

# *Tafl emk Ôrr at efla...*



*-Brettspill i vikingtid og middelalder-*

*Annette Dahl  
Mastergradsavhandling  
i nordisk vikingtids- og  
middelalderkultur  
Høst 2003*

*Teflðo í túni,  
Teitir vóro,  
Var þeim vettergis  
Vant ór gulli,  
Unz þriár kvómo  
Þursa meyar  
Ámátkar miðk  
Ór iðtunheimom.*

## Forord

Da jeg først begynte å tenke på hvilket tema jeg ville velge for avhandlingen kom jeg over ufattelig mange interessante problemstillinger. Det var vanskelig å velge bare én, men brått kom ideen om brettspill! Ved siden av alle de andre de andre alternativene var dette den eminente løsning fordi jeg kunne kombinere to av de største interessene i mitt liv: Brettspill og vikingtid- og middelalderhistorie. Siden jeg finner menneskeheten så interessant som jeg gjør, falt det naturlig å inkludere det menneskelige aspektet i prosjektet. Det har vært en utrolig spennende tid. Derfor håper jeg at du som leser dette, vil erfare den samme gleden ved å lese de følgende sider, som jeg hadde da de ble skrevet.

## Takk til:

Jesus Fernando Guerrero Rodriguez fordi du tipset meg om tilfeller av brettspill i kildene som jeg ikke hadde funnet. Kristiina Püttsepp fordi du velvillig bisto med oversettelse fra russisk. Signe Horn Fuglesang fordi du foreslo at de små bronsestatuettene av Tor og Frøy kunne ha vært brukt som spillebrikker. Gro Steinsland fordi du alltid er imøtekommende og hjelpsom, på tross av at spørsmålene kan synes merkelige. Jón Viðar Sigurðsson fordi du er streng, men rettferdig og fordi jeg slapp å vaske bilen din.

Vicky Mikalsen fordi det har vært staselig å ha deg her. Familien min fordi dere er *undrsamlingar*. Mum fordi du er den beste blant mødre. Tari fordi du er en fantastisk katt.

Det har vært en eiendommelig prosess å skrive dette og atskillige ganger har jeg stått på kanten av spillet.

— Anja, Marí, Ole, Einar og Espen fordi dere får meg til å le — uten dere ville jeg ikke ha klart det!

Oslo, november 2003.

Annette Dahl

# Innhold

Forord.....	1
Takk til:.....	1
Innhold.....	2
Illustrasjoner.....	4
1.0 Innledning.....	5
1.1 Begreper og avgrensning.....	5
1.2 Forskningshistorie.....	6
1.3 Kilder.....	9
Eddadikt.....	11
Islendingesagaer.....	13
Fornaldersagaer.....	14
Skaldedikt.....	16
Lover.....	17
Arkeologiske kilder og dateringer.....	19
1.4 Brettspill som ble brukt i vikingtid og middelalder.....	21
2.0 Der skal atter underfulle, gylne brettspill i gresset finnes... ..	26
2.1 Gylne brettspill.....	27
<i>Völuspá</i> .....	27
Magiske spill.....	31
2.2 Brettspillet og fruktbarheten.....	33
Brettspill og gylne horn.....	35
Miniatyrbrettspill.....	40
Var brettspillet forbundet med en symbolsk handling knyttet til ekteskap?.....	41
Terningspelet og de lange linjene.....	47
2.3 Dronningen av kaos og hennes brettspill.....	49
2.4 Odin og Tor som spillebrikker?.....	53
2.5 Kan jeg fastslå om brettspill har hatt en religiøs funksjon?.....	56
3.0 Brettspillet og mennesket.....	58
3.1 Magi og brettspill i menneskenes hverdag.....	58
Den magiske spillebrikken?.....	58
Magi for å vinne.....	60
3.2 De elskende.....	62
Brettspillet mellom de elskende.....	62
Adam og Eva spiller brettspill.....	67
3.3 Kongen, kirken og brettspillet.....	70
Spill uten penger.....	73
Gambling.....	75
3.4 Irriterte kvinner.....	78
3.5 Tavl er jeg god til å spille... ..	80
Strategispill speiler samfunnet.....	83
Fritid i vikingtid og middelalder.....	85
Dyktighet og ære.....	88
4.0 Konklusjon.....	95
Appendiks arkeologiske kilder.....	105

Illustrasjoner .....	109
Kilder .....	111
Litteratur .....	114

## Illustrasjoner

Fig. 1 Fragment av spillebrett for <i>mil</i> .....	21
Fig. 2 Tegning av fragment av <i>tafl</i> brett fra Vimose ca. 400 e. Kr.....	22
Fig. 3 <i>Hnefatafl</i> - rekonstruert .....	23
Fig. 4 Sjakkbrikke fra Albania, datert 400-tallet. ....	25
Fig. 5 Frøya .....	33
Fig. 6 To menn og et brettspill, Gallehushornet. ....	36
Fig. 7 Fra Fårdalsfunnet.....	38
Fig. 8 Runeinnskriften til det lille Gallehushornet.....	38
Fig. 9 Gullgubbe. ....	40
Fig. 10 <i>Śiva</i> og <i>Pārvatī</i> – det guddommelige paret spiller spill.....	47
Fig. 11 Statuett av Tor. ....	53
Fig. 12 Statuett fra <i>Baldursheimskumli</i> .....	54
Fig. 13 Statuett av Frøy.....	54
Fig. 14 Spillebrikke.....	60
Fig. 15 Sjakkspillende par.....	64
Fig. 16 Spillebrett fra Ballinderry.....	65
Fig. 17 Adam og Eva spiller brettspill.....	67
Fig. 18 Lewis sjakkbrikker. ....	72
Fig. 19 Utsnitt <i>Libros del Axedrez, Dados et Tablas</i> fol. 40R.....	76
Fig. 20 Brikker for <i>hnefatafl</i> funnet i grav nr. 750 i Birka. ....	83
Fig. 21 Utsnitt av Ockelbostenen.....	90
Fig. 22 Diagrammet viser de forskjellige kildenes tilknytning til brettspillet og ekteskapet.....	97

# 1.0 Innledning

## 1.1 Begreper og avgrensning

Menneskene har i årtusener spilt spill, men *nøyaktig* hvor lenge vet vi ikke. Terningspill, spill med pinner og lignende er sannsynligvis blant de eldste spillene. Verdens eldste brettspill, som er funnet i en arkeologisk kontekst, er fra den kongelige graven i Ur i Mesopotamia og har en datering til 3000 år f. Kr.<sup>1</sup> Brettspill kjennetegnes ved at en spiller på et brett for to eller flere spillere, brettet har alltid mønster gjerne i form av geometriske figurer. Hver av spillerne har et antall brikker eller kort og en kan spille med eller uten terning.

Å belyse hvilken betydning brettspill hadde for guder og mennesker i vikingtid og middelalder, vil være den primære målsetningen med oppgaven. *Betydning* er i *Bokmålsordboka* definert som: *Mening, tankeinnhold, anseelse, vekt, viktighet, interesse, omfang.*<sup>2</sup> Dette er begreper som vil være viktige i denne studien. Med *betydning* mener jeg her: *Hvor viktig var brettspill for menneskene? Hvilke egenskaper tilla menneskene gudene i forhold til brettspill? Hvilke forestillinger hadde menneskene om brettspillet betydning? Hvilken funksjon hadde brettspill i samfunnet? Gudene ble skapt ut fra menneskenes forestillingsverden, fortellingene om gudene har mye å fortelle oss om menneskene. Det falt seg derfor naturlig med en todeling av oppgaven, en del om menneskenes forestillingsverden og gudene og en del om menneskene i dagliglivet.*

Geografisk vil kildene i hovedsak kaste lys over norske og islandske forhold. Dette med bakgrunn i at de fleste skriftlige kildene er nedskrevet på Island, mens de fleste arkeologiske kildene som vil bli benyttet er funnet i Norge. Også øvrige områder, hvor skandinaviske folk etablerte seg med sin kultur i løpet av vikingtid, vil bli inkludert der dette kan klargjøre problemstillingen. Tidsmessig vil hovedtyngden ligge i perioden 750 e. Kr.-1350 e. Kr., men noen få kilder vil bli presentert som ligger utenfor denne

---

<sup>1</sup> Michaelsen 1992: 9.

<sup>2</sup> *Søk i elektroniske ordbøker* URL:

<http://www.dokpro.uio.no/perl/ordboksoek/ordbok.cgi?OPP=betydning&ordbok=bokmaal&alfabet=n&ren set=j> [lesedato 08.11.03].

tidsrammen. Begrepet *brettspill* i denne oppgaven vil i hovedsak konsentrere seg om *hnefatafl*. Etter 1250 finner vi lite arkeologisk materiale som kan knyttes til dette strategispillet, og *sjakk* og *backgammon* overtar som de viktigste brettspillene. De siste 100 år av perioden som her skal behandles vil derfor omhandle de nye brettspillene. Det må bemerkes at med bakgrunn i det marginale forskningsmaterialet som eksisterer, vil jeg i denne undersøkelsen i hovedsak basere meg på analyser av primærkildene.

## **1.2 Forskningshistorie**

Det er ikke tidligere gjort forskning i forhold til hvilken betydning brettspill har hatt for menneskene i vikingtid- og middelaldersamfunnet. Dette gjelder både studier basert på skriftlige og arkeologiske kilder. Derfor vil ikke denne forskningshistorien inneholde analyser av temaet som vil bli debattert i dette prosjektet. Derimot vil det som blir vist her være bruddstykker fra bøker og artikler som kan ha relevans for denne avhandlingen. På bakgrunn av at dette er et tverrfaglig prosjekt er kildematerialet svært variert. I forskningshistorien vil jeg bare nevne forskning som er relevant i forhold til hvilken betydning brettspill har hatt for menneskene og samfunnet. Med dette mener jeg for eksempel: *Völuspá* er en av mine kilder og det er i løpet av de siste hundre år skrevet mengder av artikler og bøker om dette eddadiktet. Likevel har bare ytterst få tatt for seg de *gylne tavlrikker* som blir nevnt både i diktets begynnelse og slutt. Analyser av diktet som ikke spesifikt omhandler tavlrikkene vil derfor ikke bli inkludert i forskningshistorien.

De arkeologiske artiklene som er skrevet om spill og som er satt i en sosial kontekst er få. Fritze Lindahl kom i 1980 ut med artikkelen *Spillelidenskap*, hvor han fremhever brettspill som en del av de øvre sosiale lags fritidssysse.<sup>3</sup> En redegjørelse som omhandler Birka ble utgitt i 1984 under navnet *Birka II:1 Systematische analysen der gräberfunde*, men det er en ren arkeologisk rapport. Christopher McLees' *Games people played – Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway* fra 1990 er noe mer utfyllende, likevel har ikke McLees overveid de sosiale

---

<sup>3</sup> Lindahl 1980: 157–158.



aspektene i noen særlig grad. Chris McLees ga i 1992 ut *Spillegalskap* hvor han særlig påpeker den drastiske økningen i funn av gjenstander som kan knyttes til spillkulturen i Trondheim på 1200-tallet, noe han mener kan tyde på en utvikling mot regelrett spillegalskap.<sup>4</sup> Rune Ekre, Carl Hylander og Rolf Sundberg kom i 1994 med *Lödösefynd – ting från en medeltidsstad* hvor de hevder at spill ikke var knyttet til særskilte klasser i samfunnet.<sup>5</sup> A.J. Maiman og N.S.H. Rogers *Craft and everyday Life: Finds from Anglo-Scandinavian York* fra 2000 har heller ikke tatt den menneskelige siden opp til vurdering i noen særlig grad.

Forskning basert på skriftlige kilder er ekstremt marginalt. Willard Fiskes *Chess in Iceland* ble utgitt i 1905 etter hans død. Fiskes bok ble i grunnen aldri fullført og er svært ustrukturert. Fiske baserer seg på skriftlige kilder, men tar dessverre ikke for seg sjakk i en sosial kontekst. Med bakgrunn i skriftlige kilder er H. J. R. Murray den eneste forfatteren som i noen som helst grad har konsentrert seg om brettspillets betydning for mennesker i skandinaviske områder i vikingtid og middelalder. Han har imidlertid i størst grad konsentrert seg om spilleregler og historie. Murray fikk i 1913 utgitt *History of chess*. Her kommer Murray kort inn på *hnefatafl*. I de tilfeller Murray kommer inn på mennesker i forhold til brettspill er det i hovedsak om generelle europeiske forhold.

De gylne brikker i *Völuspá* er nok mer omtalt enn noen andre spillebrikker vi finner i skriftlige kilder til skandinavisk vikingtid og middelalder. A.G. van Hamel har i *The game of the gods* fra 1934 behandlet *Völuspás* gylne tavlrikker og brikkenes mulige betydning i forbindelse med verdens skapelse og undergang. Hamel hevder her at det ikke refereres til gullalder i tradisjonell forstand i strofe 8. Hamel antyder en alternativ tolkning av diktet og mener at det henvises til at mengden gull var stor nok til at spillebrikkene kunne lages i gull, slik det antydes i strofe 61.<sup>6</sup> Gro Steinsland fastslår på den andre siden gullalderens tilstedeværelse i begynnelsen av *Völuspá*.<sup>7</sup> *The*

---

<sup>4</sup> McLees 1992: 130.

<sup>5</sup> Ekre, Hylander og Sundberg 1994: 117.

<sup>6</sup> Hamel 1934: 220.

<sup>7</sup> Steinsland 1997: 39.

*Encyclopedia of Religion* bruker verset som et eksempel på gullalderen.<sup>8</sup> Siden 1934 er det blitt en allment akseptert sannhet at det i strofe 8 henvises til en gullalder. Hamels påstand omkring dette temaet er slik utdatert. I Murrays bok *A history of board games – games other than chess* fra 1952 får *hnefatafl* noe større plass, men heller ikke her har betydningen av brettspillet i menneskenes liv fått noen plass. Birger Nerman avviser i artikkelen *Vôluspá 61: 3 Gullnar tôflor* fra 1963 at ordet *tôflor* i strofe 61 henviser til spillebrikker, fordi han mener ordet undrsamlingar ”passar knappast ens till spelbrickor av ädlaste metall. Här bör avses föremål i högre grad ägnade at väcka undran eller förundran.”<sup>9</sup> Nerman synes å tro at spillebrikker ikke er tilstrekkelig verdifulle til at de ville bli tillagt så stor vekt. Nerman hevder videre med bakgrunn i tre belegg fra første halvdel av 1500-tallet, hvor *tôflor* henviser til medaljonger, at *tôflor* i *Vôluspá* strofe 61 henviser til gullbrakteater.<sup>10</sup> Nerman mener at *Vôluspá* har en tradisjon tilbake til folkevandringstiden og knytter *gullnar tôflor* til gullbrakteatene fra denne perioden.<sup>11</sup> Det viktigste argumentet mot Nermans argumentasjon er at han ikke har gjort en grundig undersøkelse, nettopp omkring brettspills betydning. Derfor mislyktes Nerman i å se at det ikke på noen måte er merkelig at brettspillet får denne posisjonen i *Vôluspá*.

Med hensyn til forskning om europeisk spillkultur og studier som i mer generelle former har tatt for seg spillkulturens betydning i samfunnet, er det noen få forskere som kan knyttes til dette prosjektet. Johan Huizinga skrev i 1938 *Homo Ludens - Proeve eener Bepaling van het Spel-element der Cultuur*. Denne ble oversatt til dansk i 1963 under tittelen *Homo Ludens – om kulturens oprindelse i leg*. Her tar han for seg den primitive leken som grunnlag for kultur, og videre hvordan lek og spill i en ferdig utviklet sivilisasjon når religiøse høyder.<sup>12</sup> Huizinga er av den oppfatning at leken gjennomsyrrer hele samfunnet, og hans temaer spenner fra lek i religiøse former og ritualer til lek og krig.<sup>13</sup> H. J. R. Murray fastslår i *The mediæval game of tables* fra 1941 at alle *tablas* eller

---

<sup>8</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 6 1995: 71.

<sup>9</sup> Nerman 1963: 122–123.

<sup>10</sup> Nerman 1963: 123. Gullbrakteater er små medaljonger som minner om mynter, men de er bare preget på en side og finnes ofte med mulighet for å bære den i et kjede.

<sup>11</sup> Nerman 1963: 122–125.

<sup>12</sup> Huizinga 1963: 27–28.

<sup>13</sup> Huizinga 1963: 12.

middelalderbrettspill ble spilt med terning.<sup>14</sup> Roger Caillois skrev *Man, play and games* i 1961. Her tar Caillois blant annet for seg spillets alvorlige karakter og dets stabilitet i samfunnet.<sup>15</sup> John Marshall Carter ga i 1992 ut *Medieval games – Sports and recreations in feudal society*. Spill blir her blant annet tatt i betraktning i forbindelse med middelalderens kriminalstatistikker i England.<sup>16</sup> Carter viser til at også brettspill har vært en utløsende faktor for vold.

Den forskningen som er presentert over har i mer eller mindre grad tangert min problemstilling. Det er likevel svært sparsomt med undersøkelser som handler om brettspills betydning for menneskene i områder hvor skandinavisk kultur var dominerende. Det finnes i dag ingen kildebasert studie som omhandler dette temaet. Forskningen har tidligere i stor grad bare akseptert det inntrykk en får fra sagaberetningene om at brettspill hadde en viktig posisjon som fritidssysse i vikingtid og middelalder. Dette er det ut fra, det arkeologiske og skriftlige, kildematerialet heller ingen grunn til å så tvil om. På grunn av at det ikke har vært foretatt en grundigere studie av det kildematerialet som er tilgjengelig, har tidligere forskning ikke klart å se *hvor* viktig brettspill var for menneskene. Med dette mener jeg ikke bare betydningen av brettspill for enkeltmennesket, men det er i kildene også indisier som tyder på at brettspill var essensielt knyttet til samfunnet som helhet og kanskje også i mytologisk sammenheng. I denne undersøkelsen vil jeg gå nærmere inn i primærkildene og undersøke om jeg kan finne *hvor* betydningsfullt brettspill var for menneskene som levde i vikingtid og middelalder.

### **1.3 Kilder**

De skriftlige kildene har jeg gjennomgått systematisk med tanke på brettspill og betydningen dette har hatt for menneskene. Blant disse kildene har jeg gjort et utvalg basert på mengden informasjon i kilden. Kilder som bare konstaterer at to sitter og spiller et brettspill er av plasshensyn ikke inkludert. Brettspill er omtalt i Heimskringla,

---

<sup>14</sup> Murray 1941: 59.

<sup>15</sup> Caillois 1961: 58 og 81.

<sup>16</sup> Carter 1992: 102-103.

islendingesagaer og fornaldersagaer. I tillegg kommer Kongespeilet, eldre Edda, *Grágás* og Norges gamle lover. Blant de arkeologiske kildene, som er tilgjengelig gjennom rapporter, er det omtrent like mange gravfunn som funn i møddinger i rurale strøk og i byer.<sup>17</sup>

Frekvensen i de skriftlige kildene viser at *tafl* eller bøyninger av dette ordet var det mest brukte uttrykket for brettspill. *Tafl* om spill eller *tefla* om å spille, uten å angi hvilket spill er helt klart de vanligste formene. Jeg har funnet 39 forekomster av disse generelle begrepene. *Hnefatafl* eller *Hnettafl* er representert 11 ganger. *Skaktafl* og *kvatrutafl* forekommer henholdsvis 10 og 5 ganger. At spillet ikke er spesifisert kan tyde på at sagaforfatterene enten ikke visste hvilket spill som ble spilt i historien de skulle nedskrive, eller at det var noe enhver visste, slik at det var unødvendig å skrive det. En tredje mulighet er selvsagt at det bare var ett brettspill som var vanlig, og at det derfor var unødvendig å spesifisere. Gjennom dette arbeidet vil jeg i hovedsak konsentrere meg om brettspill generelt, selv om jeg selvsagt vil kommentere hvilket spill kilden omtaler.

Det er i mange tilfeller vanskelig å si sikkert om det er sjakk eller *hnefatafl* som spilles. Derfor vil jeg ta som utgangspunkt at det i de tilfeller det omtales som *skaktafl*, vil jeg med sikkerhet mene at det er sjakk. I motsatt tilfelle vil jeg, når det er omtalt som *hnefatafl*, anta at det er *hnefatafl* som spilles. Episoder som kun henvises til *tafl*, vil det være vanskelig å differensiere, og i noen tilfeller må jeg godta at ordet blir brukt som en generell betegnelse på brettspill.

Når det kommer til vurdering av kildekategoriene, og datering av de enkelte kilder, vil jeg støtte meg på tidligere forskning. Alle de skriftlige kildene jeg vil bruke er nedskrevet i middelalderen. Dette gjelder ikke *Germania* som ble nedskrevet av romeren *Tacitus* ca 100 e. Kr., og *Terningspelet* som er nedskrevet først på 1800-tallet. I følge Jónas Kristjánsson er det blant de tidligste bevarte manuskriptene bevart minst åtte helgensagaer som er eldre enn sagaer med verdslig innhold.<sup>18</sup> Det er derfor trolig at

---

<sup>17</sup> Se *Appendiks arkeologiske kilder*.

<sup>18</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 149.

mentaliteten fra middelalderen skinner gjennom i tekstene og at sagalitteraturen også er influert av kristendom og latinsk språkbruk. Med dette mener jeg ikke nødvendigvis at de har overført sine egne holdninger vedrørende spill til teksten, men heller at deres egen forståelse av hvordan spill ble oppfattet i ulike perioder kommer frem. Dette fører oss inn i den generelle, kildekritiske debatten om hvorvidt sagaer kan brukes som kilder til vikingtid. Noen forskere mener at vi først og fremst må se på sagaene som kilder til den perioden sagaen er nedskrevet i. Derfor vil jeg gå nærmere inn på hovedkildene og se nærmere på hvordan de blir oppfattet av forskere. Her vil jeg klargjøre mitt eget syn og hvordan jeg vil benytte meg av kildene.

## Eddadikt

Eddadiktene deles inn i gudedikt og heroiske dikt hvor begge gruppene kjennetegnes av verseformen de er komponert i. Det kan være *málahátttr*<sup>19</sup> eller *fornyrðislag*,<sup>20</sup> men i noen tilfeller ble eddadikt komponert i *ljóðahátttr*.<sup>21</sup> Eddadiktene vi kjenner i dag er i hovedsak bevart i manuskriptet *Codex Regius* som ble funnet på Island av Biskop Brynjólfur i 1643.<sup>22</sup> Manuskriptet ble ført fra Island til Danmark i 1662 og ble innlemmet i den kongelige samling i København, som også har gitt manuskriptet navnet *Kongens Bok*. *Codex Regius* dateres til sent 1200-tall, men er en kopi av et eldre manuskript. *Codex Regius* inneholder eddadikt av svært varierende alder, men diktene har ingen kjent forfatter.<sup>23</sup> Også i andre manuskripter finner vi eddadikt. For eksempel er *Rígsþula* bevart i et manuskript fra sent 1300-tall som kalles *Codex Wormanius*.<sup>24</sup>

Dateringen av eddadiktene har lenge vært i fokus siden dette vil avgjøre hvilken verdi diktene har som kilde. Generelt kan en si at jo eldre et eddadikt er, jo større kildeverdi vil det ha. Dette med bakgrunn i at gudediktene da ville være autentisk førkristne og de

---

<sup>19</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 33. *Málahátttr* er en verseform brukt i eddadikt med fem stavelser i hver linje. Alliterasjon og stavrim brukes.

<sup>20</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 33. *Fornyrðislag* er en verseform brukt i eddadikt med fire stavelser i hver linje. Alliterasjon og stavrim brukes.

<sup>21</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 36. *Ljóðahátttr* er en verseform som til tider ble brukt i eddadikt som kjennetegnes av et linjepar som alliterer med hverandre og en tredje med intern alliterasjon. For en nærmere innføring i de forskjellige verseformene se Jónas Kristjánssons *Eddas and sagas* fra 1997.

<sup>22</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 25.

<sup>23</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 26.

<sup>24</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 39.

heroiske diktene ville ha blitt skapt nærmere i tid til hendelsesforløpet i folkevandringstiden. Tradisjonelt ble diktene datert til perioden mellom det nordiske språkets synkope, da prefiksene og de trykksvake vokalene forsvant, og manuskriptets datering. I dag tror enkelte forskere at noen av diktene kan ha overlevd synkopen, og at de opprinnelig ble komponert på urnordisk og derfor kan ha sitt opphav i folkevandringstid.<sup>25</sup>

Når eddadikt skal dateres vil forskeren undersøke den språklige forbindelsen mellom eddadiktet og for eksempel et skaldevers som kan dateres, fordi vi kjenner til når skalden levde. Her må en imidlertid utvise forsiktighet, fordi arkaiske ord og vendinger kan overleve i språket i bundne fraser. Det er også grunn til å tro at lån fra eldre overleveringer kan speiles i enkelte dikt. Når et dikt har mange elementer som er arkaiske er dette likevel et godt utgangspunkt for en eldre datering. De fleste forskere anerkjenner at eddadiktene opprinnelse er av norsk og islandsk opprinnelse. Vi har informasjon om at eddadikt var kjent i Norge, men det er ingenting som tyder på at eddadikt ble produsert i Norge i løpet av 1100- og 1200-tallet. Derfor tror en at eddadikt av yngre dato er komponert av islendinger, for på Island blir det fortalt i *Snorres Edda* at alle former for diktning fant sted. Mange av diktene kan videre befestes sin antikke dato, fordi de var så gamle at Snorre Sturluson anerkjente dem som kilder til førkristen religion. Noen forskere hevder at når Snorre Sturluson ikke benyttet seg av et eddadikt, tyder dette på at diktet er ungt. Dette kan være en pekepinn om andre elementer i diktet også tyder på at diktet er ungt, men bør ikke brukes som dateringsmetode alene.<sup>26</sup> Noen av gudediktene blir slik betraktet som genuine førkristne verk, mens andre blir ansett som blandingsprodukter fra religionsskiftet.

Til sist vil jeg raskt gjengi foranledningene til de dateringene av eddadiktene som vil bli brukt her. *Völuspá* er et dikt om verdens skapelse og undergang og har klare kristne trekk. Likevel kan ikke diktet være yngre enn at Snorre Sturluson anså det for å være en troverdig kilde til hedensk tro. Det er vanlig å datere diktet til overgangen mellom

---

<sup>25</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 28.

<sup>26</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 29–30.

hedensk og kristen tid, omkring år 1000 e. Kr.<sup>27</sup> *Þrymskviða* har med sin uhøytidelige behandling av gudene vært mye diskutert. Flere forskere har hevdet at det må være et kristent satiredikt over den norrøne religionen. Andre forskere hevder at dette synet er å legge for mye kristent tankegods i tolkningen.<sup>28</sup> Det er et poeng i denne sammenheng at de fleste polyteistiske religioner ikke *hedrer* sine guddommer så meget som de *lever med* sine guder. Jónas Kristjánsson mener derfor at diktet bør ha en førkristen datering.<sup>29</sup> *Rígsþula* kan ut fra temaet tolkes dit hen at det er skapt i brytningstiden mellom jarledømme og kongedømme i Norge. Det er derfor trolig at diktet, på tross av enkelte kristne trekk, kan dateres til den førkristne perioden.<sup>30</sup> Det er ikke min hensikt å behandle noen av disse tre eddadiktene i sin helhet, men kun se på bestemte elementer som framtrer i enkelte strofer. I denne undersøkelsen vil jeg anvende *Völuspá*, *Þrymskviða* og *Rígsþula* som kilder til førkristen religion, med forbehold om mulig kristen innflytelse i diktene.

## Islendingesagaer

I eldre tid ble islendingesagaene betraktet som historisk virkelighet. Omkring 1850–1860 ble imidlertid kildekritikk av disse verkene aktuelt. Diskusjonen omkring islendingesagaenes verdi som kilder har holdt fram siden den tid og er fremdeles aktuell. Friprosateoretikere som Rudolf Keyser, Andreas Heusler, Knut Liestøl og Finnur Jónsson var blant de første til å hevde fra et profesjonelt synspunkt at islendingesagaene var overlevert gjennom en muntlig tradisjon i en nærmest fiksert form gjennom generasjoner.<sup>31</sup> I følge Jón Viðar Sigurðsson var et av friprosateoretikernes problemer avvikene mellom islendingesagaene og lovtekstene.<sup>32</sup> Bokprosateoretikerne som ble ledet an av blant andre Lauritz Weibull, Halvdan Koht, Konrad Maurer og Björn Magnússon Ólsen avviste på den andre siden at islendingesagaene i det hele tatt kunne ha noen kildeverdi. Jón Viðar Sigurðsson forklarer bokprosateoriens grunntanke og mener at retningen anså islendingesagaene som *litteratur*. Han skriver; ”Bokprosaistene hevder at

---

<sup>27</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 40–44.

<sup>28</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 38.

<sup>29</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 38.

<sup>30</sup> Mickeviciute 2003: 87.

<sup>31</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 204–205.

<sup>32</sup> Jón Viðar Sigurðsson 2000: 192.

sagaforfatterne brukte nedskrevet litteratur, samtidige hendinger, egen fantasi og den muntlige tradisjonen i sitt arbeid.”<sup>33</sup> Vi får slik inntrykk av at bokprosaistene mente at sagalitteraturen var en litterær røre av mer eller mindre tilfeldig sammensatt materiale.

Forskere er i dag stadig skeptiske til å betrakte islendingesagaene som kilder til den epoken sagaene omtaler. I vår tid har debatten en mer individuell karakter. En snakker nå i større grad om hvilke sagaer en kan bruke, eller hvilke deler av en saga som kan brukes som kilder. Den generelle oppfatningen i dag er at eldre sagaer er mer troverdige enn yngre.<sup>34</sup>

Else Mundal tar opp problemet omkring muntlig tradisjon og sier at ”i vurderinga av sagalitteraturen som historiske kjelder – både til fortida og til samtida – er desse problema så sentrale at vi i lengda ikkje kan bagatellisere dei eller prøva å gå utanom.”<sup>35</sup> Sagaene har grunnlag i muntlig tradisjon, når så disse muntlige overleveringene skulle nedskrives, hadde de blitt fortalt fra foreldre til barn gjennom mange generasjoner. Selvsagt ser en over tid forandringer fra den opprinnelige historien, hvert menneske ville sannsynligvis bruke sine egne ord og sin egen måte å fortelle historien på, men poenget i historien ville antakelig stadig være gjenkjennelig. Jeg vil benytte meg av islendingesagaene hovedsakelig som levninger. Sagaene vil bli betraktet som vesentlige kilder til middelalderens forfattere og deres holdninger, tro og viten om eldre tid. Det vil imidlertid enkelte ganger være naturlig å prøve å se de lange linjene i historien og jeg vil i disse tilfellene også bruke islendingesagaene som beretning.

## **Fornaldersagaer**

Ser vi på fornaldersagaer er dette en spesiell kildegruppe siden det ofte kommer inn overnaturlige og mytiske elementer i sagaene. Jónas Kristjánsson mener at fornaldersagaene i stor grad er basert på muntlige beretninger. Han hevder at fortellerne og forfatterne vanligvis har vært klar over at de i stor grad syslet med fantasi.<sup>36</sup> Jónas

---

<sup>33</sup> Jón Viðar Sigurðsson 2000: 192.

<sup>34</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 204–205.

<sup>35</sup> Mundal 1987: 17.

<sup>36</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 342.



Kristjánsson henviser til en historie fra *Porgils saga ok Hafliða*,<sup>37</sup> som er en del av *Sturlunga Saga*.<sup>38</sup> *Porgils saga ok Hafliða* forteller oss noe om samtidige tanker omkring kildekritikk.<sup>39</sup> Først skriver forfatteren av *Porgils saga ok Hafliða* ”ti mange er uvidende om det sande og anser det for sandt som er opdigtet, men det for lögn, som er sandhet -, at Rolv fra Skalmarnæs fortalte sagaen om [...] Romund Gripsson”. Det blir videre fortalt at Kong Sverre, når han hørte denne fortellingen, erklærte at ”sådanne lyvesagaer var de morsomste” forfatteren fortsetter imidlertid med ”- men det er dog folk, som kan føre deres æt op til Romund Gripsson.”<sup>40</sup> Det fortelles videre om Orm Barøskjalds Saga at ”mange kyndige mænd [anser] denne saga for sandhet”, dette på tross av at det var kjent at Ingemund prest hadde laget både historien og diktene.<sup>41</sup>

Vi ser altså at allerede på tidspunktet for nedskrivningen av *Sturlunga Saga*, som regnes for nedskrevet omkring 1300, blir sannhetsinnholdet i fornaldersagaene dratt i tvil. Det som er interessant er at *noen* i det hele tatt holdt det for sant. På Hennøy i Sogn og Fjordane finnes en runestein hvor teksten lyder: ”Hér lágu þeir menn, er kómo af Risalandi með hlöðnu skipi af gulli. Ok þat er i þessum steini.”<sup>42</sup> *Risalandi*, eller Riselandet som vi ville si i dag, er et navn vi kjenner igjen fra fornaldersagaene. Innskriften fra Hennøy skulle tyde på at menneskene som skrev den virkelig trodde på en historie som innbefattet *Risalandi*. Jónas Kristjánsson peker på at innskriften tyder på at muntlige fortellinger har levd i samfunnet i lang tid før de ble nedskrevet.<sup>43</sup> En trenger ikke å tenke veldig lenge før en kommer opp med, for eksempel stedsnavn, som peker i samme retning, Jotunheimen og Trollfjorden er gode eksempler på at det kunne forekomme at menneskene trodde på disse historiene.

De første fornaldersagaene ble nedskrevet omkring 1250 eller snarlig etter. Fornaldersagaene kan deles inn i tre hovedkategorier: Heltesagaer, vikingsagaer og

---

<sup>37</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 616. *Porgils saga ok Hafliða* er datert til omkring 1300.

<sup>38</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 616. *Sturlunga Saga* er datert til omkring 1300.

<sup>39</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 343.

<sup>40</sup> *Sturlunga Saga – i dansk oversættelse* 1904: 25.

<sup>41</sup> *Sturlunga Saga – i dansk oversættelse* 1904: 26.

<sup>42</sup> *Norges innskrifter med de yngre runer*, bind 4 1957: 231. Norsk oversettelse: ”Her låg de menn som kom frå Risaland med skipet lasta med gull. Og det (gullet) er i denne steinen”.

<sup>43</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 343.

romantiske sagaer. I heltesagaer anslås handlingen generelt å foregå før vikingtid, de ligger nært i handling til heroiske eddadikt og ble først nedskrevet. Vikingsagaene ligger på grensen til historisk tid og er gjerne knyttet til episoder eller har likhetstrekk med episoder fra historisk tid. Romantiske sagaer er ikke knyttet til tid og ser i større grad enn de andre ut til å være ren fiksjon, dette er også den genren innen fornaldersagaer som ble sist nedskrevet.<sup>44</sup> Jens Peter Schjødt er av den oppfatning at ”fornaldersagaerne, er værker, som kan give os et inblik i væsentlige ingredienser i førkristen nordisk religion.”<sup>45</sup> Han bemerker imidlertid at detaljer i fornaldersagaene må tilskrives tiden for nedskrivning.<sup>46</sup> Schjødt mener at det vi må lete etter er strukturer som vi har paralleller til, enten i det nordiske kildematerialet selv eller i andre indoeuropeiske kulturer.<sup>47</sup> Han mener at fornaldersagaene på grunn av forfatterens ukritiske nedskrivning av gamle motiver av mytisk og rituell art, kan inngå som kilder til den førkristne nordiske religion, under forutsetning av at det anvendes komparativt materiale.<sup>48</sup>

Disse sagaene er nedskrevet så lang tid etter at historien eventuelt fant sted at det er vanskelig, og i mange tilfeller umulig, å finne den historiske kjernen. Fornaldersagaene er likevel, slik jeg ser det, svært viktige kilder fordi de forteller om holdninger middelaldersamfunnet hadde i forhold til tidligere tideverv. Sagaene vil slik gi oss verdifull informasjon om hvordan forfatteren og hans samtid så på fortiden. Derfor vil jeg fortrinnsvis bruke fornaldersagaene som levninger. Med bakgrunn i muligheten for at fornaldersagaene er muntlige overleveringer fra eldre tid, vil jeg i enkelte tilfeller, sammenholdt med andre kilder, prøve å trekke noen lange linjer.

## Skaldedikt

Mange forskere anser skaldediktene for å være autentisk i større grad enn prosa.<sup>49</sup> Skaldediktene har hatt en særskilt plass i sagadebatten, siden disse gjerne betraktes som eldre enn den saga de er inkludert i, og dermed fungerer som en av sagaens

---

<sup>44</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 346.

<sup>45</sup> Schjødt 2000: 35.

<sup>46</sup> Schjødt 2000: 36.

<sup>47</sup> Schjødt 2000: 38.

<sup>48</sup> Schjødt 2000: 44.

