man glemmer å se på hvordan det kunne skje. Man tar gjerne ikke innover seg konteksten det skjer i. Mange historiske spill oppfordrer derimot til å ta del i, og å se nærmere på konteksten. Spillene gir spilleren muligheten til å oppleve hendelser og problemer på samme måte som det ble opplevet av personene på den tiden.

Det som gjør at spill kan gi oss denne formen for deltakelse i historien, er at man i spill har muligheten til å ta valg. Disse valgene kan ofte, som i den virkelige verden, påvirke både karakterer, den sosiale delen mellom karakterene og miljøet i spillet. Man setter seg altså inn i

mulighetene en person har, på en helt annen måte enn man får gjort i andre former for media eller litteratur, det være seg bøker eller film. For at vi skal kunne forstå hvorfor og hvordan noe skjedde, er det viktig at vi er klar over nettopp dette at man alltid har et valg. McCall viser til hvordan Schick forklarte det slik i 1998: «Objektivt, har individer valg, uansett hvor begrenset de valgene er. Uten muligheten til å ta valg, blir historie bare til en forbannet ting etter en annen» (McCall, 2016, s. 524).

For at vi skal kunne sette oss inn i dette, er ofte målet til spillutvikleren å flytte «the field of play» fra fantasien, og over til en følelse av virkelighet for oss som spillere. Altså ønsker spillerutviklerne at det skal føles så ekte som mulig for oss, slik at de både fanger vår oppmerksomhet samtidig som spillene gir en form for troverdighet. Scott Alan Metzger & Richard J. Paxton forteller oss at dersom man spiller et historisk spill, så deltar man samtidig i en form for litteratur. Når Metzger & Paxton skriver om dette, så skriver de blant annet at vi som mennesker ikke leser bare for å lese, men at vi leser for å oppnå noe. Det vi ønsker å oppnå kan blant annet være kunnskap eller underholdning, men det er altså en grunn til at vi gjør det. Og da er nettopp dette med historiske spill som form for litteratur svært interessant, spesielt for oss som lærerne, for det gir oss jo som tidligere nevnt en særegen måte til å forstå historien på. Spill gir oss muligheter for interaktivitet, handlefrihet, innlevelse og historiefortelling. Det er ikke slik at dette nødvendigvis er noe helt eget for spill å gi oss disse mulighetene, men det som er unikt for spill er samsillet mellom disse faktorene. Vi kan *lese* en bok, vi kan *se* en film, men i et spill kan man gjøre begge deler samtidig. (Metzger & Paxton, 2016, s. 536).

2.1.3 Legitim Historie

Når man snakker om et spillts legitimitet, så snakker man gjerne om hvor fokuset er blitt lagt under produksjonen av spillet. I spill hvor man har satt legitimitet høyt vil det ofte være slik at man heller fokuserer på legitimitet kontra de faktiske spillmekanismene når det kommer til å snakke om eller reklamere for det gitte spillet. Typisk vil man da hente inn forskjellige historikere eller vise til relevant forskning som baserer seg på det samme som spillet. Histori-

kerne blir da gjerne brukt i reklamer for spillet hvor man da vil ha videoer hvor man får kommentarer og/eller sammenligninger mellom spillet og den reelle historien. De reklamerer da altså for historien og verdenen i spillet kontra det å reklamere for spillmekanismene (Metzger & Paxton, 2016, s. 552).

Et tydelig eksempel på dette finner vi i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*. Som tidligere nevnt i innledningen så etterstreber Ubisoft det å holde spillene sine så historisk korrekt som mulig. Dette gjør de ved å ta i bruk det Metzger og Paxton forteller oss om hvordan man legitimerer spill gjennom markedsføring og fokus på spillet som et produkt framfor spillmekanismene man finner i spillet. Dersom man søker opp *Assassin's Creed: Valhalla* på Youtube vil man finne mange forskjellige videoer hvor forskjellige historikere reagerer på disse spillene, da enten ved at Ubisoft selv har lagt ut disse videoene, eller det kan være andre brukere som har hentet inn historikere for å reagere på spillene i spillserien. En av videoene man finner er *Discovery Tour: Viking Age Launch Trailer | Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2021). I denne videoen presenteres muligheten "Discovery Tour" som jeg snakket om i innledningen. Altså en modus hvor det ikke er mulighet for kriging eller myrding, men en modus hvor meningen er at man skal kunne utforske kulturen og landområdet man er i. En av de vi blir kjent med i denne videoen er Cat Jarman, som er en norsk bio- og feltarkeolog som spesialiserer seg på vikingtiden og vikingkvinner. Hun har også tidligere deltatt i flere dokumentarer for blant annet BBC, History Channel og Discovery (fpress, 2023). Hun forteller oss at en av de tingene hun finner veldig interessant er hvordan vi de siste 10 til 15 årene har fått en mye bedre forståelse for hvem vikingene var og hva som skjedde når de samhandlet med folkene i de forskjellige stedene vikingene reiste. Videre tar en av utviklerne hos Ubisoft over for å forklare hva de har tenkt med spillet. Han forteller oss at det å skulle forklare en tidsperiode kan være veldig interessant dersom man ser på alle de forskjellige perspektivene, og at Ubisoft i dette tilfellet har valgt å se på tidsperioden fra det norrøne og anglosaksiske perspektivet for å bedre forstå hvor mye og hvor kompleks historie det er fra nettopp denne tidsperioden. Historiker Alison Hudson som spesialiserer seg på den tidlige middelalderen er også med og forteller oss hvordan det hun liker med spillet er at man får en følelse av et livlig og flerkulturelt samfunn, som på ingen måte er "kuttet av" fra resten av verden.

I den samme videoen møter man også på Adam Dubé, Professor i læringsvitenskap ved McGill University. Adam snakker mer om modusen “Discovery Tour” og ikke generelt om spillet, slik Hudson og Jarman gjør. Dubé forteller oss at gjennom å spille denne utforskermodusen vil man ikke bare kunne se vikingskip, men man får se hvordan vikingene bygger skipene sine, samtidig som man kan delta i selve byggingen av skipene. Han forteller oss at spilleren får se historien, samtidig som man på mange måter får deltatt i den faktiske historien. Den siste personen man møter på er Judtih Brisson, historielærer ved Jean De La Mennais i Québec. Brisson forteller oss at når hun skal undervise om en forestilling eller et konsept, så bruker hun spillene fra Assassin’s Creed for å fange oppmerksomheten til elevene. Hun forteller oss at hun ofte opplever at elevene kommenterer ting som “dette husker jeg, for dette har jeg sett i spillet!”. Mot slutten av videoen, er vi tilbake til at Ubisoft selv snakker om spillet. De forteller at de aldri har jobbet tettere med ledende spesialister innenfor norrøn og anglosaksisk historie. Ikke bare som rådgivere, men som nøkkelpersonen når det kommer til utviklingen av spillet. Avslutningsvis møter vi igjen Brisson som forteller oss at det å ta i bruk historie på denne måten i spill er å gjøre historie mer tilgjengelig for alle. Jarman bygger videre på dette og forteller oss at spill av denne typen gjør historien mer menneskelig og lettere å ta inn over seg. Hun bygger også videre på det som jeg nevnte tidligere i oppgaven om hva McCall skriver om at man på en unik måte får oppleve historien (Ubisoft, 2021).

Ved å ta i bruk historikere på denne oppnår Ubisoft at man lettere vil se på spillet som en legitim representasjon av historien. Det blir tillagt en funksjon som en historisk tekst, slik at den i større grad kan aksepteres som mer plausibel eller “gyldig” tekst (Metzger & Paxton, 2016, s. 552).

I spill er det ikke uvanlig å ha en database eller en form for leksikon hvor man kan se nærmere på fiendene man møter eller har møtt, noen ganger kan de være at det bare er bakgrunnsinformasjon som ikke er nyttig for spilleren, og noen ganger kan det inneholde reell informasjon om historien fra tidsperioden man befinner seg i. Det finnes også spill hvor disse

kan kombineres. I *Assassin's Creed: Valhalla* finner man både informasjon om fiender og forskjellige våpen, samtidig som det er informasjon om personer som er viktig både i spillet og i den reelle historien. Det at Ubisoft har inkludert begge deler gjør også at spillet får en viss legitimitet.

Ettersom Ubisoft har investert utviklings- og markedsføringsressurser på å lage et spill som fremstår som så nært den historiske virkeligheten som mulig, så vil man også åpne opp for at publikum vil kunne behandle spillet som et faktisk historieorientert dokument. Dette åpner samtidig for at man kan komme med kritikk blant annet til manglende deler av historien eller hvorvidt historien som blir presentert stemmer med hva vi vet om den tidsperioden.

Metzger & Paxton påpeker at legitimering av historiske spill i større grad medfører at man åpner spillet for en kritikk basert på hvorvidt det gir en korrekt fremstilling av historien: "Legitimization can be a double-edged sword" (Metzger & Paxton, 2016, s. 552). Dette da i motsetning til spill som for eksempel *The Witcher* eller *World of Warcraft* som, selv om disse også baserer noe av innholdet på den reelle historien eller historisk mytologi, ikke pretenderer å gi et realistisk bilde av historien slik vi kjenner den.

2.1.4 Hvordan brukes historien?

I forrige avsnittet skrev jeg om hvordan Ubisoft prøver å holde spillserien *Assassin's Creed* mest mulig virkelighetsnær for å gjøre spillet legitimt som form for historie, samtidig som det kanskje appellerer til flere. Men hvordan brukes da historien i spillet, hvordan blir den historiske virkeligheten omgjort til spill? For å svare på dette spørsmålet, så ønsker jeg å bruke to forskjellige begrep som Metzger & Paxton tar i bruk: "Gamification of the past" og "historical boundary structures" (Metzger & Paxton, 2016, s. 552). Gjennom disse begrepene kan man lettere forstå valgene spillutviklere må ta når de bestemmer seg for hva de skal inkludere i spillet. Det kan være man har noen regler for hva man skal inkludere og hva man ikke skal inkludere. Dette påvirker hvilke deler av historien man lar spilleren oppleve, samtidig som det påvirker hvordan spilleren opplever de forskjellige delene av historien. Dette er helt sentralt for å forstå utfordringene som dukker opp når det kommer til å balansere data-spill og historie. Blant annet man kan se på intervjuene professor Lars DeWildt gjorde med

forskjellige spillutviklere fra Ubisoft når han så nærmere på hvordan religion ble brukt i spill. Det man da fant ut var blant annet ut at det er viktig for spillskaperne at spillet skulle være “fun for everybody” og at man ikke ønsket å “step on any toes”. (De Wildt, 2019. S. 74).

2.1.5 “Gamification”

Når man snakker om begrepet “Gamification” (spillifisere) generelt, så snakker man om hvordan alle elementer man skal bruke i spillet må omgjøres for å kunne brukes. Begrepet beskriver altså oversettelsesarbeidet som må utføres for at en historisk hendelse eller kontekst skal kunne fungere i en spillkontekst. Når man snakker om “Gamification of the past” så handler det mer spesifikt om hvordan mekanismene i data- eller TV-spillet er med på å forme hvilke deler av historien man kan eller ikke kan bruke. Dette påvirker også hvor spillbar situasjonene er, samt underholdningen og markedsføringen knyttet til spillet. Alle deler av historien er underlagt det at spillet faktisk skal være spillbart. Selv det at spillet er antikvarisk og legitimt kommer under realisme og nøyaktighet når det kommer til spillets spillbarhet (Metzger & Paxton, 2016, s. 553).

Gamification finner man som kjent i alle spill, da alle spill på en eller annen måte tar inn elementer fra den virkelige verden. Det at gamification er et såpass stort fenomen gjør at spillutviklere kan se til hverandre for å se hva som fungerer og hva som ikke gjør det. Med andre ord vil god bruk av gamification føre til etablerte mønstre. Gjennom dette vil man som spiller også ha skapt forventninger til hva man kan forvente av et historisk spill. Metzger og Paxton foreslår strukturen på oppgaveløsning i spill som eksempel på en av de mønstrene som har etablert seg mest i spillverden. Menyen eller stedet hvor man finner sine oppdrag forteller spilleren hva som skal gjøres, og i mange tilfeller også i hvilken rekkefølge de forskjellige oppdragene skal gjøres for at man skal komme videre i spillet. Hvordan historie blir presentert i historieorienterte spill vil da formes etter denne spillstrukturen. Spillet jeg ser nærmere på i denne oppgaven, *Assassin's Creed: Valhalla*, er et typisk spill som faller inn under den kategorien. Noen områder er ikke låst opp før man har gjort forskjellige oppdrag, og da får man heller ikke sett eller opplevd den delen av historien enda.

En annen versjon av “gamification” av fortiden baserer seg på determinisme. Her oppgir Metzger & Paxton spillene *Civilization* (1991 – 2016) og *Total War* (2000- 2019) som eksempler da dette er spill hvor man har predikert utviklingen i et samfunn. Man starter i en gitt tidsperiode og kontrollerer en by. Denne byen vil utvikle seg i takt med hvordan teknologien utvikler seg. I disse spillene vil man hele tiden være på jakt universelle teknologier og idéer for å kunne utvikle sitt samfunn, ingenting er avhengig av kultur eller stedet man har valgt seg. Her finner vi også et mønster på samme måte som man finner mønster i det tidligere nevnte oppdragsorienterte spillene. Det mønsteret man finner her er at over tid så vil alltid ting utvikle seg og bli bedre eller sterkere. Tidligere generasjoner vil altså alltid tape en krig i dette mønsteret. Her drar Metzger & Paxton spesielt frem spillet *Civilization* da dette er et spill hvor man har både “falanks” fra antikkens Hellas og den romerske “legion”. I dette tilfellet vil da alltid “legion” vinne over “falanks”. Dette mønsteret gjør at man som spiller ser for seg at det er store hopp mellom de forskjellige tidsperiodene, og at det er klare teknologiske hopp. At man går fra direkte kavaleri til tanks og direkte fra pil-og-bue til maskingevær. I realiteten gikk derimot utviklingen saktere, og ikke sammenhengende slik fra tidsperiode til tidsperiode. For eksempel brukte både de greske falanksene og den romerske legionen mye av de samme våpnene, blant annet hadde de like spyd og like skjold (Metzger & Paxton, 2016, s. 554).

En tredje versjon av “gamification” av fortiden er hvordan man portretterer det militære i historien. I denne typen spill overdriver man eller legger spesielt vekt på hvor “vanlig” det var med krig og soldater i fortiden. I spill er det naturlig at man er i en konflikt, og dette er med på å underbygge at det virker som om det er vanlig med krig i eldre tidsperioder. Dette er også med på å forklare hvorfor enkelte tidsperioder, som for eksempel middelalderen som i spillet jeg ser nærmere på, gjerne er overrepresentert sammenlignet med andre, da spill typisk handler om perioder hvor det faktisk var væpnede konflikter og krigføring. Metzger & Paxton forteller at det oppstår pedagogiske spenninger rundt hvordan militarisering og determinisme påvirker hverandre. Sammen vil de nemlig skape et bilde og et inntrykk av planlagt struktur og orden som ligner på det man finner den dag i dag, selv om det ikke

nødvendigvis stemmer med det vi vet om fortiden. Blant annet var det ofte slik i Europa under middelalderen at man brukte vernepliktige eller krevde at personer lavere på den føydale rangstigen var med å krige. Disse personene varierte i stor grad i kvalitet, samtidig som de var samlet i korte perioder. Samtidig var det ofte slik at ledere var i konflikt med hverandre, men det var svært sjeldent at det ble større kriger utav dette. De politiske konsekvensene var ofte for store, og man valgte heller gjerne å raide eller å ha små kamper (Metzger & Paxton, 2016, s. 555).

