

”Vikingarnas förskönade historia”

En analys av vikingasamhället utgående från videospellet ”Assassin’s Creed: Valhalla”

Frank Isaksson 2001082

Avhandling pro gradu i nordisk historia

Handledare: Johanna Ilmakunnas

Fakulteten för humaniora, psykologi och teologi

Ämne: Nordisk historia	
Författare: Frank Isaksson	
Arbetets titel: "Vikingarnas förskönade historia" - En analys av vikingasamhället utgående från videospel "Assassin's Creed: Valhalla"	
Handledare: Johanna Ilmakunnas	
<p>Abstrakt:</p> <p>Videospel har under det senaste decenniet blivit en allt större faktor i hur både unga och äldre spenderar deras fritid. Vissa tar spelandet mer seriöst än andra och det finns en mängd olika sorts spel som kan väljas mellan, vilket även inkluderar historiska spel. Genom imponerande visuella egenskaper och ett kraftigt berättande kan spelen ha ett långvarigt avtryck för spelaren eftersom den historia som berättas är helt enkelt så trovärdigt. Ubisofts Assassin's Creed: Valhalla är ett exempel på ett historiskt videospel som har både dess berättelse ankrat i vår verkliga historia samt en miljö som får spelaren tro att hen har satts in i en medeltida omgivning.</p> <p>I denna avhandling analyseras de historiska aspekterna som förekommer i Assassin's Creed: Valhalla och som sedan jämförs med historiska källor och tidigare forskning för att dra slutsatser angående reliabiliteten och autenticiteten av historien i spelet; är det möjligt för händelserna i spelet att ha hänt i vår verkliga historia? Syftet med avhandlingen är inte att systematiskt gå igenom alla felaktiga eller korrekta aspekter, men i stället att försöka dra slutsatser om de största spelelementen kunde ha utspelats i vår verkliga världshistoria eller inte. De aspekter som analyseras är valda på basis av hur prevalent de förekommer under spelets gång och om de finns märkbara skillnader från de historiska källorna som finns tillgängliga. Det primära fokuset är på aspekter som har länge varit problematiska i populär media då det kommer till hur nordmännen porträtteras, exempelvis kvinnornas position i det nordiska samhället, slaveri, råder och nordmännens utseende. De följande övergripande forskningsfrågorna besvaras i avhandlingen:</p> <p>Hur väl har Assassin's Creed: Valhalla förhållit sig till den historia som spelet baserar sig på?</p> <p>Hur påverkar nutida ideal den historia som förekommer i Assassin's Creed: Valhalla?</p> <p>Resultaten från analyserna är mångfaldiga och varierande. Ubisoft har lyckats under flera tillfällen hållit sig trovärdiga till tidigare forskning och gick emot den maskulina och barbariska bilden som präglade termen "vikingar" i hundratals år. I flera andra aspekter representerar Ubisoft dock nordmännens samhälle i mycket svagare förlitande till det vi vet om deras samhället i nutiden. Nutida ideal präglar fortfarande spelet och flera felaktiga aspekter som finns med i annan populär media är även uppenbara i Assassin's Creed: Valhalla.</p>	
Nyckelord: Assassin's Creed: Valhalla, spelforskning, 800-tal, vikingar, anglosaxiska England, historisk relevans.	
Datum: 10.5.2023	Sidoantal: 64

Innehållsförteckning

1 Inledning – Från antagonister till protagonister.....	4
1.1 Assassin's Creed: Valhalla	5
1.2 Vad är ett historiskt spel?	8
1.3 Forskningsfrågor och syfte	10
2 Teori och metod.....	12
2.1 Spelanalys.....	12
2.2 Samlandet av data.....	13
2.3 Analys av data.....	14
3 Sexualitet och genus i det nordiska samhället.....	16
3.1 Kvinnliga krigare – fakta eller fiktion?	16
3.2 Samhällsroller i AC: Valhalla	21
3.3 Sexualitet och förhållanden.....	24
4 Ett diversifierat England.....	27
5 Vapen	29
5.1 Skäggyxan.....	29
5.2 Långyxan.....	32
5.3 Sköldar.....	33
6 Klädsel.....	35
7 Stavkyrkan	37
8 Englands historia och politik.....	39
9 Den förskönade historien om vikingarna.....	41
9.1 Räder	41
9.2 Slaveri.....	44
9.3 Människooffer	46
10 Vikingarnas utseende.....	48
11 Flyting.....	52
12 Kolonialism	54
13 Avslutande reflektioner.....	57
Käll- och litteraturförteckning.....	59
Forskningslitteratur:.....	59

1 Inledning – Från antagonister till protagonister

Videospelsutvecklare har sedan 1990-talet ständigt kommit på innovativa idéer både för spelupplägg och för de historier som de försöker berätta med hjälp av spel som medium. De visuella och interaktiva aspekterna som spelarna får från videospel är ofta något som stannar kvar i minnet och ger ett mer bestående intryck än exempelvis att titta på en film. Längre har film och andra typer av media kritiserats för deras ofta bleka skildring av verkliga historier och nu sätts även videospel till en högre standard. Då populär media har felaktigt presenterat en kultur har det lett till en kulturell och historisk sammanblandning mellan olika civilisationer och deras rika historia.¹

Ett populärt tema i dagens media är det skandinaviska folket och den romantiserade bilden av den hedniska vikingen, tatuerad från topp till tå, som anländer med långskepp till byar, städer och kloster med endast plundring och mord i åtanke. Efter århundraden av teater, dramatik och senare filmkonst har det nordiska folket genomgått en dramatisk förändring i hur deras kulturella arv har bevarats. Ett tidigt exempel på detta inom spelvärlden är spelet "Rune", som släpptes år 2000. Det anses redan vara något av en klassiker inom spelvärlden, men spelutvecklarna har lyckats inkludera nästan alla felaktiga tolkningar av nordmännen. Från hjälmar med horn till muskulösa, tatuerade och halvnakna bärsärkar som strider med massiva yxor genom hela spelet, får vi en snabb inblick i den ideala "vikingen" som var populär för över 20 år sedan. Porträtteringen av nordmännen ser dock drastiskt annorlunda ut idag, särskilt eftersom stora

¹ Wolfgang Korn, *Nordiska Myter*, övers. Alex Svensson (Köln: Fackeltraeger Verlag, 2016), 234.

företag investerar miljoner i både spelutveckling och historisk forskning som utgör spelets grund. Efter flera välkända tv-serier såsom History Channels "Vikings" och "The Last Kingdom" ökade i popularitet blev den fornnordiska kulturen allt mer välkänd för flera som inte är så intresserade i historia. I denna uppsats kommer Ubisofts välkända spel "Assassin's Creed: Valhalla" sättas i fokus utgående en analys utifrån dess historiska relevans och hur trovärdiga olika händelser i spelet är.