<sup>49</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 204–205.

forutsetninger.<sup>50</sup> I følge Sørensen fremtrer skaldedikt i sagaene som om de var diktet av personene på den tid da sagaen fant sted. Debatten omkring skaldevers har i størst grad dreid seg om strofene er *ekte* eller *uekte*.<sup>51</sup> Allerede Snorre Sturluson skrev at han anså skaldediktene for mer sannferdige enn prosafortellingene. Det er ”både mulig og sandsynlig, at islendingesagaernes forfattere har brukt skjaldestrofer som kilde til fortellingen”.<sup>52</sup> Likevel er ikke alltid strofene i overenstemmelse med prosateksten, jevnlig ser strofene ut til å ha blitt inkludert i større grad på grunn av formen i historien enn på grunn av innholdet i strofen.<sup>53</sup> I disse tilfellene står vi selvsagt overfor problemet om det er prosateksten eller skaldediktet som kommer sannheten nærmest.

De skaldediktene jeg vil bruke er en strofe av Ragnvald Jarl og en strofe fra *Eyrbyggja saga*. Ragnvald Jarls strofe er relativt uproblematisk, siden den blir tillagt Ragnvald Jarl selv. Strofen i *Eyrbyggja saga* er noe mer tvilsom, siden den blir tillagt Halli og dermed avviker fra prosafortellingen i *Heiðarvíga saga*, hvor Leiknir er den som beiler til Asdis. En regner med at *Heiðarvíga saga* er nedskrevet første gang før 1200.<sup>54</sup> I motsetning til *Heiðarvíga saga* regnes ikke *Eyrbyggja saga* å være nedskrevet før omkring 1250.<sup>55</sup> Forfatteren av *Eyrbyggja saga* har i følge Medieval Scandinavia sannsynligvis hatt tilgang til et sagabibliotek og kan slik ha hatt kjennskap til *Heiðarvíga saga*.<sup>56</sup> Forskjellen i fortellingene er likevel ikke stor, og det er mulig at forbyttningen av navnene er et rent uhell. Derfor vil jeg her benytte meg av verset fra *Eyrbyggja saga* som om det var en av brødrene, Halli eller Leiknir, som kvad strofen til Asdis.

## Lover

Norges tidligste lovgivning blir kalt Landskapslovene og siktet på å regulere samfunnet i de ulike landsdelene i Norge.<sup>57</sup> Lovene hadde lenge levd gjennom overleveringer fra

---

<sup>50</sup> Sørensen 2001: 287.

<sup>51</sup> Sørensen 2001: 288.

<sup>52</sup> Sørensen 2001: 288.

<sup>53</sup> Sørensen 2001: 289.

<sup>54</sup> *Medieval Scandinavia*: 275, 333 og 334. En av de eldste islendingesagaer, og er sannsynligvis nedskrevet første gang før 1200.

<sup>55</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 174. Islendingesaga som mest sannsynlig er skapt på midten av 1200-tallet.

<sup>56</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 174.

<sup>57</sup> Helle 1991: 17.

lovsigemann til lovsigemann. Gudmund Sandvik hevder at ”på lokalnivå har dei greidd seg bra med lov-kunnige bygdefolk for å ta vare på sedvanar.”<sup>58</sup> Middelalderens lovgivning i Norge bærer derfor preg av muntlige overleveringer.<sup>59</sup> Fra medio 1100 er det en tendens til nedskrivning av lovteksten på kongelig og kirkelig initiativ.<sup>60</sup> En samlet norsk lovgivning kom ikke før *Magnus Lagabøters Landslov* fra 1274 og *Magnus Lagabøters Bylov* fra 1276.

På Island utviklet rettssystemet seg noe mer uavhengig av kongemakten, siden Island fra begynnelsen av framsto som et demokrati. Den opprinnelige loven på Island er kjent som *Grágás* og fikk opprinnelig sin utforming gjennom alltinget. Enkelte deler av *Grágás* gjelder bare for mindre områder på Island, og dette gjelder for *Rannsóknabáttur* som inneholder det eldste lovforbudet mot spill vi kjenner til i Norge og på Island.<sup>61</sup> *Hákonarbók/Járnsiða* var den første norske lov som ble innført på Island, og den ble ført fra Norge i 1271. En revidert lov for Island kom allerede i 1281 og blir kalt *Jónsbók*.

Barbro Söderberg og Inger Larsson mener at de ”handlingar som omnämns i lagarna kan antigen FÖRESKRIVAS eller bara FÖRUTSÄTTAS”.<sup>62</sup> Middelalderens lovgivning blir av de fleste forskere betraktet som normativ, det vil si at lovforbudene viser lovgivernes intensjoner, ikke virkeligheten. Andreas Holmsen poengterer at normene er en del av den historiske virkeligheten. Han sikter til at lovgiverens hensikt kan være akkurat det vi er på jakt etter. Holmsen er videre av den oppfatning at lovgivning bare ble gitt om det var en endring i den eksisterende loven eller de gjengse normene.<sup>63</sup> Söderberg og Larsson hevder at det i verdslig lovgivning bare finnes noen få foreskrevne lover. De fleste verdslige middelalderlovene er altså forutsettende, mens kirkeretten i større grad var foreskrivende.<sup>64</sup> Slik kan får jeg en forståelse av at det var en *årsak* til at lovene ble gitt. I denne undersøkelsen vil jeg gå ut fra denne forutsetningen når det gjelder lovgivningen.

---

<sup>58</sup> Sandvik 1997: 35.

<sup>59</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 118.

<sup>60</sup> Helle 1991: 18.

<sup>61</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 234. *Rannsóknabáttur* er bevart i manuskriptet *Konungsbók* som dateres til 1250.

<sup>62</sup> Söderberg og Larsson 1993: 129.

<sup>63</sup> Holmsen 1976: 160.

<sup>64</sup> Söderberg og Larsson 1993: 137.

## Arkeologiske kilder og dateringer

Fra arkeologiske kilder vet vi at brettspill har vært brukt helt tilbake til folkevandringstid i områder hvor skandinaverna slo seg ned. At menneskene i Norden spilte brettspill er bemerket med en linje eller to i de fleste historiske oversiktsverk som tar for seg menneskenes liv og levnet i vikingtid og middelalder, samtidig blir det gjerne nevnt at brettspill i vikingtid ble ansett som en høyverdig fritidssysse.

Det er utgitt arkeologiske rapporter over funn av spillebrikker, -terninger og -brett fra Birka, York og Trondheim. Store deler av funnmaterialet fra andre utgravninger, som for eksempel Bergen, Oslo og Tønsberg, er dessverre ikke publisert. Det arbeidet som allerede er gjort på dette området må imidlertid ikke undervurderes. Noen oversikt over funnmateriale knyttet til spill har i inneværende år vist seg vanskelig å oppdrive fra landsdelsmuseene i Norge. Slik saken er i dag er det umulig å danne seg et konkret bilde av Nordens spillverden fra et arkeologisk synspunkt. For eksempel er det ikke mulig å få et overblikk over forskjeller og ulikheter fra landsdel til landsdel, fra by til landsbygd, om løsfunn er vanligere enn gravfunn og så videre. Dette fører til at det arkeologiske materialet får mindre verdi i forbindelse med forskning enn det ellers ville ha hatt. Det er derfor et absolutt behov for at funnene blir samlet i en katalog som kan publiseres. Dette ville trolig føre til større fokus på arkeologi og mulighetene innen arkeologisk forskning.

Gravfunn hvor spill eller brikker er funnet er alle datert til vikingtid (750 e. Kr.-1050 e. Kr.) og finnes dokumentert fra samtlige nordiske land. Øvrige funn som dateres til vikingtid er blant annet Roholte i Danmark, Sandnes på Grønland og Toftanes på Færøyene. Ser en på byfunn blir York, Dublin, Hedeby og Slcheswig-Holstein datert til vikingtid, mens det fra Lund er dateringer både til vikingtid og middelalder. Samtlige byfunn fra Norge dateres til skandinavisk middelalder (1050 e. Kr.– 1550 e. Kr.). Lewisbrikkene<sup>65</sup> og funnet fra Vordingborg har også middelalderdatering.<sup>66</sup> I det

---

<sup>65</sup> Lewisbrikkene består av nesten 4 fulle sjakksett som ble funnet på øya Lewis utenfor Skottland omkring 1830. Brikkene har Skandinavisk utforming og dateres til 1200-tallet. For mer informasjon se Neil Stratford 1997. *The Lewis Chessmen – and the enigma of the hoard.*

arkeologiske materialet med middelalderdatering, som kan knyttes til skandinaviske bosetninger, finner vi innslag av sjakkbrikker. Frekvensen er relativt lav om vi ser bort fra Lewisbrikkene. Derimot er andelen av backgammonbrikker ganske høy. Backgammon har nok, i likhet med *hnefatafl*, vært betydelig billigere i produksjon enn sjakk. Dette kan være årsaken til den store utbredelsen av brikker for backgammon. *Hnefataflbrett* og brikker er fortsatt å finne i det arkeologiske materialet frem til høymiddelalderen. Dronningen fra Trondheim kan ut fra utførelsen være fra samme verksted som Lewisbrikkene.<sup>67</sup> En brikke fra Lund, som bare er de avsagde bena til en ridder, viser også store likhetstrekk med Lewisbrikkene.<sup>68</sup> Det har til nå ikke vært mulig å bestemme produksjonsstedet for disse brikkene.<sup>69</sup> De arkeologiske kildene vil i dette arbeidet bli brukt både for å vurdere utbredelse og popularitet, samt for å støtte skriftlige kilder, og i enkelte delkapitler vil jeg analysere bruk av gjenstander funnet i en arkeologisk kontekst.

Håpet er at jeg, ved å sammenstille kildekategoriene, kan komme samfunnet og betydningen av brettspill i menneskenes liv i vikingtid og middelalder nærmere. De arkeologiske kildene vil fortelle om utbredelse av spill, og når vi med sikkerhet kan si at nye spill kom til Skandinavia. De skriftlige kildene kan på den andre siden fortelle om kontekst, samt holdninger i samfunnet. Slik gjør jeg meg forhåpninger om å kunne danne meg et bilde omkring betydningen av brettspill i vikingtidens og middelalderens forestillingsverden og dagligliv. Først vil jeg imidlertid presentere de brettspillene som var vanlige, samt en kort historisk innføring om brettspillene som ble brukt i Norden.

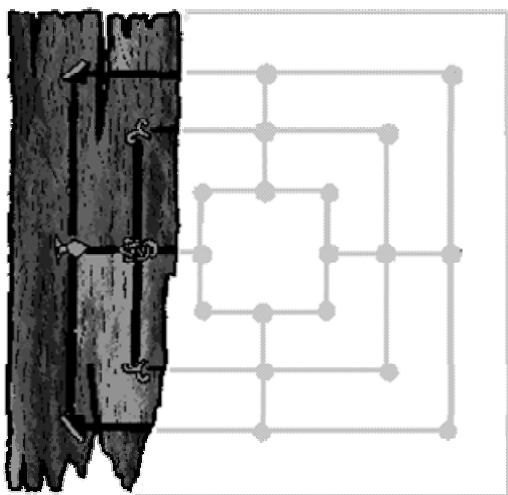
---

<sup>66</sup> Se *Appendiks arkeologiske kilder*.

<sup>67</sup> Stratford 1997: 44.

<sup>68</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 390.

<sup>69</sup> Lewis-brikkenes produksjonssted har vært diskutert og Trondheim har vært foreslått som et mulig sted. Folkebibliotekstomten i Trondheim lå i Kaupmannastretet og dette tilsier at en del av materialet sannsynligvis må tolkes som gjenstander spesifikt knyttet til handelsmiljøet.



**Fig. 1** Fragment av spillebrett for *mil* fra Gokstadskipet.<sup>70</sup>

Dermed får vi sammensatte ord med suffikset *-tafl*.

Opprinnelsen til *hnefatafl* er ukjent, men *tafl* er et ord som er utledet av det latinske *tabula*, eller i bøydd form *tabulatum*, som kan oversettes med *sjakkbord* eller *annet spillbord*.<sup>73</sup> Vi kan derfor regne med at de germanske stammene, som også inkluderer de skandinaviske folkene, ikke brukte brettspill før de kom i kontakt med mennesker fra Romerriket i det første århundre e. Kr.<sup>74</sup> Det er mulig at germanerne ble introdusert for romernes *Tabula latruncularum*, som har et lignende grunnlag som *tafl*, med to hærer

## 1.4 Brettspill som ble brukt i vikingtid og middelalder

De brettspillene vi vet var i bruk i vikingtidens Skandinavia er *mil*,<sup>71</sup> også kjent som mølle, og *hnefatafl*.<sup>72</sup> Blant annet ble det sammen med Gokstadskipet funnet et brettspill hvor det var inntegnet mønster for et spill, som trolig er i familie med *hnefatafl* (fig. 1). På dette brettet var det risset inn *mil* på baksiden. *Mil* blir ennå spilt i dagens samfunn, mens *hnefatafl* gikk ut av bruk i løpet av middelalderen. Det er sannsynlig at det i vikingtid var vanlig å

<sup>70</sup> Illustrasjonen er hentet fra URL: <http://www.vikinganswerlady.com/games.htm> [lesedato 20.10.03].

<sup>71</sup> Brettspill for 2 spillere hvor begge spillere har like mange brikker. Når alle brikkene er plassert kan man skyve brikkene langs opptegnede linjer. Brikkene settes på brettet etter tur. Om en får tre brikker på rad kan man fjerne en av motstanderens brikker. Målet er å være den som til sist har tre eller flere brikker på brettet mens motstanderen har to.

<sup>72</sup> Brettspill for 2 spillere hvor det er en forsvarshær og en angrepshær. Brettet er kvadratisk og inndelt i rutemønster 7x7, 9x9, 11x11, 13x13, 15x15, 17x17 eller 19x19 ruter. Forsvarshæren har som formål å bekjempe angrepshæren, eller om ikke dette lar seg gjøre bringe kongen i sikkerhet. Angrepshærens formål er å overta landområdet til forsvarshæren. Angrepshæren har dobbelt så mange krigere som forsvaret, men ingen konge. *Hnefatafl* gikk ut av bruk i middelalderen og finnes i dag bare i rekonstruert form. Alle brikkene flytter i dagens versjon som tårn i sjakk og kan fanges ved å sette en motstanderbrikke på hver side.

<sup>73</sup> Niermeyer 1984: 1011.

<sup>74</sup> *Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon*, bind 5 1979: 107.

som kjemper et slag.<sup>75</sup> *Tabula latrunculorum* ser imidlertid ut til å ha vært spilt med to hærer av jevn størrelse og kanskje med to konger som i sjakk.<sup>76</sup> Det er likevel trolig at ideen om brettspill kom fra middelhavsområdet og at spillet fikk sin særskandinaviske utforming over tid. Fra arkeologiske kilder kjenner vi brettspill som kan dateres til 400-



Fig. 2 Tegning av fragment av *tafl*brett fra Vimose ca. 400 e. Kr.<sup>77</sup>

terninger og brikker.<sup>78</sup> Allerede på denne tiden var det altså utviklet et særegent skandinavisk spill. Dette tyder på at brettspill allerede på 400-tallet har vært i bruk over en lengre periode i Skandinavia.

tallet (fig 2). Funnet var fra Vimose i Danmark og består av fire fragmenter av brett som sannsynligvis kan knyttes til *hnefatafl*, samt

Det er gjort en del undersøkelser omkring *hnefatafls* regler, noe som har vist seg svært vanskelig. Det hersker stadig uenighet om en skal bruke terning til spillet eller ikke. Trolig har det vært forskjellige varianter, slik at noen ble spilt med terning og noen uten. Vi har to skriftlige kilder, én fra svensk Lappland fra 1700-tallet, og én walisisk 1500-talls kilde som beskriver forskjellige regler. Ved siden av at vi ikke vet om dette er samme type spill som er omtalt i kildene som *hnefatafl*, gjør det sene og magre kildegrunlaget det svært vanskelig å fastslå hvilke regler som var vanlige i vikingtid og middelalder. Vi kan ut fra utformingen av spillebrett, fra arkeologiske kilder, si at det er sannsynlig at disse to skriftlige kildene omtaler en type spill som ligner på brettspill fra arkeologiske funn. De som har diskutert *hnefatafls* mulige regler er Willard Fiske, H.J.R. Murray og R. C. Bell.<sup>79</sup> Siden reglene ikke kommer til å være sentrale i forbindelse med denne oppgaven er imidlertid ikke dette riktig sted å gjengi debatten som har utspilt seg omkring spillereglene.

<sup>75</sup> *LacusCurtius* URL:

[http://www.ku.edu/history/index/europe/ancient\\_rome/E/Roman/Texts/secondary/SMIGRA\\*/Latrunculi.html](http://www.ku.edu/history/index/europe/ancient_rome/E/Roman/Texts/secondary/SMIGRA*/Latrunculi.html) [lesedato 29.09.02].

<sup>76</sup> Bell 1979: 84-86.

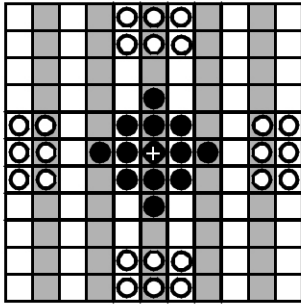
<sup>77</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Hnefatafl - An Experimental Reconstruction* URL:

<http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm> [lesedato 05.06.03].

<sup>78</sup> Michaelsen 1992: 43.

<sup>79</sup> Fiske 1905, Murray 1913 og 1952, Bell 1979.





**Fig. 3 Hnefatafl - rekonstruert oppsett med 11x11ruter.<sup>80</sup>**

Strategien i *hnefatafl* er, ut fra arkeologiske og skriftlige kilder, basert på en angrepshær med et antall angripere og en forsvarshær, som bare har halvparten så mange menn. Forsvarerne har også en konge eller *hnefa*, som rett og slett betyr *neve*. Brikkenes antall varierer i forhold til brettstørrelsen. Brikkene har lik form, unntatt forsvarets konge, og angriperne og forsvarerne har ulik farge. Målet for angriperne er å fange kongen og overta *landet*. Forsvarernes oppgave er å hjelpe kongen i trygghet utenfor spillbrettet. På bakgrunn av spillbrett som er funnet med markeringer i hjørnene, går en ut fra at dette er kongens vei til frihet. Dette innebærer et moralsk spørsmål. Kongen har to valg, bli fanget av angrepshæren eller rømme sitt eget land. Den eneste muligheten kongen har til seier er om han med sine fåtallige menn likevel kan klare å knuse angriperne. Angrepshæren går på denne måten nesten alltid seirende ut, enten de fanger kongen eller han klarer å rømme.

Romernes *Ludus Latrunculorum* har i følge R.C. Bell et lignende spillforløp som *hnefatafl*. I motsetning til *hnefatafl* ble *Ludus Latrunculorum* spilt med to like store hærer og formodentlig to ledere.<sup>81</sup> Store deler av strategien er imidlertid den samme. Den som vil *drepe* en annen må fange brikken mellom to av sine egne. Brikken blir så fjernet fra brettet. Det er rimelig at et romersk strategispill var oppbygd som en strid mellom to land, siden dette var på denne måten romerne var øvet i å føre krig. Når brettspillet ble adoptert av de germanske stammene var ikke den jevnbyrdige striden det germanerne var vant med, og strategispillet ble gradvis tilpasset folkevandringstidens krigsstruktur.

Antakelig utviklet spillet seg fra den romerske basen til det skandinaviske spillet *hnefatafl* i løpet av de første hundreår etter Kristus. Allerede på 400-tallet er spillet etter alt å dømme tilpasset germanske forhold. Spillet har endret seg til å være et slag mellom

<sup>80</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Hnefatafl - the Strategic Board Game of the Vikings*. URL: <http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html#Chap2> [lesedato 22.10.03].

<sup>81</sup> Bell vol. I 1979: 84.

to like store hærer, med eller uten ledere, til en kamp mellom to ujevne parter. Det er i den skandinaviske varianten bare forsvareren som har en kongebrikke, men angrepshæren er til gjengjeld dobbelt så mektig. Det er i følge McLees ingen tegn som tyder på en fortsatt bruk av *hnefatafl* i Trondheim etter midten av 1200-tallet. Nordiske brikkevarianter finnes likevel stadig i materialet.<sup>82</sup> Han tror dette kan komme av at spillet ble gammeldags og tregt når de nye europeiske spillene gjorde sitt inntog.<sup>83</sup> Videre poengterer han at sjakk ikke forekommer før midten av 1200-tallet og etter dette var det utelukkende trebrikker for sjakk som ble funnet.<sup>84</sup>

I middelalderen påtreffes flere forskjellige typer tavl i skriftlige kilder. *Halatafl* tilsvarer trolig brettspillet som blir spilt i dag under navnet *reven og gjessene*.<sup>85</sup> *Hnefatafl* eller *hnettafl* eksisterer i dag bare i rekonstruert form under samme navn, *hnefa* er betegnelsen på den store brikken eller kongen. *Kvatrutafl* eller *kotratafl* henviser trolig til backgammon, likevel er det trolig at reglene for de nordiske variantene av backgammon var ganske annerledes enn de vi har i dag.<sup>86</sup> *Skaktafl* henviser til sjakk, men likevel med litt andre regler enn vi kjenner det i dag.

---

<sup>82</sup> McLees 1990: 177.

<sup>83</sup> McLees 1990: 178.

<sup>84</sup> McLees 1990: 179.

<sup>85</sup> Brettspill for 2 spillere der den ene har x antall gjessbrikker og den andre har en revebrikke. Målet for gjessene er å fange reven i et hjørne og for reven å *spise* alle gjessene, som han gjør ved å hoppe over motstanderbrikken. Navnet *hala-* kommer sannsynligvis av brikkens utforming kombinert med hentydning til revehalen i spillet. I *Grettis saga* blir *Hnettafl* og *halatafl* brukt om samme brettspill. *Íslenzk fornrit VII* 1936: 226–227. *Grettis saga Ásmundarsonar*. Norsk oversettelse: *Soga om Grette Ásmundarsson* 1977: 163. Brikkene i dette spillet hadde trolig en hale og siden halen var så lang at den kunne rive ut øyet til Torbjørn kunne det ikke være en stift under brikken for å feste brikken til brettet. Halen må ha vært betraktelig større enn som så og tilsvarer trolig en brikketype som var høy og kon, med en spiss *hale* øverst.

<sup>86</sup> *Norønn ordbok* 1993: 252. *Latin dictionary* 1997: 290. *Kvatrutafl* kommer fra det latinske ordet *quarternio*, som betyr *delt i fire*.

Sjakk ble i høymiddelalderen et populært spill også i Norden. Debatten omkring sjakk



**Fig. 4 Sjakkbrikke fra Albania, datert 400-tallet.**<sup>87</sup>

har i stor grad vært preget av hvor sjakk egentlig kom fra og i neste omgang når det ble innført til Europa. De fleste forskere mener i dag at sjakk opprinnelig kom fra India. Det er bred enighet om at sjakk ble populært i Europa på 1100-tallet. Derimot er det stor diskusjon om når det første gang ble *introdusert* i Europa. Det har vært allment akseptert at sjakk ikke har vært introdusert før den arabiske invasjonen i middelhavsområdet rundt 600-tallet e. Kr.<sup>88</sup> Sommeren 2002 ble det imidlertid funnet en sjakkbrikke sør i Albania (fig. 4) som dateres til 400-tallet.<sup>89</sup> Dette vil nok få diskusjonen om introduksjonen av sjakk til Europa til å nå nye høyder i tiden som kommer. Historikken er på tross av mange interessante aspekter ikke et tema for denne studien.

I det følgende vil jeg forsøke å vise brettspillets betydning for guder og mennesker i perioden 750 e. Kr. – 1350 e. Kr. I kapittel 2 gjennomgår jeg hvilken betydning menneskene har tillagt brettspillet i gudenes verden. Dette kapittelet vil slik behandle brettspillets eventuelle sammenheng med gudene og menneskenes tro. I kapittel 3 konsentrerer jeg meg om menneskenes forhold til brettspill i det daglige liv. Her vil magiske måter å oppnå seier i brettspill på bli inkludert. Også brettspill og forbindelsen til kjærlighet vil bli et tema her, samt årsakene til at spill i middelalderen blir forbudt. I denne delen tar jeg også opp spørsmålet omkring kunnskapen om brettspill som et statussymbol.

---

<sup>87</sup> Illustrasjonen er hentet fra *University of East Anglia* URL: <http://comm.uea.ac.uk/press/release.asp?id=170> [lesedato 17.02.03].

<sup>88</sup> Bell vol. I 1979: 58. Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon, bind 1 1979: 351.

<sup>89</sup> *University of East Anglia* URL: <http://comm.uea.ac.uk/press/release.asp?id=170> [lesedato 17.02.03].

## 2.0 Der skal atter underfulle, gygne brettspill i gresset finnes...

I denne delen vil jeg se på hvilken funksjon og verdi menneskene tilla brettspillet i forhold til gudenes verden i vikingtid og middelalder. Videre vil jeg se på hvilke utslag disse ideene førte med seg i menneskenes egen verden. Her vil jeg forsøke meg på en del tolkninger av primærkildene som på nåværende tidspunkt ikke kan verifiseres. Likevel vil jeg fremsette noen ideer som er tenkelige og interessante i forhold til kildene.

Som tidligere nevnt er samtlige graver hvor spillebrett eller brikker er funnet datert til vikingtid. Årsaken til dette er nok at innføringen av kristendommen gjorde slutt på gravgaver. I de tilfeller hvor kjønnet er identifisert på den gravlagte er det en klar overvekt av menn som har fått brikker eller spill med seg i graven. Dette tyder på at det var mer vanlig for menn å spille og være lidenskapelig opptatt av spill enn det var for kvinner. Fra Birka er det noen eksempler på funn av både brikker og brett, i graver hvor det både er en mann og en kvinne gravlagt. Frekvensen av spillende menn har slik trolig vært større enn spillende kvinner. Ofte er det i svært rike graver vi finner spillebrett eller brikker blant gravgavene. Brettspill som gjenstand ble, slik jeg vil gjennomgå i kapittel 3, både i sagalitteraturen og som gravgods, verdsatt som en kostbar gjenstand, og det ble gjerne lagt mye arbeid i utførelsen. I sagaene hører vi om brettspill i sølv, elfenben og andre kostbare materialer. Brettspill er til og med så høyt verdsatt i kildene at det er for kongelige gaver å regne. Fra arkeologiske kilder kjenner vi brikker produsert av glass, hvalrosselfenben, forskjellige typer stein eller bein. Brettene er som oftest av tre, men det er også eksempler på steinbrett.<sup>90</sup> Det er langt større utbredelse av brikker i det arkeologiske materialet enn av spillebrett, noe som vel er ganske naturlig siden antallet i utgangspunktet må ha vært høyere.

---

<sup>90</sup> Se *Appendiks arkeologiske kilder*.

## 2.1 Gylne brettspill

### *Vóluspá*

Selv i den norrøne mytologien har tavl en sentral plass. I *Vóluspá* finner vi i vers 8 en beskrivelse av gudene som spiller brettspill i tidenes morgen. Verden synes sorgfri og livet er uten bekymringer der de sitter i tunet og spiller tavl. Her settes tavl i forbindelse med det gode liv og det nevnes i verset at gudene ikke mangler gull.

8. Teflðo í túni,  
Teitir vóro,  
Var þeim vettergis  
Vant ór gulli,  
unz þriár kvómo  
Þursa meyar  
Ámátkar miðk  
Ór iÓtunheimom.<sup>91</sup>

8. Spilte brettspill  
sorgløst i tunet,  
gull i mengder  
manglet de ikke;  
inntil tre kom  
kraftfulle  
tussemøyer,  
fra jotunheim.<sup>92</sup>

Tidenes morgen blir kalt gullalderen fordi livet er sorgløst, det mangler ikke ressurser av noe slag og det er mat i mengder. Begrepet har slik i større grad med generell overflod å gjøre, ikke primært gull. I episoden i *Vóluspá* er det fest og brettspill og livet er godt, men så kommer tussemøyene.

Gull og overflod gir ikke lykke i seg selv, men det er selvfølgelig ingen ulempe å slippe å bekymre seg over slike detaljer. Med gull kan en kjøpe seg fritid, og fritid synes selv i våre dager å være en mangelvare. I vikingtid kunne en som eide gull også understøtte større hushold, holde overdådige gilder, være mer gavmild, gi bedre medgift og gjennom dette bygge bedre allianser med landets stormenn. Å ha mye gull ville dermed være med på å opprettholde æren i vikingtid. Siden æren var grunnleggende i samfunnet, så ville gull indirekte være med på å gi et bedre liv. I det følgende vil jeg se nærmere på flere forklaringsmodeller i forhold til brettspillet i vers 8 i *Vóluspá*.

Gullet og brettspillet er her trolig ment som et symbol på det gode liv, fritid og en sorgløs tilværelse. Ordet *teitir* i linje to i dette verset henviser ikke bare til sorgløshet, som i

---

<sup>91</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 44.

<sup>92</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 44.

oversettelsen, men i en videre forstand til glede, fest og munterhet. Gro Steinsland mener at de gylne brikkene representerer harmonien i verden i denne første tiden.<sup>93</sup> Men lykken varer ikke evig, og i siste halvdel av *Völuspá* kommer tre tussemøyer fra Jotunheimen. Dette knuser freden, og Gro Steinsland og Preben Meulengracht Sørensen spør seg om dette er det første møtet mellom guder og kvinnelige vesener? Kan det være begjær som kommer inn i verden?<sup>94</sup> Aase Wynn hevder ut fra et jungiansk synspunkt at jotunkvinnenes ankomst manifesterer angsten for det feminine.<sup>95</sup> Hun forklarer det slik:

Menn opplever møtet med det feminine i seg sjøl og i den ytre verden som truende, fordi kvinneskikkelsene invaderer det nære, trygge rom. Det arketypisk feminine trenger like inn i den vedvarende, kollektive bevissthet, som har vært overveiende maskulin, og skaper uro med sitt nærvær.<sup>96</sup>

Det settes i gang sterke emosjoner og frykt hos gudene, og Wynn tolker dette som en animaprojeksjon, hvor mennenes feminine sider aktiveres og overføres på tussemøyene.<sup>97</sup> Gudene blir slik konfrontert med sine egne feminine trekk, og Wynn hevder at det er dette som fører til frykten. Hun mener at jotunkvinnene har en makt i det feminine som ikke kan kontrolleres av den kollektive bevissthet, fordi den kollektive bevissthet forutsetter at det feminine forholder seg passivt og ubevisst.<sup>98</sup>

Hamel er av den oppfatning at tussemøyene stjeler tavlspillet. og denne handlingen bringer kaos inn i verden.<sup>99</sup> Dette er etter min oppfatning lite trolig siden brikkene gjenfinnes i gresset etter *Ragnarök*. Brettspillet med sine fastsatte regler kan på den andre siden være det som bevarer gudenes ordnede univers. Steinsland hevder at i møtet mellom det maskuline og det feminine oppstår det en kraft. For i og med tussemøyenes ankomst oppdager gudene sitt eget begjær, det blir klart at de ikke er enerådende når det gjelder makt. Først *etter* møtet med tussemøyene og episoden med brettspillet begynner

---

<sup>93</sup> Steinsland 1997: 39.

<sup>94</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 45.

<sup>95</sup> Wynn 1999: 69.

<sup>96</sup> Wynn 1999: 69.

<sup>97</sup> Wynn 1999: 69.

<sup>98</sup> Wynn 1999: 70.

<sup>99</sup> Hamel 1934: 227.

skapelsen for alvor.<sup>100</sup> I mytene hører en at jotnene er gudenes fiender, jotunslekten innebærer kaos, mens gudene representerer orden. Kunne det så ha vært krig og kaos som kom med de tre tussemøyene? Her kan brettspillet med sine regler og strukturer symbolisere gudenes ordnede verden. Når tussemøyene trer inn i verden kommer kaos, og å fortsette brettspillet er for gudene umulig.

Slik jeg oppfatter kilden er Wynns påstand om at kvinnene manifesterer angsten for det feminine for ytterliggående. Menneskene har til alle tider hatt angst for det ukjente, men på dette tidspunkt i skapelsen var gudene i en situasjon der selv det jordiske livet var fremmed for dem. Gudene har funnet en fredelig plass i verden hvor de spiller brettspill, men siden skapelsen begynte, har det hele tiden dukket opp nye og uventede elementer. Derfor vil jeg anta at overraskelsesmomentet er på sin plass å snakke om, men jeg vil avvise at dette er redsel for det kvinnelige. Brødrene Odin, Vile og Ve har i følge mytene tross alt en mor, Bestla, datter til jotnen Boltorn.<sup>101</sup> Gudene kjente slik til feminine vesener før tussemøyenes inntreden i deres verden. Det kan derfor ikke være angst for det feminine som får gudene til å forlate brettspillet og for deretter å fortsette skapelsen som vi hører om i de neste strofene av *Völuspá*. Det er mer sannsynlig at det er kaoskreftene gudene frykter. I følge min synsvinkel er Steinsland og hennes forklaring, om at det er begjæret som kommer inn i verden, særlig troverdig. Kaos og begjær er i menneskesinnet nært beslektet, og begjær svekker som kjent normal dømmekraft. Slik blir gudene kraftløse av lyst ved tussemøyenes ankomst. Deres ordnede univers blir brått invadert av kaos og de forlater brettspillet.

Her kunne det være fruktbart å se nærmere på Steinslands teori omkring *det hellige ekteskap* mellom guder og jotunkvinner. Om jeg ser dette i sammenheng med strofe 8 i *Völuspá* og brettspillet, finner jeg følgende mulige hendelsesforløp: Gudene sitter i tunet og spiller tavl i det tussemøyene ankommer stedet. Gudene og deres brettspill representerer orden, mens møyene med sitt vesen representerer kaos. I kapitlene 2.2 og 3.2. har jeg merket meg indisier på at brettspillet kan være knyttet til ekteskapet. Kampen

---

<sup>100</sup> Steinsland 1997: 40.

<sup>101</sup> [Snorre Sturluson] 1997: 37.

mellom de maskuline gudene, som søker orden, og de feminine tussemøyene, som står for kaos, foregår på spillebrettet. Men *det hellige ekteskap* innebærer også et kraftig element av begjær, og gudene glemmer spillebrikkene som blir liggende igjen i gresset til verden går under og oppstår på ny. Det er rimelig å tro at ved begjærets inntog vil også fruktbarheten øke, og det er akkurat dette som skjer i *Völuspá*. Det er først på dette tidspunktet at skapelsen fortsetter, rådet av alle makter trer sammen, dverger og menneskene skapes, før volven går over til å fortelle om skjebnen og normene. Det er nå verden begynner! Dette er fremsatt her som ord til ettertanke. Ved forskning av mer utførlig art omkring temaet kunne jeg formodentlig klare å avvise eller sannsynliggjøre teorien. Dette er det imidlertid ikke rom for i denne sammenheng, og inntil jeg får anledning til å foreta en mer detaljert studie omkring temaet, lar jeg derfor dette stå åpent.

Kaoskreftene kan virke på mange måter, krig er en løsning, forelskelse og begjær en annen. Det er så vidt meg bekjent ikke nevnt andre steder i mytene at jotunkvinner er med i krig, det er derfor lite trolig at det var krigen som kom allerede på dette tidspunktet. Da jeg undersøkte hvilke jotunkvinner det var som ble innbefattet i kategorien *meyja*, som i *þursa meyjar*, fant jeg at disse jotunkvinnene gjerne var svært attråverdige. Når Frøy i *Skírnismál* forteller Skirne om jotunkvinnen Gerd, som han har sett i Jotunheimen fra Odins høysete, sier han:

7. Mær er mér tíðari  
en manni hveim  
ungum í árdaga;  
ása ok álfa  
þat vill engi maðr  
at við samt sém.<sup>102</sup>

7. Heitare for møyi  
hugen han brenn,  
enn folk det før hev kjent.  
Men æsar og alvar  
Ingen det likar  
At me to saman skal sitja.<sup>103</sup>

Oftere blir jotunkvinnene omtalt som *gygr*, som ikke er like flatterende. Det er altså i *Skírnismál* iblandet uvilje fra æser og alver mot tussemøyen Gerd. Her ser jeg en sammenheng mellom motgangen som Frøy forutser fra sine omgivelser og den brå forandringen i *Völuspá* når *þursa meyjar* kommer på banen. Grunnen til at Frøy forventer motbør er antakelig at jotunkvinnene også besitter kaoskrefter, som er lite forenlig med

---

<sup>102</sup> *Den ældre edda* 1847: 58.

<sup>103</sup> *Edda-kvede* 1993: 48.



gudenes forsøk på å skape et ordnet univers. Her vil jeg fremsette en hypotese om at skaperen av *Völuspá* lot brettspill inngå i beretningen om gullalderen, fordi det var knyttet til en symbolsk forestilling i forfatterens religiøse samtid.