Gjennom disse typene av "gamification" av fortiden får man altså et bilde av fortiden som i stor grad påvirkes av forhold i nåtidens verden, nærmere bestemt hvilke elementer av fortiden som er mest forenlig med typiske spillmekanismer, samt hva som appellerer mest til "gamerne". Det militære er ofte i fokus, og det virker helt naturlig å ha store hærer med profesjonelle krigere. Å se historien i spillene fra et ikke-militært perspektiv hører til sjeldenhetene, selv om dette da gjaldt de aller fleste personene i historien. Også andre utfordringer som økonomi, teknologi og konstruksjon av bygninger dreier seg stort sett om det militære, og er sjeldent man opplever å se noe av med et ikke-militært perspektiv. Denne måten å tenke på var ifølge Metzger & Paxton utenkelig å se for før slutten av nittenhundretallet, og da også bare i den industrialiserte verden (Metzger & Paxton, 2016, s. 555).

2.1.6 Er det spillbart?

Når man skal lage et historieorientert spill finnes det også noen etiske grenser spillskaperne må forholde seg til, i det minste om de ønsker at spiller skal være salgbar. Disse begrensningene har Metzger & Paxton valgt å kalle "historical boundary structure". Historical boundary structure handler om hvilke aspekter ved historien som er spillbare, og hva man må utelukke som uspillbart. Noen deler av historien vil nemlig være helt uproblematisk å gjøre om til spill og underholdning, mens andre deler vil oppfattes som langt over grensen for hva som kan gjøres om til spill og underholdning. Hva som avgjør hvorvidt noe er spillbart eller uspillbart påvirkes av den moderne kulturen og politikken, da det gjerne er disse tingene som påvirker hva man ser på som upassende. Selv om det gjerne er slik at det finnes flere folk som ønsker å spille denne typen spill, så vil det gjerne være enda flere som går imot denne typen spill. Dette fører til at selskap ikke vil distribuere spill av denne typen,

samtidig som forretninger heller ikke ønsker å selge dem da man frykter konsekvensene eller tilbakeslagene som kommer som en konsekvens av å utgi eller selge dette spillet (Metzger & Paxton, 2016, s. 555).

Historiske traumer, og da spesielt vold og undertrykkelse mot utsatte grupper og minoriteter, pleier man å forholde seg til som over streker når det kommer til å gjøre den delen av historien om til spill. Eksempler på slike historiske traumer er nazistenes utryddelse av europeiske jøder under andre verdenskrig eller behandlingen av slavegjorte afrikanere i Amerika fra 1600-tallet og frem mot den amerikanske borgerkrigen i andre halvdel av 1800-tallet. Slike hendelser og fenomener vil normalt falle utenfor grensene for hva man legitimt kan representere i et spill. Hvis slike utfordrende og traumatiske aspekter ved fortiden likevel blir inkludert i et dataspill, vil det vanligvis være ganske store begrensninger i hvordan man som spiller kan agere overfor de utsatte gruppene. Det man derimot i noen tilfeller ser blir gjort, er at slike historiske traumer kan flyttes over på grupper som ikke har vært utsatt for slike handlinger. For eksempel har forfølgelse og økonomisk utnyttning av jøder vært en stor del av Europas historie. Her bruker Metzger & Paxton spillet *Medieval 2* (2006) for å forklare hvordan man ikke har mulighet til å angripe den jødiske befolkningen, de er heller ikke spesifikt nevnt i spillet. Man har imidlertid mulighet til å gjennomføre store massakre i det man erobrer byer. Etter at krigen er over og byen er erobret, så vil man høre fanger be for nåde. Her har da spilleren muligheten til å likevel slakte alle fangene (Metzger & Paxton, 2016, s. 555). Man ser da altså tydelig at man baserer spillet på ting som skjedde i historien, men man har valgt å ikke utsette grupper som har vært gjennom historiske traumer.

Hvilke regler og strukturer man har rundt spill og bruk av historie i spill baserer seg på mange måter rundt hva som er sosialt akseptert, og hva man kan akseptere eller tenke på som "underholdende" når man spiller dem. Ettersom hva som er sosialt akseptert alltid er i bevegelse, vil man også kontinuerlig endre på hva som er sosialt akseptert eller greit i spill. Der som man tar en feil avgjørelse i slike saker, kan det få store konsekvenser for spill. Her kan man se til spillet *Playing History 2 – Slave Trade* (2013) som fikk en stor mengde kritikk etter å ha lansert en spillmodus hvor man skulle plassere slaver rundt på et skip som om de var tetrisbrikker, samtidig som spilleren også belønnes med trofeer for å forhandle et gitt antall

slaver (Voets, 2021). Selv om det er slik at reglene rundt hva man kan og ikke kan inkludere i spill ofte er i endring, og noen ganger kan virke uklare, så har man likevel noen tydelige grenser, som at man ikke gjør spill utav tidligere nevnte historiske traumer, som for eksempel Holocaust eller slavehandel. Det man derimot kan gjøre er jo som tidligere nevnt å jobbe rundt disse traumene. I spillet *Assassin's Creed: Valhalla* kriger man mot og dreper store mengder anglosaksere uten at det har skapt kontroverser. Ville man derimot laget et spill i serien *Assassin's Creed* hvor man var i krig mot afrikanske slaver og drepte store mengder av dem kan man se for seg at det ville blitt flere kontroverser og mer motstand.

2.1.7 Påvirke historien

Når man ser tilbake på historien, så er det viktig at man tenker over at hver person i historien har tatt valg. Valgene de har tatt baserer seg på konteksten de ble tatt i. Hva var de sosiale normene på den tiden? Hva var akseptert? Hva var utfordringene? Som tidligere nevnt er spill som en form for representasjon av historie unikt fordi det kanskje er det eneste mediet hvor man ikke bare leser eller ser historien, men man aktivt kan delta i historien selv. Man kan delta i forskjellige historiske slag, forhandle med forskjellige makter og personer, man kan med andre ord ta valg. På denne måten kan man som spiller delta i valgene som ble gjort, og se nærmere på konteksten de ble tatt i (McCall, 2016, s. 524).

I spill som *Total War* eller *Europa Universalis* er det opp til spilleren å avgjøre hvor man skal plassere tropper, og hvordan troppene skal plasseres. Da i alt fra vikingtiden til stormingen av Normandie. Det er også opp til spilleren å velge hvordan man vil styre militæret, det økonomiske og de diplomatiske avgjørelsene. En kan også selv velge hva man skal forhandle om, hvem man skal forhandle med og hvem man vil alliere seg med eller krige mot. Ved at spillet er bygget opp på en slik måte er mulighetene for å spille spillet på nytt store. Det at man kan gjenta spillingen eller starte på nytt flere ganger gjør at man også har flere muligheter til å ta forskjellige valg. Ved å ta forskjellige valg vil man også få forskjellige utfall, noe som fører til at man som spiller får utforsket forskjellige sider av historien. På denne måten kan man se på historien og tenke med et slags "what if?"-blikk (McCall, 2016), altså det som ofte kalles kontrafaktisk historie.

Utfallet av spillene baserer seg som kjent på valgene man tar underveis, og med det vil man gjerne ende opp med et annet resultat enn hva som faktisk skjedde i realiteten. Gjennom dette vil spilleren kunne se på hva som har skjedd, og hva som kunne skjedd. En viktig faktor når det kommer til å lære seg historie er at man må kunne forstå konsekvensene av hva som hadde skjedd dersom man i historien hadde tatt andre valg enn man har tatt. McCall forklarer det slik:

«To understand the significance of any historical cause requires supposing on some level what would have happened were that cause non-existent. One cannot, for example, say that slavery was an important cause of the American Civil War without supposing what would have happened were slavery not still practiced in the 1850s” (McCall, 2016, s. 525).

Det at et spill er satt sammen av flere forskjellige simuleringer og valg som gjerne er opp til spilleren gjør at man som nevnt kan ende opp med kontrafaktisk historie, noe som fører til noen innvendinger mot historiske spill og hvordan de portretterer historien. Historie fokuserer nøyaktig på hva som skjedde og hvorfor det skjedde, ikke hva som kunne ha skjedd. Professor William Robison skrev i 2013 en tekst hvor han ønsket å flytte studenter fra spill som baserer seg på flere simuleringer med forskjellig utfall, og over på spill som var “mer” historisk korrekt. Blant annet skriver han dette:

“If a battle proceeds differently in a role-playing situation than it did in actuality – which is almost inevitable – students are not learning history. They may acquire some understanding of strategy and tactics, but if, say, Robert E Lee wins the game version of the Battle of Gettysburg, that teaches students nothing about the real general, the real battle, or the real Civil War” (Robison, 2013, s. 578).

Mår McCall diskuterer rundt denne teksten påpeker han at Robison går for langt i det å si at man ikke lærer noe om historien gjennom slik simulering eller at man ikke lærer noe om historien gjennom kontrafaktisk krig i spill. Videre påpeker han at man ikke kan virkelig forstå Lee sine avgjørelser uten å ta for seg prosessen og konteksten han opererte i. Gjennom slike

simuleringsspill får man derimot oppnådd nettopp dette. Man kan sitte seg inn i de forskjellige motivene, suksessen og feilstegene som er med på å forme konteksten de forskjellige valgene ble tatt i. Spillet blir et verktøy for å forstå det kontrafaktiske, som igjen er selve basen til å forstå hvorfor noe skjedde (McCall, 2016, s. 526).

Påstandene Robison kommer med gir også et inntrykk av at et historieorientert spill utelukkende er ment som en form for en slags undervisning. Man bør derimot se til hva McCall skriver når han forteller at man må behandle historieorienterte spill i en kontekst hvor spillene bare er en del av den kunnskapen man sitter med, og hvor da resten av kunnskapen kan komme fra forskjellige ting som skole eller annen form for litteratur eller erfaring. Hvorfor skal eleven eller studenten bare ha spillet som verktøy til læring? Det er et misledende forslag å si at et spill ikke kan hjelpe til med å bedre forstå historien, fordi det ikke presist portretterer historien. McCall påpeker at dersom man ser på bruken av historie i spill så bør kriteriene basere seg på hvordan læringsmiljøet og aktivitetene som en helhet kan være med på å lære vekk noe mens man utforsker de forskjellige mulighetene i historien (McCall, 2016, s. 527).

Hva betyr denne debatten når det kommer til det å lære eller lære vekk historie? En av hovedpoengene man må tenke over er hvordan man ønsker å definere historie. Hvordan man da velger å definere historie vil være med på å avgjøre hvorvidt man kan kalle historieorienterte spill for et verktøy og hvordan man i så fall kan bruke dette verktøyet. Dersom man sier at historien er studiet av fortiden og utforskningen av hvordan folk levde og døde, mulighetene og begrensningene, og konteksten som skapte de forskjellige handlingene, så vil spill være et potensielt veldig bra verktøy. Dette kan man begrunne med det som er nevnt tidligere i teksten da spill gjør det mulig for spilleren å virtuelt oppleve nettopp disse kontekstene og elementene som er med på å forme valgene som har blitt gjort gjennom historien, og som har ført til at historien er slik vi kjenner den. Ved å ha denne muligheten til å oppleve fortiden virtuelt kan man som spiller prøve å ta forskjellige valg enn det som har blitt gjort, for så å observere de forskjellige utfallene som da eventuelt vil oppstå. Det å bruke spill på

denne måten kan være engasjerende når man ønsker å motivere til å se nærmere på historien og den historiske konteksten. McCall beskriver det som “a remedy to viewing history as preordained, a problem often raised by history educators” (McCall, 2016, s. 528). Altså kan man ifølge McCall si at det å bruke spill på en måte hvor man kan utforske de forskjellige valgmulighetene og utfallene vil være en slags medisin for det at all historie er “forhåndsbestemt”, man får med andre ord undersøke alle de forskjellige faktorene som førte til at noe skjedde.

Dersom man derimot ser på historien som først og fremst en nøyaktig fortelling om hva som har skjedd, og noe som må fortelles videre til elever, så er det liten plass for historieorienterte spill. Med Robison sine ord er historie slik:

“History is, by definition, an empirically based discipline, one that requires know-that is, one must know facts, circumstances, sequence of events, cause and effect, and all sorts of particular details. Even where the imagination may be useful in connecting facts into a larger narrative, the goal is still to discern the reality of the past. Supposed, however, that an instructor asks a student to imagine what it was like to be a slave or a soldier. That does not lead to knowing-for no one who has not been a slave or soldier can genuinely imagine that experience in a way that produces real knowledge. To know-or at least approach knowing-what it was like, a student must read accounts that slaves or soldiers have written about their lives and empathize with their experience” (2013, s. 577).

Gjennom denne måten å forklare historie vil det som nevnt være lite rom for historieorienterte spill, og da spesielt de som baserer seg på simulering av historien. Robison skriver at til og med i situasjoner hvor det ville vært nyttig å bruke simulering eller fantasien til å forstå eller sette sammen et større bilde, så er fortsatt målet å faktisk lære historien slik den skjedde. Dersom man, ifølge Robison, ønsker å lære om det å være en soldat eller en slave, så må man lese hva de selv har skrevet om sine liv for å kunne forstå noe om hvordan det var.

2.1.8 Monumental, antikvarisk og kritisk

Monumental, antikvarisk og kritisk er begreper man kjenner fra Marcia Landy når hun har tatt dem i bruk når hun delte historiske filmer inn i tre forskjellige kategorier for å kunne forklare litt om hvilke type film det er, og hvordan historien brukes i filmene (1996). Disse begrepene kan man overføre til spill, slik Metzger & Paxton har vist, og det er nettopp dette jeg vil se nærmere på nå (Metzger & Paxton, 2016).

Kritiske spill og filmer handler om å analysere og utfordre historien. Man ønsker gjerne å presentere historien fra andre vinkler enn de man som oftest blir, eller har blitt, eksponert for slik at man får utfordret folks perspektiv på den gitte historien. Kritiske spill vil ofte overdrive mulighetene til spilleren, eller legge til oppgaver som må løses selv om det ikke blir riktig i forhold til den ekte historien. Et kritisk spill kan også være at man utfordrer historien ved at man endrer på ting som har skjedd, for å se hvordan det kunne gått. En slags «what if?» (Metzger & Paxton, 2016, s. 547).

Når vi snakker om monumentale spill og filmer, så snakker vi om ting som er majestetisk, ærefult og noe vi fascineres over. Dette er noe vi ofte ser i spill og film hvor det er fokus på store triumfer eller bygg og byer som bidrar til en følelse av makt. Vold og fanatisme er også ting som er knyttet opp mot dette begrepet. Vi kan finne det monumentale i spillet jeg analyserer, *Assassin's Creed: Valhalla*, ved å se på hvordan spillet presenterer vikinger. De er store, sterke og brutale. Det kommer tydelig fram en følelse av makt og triumfer (Metzger & Paxton, 2016, s. 546).

Antikvariske filmer og spill har ofte fokus på å ha gode og nøye vurderte detaljer, med et stort fokus på historiske bygg, våpen, eller byer. Et antikvarisk preg viser fortiden som noe statisk og konkret. Det er ikke uvanlig at man finner alle disse forskjellige kategoriene i ett og samme spill. Et eksempel på dette kan være *Assassin's Creed Valhalla*, som jeg skal jobbe med i denne oppgaven. Som tidligere nevnt kommer det monumentale fram ved å se på hvor store og sterke vikingene er. Det antikvariske kommer fram ved at man ser hvor nøye de har arbeidet med detaljene på forskjellige våpen og bygg. Det kritiske kommer fram ved

at man overdriver hvor sterk karakterene er. Man gjennomfører gjerne store oppdrag alene, uansett om det er 100 mot 1 (Metzger & Paxton, 2016, s. 545).