1.1 Assassin's Creed: Valhalla

Assassin's Creed: Valhalla är primärt ett ensamspelarspel utvecklat och publicerat av den franska spelutvecklingsstudion Ubisoft år 2020. Eftersom spelet är utvecklat av en av den största spelstudion är spelet ambitiöst i grafiken och har en lång speltid, vilket kan hålla spelaren engagerad i över 60 timmar om hen vill spela igenom AC: Valhalla fullständigt. Spelet är det tolfte i Assassin's Creed-serien och hade den största lanseringen i Ubisofts historia. Redan från början av Assassin's Creed-serien har historia och dess autenticitet varit viktiga aspekter av spelen. Från historisk italiensk arkitektur i Assassin's Creed 1 och 2 till historiska karaktärer från 1700-talets Karibien i Assassin's Creed: Black Flag, har spelarna kunnat få en mängd variation av historiska händelser i de olika spelen. Ubisofts senaste titlar har dock avvikit alltmer från autentisk historia till fantasifulla världar för att nå en större demografi av spelare.

För att vidare bevisa autenticiteten i historien bakom AC: Valhalla anlidade Ubisoft experter på nordisk kultur och historia. I en rad intervjuer och videor kan vi se teamet besöka olika historiska platser och museer i Sverige, Norge, Danmark och Island för att få en bättre förståelse av den

kultur som nordmännen hade.² Detta visar att Ubisoft fortfarande lägger stor vikt vid den faktiska historien, inklusive arkeologiska fynd och andra källor. Företaget har dock aldrig nämnt att Assassin's Creed spelen är "historiskt exakta", dock har det varit en central aspekt genom alla spel; spelaren får uppleva historien genom deras egna ögon. Eftersom Ubisoft har representerat ett antal olika kulturer genom deras spel har de också tagit på sig något av en skyldighet att representera dessa kulturer på ett rättvist sätt. De har åtminstone visat ett försök i detta genom att utföra en noggrann analys och få förstahandserfarenhet av de kulturella aspekter som är viktiga.

I denna avhandling läggs fokus inte på om en precis händelse eller aspekt i spelet utspelades från punkt till prick på samma vis som i vår historia, utan istället om det var möjligt för det att ha hänt i historien. Eftersom det finns väldigt små mängder med noggranna primära källor från vikingatiden som beskriver det nordiska samhället och deras influens i anglosaxiska England, är det då även svårt att säga med säkerhet om något hände på riktigt i historien. Det är dock möjligt att dra slutsatser angående om det var möjligt för något att ha utspelats med hjälp av analys av olika källor samt tidigare forskning.

Ubisoft har under sina senaste tre titlar fokuserat på rollspelaspekten och försöker locka in spelaren i en realistisk och interaktiv, men samtidigt fiktiv, berättelse om vikingatiden mellan åren 872 och 878 e.Kr. Genom en dialogdriven och intuitiv berättande stil skapar producenterna av AC: Valhalla en uppslukande spelupplevelse som spelaren kan påverka genom sina val i spelet. Beroende på vilka val som görs under spelets gång kommer avslutningen att ändras och varje spelgenomgång kan se olika ut.

²Steve Watts, "Historian Talks Assassin's Creed Valhalla's Women Warriors, Vikings Culture, And More," <https://www.gamespot.com/articles/historian-talks-assassins-creed-valhallas-women-wa/1100-6476729/>

Spelet följer den fiktiva karaktären Eivor Varinsson som leder sin klan genom det turbulenta England under åren 872–878 för att etablera sig i landet genom att skapa allianser och föra krig med engelsmännen. Även om karaktären och händelserna kring Eivor inte är historiskt korrekta på grund av att karaktären är fiktiv, är dock fortfarande de händelser som sker i spelet ankrade till vår historia. Eivor kan dock betraktas som den "ideala vikingen" eftersom hon besitter flera viktiga egenskaper som kan ses hos nordmännen. Spelaren kan själv välja om Eivor är en man eller kvinna, men den kvinnliga versionen är den kanoniska i spelet, vilket innebär att Eivor kommer att refereras till och uppfattas som kvinna i denna avhandling. Eftersom spelaren sätts in i en historia som redan har utspelats och spelaren ser världen genom en simulering av de val som Eivor redan har gjort, kommer jag även att referera till valen som Eivors val, och inte som "spelarens" val.

Under spelets gång möter även Eivor flera övernaturliga fenomen från nordisk mytologi. För det mesta är allt övernaturligt helt frivilligt innehåll som går att hoppa över. Här lägger Ubisoft mycket fokus på sin egen tvist i spelserien och övernaturliga händelser med originella idéer som inte blandas samman med den verkliga världshistorien. Vidare kan spelaren även besöka Valhalla och träffa olika gudar. Dessa övernaturliga fenomen kommer dock inte läggas i fokus i denna avhandling då syftet med forskningen är analys av nordmännens kultur och historia under vikingatiden och inte de spekulativa aspekterna kring nordisk mytologi.

Assassin's Creed: Valhalla följer samma format som tidigare spel i serien med en strid mellan de fiktiva grupperna "Assassins" och "Templars", som är en originell idé från Ubisoft. Även om tempelriddare fanns i historien, så beskrivs de inte på samma sätt som i spelen. Även om detta är en viktig aspekt av Assassin's Creed-serien, så kommer det inte att vara en del av analysen, eftersom det inte är baserat på historiska händelser och är en del

av Ubisofts originella storytelling och varumärke. Istället kommer analysen att fokusera på den historiska relevansen och sannolikheten i spelet, särskilt avseende det nordiska samhället, dess kultur och historia, samt nordmännens interaktioner med det anglosaxiska samhället.

1.2 Vad är ett historiskt spel?

Vad är det då som gör ett spel till ”historiskt” samt varför har historia någon relevans i videospel överhuvudtaget? Eftersom videospel i grunden är tillverkade för att underhålla spelaren varför är det då viktigt för historiska spel att ha åtminstone en viss historisk autenticitet?