Alt skjer brått, og brikkene blir tydeligvis gjenglemt i tunet, for i vers 61 stiger en ny jord opp, og i gresset ligger tavlrikker i gull. Dette er brikkene fra tidenes morgen, alt gikk under i *Ragnarök*, men spillebrikkene ligger fortsatt i gresset.

61. Þar muno eptir  
Undrsamlingar  
Gullnar tóflor  
í grasi finnaz,  
þærs í árdaga  
áttar hófðu.<sup>104</sup>

61. Der skal atter  
underfulle,  
gyldne brettspill  
i gresset finnes:  
dem de eide  
i urtids dager.<sup>105</sup>

Verden er igjen ny, og atter en gang er en gullalder i emning. Det er vesentlig i denne konteksten at spillet er det eneste som er igjen av den gamle verden. Birger Nermann utelukker at *tóflor* i *Völuspás* vers 61 henviser til spillebrikker. Nermans argumentasjon hviler på at han finner det fornuftstridig at brikkene har fått tildelt rollen som de eneste gjenstandene som fortsetter å eksistere etter *Ragnarök*.<sup>106</sup> Nerman knytter *tóflor* til folkevandringstiden og gullbrakteatene. Det er ikke etymologisk belegg for å komme med en tolkning av *tóflor* som brakteater.<sup>107</sup> I de tekstene vi kjenner, henviser *tafl* og bøyninger av ordet, til spill eller spillebrikker og i middelalderen også til altertavler.<sup>108</sup>

## Magiske spill

Hamel diskuterer bruken av ordet *undrsamlingar* i *Völuspás* strofe 61, som i verset blir brukt i direkte sammenheng med *gullnar tóflor*. I *Lexicon poeticum* blir ordet oversatt med vidunderlig.<sup>109</sup> Også *Ordbog over det gamle norske sprog* av Johan Fritzner gir denne forklaringen.<sup>110</sup> Hamel hevder på den andre siden at de stedene hvor dette ordet er

<sup>104</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 67.

<sup>105</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 67.

<sup>106</sup> Nerman 1963: 123.

<sup>107</sup> *Etymologisk ordbog over det norske og det danske sprog* 1992: 893.

<sup>108</sup> de Vries 1962: 579.

<sup>109</sup> *Lexicon poeticum* 1931: 582.

<sup>110</sup> Fritzner, bind III 1954:789.

brukt er det snarere vist til uskjønnhet enn til noe fagert, og at det vanligvis er noe unaturlig knyttet til de gjenstander som ordet blir brukt for å karakterisere. I følge *Norrøn ordbok* kan prefikset *undr-* både tolkes som *under*, *underlig* og *ulykke*.<sup>111</sup> Dette understøtter Hamels påstand om at *undrsamlingar* ikke nødvendigvis betyr *vidunderlig*. Hamel mener at bruken av dette ordet i strofe 61 antyder at *gullnar tóflur* har en overnaturlig kraft.<sup>112</sup>

Hamel argumenterer med at ildens magi, som utspiller seg under *Ragnarök*, er så kraftig at ingenting blir tilbake, kun de gylne tavlbrikkene. Hamel mener dette betegner at disse brikkene alene hadde en større kraft enn kraften som fikk verden til å gå under. Han argumenterer videre med at dette skyldtes at de var laget av gull.<sup>113</sup> Denne påstanden knytter Hamel i videre forstand opp mot Gullveig som i *Völuspá*, strofe 25, blir ”þrysvar brendu þrysvar borna, opt ósjaldan, þó hon enn lifir”.<sup>114</sup> Hamel viser til navnet Gullveig.<sup>115</sup> Den faktiske betydningen av Gullveig kan i følge *Norrøn ordbok* rett og slett tolkes som gullkvinne.<sup>116</sup> Gullveig var gullkvinnen som overlevde ildens magi tre ganger og enda levde. Hamel baserer her sin argumentasjon på at navn ofte gjenspeiler eierens personlighet i mytologien. Det faktum at Gullveig var gullkvinne, gjorde hennes magi kraftigere enn gudenes og ildens. Det Hamel vil få fram med sin argumentasjon omkring Gullveig, er at det er gull som har en slik mektig magisk kraft at det overlever selv utslettelsen av verden selv. Slik mener Hamel at gullbrikkene kunne overleve *ragnarök* — fordi brikkene hadde gulletts iboende magiske kraft.

Som jeg har lagt frem over er ordbruken i vers 61 langt fra entydig. Det ville utgjøre en betraktelig forskjell om *undrsamlingar* tolkes som *underlig* i stedet for *vidunderlig*. Forskningen har til dags dato ikke maktet å gi en god forklaring på hvordan brikkene kunne overleve verdens undergang. Hvorfor skulle de *vidunderlige* spillebrikkene overleve? Det ville faktisk gi større mening om de var *underlige*. I det følgende vil jeg

---

<sup>111</sup> *Norrøn ordbok* 1993: 469.

<sup>112</sup> Hamel 1934: 223.

<sup>113</sup> Hamel 1934: 224.

<sup>114</sup> *Den eldre edda* 1847: 3. Norsk oversettelse i *Edda-kvede* 1993: 12. ”Dei tri gong’ brende den tri gong’ borne, ofte, ei sjeldan, då enn ho lever.”

<sup>115</sup> Hamel 1934: 224.

<sup>116</sup> *Norrøn ordbok* 1993: 159 og 489.

derfor utprøve Hamels teori omkring fortolkningen av *undrsamlingar* og forutsette betydningen *underlig*. Var det, slik Hamel mener, i så fall gullet som var årsaken til at de var underlige? Her vil jeg forsøke å finne en forklaring på hvorfor det var akkurat de *underlige gylne spillebrikkene* som fikk denne høyst spesielle rollen i beretningen om verdens tilblivelse og undergang.

## 2.2 Brettspillet og fruktbarheten

Det har vært diskusjoner, blant etablerte forskere, rundt Gullveig som et aspekt av Frøya.<sup>117</sup> I *Snorres Edda* fortelles det at Njord er ikke av åsaætt, men at han ble gitt som gissel til vanene etter fredsslutningen etter vanekrigen.<sup>118</sup> Det blir fortalt at æsene ble Frøy og Njord gitt som gisler fra vanene til Æsene.<sup>119</sup> Frøya er derimot ikke nevnt i denne sammenheng. I følge *The Encyclopedia of Religion* holder enkelte forskere fast ved en teori som går ut på at hun ikke ble sluppet fri etter å ha blitt tatt som krigsfange av æsene.<sup>120</sup>



Fig. 5 Frøya.<sup>121</sup>

Frøya er som fruktbarhetsgudinne knyttet til overflod og dermed også gull. Frøyas rolle som gullkvinne passer for øvrig godt med hennes gulltørst som er beskrevet i mytene. Et eksempel på hennes gulltørst er at hun ivret så sterkt for å eie Brisingamen at dvergene overtalte henne til å sove med dem alle fire.<sup>122</sup> Likeledes gråter Frøya tårer av gull, og i følge Snorre Sturlusons *Skáldskaparmál* kan *Frøyas tårer* brukes som kenning på gull.<sup>123</sup> Rollen som gullkvinne vil i overført betydning kunne betraktes som fruktbarhetsgudinnens overflod.

<sup>117</sup> Steinsland og Sørensen 1999: 52.

<sup>118</sup> Snorre Sturlason 1978: 44.

<sup>119</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 10 1995: 459.

<sup>120</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 438.

<sup>121</sup> *Freja* URL: <http://home.enter.vg/arildhaugesruner/figur-freja.htm> [lesedato 05.10.03].

<sup>122</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 473.

<sup>123</sup> [Snorre Sturluson] 1997: 144.

Hamel sammenligner videre de gylne spillebrikker med Iduns epler, som også var gylne og derfor rådde over den samme magien som spillebrikkene. Han henviser her til disse eplenes magiske egenskaper.<sup>124</sup> Eplene symboliserer det evige liv og verden, men hva symboliserer i så tilfelle spillebrikkene? Hamel tolker *Völuspá* dit hen at tavlspelet er magien som bevarer verdens orden og forhindrer krig.<sup>125</sup> Han mener det gylne tavl må regnes for den magiske gjenstand som, gjennom å bevare orden, sikret godt år og fred.<sup>126</sup> En tolkning av gull som et metall som ble ansett som magisk, ville kanskje ikke vært urimelig, om en tar kostnadsnivået i betraktning. Det var nok kun en liten del av befolkningen som eide gjenstander laget av gull, og det en ikke har tilgang på får ofte magiske aspekter i menneskenes tanker.

Hos Adam av Bremen får jeg også inntrykk av at gull har en spesiell betydning. Hans beskrivelse av hovet i Uppsala er interessant i denne sammenheng. For som han skriver: ”Denne helligdommen er overalt utsmykket med gull.”<sup>127</sup> Naturligvis ser jeg nøkternt på Adam av Bremens beskrivelse, han hadde tross alt ikke vært i Uppsala og sett dette selv. Men *om* det var vanlig at hovene ble smykket med overdådige mengder gull, sammenholdt med at folk flest hadde svært begrenset tilgang til metallet, er det ikke usannsynlig at en bevissthet om gulletts hellige karakter kunne ha oppstått blant folk. Dette er imidlertid et spørsmål som ikke kan besvares i denne omgang, siden det vil kreve en omfattende undersøkelse.

Gullveigs rolle som gullkvinne kan, slik jeg har markert, knyttes til fruktbarhetens overflod. Gull kan knyttes til overflod og fruktbarhet, og vanene er fruktbarhetens guddommer. Vaneætten er jo også guder for rikdom. Et brettspill preges av fastsatte regler. Om reglene brytes er det ikke lenger et spill, og den ordnede verden, som brettspilletts sfære er ville bli brutt. Orden og fruktbarhet er de to faktorene som er viktige for godt år og fred. Det faktum at brikkene, som omtales i *Völuspá*, var laget av gull, kunne i så fall kunne representere overfloden som gjenspeiles gjennom godt år.

---

<sup>124</sup> Hamel 1934: 228.

<sup>125</sup> Hamel 1934: 227.

<sup>126</sup> Hamel 1934: 242.

<sup>127</sup> *Adam av Bremen – Beretningen om Hamburg stift, erkebiskopenes bedrifter og øyrikene i Norden* 1993: 206.

Brettspillets regler kunne, med sine fastsatte prinsipper, representere orden og dermed også fred.

Kan jeg her knytte *gullnar* til *overflod* og *tôflor* til *universets orden*? I så fall ville det være naturlig å knytte det gylne tavlspelet til fruktbarhet og vanene. Her vil jeg fremsette en hypotese som sammenfaller med Hamels, og hevde at *gullnar tôflor* i *Völuspá* må oppfattes som den gjenstand som bringer godt år og fred. Spillet kan oppfattes som den gjenstand som skaper orden gjennom sine regler og gjennom dette skaper fred. På den andre siden blir ikke orden opprettholdt om de gode maktene ikke får seier, slaget er ikke vunnet uten kamp. I det kommende skal jeg se på kilder som kan fortelle meg litt mer om fruktbarhet i relasjon til brettspill. Her skal jeg se om jeg gjennom et antall kilder er i stand til å knytte brettspill til symbolske handlinger knyttet til fruktbarhet eller om jeg evner å avvise denne hypotesen.

## Brettspill og gylne horn

Kildene omkring norrøne symbolske handlinger knyttet til fruktbarhet er få. Det finnes kilder som beskriver fruktbarhetsgudens prosesjon fra sted til sted.<sup>128</sup> Dette var ment å fremme fruktbarheten på de stedene guddommen ankom.<sup>129</sup> Det er trolig at det har vært en hel del konkrete gjenstander knyttet til religiøs praksis i førkristen tid, slik det er det i dagens levende religioner. Dette har jeg ingen konkrete beviser på, men det er mye som tyder på at for eksempel drikkehornet har vært en slik gjenstand.

I *Þrymskviða* er bryllupet mellom Trym og Frøya beskrevet,<sup>130</sup> og her blir det sagt at det i Tryms gård gikk ”gullhyrñðar kýr, øxn alsvartir”.<sup>131</sup> Senere hører vi at Tor i Frøyas forkledning blant annet setter til livs en hel okse alene. Bemerkningen i *Þrymskviða* om de gullfargede hornene er særlig spennende med tanke på at en så upraktisk drikkegjenstand som et horn ble laget også i dyre materialer, som for eksempel glass og

---

<sup>128</sup> Se for eksempel tåtten om Gunnar Helming i *Flateyjarbók - Gunnar rómde til Svitjod på grunn av drapet* 1994: 1-3.

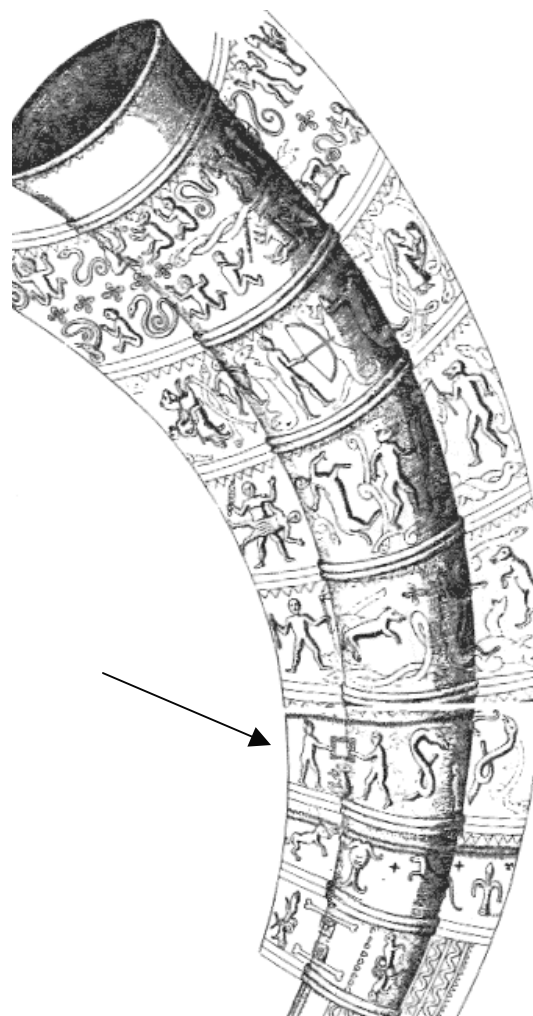
<sup>129</sup> Näsström 1998: 58-61.

<sup>130</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 678. *Þrymskviða* er datert til begynnelsen av 1200-tallet.

<sup>131</sup> *Eddadigte II – Gudedigte* 1971: 61.

gull. Om formålet var at drikkebegeter skulle være vakkert, så var det ikke nødvendig å produsere det i hornform. Det måtte være en annen årsak til at hornet ble gjenskapet på denne måten. I følge *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* kan drikkehorn ha hatt en spesiell seremoniell betydning.<sup>133</sup> *The Encyclopedia of Religion* viser til at horn er knyttet til makt og fruktbarhet i mange kulturer. Assosiasjonene til fruktbarhet ble forsterket av hornets falliske form.<sup>134</sup>

På det store gullhornet, som målte 75 cm i lengde og ble funnet ved Gallehus, er det en gjengivelse av to personer som holder en firkantet gjenstand mellom seg (fig.6).<sup>135</sup> Illustrasjonen har blitt tolket som to menn og et brettspill, men ingen har reflektert over hvorfor et brettspill var gjengitt på hornet.



**Fig. 6 To menn og et brettspill, Gallehushornet.**<sup>132</sup>

Gallehushornet er produsert i gull og den usedvanlige størrelsen har fått mange til å overveie formålet ved hornet. Når det gjelder Gallehushornene er derfor de fleste forskere enige om at de må ha vært brukt seremonielt. Generelt var drikkehorn gjerne utstyrt med

<sup>132</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Nationalmuseet – Guldhornstyveriet* URL: <http://www.natmus.dk/sw1206.asp> [lesedato 05.06.03]. Ole Worms kobberstikk av det lange Gallehus gullhorn fra 1641. Illustrasjonen er hentet fra *Nationalmuseet – Guldhornstyveriet* URL: <http://www.natmus.dk/sw1206.asp> [lesedato 05.06.03].

<sup>133</sup> *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder*, bind III 1958: 314 - 315.

<sup>134</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 6 1993: 462.

<sup>135</sup> *Encyclopedia Britannica – Gallehus horns* URL: <http://www.britannica.com/eb/article?eu=36574&tocid=0&query=gallehus&ct=> [lesedato 05.06.03]. Gallehushornene dateres til 400-tallet og var produsert i gull.

forgylte beslag og det var ofte inskripsjoner på disse beslagene. Innskriftene var trolig av magisk eller religiøs betydning.<sup>136</sup> I forbindelse med denne studien er det primært spørsmålet omkring en eventuell sammenheng mellom horn og brettspill som er interessant. Her vil jeg fremsette en hypotese om at avbildningene framstiller scener fra seremonier hvor drikkehorn var en av rekvisittene.

Begge gallehushornene har felt eller ringer som deler hornene inn i billedflater. Det er slanger i flere av feltene, dette gjelder også området med brettspillet. Slangen har vært et hellig symbol i en rekke religioner, i Norden er det blant annet funnet figurer som forestiller slanger i depotfunn. I India finner vi at slangene *nāgas* har vært knyttet til fruktbarhet, men også til kunnskap, transformasjon og evig liv gjennom gjenfødelse.<sup>137</sup> I norrøne kilder fremstår slangen som et fryktet vesen. Både Midgardsormen og andre slanger i norrøn mytologi fremstår som grufulle og skadelige. Slangen var nok i førkristen tid fryktet, men om vi ser på Midgardsormen var den også en beskytter av Midgard siden den omkranset verden. Olav den Hellige blir ofte avbildet med en slange under sine føtter for å vise at han bekjempet djevelen. Slangen er også i bibelsk forstand et symbol på djevelen og det hedenske. Dette er trolig at slangenes tilstedeværelse på Gallehushornene kan knyttes til fruktbarhet, slik den gjør det i hinduismen, hvor den regnes som et symbol på det regenerende livet og fruktbarhet.<sup>138</sup>

En orm i bronse er funnet i arkeologisk kontekst i Fårdal, hvor den ses i sammenheng med en kvinneskikkelse på et skip (fig. 7, neste side).<sup>139</sup> Funnet tolkes som et offerfunn, og kvinneskikkelsen som står foran ormen på skipet er trolig en fruktbarhetsgudinne med halssmykke, fra bronsealder.<sup>140</sup> Gjenstandene er derfor sannsynligvis av rituell art knyttet til en fruktbarhetsrite. Da kristendommen kom var det fruktbarhetsgudene som i størst grad var en torn i øyet på de geistlige. Dette kan være en forklaring på hvorfor slangen, i overført betydning, ble et symbol på hedendommen.

---

<sup>136</sup> *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder*, bind III 1958: 314 – 315.

<sup>137</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 13 1993: 373.

<sup>138</sup> Biedermann 1993: 350.

<sup>139</sup> Wold 2002: 47.

<sup>140</sup> Henriksen 1993: 75.

Hornet og slangen har slik sammenfallende symbolikk i deres tilknytning til fruktbarheten og fallosen. Dette fikk meg til å vurdere om flere av bildene på hornene kunne ha sammenfallende mening med hornet selv. Før jeg presenterer en kortfattet versjon av analysen omkring motivene på hornene, vil jeg introdusere runeinnskriften på det lille Gallehushornet. Runeinnskriften lyder: *ekhlewagastiR holtijaR horna tawido*.

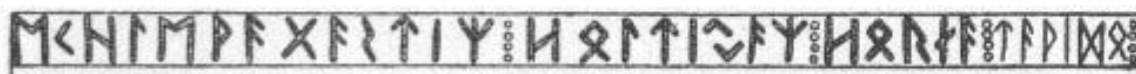


Fig. 8 Runeinnskriften på det lille Gallehushornet.<sup>142</sup>

Tolkningen har vært diskutert i over hundre år og det kommer stadig nye. Ottar Grønnvik har tolket runeinnskriften på hornet som ”Jeg ’gjest på et beskyttet sted’, ’fra holtet (lunden)’, ofret hornet’.”<sup>143</sup> Han mener at ”Ek-personen var [...] en ’prest’ eller religiøs leder, knyttet til et helligsted, og det er tale om offer (til en guddom, helligstedets guddom, som ikke er nevnt ved navn).”<sup>144</sup>



Fig. 7 Fra Fårdalsfunnet.<sup>141</sup>

Etter en undersøkelse av Gallehushornene fant jeg at de fleste ringene på hornene inneholder elementer som umiddelbart kan knyttes til symbolske eller rituelle handlinger. Trolig er det flere rituelle jaktscener på hornene. Bare i ring to på det lille hornet er et horn avbildet. Denne avbildningen finner vi blant annet igjen i billedsteinene fra Gotland. Kvinnen som hilser

en mann med et horn er nærmest klassisk fra førkristen tid og knyttes ofte til krigerens komme til Valhall. På begge hornene finner vi avbildninger av menneskeofringer. Mannen som blir ofret ligger og over ham står en mann med en tydelig avbildet dolk i

<sup>141</sup> Illustrasjonen er hentet fra URL:

<http://www1.natmus.dk/wincgi/kultnet.exe?Function=GetGenregDetailPicture&ObjektID=236701>

[lesedato 06.11.03]

<sup>142</sup> Innskriften er hentet fra *Danske runeinnskrifter med elder runer* URL: [http://www.arild-hauge.com/danske\\_runeinnskrifter1.htm](http://www.arild-hauge.com/danske_runeinnskrifter1.htm) [lesedato 07.11.03].

<sup>143</sup> Grønnvik 1999: 14.

<sup>144</sup> Grønnvik 1999: 14.



hånden. Flere av mennene holder en lja i den ene hånden, noe som ville knyttes til grøde og avling og dermed til fruktbarhet.

I hornenes motivvalg finner jeg to hovedtemaer, og det er *offer* og *fruktbarhet*. Derfor er det sannsynlig at hornene ble brukt som rekvisitter i overgangsritualer hvor en person dør en symbolsk død, for så å fødes på ny og at bildene på hornene viser de forskjellige symbolske handlinger som ritualet innebar. I følge min oppfatning er motivene på hornene knyttet til et initiasjonsrituale hvor elementene; *rituell styrkeprøve* knyttet til jaktmotivene, *fruktbarhet* knyttet til hornet selv, til slangene, til brettspillet og til mennene med ljaer, *søken etter visdom* knyttet til slangene, *den rituelle død* knyttet til offerscenene og *gjenfødselen* som også kan knyttes til slangenes regenererende kraft. Det er sannsynligvis ingen tilfeldighet, etter mitt syn, at det i feltet hvor brettspillet er avbildet også ses to store slanger. Siden slangene symboliserer fruktbarhet vil dette være med på å forsterke inntrykket som vi har fra andre kilder i tilknytning til brettspill. Hypotesen om drikkehornet som en rekvisitt i forbindelse med de avbildningene som finnes på hornene er derfor en sannsynlig løsning. Brettspillet ville på hornene kunne representere fruktbarheten gjennom *godt år og fred*, slik spillet også gjør det i *Vóluspá*, ved verdens begynnelse.

Trolig var det ved enkelte anledninger viktig at det nettopp var et horn og ikke en kopp eller glass, og at hornet på denne måten hadde en spesiell verdi på grunn av sin utforming og ikke bare på bakgrunn av den praktiske nytteverdien. Episoden i *Þrymskviða* blir særlig interessant sett i sammenheng med analysen av Gallehushornene. I denne forbindelse vil jeg foreslå at gullhornet, som trolig er knyttet til fruktbarhet, har vært brukt som en del av de symbolske handlingene omkring ekteskapsinngåelsen. I *Þrymskviða* hører vi at det går sorte kyr og okser i gården. Kanskje ble det i forbindelse med bryllup blotet sorte okser og kyr som på forhånd hadde fått hornene farget med gull. Muligens ble det laget drikkehorn til brudeparet av akkurat disse gullhornene.

Over har jeg vist at avbildningene på Gallehushornene kan vise anledninger hvor et horn skal brukes seremonielt. I det følgende vil jeg se nærmere på flere kilder som muligens kan belyse hvilken plass brettspill kunne ha hatt i denne sammenheng.

### Miniatyrbrettspill

Miniatyrer er en kildegruppe som har vært mye diskutert, hovedsakelig er det religionshistorikere som finner disse interessante. Det er vanskelig å uttale seg spesifikt eller samle miniatyrene i en enkelt kategori, men miniatyrer ser i overveiende grad ut til å være preget av tolkninger som har religiøse aspekter.<sup>146</sup> Miniatyrer finnes i mange forskjellige former, og blant de mest kjente eksemplene er gullgubbene (fig. 9).<sup>147</sup> Funn av små dyr i tre eller bein blir på den andre siden ofte tolket som barneleker.



Fig. 9 Gullgubbe.<sup>145</sup>

Fra Russland har vi en arkeologisk funnkategori som ser ut til å være miniatyrbrettspill, brettene dateres til 1000–1200.<sup>148</sup> Antall ruter ser, i følge E. A. Mel'nikovas gjengivelse, i hovedsak ut til å stemme overens med ordinære brett, men brettene er svært små. Brikkestørrelsen fra funn i de skandinaviske områder er normalt fra 1,5 - 5,5 cm i diameter. I Maskoviči er det for eksempel funnet et slikt minibrett med 6 x 5 ruter, og størrelsen er bare 9 x 4 cm!<sup>149</sup> Det ville gi en gjennomsnittlig rutestørrelse på 1,5 x 0,8 cm, noe som er litt lite å spille på, selv om det er mulig. Det kunne kanskje ha vært reisebrettspill, men poenget er borte når det bare er å risse et større Brett i sanden eller på en planke, i tillegg måtte brikkene være spesialproduserte. Disse brettene har runelignende tegn uten at Mel'nikova kommer med en troverdig forklaring på disse. Her ser jeg en mulighet for at tegnene kanskje kan være formler, i likhet med andre runeinnskrifter som er knyttet til spill, som jeg skal se nærmere på i kapittel 3.1. Funnene er vanskelige å finne en akseptabel forklaring på, og Mel'nikova har ikke selv noen

<sup>145</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Lofotr – Vikingmuseet på Borg* URL: <http://www.lofotr.no/gilde.htm> [lesedato 15.05.03].

<sup>146</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 231, 246, 247, 276, 278, 308, 387

<sup>147</sup> Steinsland 2000: 76.

<sup>148</sup> Mel'nikova 2001: 214-227.

<sup>149</sup> Mel'nikova 2001: 224.

tolkningsforslag. Her vil jeg derfor se på mulige løsninger på hva miniatyrbrettspillene ble brukt til.

Det er ingen usannsynlighet at spill kunne ha hatt en rituell betydning også i den skandinaviske kulturen. I artikkelen om *Gambling* i *The Encyclopedia of Religion* finner vi å lese at “[...] in many cultures gambling takes on religious significance in connection with myths and rituals.”<sup>150</sup> Det er en mulighet for at miniatyrbrettspillene kan være knyttet til en slik symbolsk handling. Wynn hevder at spill innen jungiansk psykologi kan “generelt tolkes som en lek, en utfordring til kreativitet og til skapelse.”<sup>151</sup> Fra *Völuspá* husker vi at brettspillet etterlates i tunet. Først etter denne sekvensen med brettspillet og inntreden av kaoskreftene fortsetter skapelsen. Slik jeg tidligere har konstatert er det argumenter som tyder på forbindelser mellom brettspill og *godt år og fred*. Også til ekteskapet synes det å være linker, selv om disse, slik jeg vil vise nedenfor i kapittel 3.2, kan være senere påvirkning fra europeisk kultur. I andre indoeuropeiske religioner finner vi spill og gambling knyttet til fruktbarhetsguder. Det er en mulighet for at spillelementet er et aspekt som har vært mer utbredt i den norrøne myteverdenen enn det vi får inntrykk av i dag. Det er overveiende sannsynlig at disse miniatyrbrettspillene har vært knyttet til en symbolsk handling.

### **Var brettspillet forbundet med en symbolsk handling knyttet til ekteskap?**

Det største problemet når jeg nå søker å finne hvilken funksjon miniatyrbrettspillene kan ha hatt, er mangelen på skriftlige samtidskilder. Her vil jeg trekke inn en saga som ikke blir ansett som en pålitelig kilde. *Sturlaug saga Starfsama* inneholder en svært interessant episode.<sup>152</sup> Fornaldersagaen dateres til 1300-tallet og forteller om et hov hvor det hang ”Tafl ok taflbord”.<sup>153</sup> En sagaforfatter på 1300-tallet kunne selvfølgelig ha ymse vrangforestillinger og ideer om hvordan et hov var innredet 300-400 år tidligere. Det som er tankevekkende i denne sammenheng er nettopp det urimelige i at det skulle nevnes et

---

<sup>150</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 468.

<sup>151</sup> Wynn 1999: 68.

<sup>152</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 614. Fornaldersaga komponert omkring 1300.

<sup>153</sup> Zitzelberger 1984: 57.

brettspill i hovet. Selvsagt kunne forfatteren ha en oppfatning av at spillet var djevelens verk, og at han dermed fant det rimelig å la brettspillet inngå som interiør i et hov.

Som vi skal se senere er det mye som tyder på at kirkens menn slett ikke var så negative mot strategispill på 1200- og 1300-tallet, som tidligere. Det ville jo også være besynderlig om djevelens verk skulle være “af lysigulli gert.”<sup>154</sup> Derfor finner jeg at det er en mulighet for at tavlspeilet og hornet i hovet er en detalj som kan ha overlevd i muntlig tradisjon gjennom århundrene. Etter hvert har fortellerne trolig glemt hvorfor det stadig ble nevnt i fortellingen. Likevel ble det alltid skildret, som en del av eventyret om gamle dager, kanskje på grunn av at strukturen i fortellingen slik gjorde resten av historien lettere å huske. En annen mulighet er at tavlspeilet ble plassert i hovet av sagaforfatteren på grunn av at forfatteren hadde en forestilling som knyttet brettspillet til den hedenske religionen. På tross av denne vurderingen av historien i *Sturlaug saga Starfsama* ville det være å dra det for langt å bestemt hevde at sagaen kan brukes som en pålitelig kilde til tiden omkring religionsskiftet. Tilfellet er likevel så særpreget at jeg ikke kan utelate det i denne sammenhengen. Derfor vil jeg her med en viss reservasjon bruke fornaldersagaen *Sturlaug saga Starfsama* som dateres til omkring 1300.

I denne sagaen hører vi om et hov viet til Tor, Odin, Frigg og Frøy. Det er fremhevet at det finnes et uroksehorn og et tavl inne i hovet. Sturlaug ser inn i hovet og

Þar ser [hann] [at] sten dr urarhorn frammi fyrir Þor a bordinu. Þat var Sua fagurt sem a skinanda gull sæi. Fullt var þat af eitri. Tafl ok taflbord sa hann þar hanga huartueggja af lysigulli gert. Skinandi klædi ok gullhringar uoru festir upp a stengr.<sup>155</sup>

Her ser vi at tavlspeilet er fremhevet som en verdifull gjenstand i hovet. På bordet foran Tor står et uroksehorn, men tavlbordet henger på veggen. Dette skulle tyde på en forestilling om at hornet var viktig i det hverdagslige. Hornet var fullt av eiter, og dette *kan* være et utslag av forfatterens kristne tankegang, men det er ikke hornet jeg spesielt

<sup>154</sup> Zitzelberger 1984: 57. ”gjort av lysende gull.” [Egen oversettelse].

<sup>155</sup> Zitzelberger 1984: 57. ”Det var så fagert at det skinte som gull. Fullt var det av eiter. Tavfl og tavflbord så han henge der, begge av lysende gull gjort. Vakre klær og gullringer var festet på stenger.” [Egen oversettelse].

skal konsentrere meg om her. Tavlspillet derimot blir beskrevet hengende på veggen og ble muligens bare tatt ned av veggen i hovet ved spesielle anledninger.

Det er markert at både hornet og tavlbrettet er gjort av skinnende materiale som om det var gull. I følge Hamel har gull, slik jeg tidligere har vist, hatt en særskilt religiøs betydning, som det uforgjengelige metall. Gulletts magi var så sterk at det til og med overlevde *ragnarök* i form av spillebrikkene.<sup>156</sup> *Völuspá* nevner jo på den andre siden *gullnar tóflor*, og dette kan selvfølgelig være en årsak til at forfatteren av *Sturlaug saga Starfsama* lar spillet inngå som en del av interiøret i hovet. *Völuspá* er fortellingen om verdens skapelse og undergang. I mange religioner vet vi at det har vært spesielle riter i forbindelse med innsettelsen av en ny hersker. Disse ritualene har ofte vært preget av *det hellige ekteskap*, men også verdens død og gjenfødelse, slik det er beskrevet i *Völuspá*. En mulig årsak til at et tavlspill er å finne i hovet i *Sturlaug saga Starfsama*, er at spillet ble brukt i forbindelse med initiasjon av en ny hersker. En annen mulighet er at jeg her kan knytte brettspillet til *det hellige ekteskap*. Den tredje muligheten er muligheten for en kult i forbindelse med *godt år og fred*, knyttet til Frigg, med Frøy, Tor og Odin som sine motparter.

I følge Adam av Bremen, som har en av de få beskrivelsene vi kjenner av et hov, er det Tor, Odin og Frøy som inntar setene i hovet i Uppsala. Adam av Bremen nevner ingenting om tavlspill i hovet, dette formodentlig fordi det ikke var et spill der. Om Tor blir det sagt at han ”rår over [...] godvær og årsvekst.” Det blir fremhevet om Frøy at ”han skjenker de dødelige fred og lyst og glede”, og om et bryllup skal feires, så skal det likeledes blottes til Frøy. Odin ”gir menneskene mot i kampen mot fiender.”<sup>157</sup> Dette er den vanligste oppfatningen vi i dag har av et hov, det var de tre store mannlige gudene som inntok høysetene. Siden kildene er så sparsomme, er det vanskelig å uttale seg om min oppfatning er riktig, men det er tenkelig at det kunne være store variasjoner i utsmykningen av hellige bygninger og at forestillingen om et slikt hov som er beskrevet *Sturalug saga Starfsama* kan ha eksistert.

---

<sup>156</sup> Hamel 1934: 224.

<sup>157</sup> Adam av Bremen – *Beretningen om Hamburg stift, erkebiskopenes bedrifter og øyrikene i Norden* 1993: 206–207.

Debatten omkring Adams beskrivelse av et hov har vært omdiskutert, spesielt siden Adam aldri selv var i Uppsala.<sup>158</sup> Enkelte forskere har hevdet at beskrivelsen er et forsøk på å demonisere hedendommen. Britt-Mari Näsström later imidlertid til å mene at det kan være bedre hold i Adams historie enn tidligere antatt.<sup>159</sup> Henrik Janson mener på den andre siden at det aldeles ikke lå et hedensk tempel i Uppsala på Adam av Bremens tid. Derimot viser han at det trolig var ”en kyrka som utgjorde religiöst centrum inte bare för den runstensresande noblessen i Uppland, utan också för hela det sveonska kungadöme som stod i mot Hamburg-Bremen.”<sup>160</sup> Om det lå et tempel i Uppsala er for så vidt ikke det essensielle i denne sammenheng, her er jeg ute etter menneskenes forestillingsliv. Vi fikk fra Adam av Bremens beretning vite at enten Adam selv, eller menneskene fra Danmark, i middelalderen hadde en forestilling om de *hedenske* barbarene i nord. Det er ikke dermed sagt at det var slik, men folket forstod det slik og Tor, Odin og Frøy har alle sine plasser i hovet.<sup>161</sup> Det er ut fra min oppfatning trolig at det i middelalderens Norden eksisterte en forestilling om at brettspill var knyttet til en symbolsk handling i førkristen tid. Dette var sannsynligvis årsaken til at Frigg ble fremstilt sammen med de mannlige guddommene i hovet i *Sturlaug saga Starfsama*. Det er ut fra mitt synspunkt mulig at de russiske miniatyrbrettspillene, har hatt en funksjon i forbindelse med en slik symbolsk handling. Vi har ikke andre eksempler på at brettspill forekommer i sammenheng med hov, og hovet som Adam av Bremen beskriver var antakelig den vanlige forestillingen om et hedensk gudshus. Hva kunne så ha skapt en forestilling, om brettspillet knyttet til en symbolsk handling, blant middelalderens befolkning i Norden?

For å få et bedre inntrykk av hvorvidt det er forsvarlig å knytte brettspill til vaneætten, vil jeg i første omgang se litt nærmere på de mest sentrale norrøne gudene for fruktbarhet. Frøy og Frøya representerer som kjent de norrøne fruktbarhetsgudene, eller vanene, sammen med sin far Njord. Näsström har sannsynliggjort at det bak Frøya og Frigg, skjuler seg en *stor nordisk gudinne* slik vi finner i de fleste indoeuropeiske polyteistiske

---

<sup>158</sup> Näsström 1998: 17–18.