En fjerde kategori som ikke Landy har brukt, men som Metzger og Paxton snakker om, er kategorien «wishstory». Wishstory kan ligne på kategorien «kritisk», men er annerledes da den ikke bare stiller spørsmål og utfordrer historien, men endrer på historien uten å si noe om hvorfor den gjør det. Wishstory kan være at man i spill bruker våpen, for eksempel sverd, som er såpass store og tunge at det ville være umulig å bruke dem i virkeligheten, men det kan også være at man unnlater å bruke eller nevne deler av historien, slik som jødeforfølgelsen i Europa under 2.verdenskrig. Metzger & Paxton viser til Nietzsche og hans teorier som omhandler hvordan det er lettere eller bedre å glemme historien, kontra det å ta tak i den (Metzger & Paxton, 2016, s. 548). Grunnen til at spillskaperne ofte går for en “wishstory”-variant er for at spille skal virke mer tiltalende for spilleren, som kanskje ellers ville unnlatt å spille spillet dersom man fulgte den reelle historien eller den reelle fysikken.

For å videre tydeliggjøre forskjellen på kategoriene «kritisk» og «wishstory» kan man se på spillene *Empire: Total War* og *Wolfenstein*. *Empire: Total War* framstår som et «wishstory»-spill og baserer seg på en tid hvor slaveri er en stor faktor for verdensøkonomien, men slaveri nevnes likevel aldri. Dette selv om man i spiller bygger handelsskip og kontrollerer handelsposter ved vestkysten av Afrika. Altså utelater og endrer man deler av historien.

Wolfenstein framstår derimot som et kritisk spill hvor Nazi-Tyskland har vunnet krigen, og tatt over verden. Oppgaven i dette spillet er å gjennomføre forskjellige oppdrag for å stoppe nazistene. Her stilles det altså spørsmål til historien, og man ser på historien med det tidligere nevnte «what if?»-blikket (Metzger & Paxton, 2016, s. 548).

2.1.9 Å analysere religion i spill

I oppgaven skal jeg analysere hvordan vikingene og anglosakserne representeres i *Assassin's Creed: Valhalla*. Blant faktorene som vil være relevant for min analyse er hvordan disse to gruppene kulturelle særtrekk og ulikheter fremstilles. Et sentralt moment i så måte er hvil-

ken rolle religion har i spillet: hvordan fremstilles vikingenes norrøne religion og anglosaksernes kristendom? For å få et grep om dette vil jeg her se nærmere på relevante teorier om hvordan religion blir fremstilt i dataspill.

Når Richard Ferdig, professor i læringsteknologi og undervisningsteknologi, ser nærmere på hvordan religion brukes i spill tar han i bruk fire nøkkelkomponenter: “game content”, “game context”, “game challenge”, og “personal capital”. Gjennom disse komponentene kan man lettere forstå hvordan og hvorfor religion er representert i spillet. I analysedelen når jeg skal se nærmere på vikingene og anglosakserne vil det være naturlig å også se på hvordan Ubisoft har valgt å presentere den norrøne troen og kristendommen. Derfor vil jeg her forklare de fire forskjellige begrepene. (Ferdig, 2014, s. 71).

Game Content (innholdet i spillet): Man har spill hvor innhold i spillet direkte relaterer til eller handler om religion. Dette kan ifølge Ferdig skje på to forskjellige måter, avhengig av hvordan man velger å definere religion. En måte å gjøre dette på kan være at man har laget et spill hvor målet er å lære vekk prinsipper, ferdigheter, eller kunnskap om den valgte religionen. Her drar Ferdig fram spillet *Axys Adventures: Truth Seeker* som et eksempel på spill hvor målet med spillet er å undervise om det kristne budskap. Ifølge utviklerne, gjengitt av Ferdig, er historien i spillet slik “ultimately a parable speaking of the healing and forgiveness that takes place in our lives when we give God access to our hearts, but also the danger and tragedy that occurs when we give the enemy access to our hearts by believing his lies” (Ferdig, 2014, s. 71). Her er altså målet utelukkende å lære vekk kunnskap om kristendommen.

I den andre typen spill så snakker man om spill hvor spillet er laget rundt kunnskap og ferdigheter uten at de er like direkte knyttet til religion. I denne typen spill vil målet gjerne være å lære vekk noe om etikk og moral uten at det direkte er knyttet til religion. Man ønsker gjerne et pedagogisk utbytte i form av å lære om moral og etisk oppførsel eller holdning. Her bruker Ferdig spill av typen “social impact” som eksempel. Typisk for denne sjangeren er at den handler om bevissthet, humanitært arbeid, eller læring. I disse spillene har man gjerne et fokus på områder som klimaforandringen, hvordan teknologien påvirker, eller fattigdom (Ferdig, 2014, s. 72).

Typisk vil man oftere finne spill i den siste sjangeren kontra den første. Dette fordi når det kommer til spill hvor man baserer innholdet på religion så kan man havne i kontroverser på samme måte som i spill hvor man baserer seg på historie. Ferdig viser til Wagner som forklarer det slik: “Religion can be played as a game, but there are times when it should not be, especially if the model is a first-person shooter and the hope is for a clearly defined set of ‘winners’ and ‘losers’” (Ferdig, 2014, s. 72). Samtidig vil det være lettere å få økonomisk støtte til spill som dekker klimaforandring, fattigdom og lignende kontra spill rundt religion da man har flere store selskaper som er villig til å binde seg eller støtte prosjektet.

Game Context (Spillets kontekst): Når man snakker om spillets kontekst slik Ferdig gjør, så handler det om hvordan historien i spillet, miljøet i spillet og situasjonene i spillet eksplisitt eller implisitt referer til religion. Hvordan det i så fall blir presentert kan være gjennom det fysiske miljøet, eller regler og/eller normer skapt av spillskaperne. Disse forskjellige måtene referer bare til spillets kontekst, og ikke spillets faktiske mål eller oppgave. De forskjellige måtene det kan bli presentert i spillets kontekst er typisk gjennom tre forskjellige kategorier. Den første av disse tre kategoriene er det fysiske miljøet slik som for eksempel kirker eller instrument brukt i forskjellige seremonier eller lignende. Det å ta med slike gjenstander kan være med på å skape realisme. Det er for eksempel naturlig at man i spillet jeg jobber med, *Assassin’s Creed: Valhalla*, møter på forskjellige kirker mens man er i England. Det ville heller gjerne i denne konteksten hvor man er viking i England vært rart dersom man ikke hadde møtt på noen kirker. Likevel er det ikke slik at dette er med å skape realisme i alle spill. I enkelte spill er det lagt til fordi det er nødvendig for å fortelle historien i spillet (Ferdig, 2014, s. 73).

En annen av de tre kategoriene er situasjoner hvordan religion påvirker eller styrer reglene i spillet. De forskjellige reglene henger sammen med moralen og de etiske holdningene i de forskjellige kulturene man spiller som. Ofte er ikke disse reglene direkte sagt eller fortalt, men noe som er underforstått. Også her kan man bruke *Assassin’s Creed: Valhalla* som eksempel da man kontinuerlig kommer i situasjoner hvor man velger hva Eivor skal si eller

gjøre. Disse forskjellige valgene er ladd positivt eller negativt etter hva som implisitt er positivt eller negativt, og påvirker forholdet man som spiller får til andre NPC'er (Non-playable character) i spillet. Dette er også med på å påvirke hvilken slutt man får på spillet. Her fins det flere avslutninger enn to, men for å ta et konkret eksempel så kan man på et tidspunkt velge å ha samleie med klanens høvding sin kone mens han er vekke. Velger man å takke ja til dette, så vil høvdingen på et tidspunkt finne ut av dette, og forlate leiren. Takker man derimot nei, vil man beholde det gode forholdet man har til alle, og det er større sannsynlighet for at høvdingen blir i leiren også etter man er ferdig med spillet. Det er også flere ganger i spillet man kan velge å drepe en person, eller å ta personen til fange. Dette er også med på å påvirke forholdet til de andre karakterene i spillet, samtidig som det også kan være med på å påvirke spillets slutt. (Ferdig, 2014, s. 73).

Den tredje og siste kategorien av spillkonteksts handler om hvordan mirakler og fantasi eller forskning fra den virkelige verden er med på å påvirke spillet. Ferdig forteller at dette også er en del av de forskjellige eksplisitte og implisitte reglene i spillet, men at det likevel handler mer om de underliggende karakteristikkene av karakteren man styrer og/eller verdenen de lever i. Et spill som speiler virkeligheten, vil gjerne gjøre det slik at man kan kjøre en bil, drive med sport eller simulere forskjellig arbeidsplasser. Et spill som er mer fantasy- og mirakelorientert vil gjerne la spilleren ha muligheten til å fly, bruke magi eller å gi spilleren andre superkrefter. Hvilke valg spillskaperne velger å ta rundt dette, er med på å forme og fortellere noe om hvilke tro og tanker karakteren man spiller som har.

Game Challenge (spillets utfordring): Når man snakker om "game challenge" så snakker man om spillets faktiske mål og det forventede utfallet til spillet man spiller. "Game challenge" henger også sammen med "game content". Et eksempel på dette kan være slik: Hvis målet med å spille er å lære noe religiøst, så er det en sannsynlig at utfordringene i spillet også vil være assosiert med det målet. Ferdig påpeker likevel at dersom man snakker om "game challenge" så tenker man først og fremst på de forskjellige teknikkene og metodene i spillet, og at det er de faktiske spillmekanismene ("gameplay") som potensielt fører til møter med religion (Ferdig, 2014, s. 75).

På samme måte som “game context” forteller Ferdig at det er minst tre forskjellige måter å kategorisere “game challenge” på. Den første av disse tre er en slags “god game”, da altså et spill hvor man opererer som en form for en gud. Ikke ved at man styrer en karakter som faktisk er en gud, slik som i spillserien *God of War* (2005-2023), men ved at spilleren er en slags utenforstående allmektig skikkelse som styrer det hele. Et eksempel på et slikt spill er spillserien *The Sims* (2000-2014). I *The Sims* styrer man én eller flere karakterers liv ovenfra. Man kontrollerer alt de gjør, som hvem man eventuelt blir sammen med, hvilke hus man vil bo i, hvilken jobb man skal ha, osv. Man simulerer vanlige liv og verdener (Ferdig, 2014, s. 75).

En annen kategori av “game challenge” er spill hvor hele konseptet med spillet baserer seg på at man enten er ond eller god. I spillene som kommer under “god game” tar man alle avgjørelser selv, mens her har spillet gjerne laget forskjellige fortellinger og man må som spiller ta del i denne fortellingen og da velge spesifikke roller å spille som. I denne typen spill vil man ofte kunne velge å være den gode siden, eller den onde siden. Man kan også finne spill hvor det ikke nødvendigvis handler om å velge en side, men at man gjennom spillet vil få forskjellige valg som regnes som onde eller gode valg.

En tredje versjon av “game challenge” handler om spill hvor man er en slags helt som må redde verden. Ferdig viser til Hayse som kaller disse spillene for “messianic in nature”, altså at man opererer som en slags messias. Man ønsker å vinne mot den onde fienden som vil ødelegge verden, eller som kontrollerer verden. Selv om disse spillene omtales som messianske, vil de likevel ikke reflektere livet og arbeidet til Kristus. I stedet vil de gjerne vise en form for messianisme som omtales som “myth of redemptive violence”, altså at målet er å vinne gjennom bruk av makt og trusler. For eksempel vil man ofte i slike spill få forskjellige poeng som vil heve nivået man har i forskjellige attributter som styrke eller stamina, ofte omtalt som “talent points” i spill, da man kan velge hvor man vil plassere de forskjellige poengene man oppnår for å øke i styrke eller nivå. Typisk vil man også ofte få bedre og sterkere rustning eller våpen underveis i spillet (Ferdig, 2014, s. 76).

Player Capital (spilleren selv): Alle de tre forrige komponentene er komponenter som kommer fra spillskaperne. Altså er det spillskaperne som skaper “game content”, “game context” og “game challenge”. “Player capital” er det derimot spilleren selv som skaper. Når man snakker om “player capital” så snakker man om hva spilleren tar med seg inn i spillet. Det handler om de religiøse og moralske tankene til spilleren når det kommer til hvilket spill man velger å spille og hvordan man velger å spille de forskjellige spillene (Ferdig, 2014, s. 76).

Også ved “player capital” har man tre forskjellige deler å ta tak i. Den første av disse er de teologiske og moralske tankene som spilleren har. Ferdig viser til forskning gjort av Klimmt med flere hvor man så nærmere på spillerens moral når det gjaldt voldelige videospill. I denne sammenheng fant man ut at det virker som om spillere sitter sine etiske og moralske tanker på pause når man spiller, ettersom at det er viktigere for spilleren å vinne enn det er å tenke over de moralske og etiske avgjørelsene man tar underveis for å komme seg dit. Problemet med denne forskningen er at slik forskning ofte baserer seg på spillere som allerede spiller slike spill, og som derfor gjerne er vant til å sitte sine tanker om moral og etikk på pause (Ferdig, 2014, s. 76).

Den andre delen ved “player capital” er hva spilleren blir fortalt og hører implisitt eller eksplisitt om spill fra andre. Når man snakker om “andre” så kan det være lærere, foreldre, venner, nyheter, osv. Ferdig viser til pastor Josh Zoerhof som fortalte at spillet *Grand Theft Auto V* ikke burde være et spill man spiller ettersom at det er veldig voldelig, mye bruk av sex, nedverdiggende ovenfor kvinner, ikke har noen form for moral, og at spillet er for virkelighet-snært. Selv om Zoerhof omtaler dette spillet på den måten, så er det ikke slik at teologer alltid vil være negativ til videospill. Richtel fra The New York Times lagde i 2007 en artikkel hvor han snakket om bruken av spillet *Halo* i kirken. Ut ifra den artikkel virker det som om flere personer innad i kirken omfavner videospill som legitime kulturuttrykk, og også både åpner for og oppfordrer til å bruke spill også i kirken. Richtel skriver

Those buying it must be 17 years old, given it is rated M for mature audiences. But

that has not prevented leaders at churches and youth centers across Protestant denominations, including evangelical churches that have cautioned against violent entertainment, from holding heavily attended Halo nights and stocking their centers with multiple game consoles so dozens of teenagers can flock around big-screen televisions and shoot it out. The alliance of popular culture and evangelism is challenging churches much as bingo games did in the 1960s. And the question fits into a rich debate about how far churchers should go to reach young people. Far from being defensive, church leaders who support Halo – despite its “thou shalt kill” credo – celebrate it as a modern and sometimes singularly effective tool. It is crucial, they say, to reach the elusive audience of boys and you men. (Richtel, 2007).

Den siste delen ved “player capital” handler om hvordan man som person forholder seg til de forskjellige kjennetegnene ved religion når det kommer til spill. Det kan minne noe om den første delen hvor Ferdig skrev om moral, men denne tredje delen baserer seg mer på de essensielle tankene som en person har knyttet til religion. Eksempel på dette kan være en person som ønsker å leve i henhold til tro, håp og kjærlighet. For en annen person er gjerne det viktigste at man lever etter det å ikke skade andre eller det at du skal elske din neste som deg selv. Hvilket syn spilleren har på dette, kan være med på å påvirke hvilke spill man kjøper (Ferdig, 2014, s. 77).

2.1.10 Ludonarrativ dissonans

I 2007 introduserte spilldesigner (“game designer”) Clint Hocking begrepet “ludonarrative dissonance” (ludonarrativ dissonans) i et blogginnlegg hvor han kom med kritikk til spillet *Bioshock* (2007) som et produkt. Hocking skriver

Bioshock seems to suffer from a powerful dissonance between what it is about as a game, and what it is about as a story. By throwing the narrative and ludic elements of the work into opposition, the game seems to openly mock the player for having believed in the fiction of the game at all. The leveraging of the game’s narrative structure against its ludic structure all but destroys the player’s ability to feel connected to

either, forcing the player to either abandon the game in protest or simply accept that the game cannot be enjoyed as both a game and a story, and to then finish it for the mere sake of finishing it (Hocking, 2007).