MacCallum-Stewart och Parsler beskriver historiska videospels utgångspunkt i att de måste ha en klar förankring i vår verkliga världshistoria och den historien måste hållas relevant och ha en betydelse under spelets gång.³ Spel som passar in i denna definition är exempelvis *Call of Duty: World War II*, *Battlefield V*, *Total War-serien*,⁴ *Sid Meier's Civilization* och *Kingdom Come: Deliverance*. Alla spel som är listade har en utgångspunkt samt utspelas i vår historia. *Assassin's Creed: Valhalla* har samma utgångspunkt, dock följer spelaren fiktiva huvudpersoner som kan ha levt under denna tidsperiod. De följer ett accepterat historiskt narrativ utgående från vår historia och ändrar inte på de stora historiska händelserna eller resultaten. Spelaren skapar då deras egna narrativ som de följer i en historisk berättelse som stöds av en imponerande miljö och omgivning i spelet.

Varför är det då viktigt att för dessa historiska spel att visa historien på ett

³MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J, ”Controversies: historicizing the computer game,” *Situated Play*, protokoll från DiGRA 2007, 203–210.

⁴Förutom *Total War: Warhammer*, *Warhammer II* och *Warhammer III*.

korrekt sätt och inte fylla dem med felkonstruerade koncept som ofta kommer från andra former av dagens media, speciellt från film? Textböcker har länge varit den prevalenta formen att läsa om historia och få den mest autentiska versionen av historia.⁵ Detta är dock inte längre fallet, speciellt då vi går ifrån den akademiska formen av historisk forskning. Böcker och tidskrifter är fortfarande stort dominerande i klassrum och i akademiska syften, men det är inte den enda formen av populär historia eller historia riktat till det allmänna folket. Film, konst, musik, spel och även social media blir en allt större form att kommunicera med det förflutna och förstå historia.⁶ Eftersom dessa former ofta inte är stödda av en historiker med akademisk bakgrund händer det ofta att informationen som förmedlas inte är korrekt och konsumenten av den formen av media får då en förvrängd version av historien. Detta kan vara potentiellt problematiskt då olika kulturer representeras i historiska videospel, speciellt de med en problematisk historia eller även om de är speciellt stolta eller skyddande av det kulturarv de har. Ett exempel på detta är då spelutvecklarna av *Sid Meier's Civilization VI* lanserade en ny spelbar civilisation: "Cree", som är en av Nordamerikas ursprungsbefolkning. Civilisationen är ledd av Poundmaker som var en viktig ledare av folket under senare delen av 1800-talet. Milton Tootosis som är den nuvarande hövdingen (rådsmedlem) såg dock inte tillägget av Cree som något positivt för deras kultur eller historia. Tootosis säger följande i en intervju:

It perpetuates this myth that First Nations had similar values that the colonial culture has, and that is one of conquering other peoples and accessing their land (...) That is totally not in concert with our traditional ways and world view (...) It's a little dangerous for a company to perpetuate that ideology that is at

⁵McCall, J. "Navigating the problem space: the medium of simulation games in the teaching of History," *The History Teacher* (45:2012), 9–28.

⁶Jeremiah McCall, "Playing with the past: history and video games (and why it might matter), *Journal of Geek Studies* (2019), 29 -30.

odds with what we know. [Chief Poundmaker] was certainly not in the same frame of mind as the colonial powers.⁷

Detta vidare problematiseras då nutida ideal och politiska tankar läggs in i spel för att potentiellt få mer publicitet som då leder till högre antal sålda kopior.

1.3 Forskningsfrågor och syfte

Syftet i denna avhandling är att analysera ett av de populäraste historiebaserade videospelen vilket är Assassin's Creed: Valhalla, vars fokus är på vikingarnas samhälle samt deras expansion i anglosaxiska England. Då spel som en form av underhållning har ökat explosivt under de senaste tiotals åren betyder det också att mer forskning och ansvar krävs i detta nya forskningsfält.⁸ Ett populärt videospel kan potentiellt nå miljontals spelare och påverka dem på olika sätt genom en interaktiv berättelse, men även de agendor som spelutvecklarna själv har då de utvecklar spelet. Vad händer då nutida ideal möter historiska händelser och förs ut till miljontals konsumenter som eventuellt inte känner till den historien? Historien som spelet berättar och för vidare utgående den egentliga historien från det förflutna blandas tillsammans och det blir svårt för en vardaglig spelare att veta vad som egentligen skedde i historien och får en fel bild av en kultur och dåtidens samhälle.

Följande övergripande forskningsfrågor kommer besvaras i denna

⁷Andy Chalk, "Poundmaker Cree Nation leader criticizes Cree portrayal in Civilization 6," PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/poundmaker-cree-nation-leader-criticizes-cree-portrayal-in-civilization-6/>.

⁸ Adam Chapman, *The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form* (Hull, University of Hull, 2013), 15.

avhandling:

Hur väl har Assassin's Creed: Valhalla förhållit sig till den historia som spelet baserar sig på?

Hur påverkar nutida ideal den historia som förekommer i Assassin's Creed: Valhalla?

De aspekter som kommer analyseras är valda på basis av hur prevalent de förekommer under spelets gång och om det finns märkbara skildringar från de historiska källor som finns tillgängliga. Det primära fokuset är på aspekter som har länge varit problematiska i populär media då det kommer till hur vikingar porträtteras, exempelvis kvinnornas position i det nordiska samhället, slaveri, råder och nordmännens utseende.⁹

⁹ David Ayres, *How are Vikings mythologised in medievalist media?* (Lincoln: University of Lincoln, 2020) 14 – 15.

2 Teori och metod

I följande tre kapitel sammanställs de metoder som använts för att både samla in data från *Assassin's Creed: Valhalla* samt hur dessa data har analyserats. Vidare diskuteras de primära historiska källor som använts för att bevisa de resultaten som har formats.

2.1 Spelanalys

Analys av spel är något som faller i en unik kategori eftersom det finns flera olika kategorier av spel som kan tolkas på olika sätt.¹⁰ Vissa spel är mer fokuserade på det narrativa och att föra vidare berättelsen i spelet, medan andra spel fokuserar mer på spelupplägget i stället för att fokusera på ett narrativ.¹¹ Spelet som analyseras är en interaktiv berättelse, varav flera olika analytiska metoder kan anpassas till. Eftersom detta inte handlar om traditionella källor som exempelvis dokument eller fotografier, ger det en unik utgångspunkt och flera tillfällen till en grundlig analys av källmaterialet. Tillika formas en problematik eftersom spelet är interaktivt och spelaren kan göra olika beslut under spelets gång vilket leder till olika spelupplevelser beroende på de beslut som gjorts.¹²

Hur skall då interaktiva spel analyseras för att göra det rättvist för alla parter? Ett interaktivt spel är ju som namnet antyder: interaktivt och dynamiskt. Beroende på spelarens val kommer framtiden att förändras. Hur

¹⁰ Petri Lankoski & Staffan Björk, *Game Research Methods. An Overview* (Pittsburgh: ETC Press, 2015), 107.