<sup>159</sup> Näsström 2001: 17–18 og 84–85.

<sup>160</sup> Janson 1998: 300.

<sup>161</sup> Janson 1998: 24.

religioner.<sup>162</sup> Senere har så denne gudinnen blitt splittet i henhold til sine forskjellige egenskaper.<sup>163</sup> Betydningen av Frøya er *frue* eller *herskerinne* og i mytene innehar hun alle de tre funksjonene som indoeuropeiske samfunn i følge Georges Dumézil er delt inn i: Prest/konge, kriger og fruktbarhetsfunksjon.<sup>164</sup> For Frøyas vedkommende vil disse rollene gjenspeiles i *seidkyndig*, *valkyrje* og *fruktbarhetsgudinne*.<sup>165</sup>

Frigg representerer normalt hjemmet og ekteskapet. Om jeg forutsetter at Frigg her opptrer på vegne av *den store gudinnen* i Norden, i hovet i *Sturlaug saga Starfsama*, må jeg også formode at det ikke var tilfeldig at det var akkurat Frigg som fikk denne representasjonsrollen.<sup>166</sup> Det er nå til dags allment akseptert at Frigg er et aspekt av Frøya, som representerer moderlighet, hjemmet og kvinnen i ekteskapet. I følge Näsström har fred og Frigg samme opphav av verbet *frjá*, som betyr *elske*.<sup>167</sup> Også Adam av Bremens benevnelse av Frøy som *Fricco*, kan etymologisk knyttes til *frjá*.<sup>168</sup> Dermed kan jeg på bakgrunn i etymologi knytte Frigg og *Fricco* nærmere det kjente sitatet *godt år og fred*, som var så vesentlig for å fremme fruktbarheten. Näsström er av den oppfatning at den store gudinnen som innehar alle de tre samfunnsfunksjonene danner en motvekt til den eller de mannlige representanter for de samme egenskapene.<sup>169</sup> I hinduismen finner vi *Draupadī* som er gift med de fem brødrene, *Pāndavaene*.<sup>170</sup> *Draupadī* er i følge Näsström motvekt til alle sine fem ektemenn.<sup>171</sup> Frigg blir så presentert i hovet, i *Sturalug saga Starfsama*, sammen med Odin, Tor og Frøy. Frigg er primært en representant for hjemmet og ekteskapet. Med henblikk på den etymologiske sammenhengen mellom Frigg og fred, vil det være sannsynlig, at Friggs tilstedeværelse i hovet henspiller på en kult som retter seg spesielt mot begrepet *godt år og fred*.

---

<sup>162</sup> Näsström 1998: 84–85.

<sup>163</sup> Näsström 1998: 84.

<sup>164</sup> Näsström 1998: 37.

<sup>165</sup> Näsström 1998: 109.

<sup>166</sup> *Den store gudinnen* er et begrep som er knyttet til forestillingen om at alle polyteistiske religioner opprinnelig hadde en mannlige og en kvinnelige guddom og at disse i senere tid ble splittet i forhold til hvilke egenskaper de skulle representere. *Den store gudinnen* vil slik representere alle gudinner i en gitt religion.

<sup>167</sup> *Caplex nettleksikon* URL: <http://www.caplex.net/web/artikkel/artliste.asp?funk=SOK&soketekst=frigg> [lesedato 30.09.03].

<sup>168</sup> Henriksen 1993: 77.

<sup>169</sup> Näsström 1998: 107.

<sup>170</sup> *Draupadi* URL: <http://www.haverford.edu/engl/eng1277b/Contexts/draupadi.htm> [lesedato 30.09.03].

<sup>171</sup> Näsström 1998: 107.

Odin representerer i følge Näsström prest/kongefunksjonen, Tor representerer krigerfunksjonen og Frøy representerer fruktbarhetsfunksjonen. Frøya, i vårt tilfelle i Friggs skikkelse, representerer som *den store gudinnen* alle disse tre funksjonene.<sup>172</sup> Slik kunne *den store gudinnen* i skikkelsen av Frigg sammen med Odin, Tor og Frøy opprettholde godt år og fred. Her har jeg vist at det er en sterkere tilknytning til *års ok friðar* enn til initiasjonsritualet for herskeren. Likevel vil jeg ikke konsekvent utelukke muligheten for at Friggs tilstedeværelse i hovet også kunne knyttes til *det hellige ekteskap* og gjennom dette, til initiasjonsritualet for makthaveren. Er det en tilfeldighet at brettspillet ble plassert i hovet? På hvilken måte kunne brettspillet i motsatt fall ha tjenestegjort gjennom en symbolsk handling i hovet?

Her har jeg vist at det i fornaldersagaen *Sturalug saga Starfsama* finnes et hov hvor Frigg inntar høysetet sammen med Odin, Tor og Frøy. I hovet er det et horn og et brettspill gjort av lysende gull. Hornet står på bordet, mens brettspillet henger på veggen. Når jeg ser denne fornaldersagaen i sammenheng med Gallehushornene tyder det på at det har eksistert en forestilling i den norrøne/germanske kulturen om en forbindelse mellom hornet, brettspillet og fruktbarhet i syvhundre år, allerede når sagaen ble nedskrevet. At både hornet og brettspillet er gjort av *lysende gull*, antyder at de har vært høyt verdsette gjenstander. I følge Hamels teori om gulletts magiske egenskaper ville gjenstandene formodentlig også besitte magiske karaktertrekk.

Videre har jeg undersøkt hvilken betydning det kan ha at det er akkurat Frigg som befinner seg i hovet og ikke Frøya, som jo er *Fruen* eller *Herskerinnen*. Her fant jeg at den etymologiske betydningen av Frigg sammenfaller med fred, og dette skulle skape en sterk tilknytning til begrepet *godt år og fred*. Frigg opptre i hovet sammen med Odin, Tor og Frøy som gjenspeiler *den store gudinnens* egenskaper, slik vi også finner det i hinduistisk tradisjon. Som jeg har illustrert, representerer Frigg i denne sammenheng trolig *den store gudinnen* som sammen med sine tre motparter bevarer godt år og fred.

---

<sup>172</sup> Näsström 1998: 107.



## Terningspelet og de lange linjene

Johan Huizinga poengterer at hos en rekke folk er terningspill en del av de religiøse



Fig. 10 *Śiva og Pārvatī* – det guddommelige paret spiller spill.<sup>173</sup>

og gamblere, og *Śiva* og *Pārvatī* spiller ofte spill sammen.<sup>175</sup> Paret spiller ikke bare for å ha det gøy, men gambler om hverandres klær.<sup>176</sup> *Pārvatī* har i mange henseende de samme egenskapene som også preger Frigg, hun verner hjemmet, ekteskapet og barna. På den andre siden kan *Pārvatī* knyttes til Frøya, siden også *Pārvatī* reiser rundt i verden og leter etter sin elskede *Śiva*.<sup>177</sup> Dette skjedde etter at *Śiva* og *Pārvatī* spilte et spill med terninger, *Śiva* tapte lendekledet og ble så sint at han forlot henne.<sup>178</sup> Det blir fortalt om *Śiva* og *Pārvatī* at de har et heftig seksualliv, noe som skulle knytte paret svært nær fruktbarhet. Det at mytene forteller at de gamblet klærne av hverandre skulle også innebære et kraftig erotisk element. Georg von Simson mener at parets terningspill formodentlig har sammenheng med *det hellige ekteskap*.<sup>179</sup>

De norrøne mytene forteller ikke hvorfor Od forlot Frøya. Mytene forteller bare at Frøya gråt sine røde gulltårer og reiste rundt i verden for å lete etter Od. Det er ikke mulig å

<sup>173</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Shiva cheats Parvati in the game of dice* URL:

<http://www.exoticindiaart.com/product/HB67/> [lesedato 09.05.03].

<sup>174</sup> Huizinga 1963: 65.

<sup>175</sup> *Pārvatīs* og *Śivas* hang til spill blir feiret under festivalen *Diwali* som feires i oktober/november hvert år, som en del av ritualet i forbindelse med overgangen til det nye året. For nærmere informasjon se *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 473.

<sup>176</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 473.

<sup>177</sup> *Parvati the Love Goddess: Tales of Marriage and Devotion in Art and Mythology*. URL:

<http://www.exoticindia.com/article/parvati> [lesedato 30.05.03].

<sup>178</sup> *The Encyclopedia of Religion*, bind 5 1995: 473.

<sup>179</sup> Simson 2003: Personlig meddelelse 19.05.03.

utelukke, men heller ikke bevise, at særlig erotiske scener fra Frøya-mytene ble sensurert bort i kristen middelalder, og at dette er noe av årsaken til det marginale materialet vi har bevart i dag. Likevel ser jeg her en klar parallell mellom Frøya og Od og *Pārvatī* og *Śiva*, siden begge husfruene leter etter sine husbønder. Hinduismen og den norrøne mytologien har de samme røttene. Det er derfor mulig at det også i norrøn mytologi har vært en myte om det guddommelige paret som spilte spill. Indisiene tyder på dette, men det er ikke mulig å fastslå.

Videre har jeg diskutert en eventuell sammenheng mellom Frøya og Od og *Śiva* og *Pārvatī*. Det er interessant å merke seg likhetene mellom disse to parene. Både den erotiske delen og det at den mannlige part forsvinner, mens den kvinnelige part reiser rundt i verden for å lete etter ham, bringer disse to parene nærmere hverandre. I de norrøne mytene har vi bevart svært få skriftlige fragmenter av hva som ventelig har vært en del av Frøya-kulten. Det er derfor ikke usannsynlig, men heller ikke mulig å verifisere en forbindelse mellom Frøya og Od, *det hellige ekteskap* og brettspill.

Den kjente folkevisen *Terningspelet* finnes i mange varianter i Norge. På 1800-tallet begynte historikere og folklorister å samle inn viser og ballader, og de versene som gjengis her er fra en versjon som er nedskrevet av Sophus Bugge i 1864.<sup>180</sup> Visen handler om en kongsdatter som møter en gjeter og spiller tavl med ham. Han satser sine klær og hun satser møydommen.

2. Høyr de liten féhyring  
eg talar te deg  
lyster dú inkje kaste  
gulltærningar mæ meg.

3. Eg æ no so liten  
eg æ no so ung  
eg hev inkje Skjeling  
hell dalar í min pung.

4. Ja set dú upp de hóser  
å set dú upp de skó  
eg set ímót min møydóm  
å den æ falli gó.

5. Den fyste gulltærning  
på tævlebori rann  
Jomfrua tapa  
å féhyring han vann

---

<sup>180</sup> *Dokumentasjonsprosjektet* URL:  
[http://www.dokpro.uio.no/ballader/tekster\\_html/d/d399\\_007\\_fnote.html#sluttnote](http://www.dokpro.uio.no/ballader/tekster_html/d/d399_007_fnote.html#sluttnote) [lesedato 10.04.03].

Det er her tydelig at temaet knyttet til seksualitet og brettspill har overlevd helt til i våre dager. Det er i denne sammenheng naturlig å sammenligne denne balladen med *Śivas* og *Pārvatīs* terningspill, hvor *Śiva* satser sine klær i spillet med sin hustru *Pārvatī*. Balladen viser trolig til en tapt myte der Frøya og Od spiller spill. Om jeg drar linjene fra antagelsen om en slik tapt myte til fortellingene om *Śiva* og *Pārvatī*, så ville det være tenkelig at også Od taper og løper naken bort. Frøya drar så ut i verden, i forskjellige forkledninger, for å lete etter sin elskede.

På den andre siden kan jeg forfekte at om brettspill en gang har inngått som en del av et fruktbarhetsrituale, så ville det i det minste vært inkludert i *Skirnesmál*. Problemet ligger her i noe som ser ut til å være en amputasjon av mytologien når det gjelder erotiske motiver. Snorre sier i *Skaldskaparmál* at Frøya er den gjeveste av alle gudinner.<sup>181</sup> Men det finnes bare en eneste myte som omhandler Frøya. De seksuelle aspektene i *Hynduljóð* kan vel sies å være svært beskjedne til å omhandle en fruktbarhetsgudinne.

### **2.3 Dronningen av kaos og hennes brettspill**

I de tilfeller jotner er involverte i situasjonen omkring et brettspill er det spesielt verdien som fremheves. Hamel mener at selv om det ikke alltid er spesielt nevnt, kan en anta at spill, som har tilhørt overnaturlige vesener, har hatt skjulte magiske krefter.<sup>182</sup> I fornaldersagaen *Egils saga Einhanda ok Ásmundar Berserkjarbana* finner jeg tre situasjoner hvor brettspill hedres på grunn av den høye verdien.<sup>183</sup> Egil og Ásmund møter jotundronningen *Arinnefja* som forteller: ”Faðir minn hafði átt þrjá kostgripi. Þat var horn ok tafl ok gullhringr. Þeir bræðr tóku hornit ok taflit af oss systrum, en hringinum gátum vit haldit [...]”.<sup>184</sup> Så ”brørne tok hornet og brettspælet fra oss systur”.<sup>185</sup> Uttalelsen er bemerkelsesverdig fordi den antyder at brødrene hadde anledningen til å velge, mens

---

<sup>181</sup> Snorre Sturlason 1978: 45.


<sup>182</sup> Hamel 1934: 231.

<sup>183</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 154. Fornaldersaga datert til 1300-tallet.

<sup>184</sup> *Egils saga einhanda ok Ásmundar berserkjabana - Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/> [lesedato: 19.09.03]. Norsk oversettelse ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 41. ”Far min hadde átt tre kostsame ting, det var eit horn og eit brettspell og ein gullring. Dei to brørne tok hornet og brettspælet frá oss systur, men ringen fekk vi ha, og det var ein god eigenlut.”

<sup>185</sup> ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 41.

søstrene måtte ta det de fikk. En skulle tro at gullringen hadde høyere verdi enn både hornet og tavlspillet, men slik blir det ikke fremstilt i sagaen. Om tavlspillet og hornet ble sett på som rituelle objekter, så ville det også være en tilfredsstillende forklaring på valget brødrene gjorde. Denne episoden må her ses i sammenheng med hva jeg har påpekt tidligere, og dette skulle være enda et indisium for at brettspillet og hornet hadde en verdi ut over det rent materielle.

Da *Arinneffas* brødre skulle giftes finner vi følgende uttalelse ”Var þá inn borit klæðit ok skyrtan, tafl þat it góða, er þeir bræðr höfðu átt, ok hringrinn inn góði, er kerling hafði átt, ok margar gersimar aðrar.”<sup>186</sup> Vi ser her at tavlspillet inngikk som en del av bryllupsgavene. Dette er svært interessant sett i lys av nevnte tanke om brettspillet som en symbolsk gjenstand i forbindelse med *det hellige ekteskap*. Selvsagt kunne brettspillet bare være et brettspill som ble verdsatt for sin materielle verdi, men det er da litt merkelig at det her blir spesifikt nevnt. De andre artiklene som blir spesifisert er klær og en ring. De øvrige gjenstandene er bare nevnt som ”mange andre dyre ting.”<sup>187</sup> Klærne var formodentlig der for å kle opp brudeparet. Ringen har Steinsland med stor overbevisning knyttet til *det hellige ekteskap*.<sup>188</sup>  den jeg her har brukt er problematisk, og det er derfor på nåværende tidspunkt ikke mulig å fastslå en forbindelse mellom brettspillet og ekteskapsritualet. Når jeg så tar i betraktning sammenligningen jeg tidligere gjorde mellom Frøya og Od og *Śiva* og *Pārvatī*, kan jeg slå fast at jeg nærmer meg en sannsynliggjøring. Dette krever imidlertid et mer omfattende forskningsprosjekt enn jeg har mulighet for å gjennomføre i denne omgang.

I den samme sagaen finner vi en merkelig historie som forteller at dronning *Arinneffas* datter faktisk også var guden Tors datter. Dette kan igjen knyttes til Steinslands teori omkring *det hellige ekteskap* i de norrøne mytene.<sup>189</sup> Fornaldersagaene er det god grunn til å være kritiske til, men denne historien har store likhetstrekk med Odin/Skade- og

---

<sup>186</sup> *Egils saga einhanda ok Ásmundar berserkjabana - Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/> [lesedato: 19.09.03]. Norsk oversettelse ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 41. ”Dá vart kledet og skjorta innborne, og det gode brettspilet som brørne hadde fått, og den gode ringen som kjerringa hadde átt og mange andre dyre ting.”

<sup>187</sup> ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 48.

<sup>188</sup> Steinsland 1991: 148-160.

<sup>189</sup> Steinsland 1997: 74-84.

Frøy/Gerd-relasjonene. Odin og Skade er som kjent foreldre til Sæming, den første i Håløygætten, slik Frøy og Gerd er foreldrene til Fjolne, den første i Ynglingeætten. Likheten mellom forbindelsene Tor/*Arinnejfa*, Odin/Skade og Frøy/Gerd gjør at *Arinnejfas* fortelling muligens kan knyttes til *det hellige ekteskap*. Likhetstrekkene er så påfallende at jeg finner det verdt å nevne i denne sammenhengen. Med dette vil jeg forsøke å belyse *Arinnejfas* mulige tilknytning til *det hellige ekteskap*. I andre etniske religioner er *det hellige ekteskap* basert på et rituelt møte mellom kongen og en prestinne. Det er mulig at jotunkvinnene er en parallell til prestinnene i andre etniske religioner hvor vi kjenner igjen temaet med *det hellige ekteskap*. Det finnes eksempler på at jotunkvinner har vært tilbedt,<sup>190</sup> men om prestinnene, knyttet til en slik kult, har hatt en slik funksjon i forbindelse med herskerens initiasjon er ikke kjent. Ut fra mytene står det klart at jotnene vet meget om gudene og deres ætter, men de er ikke guder selv. Jotnene opptrer også ved anledninger som tilsier kraftige endringer, for eksempel enden på gullalderen. Det er i kildene tydelig at jotnene ofte ble framstilt som mektige og kunnskapsrike. De ble på den andre siden beskrevet som innehavere av kaoskrefter.

Forbindelsen mellom guder og jotner er iøynefallende, og i *Egil saga einhanda og Ásmundar berserkjabana* finner vi også fortalt hvordan *Arinnejfa* og Tor fikk et barn sammen. I denne historien er det ikke bare én jotunkvinne, men flere søstre som etter hvert dreper den som Tor velger. Til sist er det bare *Arinnejfa* tilbake og hun får hele arven etter søstrene. Det er ikke tegn på at det er en fast forbindelse mellom Tor og *Arinnejfa*, men jeg finner sammenhengen mellom Tor, som jotnenes største bekjemper, og Jotunheimens dronning – *kongen av orden* og *dronningen av kaos* – svært fascinerende. I de fleste av tilfellene hvor vi hører om en blanding mellom guder og jotner, blir deres sønn den første i en berømt kongerekke. Muligens ligger løsningen i at kombinasjonen av gud og jotunkvinne er både kaos og orden. Deres avkom kunne kanskje beherske både jotunslektens kaoskrefter og gudenes ordnede verden. Når vi ser på genealogiske dikt med skandinavisk opphav, ser vi at kongeslekter gjerne fører sine slekter tilbake til slike relasjoner mellom guder og jotner. Tor og *Arinnejfa* får sammen

---

<sup>190</sup> Näsström 1998: 57. Skade finnes i mange stedsnavn og dette tyder på at en kult har vært knyttet til henne i førkristen tid.

en datter som blir kalt *Skinnefja*, sagaen sier ikke noe om hva som videre skjer med henne.<sup>191</sup>

*Arinnefja* framstår med sin forbindelse til Tor i et spesielt lys i relasjon til *det hellige ekteskap*. Det er nærliggende å sammenligne henne med Skade og Gerd. *Arinnefja* var på dette tidspunkt i besittelse av ringen som var arv etter faren, og ringen er som tidligere nevnt et viktig symbol i forbindelse med *det hellige ekteskap*. *Arinnefja* lot sine brødre benytte seg av hennes arv til brødrenes bryllup. Det er derfor mulig at *Arinnefja* kunne ha fått tilgang til både hornet og tavlbrettet om dette var nødvendig.

*Arinnefja* forteller også om et annet verdifullt tavlspill. Hun kommer opp i en situasjon, fordi hun prøvde å vinne en mann som allerede var gifteklar med en annen. Her må hun kjøpe seg fri ved å hente tre kostbare gjenstander fra underverdenen. Disse gjenstandene var en kåpe som ikke kunne brennes med ild, et horn som ikke kunne drikkes tomt og et brettspill som spilte av seg selv om noen spilte på den ene siden.<sup>192</sup> Her legger jeg merke til forbindelsen mellom et forestående bryllup og *Arinnefjas* oppgave, som besto i å hente blant annet et magisk brettspill og et horn. Hornet og brettspillet ser ut til å være et gjenstandspar som går igjen i kildematerialet. Det er videre påfallende å legge merke til den stadige forbindelsen til fruktbarhet eller ekteskap.

Her har jeg gjennomgått *Egils saga Einhanda ok Asmundar Berserkjarbana* først og fremst med tanke på brettspill, men jeg så også nærmere på episoden om *Skinnefjas* opprinnelse. Dette fordi den også kan knyttes til *Arinnefjas* mulige tilknytning til *det hellige ekteskap*. Samtidig er det vesentlig at hun eide ringen og trolig hadde tilgang både til horn og tavlbrett. Det er, ut fra hva jeg har funnet, en kjensgjerning at brettspillet og hornet nødvendigvis må ha hatt en verdi ut over det rent materielle. Sannsynligheten for at brettspill, ved mer utførlig forskning, kan knyttes til *det hellige ekteskap* er tilstede, men det er ikke rom for å behandle dette grundig her.

---

<sup>191</sup> ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 42.


<sup>192</sup> ”Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane” 1989: 42–44.

## 2.4 Odin og Tor som spillebrikker?

De små statuettene, fra vikingtid, som sannsynligvis fremstiller norrøne guder, kan være av interesse for min undersøkelse i forbindelse med spill i en sosial kontekst. Det er funnet en Tor-statue (fig. 11) på Island som dateres til sent 900-tall.<sup>194</sup> Det finnes også en Frøy-statue (fig. 13) som er funnet i Sverige og dateres til tidlig 1000-tall.<sup>195</sup> Tor-statuetten er 6,7 cm høy og er framstilt i bronse.<sup>196</sup> Frøy-statuetten er likeledes i bronse og måler 6,9 cm.<sup>197</sup> Statuettene er på størrelse med store spillebrikker og kan sammenlignes med flere lignende små menn laget i bein, horn eller hvalrosstann. Størrelsen på tilsvarende små menn er fra 3,5 – 6,5 cm og formatet ville slik være perfekt for de fleste spillebrett for *hnefatafl* som er funnet.



Fig. 11 Statuett av Tor.<sup>193</sup>

Disse små figurene har lenge vært et lite mysterium, og de har på det nærmeste blitt tolket som amuletter. Vi hører ikke om slike spillebrikker i skriftlige kilder, likevel vil jeg ut fra størrelse og den særskilte utformingen tro at de meget godt kunne ha vært svært personlige kongebrikker for *hnefatafl*. At mennesker i de høyere samfunnslag hadde sine personlige spillebrikker var alminnelig, dette vet vi fra arkeologiske funn fra graver. Så en spesiell og personlig utformet kongebrikke, for bruk til *hnefatafl*, ville ikke være merkelig. Det finnes flere funn av slike små menn som holder seg selv i skjegget. Det er funnet en i Russland og en både i Lund og i Roholte i Danmark. Alle har datering til 900–1000-tallet. 

<sup>193</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Thor's homepage* URL: <http://www.pitt.edu/~dash/thor.html> [lesedato 12.05.03].

<sup>194</sup> Steinsland og Sørensen 1994: 55.

<sup>195</sup> *Statens Historiska Museum, Stockholm* URL: <http://www.historiska.se/collections/treasures/viking/frej.html> [lesedato 28.03.03].

<sup>196</sup> Ashliman, D. L. Personlig meddelelse 30.03.03.

<sup>197</sup> *Statens Historiska Museum, Stockholm* URL: <http://www.historiska.se/collections/treasures/viking/frej.html> [lesedato 28.03.03].



Fig. 12 Statuett fra *Baldursheimskumli*.<sup>198</sup>

I *Baldursheimshaugen* på Island ble det funnet 24 spillebrikker for *hnefatafl*, en terning og en liten mannfigur som sitter og holder seg i skjegget (fig. 12). Funnet dateres til 900-tallet.<sup>199</sup> *Baldursheimsmannen* er laget i hvalbein og er 3,9 cm høy.<sup>200</sup> Den er således en del mindre enn bronsestatuettene av Tor og Frøy som er presentert over. Funnet fra Island

støtter teorien om at vi her har med spillebrikker å gjøre. Siden det ikke var funnet noen annen mulig kongebrikke i graven, vil jeg tro at *Baldursheimsmannen* nettopp er en *hnefa*. Mannsfiguren fra *Baldursheimshaugen* er erodert og var nok i utgangspunktet et dårligere håndverk

enn den utrolig fint utførte Tors-figuren, som det er mest nærliggende å sammenligne den med. Som vi ser av bildene er likevel likhetstrekkene mellom den antatte Tors-figuren og *Baldursheimsmannen* svært store.

Det er videre en mulighet for at disse små figurene kan ha vært rituelle spillebrikker, som ble brukt til spesifikke symbolske handlinger og ved særskilte anledninger. *Hnefa*, eller kongen i *hnefatafl*, symboliserer herskeren, og innen religiøse kretser ville guden være konge i kosmos. Det er guden som holder orden i verden og forhindrer kaos i å oppstå. På samme måte holder den verdslige kongen orden i en region. Når jeg er inne i denne tankerekken, er det lett å koble den sammen med Hamels idé om at tavlspeillet i *Völuspá* er religiøst knyttet til forestillingen omkring *godt år og fred*. De to bronsefigurene vi har bevart av denne typen



Fig. 13 Statuett av Frøy.<sup>201</sup>

<sup>198</sup> Illustrasjonen er hentet fra Kristján Eldjárn 2000: 417.

<sup>199</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 246.

<sup>200</sup> Kristján Eldjárn 2000: 418.

<sup>201</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Statens Historiska Museum, Stockholm* URL: <http://www.historiska.se/collections/treasures/viking/frej.html> [lesedato 12.05.03].



er sannsynligvis avbildninger av Frøy og Tor; og begge var de fruktbarhetsguder. *Baldurheimsmannen* kan, som nevnt over, være en kopi av Tors-statuetten, om enn kvaliteten, i utformingen, ikke kan sammenlignes. Her vil jeg foreslå, etter hva jeg har gjennomgått tidligere, at disse tre statuettene er spillebrikker som nettopp var knyttet til en symbolsk handling i forbindelse med fruktbarhet. Det er tankevekkende å se at dateringen av disse mulige spillebrikkene sammenfaller med introduksjonen av kristendommen, men likevel før den kristne lære er offisiell religion i Norden. Etter min oppfatning kan disse figurene ha vært en reaksjon på innføringen av kristendommen, og tidsrammen er i denne sammenheng påfallende, da alle dateres til overgangen mellom hedensk og kristen religion.

Det faktum at dette er en begrenset funnkategori, tilsier i neste rekke at det rimeligvis var stormenn som hadde et særlig forhold til den gamle religionen og som ville bruke midler på å skaffe seg en slik brikke. Det er rimelig at en velhavende hedensk høvding, med verv som offerprest, ville funnet det fordelaktig å anskaffe seg en spillebrikke som både var meget personlig, men også tydelig viste hvor hans religiøse sympatier lå. Ved innføringen av kristendommen ble det antakelig viktigere å vise hvilken gud hver enkelt satte sin lit til i større grad enn tidligere. Det å ha en slik spillebrikke kunne ha vært en måte å formidle offentligheten sine private holdninger i forhold til religion på, samtidig som det var en staselig brikke. Kostnadene ved å få produsert en slik brikke ville naturligvis også gjenspeile hvilken status eieren hadde i samfunnet.

Det er videre et spennende fenomen at det ikke er funnet brikker, som kan sammenlignes med brikkene som er omtalt over, som kan ha kristen tilknytning. Dette faktum fører i neste omgang til tanken på at *hnefatafl*, i alle fall i denne overgangsfasen mellom hedensk og kristen religion, sannsynligvis ble knyttet til hedendommen. Ut fra mitt synspunkt er det med bakgrunn i diskusjonen over trolig at brikkene har hatt en religiøs funksjon både i seg selv, som en amulett og som konge på spillebrettet, hvor den var knyttet til en symbolsk handling.

Det er ut fra det jeg har vist over, sannsynlig at disse statuettene var *hnefataflbrikker* som var knyttet til symbolske handlinger i forbindelse med fruktbarhet. Ved å eie en slik praktfull spillebrikke, markerte en kanskje sin religiøse status i samfunnet, som en motreaksjon til kristendommen. Spillebrikker av dette slaget ville også, med bakgrunn i kostnadsnivået, være en måte å vise sin rikdom på. Det er videre trolig at brikker av dette slaget har vært en årsak til at *hnefatafl* ble knyttet sterkere til den gamle religionen og at dette var medvirkende til at spillet gikk ut av bruk.

## **2.5 Kan jeg fastslå om brettspill har hatt en religiøs funksjon?**

Kildene jeg har gjennomgått i dette kapittelet er vage og vanskelige å forklare. Likevel er det indisier som peker mot at brettspill har vært en religiøs rekvisitt som ble knyttet til fruktbarhet. Avbildningene på Gallehushornene kan trolig knyttes til en offer- og fruktbarhetskult. Feltet på det store hornet hvor vi finner brettspillet viser også to store slanger og slangene representerer trolig fruktbarhet og fornyelse. Det er også en mulighet for at en ved mer utførlig forskning, enn det som er rom for her, kan snakke om å sannsynliggjøre en kult omkring ekteskap hvor brettspill har vært en viktig del av seremonien.

Det er rimelig å tro at forfatterne av *Sturlaug saga Starfsama* og *Egils saga Einhanda ok Asmundar Beserkjarbana* har kjent *Völuspá* og dette forsterker inntrykket av at det i middelalderen var knyttet en forestilling til tavl som noe hellig eller uforgjengelig. Det er problematisk å uttale seg sikkert, det er likevel en mulighet for at en norrøn myte, som henviser til en fruktbarhetskult har gått tapt fra det ekstremt magre kildegrunnlaget som er tilgjengelig. Likevel er det, ut fra det kildematerialet jeg har vist over, en mulighet for at visen *Terningspelet* kan ha basis i en forsvunnet myte eller kult som var knyttet til dette temaet. Det er en fristende tanke at spilllets tilstedeværelse i hovet i *Sturlaug saga Starfsama* har sammenheng med *det hellige ekteskap* og at dette også er årsaken til at Frigg befinner seg i hovet. Slik ville Frigg representere den store gudinnen og er en motvekt til de øvrige gudene i hovet. Også henvisningen til tavlspillet som bryllupsgave i

*Egils saga Einhanda ok Asmundar Beserkjarbana* kan muligens tolkes henimot en slik forsvunnet myte eller symbolsk handling.

### 3.0 Brettspillet og mennesket

Her vil jeg ta for meg menneskenes daglige befatning med spill. Diskusjonen vil starte med en brikke som sagaforfatteren kanskje har tillagt magiske egenskaper. Her vil også bruk av magi for å vinne spill bli behandlet. Videre vil jeg ta for meg om brettspillet har hatt en funksjon i forholdet mellom gifteklare unge. I kapittel 3.3 vil jeg diskutere de dramatiske motsigelsene som vi finner i kildene i forbindelse med hvilken grad av aksept spill ser ut til å ha hatt. Det kan synes som om spill på den ene siden blir betegnet som et gode og på den andre siden fordømt. På de følgende sider skal årsakene til konflikten i kildematerialet drøftes. Kvinner er ikke i alle sagaene like begeistret for spill, dette vil bli gjennomgått i kapittel 3.4. Til sist vil jeg undersøke strategispillenes eventuelle forhold til samfunnet, og hvilken forbindelse det kunne være mellom brettspill og status. Primært vil de skriftlige kildene stå i fokus her, men også kunsthistoriske og arkeologiske kilder vil bli gjennomgått.

#### 3.1 Magi og brettspill i menneskenes hverdag

I kildematerialet finner jeg langt flere tilfeller hvor det er to gode venner som spiller spill enn, slik jeg vil diskutere i kapittel 3.2, en mann og en kvinne. Jeg vil først diskutere en episode i *Ragnars saga Loðbrokar* hvor to menn satt ved tavlbrettet da de fikk et dødsbudskap. Videre skal jeg se nærmere på hvilken type magi menneskene i middelalderen kunne bruke for å vinne i spill.

#### Den magiske spillebrikken?

I *Ragnars saga Loðbrokar*, som trolig var skrevet omkring 1230, hører vi at ”Sigurðr ormr í auga ok Hvítserkr hvati sitja at hneftaflí”.<sup>202</sup> I utgangspunktet spilte de for tidsfordriv og glede, men når dødsbudskapet kommer, og brødrene får meldingen om deres fars død tar Hvítserk en tavlbrikke og klemmer den så hardt at det pipler blod under neglene hans.<sup>203</sup>

---

<sup>202</sup> *Ragnars saga loðbrokar – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/ragnar.htm> [lesedato 19.09.03].

*Medieval Scandinavia* 1993: 519. Fornaldersaga hvor den eldste utgaven trolig var komplett omkring 1230-tallet.

<sup>203</sup> *Ragnars saga loðbrokar – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/ragnar.htm> [lesedato 19.09.03].

At det var en tavlrikke som fikk unngjelde for Hvitserks sorg var kanskje bare en tilfeldighet, det var rimeligvis den nærmeste gjenstanden siden de satt ved spillebrettet da budskapet kom. Det som er interessant er at sagaen ikke nevner med et ord at brikken ødelegges, mens Hvitserks hånd tar alvorlig skade. Sagaen nevner imidlertid ingenting om hvilket materiale brikken var laget av. Det vil derfor forbli et uløst spørsmål, om det var brikkens materiale eller en forestilling om brikkens kraft, som gjorde at sagaforfatteren lot episoden framstå på denne måten. Det er en mulighet for at brikken var en *hnefa*. Hvitserks personligerikke, formet som Tor eller Frøy (fig. 11,12 og 13). Dette kunne ha forklart noe av kraften som forfatteren her tillegger brikken. Sagaen sier imidlertid ingenting om dette og jeg vil derfor se om jeg kan finne en alternativ løsning.

Hamel mente, som vi så i kapittel 2.1, at de gyldne brikker i *Völuspá* hadde en magisk kraft, som hjalp gudene med å holde orden i verden.<sup>204</sup> Med utgangspunkt i det materialet jeg har lagt frem i kapittel 2.0, finner jeg det sannsynlig at sagaforfatteren lar Hvitserks sorg fremstå på denne måten, for å fortelle leseren hvilket alvorlig inngrep det var i Hvitserks livsorden at faren døde. Hvorfor valgte i så fall forfatteren å fremstille Hvitserks sorg på dette viset? Claude Lévi-Strauss har gjort seg noen refleksjoner omkring spill og forholdet mellom de levende og døde menneskene:

I det store biologiske og sosiale spill som hele tiden utspilles mellom de levende og de døde, er det klart at de eneste vinnerne er de levende. Men det å vinne et spill, er å «drepe» motstanderen på en symbolsk måte.<sup>205</sup>

Ut fra dette tolker jeg at Hvitserk som den gjenlevende, var vinneren i livets spill. I en situasjon der noen av våre nærmeste dør er det ikke lenger behagelig å være vinneren av livets spill. Det ligger kanskje heller ikke bare på det fysiske plan at Hvitserk klemmer brikken så hardt at blodet pipler, men også på det ideologiske plan. Her ville spillet representere Hvitserks verden slik den besto når faren ennå levde. En kan se det slik at i menneskenes liv er døden kaos og livet orden. Med farens død kommer kaos inn i

---

<sup>204</sup> Hamel 1934: 227.

<sup>205</sup> Lévi-Strauss 2002: 55.

Hvitserks liv, men brikken kan ikke hjelpe ham, for døden er menneskenes lodd. Le Goff mener at det europeiske samfunn på 1200-tallet projiserte og overførte de daglige gjøremål til symbolske og magiske spill.<sup>206</sup> Slik mener jeg at forfatteren her har brukt brikken som en allegori på kaos og orden i det mikrokosmos som Hvitserks liv er.

## Magi for å vinne

I enkelte arkeologiske funn er det avdekket spillebrikker med navn på. Disse dateres til middelalder. I noen tilfeller er det rett og slett bare

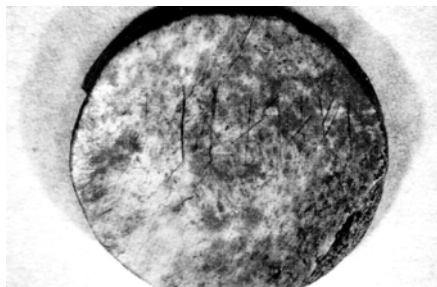


Fig. 14 Spillebrikke.<sup>207</sup>

en erklæring av eierskap, og ofte er slike ristninger å finne på backgammonbrikker. Som oftest er det kun navnet som er ristet, men fra *Kaldus, Kujawsko-Pomoskie* i Polen er det funnet en brikke som sier *ionaTaf1 - Jon (?) eier tavlbrikken* (fig. 14).<sup>208</sup> Dette er en funnkategori som vi skal se, i noen tilfeller, kan ha religiøse eller magiske undertoner.