Han påpeker også at han kan forstå at kritikken er noe hard, og at dersom han bare skulle skrevet en anmeldelse av spillet så ville anmeldelsen glødet av interessante ferdigheter man kan få, våpen som er gøy å bruke, det vakre område, engasjerende miljø og hvordan man har frihet til å ta valgene man vil.

Siden Hocking skrev dette blogginnlegget har det nå gått 16 år. På den tiden har begrepet fått en stor plass når det kommer til spillkritikere, og ettersom at det har fått en stor plass har begrepet også fått en bredere mening. Da Hocking introduserte begrepet handlet det først og fremst om de avgjørende tematiske elementene, mens det nå referer til all samhandling mellom spillmekanismene ("gameplay") og historien i spillet.

Under arbeidet med analysen til spillet *Assassin's Creed: Valhalla* vil det være relevant å ta i bruk begrepet "ludonarrative dissonans" når jeg skal se nærmere på skildringen man ser blir gjort i spillet når det kommer til de forskjellige kulturene eller de forskjellige mytiske dyrene og lignende. Man vil blant annet underveis i spillet møte på flere tomme hus hvor man kan finne bøker som skildrer personer i spillet, samtidig som man også kan møte på levninger fra personer som har dødd i krig enten mot andre personer eller dyr. Gjennom disse notatene vil man også kunne lese om hvem de har blitt drept av og hvordan. Typisk for slike notater er at de ofte snakker opp den skildrede personen eller dyret til noe mer enn de er. Noe som da kan være med på å skape en "ludonarrative dissonans".

2.2 Metode

Da jeg begynte med dette masterprosjektet, bestemte jeg meg tidlig for at jeg ønsket å analysere hvordan historien blir fremstilt i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*. Det var imidlertid

lengre prosess som førte frem til min konkrete problemstilling, som altså handler om å analysere hvordan vikingene og anglosakserne blir representert i dette spillet. Denne avgrensningen av prosjektet kom jeg frem til da jeg så en reklamefilm for spillet på Youtube (IGN, 2020). Her la jeg merke til at vikingene gjennomgående ble fremstilt på en positiv måte. Vikingene fremsto, ikke overraskende, som harde krigere, men reklamefilmen var likevel utformet på en måte som utfordrer utbedte forestillinger om vikinger som brutale og hensynsløse plyndrere. Over første halvdel av filmen går nemlig et lydspor hvor den engelske kongen, Alfred Den Store, snakker om vikingene til sine rådgivere, mens han signerer en kongelig ordre: "They are heartless, godless barbarians. The murder and kill blindly. They scar the lands of England. Lands they will never defend, never love. The time has come to speak to them in a language they will understand." Samtidig som disse hensynsløse ordene blir uttalt ser vi et klipp av vikinger som leker med barna sine i naturskjønne omgivelser, og et klipp av en plyndringsscene hvor noen vikinger helt tydelig unnlater å skade en kvinne med barn. Bildene ser ut til å motsi kongens ord. De er ikke hjerteløse, og de dreper ikke "blindly". Andre halvdel av filmen er en slagscene hvor vikingene fremstår som helter og "underdogs" i kamp mot en overlegen anglosaksisk styrke. Dersom man ser på hvordan Ubisoft, spillskaperne, har valgt å forklare spillet, så finner man dette:

«Become Eivor, a Viking raider raised to be a fearless warrior, and lead your clan from icy desolation in Norway to a new home amid the lush farmlands of ninth-century England. Find your settlement and conquer this hostile land by any means to earn a place in Valhalla. England in the age of the Vikings is a fractured nation of petty lords and warring kingdoms. Beneath the chaos lies a rich and untamed land waiting for a new conqueror. Will it be you?» (Ubisoft, 2020).

Vi kan altså allerede før man har startet spillet formuleringer som er med å skape en slags romantisering av vikingene, samtidig som man sitter igjen med et langt dårligere inntrykk av anglosakserne. Vikingene framstilles som «fearless warriors». De er modige og æresfulle, klar for å ta over England for å skape landsbyer og et velfungerende land uten kaos og elendighet. Anglosakserne er derimot det motsatte. De er «petty lords» i et ødelagt land, England har blitt det spillskaperne har valgt å kalle «a fractured nation».

Den tydelige forskjellen i fremstillingen av disse to gruppene i Ubisofts reklamemateriell interesserte meg, og gjorde at jeg bestemte meg for at jeg ville undersøke hvordan selve spillet fremstiller vikingene og anglosakserne. Ved å se på spillet på denne måten, skal jeg ta i bruk en representasjonsanalyse.

2.2.1 Å arbeide med spill som tekst

I denne oppgaven vil jeg behandle spillet *Assassin's Creed: Valhalla* som om det er en tekst. Jeg vil med andre ord bruke tekstanalyser for å analysere hvordan vikingene og anglosakserne blir representert i spillet.

For historikere vil tekst gjerne være noe av det viktigste man har. Tekster utgjør et stort og viktig kildemateriale når det kommer til historien, men hva er det som avgjør hvorvidt man skal kunne kalle noe for en tekst? Man kan si at alle former for funksjonelt kommunikativt språk er "tekst". Ifølge historiker og professor i moderne historie, Teemu Ryymin (2020), er det ikke formen eller materialiteten som avgjør hvorvidt noe kan leses som en tekst. Det er derimot hvorvidt noe kan sees på som en meningsfull ytring i en bestemt situasjon, altså kommunikasjonen av mening mellom mennesker manifestert i en eller annen materiell form som det er mulig å studere i ettertid som avgjør hvorvidt noe er en "tekst" eller ikke. Det er med andre ord ikke nødvendigvis slik at det bare er ord på papir som bør sees på som en tekst (Ryymin, 2020, s. 45).

Dersom man ser på tekst på denne måten, altså som en kommunikativ ytring og ikke som ord på papir, så vil man ifølge Ryymin kunne bruke tekstanalyser når man analyserer spill. Dersom man gjør dette, så innebærer det at man kan analysere spillets innhold og eventuelle intensjonalitet, man kan analysere avsenderen og avsenderens intensjoner, spillets faktiske og potensielle mottagere samt de sammenhengene denne kommunikasjonen fant sted i (Ryymin, 2020, s. 45). Med andre ord vil dette åpne for at jeg kan analysere de forskjellige forestillingene om fortiden som kommer fram når anglosakserne og vikingene presenteres i spillet, jeg kan se nærmere på Ubisoft og hvilke intensjoner de har hatt med dette spillet, og jeg kan se nærmere på hvem spillet er laget for og hvem det er sannsynlig kommer til å spille

spillet. Med andre ord vil poeng som er viktig når det kommer til å analysere historieorienterte artikler eller bøker også kunne være viktige i arbeidet med å analysere historieorienterte spill.

Dette vil være sentralt under min analysering av spillet *Assassin's Creed: Valhalla* da jeg ikke som hovedintensjon skal se nærmere på hvorvidt det som skjer i spillet er historisk korrekt eller ikke, men hvilke forestillinger om fortiden som kommer til uttrykk gjennom måten spill-selskapet Ubisoft har valgt å presentere vikingenes invasjon av England. På den måten vil det ikke være mest relevant for meg å se nærmere på de historiske tekstene om hvordan invasjonen "faktisk" var, men heller se nærmere på teorien rundt bruk av historie i spill, for så å sammenligne disse tekstene med hvordan historien faktisk blir presentert i spillet jeg ser nærmere på. Problemstillingen vil med andre ord bestemme hvilke lesemåter jeg må benytte i min oppgave.

2.2.2 Lesing, analysering og tolkning

Gjennom denne oppgaven snakker jeg mye om det å lese og analysere, men hva betyr det egentlig? Hva er med man gjør når man gjør disse tingene? Når man snakker om begrepene *lese* og *analysere* så sikter man til hvordan man må arbeide med en tekst eller lignende for at nettopp det man arbeider med skal kunne gi svar på spørsmålene man har. Når man deretter har lest eller analysert seg fram til svarene, så må disse svare tolkes før man kan bruke dem. Ryymin viser til den tyske historieteoretikeren Jörn Rüsen for å bedre forstå hva man gjør når man tolker. Han viser til hvordan Rüsen skiller mellom to forskjellige måter å gjennomføre historisk tolkning. Den første av disse to er arbeidet med å etablere empirisk etterprøvbare fakta ut fra et kildemateriale. Den andre av de to er arbeidet med å sette faktaene man har funnet fra kildene inn i en historisk meningsbærende sammenheng - altså i den overordnede sammenhengen som forsøker å gi svar på de problemstillingene vi arbeider med (Ryymin, 2020, s. 45).

For å tydeliggjøre forskjellen mellom disse to, så kan vi ta for oss denne masteroppgaven som et eksempel. I denne oppgaven vil det være en stor mengde fakta som jeg på ulike måter har etablert fra kildematerialet ved å lese forskjellige tekster, sammenligne de forskjellige tekstene og så videre. Likevel vil oppgaven min som en helhet utgjøre mer enn bare én rekke av fakta etter hverandre: Faktaene i tekster inngår i en meningsbærende sammenheng som oppgaven som en helhet skaper. Noen deler av faktaene som presenteres vil være mer sentrale enn andre, og oppgaven kan som en helhet presentere et argument som består av noe mer enn faktasetningene som er skrevet i teksten. Gjennom dette er den første delen av forklaringen på begrepet *tolkning* presentert som arbeidet med å etablere faktaene, mens etableringen av sammenhengen faktaene inngår i vil være et eksempel på den andre delen av forklaring på begrepet *tolkning* (Ryymän, 2020, s. 46).

2.2.3 Problemstillingen former lesemåten

Ut ifra hva man er på jakt etter, vil man ha en forskjellig lesemåte. Dersom man skal man se nærmere på hvordan kunnskap sirkulerte før trykkpressen ble satt i bruk vil man finne forskjellige håndskrifter. Skal man skrive en artikkel, masteroppgave eller en bok vil man gjerne lese flere forskjellige tekster og dokumenter for så å sammenligne dem.

Hvilke lesemåter historikere foretrekker har endret seg i takt med at problemstillingene, de forskjellige metodene man vurderer noe som en "godkjent" måte å undersøke på, og hva som er akseptert som historiske kilder også har endret seg. Ryymän forteller at den filogiske tekstkritikken, som fra 1800-tallet dannet en sentral tilnæringsmåte for historikere så vel som for andre humanister som arbeider med teksttolkning, er basert på den hermeneutiske grunnideen om at de forskjellige delene best kan forstås i lys av helheten den inngår i. Altså vil man forstå de forskjellige setningene (delene) ut ifra boken (helheten) de inngår i. Dette går igjen når man ser tilbake på historiske epoker. Blant annet vil det være lettere å forstå hvorfor de forskjellige aktørene i spillet jeg analyserer snakker til og om hverandre slik de gjør om man ser på helheten (spillet) og ikke bare ett oppdrag. Ryymän påpeker også at dette kan gå motsatt vei ved at man gjerne får en ny forståelse av helheten ved å studere den, og se på nærmere på delene (Ryymän, 2020, s. 46).

2.2.4 Hva fortelles i spillet?

Det mest grunnleggende i det man starter analysen av spillet, eller hvilken som helst form for tekst, kan sies å være nettopp det å lese teksten. Altså må vi forstå hva det er vi har i teksten foran oss. En literaturvitenskapelig inspirert nærlesing vil vektlegge det som konkret kommer frem i teksten. Da altså hvilke ord, uttrykk, metaforer og bilder som blir tatt i bruk, samtidig som man ser nærmere på hvordan teksten er bygget opp. Nærlesing krever i prinsippet ifølge Ryymin ingen omfattende forkunnskaper om historien eller tekniske ferdighet utover språket som brukes i teksten og noe konseptkunnskap, som hva ordene og setningene i teksten viser til, slik at vi kan forstå hvem eller hva det siktes til. Man trenger med andre ord ikke store kunnskaper om vikingtiden og invasjonen av England for å kunne nærlese *Assassin's Creed: Valhalla*, men det krever at man forstår språket man spiller på, samtidig som man likevel må ha noen kunnskaper om de forskjellige karakterene man spiller som og samhandler med. Ofte er det slik at vi blir kjent med de personene man leser om mens man jobber med teksten, men ikke alltid. I spillet jeg analyserer blir man derimot underveis introdusert for de forskjellige karakterene på en måte som gjør det lett å forstå hvem som er hvem. Selv om de norske vikingene man spiller som snakker de engelsk med noen norrøne ord i spillet. I spillet er det også teksting slik at det ikke er et problem å forstå de norrøne ordene (Ryymin, 2020, s. 49).

2.2.5 Hvilken type spill jobber vi med?

Dersom vi skal kunne forstå innholdet i spillet, da altså teksten, må vi også finne ut mest mulig om hvilken type spill det er. Vi må altså identifisere teksten som et historisk spor. Når man snakker om å identifisere noe som et historisk spor så vil det si at man forankrer teksten i tid og rom. Dersom man gjør dette vil det være lettere å forstå hva teksten sier, og hvordan teksten da kan brukes til å svare på spørsmålene man har knyttet til problemstillingen (Ryymin, 2020, s. 50).

De første spørsmålene man må stille seg i arbeidet med en tekst er: Hvem har skapt denne teksten, hvor har de skapt denne teksten og når er teksten skapt. Når det kommer til spill, vil

alltid spillets logo vises i det man startet spillet. Dermed vil det være enkelt å finne ut hvem som har laget det. Hvor spillet er skapt og når spillet er skapt må man derimot som oftest søke seg fram til selv. I mitt tilfelle er spillet jeg analyserer laget av Ubisoft i 2020. Ubisoft har sine hovedkontor i Montréal, Canada.

Et annet spørsmål som vil være viktig å stille seg er hvilken sjanger teksten befinner seg i. Dersom man klarer å plassere teksten i en sjanger, vil det kunne hjelpe oss med å lettere finne andre tekster i samme sjanger. Dette betyr ikke nødvendigvis at begge tekstene for eksempel må handle om vikingtiden i spill, men at man finner flere historieorienterte spill eller tekster om historieorienterte spill slik jeg har gjort. På den måten kan man se sammenhengen og se nærmere på hvilke likheter de forskjellige tekstene har med hverandre. Hvilken sjanger teksten tilhører vil også påvirke våre forventninger til teksten. Vi vil med andre ord forvente noe helt annet fra en bok hvor temaet er historieorienterte spill, enn hva man forventer fra en personlig melding eller en bruksanvisning.

2.2.6 Hvem har laget spillet?

I arbeidet med historiske tekster vil det være helt grunnleggende å spørre seg hvorfor den historiske teksten ble laget. For å finne ut hvorfor teksten ble laget, kan man se nærmere på hvem som lagde teksten. Ved å se rette søkelyset mot den eller de som skrev teksten kan man prøve å finne ut hvilke hensikter og motiver skaperen har hatt under produksjonen av teksten. Etter at man har funnet ut av dette, så forklarer Ryymin at man kan stille spørsmål som "Hva var det forfatteren ønsket å si med teksten?" og "Hvilke standpunkter og argumenter er det forfatteren setter frem i teksten?" (Ryymin, 2020, s. 51). Ved å "nærlese" spillet, da altså å være mer observant enn man ellers ville vært, samtidig som jeg søker opp skaperne bak spillet vil jeg kunne svare på nettopp disse spørsmålene.