¹¹ Adam Chapman, *The Great Game of History*, 15-17; Janne Arjoranta, *Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games* (Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2011), 6.

¹² Lankoski & Björk, *Game Research Methods*, 210.

kommer detta då påverka historiesynen för spelaren? Å ena sidan är det en korrekt syn, en historisk person gör ett drastiskt val som förändrar resultatet. Å andra sidan blir det felaktig historia, eftersom i vår egentliga historia kanske det inte alls hände på samma vis. Detta är en stor problematik då det kommer till forskning kring narrativa och beslutsbaserade historiska spel: hur mycket kontroll skall spelaren ha? Detta ger dock spelaren en god bild av hur historien kan ha sett ut och hjälper dem att förstå hur historia kan användas för att exempelvis fatta beslut i dagens läge. En liten förändring kan ha drastiska slutsatser. Lankoski och Björk anser att den bästa metoden för insamling och analys av data är för forskaren själv att spela igenom spelet och analysera de olika aspekterna som forskaren stöter på. Även observering av en annan spelares spelomgång är värdefullt för forskarens analys eftersom hens tolkning av spelet samt det narrativ hen får utav spelet kan se drastiskt annorlunda ut.¹³

2.2 Samlandet av data

Assassin's Creed: Valhalla är ett långt spel som tar i genomsnitt 60 timmar att spela igenom enligt databasen "howlongtobeat". Detta innehåller dock endast huvudkampanjen i spelet, och inte längden av ett 100% kompletterat spel vilket sträcker sig till över 141 timmar.¹⁴

Jag spelade igenom spelet och samlade in information som är relevant för syftet under spelets gång. Genom att lägga fokus på en enskild aspekt var det enklare att analysera specifika delar av spelet istället för att konstant ha fokus på helheten. Med hjälp av detta kunde jag ta skärmbildar i spelet för att vidare konkretisera de teorier och slutsatser som bildas i denna

¹³Lankoski & Björk, *Game Research Methods*, 23.

¹⁴ "Assassin's Creed: Valhalla," howlongtobeat, hämtat 29.4.2023, <https://howlongtobeat.com/game/77729>.

avhandling. Torill Mortensen skriver om viktigheten av att själv uppleva och spela igenom spelet då en analys görs för att få en så verklig bild av själva upplevelsen som spelaren får.¹⁵ Begränsning av material var speciellt viktigt eftersom spelet i sig har en så stor mängd information i sig som kan ha analyserats. Genom systematiska val av de mest relevanta fördomarna och missuppfattningarna om vikingasamhället kunde jag begränsa avhandlingen till några huvudaspekter som analyseras djupare.¹⁶

2.3 Analys av data

Analyserandet och jämförandet av den data som jag hittade och satte i fokus i AC: Valhalla utgör den största delen av avhandlingen. För att stöda teorier om en händelse i spelet hade någon historisk relevans eller möjlighet konsulterade jag tidigare forskning och primära källor från medeltiden. De primära källornas relevans ifrågasätts också utgående mer relevant forskning eftersom det är svårt att validera en källas autenticitet, speciellt från vikingatiden.¹⁷ Därför valde jag att även lägga historiska möjligheten i fokus. Fastän en historisk händelse inte utspelades från punkt till pricka, eller att en person i spelet inte existerade utgående de källor som finns, betyder det inte att det är felaktig historia. Genom analys av både primära källor och tidigare forskning kan nya slutsatser dras angående om en händelse i AC: Valhalla hade en möjlighet att utspelas.

De primära källor som används för att nå dessa slutsatser kommer från en bred utspridning och kommer vidare analyseras kritiskt senare i

¹⁵ Torill Mortensen, (2002). "Playing With Players; Potential Methodologies for MUDs," *The International Journal of Computer Game Research* 2, 1 (juli 2002). Hämtat 1.4.2023, <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/>.

¹⁶ Wolfgang Korn, *Nordiska Myter*, 234.

¹⁷ Wolfgang Korn, *Nordiska Myter*, 238.

avhandlingen. Vikingarnas utseende analyseras utgående Ahmad ibn Fadlans personliga visuella anmärkningar av nordmännen¹⁸; kvinnornas roll och deras relevans som krigare i nordiska samhället analyseras från medeltida texter exempelvis från Dekanen Leo¹⁹, John Skylitzes²⁰ och Saxo Grammaticus²¹; historien och de händelser som sker i anglo-saxiska England refererar jag till den anglosaxiska krönikan som är en samling krönikor som berättar historien om anglosaxarna och deras liv i Storbritannien; Jan Petersens diagram över vikingavapen används för att analysera de olika vapen som användes i AC: Valhalla.²²

¹⁸ *The Risala of Ibn Fadlan*, översatt av James Montgomery, hämtat 1.4.2022, <http://viking.archeurope.com/settlement/russia/ibn-fadlan/risala-of-ibn-fadlan/>.

¹⁹ *The History of Leo the Deacon: Byzantine Military Expansion in the Tenth Century*, översatt av D.F. Sullivan (Washington, 2005).

²⁰ *A Synopsis of Byzantine History*, översatt av J. Wortley (Cambridge, 2010).

²¹ *The Danish History Book I-IX*, översatt av David Widger (2006).

²² Jan Petersen, *De Norske Vikingesverd*, översatt av Kristin Noer, hämtat 1.4.2022, <http://www.vikingsword.com/petersen/>.

3 Sexualitet och genus i det nordiska samhället

Ubisoft har valt att visa de nordiska kvinnorna i olika roller, från krigare till ledare av hela bosättningar. Ett exempel på det senare är Soma Jarlskona, en fiktiv karaktär i spelet som byggde upp och styrde över Grantebru (dagens Cambridge). Soma visas som en karismatisk och stark ledare samt en krigare som kan överta flera tränade soldater i strid. Ubisoft försöker främst lyfta upp kvinnorna som krigare och starka individer och lägger speciellt fokus på kvinnornas civilstånd; kvinnor kunde vara starka även utan en make. I spelet utgörs nästan 50 % av alla vikingaarméer av kvinnor, som alla deltar i striderna. Spelet visar dock inte alla de olika roller som de nordiska kvinnorna kan ha haft i ett krigsband, utan väljer att enbart fokusera på kvinnor som starka krigare. Genom spelets gång kan vi även se kvinnor som inte är med i armén, dock är det en betydligt större procent bland de anglosaxiska kvinnorna som nästan exklusivt visas som ”svagare” än de nordiska kvinnorna.