Fra Rogaland har vi et strøfunn av en gjenstand som minner om spillebrikken vist over, som Magnus Olsen mener er en amulett. Dateringen er usikker, men trolig fra 1100-tallet. Den ene siden er uten runer, men til gjengjeld har gjenstanden her dypt ristede figurer. I øvre halvdel finner vi bue og pil, en stående skjeflet øks, en stighbøyle og et liggende blottet sverd. I nedre halvdel ses en dyrefigur med horn(?) og rett utstående hale.<sup>209</sup> Teksten på brikkens bakside er:

- ha<ra<lr
- ko<n<u<nkr leifr
- ur
- ha<ra<lr
- ko<n<<u<nkr leifr
- ur

<sup>206</sup> Le Goff 1997: 361.

<sup>207</sup> Illustrasjonen er hentet fra Chudziak 2003: 20.

<sup>208</sup> Terje Spurkland 2003: Personlig meddelelse.

<sup>209</sup> *Norges innskrifter med de yngre runer*, bind III 1954: 301, rune nr. N270. Brikken er 4.6 cm i diameter og 6-8 mm tykk.

Denne innskriften setter Magnus Olsen i sammenheng med middelalderske magiske formuler som ble brukt for å få hell i spill. Olsen viser til et islandsk manuskript fra andre halvdel av 1400-tallet, hvor Harald er brukt sammen med to andre navn som kan være kongenavn. Formelen skal gi hell i terningkast og skal ristes og legges under bordet hvor det spilles. Det skal derpå leses *Paternoster* og salme 130.<sup>210</sup>

olafr:	olafr:	haralldr:	haralldr:	eirikr:
olafr	olafr	haralldr	haralldr	eirikr

Formelen ledsages av følgende forklaring: ”Rist á kefli stafi þessa eðr blaði ok legg undir borðit, þar sem þú kastar, ok les Pater noster til heiðrs Ólafi kongi.”<sup>211</sup>

På bakgrunn av størrelse og form på gjenstanden, vil jeg gå ut fra at dette er en spillebrikke, spesielt siden den ikke har hull eller annen festeanordning. Dyrefiguren er kanskje et jaktmotiv, og om jeg sammenligner dette med de skriftlige kildene finner jeg buen, stigbøylen, øksen og sverdet som kan representere styrke. Dette vil jeg diskutere nærmere i kapittel 4.3.

I bunnen ligger spillebrikken som i seg selv representerer intellektet. Her ser jeg også runene som innebærer skrivekyndighet. Om teksten er en magisk formel, kan vi lett forestille oss at det ikke er bare i spill eieren ønsket seg hell, han ønsket seg kanskje hell og framgang innen alle disse egenskapene som var viktige for manndommen. Derfor vil jeg si meg enig med Olsen i hans idé om at dette er en amulett for lykke, framgang og et godt liv, men i følge min oppfatning er det først og fremst en spillebrikke.

---

<sup>210</sup> *Norges innskrifter med de yngre runer*, bind III 1954: 301–306, rune nr. N270. *Bibelen* 1980: 654.

<sup>211</sup> *Norges innskrifter med de yngre runer*, bind III 1954: 301–306, rune nr. N270. Sitat fra manuskript AM 434a i følge *Norges innskrifter med de yngre runer*, bind III 1954: 301–306, rune nr. N270. ”Rist disse staver på trepinne eller blad og legg under bordet, der som du kaster, og les Pater noster til Olav Konges heder.” [Egen oversettelse].

## 3.2 De elskende

### Brettspillet mellom de elskende

I løpet av 1200-tallet kommer det inn i sagalitteraturen en spesiell type beretning, både i ridder- og fornaldersagaer, som handler om menn og kvinner som spiller sammen. I *Heiðarviga saga*, som er en av de eldste islendingesagaene, er det en slik fortelling. Dette er den eldste bevarte sagaen hvor det eksisterer en slik episode, og den antas å være nedskrevet før 1200.<sup>212</sup> Asdis Styrsdatter og Leiknir berserk spiller tavl, og sagaen forteller: ”Styr átti dóttur eina gjafvaxta er Ásdís hét. Leiknir [...], sá yngri berserkurinn, lagði það í vanda sinn að hann sat löngum á tali við hana og að tafli”.<sup>213</sup> Leiknir spør til sist hennes far om å få gifte seg med Asdis, men Asdis vil ikke gifte seg med Leiknir og Styr synes ikke en pengelens berserk er et godt parti for hans datter.<sup>214</sup> I *Eyrbyggja saga* treffer vi også Asdis, men i denne historien er det Leiknirs bror Halli som ønsker å gifte seg, og han kveder et hedersvers til henne.<sup>215</sup> Han beskriver henne som den vise tavl Brettets vokter, om vinteren. *Eyrbyggja saga* nevner ikke andre steder at Asdis spiller brettspill, men som jeg har vist er det i *Heiðarviga saga* beskrevet at Asdis og Leiknir snakket mye og spilte tavl.<sup>216</sup>

21 Hvert hafið, Gerðr, of gôrva,  
gangfôgr liðar hanga,  
ljúg vætr at mér, leygjar,  
línbundin, fôr þína;  
Þvít í vetr, en vitra  
vangs, sákat þik ganga,  
hirðidís, frá húsi,  
húns, skrautligar búna.<sup>217</sup>

21. Where are you going,  
Gerd of the forearm's fire,  
walking past so elegantly  
-never lie to me, linen-decked one  
for I have never seen you  
dressed in such splendour,  
walking from the house this winter,  
wise goddess of table-games.<sup>218</sup>

21. Linprydde gullring-Gjerd,  
gangfagre møy!  
Sanninga sei meg,  
skal du dra bort?  
Vituge vaktardis!  
Visselig aldri i  
vinter så staselig  
steig du or huset.<sup>219</sup>

<sup>212</sup> *Medieval Scandinavia*: 275, 333 og 334. En av de eldste islendingesagaer, og er sannsynligvis nedskrevet første gang før 1200.

<sup>213</sup> *Íslensk fornrit*, bind III 1953: 221. *Heiðarviga saga*.

<sup>214</sup> *Íslensk fornrit*, bind III 1953: 221. *Heiðarviga saga*.

<sup>215</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 174. Islendingesaga som mest sannsynlig er skapt på midten av 1200-tallet.

<sup>216</sup> En mulig ombyting av navn. Halli og Leiknir var brødre.

<sup>217</sup> *Íslensk fornrit*, bind IV 1935: 73. *Eyrbyggja saga*.

<sup>218</sup> *The complete saga of the Icelanders*, bind 5 1997: 164.

<sup>219</sup> *Soga om øyrbyggene* 1979: 63.



Diktet viser i følge *Lexicon Poeticum* til *hirðidis* [bevarende, pleiende dis] *vitra* [visdom, kløgt] *vetr* [vinter] *vangs* [spillebrettet] *húns* [brikkene].<sup>220</sup> I prosaform kan diktet høres slik ut: *Vakre velkleddede Asdis, skal du dra? Du som bevarer visdommen og som er brettspilllets gudinne på vinteren, aldri før så jeg deg så vakker.* Når en vet sammenhengen er det lett å se, men ellers er det ingen direkte omtale av spill i diktet. Blant de norske oversettelsene av sagaen har jeg funnet at ingen av dem nevner denne hentydningen til spill, derimot gjør nesten samtlige engelske utgaver det. Menneskene på midten av 1200-tallet, hadde nok ikke samme vanskeligheter som oss med å se sammenhengen mellom *húns* og *vangs* og få det til å bli brettspill. I hovedsak skyldes nok dette at ordene er endret, vi forbinder ikke *húns* med spillebrikker, og vi er ikke øvet i å tenke i kenninger. Det er likevel spennende å se at dette måtte være noe alle, eller i alle fall de fleste, kunne forstå. Diktet er en hedersbevisning til Asdis' kunnskaper i strategispill og henviser til at det er på vinteren Asdis spiller brettspill.

Helga og Gunnlaug spiller også tavl i *Gunnlaug saga ormstungu*, som i likhet med *Heiðarviga saga* dateres til 1200-tallet.<sup>221</sup> Som kjent er sistnevnte saga en kjærlighetshistorie, hvor Gunnlaug til sist spør Helgas far om ekteskap.<sup>222</sup> Heller ikke Gunnlaug og Helga ble gift. Da Gunnlaug vendte tilbake etter at hadde vært i utlandet i flere år var det allerede bryllup mellom Helga og Ravn. Forskjellen på disse to siste eksemplene er at Helga vil gifte seg med Gunnlaug, mens Asdis ikke ønsker å gifte seg med en berserk, likevel er det trolig at Asdis har flørtet med mannen, siden han ber om hennes hånd. Begge fedrene motsetter seg i utgangspunktet giftemålene til sine døtre, om enn Helgas far går inn for et kompromiss med Gunnlaug. Disse fortellingene fra 1200-tallet viderefører trolig en nordisk tradisjon gjennom mange hundre år, men det er trolig den europeiske innflytelsen som gjør dem aktuell for sagadiktningen. Det ble i denne perioden importert høviske ridderfortellinger, og mange ble oversatt til norrønt. Disse har trolig influert sagadiktningen også i fremstillingen av kjærlighetsforhold og giftemål.

---

<sup>220</sup> *Lexicon Poeticum* 1931: 252, 295, 593, 610, 622.

<sup>221</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 252. *Islendingesaga*, også kalt *skáldasaga* som dateres til 1200-tallet.

<sup>222</sup> *Íslenzk fornrit*, bind III 1938: 60. "Soga om Gunnlaug Ormstunge" 1973: 137.

Murray hevder at sjakkspillet ble hedret i middelalderens Europa. Dette mener han med bakgrunn i at menn og kvinner møttes på like fot ved spillebordet. Han mener at unge mennesker brukte brettspill som en unnskyldning for å komme på tomannshånd. En herre kunne endog komme inn i pikens kammer (fig. 15) og ”the freedom of intercourse which the game made possible was much valued.”<sup>224</sup> Kanskje var dette en anerkjent måte for to unge mennesker å bli fortrolige med hverandre med giftermål for øyet. På den andre siden ville sannsynligvis fedrene deres ha stanset det tidlig i prosessen, om de ikke var enige i en allianse. Mitt syn er at den europeiske innflytelsen førte til at brettspill ble brukt som et litterært virkemiddel, og at forfattere på 1200-tallet benyttet seg av dette for



**Fig. 15 Sjakkspillende par.**<sup>223</sup>

å henvise til at de unge hadde et *hemmelig* kjærlighetsforhold. Det er en mulighet for at forfatteren ville la kvinnens far forbli uvitende, mens leseren av sagaen ble på denne måten gjort oppmerksom på forholdet.

Irske kilder forteller om menn og kvinner som spiller *fidchell*, som er en irsk variant over samme lest som *hnefatafl*.<sup>225</sup> Bildet (fig.16, neste side) viser det vakre spillebrettet som er kjent som *The Ballinderry board* og dateres til 900-tallet.<sup>226</sup> I de irske kildene

får vi inntrykk av at det ved hjelp av spillebrettet henvises til en relasjon ut over vennskapets rammer.<sup>227</sup> Vi ser altså den samme tematikken i irske kilder, med unge elskende som spiller brettspill, som i de skandinaviske.

I *Heiðarviga saga*, *Eyrbyggja saga* og *Gunnlaug saga ormstungu* fra 1200-tallet får jeg inntrykk av at brettspill var en måte for de to unge å bli kjent med hverandre på. Slik vil jeg hevde at selv om brettspill kan ha vært brukt som et litterært virkemiddel, utelukker

<sup>223</sup> Illustrasjonen er hentet fra Stratford 2003: 36. Baksida av speil i elefantelfenben fra Paris. Dateres til ca 1300.

<sup>224</sup> Murray 1913: 436.

<sup>225</sup> *Fidchell* er sannsynligvis en irsk variant over same lest som *hnefatafl*, med ulike styrker.

<sup>226</sup> Casson 1934: 165.

<sup>227</sup> Findon 1997: 41, 128, 141. *The wooing of Emer* og *The wasting sickness of Cú Chulainn* begge funnet fragmenter av i manuskriptet *Lebor na Huidre* som dateres til midten av eller sent 1100-tall.

ikke dette at brettspill kunne ha vært en viktig del av kurtisen før et frieri i det virkelige liv. Dette kan ha vært en skikk som har overlevd siden førkristen tid. En slik situasjon ville kunne forklares med at den europeiske innflytelsen igjen gjorde kurtiseformen moderne.

For å belyse temaet omkring kjærlighet og brettspill ytterligere vil jeg se nærmere på kvinner og brettspill i sagalitteraturen. Kvinner spiller ikke brettspill så ofte som menn, derimot hadde de kanskje her, som i forbindelse med andre idretter, en viktig funksjon som tilskuere. Ved en gjennomgang av kildene fant jeg at kvinner er nevnt i tilknytning til brettspillet en av tre ganger. Det er likevel bare i fem av omkring 35 skriftlige kilder at de nevnes som aktive deltagere i spillet.<sup>229</sup> Samtlige av sagaene hvor kvinner nevnes som aktive spillere er datert til 1200-tallet.

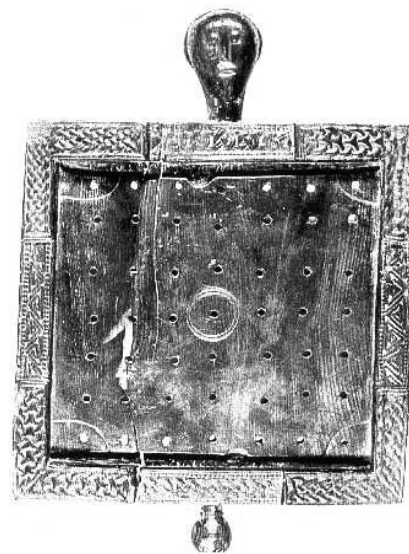


Fig. 16 Spillebrett fra Ballinderry.<sup>228</sup>

*Völsungasaga*, som antas å være nedskrevet før 1260–1270, handler om flere ætter som tilhørte de germanske stammene i folkevandringstid.<sup>230</sup> Sagaen er nært knyttet til flere av de heroiske diktene i *Eldre Edda*. Noen av individene i *Völsungasaga* kan knyttes til historiske personer, om enn to som er gift i denne sagaen, i virkeligheten kanskje levde i helt forskjellige perioder. Brynhild, som er en av hovedpersonene i *Völsungasaga*, ville i utgangspunktet bare gifte seg med den som våget seg inn i hennes borg som var omgitt av flammer. Gunnar, som var på frierferd, prøvde først, men hesten hans ville ikke passere flammene. Sigurd tilbød seg da å ri gjennom flammene i Gunnars skikkelse. Sigurd kom seg gjennom og Sigurd og Brynhild tilbrakte natten sammen med et trukket sverd liggende mellom seg. Tildragelsen vi her ser, foregår etter at Brynhild har oppdaget at det

<sup>228</sup> Illustrasjonen hentet fra *Ballinderry game board* URL: <http://www.historicgames.com/Fitchneal.html> [lesedato 26.03.03].

<sup>229</sup> *Eyrbyggja saga, Völsungasaga, Gunnlaug saga ormstungu, Gull-Þoris saga og Heiðarvíga saga.*

<sup>230</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 711. *Völsungasaga*, antas å være skrevet før 1260–1270.

likevel ikke var Gunnar som våget å passere flammene.<sup>231</sup> Brynhild sier, i følge sagaen, til Gunnar i det hun oppdager at hun er blitt lurt med hensyn til sitt giftemål ”Hird eigi þat, þviat alldri ser þu mik glada síþan i þinne haull eda drecka ne tefla ne hugat mêla ne gulle leggja god klêdi nê ydr rad gefa”.<sup>232</sup> Dette er det eneste stedet jeg har funnet en gift kvinne som spiller tavl. Øl og spill er likeså emner som kan knyttes til glede og lek. Videre er lykke og glede følelser vi forbinder med kjærlighet. Mener Brynhild her at hennes ekteskapelige forhold til Gunnar er over? Det er nesten uråd å gjennomskue sagaforfatterens opprinnelige mening, men det er mulig at hun med disse ordene rett og slett nekter Gunnar sin kjærlighet i deres videre samliv. Han har forrådt henne, og hun har mistet ære fordi hun har brutt et løfte på grunn av hendelsen.

Murray tegner et bilde av at sjakkspill var en del av allmenndannelsen blant Europas adelsbarn og at jenter også fikk denne utdannelsen.<sup>233</sup> Samtlige av de fire tilfellene hvor kvinner er aktive spillere, som her er presentert, er nedskrevet på 1200-tallet. Kildene gir oss inntrykk av at strategispill er noe som kvinner av høy byrd kunne fordrive tiden med, før de giftet seg. Dette kan naturligvis skyldes at vi kun har kilder til akkurat denne samfunnsklassen. Kildematerialet er svært magert, men i den grad vi hører om slike tilfeller, fører det til at mannen kvinnen spiller med, ber om hennes hånd, eller som i *Völsungasaga* hvor paret allerede er gift.

Det bildet jeg blir sittende med er at kjærlighet og brettspill på 1200-tallet er nært knyttet til hverandre. Spesielt i perioden før ekteskapet ser det ut til å ha vært viktig, kanskje kan brettspillet knyttes til fasen hvor paret er forelsket og lidenskapelig opptatt av hverandre. Vi får et inntrykk av at dette er en metode både for ren forlystelse og for flørting.

---

<sup>231</sup> ”Soga om volsungene” 1984: 59–60.

<sup>232</sup> *Völsungasaga* 1906–1908: 73. Norsk oversettelse: ”Soga om volsungene” 1984: 63. ”Bry deg ikkje om det, for du vil aldri keir sjå meg sitje glad i halla di. Aldri skal eg sitje i dikkellag eller spele tavl eller tale hugnadleg eller gullsaume fine klede eller gje deg råd.”

<sup>233</sup> Murray 1913: 432 og 435.

## Adam og Eva spiller brettspill



Fig. 17 Adam og Eva spiller brettspill.<sup>234</sup>

spillebrikker.<sup>238</sup> Benterud skriver til støtte for teorien om at dette forestiller Adam og Eva som spiller brettspill: ”I norske dikt og sagaer fra middelalderen blir «tafl» ofte nevnt, et

I diktet *Völuspá* som dateres til sent 900-tall eller tidlig 1000-tall fortelles det, i vers åtte (se kapittel 2.1), at gudene sitter i tunet og spiller tavl.<sup>235</sup> Gullalderen som er temaet i vers åtte kjenner vi også fra Bibelen og Edens Hage.<sup>236</sup> I taket i Ål stavkirke er det et maleri som viser Adam og Eva med et kvadratisk Brett mellom seg (fig. 17). Maleriet er i følge Signe Horn Fuglesang datert til omkring 1300 e. Kr.<sup>237</sup>

Ulf Benterud har drøftet hvorvidt gjenstandene som er malt på kvadraten er frukt eller

<sup>234</sup> Illustrasjonen er hentet fra Benterud 1996: 45.

<sup>235</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 714. Eddadikt bevart i Codex Regius som de fleste enes om en datering til sent 900-tall eller tidlig 1000-tall.

<sup>236</sup> *Bibelen* 1980: 3.

<sup>237</sup> Fuglesang 1996: 13.

<sup>238</sup> Benterud 1996: 45.

brettspill som ble ansett som et høyverdig tidsfordriv.<sup>239</sup> Her slutter jeg meg til Benterud og hans oppfatning om at den billedlige framstillingen viser tavlrikker og brett. I det følgende vil jeg forutsette denne tolkningen av maleriet.

Det er fengslende at kirken, omkring 1300, kunne tillate en avbildning av Adam og Eva i Edens Hage med et brettspill mellom seg. Krefter innen kirken hadde i følge Catholic Encyclopedia allerede fra de tidligste tider vært motstandere av spill:

From very early times gambling was forbidden by canon law. Two of the oldest [...] among the so-called canons of the Apostles forbade games of chance under pain of excommunication to clergy and laity alike. The 79th canon of the Council of Elvira [...] decreed that one of the faithful who had been guilty of gambling might be, on amendment, restored to communion after the lapse of a year. A homily (the famous 'De Aleatoribus') [...] which undoubtedly is a very early and interesting monument of Christian antiquity, is a vigorous denunciation of gambling.<sup>240</sup>

Det fjerde Laterankonsil fikk i 1215 nedtegnet, som en del av regel 16: — "[Clerics] are forbidden to play games of chance or be present at them."<sup>241</sup> Nå hadde kirken i hovedsak bekymret seg for sjansespill, men i følge Murray ble alle spill i middelalderen spilt med terning.<sup>242</sup> Denne oppfatningen støttes også opp av Alfonso Xs *Libros del Axedrez, Dados et Tablas* fra 1283, som anbefaler bruk av terning i forbindelse med sjakkspill: "Because this Great Chess is very slow and long to play, We, King Alfonso, ordered dice to be made to speed its play and which show their hierarchy by the pips on the dice."<sup>243</sup> Når en inkluderer terning i sjakkspillet ville også dette bli et sjansespill. Det er i arkeologiske funn relativt vanlig å finne terninger sammen med *hnefatafl*.<sup>244</sup> Det er derfor trolig at Murray har rett i sine antagelser om at terning ble brukt til alle spill i middelalderen. Sannsynligvis hadde en i så tilfelle forskjellige regler for om spillet skulle

---

<sup>239</sup> Benterud 1996: 45.

<sup>240</sup> *Catholic encyclopedia: Gambling* URL: <http://www.newadvent.org/cathen/06375b.htm> [lesedato 14.05.03].

<sup>241</sup> *Medieval sourcebook: Twelfth ecumenical council: Lateran IV 1215* URL: <http://www.fordham.edu/halsall/basis/lateran4.html> [lesedato 22.10.03].

<sup>242</sup> Murray 1941: 59.

<sup>243</sup> *Alfonso X El Sabio's Book of Games*. URL: <http://www.u.arizona.edu/~smusser/ljtranslation.html#dice> [lesedato 20.10.03].

<sup>244</sup> Kristján Eldjárn 200:419.

spilles med eller uten terning. Dette ville i så fall innebære at brettspill kunne brukes både som kombinert sjanse- og strategispill, slik backgammon er i dag. Hvordan kunne da Adam og Eva bli fremstilt med et brettspill mellom seg?

Her har jeg sett nærmere på to kilder hvor den ene, *Völuspá*, har grunnlag i hedensk tro, og den andre, takmaleriet av Adam og Eva, som er produsert tre århundrer senere i en kristen kontekst. I denne omgang vil jeg foreslå at det finnes en klar sammenheng mellom disse to, tilsynelatende, så forskjellige kildene. I det følgende vil jeg undersøke andre kilder for å undersøke om jeg kan sannsynliggjøre denne påstanden.

En tenkelig løsning på at maleren lot Adam og Eva spille brettspill, er at brettspill hadde en religiøs betoning, som knytter brettspill til gullalderen, gudene og de første menneskene. Det ville i så fall bety at spill var en del av den religiøse ideologien og ideen om det gode liv, både i vikingtid og middelalder. En annen mulig forklaring kan være at takmaleriet i Ål stavkirke er en blanding av hedensk og kristen kultur. At de norrøne mytene har vært kjent etter kristendommens innføring er ut fra skriftlige kilder innlysende. I noen tilfeller har også kristendommen adoptert både hedenske helgedager og skikker, såkalt *interpretatio christiana*. Siden det i Bibelen ikke finnes noen beskrivelse av hva Adam og Eva foretok seg i Edens Hage,<sup>245</sup> så kan maleren her ha brukt en scene fra gullalderen slik den er fortalt i *Völuspá*. Om maleren kjente *Völuspá* er det ikke urimelig at han har sett likhetene i de to fortellingene. I følge min oppfatning ville det være rimelig å tro at vi her ser scenen fra *Völuspá* i en kristen kontekst.

Over har jeg sett på kilder som tidsmessig strekker seg fra *Völuspá* omkring 1000 e. Kr. til takmaleriet i Ål stavkirke ca 1300 e. Kr. Vi ser at kildene i denne gruppen er sammenfallende i tid, og personlig vil jeg tro at *Völuspá* ligger som et bakteppe for de øvrige fortellingene, når innflytelsen fra den europeiske ridderlighet kommer til Skandinavia i høymiddelalderen. Med bakgrunn i det magre kildematerialet vil jeg være forsiktig med å fastslå noe bestemt, jeg vil mene at vi i Ål stavkirke ser et konglomerat: Den hedenske kulturen, hvor brettspill kanskje var en del av ideen om gullalderen og det

---

<sup>245</sup> Bibelen 1980: 3.

gode liv blandet med kristen kultur og påvirkning fra det europeiske synet på høvisk kjærlighet, som jeg vil se nærmere på under.

I materialet som er representert har jeg sett på to kilder som i tid skilles av omkring 300 år, de representerer slik den tidsmessige hovedtyngden for min undersøkelse. Ut fra disse to kildene kan jeg slutte at det på 1000-tallet, i Norden, var akseptert å spille brettspill, siden det i *Völuspá* assosieres med gudene. Omkring år 1300 måtte det også ha hatt en aksept i samfunnet, i alle fall sett fra kirkens synspunkt. Men i tiden mellom disse kildene er det, som vi skal se i kapittel 3.3, mye som tyder på at spill ikke var akseptert i samfunnet. I det følgende vil jeg se nærmere på en annen kildegruppe som kan belyse dette problemet.

Som jeg har markert, faller maleriet av Adam og Eva som spiller tavl i Ål stavkirke inn i tidsrammen for sterk europeisk påvirkning i høymiddelalderen. Maleriet i Ål stavkirke er, som eksemplifisert over, etter min oppfatning en sammenblanding av norrønt og europeisk, hedendom og kristendom. I denne sammenhengen ser jeg parallellen mellom Edens hage og et forelsket par. Forelskelsen er jo gullalderen i livet fremfor noen. I denne fasen er det ingen bekymringer, vendepunktet kommer alltid i det øyeblikk hverdagen begynner.

### **3.3 Kongen, kirken og brettspillet**

I vår egen tid ville det være en naturlig tanke at kirken var den institusjon som satte en stopper for spill og annen lettsindighet. I middelalderen ser det derimot ut til at det er kongen som innfører forbud mot spill på slutten av 1200-tallet for både Norge og Island. Om jeg går ut fra at scenen med Adam og Eva fra Ål stavkirke er omkring et brettspill, er det eiendommelig at det omkring 1275 kommer direkte lovforbud mot spill. Forbudene mot spill er forunderlige, fordi de ikke ser ut til å ha påvirket sagaforfatternes syn på spill som et høyverdig tidsfordriv. I det følgende vil jeg derfor drøfte mulige årsaker til lovforbudene.



Det fjerde laterankonsil forbød, som nevnt i kapittel 3.2, i 1215 kirkens menn å spille eller være til stede der det ble spilt sjansespill.<sup>246</sup> Likevel mener Murray at kirken omkring 1250 begynner å bli vennligere stemt mot sjakk, og at det etter hvert blir et vanlig tidsfordriv i klostrene i Europa.<sup>247</sup> I følge *Catholic Encyclopedia* ble det biskopene som etter hvert fikk oppgaven å bestemme hvilke spill som var lov å spille for kirkens menn.<sup>248</sup> I *Magnus Lagabøters Landslov* kristendomsbolk, fra 1274, er det forbausende nok ingen henvisninger, advarsler eller forbud mot spill. Ut fra dette vil jeg formode at spill ikke var et problem sett fra kirkens synspunkt. Heller ikke i Bjarkøyretten, som antas å være fra slutten av 1100-tallet, finnes det referanser til spill.<sup>249</sup> Dette tyder på at det ikke ser ut til å ha vært et relevant tema i den tidlige bylovgivningen. Landskapslovene, som er den tidligste norske lovgivningen (se kapittel 1.3), har heller ikke noen slike advarsler eller forbud.

Etter som den tidligste lovgivningen ikke inkluderer advarsler eller forbud mot spill, vil jeg gå ut fra at forbudene og advarslene mot spill er noe nytt som kommer inn på 1200-tallet. Med henblikk på at det allerede i folkevandringstid forekom at mennesker spilte bort alt de eide, og i ytterste konsekvens sin egen frihet, var vel forbudene en måte øvrigheten benyttet for å beskytte befolkningen mot seg selv? Denne tanken ville være lett å godta for moderne mennesker, fordi det er en politikk vi er vant med i dagens samfunn. På den andre siden kan en argumentere med at vi ikke har noen forutsetning for å tro at middelalderens lovgivning hadde et slikt formål, som vi så kapittel 1.3 er middelalderens lovgivning blant forskere i dag oppfattet som normativ. Lovene tok derimot først og fremst sikte på å hindre splid og ufred. Derfor vil jeg nå se på alternative årsaker til at forbudene ble innført.

---

<sup>246</sup> *Catholic Encyclopedia, Gambling* URL: <http://www.newadvent.org/cathen/06375b.htm> [lesedato 09.04.03].

<sup>247</sup> Murray 1913: 428.

<sup>248</sup> *Catholic Encyclopedia, Gambling* URL: <http://www.newadvent.org/cathen/06375b.htm> [lesedato 09.04.03].

<sup>249</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 385. *Bjarkeyjarrétr* dateres til slutten av 1100-tallet, manuskriptet som er bevart er nedskrevet omkring 1250.



Fig. 18 Lewis sjakkbrikker.<sup>250</sup>

I følge Le Goff ble sjakk i løpet av 1200-tallet endret til et speil av samfunnet, etter at dominikaneren Jacopo de Cessole moraliserte spillet.<sup>251</sup> Jacopo de Cessole tilla hver brikke på sjakkbrettet en rolle som tilsvarte en rolle i det europeiske middelaldersamfunnet.<sup>252</sup> Om vi ser nærmere på Lewis-brikkene (fig. 18) er Jacopo de Cessoles verk synliggjort ved at hver brikke har fått tildelt en rolle i det skandinaviske samfunn.

Om vi ser nærmere på figur 18. ser vi at bøndene foran på sidene har beholdt sin arabiske utforming, men de øvrige brikkene er dramatisk forandret fra den indiske hæren, som var de europeiske sjakkbrikkenes forbilde. Bakerst ser vi hirdmennene, som vi kjenner som springere i dag. I midten står biskopen, som på dagens sjakkspill representeres av løperen. I de fleste moderne sjakkspill kjennes løperen igjen ved en rille i hatten, dette er selvfølgelig en overlevning siden den tiden da biskopen bar *mitra* på sjakkbrettet. I tidlig skandinavisk middelalder var det ikke vanlig med festninger, og tårnene representeres her av fotsoldater. *Sha'en* har fått dronningen ved sin side i stedet for vesiren, som var den indiske herskers nærmeste rådmann. Det at det var en kirkens mann engasjert i denne prosessen, kunne forklare kirkens milde holdning til brettspill. Det er interessant at Cessole tydeligvis har anerkjent kongens forrang foran kirkens ved å gi *Sha'ens* posisjon til kongen fremfor biskopen. Dette ser imidlertid ikke ut til å ha mildnet kongens forhold til spill. Med bakgrunn i lovgivningen får jeg inntrykk av at det var kongen som i løpet av dette århundret ble motstander av spill.

I denne delen har jeg forkastet muligheten for at lovforbudene kom for å beskytte befolkningen mot seg selv. Middelalderens lovgivning tok i større grad sikte på å hindre

<sup>250</sup> Illustrasjonen er hentet fra *British museum : Compass* URL: <http://www.thebritishmuseum.ac.uk/compass/> [lesedato 04.06.03].

<sup>251</sup> Le Goff 1997: 361.

<sup>252</sup> *Beinecke Library* URL: <http://www.library.yale.edu/beinecke/bloct99.htm> [lesedato 09.04.03].

splid og ufred. Munken Jacobo de Cessole moraliserte sjakkspillet ved å tillegge hver brikke en funksjon i det europeiske middelaldersamfunnet. Kirkens holdning ser ut til å ha mildnet etter dette, men på tross av at kongen fikk beholde den gjeveste plassen på brettet kommer forbudene. Spørsmålet i denne sammenhengen er hvorfor det i sagamaterialet fremstår som høvisk å spille brettspill, og det rundt 1300 antakelig var akseptert av kirken, samtidig som kongen erklærer at det ikke er respektabelt.

### Spill uten penger

I middelalderen kommer det inn flere forbud og advarsler mot spill. Et spennende element kom inn da jeg vurderte *Hávamál*, som har en sannsynlig datering til førkristen tid, opp mot disse forbudene.<sup>253</sup> I *Hávamál* er det definitivt ingen henvisning til spill. *Hávamál* gir levereregler for reisende og bofaste. Ikke spis eller drikk for mye når du er borte, sett pris på en liten bolig, for den er bedre enn ingen!<sup>254</sup> Rådene er mange, men ingen nevner spill. At spill ikke nevnes på grunn av manglende utbredelse, vil jeg avvise på bakgrunn av mengden arkeologiske funn fra den førkristne perioden. Blant andre emner som kunne vente å finne i *Hávamál*, men som også er ekskludert fra diktet er for eksempel gode råd i forbindelse med blodhevning og diktet nevner heller ikke skip. Enkelte temaer er rett og slett ikke nevnt. Kanskje de temaene som ikke er inkludert i *Hávamál* var så velkjente blant folk at de var overflødige å ta opp? Dette er vanskelig å finne en løsning på. Likevel vil jeg helle til den oppfatning at grunnen til at spill ikke nevnes i *Hávamál*, er fordi det *ikke* var noe større problem i samfunnet da diktet ble komponert.

I *Kongespeilet*, som dateres til midten av 1200-tallet, advares det om at spill ikke er høvisk adferd.<sup>255</sup> I hirdbolken blir det poengtert at:

Þat er oc siðgœð at flyja tafl oc teninga kast þort kvænna hus eða æiða usœra. Lyghi vitni eða aðra gio eða saurlifi. Þat er oc siðgœðe at hafa sec reinliga hvartvæggja at mat ockæðum væra rackr at husom æf hann á eða skipum eða hæstum eð [...]vapnum Væra oc for siall en æigi

<sup>253</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 272. *Hávamál* har en sannsynlig datering til førkristen tid, men en må selvfølgelig ta med i betraktning at diktene er overlevert gjennom kristen tradisjon.

<sup>254</sup> *Eddadigte I – Völuspá Hávamál* 1971: 16-40.

<sup>255</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 366. *Kongespeilet* anses å være komponert omkring 1250.

alœypinn. Oc þu hug racer inauðsynium væra æigi aburðar samr eða ivir  
giarn eða ovvndsiucr flyia dramb oc allan mætnad.<sup>256</sup>

Denne advarselen er tidsmessig sammenfallende med epoken hvor kildene forteller om menn og kvinner som spiller sammen. I *Kongespeilet* anses tavl for å være like ille som skjøgehus og usanne eder.<sup>257</sup> Europeiske kilder synes i følge Murray å støtte inntrykket vi får fra sagalitteraturen om at brettspillet var tilknyttet ridderlivet.<sup>258</sup> Kjøpmannsbolken i *Kongespeilet* tar med nok en advarsel. ”Enn ero þeir luter er þu skalt sva varaz sœm fiannya sialfan þat er dryckia oc tafl. Portkonor oc þrætor oc cast um viðr logur þvi at af þæssom grunnvollum timbraz hinar mæsto ugiptor oc faer æiner munu længe lasta lausir lifa.”<sup>259</sup> Advarselen sier ikke her direkte at spill skaper ufred, men spill nevnes blant de ting som de største ulykker bygges på.

Forbudet som gjelder for medlemmene av *Olavsgildet* i Gulating lagdømme, hvor originalmanuskriptet i følge Norges gamle lover er nedtegnet etter 1300, nevner i likhet med *Kongespeilet* ikke penger.<sup>260</sup> Forbudet gjelder for sammenkomstene som gildet hadde og lyder: ”Menn skolu ei quatrottafl [hafa] i gilda skala nema gjalde vili x penninga.”<sup>261</sup> Det er altså ikke noe i denne lovteksten som tyder på at forbudet kommer fordi folk spiller om penger. Krangel om penger kan derfor ikke være forklaringen på denne advarselen. I et gilde ville det i tillegg til gildets medlemmer være gjester.<sup>262</sup> Det er mulig at disse gjestene, for mange av gildets medlemmer var fremmede. Spill mellom ukjente gir større fare for å opptre som en dårlig taper. I et samfunn som setter æren så høyt som det skandinaviske gjorde i vikingtid og middelalder, ville det å tape i brettspill

---

<sup>256</sup> *Konungs Skuggsiá* 1983: 64–65. Norsk oversettelse: *Kongsspegelen* 1976: 128. ”Det høyrer òg med til sedugskap å fly spell og terningspell, skjøkjehus, range eidar og falske vitnemål, og anna liv i lyster og usedugskap, å vera reinslig både i mat og klede, å passa vel på skip hestar eller våpen; å vera varsam ikkje framfus, men likevel hugsterk i faren, ikkje vera storlåten, maktsjuk eller avundsjuk, å fly dramb og alt ovmod.”