Når man nå ser nærmere på hva skaperne har ment med teksten er det viktig at man også er oppmerksom på at det som er den intenderte meningen med teksten ikke nødvendigvis er lik tekstens bokstavelige mening. Altså kan man ha brukt ironi eller satire for å få frem et poeng. På den måten vil man da altså ha en intensjon med teksten, samtidig som teksten i seg

selv bokstavelig talt forteller noe annet. For å kunne avgjøre hvorvidt tekstens intenderte mening er lik tekstens bokstavelige mening krever det at man vet noe om hvordan teksten ble skapt, og i hvilken kontekst den ble skapt. Dersom man ikke finner ut hvem forfatteren bak teksten er, foreslår Ryymin å bruke den engelske idéhistorikeren Quentin Skinners tanker om hvordan man finner tekstens intensjoner. Skinner er en representant for Cambridgeskolen i idéhistorie, som vektlegger teksters lingvistiske eller språklige kontekst. Det Skinner forteller oss er at bruken av metaforer, bilder og standardeksempler innenfor et bestemt miljø er avgjørende for å bestemme teksten intensjoner. Man kan altså se på språket som er brukt for å forstå de intensjonene skaperen har hatt (Ryymin, 2020. s. 52).

2.2.7 Spillet tekst og spillets kontekst

Når man jobber med å analysere tekst, slik jeg har gjort i denne oppgaven, er det viktig at man også ser nærmere på konteksten eller sammenheng teksten er laget i. Historisk kontekstualisering er et svært viktig verktøy i arbeidet med tekst, men det er ikke nødvendigvis slik at det er så enkelt som det gjerne virker som.

Ryymin påpeker at dette verktøyet blir spesielt viktig når man skal se nærmere på bestemte forfatters intensjoner eller hensikter med å skrive bestemte tekster. Det blir altså her spesielt viktig å sette teksten inn i en relevant historisk sammenheng, men det er ikke gitt at det er så lett som det høres ut. En tekst vil alltid kunne leses i lys av en rekke ulike sammenhenger eller kontekster. Blant annet kan det være tekster som er skrevet samtidig eller tidligere om samme temaet, samtidige eller eldre debatter om det teksten handler om, forfatterens liv, og så videre. Teksten vil altså tolkes annerledes avhengig av hvilken kontekst man som leser velger å legge vekt på (Ryymin, 2020, s. 53).

Det er også viktig å påpeke det at det ikke er teksten som avgjør hvilken kontekst som er relevant for leseren, det er det nemlig problemstillingen som avgjør. Den samme teksten vil kunne gi forskjellige svar og forståelser ut ifra hvilken sammenheng man sitter den i, på samme måte som at den samme teksten kan brukes til å se forskjellige sammenhenger og kontekster. Det er også selvsagt slik at teksten selv også begrenser hva den potensielt kan

brukes til, og med det også begrense de forskjellige kontekstene og sammenhengene den kan settes i eller som ses på som relevante. Poenget med dette er at man kan se en tekst i forskjellige kontekster, og så finne ut hvilke av disse kontekstene som er relevant, er at man må kunne argumentere for at nettopp den konteksten man har valgt for sin tekst skal være relevant i forhold til problemstillingen. Altså kan spillet jeg ser nærmere på være relevant for flere problemstillinger, men jeg må kunne argumentere for min kontekstualisering og så forklare hvorfor den er relevant for nettopp min problemstilling som handler om hvordan anglosaksere og vikinger blir representert i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*.

Når man etablerer kontekster for å kunne forstå en tekst, må man ofte se til andre historikeres fremstillinger av de temaene man er interessert i. Desto mer overordnet konteksten man har etablert er, jo mer faglitteratur vil man trenge. Når jeg jobber med spillet *Assassin's Creed: Valhalla* så ser jeg blant annet nærmere på hvilke forestillinger om fortiden som kommer til uttrykk i spillet. Dette er en relativt "stor" kontekst, noe som gjør at det har krevet en stor del faglitteratur. Ryymen viser tilden amerikanske teaterhistorikeren Robert D. Hume som understreker at konteksten vi bruker alltid vil være *våre* konstruksjoner (Ryymen, 2020, s. 56). Dette går ut på at man etablerer forestillinger om fortiden for å kunne forstå en bestemt tekst. Etter å ha gjort dette må man kunne argumentere for eller rettferdiggjøre konteksten som sannsynlig eller troverdig i forhold til våre formål. Man kan ikke gå ut ifra at andres fremstillinger av fortiden vil være relevant for oss, da deres fremstillinger baserer seg på deres problemstilling.

Ryymen forteller at nærlesing og historisk kontekstualisering kanskje er de mest grunnleggende arbeidsmåtene for historikere som arbeider med tekst, og da spesielt når det gjelder tekster hvor problemstillingen vår baserer seg på hva en historisk aktør mente eller ønsket å oppnå med en bestemt tekst i en bestemt historisk sammenheng, og i tillegg hvordan teksten mest sannsynlig ble oppfattet av sine intenderte lesere (Ryymen, 2020, s. 56).

2.2.8 Representasjonsanalyse

Dersom vi er interessert i nettopp å finne ut av hva tekster har gjort ved å beskrive verden eller ting i verden på bestemte måter, vil våre lese måter gjerne ta utgangspunkt i andre aspekter ved historiske tekster enn forfatteres meninger og intensjoner – selv om de i varierende grad selvsagt også kan gi svar på forfatterens intensjoner og hensikter (Ryymän, 2018, s.57). Det Ryymän forteller oss her er at vi kan behandle teksten som en historisk begivenhet i seg selv, ikke som et resultat av historien. Og ved å se på det på denne måten kan vi spørre hva teksten iverksetter, og hvordan den gjør det. Man er altså ikke på jakt etter hva forfatterne har tenkt og ment med det de har skapt, men faktisk hva det skaper. Hva gjør teksten med oss? Hva gir teksten oss? En representasjon er et språklig, meningsbærende produkt som gjør noe fraværende til tilstedeværende (Ryymän, 2018, s. 57). En representasjon kan både være noe som foregår muntlig og skriftlig. Ting som maleri, bilder og kart kan også være representasjoner. Uansett hvilken form for representasjon man ser på, så har de noe til felles: De framstiller noe. Når man da skal bruke en representasjonsanalyse, så omhandler det altså hvordan ulike ting, uansett hvorvidt det er imaginære eller reelle, blir framstilt. En representasjon kan altså være en språklig framstilling basert på en eller flere ytringer. Det kan være deskriptive utsagn, eller det kan være en tegning eller andre former for illustrasjoner hvor man selv kan se og tolke det skaperen av illustrasjonen har laget.

2.2.9 Hvordan skal jeg analysere?

Når jeg skal analysere spillet vil det være med utgangspunkt i Ryymäns definisjon av representasjonsanalyse. Med det mener jeg altså at jeg vil behandle spillet som en historisk begivenhet i seg selv, og ta for meg spørsmål som “hva gjør teksten med oss?” og “hva gir teksten oss?”. For å kunne svare på disse spørsmålene må jeg se nærmere på de forskjellige delene som for eksempel hvordan de to kulturene opererer, hvordan kulturene forholder seg til hverandre i spillet, og hvordan religion presenteres for å så kunne se nærmere på helheten og besvare spørsmålene.

Dersom jeg i det hele tatt skal kunne behandle teksten som en historisk begivenhet i seg selv, må jeg også se på skaperens intensjoner slik som nevnt i delen hvor jeg snakker om

hvem som har skapt spillet. Jeg må med andre ord se nærmere på hvilke intensjoner og tanker skaperne har hatt i prosessen med å lage spillet. For å kunne få innsikt i dette har jeg søkt opp forfatterne, og sett på de forskjellige videoene de har brukt. Dette gjør jeg som nevnt i teoridelen under avsnittet hvor jeg går gjennom spillskaperne ønsker å legitimere spillet for å gjøre det lettere for spilleren å oppfatte spillet som "plausibelt" når det kommer til hvordan historien representeres. Det vil også være verdifullt å se nærmere på språket som brukes i spillet. Hvordan snakker de forskjellige karakterene til og om hverandre?

Jeg har underveis i spillet vært mer observant enn jeg ville vært dersom jeg spilte spillet bare som underholdning, jeg har altså startet tolkningsprosessen med å nærlese teksten. Ved å nærlese vil jeg som tidligere nevnt se nærmere på de forskjellige faktorene som hvilke ord, uttrykk, metaforer og bilder som blir brukt. I spillet møter man også funksjonen "Odin's eye". Denne funksjonen baserer seg på at man tar kontrollen over en ravn for å få et bedre overblikk over området man er i. Mens man kontrollerer denne ravnen, kan man fly så langt man vil. Det er lagt opp til at man skal bruke denne ravnen i noen av oppdragene, men underveis i analysen har jeg brukt den langt oftere enn hva det er lagt opp til at man skal gjøre. Jeg har også underveis tatt bilder av forskjellige bygg og situasjoner, for å kunne visualisere situasjonene for leseren samtidig som det gjennom disse bildene vil bli lettere å forstå spillskapernes intensjoner med spillet. Dette med og uten bruk av Odin's Eye.

Med tanke på hvor stort dette spillet er og hvordan det er bygget opp som et åpent område, er det ikke sikkert at andre nødvendigvis ville endt opp med samme resultatet, eller sett de samme elementene som jeg har under analyseringen av spillet. Hvilke valg man tar er som tidligere nevnt også med på å påvirke hvilke resultater man får. Man får nemlig ofte flere valgalternativer i forskjellige dialoger. Hvilke alternativ man da går for i disse dialogene, påvirker hvilke svar man får tilbake, og ofte også hva utfallet av situasjonen blir. Det at spillet er såpass stort gjør også at dersom en annen skulle gjennomført dette prosjektet, så er det ikke usannsynlig at de ville endt opp med å gjennomføre andre sideoppdrag, og med det også fokusert nærmere på hva som da fortelles i de sideoppdragene.

3. Analyse

Som tidligere nevnt, så er spill som kulturuttrykk noe som stadig er i utvikling. Det at det er en økende interesse for spill, fører til at man gjerne vil ha flere elever som driver med spilling av video- eller TV-spill. Nettopp dette er noe som bør være svært interessant for lærere, da det at det er en økende interesse for spill fører til at elever vil bli eksponert for historie gjennom spill uten at en lærer kan være med på å påvirke hvordan det skal skje. Med andre ord vil det ikke alltid være slik at første gang en elev hører om en gitt situasjonen i historien så kommer det fra et klasserom, eller for så vidt fra en annen person som ønsker å lære vekk noe. På bakgrunn av dette, har jeg i min analysedel valgt å fokusere på hva man blir presentert i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*, og samtidig se på hvordan det som presenteres blir presentert.

3.1 Religion og kultur i AC: Valhalla

Det å være en hedning, altså en som ikke følger kristendommen eller de andre universelle religionene, har lenge blitt sett ned på. Når professor i geopolitikk og internasjonale relasjoner Robert Saunders skriver om dette, så viser han til hvordan kristne "anti-hedninger" har fordømt rockemusikken fra musikalen *Hair* (1967) og i mer moderne tid hvordan de også angrep *The Twilight Saga* (2008-2012) for hvordan man i den serien romantiserte det å være en hedning. Han viser videre til hvordan kristne ledere i Nord-Amerika mener at man ødelegger ungdommen ved å gjentagende eksponere dem for det hedenske gjennom å løpende introdusere dem for psykiske krefter, magi og ved å romantisere det okkulte. Dette er heller ikke noe som er eget for Nord-Amerika. Også i Europa har det vært holdninger som tilsvarer de i Amerika. Man kan blant annet se på posisjonen black metal har og har hatt i Norge, og hvordan sjangeren har blitt motkjempet (Saunders, 2014).

Likevel så kan det virke som om det hedenske er på vei opp og fram. På tiktok og i andre sosiale medier florerer det med folk som mener de er hekser, samtidig som det stadig kommer nye spill og filmer hvor man kan ta i bruk magi og/eller hvor trosretningen er en helt annen enn en av de globale som Kristendom eller Islam. Eksempler på dette kan være seriene

Game of Thrones (2011-2019) og *Vikings (2013-2020)* som fikk seg store fangrupper verden over.

Når jeg nå skal se nærmere på kristendom og norrøn mytologi, så kan jeg studere det på to forskjellige måter. Den ene måten ville vært å nærmere på det religiøse narrative, altså hva som for eksempel står i bibelen og hva som er skrevet om norrøn mytologi, for å så sammenligne det med hvordan det presenteres i spillet, altså om det er "riktig" i forhold til det man sitter på i virkeligheten. Den andre måten å se nærmere på religion er å se på hvordan religionen blir praktisert og samtidig se på de forskjellige religiøse gjenstandene og hvordan de brukes. Altså å se på de faktiske visuelle representasjonene. Det jeg vil gjøre her er at jeg vil se på det siste. Altså skal jeg se på hvordan religion praktiseres i spillet, og hvordan gjenstander, som for eksempel kirker, spiller en rolle for hvordan religion oppfattes for oss som spiller spillet. Det er med andre ord ikke min hovedintensjon å se på hvorvidt det som presenteres i spillet er historisk korrekt, men derimot å se nærmere på hvordan man opplever det som skjer i spillet.

3.1.1 Kristen vs Hedning

I spillet *Assassin's Creed: Valhalla* er det Darby McDevitt den ledende forfatteren eller "narrative director". I en video publisert av Ubisoft går han gjennom hva de har tenkt når de har skapt spillet, og hvordan de ønsker at de forskjellige kulturene i spillet skal fremstå. Det at Ubisoft publiserer videoer hvor de går gjennom spillet med sentrale personer som McDevitt vil være relevant for denne analysen da man får et innblikk i hva spillskaperne har tenkt. Man vil også finne flere flere videoer på Ubisoft sin Youtubekanal hvor de har leid inn forskjellige historikere som reagerer på spillet, samtidig som det forklares at historikerne har vært nøkkelpersoner når det kommer til utviklingen av historien som vises i spillet. Som nevnt i teorikapitlet er dette med på å gjøre det lettere for spilleren å akseptere spillet som en plausibel eller "gyldig" representasjon av historien. I videoen hvor McDevitt snakker om spillet forklarer han at den norrøne mytologien ofte beskrevet som en religion hvor man setter krigføring og ære fremst, samtidig som man vil oppleve trøst og kunnskap. Kristendommen representeres derimot ofte gjennom synd, frelse og dyd. Videre forteller han oss at

de som følger den norrøne mytologien ikke ber til gudene sine for å bli forløst fra syndene sine, men at de forhandler med gudene. De ofrer både dyr og andre gjenstander for å få god lykke fra gudene. Med dette utgangspunktet, så kan det virke som om vikingene man spiller som bare er blodtørstige, og ute etter å plyndre og vise hvilken makt de har også i England. Likevel påpeker McDevitt at personene knyttet til den norrøne mytologien ikke mangler godhet eller etikk. Han viser til kilder som *Poetic Edda* hvor man kan finne tekster som omhandler bedrageri, grusomhet, det vakre og sunn fornuft. Påstandene McDevitt kommer med indikerer at spillskaperne har ønsket å gi et mer avrundet bilde av vikingenes religion (Ubisoft, 2020).

Det at man har egne videoer ute hvor man diskuterer religionene som blir presentert i spillet, gjør at det oppfattes som viktig for spilleren. Det forteller at dette vektlegges hos Ubisoft, som igjen kan fortelle noe om hva deres intensjoner med spillet er. Måten de ordlegger seg er også med på å fortelle oss hvilke intensjoner de har. Ved å vise til at vikinger også har godhet og etikk gir de oss et avrundet bilde av vikingene hvor de ikke bare er barbarer, men også gode mennesker.