3.1 Kvinnliga krigare – fakta eller fiktion?

I detta kapitel kommer ett antal olika källor att analyseras för att förstå vilken roll nordiska kvinnor hade under vikingatiden och sedan dra korrelationer till porträtteringen av kvinnor i AC: Valhalla. Existerade exempelvis kvinnliga krigare i det nordiska samhället eller är detta endast ett påhitt i dagens media? I spelindustrin har det blivit alltmer populärt att förstärka kvinnors roll genom historien och berättelser om de modiga nordiska krigarna, sköldmöerna, och dessa har därmed blivit vanliga teman i filmer, serier och videospel. Det finns dock inte en hel del bevis som stöder idén av kvinnliga krigare, speciellt i den magnituden som visas i

spelet. Det finns dock ett antal källor som årminstone kan bevisa kvinnokrigarnas existens.

Den första källan kommer från den grekiske historikern John Skylitzes, som levde under 1000-talet. Han skrev i boken "Synopsis of Byzantine History" om händelserna som utspelades efter att bysantinerna hade besegrat varjagerna år 971 e.Kr.

When the Romans were robbing the corpses of the barbarians of their spoils, they found women lying among the fallen, equipped like men; women who had fought against the Romans together with the men.²³

Citatet hänför sig till Rus-vikingarna som huvudsakligen bestod av det svenska folket som hade färdats österut till floden Volga. Rus-vikingarna fungerade ofta som legosoldater och hyrde ut sin förmåga i krig. I detta fall hade de en överenskommelse med varjagerna som var under attack av det bysantinska riket. Slaget som beskrivs i citatet var den sista belägringen av Dorostolon där Varjagerna blev alltmer desperata när belägringen varade längre än de trodde. I en sista desperat attack skickade de ut alla sina män, vilket resulterade i en total seger för Bysans.²⁴

Det är värt att notera att utifrån denna händelse befann sig Rus i en svår situation, vilket kan ha lett till att även kvinnor gick ut i strid eftersom så många människor hade dött eller var för svaga på grund av svält.²⁵ Dessutom betyder det faktum att nordmän var med i striden inte nödvändigtvis att de enstaka kvinnor som deltog faktiskt var från Norden. De kan ha varit civila från staden som plockat ihop rustning och svärd. Det är då svårt att konkret kalla kvinnorna i detta citat som "vikingakrigare" eftersom kvinnornas utseende inte beskrivs noggrannare.

²³ Skylitzes, *A Synopsis of Byzantine History*, 290.

²⁴ Skylitzes, *A Synopsis of Byzantine History*, 289 – 290.

²⁵ Skylitzes, *A Synopsis of Byzantine History*, 290.

Det finns dock en annan källa som beskriver belägringen av Dorostolon. Historikern Leo, som var en dekan från Konstantinopel, skrev i sin bok "The History of Leo the Deacon" om händelserna som utspelades under belägringen. Leo var känd för att skriva baserat på det han själv hade bevittnat. I sin bok skriver han ingenting om kvinnliga kroppar efter striden vid Dorostolon.²⁶

Anledningen till detta kan helt enkelt vara att han inte råkade se de kvinnliga kropparna eller att hela situationen var ett påhitt av Skylitzes. Eftersom det finns två källor som beskriver samma händelse är det svårt att lita på något som endast beskrivs av en av dessa källor. Det är också värt att notera när dessa historiker levde och var aktiva: Leo levde på 900-talet när händelserna utspelade sig, medan John Skylitzes levde på senare delen av 1000-talet, vilket gör Leos texter mer trovärdiga.

Saxo Grammaticus är en annan historiker som trots sitt ökända rykte, har skrivit mycket om vikingarna och är en viktig källa till vår kunskap om dem idag. Precis som de flesta litterära källor om vikingarna är Saxos verk, "History of the Danes", fyllda med akademiska felaktigheter och användning av källor som ifrågasätts av dagens akademiker.²⁷ Böcker där kvinnliga krigare nämns är oftast baserade på icke-akademiska verk och legender, såsom de isländska sagorna som Saxo använder sig av i stor utsträckning. Även om sagorna ger en bra bild av vikingarnas kultur och tankar kring kvinnornas position i samhället, kan de inte användas ensamma som primära historiska källor utan verkliga bevis som stöder dem.

²⁶ Dekanen Leo, *The History of Leo the Deacon: Byzantine Military Expansion in the Tenth Century*, översatt av A. Talbot & D.F. Sullivan (Washington, 2005), 187-194.

²⁷ Birgit Sawyer, "Women in Viking Age Scandinavia," *Vinland Revisited; the Norse World at the Turn of the First Millennium*, (St. Johns, 2003): 1-6.

Saxo skriver om kvinnliga krigare såsom Lagerda, Hethna och Stikla, men det är svårt att bevisa deras existens idag, vilket gör att berättelserna i praktiken fungerar mer som sagor. Förutom att Saxo tog inspiration från andra kvinnliga legender, t.ex. Amazonerna, använde han sig också av källor som historiker inte har kunnat verifiera att källorna existerade överhuvudtaget.²⁸ Saxo skriver även öppet om sin åsikt om kvinnornas roll i samhället och anser dem endast vara sexuella varelser som endast har ett syfte i livet. Detta kommer från Saxos uppväxt som en starkt troende katolsk man och hans dåvarande yrke som munk.²⁹ Det är då väldigt tvivelaktigt att använda Saxos verk som primära källor, men de kan återigen fungera för att få en översikt av de samhälleliga ideal och aspekter som var relevanta under medeltiden. I böckerna 1–8 upplyfter dock Saxo de nordiska kvinnliga krigarna genom att endast framhäva deras positiva egenskaper. "Sköldmörna" beskrivs som modiga och tappra krigare. I Saxos senare böcker fördömer han dock kvinnokrigarna och de egenskaper de besitter. Kyskhet och frihet beskrivs bland annat som negativa egenskaper hos kvinnor, vilket återspeglar värderingarna under tidsperioden då Saxo skrev böckerna.³⁰

Detta väcker politiska bekymmer om innehållet som Saxo beskriver. Att ha en så abrupt förändring i politisk ställning är förbryllande, men ändå något förståeligt eftersom detta var en tid då samhälleliga ideal var något som nästan var tvunget att respekteras. Det gör dock litteraturen mindre trovärdig eftersom Saxo fyller den med sina personliga politiska tankar. Oberoende av Saxos val att skriva om kvinnliga krigare på det sätt han gör är det viktigt att hålla sig kritisk till informationen som presenteras.

De mest konkreta bevisen för kvinnokrigarnas existens finns dock i form av arkeologiska fynd, vanligtvis i form av gravar. Under 1870-talet

²⁸ Judith Jesch, *Women in the Viking Age* (Suffolk, The Boydell Press, 1991), 178.