<sup>257</sup> *Konungs Skuggsiá* 1983: 64–65.

<sup>258</sup> Murray 1913: 434.

<sup>259</sup> *Konungs Skuggsiá* 1983: 5. Norsk oversettelse: *Kongsspegelen* 1976: 25. ”Endå er det nokre ting som du skal vare deg for som for den vonde sjøl og det er drikk og spel, og skjøkjer, tretter og terningkast om vinstar, for på desse grunnvollar byggjast dei største ulykker, og berre få kan lenge leve lastelause eller utan misgjerning når dei ikkje varar seg for slike ting.”

<sup>260</sup> *Norges gamle lover – indtil 1387* 1895: IV.

<sup>261</sup> *Norges gamle lover – indtil 1387* 1895: 10.

<sup>262</sup> Storm 1896: 223.

være betraktelig mye verre enn i dag. Dårlige tapere fører jo som kjent ofte til håndgemeng.

Det er vanskelig å si noe sikkert omkring dette, men bråk og slåsskamper kan være en mulig løsning på hvorfor advarslene og forbudet kommer. Etableringen av byene brakte med seg et nytt fenomen til landet, en kjente ikke lenger brorparten av de menneskene en møtte. Dette kan ha ført til uvennskap og spetakkel. Som jeg tidligere viste er det trolig at brettspillet kunne være en sentral gjenstand i kurtisen mellom to unge. Kvinnens deltakelse i spill under et gilde eller på vertshuset kunne derfor snart føre til sjalusi, fiendskap og kiving.

## Gambling

Det tidligste forbudet mot pengespill er representert i *Rannsóknabátur* i *Grágás*. Manuskriptet, som *Rannsóknabátur* er bevart i, blir kalt *Konungsbók* og dateres til ca. 1250.<sup>263</sup> Her hører vi:

UM VERPLAKAST OG TAFL. Það er mælt i lögum vorum að menn skulu eigi kasta verplum til fjár sér en ef kasta og varðar fjörbaugsgarð. Menn skulu og eigi téfla svo að þeir leggi fé við, og enga þá hluti er manni þykir betra að hafa enán að vera. En þeim en fé leggur við tafl eða aðra hluti þá er varðar fjörbaugsgarð, enda er-at heimting til fjár þess.<sup>264</sup>

Årsaken til det tidlige forbudet på Island har vist seg svært vanskelig å finne. I det følgende vil jeg se nærmere på norske forhold for å se om jeg kan finne årsaker i det norske materialet. *Hákonarbók/Járnsíða*, som dateres til 1271–1281 og er den første lovbok for Island, som ble forordnet av den norske kongen, har forbud mot å spille terning eller tavl for penger. Det samme har Landslovens kjøpebolk, datert 1274.<sup>265</sup> Så

<sup>263</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 234. *Konungsbók* 1157 fol. dateres til midten av 1200-tallet.

<sup>264</sup> *Grágás* 1992: 473. *Rannsóknabátur*. Norsk oversettelse: ”OM TERNINGKAST OG BRETTSPILL. Det er sagt i loven vår at menn skal ikke kaste terning om godset sitt og dersom de kaster og så blir de dømt til begrenset fredløshet. Menn skal heller ikke spille brettspill slik at de legger gods ved, og på ingen måte eiendeler mannen synes det er bedre å ha, enn å være foruten. Og de som legger penger ved brettspill eller annen eiendel de skal dømmes til begrenset fredløshet, og så mister de kravet på deres gods.” [Egen oversettelse].

<sup>265</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 385. *Járnsíða* dateres til 1271–1281. *Medieval Scandinavia* 1993: 386. Landsloven dateres til 1274.

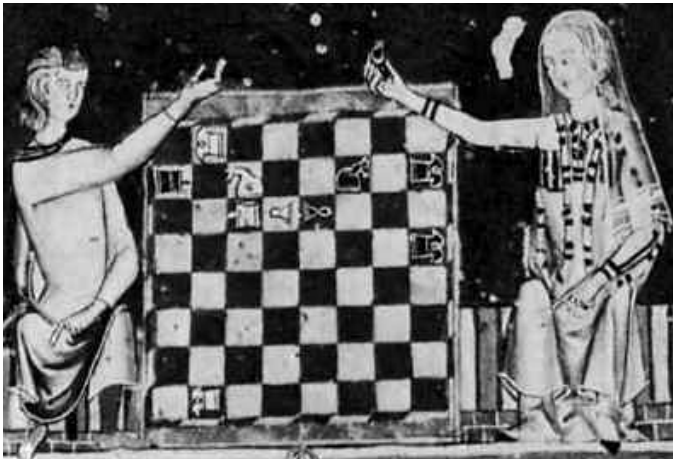


Fig. 19 Utsnitt *Libros del Axedrez, Dados et Tablas* fol. 40R.<sup>269</sup>

spill. Alfonso X oppga at han fikk boken skrevet for dem som ville unngå offentlige steder, som var i fengsel, slaveri eller var sjømenn og generelt for de som ville ha en hyggelig fritid.<sup>267</sup> Hva var det med norske forhold som fikk den norske kongen til å være så negativ til spill, når andre europeiske fyrster var så velvillige?<sup>268</sup>

hvorfor kommer forbudene mot pengespill? I Syd-Europa fikk kongen av Castillien og Leon,<sup>266</sup> Alfonso X, i 1282 nedskrevet den berømte boken om spill *Libros del Axedrez, Dados et Tablas* (fig. 19). Tidsmessig er det nesten sammenfallende med den norske konges strenge forbud og sterke advarsler mot

Det er ikke oppgitt noen årsak i de norske lovforbudene eller advarslene, bortsett fra i *Kongespeilet* hvor det heter at ”Þat er oc siðgœð at flyja tafl [...]”.<sup>270</sup> I en noe senere svensk lov som er nedskrevet på 1500-tallet, kalt *Peder Månssons Stridslag*, heter det derimot ”Stadgom wj oc förbywdom ath jngen skal dobla æller leka mz tærningh, wartaffwel, kartenspel, eller annan leek wm pæninga, thy ther aff komber kiiff oc osæmya.”<sup>271</sup> Denne loven kom altså av at spill om penger fører til kiving og uvennskap. Vi skal selvsagt være forsiktige med å projisere årsaken til en lovparagraf fra 1500-tallet tilbake til det 13. og 14. århundre. Likevel kan kiving rundt pengespill være en mulig

<sup>266</sup> Deler av det nåværende Spania.

<sup>267</sup> Alfonso X, *Book of games homepage* URL: <http://games.renseekcentral.com/F01Rintro.html> [lesedato 13.02.03].

<sup>268</sup> Det er dessverre ikke anledning til å gjøre en komparativ undersøkelse mellom norske og castillisk-leonske forhold innen rammene av denne studien.

<sup>269</sup> Illustrasjonen er hentet fra URL: Alfonso X, *Book of games homepage* URL: <http://games.renseekcentral.com/prblms/F40R.html> [lesedato 07.11.03].

<sup>270</sup> *Konungs Skuggsiá* 1983: 64–65. Norsk oversettelse: *Kongsspegelen* 1976: 128. ”Det høyrer òg med til sedugskap å fly spel [...]”.

<sup>271</sup> *Peder Månssons strids-konst och stridslag* 1845: 29. Norsk oversettelse: Fiske 1905: 312. ”Vi stadga och förbinda, att ingen skall dobla eller leka med tärning, wartafvel (?), ... karthenspel eller annen lek med penningar, ty deraf kommer kif och osämja.”

årsak til at forbudene blir innført. John Marshall Carter har foretatt en undersøkelse omkring voldsepisoder knyttet til fritidsaktiviteter i middelalderens England og funnet at det også forekommer i forbindelse med brettspill. Frekvensen er ikke høy og utgjør rundt 3 % av slik vold.<sup>272</sup> Han fant videre ut at bønder i større grad var innblandet i slike episoder av vold i forhold til mennesker av høyere byrd.<sup>273</sup> Det er sannsynlig at dette kunne forekomme også i Norden.

Spill nevnes ikke som umoralsk eller forkastelig i norske kilder før Håkon Håkonssons regjeringstid. Allerede under Magnus Lagabøtes styre kom de direkte forbudene. Forbudene i Landslovens kjøpebolk, *Hákonarbók/Járnsiða* og begge henvisningene i *Konungs Skuggsjá* kan alle tyde på at det spesielt var reisende folk forbudet var rettet mot. Island, hvor *Hákonarbók/Járnsiða* var i bruk, var langt fra kongens maktsenter. Dette kan være årsaken til at Island fikk et generelt forbud, mens det i Landsloven var inkludert i kjøpmannsbolken.

Om jeg ser nærmere på utgravningene fra Folkebibliotekstomten i Trondheim er det en dramatisk økning i spillartefakter i løpet av 1200-tallet. Både i mengde og variasjon skiller denne perioden seg ut fra tiden før og etter.<sup>274</sup> Ut fra lovtekstenes spesifisering omkring pengespill, vil jeg tro at det har vært vanligere å spille om likvider, enn å spille uten innsats. Folketallet i Trondheim må ha hatt en kraftig vekst etter opprettelsen av erkebispedet i 1152/53. Økningen av spillartefakter har mest sannsynlig en direkte sammenheng med immigrasjonen både fra bygdene omkring og fra utlandet. Dermed må også tilgjengeligheten til spill for menneskene som bodde i byen ha steget kraftig i løpet av århundret. Chris McLees mener den økte frekvensen av gjenstander som kan knyttes til spill kan tyde på at ”en ’spilledille’ ha[r] rammet byens innbyggere.”<sup>275</sup> I følge McLees er det trolig en antydning til spillegalskap som rammer Trondheim på 1200-tallet.<sup>276</sup>

---

<sup>272</sup> Carter 1992: 102-103.

<sup>273</sup> Carter 1992: 105.

<sup>274</sup> McLees 1992: 129.

<sup>275</sup> McLees 1992: 129.

<sup>276</sup> McLees 1992: 130.

Trude Senneseth sannsynliggjør at økt tilgang til legale spill gir økt fare for å utvikle spillelidenskap.<sup>277</sup> I følge moderne studier omkring spilleavhengighet, blir hang til spill sett på som en sykdom på lik linje med alkoholisme. Senneseth viser til definisjonen av *Patologisk spillelidenskap* i *International Classification of Diseases*: ”hyppige, gjentatte episoder med spilling som dominerer pasientens liv slik at sosiale, yrkesmessige, materielle og familiemessige forhold skades.”<sup>278</sup> Selv *Tacitus* beskrivelse av Germanernes holdning til spill er forbausende lik definisjonen på patologisk spillelidenskap.

Slik kan jeg konkludere med at på tross av at undersøkelsene omkring patologisk spillelidenskap er basert på dagens spillemarked, er det rimelig å tro at de samme problemer kunne ha oppstått for eksempel i Trondheim på 1200-tallet. Etter min mening er det tenkelig at i et miljø, hvor økt tilgjengelighet fører til større fare for å utvikle et sykkelig forhold til spill, ville risikoen for bråk mellom spillerne være større. Det er likeså en mulighet for at denne tendensen kunne ha sneket seg innenfor kongens innerste krets, ved hoffet og i hirden. Her vil jeg foreslå at forbudene fra kongens side *ikke* kom for å beskytte spilleavhengige mot seg selv, men for å begrense tilfellene av vold. Det er dessverre ikke mulig, ut fra de arkeologiske kildene som for tiden er tilgjengelig fra Island, å uttale seg om Islands første lovforbud kan knyttes til en lignende utvikling som i Trondheim.<sup>279</sup>

### **3.4 Irriterte kvinner**

I senere sagaer er gifte kvinner gjerne irriterte over at menn kaster bort tiden på spill. Men forfatteren lar ikke kvinnene være aktive deltagere i spillet, slik som de gjorde før år 1300. I *Grettis saga*, som dateres til 1310–1320, sitter Torbjørn og spiller tavl.<sup>280</sup>

Það var eitt sinn, at Þorbjörn Óngull sat at tafl; Þá gekk stjúpmóðir hans hjá og sá, at hann tefldi hnettafl; Þat var stórt halatafl. Henni þótti

<sup>277</sup> Senneseth 2001: [http://www.ub.uib.no/elpub/2001/h/308001/kapittel 1.3.2](http://www.ub.uib.no/elpub/2001/h/308001/kapittel%201.3.2). [lesedato 05.06.03].

<sup>278</sup> Senneseth 2001: [http://www.ub.uib.no/elpub/2001/h/308001/kapittel 1.2.2](http://www.ub.uib.no/elpub/2001/h/308001/kapittel%201.2.2). [lesedato 05.06.03].

<sup>279</sup> For Norge og Skandinavia, ut over Trondheim, er det arkeologiske kildematerialet ikke publisert og derfor svært vanskelig tilgjengelig.

<sup>280</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 242. Islendingesaga som dateres til omkring 1310–1320.



hann óþrífinn, ok kastaði at honum nökkurum orðum, en hann svaraði illa. Hon greip þá upp tóflina ok setti halann á kinnbein Þorbirni, ok hljóp af í augat, svá at úti lá á kinninni.<sup>281</sup>

Hans stemor blir så forarget for dette at hun tar en spillebrikke og kjører *halen* i kinnbenet hans slik at den skilir opp og ødelegger øyet hans.<sup>282</sup> Torbjørn blir selvsagt rasende, ikke nok med smerten, men at noen går til fysisk angrep og skader ham blir sannsynligvis litt for mye. Ærestapet er i dette tilfellet stort og det ender med at han slår henne i hjel. Det er *svært* sjelden en mann dreper en kvinne i sagalitteraturen.

I denne forbindelse melder spørsmålet seg om hvorvidt gifte kvinner var negative til spill fordi det var forbudt? Sørensen hevder at det er den gifte mann som forsvarer ættens ære utad, men det er kvinnen som vokter den.<sup>283</sup> Det er altså den gifte kvinnens oppgave å se til at familiens ære blir opprettholdt. Det er en mulighet for at det på begynnelsen av 1300-tallet ble æreløst å drive med spill, fordi det var forbudt, eller av en annen årsak. Det ville i så fall være den gifte kvinnen som var ansvarlig for at menn i hennes hushold ikke ødela ættens ry. Vi har tidligere sett at *Tacitus* beskriver germanske menn som spiller seg fra hus og hjem i *Germania* og satser sin egen frihet på det siste kastet. At brettspill på begynnelsen av 1300-tallet ble æreløst, av en eller annen årsak, ville slik forklare kvinners irritasjon i forhold til brettspill.

Fra Trondheim har vi arkeologisk materiale som tyder på en drastisk økning av artefakter knyttet til spill i løpet av 1200-tallets Norge. Moderne forskning viser, som jeg har vist, at økt tilgjengelighet til spill også øker risikoen for å utvikle sykelig spillelidenskap. Det var nok æreløst for en mann av god ætt å komme i trelleskap, slik *Tacitus* berettet om, på tross av at det kanskje ville være mer usselt å trekke seg fra spillet når alt gods var borte. Men for kvinnene i hans hushold måtte det være en katastrofe. De ville miste både hjem og ære. Så spillelagskap ville, i så tilfelle, være en god årsak til at gifte kvinner fant det

---

<sup>281</sup> *Íslensk fornrit*, bind VII 1936: 226-227. *Grettis saga Ásmundarsonar*. Norsk oversettelse: "Soga om Grette Ásmundsson" 1977: 163. "Ein gong Torbjørn Ongul sat med eit brettspell, gjekk stykmora hans forbi og fekk sjá at han spela 'nevetavl', eit spell der brikkane har lange spissar. Ho tykte han kunne gjere nyttigare ting og gav han nokre slengord, men han svara stygt. Då greip ho ein splebrikke og kørde spissen mot kinnbeinet til Torbjørn, men ho ráka auga så det skvatt ut og vart hangande nede på kinnnet."

<sup>282</sup> Sannsynligvis var dette en brikketype, som var rund nederst, ganske høy og kon, med en spiss *hale* øverst.

<sup>283</sup> Sørensen 1993: 238.

irriterende at menn spilte spill. Dette kan være en klargjøring av gifte kvinners irritasjon over menn som spilte.

Det er høyst uvanlig at to kvinner spiller tavl sammen. Dette har jeg funnet bare ett eksempel på, og det er i *Þorskfirðinga saga eða Gull-Þóris saga* hvor to kvinner spiller på et svært kostbart tavl.<sup>284</sup> Disse blir i sagaen fremhevet som anormale, men jeg kan likevel ikke finne tegn på at det var upassende for kvinner å spille tavl.

### **3.5 Tavl er jeg god til å spille...**

Så underlig det høres, spiller de terninger i edru tilstand, som en slags alvorlig syssel. Når de blir grepet av spillelidenskapen, viser de stundom en ren dumdristig uvørenhet, og når de har spilt bort alt de eier og har, hender det at de satser sin egen personlige frihet på det ugjenkallelige siste kast. Hvis vedkommende taper går han frivillig inn i trelldom, og selv om han er yngre og sterkere enn motstanderen, lar han seg binde og selge. Dette er ren og skjær halsstarrighet i en dårlig sak, men selv kaller de det ordholdenhet.<sup>285</sup>

I *Tacitus Germania* fra 1. århundre e. Kr. får jeg inntrykk av at spill ble tatt særdeles seriøst av germanerne. Vi må selvsagt huske *Tacitus'* formodentlige fordommer mot de usiviliserte barbarene i nord. Likevel er hans beretning om deres forhold til spill besnærende. Germanerne var kjent i Romerriket som galningene som spilte spill, til og med når de var edrue. For ikke å snakke om at de tok dette så høytidelig at de ville gå i trelldom for ærens del. Det vil være interessant å observere om vikingen og middelaldermennesket var villige til å ofre like mye for spillet som deres forfedre gjorde. I det følgende vil jeg søke i kildene for å undersøke om de holdningene som jeg finner i *Germania* i forbindelse med spill er et karaktertrekk som følger de germanske stammene også etter folkevandringstiden.

Kunnskapen om strategispill blir i kildene fra 1100- og 1200-tallet ofte nevnt sammen med runekunnskap, bueskyting og svømming. Det var altså ikke noe alle var dyktige til. I

<sup>284</sup> *Íslensk fornrit*, bind XIII 1991: 205. *Þorskfirðinga saga eða Gull-Þóris saga*.

<sup>285</sup> Tacitus 1997: 78. Taciti 1927: 22. "Aleam, quod mirere, sobrii inter seria exercent, tanta lucrandi perdendive temeritate, ut, cum omnia defecurunt, extremo ac de corpore contendunt. victus voluntariam servitutum adit: quamvis iuvenior, quamvis robustior adligari se ac venire patitur; ea est in re prava pervicacia, ipsi fidem vocant."

*Rígsþula* er spilleferdighet nevnt som en høyaktet kvalitet i den øverste samfunnsklassen.<sup>286</sup>

Burr va hinn elzti,  
En Barn annat,  
Íóð ok Aðal,  
Arfi, MÓgr,  
Niðr ok Niðiung  
- námu leika –  
Sonr ok Sveinn  
-sund ok tafl –  
Kundr hét einn,  
Konr var hinn yngsti.<sup>287</sup>

Bur var den eldste  
og siden Barn,  
Jod og Adal,  
Arve, Mòg,  
Nid og Nidjung,  
Svein og Son,  
Dei tamde seg opp  
i tavlsPELL og symjing.  
Kund het ein til,  
Kon var den yngste.<sup>288</sup>

Det er, slik jeg tidligere har vist, klare tendenser til at det helst var de høyere samfunnslag som satte brettspill som egenskap særlig høyt. I *Rígsþula* er det Jarls sønner som lærer tavlsPELL og svømming.<sup>289</sup> Det er, slik jeg vil gjennomgå nærmere i kapittel 4.2, rimelig å tro at det primært var denne gruppen i samfunnet som hadde tid og anledning til å spille brettspill.

En mulig forklaringsmodell for hvorfor det var spesielt viktig for menneskene fra de øverste klassene å bli dyktige i strategispill er at disse ville kunne nyttiggjøre seg av å øve intellektet for strategisk tenkning. Posisjonene som menneskene fra de øverste lag av folket hadde, innebar både i vikingtid og middelalder, ofte lederplikter. Spesielt viktig er det for en leder å kunne forutse motpartens mulige utspill og dermed være i stand til å tenke igjennom alternative handlingsmåter før en episode inntreffer. Gjennom brettspill vil det være mulig å lære seg å overveie en situasjon før en handler. En vil også gjennom flittig bruk av strategispill utvikle evnen til å se flere trekk fram i tid. David F. Bjorklund og Kristina E. Rosenblum har gjort en undersøkelse omkring barns utvikling av strategi gjennom bruk av spill. De fant at “Although predicted age differences in the sophistication of strategy use were found, children of all ages tested used a variety of

---

<sup>286</sup> Jónas Kristjánsson 1997: 39. *Medieval Scandinavia* 1993: 535. Eddadikt bevart i *Codex Wormanius* som dateres til ca 1400, selve diktet anses for å være eldre og er antatt å være komponert før 1050.

<sup>287</sup> *Eddadigte II - Gudedigte* 1971: 78.

<sup>288</sup> *Edda-kvede* 1993: 87.

<sup>289</sup> *Rígsþula* nevner ingenting om hva Jarls døtre lærer, det er faktisk ikke nevnt at Jarl har døtre i diktet. Både Trelle og Bonde får døtre, men ikke Jarl. For en nærmere innføring omkring *Rígsþula* se for eksempel Mickeviciute 1993.

strategies and demonstrated remarkable adaptability in solving [...] problems.”<sup>290</sup> Det var ut fra studien også klart at barn som startet med enklere begreper raskere gjenkjente tallene på terningen enn barn som startet med mer avanserte begreper. Barna som startet med de enkle begrepene brukte også mer avansert strategi for å løse oppgaven.<sup>291</sup> Studien viser slik at spill kan brukes for å trene barns evne til enkel matematikk, gjenkjenne begreper og trene den logiske sansen. Dette er egenskaper hos en lederskikkelse som er essensielle i sammenheng med generell planlegging både i forhold til sine undersåtter og i relasjoner til sine motstandere.

Et brettspill av typen *hnefatafl* eller sjakk er en stilisert valplass. Det er derfor en mulighet for at også krigsstrategiske evner kunne utvikles gjennom spill. I en krig ville kunnskapen om brettspill kunne nyttiggjøres med hensyn til plassering av styrken. Det er jo engang slik at i en krig er det alltid noen som dør og enkelte menn er lettere å ofre enn andre, disse ville ut fra et spillstrategisk synspunkt sannsynligvis bli satt i mer utsatte posisjoner enn menn som var mer verdifulle. Samtidig ville det alltid være et vurderingsspørsmål for lederen, slik det også er det i strategispill, om en kan risikere å tape en mann. Om det å ofre ens beste mann ville føre til seier ville en gjøre nettopp det. Det er derfor trolig at brettspill ble brukt også for å øve intellektet til strategisk tenkning i en krigssituasjon. Strategispill er en mulighet for å lære at ikke alle kan overleve, noen må ofres for å oppnå det endelige målet: Seier på valplassen!

Vi ser i *Rígsþula* at ikke bare *Kon ungr* lærer brettspill, men alle hans eldre brødre får også undervisning i å spille tavl. Dette skulle om jeg tar i betraktning diskusjonen over tyde på at alle brødrene kunne gå i sin fars fotspor og bli gode ledere, men bare *Kon ungr* hadde egenskaper ut over det som var naturlig for en jarl. *Kon ungr* kunne i tillegg runeskrift, døyve egger og dempe sjø. De egenskapene som skiller *Kon ungr* fra sine brødre og gjør ham til et kongsemne, er i følge Venta Mickeviciutes ikke karaktertrekk som er tillærte, men medfødte.<sup>292</sup> Dette skulle tyde på at lederegenskaper som kunne oppøves ved hjelp av brettspill kunne læres av alle fra de øverste lag av befolkningen.

---

<sup>290</sup> Bjorklund og Rosenblum 2001: 192.

<sup>291</sup> Bjorklund og Rosenblum 2001: 192.

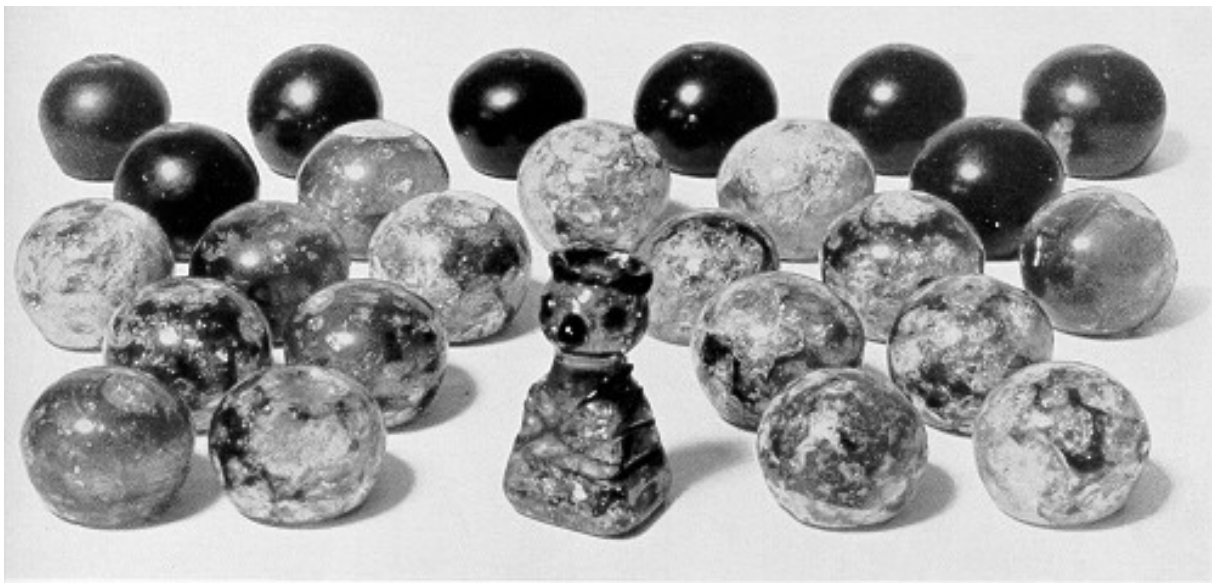
<sup>292</sup> Mickeviciute 2003: 84.

Det er ut fra det jeg har fremstilt sannsynlig at brettspill ble brukt som et verktøy til opplæring av mulige ledere i samfunnet.

### **Strategispill speiler samfunnet**

Som vi så i innledningen var *hnefatafl* et strategispill som i løpet av middelalderen gikk ut av bruk. Vi skal her se på muligheten for at strategispill får økt popularitet om det er samsvar mellom samfunnet og strategien i spillet.

I Europa ble flere stater kristnet allerede på 400-tallet. Herskerne konsoliderte sin makt raskere enn i Skandinavia. Ved vikingtidens start finner vi allerede flere små kristne stater i Europa som er samlet under én hersker og én administrasjon.<sup>294</sup> Frankernes rike oppnådde sin største utbredelse under Karl den Store, som var hersker fra 771 til 814.<sup>295</sup> Under hans styre kom også en tettere kontakt mellom kirke og konge, ”Stat og kirke var ett og ble styrt av Guds stedsfortreder på jorden, kongen eller keiseren.”<sup>296</sup> Selv om Frankernes rike ble delt etter Karl den stores død var ideologien for statene i Vest-



**Fig. 20** Brikker for *hnefatafl* funnet i grav nr. 750 i Birka.<sup>293</sup>

<sup>293</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Hnefatafl - the Strategic Board Game of the Vikings*. URL: <http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html#Chap2> [lesedato 22.10.03].

<sup>294</sup> Bagge 1992: 92.

<sup>295</sup> Bagge 1992: 94.

<sup>296</sup> Bagge 1992: 96.

Europa, lagt og den tette forbindelsen mellom verdslig og religiøs makt styrket herskernes makt i Vest-Europa.<sup>297</sup> Selv om de europeiske statene stadig var ustabile, var målet etablerte stater, i motsetning til i de skandinaviske landene hvor det stadig var høvdingdømmer og lokal makt som regjerte. Skandinavia bar ennå fram til midten av 1000-tallet preg av strukturen fra folkevandringstid.

Huizinga mener det er ”berøringspunkter mellom et samfunns tvedelte struktur i *fratrier*<sup>298</sup> og spillebrættets eller spillestenenes to farver.”<sup>299</sup> *Hnefatafl* gjenspeiler, i følge min mening, trolig folkevandringstiden ustabile konge- og høvdingdømmer i Europa. Den ene store angrepshæren etter den andre veltet inn fra øst og jaget den eksisterende makten på flukt. Når et område er erobret etableres et nytt styre og situasjonen gjentar seg gjennom hele folkevandringstiden. Vi ser en ende på dette i middelalderen. Med kristendommen blir Europas stater mer etablerte og kongene *slår seg til ro*. Det er ennå kriger, men ikke mellom en stat og et vandrende folk uten leder, men mellom to stater, hvor begge har sine etablerte lederfunksjoner og landområder å herske over.

Gjennom vikingtiden ser vi at erobringsslysten ennå ikke har sluppet taket i det skandinaviske folket. *Hnefatafl* er for skandinavernes i vikingtiden ennå et aktuelt spill som representerer samfunnet. I Europa for øvrig er det allerede i vikingtiden annerledes og dette gjenspeiles i bruken av brettspill. Det er her sjakk kommer inn i bildet! Sjakk er i motsetning til *hnefatafl* et spill med to like store hærer, begge hærene har samme mål; å overta motstanderens land. Motstanderne er likeverdige, selv om det bare kan bli en vinner. Vi kan også sette fingeren på den symbolske betydningen av at enhver bonde som kommer seg inn i kongens domene på motstanderens side får status som dronning. Sjakk gjenspeiler middelalderens samfunn på en mye bedre måte enn *hnefatafl*, spesielt etter at Jacobo de Cassole moraliserte spillet.

---

<sup>297</sup> Bagge 1992: 96.

<sup>298</sup> *Nordisk familjebok 1800-tallsutgaven* URL: <http://www.lysator.liu.se/runeberg/nfae/0148.html> [lesedato 05.11.03]. *Fratrier* fra gresk, betyr *broderskap*, men karakteriserer folkegrupper i det gamle Hellas, disse representerte partier eller fraksjoner i bystatene.

<sup>299</sup> Huizinga 1963: 65.

Dette er i følge min mening en av hovedårsakene til at *hnefatafl* går ut av bruk. Sjakk er dessuten et spill som med sine forskjellige brikkefunksjoner er dyrere i produksjon, det er derfor trolig at det i middelalderen ble tillagt høyere status å eie et sjakkbrett enn et *hnefataflbrett*. *Hnefatafl* kunne en tross alt spille med stein eller nøtter og et risset brett på en planke eller i sanden. Det er på bakgrunn av de varierte brikkefunksjonene i sjakk også grunn til å tro at det er betraktelig mer avansert enn *hnefatafl*, som i høyden kunne ha hatt tre forskjellige typer trekk - et for kongen, et for forsvarerne og et for angriperne. Slik vil jeg fastholde at strategispill gjenspeiler samfunnet.

### **Fritid i vikingtid og middelalder**

I det følgende vil jeg gjennomgå hvem som spilte spill og se nærmere på om noen mennesker hadde høyere spillfrekvens enn andre. For å nærme meg problemet omkring hvem som kunne spille brettspill, vil jeg først se litt nærmere på fritid i de forskjellige samfunnslag. Det kan være problematisk, på grunn av få eller ingen gravgaver, å finne utdypende kilder til lavere samfunnslag i vikingtid. De ufrie vil etter all sannsynlighet gi særlig magre kilder. De skriftlige kildene til fritid i vikingtid og middelalder er i hovedsak å finne i sagalitteraturen. Det vil si at det gjennomgående er mennesker av høyere ætt vi hører om. Her vil jeg se nærmere på om arkeologiske kilder kanskje kunne hjelpe meg i denne sammenhengen.

For å få en riktig oppfatning av hvem som spilte og hvorfor, vil jeg først se nærmere på begrepet fritid. Hvorfor søker menneskene fritid? Simone Fullagar og Kathryn Owler konkluderer med at fritid ikke bare gir rom for forlystelse og det å erfare noe annerledes eller utfordrende, men åpner også for å forandre sitt forhold til seg selv.<sup>300</sup> Slik kan en si at fritid kan være en anledning til å utvikle sin personlighet gjennom noe lystbetont. Som jeg viste i kapittel 4.1 har brettspill trolig vært akkurat det, et spill som var gøy, men som likevel kunne utvikle personligheten til spilleren. Hvor mye fritid kan vi regne med at

---

<sup>300</sup> Fullagar og Owler 1998: 449. “[...] leisure offers us the opportunity to experience something different or challenging, or simply pleasurable. However, it also provides the chance for a person to change their relation to themselves.”

menneskene hadde til lystbetonte sysler: å leke, trene og spille tavl i vikingtid og middelalder?

Så la oss derfor ta en storgård i Norges vikingtid som eksempel. På Erling Skjalgssons gård var det 30 trelle i tillegg til øvrige tjenestefolk.<sup>301</sup> Når vi hører om Olavs gjesting hos Åsa og Sigurd Syr, får vi inntrykk av at bare de tjenestefolk Åsa har tilgjengelig innomhus teller rundt 25 stykker.<sup>302</sup> Dette er selvsagt ikke et normalbruk, men Sverre Bagge mener at dette må ha vært et relativt ordinært hushold på en storgård, også på Snorres tid. Han sier videre om den generelle storgården at det ”er et stort produksjons- og arbeidsfelleskap, der oppgavene er fordelt etter alder, kjønn og rang”.<sup>303</sup>

Fra vår egen samtid, vet vi at våren, sommeren og høsten på en gård er svært travle perioder og dette har nok forandret seg lite. Onnene går slag i slag gjennom disse årstidene. Om våren skulle det i tillegg klippes sauer og sankes egg og dun. Hele sommeren skulle det høstes planter og urter og når høsten kom var det plukking av bær, hogst av ved, jakt og slakting. Selv på en ganske liten gård ville det være store arbeidsressurser som måtte nedlegges i disse månedene. Så kom vinteren, ull skulle karded, spinnes og veves, mat skulle produseres, dyr skulle stelles og ved hogges til daglig forbruk. På en gård med 30 trelle i tillegg til øvrige tjenestefolk ville disse beskjeftigelsene enkelt kunne utføres av trelle og tjenere. Ja, selv med tre trelle og husfolk skulle ikke bonden sjøl behøve å foreta seg stort i vinterhalvåret. Tore Iversen mener at det også på et normalbruk ville finnes trelle. På bakgrunn av Frostatingsloven er det blitt utregnet at et trøndersk normalbruk hadde gjennomsnittlig tre trelle.<sup>304</sup> Så selv om en ordinær gård ikke hadde like mange mennesker i sin tjeneste som Sigurd Syr og Åsa, som vi hører om i *Óláfs saga Helga*, så er det sannsynlig at det bare var de fattigste som ikke hadde trelle. Selv en frigitt trell kunne etter loven eie en trell.<sup>305</sup>

---

<sup>301</sup> Snorri Sturluson, bind II 1941–1951: 30. Vi må gå ut fra at Snorre brukte en storgård fra sin egen samtid som modell for dette, så noe feilmargin må påregnes.

<sup>302</sup> Snorri Sturluson, bind II 1941–1951: 39–40.

<sup>303</sup> Bagge 2000: 22.

<sup>304</sup> Iversen 1997: 115–118.

<sup>305</sup> Iversen 1997: 117.



Hva tok så husfolket seg til? Ragnvald Jarl lager i *Orkneyinga Saga*, som dateres til omkring 1200, et kvad for å beskrive sine egne egenskaper. Dette kvadet forteller også en del om fritidssysler.<sup>306</sup> Alene i dette ene verset er det nevnt ni forskjellige fritidssysler. Det er ikke rimelig at dette var vanlig i alle lag av befolkningen. Ragnvald Jarl var fra det øverste lag av samfunnet. Frekvensen av disse aktivitetene i sagalitteraturen forteller oss derimot at det var svært normalt i de høyere lag av samfunnet.