3.1.2 Representasjoner av norrøn religion og kristendom i *Assassin's Creed: Valhalla*

Fra de kristnes perspektiv i spillet, så er vikingene bare blodtørstige barbarer og de kristne er uskyldige ofre for vikingenes krigføring. Fra spillerens perspektiv, så er man derimot bare på jakt etter allianser, slik at man kan finne seg til rette i England uten å hele tiden måtte tenke på krig.

Når Saunders skriver om TV-serien *Vikings* så forteller han oss hvordan serien er en glorifisering av det å være en norrøn hedning, og en bitter kritikk av sakserkatolikken (Saunders, 2014). Dette er noe vi ser igjen i spillet *Assassin's Creed: Valhalla*. Vikingleiren i England er full i forskjellige varme farger fra husene og naturen, samtidig som alle du løper forbi anerkjenner deg og ønsker deg velkommen tilbake til leiren etter at du har vært vekke. Noen ganger vil det også være barnelatter og/eller dyr som leker på de åpne områdene i leiren din. Det virker heller ikke som om det er store økonomiske forskjeller blant de forskjellige

karakterene i leiren, da alle bor ganske likt og alle behandler hverandre med respekt. Leiren er også plassert nært en elv med rent vann hvor det blant annet er gode fiskemuligheter, slik som sett i bildet under, figur 1.



(Figur 1: Elven ved leiren. Tatt selv ved bruk av skjermbilde på Playstation)

De kristne landsbyene er derimot som oftest store motsetninger til dette. Mange av de byene man besøker, har ofte store murer som deler byen i to. Utenfor disse murene er det skittent, og de fleste bor i utslitte hus under tøffe kår. Dersom man sammenligner figur 1 og figur 2, så ser man tydelige forskjeller med tanke på bruken av farger.



(Figur 2: En av de engelske byene sett gjennom Odin's Eye. Tatt selv ved bruk av skjermbilde på Playstation)

Det virker heller ikke som om dette er noe lederne i de sakserkatolske byene tenker så mye over. I oppdraget "An Uncommon Proposition" hvor vi prøver å skape en allianse med lederen av Essex, Birstan, spør vi ham blant annet hvorvidt folket i Essex er glade ("happy") mennesker. Birstan svarer da at det ikke er et spørsmål han har tenkt noe spesielt over, men at han tror det. Likevel, etter å ha gått gjennom byen, så sitter man som spiller igjen med et helt annet inntrykk. Spørsmålet i seg selv indikerer også at vikingenes opplevelse av Essex har skapt tvil hos dem om det faktisk er mulig å være lykkelig i et slikt samfunn, de må ha en forklaring på om det går an å trives her. At lederen over Essex ikke har tenkt over spørsmålet om hvorvidt undersåttene hans er glade, bidrar til å skape et inntrykk av at lykkelige liv først og fremst er en verdi for vikingene.

Noe annet man kan kjenne igjen i spillet fra det som er skrevet om serien *Vikings* er det filmkritiker Ross Crawford skriver, nettopp det at serien *Vikings* utfordrer seeren til å se på den teologiske konteksten av begge kulturene. Altså det å se på hva og hvordan kulturene ser på andre mennesker og verden rundt oss (Crawford, 2013). I forlengelsen av dette tilføyer Saunders at dette blir særlig interessant når man setter de to forskjellige kulturene opp mot hverandre. Måten karakterene i spillet kommuniserer til og om hverandre, gjør at det er lettere å få forståelse for og medlidenhet med de norrøne, kontra de kristne. Det ser nemlig ut til at de norrøne har en langt større respekt for de kristne, enn hva de kristne har for de norrøne.

Et godt eksempel på denne tendensen finner vi i oppdraget *Brewing Rebellion*, hvor man skal skape en allianse med personene i Oxenefordscire. Her møter man på Lady Eadwyn, en adelskvinne som var gift med ealdormannen i området. Etter hans død, har hun nå tatt over kontrollen. Vi ønsker å skape en allianse med henne, slik at vi kan bli boende i England, men hun ønsker en allianse med den kristne kongen Alfred Den Gode, også kalt "A Poor-Fellow Soldier of Christ". Alfred er ute etter å fjerne alle som følger en annen retning enn den kristne fra England, samtidig som han også vil fjerne dem som eventuelt skulle ønske å hjelpe dem som har en annen trosretning. Så hvordan snakker de forskjellige partene til hverandre? I det vi går inn døren hvor Lady Eadwyn er, bestemmer hun seg for at vikingene

må dø. Eivor, protagonisten man spiller som, svarer "Lady, there is no need for slaughter. We all want peace for Oxenfordscire. Can we find some agreement?". Eadwyn svarer "You heathenish, fork-tongued Dane. Foul-smelling heap, I shit on you all!" videre sier hun "I am done with this offal. I leave them you! Flay them alive and tan their flesh for saddles" til sine vakter. (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

Her ser man altså at de norrøne fremstilles som om de ønsker fred og allianser, mens de kristne anglosakserne er mest opptatt av å utrydde alle som ikke følger deres væremåte. Dersom vi igjen tar for oss det Crawford skrev om å se på den teologiske konteksten av begge kulturene, sitter man altså igjen med en større sympati for de norrøne enn man gjør for anglosakserne. Dette går også igjen fra det Saunders skrev om serien *Vikings* hvor han skriver at man på mange måter blir oppfordret til å holde med de norrøne (Saunders, 2014). Også når man først ankommer England blir man presentert en dialog hvor det vises at man som nylig ankommet norrøn har respekt for hvordan religion utøves i England. Vi kommer med båt, og en scene startet å spille. Under denne scenen seiler vi først forbi en liten kirke, før man så seiler forbi et ritual hvor et lite barn blir døpt i elven. Det er tydelig at de fleste på båten ikke forstår hva som skjer, men dialogen som gjennomføres på båten gir oss tegn til at vikingene både respekterer og aksepterer andre religioner.

Dialogen går slik:

Dag: Look ahead there. Is that what passes for a town? Plain brick and a single rune to their timid god?

Sigurd: That rune is called a rood, Dag. The cross upon which their god was sacrificed. It sits atop a monastery, a place of worship.

Dag: That cross killed their Christ, and now they display it in worship! Bizarre.

Eivor: We carve idols of our gods and make wishes before them. Like our sacrifices to Odin, the One-Eyed.

Dag: But we do not worship the wolf that kills him! That is the difference.

Sigurd: Whatever strangeness we see in these Saxons, they must think the same of us.

Dag: The hammer! Now there is a symbol worthy of a god. A bolt of lightning would take that cross clean off!

Når vi nå seiler forbi døpingen, fortsetter samtalen slik:

Dag: Look there! What are they doing?

Eivor: Ritual drowning

Sigurd: Baptism, Dag. Are the ways of Christian really so unfamiliar to you? (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

I dette sitatet ser man altså at vikingene både forstår og aksepterer det at ikke alle er like. Spesielt når Sigurd forteller at det rare eller ukjente vikingene ser i det kristne, sikkert er likt motsatt. Altså at for de kristne anglosakserne så er vikingenes kultur mest sannsynlig rar og ukjent. Måten spillskaperne ordlegger seg er også viktig her, slik Ryymin skriver når det kommer til å forstå tekstskaperens intensjon (Ryymin, 2020, s. 52). Blant annet forteller karakteren Sigurd at guden til de kristne ble «sacrificed» og ikke for eksempel «killed». Det at Ubisoft har lagt opp slik er med på å fortelle spilleren at vikingene ikke bare er onde barbarer, slik de blir framstilt av enkelte anglosaksere som for eksempel King Alfred under traileren for spillet.

3.2 Glorifisering av krig, makt og Valhalla

Når man snakker om glorifisering, så mener man gjerne det å gjøre noe beundringsverdig eller å forskjønne noe. Da gjerne også uberettiget.

Når Saunders forteller oss om glorifisering av vikingene i serien “Vikings” så skriver han som tidligere nevnt blant annet at serien er en både tekstlig og visuell lite unnskyldende glorifisering av norrøne hedninger og en bitter kritikk av sakserkatolisme i sin overskridende presentasjon av religion i middelalderens Europa (Saunders, 2014. S.137). Dette finner vi igjen i spillet Assassin's Creed: Valhalla blant annet ved å se på hvordan spillet presenterer varme farger og fint vær rundt vikingleirene, mens det gjerne regner og er grått rundt de engelske byene.

McDevitt forklarer norrøn mytologi som en religion og kultur hvor ære og krigføring står høyt. Med dette som utgangspunkt for et spill hvor man spiller som en viking som følger den

norrøne troen, er det naturlig at spillet preges av nettopp det at ære og krigføring står høyt. Jeg vil i denne delen av analysen ta for meg hvordan dette synet på krig og makt er med på å forme spillet i møte med forskjellige religioner og mytiske dyr.

3.2.1 Mysterier og mytiske dyr

Assassin's Creed Valhalla er som kjent et spill med en åpen verden. Altså er man ikke bundet til å gå en spesiell vei eller sti, men det er åpnet for at man kan ta hvilken som helst rute gjennom det store, åpne, kartet for å ende opp på det neste oppdrag. Spillet inneholder i tillegg til hovedoppgavene, mange mindre oppgaver som man selv fritt velger hvorvidt man ønsker å løse dem eller ikke. Fordelene med å gjøre disse alternative oppgavene, er at man tjener både gull, ressurser, våpen og klær som er med på å gjøre din karakter sterkere slik at det vil være lettere å komme seg videre i spillet. De alternative oppgaver er delt inn i tre kategorier. Disse tre kategoriene er mysterier, artefakter og rikdom. Mysteriene kan handle om forskjellige ting som små oppdrag, religiøse alter eller mytiske dyr. Artefaktene dreier seg stort sett om romerske artefakter eller objekter med forbannelser over dem. Rikdom er gull, ressurser, våpen og klær. Det er 233 mysterier, 161 artefakter og 388 forskjellige ting knyttet til rikdom. Det er med andre ord mange sideprosjekter man kan forholde seg til i tillegg til hovedoppgavet. Jeg vil i denne delen av analyseringen av ære, krig og makt ta for meg de mytiske dyrene, eller "legendariske dyr" som de omtales som i spillet.



(Figur 3: Møtet med Bear of the Blue Waters. Tatt selv ved bruk av skjermbilde på Playstation)

Spillet foreslår ofte gjennom hint og direkte dialog under hovedoppdraget at det vil være lurt å utforske disse alternative oppgavene. Også når man går gjennom byene i spillet vil man kunne høre diverse NPCer (Non-playable characters) snakke om mytiske dyr eller andre mytiske gjenstander man kan finne forskjellige områder. Man blir altså ofte oppfordret til å gjennomføre disse forskjellige oppgavene.

Som tidligere nevnt, kan mysteriene også omhandle mytiske dyr. Dersom man klarer å drepe disse dyrene, kan man henge opp dekorasjoner i form av hodene deres som pynt i landsbyen til karakteren samtidig som selve nivået ("level") til karakteren øker. På den måten kan man få bedre og sterkere ferdigheter. Dekorasjonen fungerer som et slags trofe, noe som igjen forsterker glorifiseringen av kamp og jakt. Som Eivor drar man på disse jaktene alene for å finne forskjellige kamper og rikdom, og det å jakte på slike legendariske dyr bygger opp under det forfatter og spillskaper McDevitt forteller oss om hvordan norrøn mytologi handler om det å konstant jakte etter ære og godt rykte gjennom krig.

Det er flere legendariske dyr, og en av de siste man møter på er The Bear of the Blue Waters, som er avbildet på figur 1. Når man er i områder hvor det er legendariske dyr, så kommer man over notater fra flere jegere og krigere som tidligere har prøvd å være den som skal felle dyret. På vei til The Bear of the Blue waters finner man en notatbok med følgende tekst:

"A hundred men hath climbed through the hellish froth of Thor's Breasts to meet this king, only to be stone-water at the bottom of this sacred lake in the Valley of the Forsaken. This bear was made with ice itself, they say, and born from Thor and Freyja's affair. Beware, for its fangs thirst for the eyes of the idiotic" (Assassin's Creed, 2020).

Ved å lese disse notatene som man finner på skjelettene til de nevnte døde jegerne og krigere, så forventer man en vanskelig og hard kamp. Når man kommer hvor bjørnen er, så ser man at området den boltrer seg på ligner på en form for en arena. I det man sitter foten

inn i arenaen, brøler bjørnen og man ser pilene som sitter fast i ryggen på bjørnen. Piler fra falne jegere.

I det kampen starter, så merker man at denne kampen er ikke så vanskelig som den ga uttrykk for å være. Bjørnen er treg i bevegelsene, og slagene bjørnen kommer med påfører heller ikke Eivor spesielt mye skade. Etter å ha lest notatet man finner i området vil man derimot se for seg at dette blir en vanskelig kamp hvor man vil trenge flere forsøk for å felle dyret, noe man da altså ikke behøver. Dette er også det siste legendariske dyret man møter i spillet dersom man følger den naturlige rekkefølgen, noe som også gjør at man som spiller ser for seg at de skal bli den som er mest vanskelig å bekjempe. Kampen skaper en ludonarrativ dissonans. Altså samspiller ikke hva som fortelles i spillet gjennom notater man leser eller dialoger med karakterer og hva man faktisk opplever i spillet gjennom spillmekanismer (Hocking, 2007). Det oppfordres som tidligere nevnt til å utforske disse kampene, og måten spillskaperne ordlegger seg i notatene gir et bilde av disse kampene som noe nesten umulig og som noe bare "the idiotic" ville prøve på. Dette bidrar til å representere de norrønes lyst på kamp. De fleste notatene man finner på levningene av tidligere krigere og/eller jegere er også skrevet av anglosaksere, noe som viser spilleren at dyrene ble for sterke for anglosakserne, men for vikingene er det ikke et problem.

3.2.2 Vikinger og Valhall

Etter å ha hjulpet Halfdan med å ta kontroll over den nordlige delen av kartet, Eurvicscire og Northumbria, og reist tilbake til leiren vår flere mil unna, så får man beskjed om at Halfdan er vekke. Eivor reiser tilbake til Northumbria og finner en tom trone. Eivor ta da kontakt med Moira, en anglosakser som fungerer som helbrederen til en syk Halfdan.

Eivor: Moira, is something wrong?

Moira: Weep for Northumbria.

Eivor: Is it Halfdan? Has he gotten worse?

Moira: His heart is broken. He is a mere shadow of himself. With Faravid lost and his brothers away, he wallows in paranoia and sadness.

Eivor: I could speak with him. Where is he now?

Moira: Wandering the fields of Picheringa with his beloved Beonton.

[Eivor reiser da til Picheringa helt nord i Norhtumbria hvor han finner en deprimeret Halfdan sittende på en benk.]

Halfdan: No glory, no hope. Nothing but snow, silent as a corpse in its grave. Eivor: Stand up, Halfdan. I'm taking you back to Jorvik.

[Halfan ler.]

Eivor: Up, my lord. You're a king, you're not allowed to sulk. Men bled and died to sit you on that throne. So go, sit. (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

Som tidligere nevnt, så forteller McDevitt hvordan ære og krigføring står høyt hos vikingene. Gjennom dette utdraget ser man at dette kommer til uttrykk i hvordan spillskaperne har valgt å bygge opp spillet. Det er ikke plass for å være trøtt, sliten eller lei. Halfdan har ikke lov til å være trist, han skal lede hæren og sitte på tronen. Halfdan er ikke den eneste karakteren man møter i spillet som har mistet motet eller lysten til å krige. Gjennom spillet møter man, på samme måte som med de legendariske dyrene, forskjellige vikinger som blir kalt for "Drengr". De som blir kalt for Drengr er krigere som tidligere fulgte King Ragnar fram til hans død, og som nå lever bare for å finne en annen kriger som kan sende de til Valhall.