²⁹ Jesch, *Women in the Viking Age*, 178.

³⁰ Birgit Sawyer, "Women in Viking Age Scandinavia," 6.

upptäckte arkeologen Hjalmar Stolpe en forntida grav på Björkö i Sverige. Personen som var begravd hade kläder av sammet med dyrbara dekorationer, tillsammans med ett svärd, en yxa, ett spjut, pilar, en kniv, två sköldar och två hästar. Detta indikerar att personen som begravdes var en viktig krigare inom det nordiska samhället. En komplett uppsättning spelpjäser hittades också i graven, vilket tyder på en stark kunskap om militär taktik och krigföring.³¹ Graven har därför alltid ansetts vara en krigares grav, tillhörande en viking med hög social status.³²

År 2014 genomförde bioarkeologen Anna Kjellström en ny utvärdering av personens kön. Efter en osteologisk analys noterade Kjellström att personen faktiskt var en kvinna.³³ Detta ledde till nya debatter angående kvinnornas roll i vikingarnas samhälle, varav forskare inte tidigare hade ansett betydelsen av detta fynd. Vidare genomförde Charlotte Hedenstierna-Jonson en DNA-analys av skelettet år 2017, vilket också visade att personen var en kvinna.³⁴ Före dessa konkreta analyser av skelettet var alla forskare av den gemensamma åsikten angående krigarens köns, nämligen det är en mans skelett eftersom gravsgodset som hittades var alltid associerad till män och det fanns inga frågor kring detta förrän Hedenstierna utförde analyserna.³⁵

Trots de konkreta bevisen har dock historiker varit skeptiska till graven och dess betydelse. Bland annat professor Judith Jesch har uttryckt skepsis mot

³¹ Helen Whittaker, "Game-boards and gaming-pieces in funerary contexts in the Northern European iron age," *Nordlit* (2006:20): 103 – 112.

³² Charlotte Hedenstierna-Jonson, "A female Viking warrior confirmed by genomics," *American Journal of Physical Anthropology* (september, 2017): Hämtat 1.4.2022, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5724682/>

³³ Anna Kjellström. "People in transition: Life in the Mälaren Valley from an Osteological Perspective," *Shetland and the Viking World. Papers from the Proceedings of the 17th Viking Congress 2013*, ed. Val Turner (Lerwick: Shetland Amenity Trust 2017), 197 – 202.

³⁴ Hedenstierna-Jonson, "A female Viking warrior confirmed by genomics".

³⁵ A.-S. Gräslund, *Birka IV The Burial Customs: a study of the graves on Björkö. Conclusions*, (Stockholm: Kungl. Almqvist & Wiksell International, 1980), 86.

fynden i graven, särskilt vad gäller skelettets autenticitet.³⁶ Eftersom graven hittades under 1800-talet kan det enligt Jesch ha förekommit misstag i katalogiseringen och bevarandet av graven. Benen kan ha blandats samman under årens gång, eller så kanske forskare under 1800-talet inte analyserade alla möjligheter när det gäller graven och dess betydelse för personens kön.

Forskare och historiker var alla övertygade om att graven tillhörde en manlig viking, fram tills att Kjellström och Hedenstierna-Jonson presenterade konkreta bevis som visade en annan sida av historien. Den slutsats som kan dras är att krigare inom vikingasamhället kan ha funnits, men det debatterats fortfarande kraftigt, speciellt till vilken mån dessa krigare existerade. Kvinnor kunde såklart strida och gjorde det också när hemmet behövdes försvaras under männens frånvaro, men om de också deltog i verkliga krig och räder är något som inte kan fastställas med exakt noggrannhet.³⁷

3.2 Samhällsroller i AC: Valhalla

I dagens samhälle är media ofta angelägen om att lyfta fram ideal som är aktuella i nutiden, vilket kan tydligt ses även i AC: Valhalla. Historien präglas av hypermaskulina samhällen som i grunden är mansdominerade vilket det fornnordiska samhället utgör ett särskilt tydligt exempel på.³⁸ Tanken på kvinnliga krigare som följde med på räder och deltog i krig är delvis baserad på verkligheten men är för det mesta fiktivt. Judith Jesch

³⁶ Judith Jesch, "Let's debate female viking warriors yet again," hämtat 1.1.2023, <https://web.archive.org/web/20170921022618/http://norseandviking.blogspot.co.uk/2017/09/lets-debate-female-viking-warriors-yet.html?m=1>

³⁷ Jesch, *Women in the Viking Age*, 178-180.

³⁸ Marianne Moen, "Gender and sexuality in the Viking Age", 2019, hämtad 1.1.2023, <https://www.stk.uio.no/english/research/pride/gender-and-sexuality-in-the-viking-age.html>

beskriver i boken "Women in the Viking Age" att kvinnorna inte hade en aktiv roll som krigare, särskilt inte på frontlinjen eller under räder. Däremot hade de en mer aktiv roll i handelsrelationer eftersom de ofta följde med männen på handelsresor och även diplomatiska besök,³⁹ vilket AC: Valhalla inte utvidgar vidare på. Spelet är dock sist och slutligen ett krigsspel, vilket gör exempelvis handelsresor irrelevanta i hur spelet utspelas.

I en av de mest omfattande, men också något kontroversiella källorna från Ahmad ibn Fadlan beskriver han sina observationer av de svenska bosättarna i Rus-regionen. Fadlan beskriver deras samhälle och kulturella värderingar som hypermaskulint, där männen är ansvariga för exempelvis handel och diplomati.⁴⁰ Det är dock värt att notera vem Fadlan iakttar i detta fall eftersom bosättarna kommer från Sverige, inte från Danmark där de flesta bosättarna i England ursprungligen kom ifrån. Även om krigarna från Sverige, Norge och Danmark ofta grupperas under den vaga termen "vikingar", är det viktigt att notera deras kulturella skillnader och potentiella likheter. De nordiska rikena under denna tid hade inte samma unika och distinkta kulturer som de har idag, men de skilde sig från varandra även under medeltiden.

Andra arabiska skribenter och historiker noterade samtidigt kvinnornas frihet i de skandinaviska bosättarnas samhälle.⁴¹ De kommenterade dock inte att samhället i sig inte var mansdominerat, eftersom tanken om ett maskulint samhälle var helt enkelt normen under denna tid. Kvinnornas frihet i det nordiska samhället var dock mer omfattande än i andra samhällen under samma tidsperiod,⁴² vilket är en stor faktor bakom hur media har idealiserat bilden av nordiska kvinnliga krigare och ledare.