Tafl emk Órr at efla,  
íþróttir kank niu,  
týnik trauðla rúnum,  
tíð er bók ok smíðir.  
Skriða kank á skíðum,  
skýtk ok ræ'k, svát nýtir,  
hvárt tveggja kannk hyggja<sup>307</sup>  
harpslótt ok bragþóttu.<sup>307</sup>

Ni kunster kan jeg,  
Er kløpper i sjakkspill,<sup>308</sup>  
Runer kan jeg riste,  
Er ram smed og boklærd,  
på ski kan jeg skri,  
skyter og ror så det duger,  
jeg dyrker tvende kunster:  
diktning og harpeslått.<sup>309</sup>

Når jeg så på sagaene som helhet fant jeg at i vikingtiden fylte de høyere lag av folket gjerne vintrene med fritidsaktiviteter som å skyte med bue, å gå på islegger, sove lenge, spille ball og brettspill, og det ble holdt gilder i hopetall. En del forefallende utbedringer ble nok foretatt inne i hallen, men lysforholdene var dårlige på grunn av årstiden, så slike aktiviteter begrenset seg selv. I verste fall kan jeg tenke meg at selv en fattig bonde ville ha tre måneder i året hvor han kunne benytte kveldene til brettspill, såfremt han hadde tilstrekkelig med lys. Vi må dernest ta med i betraktning at i et stort hushold, som Sigurd Syrs, ville det være flere å spille mot. Få mennesker har tålmodighet til å spille tavl en hel vinter i strekk, det ville derfor være greit med flere mennesker. Dette, sammen med det faktum at jo mer velstående en var, dess mer fritid, ville gjøre at rike hadde større mulighet til å lære og bli dyktige i brettspill.

Forholdene i middelalderen ville nok ikke være mye endret. Trelleholdet ble gradvis bygget ned, men likevel kunne nok folk i de høye lag av samfunnet stadig holde store

---

<sup>306</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 456. Klassifisert som konge- eller jarlesaga, den dateres til slutten av 1100-tallet eller begynnelsen av 1200-tallet.

<sup>307</sup> *Íslensk Fornrit*, bind XXXV 1965: 130. *Orkneyinga Saga*.

<sup>308</sup> *Tafl* i originalteksten, er her oversatt med sjakkspill, dette er nok noe oversetteren har valgt å gjøre for å slippe å gå inn i diskusjonen omkring hva *tafl* refererer til. *Tafl* refererer etter min erfaring enten til brettspill generelt eller til *hnefatafl*.

<sup>309</sup> *Orknøyingenes saga* 1970: 92.

hushold og dermed opprettholde sin fritid. Det ville nok være underskudd på lys, spesielt i middelalderbyene hvor det var forbudt med ild etter mørkets frembrudd. Dette ville virke begrensende på aktiviteter hvor en hadde behov for lys. Middelalderbyene hadde på den andre siden vertshus og skjenkesteder hvor man kunne sitte å spille.

Det er tydelig at de øverste lag av befolkningen ville ha mer fritid som kunne benyttes til brettspill både i vikingtid og middelalder. Dette støttes også av arkeologiske funn. Fritze Lindahl hevder at arkeologiske funn av spillebrikker i Danmark oftest blir funnet i borger, herregårder og byer.<sup>310</sup> Lindahl mener at hasardspill, eller pengespill, var et spill for folket.<sup>311</sup> Frekvensen av terninger fra arkeologiske utgravninger støtter opp om at terningspill har vært en vanlig aktivitet.<sup>312</sup>

Lindahls påstander ville slik være sammenfallende med vurderingene rundt fritid hvor jeg konkluderte med at mennesker, spesielt fra høyere lag av samfunnet, vinterstid ville ha hatt svært god tid til å lære å spille brettspill. Likevel ville det også for mennesker fra dårligere kår være lange vinterkvelder hvor brettspill kunne være en del av underholdningen. Ut fra det jeg har vist over vil jeg konkludere med at de høyere samfunnslag hadde bedre tid og anledning til å lære å spille brettspill. Sjansespill på den andre side trenger en ikke å bli god til, så her stod alle på lik fot. Sammenholdt med det store antall terninger som er funnet ved arkeologiske utgravninger, vil jeg tro at terninger eksisterte i så godt som alle hjem, mens tavlspill fantes i hjem blant de øvre klasser eller for spesielt interesserte.

## **Dyktighet og ære**

Som jeg tidligere har forklart var det sannsynligvis utviklingen av strategisk tankegang blant lederemner som var en av hovedårsakene til at brettspill ble høyt ansett blant de øverste klassene. Her vil jeg se nærmere på hvor stor betydning kunnskapen om strategispill hadde i vikingtid og middelalder, og om det å være dyktig i spill kan ha vært

---

<sup>310</sup> Lindahl 1980: 157–158.

<sup>311</sup> Lindahl 1980: 154.

<sup>312</sup> McLees 1990: 77.

avgjørende fordi det var knyttet til ære. Her vil jeg også se nærmere på hvilken sosial status tavl og spilleferdigheter hadde i vikingtid og middelalder.

Her vil jeg ta et eksempel fra det arkeologiske materialet fra vikingtid. Det er relativt vanlig å finne spillebrikker i graver. Disse gravene er ofte svært rike. Som eksempel på en typisk grav av denne karakter vil jeg trekke frem Gunnarshaug på Torvstad på Karmøy. Dette er en mannsgrav som dateres til ca 800 e. Kr. Funnet består blant annet av 16 glassbrikker av lyseblått glass, brikkene er relativt små.<sup>313</sup> Likevel er de ikke så små at jeg kan knytte dem til miniatyrbrettspillene fra Russland. I samme grav fantes videre en brikke av mørk blått glass med brun topp og gul spiss og fire brikker av gult glass med brun spiss. Sannsynligvis er brikkene importerte fra Europa.<sup>314</sup> Funnet er relativt typisk for en rik mannsgrav, ofte blir det funnet en mengde verdigjenstander, hester, hunder og lignende eiendeler sammen med brikker eller brett.<sup>315</sup> De gjenstander, som ble valgt som gravgaver var objekter som den døde ville komme til å trenge i etterlivet. Når en avdød fikk med seg tavlrikker i graven, vil jeg derfor gå ut fra at dette var noe som både hadde høy verdi og trolig også noe som kjennetegnet personen som var død. Vi kan slik si at en avdød som fikk brettspill og brikker med seg i graven sannsynligvis verdsatte tavlkunnskap og kjennskapet til strategispill høyt.

I det følgende vil jeg se nærmere på hva det ut fra sagamaterialet ser ut til at sagaforfatterne betraktet som viktige egenskaper for en mann frem mot 1350. Omkring år 1000 blir *Rígsþula* nedskrevet og her er tavl og svømming fremhevet som de egenskaper forfatteren av diktet mener var viktige for jarlesønnene å lære. Ragnvald jarl skrøt, slik jeg har belyst over, av sine kunnskaper til å spille tavl. I diktet setter han tavl i samme kategori som kjennskap til runer, bøker, diktning, harpespill, smedkunst, skyting, roing og det å kunne gå på ski. Her er en fin blanding av egenskaper som utfordrer intellekt og styrke. Det er også interessant at spilleferdigheten er den første av de ni egenskapene han mener kjennetegner ham. Det er selvsagt av betydning at de karaktertrekk jarlen ville anføre i en slik forbindelse ville være noe han kunne være stolt av å ha kunnskap om.

---

<sup>313</sup> Brikkene har en høyde på 1,7–2,0 cm og er 1,8–2,5 cm i diameter.

<sup>314</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 143 (ill.) og 258.

<sup>315</sup> Se *Appendiks arkeologiske kilder*.

Det er også betegnende at en helteskikkelse som Sigurd Favnesbane blir beskrevet i



Fig. 21 Utsnitt av Ockelbostenen.<sup>316</sup>

*Völsungasaga* med vel balanserte egenskaper mellom intellekt og fysikk: “Reginn het fostri Sigurddar ok var Hreidmars son. Hann kenndi honum iþrottir, tafl ok runar ok tungur margar at mæla”.<sup>317</sup> Fra Ockelbo i Sverige kjenner vi en billedstein (fig. 21) hvor to personer spiller brettspill. Resten av bildene på steinen er i hovedsak del av Sigurd-syklusen. Også scenen med brettspillet kan være hentet fra *Völsungasaga*, for å beskrive

noe av den kunnskapen Regin lærer Sigurd i fostringstiden. *Iþrottir* er ikke nærmere spesifisert, men siden tafl, runer og språk er nevnt spesielt, vil jeg gå ut fra at det her er snakk om legemlige kunster og ikke åndelige.

Om en ser nærmere på sagalitteraturen finner en i *Hjálmþés saga ok Ólvis, som dateres til omkring 1300*, en tydelig tendens til at også denne forfatteren betrakter tavlspeiling som en høyaktet egenskap.<sup>318</sup> ”Hann [...] reið á skóg dagliga at skjóta dýr ok fugla. [...] Var hann þá manna stærstr ok sterkastr ok bar af hverjum manni tafl, sund ok í turniment at ríða.”<sup>319</sup> Det er interessant at bueskyting blir nevnt sammen med tavlspeiling. Også her finner jeg at *turniment* er en av de øvelsene han hevder han er god til. Nedskrivningstidspunktet sammenfaller med den sterke europeiske innflytelsen i høymiddelalderen, og egenskapen er nok et resultat av europeisk påvirkning. Bueskyting og *turniment* er aktiviteter som krever styrke, mens tafl utfordrer intellektet.

<sup>316</sup> Illustrasjonen er hentet fra *Ockelbo Runsten* URL:

<http://www.foteviken.se/sweden/gastrik/ocklebo/ocklebo1.htm> [lesedato 05.06.03]. Teksten lyder: [blesa × lit × raisa × stain × kumbl × þesa × fa(i)(k)(r)(n) × ef(t)ir × sun sin × suar × aufþa × fr(i)þelfr × u-r × muþir × ons × siionum × kan : inuart : þisa × bhum : arm : (i)omuan sun : (m)(i)e(k)] Blása lát resa dessa vackra stenkummel efter sin son Svarthövde. Fridälv var hans moder ...”

<sup>317</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 711. Fornaldersaga komponert senest omkring 1260-1270. *Völsunga saga* 1906-08: 31.

<sup>318</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 285. Fornaldersaga som dateres til omkring 1300.

<sup>319</sup> *Hjálmþés saga ok Ólvis – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/hjalm-ol.htm> [lesedato: 19.09.03]. Vi ser de samme trekkene her, ”han [...] red daglig i skogen og skjøt fugler og dyr [...] og [han var] sterk [...] og slo enhver mann i tafl, svømming og turnering”. [Egen oversettelse].

Fram mot slutten av 1200-tallet blir også *turniment* tatt med som de viktigste ting en mann måtte kunne. Sigurd Favnesbane var helt klart fra det øverste skiktet i samfunnet og etter min mening gjenspeiler dette de evner som enhver mann av god ætt burde være i besittelse av mot slutten av 1200-tallet, da sagaen ble nedskrevet. Betegnelsen *turniment* har en klar forbindelse med europeisk ridderkultur og korstogene. Turneringen skulle være en forberedelse til krig, og det kunne i mange tilfeller være vanskelig å skille mellom lek og alvor.<sup>320</sup> Le Goff knytter *tournament* og militær sport til ridderlivet og de høyere klasser, mens festivaler i større grad kan knyttes til bondestanden.<sup>321</sup> På 1300-tallet blir *turniment* en viktigere egenskap å nevne enn runekunnskap. Kildene tyder på at spilleferdighet stadig var like høyt verdsatt som tidligere. Turnering var en beskjeftigelse som bare de høyere samfunnsklasser hadde anledning til å drive med.

I *Göngu-Hrólfs saga* blir spilleferdighet nevnt som en av de viktigste kunnskapene en mann kan ha. "Eigi vantar mik skotfimi ok vápnfimi, sund eða tafl ok burtreiðir, vizku ok málsnilld, ok enga missi ek þá, er karlmann má prýða".<sup>322</sup> Det er tankevekkende å se at tavl nok en gang er blant de egenskaper som bør *prýde* en mann. Også i *Hálfðanar saga Eysteinsonar* finner en et tilfelle hvor spillekunnskap blir høyt verdsatt som egenskap.<sup>323</sup> Om Grim sies det at "Grímr [...] skaut allra manna bezt af handboga ok lásboga, en tefldi svá vel, at engi komst til jafns við hann. Hálfðan konungsson lagði opt leik sinn við hann, bæði um tafl ok skotfimi [...]."<sup>324</sup> Her blir tavl igjen nevnt sammen med bueskyting, både med armbrøst og håndbue. At det å være dyktig å skyte med bue var en egenskap å være stolt av er det vel ingen som vil bestride. Det var en vanlig sportslig aktivitet, men var også preget av Alvoret som et slag førte med seg. Å være flink til å sloss kunne være

---

<sup>320</sup> Carter 1992: 31–32.

<sup>321</sup> Le Goff 1997: 361.

<sup>322</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 254. Fornaldersaga som dateres til første halvdel av 1300-tallet. *Göngu-Rólfs saga - Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/gonguhr.htm> [lesedato: 19.09.03]. Norsk oversettelse: "Soga om Gange-Rolv" 1984: 118. "Eg vantar ikkje givnad for skyting og vápenleik, symjing, brettspell eller turnering, vise ráð og talekunst, eller noko slikt som tener ein mann til prýd og ære."

<sup>323</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 261. Fornaldersaga hvor dateringen er usikker, men trolig etter 1350.

<sup>324</sup> *Hálfðanar saga Eysteinsonar - Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/half-e.htm> [lesedato: 19.09.03]. Norsk oversettelse: "[...]skjót aller best både med bue og armbrøst og han spilte så bra at ingen kunne jevnføres med ham [...]." [Egen oversettelse].

forskjell på liv og død. Det er derfor svært interessant at disse to egenskapene blir nevnt i samme kontekst. Det ser ut som om sagaforfatteren søker å balansere egenskapene hos den personen som blir beskrevet. Da jeg så litt nærmere på berserkene, så fant jeg at de nok hadde styrken og motet i kamp, men de ble ikke ansett som gode ekteskapsemner. Likeledes ville en mann som var skrivekyndig, hadde innsikt i lover og innehadde lignende kunnskaper, men som ikke ville sloss om det var påkrevd, bli sett ned på og betraktet som kvinnfolkaktig. Det er derfor trolig at en helt måtte inneha både styrke og intellekt.

Sagaforfatternes holdning til spill er selvsagt ikke uvesentlig i denne sammenheng. Det er en kjent sak at en ofte lar sine personlige sympatier skinne gjennom når en skal fortelle eller skrive en historie. For å vise i hvilken utstrekning dette kunne skje vil jeg bruke et eksempel fra *Óláfs saga Helga* i *Heimskringla*.<sup>325</sup> Sagaen er spesiell i denne konteksten, siden det ikke er et brettspill som er omtalt i sagaen, men et terningspill. Den norske kong Olav og den svenske kong Olav er uenige om et landområde. Dette resulterer i at kongene setter seg godt til rette og spiller terning for å avgjøre en gang for alle hvem som eier et gitt område. Olav den hellige får ved Guds hjelp syv på den ene terningen idet den springer i to og viser en sekser og en ener.<sup>326</sup>

Det slående er at Snorre Sturluson, som nedtegnet denne sagaen i *Heimskringla*, ikke kommenterer med et ord at dette var upassende. Historien har mye å fortelle oss om middelaldermenneskenes syn på spill og spilleferdighet som egenskap. Det var ikke noe en tok lett på, spill var en alvorlig affære, som til og med kunne avgjøre stridigheter mellom to kongeriker. I vår tid er tanken på å spille terning om et landområde komplett utenkelig. I vår tid ville vi kalle det uansvarlig å spille spill om noe som er så betydningsfullt som en hel region. Her er det av interesse å undersøke Snorre Sturlusons holdninger og prøve å få en forståelse for hvorfor han synes å akseptere episoden, uten en eneste kritisk kommentar.

---

<sup>325</sup> *Medieval Scandinavia* 1993: 276. Heimskringla dateres til 1220-1230.

<sup>326</sup> Snorri Sturluson, bind II *1941-1951*: 157.

For Snorre Sturluson ser det ikke ut til å være et problem at *Norges evige konge* spiller terning om deler av kongeriket. Om jeg fra mitt ståsted ser Snorre Sturluson i tråd med hans egen samtid, er det likevel ikke merkelig. Som jeg markerte i kapittel 3.3, var 1200-tallet preget av en betydelig økning av arkeologiske gjenstander som kan knyttes til spill. Siden en forutsetter at *Heimskringla* ble skrevet omkring 1230, ville det ha vært midt i den kraftige akselerasjonen av spill. Både antall spill som blir funnet i arkeologiske utgravninger, og variasjonen av spill øker. På bakgrunn av funnfrekvens ser det ut til å ha vært viden akseptert å spille spill i denne perioden. Sannsynligheten er dermed stor for at Kong Olav gjerne kunne spille terning om et landområde, uten at noen på begynnelsen av 1200-tallet syntes det var merkelig.

Det må bemerkes at det ser ut til å være et visst mønster i hvilke egenskaper som beskriver en mann i sagalitteraturen. Med rimelig sikkerhet vil jeg, ut fra det jeg her har demonstrert, si at en manns ære avhang av at han både var intelligent og hadde en viss fysisk overlegenhet. Siden sagaene, som jeg her har brukt som kilder, stort sett forteller om de øvre klasser, og de laver klasser fikk små eller ingen gravgaver, er det vanskelig å si noe om disse idealene også gjaldt for de fattige og ufrie i samfunnet. Det er også tydelig fra de øvrige arkeologiske kildene at kunnskap om brettspill var viktig i de høyere lag av befolkningen.

På bakgrunn av de begrensede områdene som er utgravd i byene er det vanskelig å uttale seg om byfunnene er knyttet til enkelte samfunnslag. Fra Lödöse har imidlertid Rune Ekre, Carl Hylander og Rolf Sundberg påvist at spredningen i byen når det gjelder gjenstander som kan knyttes til spill er jevn. Noe høyere konsentrasjon finnes i sentrum, men dette tilskriver forfatterne bevaringsforholdene.<sup>327</sup> De konkluderer slik med at i middelalderens Lödöse spilte alle lag av folket spill.<sup>328</sup> Det er rimelig å anta at de øvre klasser hadde mer tid til å spille brettspill, men også de fattigste har hatt vinterkvelder til rådighet. Om jeg tar *Rigspåla* med i betraktning, ser det ut som om det var mindre vanlig eller i alle fall ikke forventet, at mennesker fra små kår skulle ha kunnskap om

---

<sup>327</sup> Ekre, Hylander og Sundberg 1994: 116.

<sup>328</sup> Ekre, Hylander og Sundberg 1994: 117.

strategispill. Ut fra arkeologiske kilder ser vi at terninger er spesielt alminnelig, og det er sannsynlig at sjansespill var mer utbredt siden dette ikke krevde forhåndskunnskaper.

Middelaldermennesket hadde åpenbart en forståelse av at det i vikingtid var en verdsatt egenskap å være dyktig i å spille tavl. Det var endog så viktig at mange av sagaforfatterne, som i følge loven selv måtte avstå fra pengespill (se kapittel 3.3), fant at spill hadde så stor betydning at de måtte ta det med i historiene sine. Det er likevel betegnende at direkte hentydning til pengespill ikke forekommer i sagalitteraturen. Gjennom *Óláfs saga Helga* og *Germania* får vi inntrykk av at spilleferdighet ikke bare var av stor betydning, men endog enormt alvorfullt. Spillekunnskap blir i kildene tydelig vektlagt som en positiv egenskap. Ut fra kildene kan vil jeg anslå at dette også har hatt gyldighet for menneskene det i 13. og 14. århundre på tross av forbudene. I de skriftlige kildene vi har, hvor tavl er nevnt som en høyaktet kvalitet, er det som jeg har anskueliggjort, ofte nevnt sammen med andre egenskaper som er prisverdige. Det synes som om enkelte av disse kvalitetene går igjen i kildene hvor menn beskriver seg selv. Tavl er en gjenganger fra de tidligste skriftlige kildene omkring år 1000, til sagaer som er nedskrevet så sent som etter 1350. Blant de andre egenskapene som ofte går igjen er å skyte med bue og svømming. Ingen av de andre egenskapene som bør pryde en mann får lovforbud mot seg. Det første forbudet mot spill er nedskrevet allerede omkring 1250 i *Rannsóknabattr* som finnes som en del av manuskriptet *Konungsbók* (se kapittel 3.3). På tross av dette blir det fremhevet av sagaforfattere, som en rosverdig egenskap, helt fram mot 1400-tallet. Sagaene som jeg her har sett nærmere på dateres til 1300-tallet og jeg vil først og fremst se på dette som et eksempel på holdningene til egenskapen på nedskrivningstidspunktet. Om jeg sammenholder de skriftlige kildene med gravmaterialet er det tydelig at dette har vært et ideal også i vikingtid.



## 4.0 Konklusjon

Det gjenstår nå å oppsummere hovedpunktene som er drøftet i denne studien og trekke noen konklusjoner der dette lar seg gjøre. Problemstillingen for avhandlingen var å finne hvilken betydning brettspill hadde for menneskene i Norden med hovedtyngde i perioden 750 e. Kr. – 1350 e. Kr. Kildene har primært vært skriftlige og arkeologiske, men andre kilder har også blitt brukt der hvor dette kunne belyse spørsmålet. De kildene jeg har benyttet meg av har i hovedsak kastet lys over forhold i Norge og på Island. I tilfeller hvor kildematerialet for disse områdene har vært særlig magert, eller at alternativt materiale på noen måte kunne belyse spørsmålet, har jeg også gransket kilder fra andre områder hvor skandinaverna slo seg ned i vikingtid.

En kildegranskning, i forbindelse med spørsmålet omkring betydningen av brettspill for menneskene i Norden, er ikke tidligere utført i overnevnte tidsrom. Tidligere forskning omkring brettspill har i hovedsak tatt for seg spilleregler og historikk. De få forskere som har tangert problemstillingen for denne undersøkelsen, har etter min mening mislyktes i å se *hvor* stor betydning brettspill hadde i samfunnet i perioden 750 e. Kr.-1350 e. Kr.

Denne studien har vist at brettspill har vært et forbausende stabilt element i sagalitteraturen. Gjennom hele perioden, som her ble behandlet, har kunnskaper om å spille brettspill vært høyt verdsatt. Det er antakelig en linje helt fra Gallehushornene fra folkevandringstiden til *Terningspelet*, som er nedtegnet på 1800-tallet. Det er snakk om over 1400 år! Menneskene har tillagt brettspillet en sentral posisjon i gudenes verden. Dette speiler trolig hvor vesentlig brettspill var i menneskenes egen virkelighet. Det ser ut til at dette var et faktum i alle fall gjennom hele den perioden denne studien omfatter. Det har vært svingninger i popularitet og brettspill fikk nok, med den europeiske innflytelsen, et oppsving i høymiddelalderen. Både Kongen og kvinner får nok av hele spillet når 1300-tallet nærmer seg. Dette ser imidlertid ikke ut til å ha påvirket sagaforfatterens syn på brettspill. Men før jeg beveger meg så langt frem i tid skal jeg gjennomgå resultatene av denne undersøkelsen.

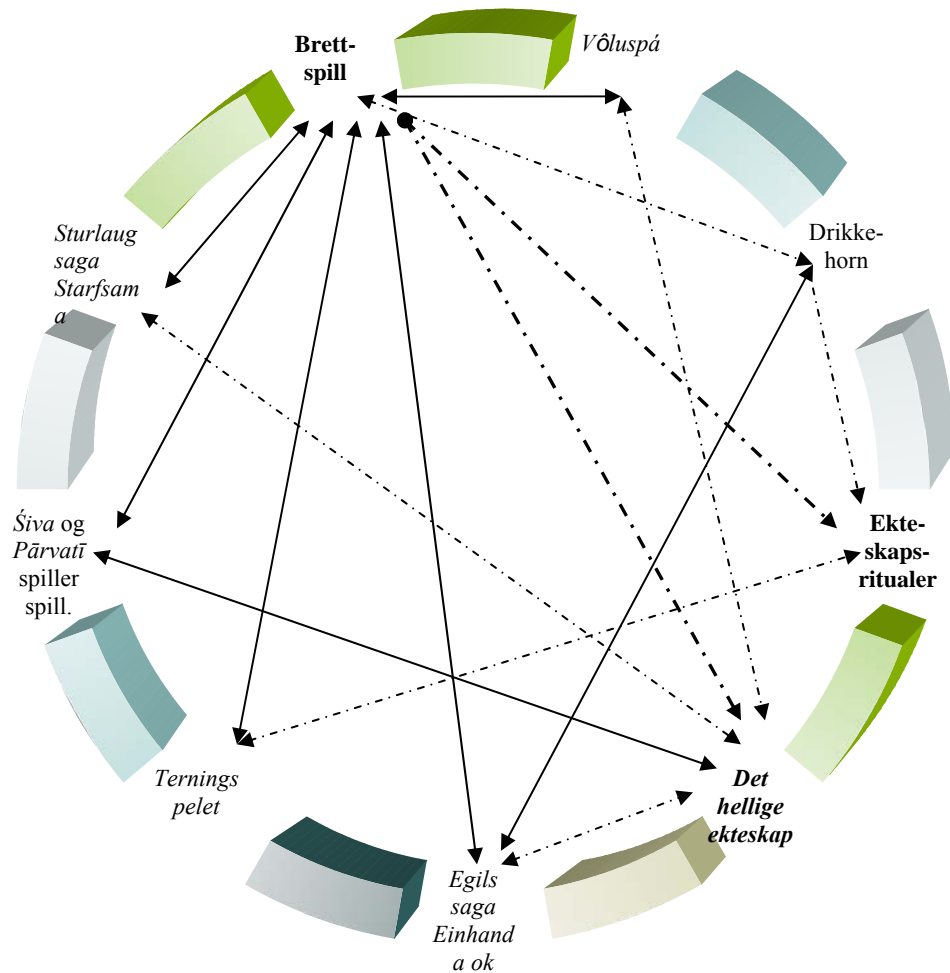
I kapittel 2 gikk jeg nærmere inn på menneskenes forestillinger og hvilken vekt de hadde tillagt brettspillet i forhold til gudene. Kildene jeg gjorde bruk av i den første delen var svært varierte og inkluderer fornaldersagaene *Sturlaug saga Starfsama* og *Egils saga Einhanda ok Asmundar Beserkjarbana*, samt *Vóluspá*, folkevisen *Terningspelet* og arkeologiske kilder. Årsaken til at ingen tidligere har gått inn i dette kildematerialet er trolig at ingen av disse kildene alene kunne ha gitt de resultatene, som kommer frem i denne studien. Ut fra den enkelte kilden er det svært vanskelig å se bildet som tegner seg når en ser kildene i sammenheng med hverandre. Enkelte av kildene jeg her brukte er svært omdiskutert blant etablerte forskere. Fornaldersagaer er fortellinger som selv i sin egen samtid var mistrodd. Det er nærliggende å sammenligne fornaldersagaer med sagn og eventyr. Derfor står jeg overfor et klart kildekritisk problem ved å bruke disse sagaene som kilder. Det finnes trolig en mulighet for at deler i disse sagaene kan ha overlevd gjennom muntlig tradisjon, og at dette er årsaken til at noen trodde på sagaene i samtiden. Sammenholdt med andre kilder har jeg forsøkt å vise at der kan være hold i enkelte fragmenter i historiene. I hovedsak har jeg imidlertid brukt fornaldersagaene som levning.

I den første delen fant jeg at brettspillet har hatt en viktig plass i menneskenes religiøse forestillinger, dette kommer tydelig frem ved hjelp av *Vóluspá* alene. Det er sannsynlig at ideene knyttet til brettspill blant menneskene eksisterte både i vikingtid og middelalder. Trolig var disse var en levning fra den førkristne tradisjonen. Det er videre indisier som peker mot en symbolsk handling, hvor brettspill var en rekvisitt.

Den mest sannsynlige løsningen på dette er at den symbolske handlingen var knyttet til ritualer rundt begrepet *godt år og fred*. Dette hevder jeg på grunnlag av at det er de norrøne gudene Tor og Frøy som ble gjengitt som spillebrikker. Disse brikkene har trolig vært et nytt element i *hnefatafl* i perioden omkring innføringen av kristendommen i Norden. Det er sannsynlig at gudebrikkene hadde flere funksjoner: For å fremheve eierens status og rikdom, for å vise eierens religiøse sympatier, og trolig var brikkene også knyttet til en eller flere symbolske handlinger. Det er et poeng i denne sammenheng

at det ikke er funnet lignende figurer som kan knyttes til kristendommen. Dette tyder på at *hnefatafl* var spesifikt forbundet med den førkristne troen og at dette var en av grunnene til at spillet gikk ut av bruk i middelalderen.

**Fig. 22** Diagrammet viser de forskjellige kildenes tilknytning til brettspillet og ekteskapet.



Sammenhengen er tydelig når en hel linje er trukket i diagrammet:  
 Sammenhengen er mulig når en stiplet linje er trukket i diagrammet:

Muligheten for en forbindelse mellom brettspill og bryllup er til stede. I denne diskusjonen benyttet jeg meg av både *Sturlaug saga Starfsama* og *Egils saga einhanda ok Ásmundar beserkjarbana*. Disse sagaene er som tidligere nevnt problematiske sett fra et kildekritisk synspunkt. Sammenholdt med andre kilder var de likevel med på å gi meg et mer helhetlig bilde av muligheten for en tilknytning til ekteskapet. Derfor vil jeg raskt oppsummere de enkelte kildene og de resultatene som kan knyttes til ekteskapet. Diagrammet som er presentert på forrige side viser mulige og sikre forbindelser mellom de forskjellige kildene og brettspill og ekteskap.

I *Vôluspá* kan brettspillet trolig knyttes til *det hellige ekteskap* mellom gudene og tussemøyene. Tilknytningen til brettspillet er klart både i strofe 8 og 61. I *Sturlaug saga Starfsama* hører vi om et hov hvor Frøy, Tor, Odin og Frigg hadde seter. På veggen henger et tavlboard og foran Tor står et horn. Her fant jeg en mulig parallell mellom *Draupadī* som er gift med de fem brødrene *Pāndavaene*, og Frigg og hennes mulige polygami med Frøy, Tor og Odin som hennes husbønder. Frigg er gudinne for ekteskapet og hjemmet og kilden knyttes gjennom henne til ekteskapet. I dette tilfellet kunne hun ha representert den store gudinnen i Norden og slik stått for alle de viktigste funksjonene til de mannlige gudene i hovet. Detaljene i hovet er for mange til at jeg tror på at det er en tilfeldighet at hovet fremstår nøyaktig på denne måten. Det er mulig at forfatteren har latt hovet fremtre slik med brettspillet, hornet og akkurat disse gudene fordi det tilhørte en forestilling i hans egen samtid om fortiden og den hedenske religionen.

Om vi ser dette i sammenheng med *Vôluspá* har brettspillet sannsynligvis har hatt en sentral rolle i hovet i forbindelse med symbolske handlinger knyttet til *godt år og fred* gjennom forestillingen om *gullnar tôflor*. Her betegner *gullnar* trolig, gjennom sin overflod, *godt år*. *Tôflor* symboliserer sannsynligvis, gjennom sin orden og fastlagte regler, sannsynligvis *fred*. Min teori omkring *Sturlaug saga Starfsama* er at forfatteren, eller andre i hans samtid, hadde en forestilling om den gamle religionen som knyttet brettspillet, hornet, Frigg, Frøy, Odin og Tor sammen. Denne forestillingen ville i følge min tidligere argumentasjon være knyttet til begrepet *godt år og fred*. Der finnes imidlertid en mulig tilknytning til *det hellige ekteskap*, gjennom Friggs tilstedeværelse i

forening med de mannlige guddommene. *Sturlaug saga Starfsama* fremstår slik med en forbindelse mellom brettspillet og hovet, og fruktbarhet og hovet. Muligens aner vi også i denne sammenhengen en forbindelse mellom brettspillet og ekteskapet, og *det hellige ekteskap*.

I *Egils saga einhanda ok Ásmundar beserkjarbana* har jeg vist til flere episoder som inkluderer Dronning *Arinnefjas* mulige forbindelse til *det hellige ekteskap* og brettspill. Det er tydelig at brettspillet har en sentral plass i forbindelse med bryllup i sagaen. Episoden som mest spesifikt knytter *Arinnefja* til *det hellige ekteskap* er at hun har et barn sammen med Tor. I denne historien står vi overfor det svært spesielle tilfelle at jotunkvinnen er ingen ringere enn Dronningen av Jotunheimen. Tor er på den andre siden den største forkjemperen for orden, med sin evinnelige kamp mot jotnene. Det er trolig at en slik blanding ville beherske både kaos og orden og avkommet ville slik være velegnet som kongsemne. *Arinnefja* og Tor fikk imidlertid en datter. På tross av at barnet ikke ble en gutt, og den første i en berømt kongeætt, er forholdet mellom Tor og *Arinnefja* av en karakter som kan sammenlignes med *det hellige ekteskap*. Sagaen forteller dessverre ikke noe om hva som hender med deres datter *Skinnefja*.

Ved to tilfeller er det i denne sagaen en direkte forbindelse mellom ekteskap og brettspill. Når *Arinnefjas* brødre gifter seg, blir en ring båret frem sammen med brettspill og klær. Siden det bare var disse tre gjenstandene som ble spesifisert, har jeg tolket dem som viktige i sammenheng med en symbolsk handling i forbindelse med bryllup. Den andre situasjonen som inkluderer brettspill og ekteskap i denne sagaen er når *Arinnefja* må hente tre magiske ting til et par som skal gifte seg, det er en kappe, et horn og et brettspill. I *Egils saga einhanda ok Ásmundar beserkjarbana* finner vi en påfallende forbindelse mellom brettspillet og bryllup. Videre har Dronning *Arinnefja* trolig et bånd til *det hellige ekteskap*, gjennom sin allianse med Tor.

I folkevisen *Terningspelet* ser vi en klar videreføring av forbindelsen mellom brettspill og ekteskap. Visen har sine klare paralleller til *Śiva* og *Pārvatī* i hinduismen, dette paret har tilknytning både til *det hellige ekteskap* og spill. Både *Śiva* og *Pārvatī* og paret i

*Terningspelet* spiller parene om klærne, men den norske varianten er mer drastisk enn den indiske, siden den norske piken spiller om møydommen sin. Mellom *Śiva* og *Pārvatī* og Frøya og Od er det også en parallell i husbonden som forlater, og husfruen som reiser omkring i verden søkende etter sin elskede. *Śiva* drar fordi han tapte i terningspill, men årsaken til Ods forsvinning vet vi ikke noe om. Analysen som er gjort her gir ikke tilstrekkelig holdepunkt for å hevde at vi i *Terningspelet* ser restene av en forsvunnet myte som omhandler Frøya og Od. Det som derimot er tydelig er at vi i *Terningspelet* ser en forbindelse mellom brettspillet og det seksuelle, og dermed også til ekteskapet.

Analysen av Gallehushornene viste at de fleste av bildene på hornene trolig forestiller situasjoner som kan knyttes til rituelle eller symbolske handlinger. Hornet i seg selv er i atskillige religioner forbundet med makt og fruktbarhet. Slangene som er i kjent som et hellig dyr i flere religioner, knyttes ofte til fruktbarhet eller transformasjon og evig ungdom. Både horn og slange er slik knyttet til fruktbarhet og begge er direkte forbundet med fallossymbolikken. Likheten mellom symbolikken knyttet til hornet og slangen fikk meg til å tenke på at det trolig var en sammenheng også med de andre avbildningene på hornene. Flere elementer i hornenes avbildninger ser ut til å støtte denne teorien. Atskillige av avbildningene på hornene tyder imidlertid på en seremoni, eller seremonier, hvor *våpen* og *død* inngår som viktige elementer. Dette har jeg knyttet til initiasjonsritualer, hvor den som skal gjennomgå ritene må gjennom mange prøvelser og ofte også må gjennomgå en symbolsk død. Det som etter analysen er opplagt er Gallehushornenes klare sammenheng med fruktbarhet. Videre er det trolig at hornene har hatt tilknytning til et initiasjonsrituale med ingredienser som jakt, søken etter visdom, fruktbarhet, den symbolske død og gjenfødsel. *Det hellige ekteskap* er et vanlig element i slike initiasjonsritualer og det er en mulig forbindelse her, slik jeg har vist i figur 21. Ut fra Gallehornenes andre avbildninger, og hva vi for øvrig har sett i denne studien, er det sannsynlig at forbindelsen mellom brettspillet og hornet er fruktbarhet og forbindelsen til ekteskapet.