Tidlig i spillet møter spilleren på en av de som kalles for Drengr, Erik Loyalskull. Erik var en av Ragnar's med trofaste krigere, og ønsker ikke noe mer enn det å gjenforenes med Ragnar i Valhalla. I det spilleren møter på Erik starter denne dialogen:

Erik: If you come looking for bears, there are none living here. Not now. But I have a better proposition than a rousing hunt. If you are a true drengr, a warrior with honor running like sunlight in your veins, then you may help me fulfill my destiny.

Eivor: You are a long way from any warm hearth, warrior. Is this where you call home?

Erik: My name is Erik Loyalskull. The great King Ragnar Lothbrok named me such, when we fought, tearing up the fields of England. We built families, overthrew kingdoms, sailed mountains, fought for whole seasons, and now...now he is gone.

Eivor: All of Norway laments the passing of King Ragnar. I cannot imagine this sorrow his warriors now feel.

Erik: We are but six who remain, his most loyal drangir. Yet without his guiding light, his strength and vigor, we are lost. It was in this cavern that I knew my life was tied to Ragnar's. We were young, hunting a bear, when we chanced upon this spot. He killed it with nothing but a knife. Leapt on its back, held tight, writhing like a fly on a dragon, he stayed put and it was done. Together we celebrated the kill, as if we had felled the beast together. That is when I knew I would live and die for this man. I did not die beside my lord in Ælla's pit of snakes. But I can make amends. Fight me, warrior. Send me to meet him in Odin's Hall. (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

Erik forteller oss altså at uten Ragnar der for å lede dem inn i krig, så er livet meningsløst. Det eneste han vil er, som tidligere nevnt, å bli sendt til Valhalla. Hvordan kommer han seg til Valhall? Jo, gjennom å dø en hederlig død. En hederlig død som spilleren må gi han gjennom en duell.

Glorifiseringen av krig i Assassin's Creed: Valhalla presenteres ofte tydelig gjennom hvordan man ofte må krige for å komme videre i spillet og hvordan man snakker om og feirer seirer etterpå. Gjennom disse karakterene vi kjenner som "Dreng" så glorifiseres krig på en annen måte. Her lengter de etter krig. Livet er meningsløst uten krig. Valhall fremstår som noe fantastisk som alle bør strekke seg etter å komme til. Alt dette med feiring av krig, ære og Valhall som går igjen i hva McDevitt forteller oss gir oss et bilde på kontrastene mellom den norrøne religionen i spillet og kristendommen i spillet. Personlig ære og triumfer står sterk i den

norrøne troen, mens det kan virke som om kristne lever etter andre moraler og holdninger. Det at krig står så sentralt i dette spillet forklares av McDevitt som noe naturlig når man spiller som en karakter som følger den norrøne religionen hvor ære og makt står såpass høyt. Den grafiske volden og de verste setningene er gjerne eget for akkurat dette spille i serien, men selve kampene og myrdingen er ikke eget. Det er noe vi ser igjen i de andre spillene i *Assassin's Creed*-serien. På bakgrunn av dette kan man også tenke seg at noe av grunnen til fokuset på kjemping og krig kommer som følge av det Metzger & Paxton forklarer som "gamification of the past". De skriver som nevnt i teoridelen at når man skal gjøre fortiden om til spill, så må man tenke over hvordan spillmekanismene vil være med på å forme de forskjellige elementene i historien, og samtidig ta inn over seg hva som vil være mulig å markedsføre eller spille. Både det antikvariske og legitimeringen må prioriteres etter det at spillet faktisk skal være spillbart. Samtidig som spillet skal være spillbart, så skal spille også være underholdende. For at spille skal være underholdende er det vanlig at det blir en slags militarisering av fortiden. Altså at rollen krig har i historien overdrives eller valoriseres (Metzger & Paxton, 2016, s. 554).

Richard Ferdig, professor i læringsteknologi og undervisningsteknologi, forteller oss som tidligere nevnt om fire forskjellige komponenter å se nærmere på når man skal se på religion i spill. Disse fire er spillets innhold, spillets kontekst, spillets mål, og spilleren selv. Dersom man ser nærmere på hva han skriver om spillets kontekst så finner man denne forklaringen: *Game context refers to the story, environments and situations within game play that explicitly or implicitly reference religion. These references could be part of the physical environment or part of the game rules or norms created by the designers. However, the rules and symbols only refer to the context, not the actual challenge of the game* (Ferdig, 2014, s.73). Det man kan kalle for "challenge of the game" er blant annet det å etablere seg i England, men basert på hva Ferdig skriver så kan man si at spillets kontekst i stor grad baserer seg på ærefull krig og det å komme til Valhall. Både i hovedoppdragene og i sideoppdragene dukker stadig emne rundt Valhall opp både eksplisitt og implisitt. Selv om konteksten i spillet altså forholder seg til og jobber rundt religion, så er ikke hovedpoenget i spillets innhold ("game content") orientert rundt religion. Man kan likevel si at spillets innhold jobber rundt den

andre versjonen av Ferdigs forklaring på begrepet, altså at man ønsker å si noe om etikk og moral. Man tar underveis i spillet avgjørelser basert på etikk og moral, for eksempel ved at man etter en duel kan velge å sparke vekk øksen til motstanderen i det man dreper han. Der- som man sparker vekk øksen etter at noen har dødd i kamp, sies det i spillet at man ikke kommer til Valhall. Her er det da altså opp til spilleren å velge hvorvidt Eivor skal la personen han har drept få komme til Valhall eller ikke. Moral og etikk er også flere ganger representert gjennom andre valg man kan ta. Summen av disse valgene er med på å påvirke hvilken slutt man får på spillet, samtidig som det er med på å påvirke spillers relasjon til de andre karakterene i spillet underveis.

3.2.3 Feiring av krig

Gjennomgående for alle spillene i Assassin's Creed-serien er som tidligere nevnt at man styrer en karakter som er en del av en organisasjon med navnet "Assassins". Målet som medlem i "Assassins" er å stoppe de som kaller seg for "Templars" fra å få tak i objekter med magiske evner. "Templars" følger en religion som heter Isu. Hvordan stopper man dem? Man må få tak i disse objektene før "Templars" klarer å få tak i dem. Samtidig bygges hvert spill opp til at man skal ta livet av flest mulig av medlemmene i "Templars", og da også med flere navngitte ledere som man skal myrde. Her skiller Valhalla seg noe fra de tidligere spillene da Eivor, karakteren man spiller som, ikke er medlem i "Assassins". En av personene i leiren til Eivor er derimot medlem, og i denne perioden kaller de seg ikke for "Assassins", men for "Hidden Ones". "Templars" går også under navnet "The Ancients" som er en organisasjon som følger en form for hybrid mellom religionen Isu, som vi er kjent med fra tidligere spill, og kristendommen. I tillegg til å bosette seg i England og skape venner og allianser, blir det vårt oppdrag å hjelpe Hytham med å myrde flere ledere i "Templars" da det viser seg at mange av disse også er sentrale personer når det kommer til hvem som styrer de forskjellige regionene i England.

Etter å ha gjennomført spillet og hjulpet Hytham med å myrde alle medlemmer av The Ancients i England, da altså følgerne av den alternative religionen som går igjen i spillene i serien, så låser man opp en interessant dialog.

Hytham: ... And you, Eivor. Now that you have seen our enemy and you understand our cause, I wonder if you will join us? Become a Hidden One.

Eivor: Was this your ultimate goal, Hytham? A trial by fire? It is a kind offer, but I do not believe we fight for quite the same cause. Your creed demands that you keep your triumphs hidden. I prefer my glory to be in plain view, for all to see.

Hytham: If I taught you our creed, if you spent time with it... it could open your mind to another view.

Eivor: Another view is always welcome, but to live without celebrating one's glory and honor and achievements is not a life for me. But know this... I would give my life in a moment for those I love, and who love me in return. All here, including you, my friend. (Assassin's Creed: Valhalla, 2020).

I kontrast til tidligere spill i serien så ser man altså her hvordan karakteren man spiller som ikke ønsker å være med i Hidden Ones, men heller foretrekker å være med på å feire triumfer og seire. Dette bygger også videre på det med Ubisofts intensjoner med spillet, da det bygger videre på hva McDevitt forteller når det kommer til hvor stor plass ære og triumfer har hos vikingene. Det bygger også videre på begrepet «gamification» ved at det fortsetter å sette kriging og ære sentralt i spillet. Det gir oss en følelse av noe monumentalt. Eivor har nettopp etter mye kriging fått allianser over hele England, og vil nå feire. Ære og makt er i sentrum, og Eivor er klar for mer dersom det trengs.

3.3 Utviklernes frihet

Assassin's Creed er en spillserie som i stor grad baserer seg på historie. På Youtube finner man flere videoer hvor skapere fra spillserien blir intervjuet sammen med historikere for å vise hvor langt de går for å få spillet så historisk riktig som mulig. Det er tydelig at de i tillegg til historien de forteller har vært opptatt av det antikvariske. Byggene, klærne og våpnene er alle sammen korrekt i forhold til tiden. Likevel er det ikke all historie som egner seg som spill og/eller underholdning. Man lager ikke spill som baserer seg på historiske traumer som slaveri, holocaust eller dreping av sivile. Det betyr altså at dersom man skal prøve å lage historisk riktige spill, så må man likevel ta seg noen friheter. I denne delen av analysen vil jeg se nærmere på hvilke friheter spillutviklerne i *Assassin's Creed: Valhalla* har tatt seg.

3.3.1 Fun for everybody

Dersom man ønsker å utvikle sin egen landsby, må man få tak i riktige ressurser. Den eneste måten man kan få tak i disse ressursene, er ved å raide forskjellige kloster. Det finnes altså ingen alternativ måte for å få tak i disse ressursene. Mange av oppdragene man skal gjennom for å fullføre spillet er også knyttet til det å bygge ut landsbyen. Altså er man som spiller tvungen til å ta del i “raidingen” man kjenner igjen fra serier som Vikings. En av de plassene man kan raide, er Brimclif monastery. Det man kan se i Brimclif, som også går igjen i de andre klosterene, er hvordan de ikke nødvendigvis kjennes igjen som steder hvor man går for å be, men heller ser ut som borger skapt for krig.



(Figur 4: Brimclif monastery. Tatt selv ved bruk av skjermbilde på Playstation)

I de forskjellige klostrene finner man også flere vakter og krigere, som igjen gir et bilde av krig. Disse vaktene og krigerne kan man angripe og eventuelt drepe. Dersom man skulle være uheldig å skyte eller svinge sverdet i en av munkene, får man derimot opp at dersom man fortsetter å drepe sivile, så vil man “desynkronisere”. Dette fordi man som spiller gjenopplever hovedkarakterens minner, og hovedkarakteren, da altså Eivor, er som kjent med i gruppen *Assassin's Creed* hvor det ikke er lov å drepe sivile. Dette forklarer likevel ikke noe om hvorfor de andre fra mannskapet mitt heller ikke rører de sivile karakterene under raid. Det at sivile kristne er fredet bygger også videre på det hovedforfatter McDevitt sa om hvordan uskyldighet er en stor del av kristendommen, og hvordan de høyt verdsetter frelsing og dyd (Ubisoft, 2020). Gjennom en slik framstilling hvor vikingene er barbarer, mens de kristne

driver fredfull dyrking av gud oppstår det et bilde av uskyldighet. Man opplever at kristendommen i spillet i seg selv ikke er problemet, men at det er de høytstående personene med makt som misbruker kristendommen.

Fraværet av muligheten til å skade og drepe sivile i spillet har altså det vi kan kanskje kalle en «spill-intern» forklaring, altså at den fiktive teknologien i *Assassin's Creed*-universet ikke tillater dette. Men det er samtidig god grunn til å spørre om ikke disse spillmekanismene er lagt inn i spillet av årsaker som kan finnes utenfor spillet, i den virkelige verden.

Under sitt arbeid med sin doktoravhandling analyserte religionsviteren Lars De Wildt hvordan religion ble brukt i spill, og da spesielt i spillserien *Assassin's Creed*. Med tanke på at denne oppgaven kom ut før spillet jeg ser nærmere på ble sluppet, er ikke det med i oppgaven. Likevel kan man dra flere paralleller fra det han har funnet ut under forskjellige intervjuer med spillskaperne i Ubisoft rundt de eldre spillene, og hva som presenteres i *Assassin's Creed: Valhalla*:

Assassin's Creed had to become a brand that is "fun for everybody," because "the thing about religion is that when you're representing a character's belief, you try to do it in the correct way. But it's a videogame, so we know it's worldwide, there are a lot of people that will play it, and we don't want the game to just talk to some people and not others. We want to get through to the majority and it's a difficult exercise, because we also want to be true to the historical era: what those people, those characters believed in at their time period." (De Wildt, 2020. S. 74).

Altså kan det virke som om spillutviklerne har gjort det slik at man ikke har et valg når det gjelder hvorvidt man skal kunne drepe sivile religiøse personer, men at man har et valg om hvorvidt man ønsker å gjennomføre et raid eller ikke. Dette gjør de ved å plassere forskjellige vakter og soldater som man derimot kan drepe i og rundt kirkene slik at vi på den måten

får følelsen av å raide kirker og klosteret, samtidig som de sivile og de forskjellige artefaktene forholder seg uberørt.

Tidligere i spillserien tenkte man ikke nødvendigvis slik om man ser på hva tidligere ledende spilldesigner Steven Masters fortalte om *Assassin's Creed 2*, et spill hvor det oppstod noen kontroverser etter at man i spillet har en slåsskamp mot paven i en form for en arena: *Assassin's Creed 2 is in the Renaissance, so of course we're going to end up punching the pope.* (De Wildt, 2020. S.74).

Som tidligere nevnt så har spillutviklerne rundt *Assassin's Creed: Valhalla* gjort det slik at man ikke skal kunne drepe sivile religiøse personer (og heller ikke andre sivile), men at de har satt opp vakter og lignende for å like vel gi en følelse av å raide kloster og kirker. Spillet er ment for å være gøy for alle, uansett hvilken bakgrunn og kultur man har. Om de skal få dette til, så må man ha noen begrensninger. I et intervju gjenfortalt av De Wildt forteller spilldesigner Jean Guesdon at en av hans roller var å skape noen regler som alle skulle følge. Når Guesdon skal forklare sin rolle så sier han blant annet "For example on our positioning in terms of belief and spirituality, the fact that we don't want to take sides. Trying to portray both sides as grey. So there is theoretically no good nor bad. There are two different things and they fight for what they think is good for human society." (De Wildt, 2020. S.75).

Om man ser tilbake på hva som ble sagt og gjort rundt *Assassin's Creed 2*, og sammenligner det med sitatene som "fun for everybody" og "we don't want to take sides" så ser man at det har blitt gjort store endringer rundt hvordan de ønsker å framstå gjennom spillene. Blant annet startet "fienden" i spillene, The Templars, som en organisasjon som baserte seg på kristen tro hvor man ønsket å lure og kontrollere befolkningen. Også da var deres kristne tro påvirket av den alternative religionen Isu, men det var ikke det skillet man ser nå hvor man setter opp vakter og lignende for å skille mellom sivile kristne og fiender. Gjennom dette får man også et eksempel på hvordan hva man kan ta med i spill hele tiden er i utvikling i takt med hva som er sosialt akseptert (Metzger & Paxton, 2016, s. 555).

Gjennom intervjuene De Wildt gjennomfører så forteller de ansatte i Ubisoft også at de har et team bestående av fem personer hvor deres oppgave er å unngå kontroverser. Blant annet nevner De Wildt sitat som “staying away from controversy”, “not stepping on toes”, “and making sure it doesn’t offend anyone” (De Wildt, 2020. S.76).