³⁹ Jesch, *Women in the Viking Age*, 59.

⁴⁰ Ibn Fadlan, *The Risala of Ibn Fadlan*, paragraf 68.

⁴¹ Jesch, *Women in the Viking Age*, 122,123.

⁴² Jesch, *Women in the Viking Age*, 120.

Fadlans skrifter är fortfarande en av de mest fullständiga och tillförlitliga källorna vi har utgående direkta ögonvittnen av skandinaviska krigare och bosättare, särskilt eftersom han var ett utomstående parti.⁴³ De anmärkningar som kommer från anglosaxarna i England hade ofta animositet bakom sina tankar på grund av rädslor och ockupationer efter de räder och krig som nordmännen hade fört genom hela landet.⁴⁴

Sättet som kvinnorna är representerade i spelet känns då något påtvingat för att tillfredsställa dagens media och dess syn på kön. Eftersom kvinnor utgör en stor andel av arméerna i *Assassin's Creed: Valhalla*, har Ubisoft valt att överrepresentera den roll som kvinnliga krigare möjligtvis hade i samhället. Som analyserades tidigare är detta ett väldigt debatterat tema som har delat historiker på två sidor. Det finns bevis som visar att kvinnor deltog i strid, åtminstone till viss del, medan andra håller fast i tanken att kvinnor inte hade någon roll på krigsfältet.⁴⁵ Detta visas dock på ett överdrivet sätt i spelet då krigarrollen för de nordiska kvinnorna är den mest prevalenta genom hela spelets gång. Spelaren får aldrig en bra syn på den nordiska kvinnan och hennes roll i hemmet där hon hade starkt inflytande och frihet både när männen var närvarande och när de var på räder eller i krig. Detta moment skulle passa in bra i Ubisofts narrativ, och spelaren skulle få en bättre inblick i det vardagliga livet under medeltiden. Även om det troligen fanns kvinnliga krigare i det nordiska samhället i viss mån, var de i minoritet i jämförelse med de andra sysslorna som kvinnor ägnade sig åt.⁴⁶ Eivors position som en stark kvinnlig krigare passar dock bra in i Ubisofts narrativ i spelet och stöds även av den teori som upptäckts av Hedenstierna-Jonson i gravfyndet vid Birka, dock att en stor del av armén är kvinnor är för långsökt. Det är definitivt ett steg i rätt riktning att inkludera sköldmör i vikingaberättelser

⁴³ Ibn Fadlan, *The Risala of Ibn Fadlan*.

⁴⁴ Caitlin Ellis, "Remembering the Vikings: Violence, institutional memory and the instruments of history", *History Compass* (2021:19).

⁴⁵ Hedenstierna-Jonson, *A female Viking warrior confirmed by genomics*.

⁴⁶ Jesch, *Women in the Viking Age*, 121.

och spel, eftersom det finns alltmer bevis för deras existens, men den mängd som visas i Ubisoft är helt enkelt inte historiskt korrekt eller ens trovärdigt.

Det nordiska samhället presenterar dock en unik situation där det är möjligt att presentera kvinnor i en starkare roll då de befann sig i en annorlunda situation än andra kvinnor i olika kulturer under medeltiden. Det nordiska samhället var dock i slutändan patriarkalt under medeltiden,⁴⁷ så den rentvättade versionen som Ubisoft försöker framföra visar naturligtvis en felaktig bild av hur vikingarnas samhälle faktiskt såg ut.

3.3 Sexualitet och förhållanden

Ett liknande kontroversiellt tema som tas upp i spelet är de homosexuella relationer och hur de representeras. Detta tema är aktuellt och känsligt för många individer idag då öppenhet angående sexualitet har blivit alltmer relevant. I detta kapitel kommer dessa teman att analyseras utifrån hur de representeras i AC: Valhalla, samt hur nordmännen såg på homosexuella relationer och hur detta avspeglas i den kultur vi känner till idag.

I AC: Valhalla kan spelaren ingå i romantiska relationer med olika karaktärer, inklusive homosexuella relationer. Detta är historiskt korrekt om det återskapas på ett korrekt sätt, då det inte var ovanligt att individer av samma kön var attraherade till varandra. Dock är det oklart om dessa relationer var accepterade av samhället eller inte, eftersom det inte finns några konkreta litterära källor som visar om nordmännen hade sexuella

⁴⁷ Neil Price, *A History of the Vikings: Children of Ash and Elm* (New York, Penguin Press, 2020), 39.

relationer med samma kön eller inte. Homosexuella relationer var dock något som fördömdes i det nordiska samhället, speciellt p.g.a. den hypermaskulina bilden som existerade. I lagen av Gulating finns exempelvis avsnitt angående ”nið”, vilket var en grov förolämpning och användes för att fördöma homosexuella i samhället. Enligt lagen av Gulating kan konsekvenserna av att anklaga en annan för ”nið” vara straffbart med laglöshet som kan leda till t.o.m. ett dödsstraff.⁴⁸ Nordmännen kan dock ha haft sexuella relationer med samma kön, men det finns inga källor angående öppna relationer.

Viktigt att notera är att nordmännen inte hade fullständigt konverterat till kristendomen under spelets tid. Dessutom verkar det som om nordmännen som Eivor möter inte heller hade några tankar av att bli kristna, så de kristna värderingarna om homosexuella relationer skulle inte ha påverkat deras personliga tankar angående deras sexuella förhållande.

Eivor själv kan gå in i ett förhållande med ett antal olika karaktärer i spelet, även av samma kön. De förhållanden av samma kön hålls dock alltid hemligt från de andra karaktärerna i spelet och de görs aldrig offentliga, vilket enligt källorna som redovisades tidigare kan vara korrekt.

Vidare ser vi även ett homosexuellt par i spelet, den kristna fogden Stowe och nordmannen Erke Bodilsson som var född i Lunden. Under spelets gång ser Eivor deras romans fortskrida och mot slutet av deras berättelse blir deras relation uppenbar för henne. Ubisoft har dock hållit sig väl till historisk relevans i detta avseende, eftersom deras relation är igen hemlig från allmänheten. Kristendomen under medeltiden fördömde sexuella förhållanden mellan samma kön och ansåg det som en dödlig synd, varav straffet kunde vara så grovt som döden.⁴⁹ Även om det inte var vanligt med

⁴⁸ Oğulcan ÇELİK, ”The Representation of Homosexuality in Old Norse Literature and Law,” *Kültür Araştırmaları Dergisi* (8:2021) 179.