Når vi ser disse opplysningene i sammenheng begynner bildet av en forestilling knyttet til ekteskap og brettspill å tre frem. Det er en mulighet for at 1300-tallets forfattere var

påvirket av brettspillets tilknytning til elskende par på 1200-tallet som jeg viste i kapittel 3.2. Slik jeg ser det kan forestillingen om brettspillets tilknytning til ekteskapet spores helt tilbake til Gallehushornene fra folkevandringstid. Omkring år 1000 finner vi i *Völuspá* ved tussemøyenes ankomst en mulig henvisning til fruktbarhetsritualer og kanskje *det hellige ekteskap* mellom jotunkvinner og mannlige guddommer. 1200-tallets europeiske innflytelse gjorde temaet populært og 1300-tallets forfattere lar så detaljer inngå i sine fornaldersagaer som betegner forbindelsen mellom ekteskapet og brettspillet. Gjennom hele perioden som her er behandlet finner vi spor etter denne forestillingen til det kulminerer med folkevisen *Teningspelet* på midten av 1800-tallet. Tanken på en forsvunnet myte om Frøya og Od er nærliggende når fortellingen om dette paret har så store likheter med historien om *Śiva* og *Pārvatī*. I følge min oppfatning kan visen *Terningspelet* være en overlevering av en slik myte som har berget seg gjennom middelalderen i balladeform og så til sist ble nedskrevet på 1800-tallet.

Miniatyrbrettspillene har jeg ikke funnet en tilfredsstillende forklaring på, men det er trolig at også disse kan knyttes til symbolske handlinger i tilknytning til *godt år og fred* eller *det hellige ekteskap*. Det ville i denne sammenhengen ha vært til stor hjelp om runene på miniatyrbrettspillene kunne tydes tilfredsstillende.

I den andre delen behandlet jeg menneskenes dagligliv. Det er ut fra mitt synspunkt tydelig at et strategispill fungerer mye bedre og oppnår interesse blant menneskene om det kan relateres til det samfunnet som spilleren kommer fra. Dette er trolig en av årsakene til at *hnefatafl* i middelalderen gikk ut av bruk. Etter at de Nordiske landene var samlet under hver sin konge og administrasjon, ble *hnefatafls* strategi uaktuell, mens sjakk på den andre siden hadde klare paralleller til middelaldersamfunnet.

På 1200-tallet kom det i sagaene inn et element hvor to unge og gifteklare spiller brettspill. Det er sannsynlig at forfatteren har brukt motivet som et litterært virkemiddel for å fortelle leseren at de unge hadde et hemmelig forhold. Motivet sagaforfatterne har brukt her er trolig er en blanding av hedenske forestillinger som vi har sett over og tidens innflytelse fra kulturlivet i Europa. Dette kan knyttes sammen med studiens første del

hvor jeg fant en mulig sammenheng mellom brettspill og ekteskap. Her fant jeg også at det i taket på Ål stavkirke er et maleri av Adam og Eva som spiller brettspill. Det er trolig at maleriet speiler en forestilling om gudenes tilknytning til brettspill som opprinnelig stammer fra førkristen tid.

I samme periode finner vi også at gjenstander som knyttes til spill øker kraftig i Trondheim og at kongen til sist innfører lovforbud mot spill. Det er sannsynlig at de fleste spill i vikingtid og middelalder ble spilt både med og uten innsats. Økningen av gjenstander som kan knyttes til spill i Trondheim på 1200-tallet, har i følge moderne forskning, antagelig ført til økt risiko for å utvikle sykkelig spillelidenskap. Det er overveiende sannsynlig at lovforbudene kom som et resultat av at brettspill ofte førte bråk og kiving med seg. Enten med bakgrunn i pengespørsmål, sjalusi eller mer generelt tapt ære. Det er også trolig at kvinner etter 1300 fant menns brettspill irriterende av de samme årsaker, men kvinnene handlet trolig ut fra nødvendigheten om å vokte ættens ære.

Til sist gjennomgikk jeg kilder som kunne fortelle oss om hvilken verdi det hadde å være dyktig til å spille spill. Her fant jeg at dette ga høy status og at det var noe en kunne skryte av. De andre egenskapene som menn skrøt av endret seg noe. Å være dyktig til å spille brettspill, å kunne svømme og å skyte med bue var egenskaper som gjennom vikingtid og middelalder fremstår som stabile. Brettspill ser ut til å ha vært særlig viktig blant de høyere lag av folket, det var også de mest velstående som i størst grad hadde tid til å spille for å bli dyktige. Det er klart at det i disse samfunnslagene var status knyttet til det å være dyktig til å spille brettspill. En av årsakene til at brettspill ble så høyt ansett var at man kunne lære seg strategisk tenkning gjennom spillet. Dette ville være nyttig for ledere både i hverdag og krig. Denne læremetoden kan kalles *læring gjennom lek* og vi kjenner begrepet igjen i nåtidens pedagogikk. De lavere samfunnslag vet vi lite om, de skriftlige kildene forteller lite og mennesker fra dårlige kår fikk få eller ingen gravgaver med seg. Dette er ikke beviser på at de ikke spilte brettspill, det er få ressurser som skal til for å spille *hnefatafl*. Et risset Brett i sanden og noen steiner og nøtter er alt man



trenger. På nåværende tidspunkt er det imidlertid ikke mulig å utale seg om dette var tilfelle blant de fattige og ufrie i samfunnet.

Nå som vi har fått et resymé av hele studien ser vi at brettspill har vært et forbausende stabilt element i den nordiske kulturen. Det er videre to faktorer som tydelig skiller seg ut både i vikingtid og middelalder. For det første synes brettspill å ha hatt en sterk tilknytning til menneskenes kjærlighetsliv. For det andre vil det være en grundig misforståelse å undervurdere alvoret knyttet til brettspill. Det er slik på sin plass å poengtere at i motsetning til i dagens samfunn, kan vi om brettspill i vikingtid og middelalder si at det langt fra var bare en lek.

*Þar muno eptir  
Undrsamlingar  
Gullnar tóflor  
í grasi finnaz,  
þær í árdaga  
áttar höfðo.*

## Appendiks arkeologiske kilder

Dette er på ingen måte en oversikt over alle brikker og spillebrett som er funnet i en arkeologisk kontekst, men det dekker de viktigste og mest typiske funn. Her finnes også referanser til funn som er omtalt i avhandlingen.

### Gravfunn

- 1) Vendel, Sverige 900-tallet. Rikt utstyrt manns-båtgrav; deriblant tre spillebrikker i ben. 2 hester; våpen etc.<sup>329</sup>
- 2) Baldursheimskumli, Nordlandet, Island 900-tallet. (2 gravfunn til fra Island) Mandsgrav; 24 drejede brikker av hvalrosstann, en kongebrik (høyde 3,9 cm) av hvalben og terning av ben. Hest; våpen.<sup>330</sup>
- 3) Gunnarshaug, Torvstad, Karmøy, Norge ca 800. 16 glassbrikker av lyseblått glass, høyde 1,7-2,0; bredde 1,8-2,5 cm; 1 av mørk blått med brun topp og gul spiss, 4 av gult glass med brun spiss. Sannsynlig import.<sup>331</sup>
- 4) Gokstad ca 910.<sup>332</sup> Manns- båtgrav, svært rik, Spillebrett med brikker,<sup>333</sup> spillet har risninger for *mil* eller mølle på den ene siden og sannsynligvis for en variant av *hnefatafl* på den andre.
- 5) Ile de Groix, Frankrike. Ca. 900–950. Manns- branngrav i skip. 2 pers. Rikt utstyrt; terning af tann fra havdyr (hvalross?); 12 spillebrikker (kuleformede) av kronhjortetakk og tann som over.<sup>334</sup>
- 6) Vimose, Danmark. Fire fragmenter av brettspill, ca 400. Har sannsynligvis hatt 19x19 ruter.<sup>335</sup>

Birka, Sverige.<sup>336</sup>

- i) Bj 20 branngrav beinbrikke og terning.

---

<sup>329</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 239.

<sup>330</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 246.

<sup>331</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 143 (ill.) og 258.

<sup>332</sup> *Gokstadhævdingen og hans tid* 1997: 7.

<sup>333</sup> Michaelsen 1998: 12.

<sup>334</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 322.

<sup>335</sup> Michaelsen 1992: 43.

<sup>336</sup> *Birka II: 1* 1984: 215–217.

- ii) Bj 58b Beslag til spillebrett.
- iii) Bj 82a branngrav beinbrikke.
- iv) Bj 112 branngrav glass brikke.
- v) Bj 150 branngrav bein brikke.
- vi) Bj 324 branngrav ”pferdezahn” brikke.
- vii) Bj 523 körpergräben sannsynlig kvinnegrav glass brikke kongebrikke.
- viii) Bj 524 mannsgrav körpergräben ”bernstein” brikke.
- ix) Bj 581 mannsgrav körpergräben brikke terning.
- x) Bj 624 mannsgrav körpergräben bein brikke Beslag til spillebrett.
- xi) Bj 644 manns- og kvinnegrav körpergräben glass brikke 2 kongebrikker terning.
- xii) Bj 710 mannsgrav körpergräben glass brikke.
- xiii) Bj 750 manns- og kvinnegrav körpergräben spillebrikker i glass, 1 konge (6 små og 20 store?) Beslag til spillebrett.
- xiv) Bj 754 branngrav bein brikke.
- xv) Bj 886 mannsgrav körpergräben bein brikke Beslag til spillebrett.
- xvi) Bj 917 branngrav bein brikke.
- xvii) Bj 986 mannsgrav körpergräben elggevir brikke.
- xviii) Bj 996 branngrav bein brikke.
- xix) Bj 1142a branngrav bein brikke.

7) Ballinderry, Ireland. Spillebrett 7x7 ruter.

#### Byfunn og møddingfunn

1) Byutgravning i Trondheim

i) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca. 1100–1150.<sup>337</sup>

(a) Tavlbrett i tre lengde 25,6; bredde 37,5 cm; opprinnelig 11x11 ruter, merket m paralelle linjer; brikkeplassering angitt m kryss; rester etter en 7-8 med mer. Høy sarg rundt kanten festet til brettet m trenagler. Skadet, men reparert m to kiler; møllespill på baksiden.<sup>338</sup>

(b) 4 brikker til backgammon.

(c) 4 brikker til *hnefatafl* eller *míl*.

(d) Brikke høyde 3,3; bredde 3,7 cm; hvalrosstann; pære-/kjegleform; hull i bunnen; polert overflate.<sup>339</sup>

ii) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1150–1175.<sup>340</sup>

(a) 15 brikker for backgammon.

(b) 1 brikke for *hnefatafl* eller *míl*.

<sup>337</sup> McLees 1990: 185.

<sup>338</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 378.

<sup>339</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992: 378.

<sup>340</sup> McLees 1990: 185.

- iii) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1175–1225.<sup>341</sup>
    - (a) 55 brikker for backgammon.
    - (b) 1 brikke for *hnefatafl* eller *míl*.
  - iv) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1225–1275.<sup>342</sup>
    - (a) 117 brikker for backgammon.
    - (b) 13 brikker for *hnefatafl* eller *míl*.
  - v) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1275.<sup>343</sup>
    - (a) 73 brikker for backgammon.
    - (b) 1 brikke for *hnefatafl* eller *míl*.
  - vi) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1275–1325.<sup>344</sup>
    - (a) 59 brikker for backgammon.
    - (b) 2 brikker for *hnefatafl* eller *míl*.
  - vii) Folkebibliotekstomten, Trondheim, Norge ca 1325.<sup>345</sup>
    - (a) 6 brikker for backgammon.
    - (b) 1 brikke for *hnefatafl* eller *míl*.
- 2) Sandnæs, Amarella, Ruingruppe 64v2-III-511(v51), Grønmland 1000-tallet. To spillebrikker; hval-tann/ben?; dreiet kjegleform funnet nederst i møddingen i forbindelse med et hus oppført av sten og torv. Sannsynlig nordiske.<sup>346</sup>
  - 3) Coppergate, York, England. Spillebrett.
  - 4) Fishamble street, Dublin, Irland 1000-tallet. Spillebrikke (høyde 3,0 bredde 3,0) og forarbeid til brikke (høyde 2,5 bredde 3,0); irsk nordisk; hvalross-elfenben; pære-/kjegleform; hull under; den ferdige brikken er polert og fint formet.<sup>347</sup>
  - 5) Kv. Billegården, Lund, Sverige 1100-tallet. Sjakkbrikke fragment (avsaget); løper med hestens framben og rytterens føtter i stigbøylene; hvalross-elfenben høyde 2,8;

---

<sup>341</sup> McLees 1990: 185.

<sup>342</sup> McLees 1990: 185.

<sup>343</sup> McLees 1990: 185.

<sup>344</sup> McLees 1990: 185.

<sup>345</sup> McLees 1990: 185.

<sup>346</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 316.

<sup>347</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 385.

skandinavisk; stor likhet med brikkene fra Lewis; funnet i avfallet fra horn- og benverksted som hovedsakelig lagde kammer; sannsynlig norsk produksjon.<sup>348</sup>

- 6) Kv. Kulturen 25, Lund, Sverige 1000-tallet. Spillebrikke; Skandinavisk; hvalrossben; høyde 4,6 cm; Mann m langt skjegg som sitter på en kubbestol; holder begge hender om skjegget; ti punktsirkler på baksiden; lav kvalitet.<sup>349</sup>

#### Andre funn

- 1) Roholte, Sjælland, Danmark 900- eller 1000-tallet. Mandsfigur av rav; høyde 4,7; bredde 3,3 cm; glatt isse; ører øyne og munn angivet; begge hender griper om skjegget. To små hull i bakhodet. ”Utvilsomt spillebrik.”<sup>350</sup>
- 2) Vordingborg, Sydsjælland, Danmark 1100-tallet.
- i) Dambrikke; hvalrosstann; 5,6 cm; nordisk; I relieff en skjegget mann, som holder to rager, som slynger halene om hans ben; glatt kant.
  - ii) Dambrikke; hvalrosstann; kølnsk (Liebgott) eller engelsk (Lindahl); høyt relieff, uhyre m tre skjeggete mannshoder m frygerhuer, uhyret har to ben med hove og en skællet snodd hale som ender i akantus, foran uhyret vokser akantus, palmettesmykket kant.<sup>351</sup>
- 2) Isle of Lewis, Hebridene, Skottland ca 1175-1200.
- i) 14 Spillebrikker; hvalrosstann; høyde 1,5 diam. 1,7 cm; udekorert, kun en ring langs kanten.
  - ii) 93 sjakkbrikker; hvalrosstann; største høyde 10,2 største bredde 5,7; nesten fire komplette sett; noen brikker ser ut til å være uferdige: Norge.<sup>352</sup>
- 3) Toftanes, Eysturoy, Færøyene 900-tallet. Spillebrett m håndtak og ca 1 cm høy kant; eiketre; lengde 7,5 bredde 17,5 cm; møllespill på overflaten; sannsynlig hnefatavl på baksiden (funnet ved utgravningen av en gård).<sup>353</sup>

---

<sup>348</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 390.

<sup>349</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 387.

<sup>350</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 247.

<sup>351</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 388.

<sup>352</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 390.

<sup>353</sup> *Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800–1200* 1992: 311.

## Illustrasjoner

Illustrasjonen på forsiden er et utsnitt av illustrasjon 18 hentet fra *British museum : Compass* URL: <http://www.thebritishmuseum.ac.uk/compass/> [lesedato 04.06.03].

Fig. 1. Fragment av spillebrett for *mil* fra Gokstadskipet. URL: <http://www.vikinganswerlady.com/games.htm> [lesedato 20.10.03].

Fig. 2. Tegning av fragment av *tafl*brett fra Vimose ca. 400 e. Kr. *Hnefatafl - An Experimental Reconstruction* URL: <http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm> [lesedato 05.06.03].

Fig 3. *Hnefatafl* – rekonstruert oppsett med 11x11ruter. *Hnefatafl - the Strategic Board Game of the Vikings*. URL: <http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html#Chap2> [lesedato 22.10.03].

Fig. 4. Sjakkbrikke fra Albania, datert 400-tallet. *University of East Anglia* URL: <http://comm.uea.ac.uk/press/release.asp?id=170> [lesedato 17.02.03].

Fig. 5. Frøya. *Freja* URL: <http://home.enter.vg/arildhaugesruner/figur-freja.htm> [lesedato 05.10.03].

Fig. 6. To menn og et brettspill, Gallehushornet. *Nationalmuseet – Guldhornstyveriet* URL: <http://www.natmus.dk/sw1206.asp> [lesedato 05.06.03].

Fig. 7. Fra Fårdalsfunnet. URL: <http://www1.natmus.dk/wincgi/kultnet.exe?Function=GetGenregDetailPicture&ObjektID=236701> [lesedato 06.11.03]

Fig. 8. Runeinnskriften til det lille Gallehushornet. *Danske runeinnskrifter med elder runer* URL: [http://www.arild-hauge.com/danske\\_runeinnskrifter1.htm](http://www.arild-hauge.com/danske_runeinnskrifter1.htm) [lesedato 07.11.03].

Fig. 9. Gullgubbe. *Lofotr – Vikingmuseet på Borg* URL: <http://www.lofotr.no/gilde.htm> [lesedato 15.05.03].

Fig. 10. *Śiva og Pārvaṭī* – det guddommelige paret spiller spill. *Shiva cheats Parvati in the game of dice* URL: <http://www.exoticindiaart.com/product/HB67/> [lesedato 09.05.03].

Fig. 11. Statuett av Tor. *Thor's homepage* URL: <http://www.pitt.edu/~dash/thor.html> [lesedato 12.05.03].

Fig. 12. Statuett fra *Baldursheimskumli*. Kristján Eldjárn 2000. *Kuml og haugfé – úr heiðnum sið á Íslandi*. 2. utgave Adolf Friðriksson red. Reykjavík.

Fig. 13. Statuett av Frøy. *Statens Historiska Museum*  
URL:<http://www.historiska.se/collections/treasures/viking/frej.html> [lesedato 12.05.03].

Fig. 14. Spillebrikke. Chudziak, Wojciech 2003. "Zagadki góry św. Wawrzyńca" I  
*Archeologia Żywa*.

Fig. 15. Sjakkspillende par. Stratford, Neil 2003. *The Lewis chessmen and the enigma of the hoard*. London.

Fig. 16. Spillebrett fra Ballinderry. *Ballinderry game board* URL:  
<http://www.historicgames.com/Fitchneal.html> [lesedato 26.03.03].

Fig. 17. Adam og Eva spiller brettspill. Benterud, Ulf 1996. "Syndefallet." I  
*Middelalderens bilder – Utsmykningen av koret i Ål stavkirke*. Red. Signe Horn  
Fuglesang. Oslo.

Fig. 18. Lewis sjakkbrikker. *British museum : Compass* URL:  
<http://www.thebritishmuseum.ac.uk/compass/> [lesedato 04.06.03].

Fig. 19. Utsnitt *Libros del Axedrez, Dados et Tablas* fol. 40R. *Alfonso X, Book of games homepage* URL: <http://games.rengeekcentral.com/prblms/F40R.html> [lesedato 07.11.03].

Fig. 20. Brikker for *hnefatafl* funnet i grav nr. 750 i Birka. *Hnefatafl - the Strategic Board Game of the Vikings*. URL: <http://user.tninet.se/~jgd996c/hnefatafl/hnefatafl.html#Chap2>  
[lesedato 22.10.03].

Fig. 21. Utsnitt av Ockelbostenen. *Ockelbo Runsten* URL:  
<http://www.foteviken.se/sweden/gastrik/ocklebo/ockelbo1.htm> [lesedato 05.06.03].



## Kilder

*Adam av Bremen – Beretningen om Hamburg stift, erkebiskopenes bedrifter og øyrikene i Norden* 1993. Ved Bjørg Tosterud Danielsen og Anne Katrine Frihagen. Oslo.

*Alfonso X El Sabio's Book of Games*. URL:  
<http://www.u.arizona.edu/~smusser/ljtranslation.html#dice> [lesedato 20.10.03].

*Alfonso X, Book of games homepage* URL:  
<http://games.rengeekcentral.com/F01Rintro.html> [lesedato 13.02.03].

*Bibelen* 1980. Revidert oversettelse av 1930. Oslo.

*Birka II:1 Systematische analysen der gräberfunde* 1984. Red. Greta Arwidsson. Stockholm.

*The Complete Sagas of the Icelanders* 1997. Red. Viðar Hreinsson. Reykjavík.

*Den ældre edda* 1847. Ved P. A. Munch. Christiania.

*Dokumentasjonsprosjektet* URL:  
[http://www.dokpro.uio.no/ballader/tekster\\_html/d/d399\\_007\\_fnote.html#sluttnote](http://www.dokpro.uio.no/ballader/tekster_html/d/d399_007_fnote.html#sluttnote)  
[lesedato 10.04.03].

*Eddadigte I – Vóluspá Hávamál* 1971. Ved Jón Helgason. Oslo.

*Eddadigte II – Gudedigte* 1971. Ved Jón Helgason. Oslo.

*Edda-kvede* 1993. Ved Ivar Mortensson-Egnund. Oslo.

*Egils saga einhanda ok Ásmundar berserkjabana - Netútgáfan* URL:  
<http://www.snerpa.is/net/> [lesedato: 19.09.03].

*Flateyjarbók - Gunnar rómde til Svitjod på grunn av drapet* 1994. Ved Magnus Rindal. Ikke publisert. Oslo.

*Från vikingar till korsfarare – Norden och Europa 800-1200* 1992. Red. Else Roesdahl. Uddevalla.

*Göngu-Rólfs saga - Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/gonguhr.htm>  
[lesedato: 19.09.03].

*Grágás* 1992. Ved Gunnar Karlsson, Kristján Sveinsson og Mördur Árnason. Reykjavík.

*Hálfðanar saga Eysteinsonar – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/half-e.htm> [lesedato: 19.09.03].

*Hjálmþés saga ok Ölvis – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/hjalm-ol.htm>  
[lesedato: 19.09.03].

*Íslenzk Fornrit, bind III* 1938. Borgfirðinga sögur. Útg. Sigurður Nordal og Guðni Jónsson. Reykjavík.

*Íslenzk Fornrit, bind IV* 1935. gjenoptrykt 1965 med små forandringer. Eyrbyggja saga, Grænlandinga sögur. Útg. Einar Ólafur Sveinsson og Matthías Þórðarson. Reykjavík.

*Íslenzk Fornrit, bind VII* 1936. Grettis saga Ásmundarsonar, Bandamanna saga. Útg. Guðni Jónsson. Reykjavík.

*Íslenzk Fornrit, bind XIII* 1991. Harðar saga. Útg. Þórhallur Vilmundarson. Reykjavík.

*Íslenzk Fornrit, bind XXXV* 1965. Orkneyinga saga. Útg. Finnbogi Guðmundsson. Reykjavík.

*Kongsspegelen (Konungs Skuggsjá)* 1976. Ved Alf Hellevik. Oslo.

*Konungs Skuggsjá* 1983. Ved Ludvig Holm-Olsen. Oslo.

Maiman, A.J. og N.S.H. Rogers 2000. "Craft and everyday Life: Finds from Anglo Scandinavian York." I *The archaeology of York – the small finds*. Bradford.

McLees, Christopher 1990. "Games people played – Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway". I *Meddelelser* nr 24. Trondheim.

*Norges gamle lover - indtil 1387* 1895. Ved Gustav Storm og Ebbe Hertzberg. Christiania.

*Norges innskrifter med de yngre runer, bind IV* 1957. Ved Magnus Olsen. Oslo.

*Norges innskrifter med de yngre runer, bind III* 1954. Ved Magnus Olsen. Oslo.

*Orknøyingenes saga* 1970. Ved Anne Holtsmark. Oslo.

*Peder Månssons strids-konst och stridslag* 1845. Red. Gunnar Olof Hyltén-Cavallius. Stochholm.

*Ragnars saga loðbrókar – Netútgáfan* URL: <http://www.snerpa.is/net/forn/ragnar.htm>  
[lesedato 19.09.03].

*Seven viking romances* 1985. Ved Hermann Pálsson og Paul Edwards. London.

- [Snorre Struluson] 1997. *Snorres Edda*. Stockholm.
- Snorre Sturlason 1978. *Den yngre edda*. Oslo.
- Snorri Sturluson 1941-1951. "Heimskringla I-III". I *Íslensk Fornrit XXVI-XXVIII*. Útg. Bjarni Aðalbjarnarson. Reykjavík.
- Soga om Egil Einhendte og Ásmund Berserksbane* 1989. Ved Gudlaug Horgen. Oslo.
- "Soga om Gange-Rolv" 1984. I *Sagalitteraturen* 4. Red. Bjarne Fidjestøl. Oslo.
- Soga om Grette Ásmundsson* 1977. Ved Arne Ommedal. Oslo
- "Soga om Gunnlaug Ormstunge" 1973. I *Saga* ved Odd Nordland. Oslo.
- "Soga om Volsungene" 1984. I *Sagalitteraturen*, bind 4. Red. Bjarne Fidjestøl. Oslo.
- Soga om øyrbyggene* 1979. Ved Jostein Høgetveit og Else Mundal. Oslo.
- Sturlunga Saga – i dansk oversættelse*, bind 1 1904. Ved Kr. Kålund. København og Kristiania.
- Taciti, Cornelii 1927. *Germania*. Red. J. Bergman. Uppsala.
- Tacitus, Cornelius 1997. *Agricola og Germania*. Ved Trygve Width. Oslo.
- Völsunga saga* 1906-08. Ved Magnus Olsen. København.
- Zitzelberger, Otto J. 1984. *The two versions of Sturlaugs saga Starfsama: A decipherment, edition, and translation of a fourteenth century Icelandic mythical heroic saga*. Michigan.

## Litteratur

*Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon* 1979. Red. Olaf Kortner, Preben Munthe og Egil Tveiterås Oslo.

Ashliman, D. L. 2003. *Personlig meddelelse* 30.03.03. Pittsburgh.

Bagge, Sverre 2000. *Mennesket i middelalderens Norge – Tanker, tro og holdninger 1000-1300*. Oslo.

Bagge, Sverre 1992. *Europa tar form – År 300 til 1300*. Lillehammer.

*Beinecke Library* URL: <http://www.library.yale.edu/beinecke/bloct99.htm> [lesedato 09.04.03].

Bell, R. C. 1979. *Board and tablegames from many civilisations*. Vol. I og II. New York.

Benterud, Ulf 1996. "Syndefallet." I *Middelalderens bilder – Utsmykningen av koret i Ål stavkirke*. Red. Signe Horn Fuglesang. Oslo.

Biedermann, Hans 1993. *Symbolleksikon*. Halden.

Bjorklund, David F. og Kristina E. Rosenblum 2001. "Children's use of multiple and variable addition strategies in a game context" i *Developmental Science* 4:2. Florida.

Caillois, Roger 1961. *Man, play and games*. New York.

*Caplex nettleksikon* URL:  
<http://www.caplex.net/web/artikkel/artliste.asp?funk=SOK&soketekst=frigg>  
[lesedato 30.09.03].

*Catholic Encyclopedia, Gambling* URL: <http://www.newadvent.org/cathen/06375b.htm>  
[lesedato 09.04.03].

Carter, John Marshall 1992. *Medieval games – Sports and recreations in feudal society*. New York, Westport, Connecticut, London.

Casson, S. 1934. "A Manx gaming-board of the Viking age." I *The journal of the Manx Museum* nr 2. Douglas.

*Draupadi* URL: <http://www.haverford.edu/eng/eng1277b/Contexts/draupadi.htm>  
[lesedato 30.09.03].

Ekre, Rune, Carl Hylander og Rolf Sundberg 1994. *Lödösefynd – ting från en*

- medeltidsstad*. Uddevalla.
- Encyclopedia Britannica – Gallehus horns* URL:  
[http://www.britannica.com/eb/article?eu=36574&tocid=0&query=gallehus&ct=\[lesedato 05.06.03\]](http://www.britannica.com/eb/article?eu=36574&tocid=0&query=gallehus&ct=[lesedato 05.06.03]).
- The Encyclopedia of Religion* 1993. Red. Mircea Eliade. New York.
- Etymologisk ordbog over det norske og danske språk* 1992. Red. Hjalmar Falk og Alf Torp. Oslo.
- Findon, Johanne 1997. *A woman's words – Emer and female speech in the ulster cycle*. London.
- Fiske, Willard 1905. *Chess in Iceland*. Firenze.
- Fritzner, Johan 1954. *Ordbog over det gamle norske sprog*. Oslo.
- Fuglesang, Signe Horn 1996. ”Ål stavkirke og utsmykningen.” I *Middelalderens bilder – Utsmykningen av koret i Ål stavkirke*. Red. Signe Horn Fuglesang. Oslo.
- Fullagar, Simone og Kathryn Owler 1998. ”Narratives of leisure: recreating the self”. I *Disability & society Vol. 13, no 3*. Kensington.
- Gokstadhøvdingen og hans tid* 1997. Red. Tore Frost. Sandefjord.
- Grønnevik, Ottar 1999. ”Runeinnskriften på gullhornet fra Gallehus.” I *Mål og Minne 1 - 1999*. Oslo.
- Hamel, A. G. van 1934. ”The game of the gods.” I *Arkiv for nordisk filologi*. Lund.
- Helle, Knut 1991. *Norge blir en stat – 1130–1319*. Oslo.
- Henriksen, Vera 1993. *Verdenstreet – mennesker og makter i Odins tid*. Oslo.
- Holmsen, Andreas 1976. *Bønder og kongsmenn i Norges samling - Nye Studier i gammel historie*. Oslo.
- Huizinga, Johan 1963. *Homo Ludens – om kulturens oprindelse i leg*. København.
- Iversen, Tore 1997. *Trelldommen – Norsk slaveri i middelalderen*. Bergen.
- Janson, Henrik 1998. *Templum Nobilissimum – Adam av Bremen, Uppsalatempelet och konfliktlinjerna i Europa kring år 1075*. Gøteborg.
- Jónas Kristjánsson 1997. *Eddas and sagas – Iceland's medieval literature*. Ved

- Peter Foote. Reykjavik.
- Jón Viðar Sigurðsson 2000. "Fristatens forfatning: et symbol for fall?" I *Holmgang – Om førmoderne samfunn – Festskrift til Kåre Lunden*. Oslo.
- Kristján Eldjárn 2000. *Kuml og haugfé – úr heiðnum sið á Íslandi*. 2. utgave Adolf Friðriksson red. Reykjavik.
- Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* 1958. Red. Allan Karker København.
- LacusCurtius* URL: [http://www.ku.edu/history/index/europe/ancient\\_rome/E/Roman/Texts/secondary/SMIGRA\\*/Latrunculi.html](http://www.ku.edu/history/index/europe/ancient_rome/E/Roman/Texts/secondary/SMIGRA*/Latrunculi.html) [lesedato 29.09.02].
- Latin dictionary* 1997. Red. Joyce Littlejohn. Glasgow.
- Le Goff, Jacques 1997. *Medieval civilization – 400-1500*. Cornwall.
- Lévi-Strauss, Claude 2002. *Den ville tanke*. Oslo.
- Lexicon poeticum* 1931. Ved Finnur Jónsson. København.
- Lindahl, Fritze 1980. "Spillelidenskap" I *Hikuin* nr. 6. Høbjerg.
- McLees, Chris 1992. "Spillegalskap" I *Arkeologi forteller byhistorie – I kongers kaupang og bispers by*. Red Axel Christophersen. Trondheim.
- Medieval Scandinavia – an encyclopedia* 1993. Red. Phillip Pulsiano. New York, London.
- Medieval sourcebook: Twelfth ecumenical council: Lateran IV 1215*. URL: <http://www.fordham.edu/halsall/basis/lateran4.html> [lesedato 22.10.03].
- Mel'nikova, E.A. 2001. *Skandinaviskije runičeskie nadpisi. Novye nahodki i interpretatsii. Teksty, perevod, kommentarij*. Moskva. Sammendrag av side 214-217 og oversettelse av side 224-227 til norsk av Kristiina Püttsepp 2002. Oslo.
- Michaelsen, Karsten Kjer 1992. *Bræt og brik – spil i jernalderen*. Høbjerg.
- Michaelsen, Peter 1998. "Somme trak også tavl – om et gammelt tidsfordriv og dets navne". I *Ord og Sag* 18. Århus.
- Mickeviciute, Venta 2003. *Rígstpula - Diktets fortolking i mytologisk, samfunnshistorisk og religiøs kontekst*. Oslo.
- Mundal, Else 1987. "Refleksjonar kring historie, sanning og diktning. Metodiske problem ved å bruke sagalitteraturen som historiske kjelder" I *Tradition og*

- historieskrivning kilderne til Nordens ældste historie, Acta Jutlandica LXIII: 2 Humanistisk serie 61.* Red Kirsten Hastrup og Preben Meulengracht Sørensen.
- Murray, H.J.R. 1952. *A history of board games – games other than chess.* Oxford.
- Murray, H. J. R. 1941. "The mediæval game of tables" I *Medium ævum vol 10.* Oxford.
- Murray, H.J.R. 1913. *A history of chess.* Oxford.
- Nerman, Birger 1963. "Völuspá 61:3 Gullnar tðflor." I *Särtryck ur arkiv för nordisk filologi.* 78:1-4. Lund.
- Niermeyer, J. F. 1984. *Mediae latinitatis lexicon minus.* Leiden.
- Nordisk familjebok 1800-tallsutgaven.* URL:  
<http://www.lysator.liu.se/runeberg/nfae/0148.html> [lesedato 05.11.03].
- Norrøn ordbok* 1993. Oslo.
- Näsström, Britt-Mari 2001. *Blot – Tro og offer i det førkristne Norden.* Oslo.
- Näsström, Britt-Mari 1998. *Frøya – Den store gudinnen i Norden.* Oslo.
- Parvati the Love Goddess: Tales of Marriage and Devotion in Art and Mythology.* URL:  
<http://www.exoticindia.com/article/parvati> [lesedato 30.05.03].
- Sandvik, Gudmund 1997. "Dei norske landskapslovene frå mellomalderen. Nokre aktuelle problemstillingar og forskningsoppgåver." I *Nordiske middelalderlover – Tekst og kontekst – Rapport fra seminar ved senter for middelalderstudier 29.-30. nov. 1996.* Sandnes.
- Schjødt, Jens Peter 2000. "Forskjelle i anvendelsen af islændingesagaer og fornaldersagaer som religionshistoriske kilder." I *Artikler – Utgivet i anledning af Preben Meulengracht Sørensens 60 års fødselsdag 1. marts 2000.* Århus.
- Senneseth, Trude 2001. *Spilleavhengighet - En litteraturstudie med vekt på behandlingsmetoder, supplert med en spørreundersøkelse blant psykologer.* URL:  
<http://www.ub.uib.no/elpub/2001/h/308001/> [lesedato 05.06.03]. Bergen.
- Simson, Georg von 2003. *Personlig meddelelse 19.05.03.* Oslo.
- Statens Historiska Museum, Stockholm* URL:  
<http://www.historiska.se/collections/treasures/viking/frej.html> [lesedato 28.03.03].
- Steinsland, Gro 2000. *Den hellige kongen – Om religion og herskermakt fra vikingtid til middelalder.* Oslo.

- Steinsland, Gro 1997. *Eros og død i norrøne myter*. Oslo.
- Steinsland, Gro 1991. *Det hellige bryllup og norrøn kongeideologi – En analyse av hierogami-myten i Skírnismál, Ynglingatal, Háleygjatal og Hyndluljóð*. Larvik.
- Steinsland, Gro og Preben Meulengracht Sørensen 1999. *Voluspå*. Oslo.
- Storm, Gustav 1896. ”En gammel gildeskraa fra Trondhjem”. I *Sproglig-historiske studier tilegnede Professor C. R. Unger*. Kristiania.
- Stratford, Neil 2003. *The Lewis chessmen and the enigma of the hoard*. London.
- Spurkland, Terje 2003. *Personlig medelelse vedrørende polsk spillebrikke*. Oslo.
- Söderberg, Barbro og Inger Larsson 1993. ”Nordisk medeltidsliteracy i ett diglossisk perspektiv.” I *medelanden från Institutjonen för nordiska språk vid Stockholms universitet MINS 39*. Stockholm.
- Søk i elektroniske ordbøker* URL:  
<http://www.dokpro.uio.no/perl/ordboksoek/ordbok.cgi?OPP=betydning&ordbok=bokmaal&alfabet=n&renset=j> [lesedato 08.11.03].
- Sørensen, Preben Meulengracht 2001. *At fortælle historien – Telling history*. Trieste.
- Sørensen, Preben Meulengracht 1993. *Fortelling og ære – studier i islændingesagaerne*. Aarhus.
- University of East Anglia* URL: <http://comm.uea.ac.uk/press/release.asp?id=170> [lesedato 17.02.03].
- Vikingtiden*  
URL:<http://skolestua.hive.no/Vestfold/Sandefjord/Unneberg/lokalhistorie/vikingtid.htm> [lesedato 08.11.03].
- de Vries, Jan 1962. *Altnordisches etymologisches wörterbuch*. Leiden.
- Wold, Marit 2002. *Bergkunst som levninger etter ritualer. Motivbaserte tolkningsforsøk av lokaliteter i Hordaland*. Bergen.
- Wynn, Aase 1999. *Gjennom symbolene – et jungiansk blikk på skapelse og det feminine i Voluspå*. Tromsø.