Som nevnt i teorikapittelet finnes det noen etiske grenser for hva man må forholde seg til under produksjon av spill dersom spillskaperne ønsker at spillet skal være salgbart. I dette spillet kan man se at Ubisoft har utelukket en av vikingenes mer usympatiske trekk, sett med dagens øyner, nemlig det at de plyndret og drepte både munk og sivile. Gjennom intervjuene gjort av De Wildt rundt de tidligere spillene kan man se at de altså på bakgrunn av dette har valgt å utelate nettopp disse tingene. Man kan også tenke seg at dette er en av grunnene til at de har gått fra å ha slåsskamper med paven til at man ikke kan røre sivile kristne. Dette grunner i det Metzger & Paxton fortalte oss rundt hvordan hva som regnes som «akseptert» stadig er i endring i takt med hva som er den moderne kulturen spillet (Metzger & Paxton, 2016, s. 555). Samtidig kan det at man behandler alle religionene med respekt bidra til at flere vil velge å spille spillet (Metzger & Paxton, 2016, s. 555).

3.3.2 Alternativ religion

Gjennom Assassin’s Creed: Valhalla blir man kontinuerlig eksponert for religion i form av isu, kristendom og norrøn mytologi. Isu er som kjent den alternative religionen som utviklerne av Assassin’s Creed har skapt. Isu er ikke bare navnet på religionen, men navnet på en gammel, menneskelignende og høyavansert sivilisasjon som også blir kalt for “Those Who Came Before” da det var nettopp disse skapningene som skapte menneskeheten. Skapningene fra Isu er guddommelige og går igjen i alle spillene. Kristendommen og de norrøne gudene er også store deler av Isu. De norrøne gudene er alle under det det i Isu kaller for “Æsir”. En slags gruppe for de norrøne gudene (AssassinsCreedWiki, 2023).

Det oppstod en krig mellom menneskene og gudene i Isu da gudene i Isu merket at de manglet eplet fra historien om Adam og Eva. Denne krigen førte til det som blir kalt for “The

Great Catastrophe”, en enorm solstorm på solen som krevde mange liv på begge sider av krigen. Gudene fra Æsir, da altså de norrøne gudene, lagret sine minner i det menneskelige genet slik at de på et tidspunkt kunne bli gjenfødt som mennesker (AssassinsCreedWiki, 2023).

Det at spillutviklerne har skapt denne religionen og denne historien gjør at de lettere kan bruke religion slik de vil på en måte som hjelper dem med å “stay away from controversy” og “make sure it doesn’t offend anyone” slik vi så i sitatene gjenfortalt av DeWildt (DeWildt, 2020, s. 76).

Eivor, karakteren man spiller som, har fått minnene til Odin. Gjennom spillet dukker det flere ganger opp små videoklipp man ikke kan hoppe over hvor Odin kommer med sine meninger om hva Eivor bør gjøre. Dette skjer som oftest når man er i situasjoner hvor man dreper personer som er viktig for historien i spillet. Altså diverse ledere i de forskjellige regionene, eller dersom man dreper en av lederne i “The Ancients”. Gjennom disse små klippene får vi en forståelse over hvorfor Eivor har de forskjellige kreftene han har, som blant annet “Odin’s Eye” som er muligheten til å kunne se gjennom en ravn som alltid følger Eivor. Altså kan man speide over et område fra fugleperspektiv gjennom Odins ikoniske ravner.

En annen viktig del av Isu er et selv om kristendommen er representert i Isu gjennom for eksempel eplet fra historien om Adam og Eva, så er ikke Jesus på noe som helst tidspunkt nevnt. Kristendommen nevnes også lite av de norrøne, som heller ofte omtaler alle i England som “Saxons”. Det gjør at det oppleves litt harmløst, samtidig som man får laget et spill hvor religion er representert uten å risikere kontroverser.

Det at man har denne alternative religionen som bygger på kristendom, men at man likevel har karakterer som følger kristendommen, gjør at man får en større frihet for hva man kan gjøre med de forskjellige karakterene. Det er med andre ord ikke den kristne befolkningen og munkene som blir fremstilt negativt, men tilhengerne av den fiktive religionen som bare er tilknyttet spillet.

Dette bygger også videre på det Ferdig skriver rundt religion som innhold i spill. Han påpeker at religion kan bli brukt som et spill, men at det er situasjoner hvor man bør la være. Typisk vil sånne situasjoner være når man har som utgangspunkt at det vil være en vinner og en taper (Ferdig, 2014, s. 72). Et direkte eksempel på dette er sitatet fra Guesdon som jeg allerede viste til under «Fun for Everybody»: “For example on our positioning in terms of belief and spirituality, the fact that we don’t want to take sides. Trying to portray both sides as grey. So there is theoretically no good nor bad. There are two different things and they fight for what they think is good for human society.” (De Wildt, 2020, s. 75).

4. Konklusjon

4.1 Funn

Så hvordan representeres anglosakserne og vikingene i spillet? Etter arbeidet med denne oppgaven hvor jeg har analysert hvordan vikingene og anglosakserne blir representert i spillet *Assassin's Creed: Valhalla* kan man konkludere med at det har noen mangler. Man vil gjentatte ganger i spillet gjennomføre forskjellige storminger og raider av forskjellige kloster og landsbyer, men grunnet «historical boundary structure» vil man gjerne få et skjevt blikk i forhold til hva man vet om vikingene (Metzger & Paxton, 2016, s. 555). Man vil med andre ord ikke kunne drepe sivile, eller ødelegge religiøse artefakter. Ubisoft forklarer at dette er fordi man som spiller opplever minnene til en historisk person gjennom en maskin kalt «animus». Dette forklarer som tidligere nevnt ikke noe om hvorfor ikke de andre vikingene i spillerens klan ikke heller angriper de sivile eller ødelegger artefakter, da de ikke er tilknyttet denne delen av historien i spillet. Man vil etter et raid tenne fyr på de fleste byggene rundt klosteret, men aldri kirken eller noen av de andre religiøse byggene. Dette bunner nok også i de forskjellige elementene man må ta hensyn til når det gjelder etikk og moral innenfor spillproduksjon, samtidig som det også bunner i det Ferdig forteller om hvordan man kan bruke religion i spill, men at det ikke er alt man kan bruke det til (Ferdig, 2014, s. 72).

Klostrene i spillet opererer bare som fort for gull og ressurser, kontra en plass for religionsutøvelse. Ubisoft har satt inn forskjellige soldater og vakter man kan drepe for å likevel gi en følelse av å faktisk raide de kristne. Det er gjennomgående en slags oppmuntring til kriging og glorifisering av krig. Noe av dette kan forklares med det som kalles for «gamification», altså å gjøre noe om til spill (Metzger & Paxton, s. 555). Ubisoft vil altså måtte fokusere på krig for å gjøre spillet mer attraktivt for spilleren. Det at fokuset på krig er så stort, gjør at det virker som om kriging omtrent var det eneste vikingene drev med og snakket om. Det er også karakterer i leiren som driver med andre ting, som for eksempel en smed og et bakeri, men dette hører til mindretallet. De fleste i leiren er soldater som sitt eneste yrke.

Spillet har likevel også noen gode sider ved seg, for eksempel får man møtt flere forskjellige personligheter fra historien, som man ellers ikke ville fått gjort. Enkelte av disse personene er riktignok enten død eller ikke født enda under den tiden vi er operer i når det kommer til spillet, men man får likevel et innblikk i hvordan disse personene er. Man får også opplevd det å være i de forskjellige byene i England og Norge, på en måte som ifølge historikerne i videoene Ubisoft legger ut på Youtube, stemmer overens med hvordan det var å leve på den tiden (Ubisoft, 2020). Også de forskjellige våpnene og redskapene, og hvordan de brukes, stemmer overens med den reelle historien i følge de samme personene.

Anglosakserne fremstår ikke som fienden i spillet, men heller som brikkene til lederne som følger den fiktive religionen Isu. På denne måten har man aldri en vinner eller taper når det kommer til de religiøse aktørene. Dette gjør at man tydelig merker at Ubisoft følger det McDevitt forteller om at de portretter kristendommen som noe uskyldig (Ubisoft, 2020). Ved at man har denne uskyldigheten merker man at det har vært viktig for spillskaperne å «ikke trekke noen på tærne» slik DeWildt fortalte etter intervjuene gjort rundt de forrige spillene (DeWildt, 2020, s. 76). Ved at man har vært så forsiktige, og at man som følge av det har de «onde» i spillet sterkt knyttet opp til den fiktive religionen, har man lite informasjon om anglosakserne og hvordan de praktiserer kristendommen da de er lite representert utover det at de er spillebrikkene til lederne i Isu.

Man står fritt til å bevege seg rundt i de forskjellige byene som viking, med mindre byen er styrt av en av lederne i religionen Isu. I byene hvor man ikke har ledere som følger Isu vil ikke vaktene angripe deg, med mindre du angriper dem først. Er man derimot i en by hvor en av lederne i Isu styrer, vil de angripe deg i det de ser deg. På den måten fremstår også de fleste anglosakserne som vennlige, og som at også de ønsker at det skal være fred mellom vikingene om anglosakserne slik at vikingene kan bosette seg der og leve et «vanlig» liv med jordbruk eller lignende. I flere oppdrag samarbeider man også med anglosakserne. Vikingene er altså «egentlig» vennlige og ønsker å bosette seg i England, da de ikke ønsket å samles un-

der ett rike i Norge, og er først og fremst voldelig i møtet med Isu. Spillet gir oss altså et annerledes blikk på vikingene kontra hva vi vet om vikingtiden.

En av grunnene til at hvordan historiske aktører, i dette tilfelle vikinger og anglosaksere, presenteres i spill er svært interessant, er denne diskusjonen rundt elevers møte med historien. Video- og TV-spill har blitt et viktig kulturuttrykk og er en stor del av elevers hverdag. Det vil derfor være viktig at vi som lærere kjenner til historieorienterte spill, samtidig som man bør vite noe om hva som presenteres, og hvordan det presenteres.

4.2 Diskusjon og Videre forskning

Når det kommer til å analysere spill slikt jeg har gjort, så kan man se for seg at en annen person med samme plan som meg gjerne hadde endt opp med et annet resultat enn hva jeg gjorde. Dette kan være fordi spillet er såpass stort som det er, slik at personen gjerne ville fokusert på andre oppdrag. En annen faktor som kunne spilt inn her er hvordan jeg er som gamer og person. Spillet er som kjent et spill hvor forskjellige avgjørelser leder til forskjellige utfall. En annen person ville gjerne tatt andre valg enn hva jeg har gjort. Min bakgrunn som gamer kan også ha spilt inn her, da jeg blant annet tidligere har spilt andre spill fra serien *Assassin's Creed*. Det er sannsynlig at en person med mindre erfaring fra spill gjerne ville vurdert ting i spillet annerledes.

Man har gjerne sett på bøker og artikler som fasit, eller som om ikke de (også) er problematiske. Gjennom dette arbeidet med bruk av historie i spill, så har det ikke vært min intensjon å glorifisere bruk av historie i spill, eller motsatt. Det som har vært tanken et å utfordre hva man ser på som plausibelt eller akseptert som kilde, samtidig som det vil være nyttig å se nærmere på hvordan historie brukes i spill, da det som tidligere nevnt er sannsynlig at mange elevers første møte med gitte historiske hendelser vil være gjennom spill. Uansett hva man bruker som kilde, så baserer teksten seg på tolkningen til forfatteren. Dersom man skal se på svakhetene man har når det kommer til historieorienterte spill, må vi også se på de positive sidene ved spill. Man må prøve å se forbi de eventuelle fordommene man har, og

så stille spørsmålene om hvordan historieorienterte spill kan være med på å bidra. Denne typen spill er kommet for å bli, og spesielt vi som lærere må ta inn over oss nettopp det jeg nevnte i innledningen om hvordan nåtidens elev gjerne ikke sitter på all sin kunnskap om historien via lærere eller lignende, men gjerne gjennom spill. Derfor må man stille spørsmål som: Hvilke historiske verdener kan spill lage? Hvordan lager spillene nettopp disse verdene? Hva får man ut av å delta i disse verdene? Først etter man har stilt disse spørsmålene, så kan man stille spørsmålet: Hvordan kan den historiske verden i spill relatere til allerede nedskrevet historie?

Når det kommer til videre forskning, så ville det vært interessant å se nærmere på hvordan historieorienterte spill opplevdes for elever. Ville det skapt mer eller mindre engasjement? Hvilke fordeler ville det vært, og hvilke ulemper ville man funnet ved bruk av historieorienterte spill? Om man velger å se nærmere på dette, så kunne man blant annet sett nærmere på Ubisofts *Discovery Tour*. Det hadde med andre ord vært interessant å se nærmere på effekten ved bruken av historieorienterte spill.

5. Referanseliste

Assassin's Creed: Valhalla [Playstation]. (2020). Ubisoft.

Assassin's Creed Wiki. (2023, 10. april). *Isu*. <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Isu>

Assassin's Creed Wiki. (2023, 8. januar). *Animus*. <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Animus>

Crawford, R. (2013, 5. mai). *Religion, Raids and Ragnar(ök): Series one of "Vikings"*. Wordpress. <https://ficklefascinations.wordpress.com/2013/05/05/religion-raids-and-ragnarok-series-one-of-vikings/>

De Wildt, L. (2020). *Playing at Religion: Encoding/decoding Religion in videogames*. [Doktorgradsavhandling]. Ku Leuven

Ferdig, R. (2014). Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 68-85. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12158>

Forlaget Press. (2023). *Cat Jarman*. Press. <https://fpress.no/forfattere/cat-jarman>

Healy, P. (2018). <https://www.games.pitt.edu/ludonarrative-dissonance-what-it-meant-and-what-it-means/>

Hocking, Clint. (2007, 7. oktober). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Click Nothing. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

IGN. (2020). *Assassin's Creed Valhalla – Official Trailer*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4&t=1s&ab_channel=IGN

McCall, J. (2016). Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517-542. <https://doi.org/10.1177/1046878116646693>

Melve, L. & Ryymin, T. (2020). *Historikerens Arbeidsmåter*. (2. Utg.). Universitetsforlaget.

Metzger, P. A., & Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Game Teach About the Past. *Theory & Research in social education*, 44(4), 532-564.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00933104.2016.1208596>

Richtel, M. (2007). Thou Shalt Not Kill, Except in a Popular Video Game at Church. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2007/10/07/us/07halo.html>

Robison, W. B. (2013). Stimulation, Not Simulation: An alternate approach to history teaching games. *The History Teacher*, 46, 577-588. <https://www.academia.edu/66281623/Stimulation-Not-Simulation-An-Alternate-Approach-to-History-Teaching-Games-1>

Saunders, A. S. (2014). - Primetime Paganism: Popular-Culture Representations of Europhilic Ploytheism in Game of Thrones and Vikings. *Correspondences*. 2:2, 121-157.

Ubisoft. (2020, 2. november). *Assassin's Creed Valhalla – Norse Mythology*. Youtube. [\(51\) Assassin's Creed Valhalla – Norse Mythology - YouTube](#)

Ubisoft. (2021). *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft. [Assassin's Creed Valhalla for Xbox Series X|S, PS5, PC & More | Ubisoft \(GB\)](#)

Ubisoft. (2021). *Discovery Tour: Viking Age Launch Trailer | Assassin's Creed Valhalla*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=35kj6R4AsXw&ab_channel=Ubisoft

Voets, S. (2021, 4. mai). 'Playing History 2 – Slave trade' Is A Historically Awful Game. *Cracked*. https://www.cracked.com/article_30229_slave-tetris-playing-history-2-is-a-historically-garbage-game.html