⁴⁹ John Boswell, *Christianity, Social Tolerance and Homosexuality: Gay people in*

offentliga homosexuella relationer under medeltiden gjorde Ubisoft ett klokt val att hålla deras relation dold från kyrkans och allmänhetens ögon. På detta sätt kan de balansera mellan samtida ideal och historisk noggrannhet på ett smart sätt som tillfredsställer alla typer av spelare.

Western Europe from the Beginning of the Christian Era to the Fourteenth Century (Chicago, University of Chicago Press, 1980), 6.

4 Ett diversifierat England

Ett liknande tema som presenterades i förra kapitlet är mångfald, vilket också representeras ofta i nutida media. Hur mångfalden visas, speciellt i historiska spel och filmer, är dock ofta något som kan hanteras på olika sätt. I stället för att med våld försöka införa icke-historisk mångfald, finns det andra alternativ som kan behålla den historiska relevansen samtidigt som mångfalden representeras. I kapitlet läggs då fokus på den historiska relevansen i AC: Valhalla. Analysen utförs utgående om det är möjligt att den etniska mångfalden i spelet kan ha funnits baserat på de källor som finns till förfogande.

Det bästa exemplet på den etniska mångfalden som visas i spelet finns i Eivors bosättning, Ravensthorpe. Där kan spelaren möta flera individer från olika kulturer, inklusive två från Mellanöstern, två asiatiska och en afrikansk person. Det är inte en så orimlig förekomst att ha mött på en diversifierad mångfald av kulturer i anglosaxiska England under 800-talet. Handel förekom på en bred latitud redan från romartiden och handelsrutter till Medelhavet existerade fortfarande under 800-talet då spelet utspelas. Detta bevisas av arkeologiska fynd som beskrivs i böckerna ”*Byzantine Trade, 4-12th Centuries*”⁵⁰ och ”*Early Medieval Monetary History*”⁵¹ där författarna beskriver de handelsrutter som anglosaxiska England har behållit till medelhavet från den romerska tiden och var fortfarande aktiva. Boken ”*Britain and China at opposite ends of the world?: archaeological methodology and long-distance contacts in the sixth century*” av Anthea Harris analyserar också kontakter mellan anglosaxarna och Östasien samt

⁵⁰ Ewan Campbell & Cristopher Bowles, “Byzantine trade to the edge of the world: Mediterranean pottery imports to Atlantic Britain in the 6th century”. Marlia Mango (ed), *Byzantine Trade, 4th-12th Centuries: The Archaeology of Local, Regional and International Exchange. Papers of the Thirty-eighth Spring Symposium of Byzantine Studies*. (London, Routledge, 2016), 297-314.

⁵¹ Martin Allen & Rory Naismith, *Early Medieval Monetary History: Studies in Memory of Mark Blackburn*, (London, Oxford University Press, 2014)

Mellanöstern. Resultatet från analysen stöder den möjliga existensen av individer från Asien och Afrika i England. Dessa karaktärer i England är därför inte alls osannolika och kan mycket väl ha funnits under denna tidsperiod. Men att alla är i samma bosättning, särskilt en så liten som Ravensthorpe, är naturligtvis osannolikt.

Detta är ett bra exempel på hur dagens samhällliga ideal kan integreras i historiska spel utan att påverka den historiska trovärdigheten. Fastän en händelse inte konkret utspelades, kan den ändå vara grundad i verkligheten. Även om spelutvecklarna måste göra vissa justeringar i historien för att inkludera mångfalden, kan det fortfarande vara möjligt att det ägde rum. Detta är ett alternativ i jämförelse med annan nutida media där omöjliga historiska alternativ presenteras i spelen, vilket ger en felaktig bild av historien till spelaren. Ett exempel av detta är Netflix adaption av ”Troy” som visar det trojanska kriget varav en stor mängd av huvudkaraktärerna har alldeles fel etnicitet.

5 Vapen

I Assassin's Creed: Valhalla har Eivor en mängd olika vapen att välja mellan, var och en med egna styrkor och svagheter beroende på situationen. Detta är korrekt eftersom olika vapen kan vara mer effektiva mot enskilda utrustade krigare, medan andra är bättre i större strider.⁵² Men hur långt har Ubisoft tagit sig friheter i fantasin i spelet, och har de misslyckats med historisk forskning när de försöker använda sig av historiska vapen? I detta kapitel kommer fokuset inte ligga på detaljerna i varje enskilt vapen, utan i stället på en översikt av de olika typerna av vapen som användes i spelet, och om de användes av rätt folkgrupp och under korrekt tidsperiod.

5.1 Skäggyxan

Eivor börjar sitt äventyr med en skäggyxa som har en viktig roll i spelets berättelse, eftersom den tidigare ägdes av Eivors far som dog i strid när Eivor var ung. Skäggyxan var ett populärt vapen för nordmännen på grund av dess billiga produktionskostnad samt användning både som vapen och verktyg.⁵³ Eftersom järn var en dyr resurs i Norden var det mer praktiskt att producera yxor som använde mindre mängder av järn vilket då gjorde skäggyxan så populär.⁵⁴ "Skäggyxa" fick sitt namn från dess utseende då den har en längre krokformad nedre del som kallades för "skägg". Detta resulterade också i att yxan blev lättare och krigare kunde använda den

⁵² Anne Pedersen, "Viking Weaponry", *The Viking World* (London: Routledge, 2008), 204.

⁵³ Hämtat 1.4.2023, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/axes/>

⁵⁴ Pedersen, *Viking Weaponry*, 204-205.

mer effektivt på stridsfältet.⁵⁵



Bild 1. Yxan som Eivor börjar spelet med. Föreställer en skäggyxa. Assassin's Creed: Valhalla.

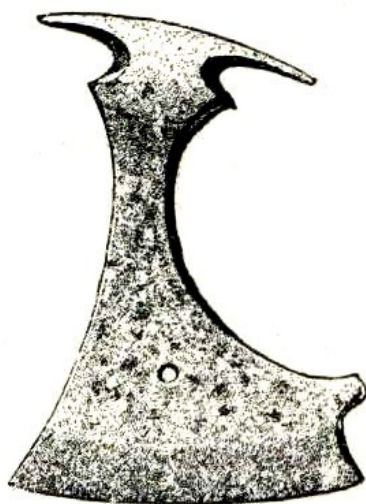


Bild 1. Skäggyxa från järnåldern från Gotland, Sverige.⁵⁶

⁵⁵ Pedersen, *Viking Weaponry*, 206.

⁵⁶ "Nordisk familjebok" *Järnåldern* (Projekt Gutenberg, 1910)

På bild 1 ser vi yxan i fråga, en skäggyxa med ganska minimala dekorationer och är formad som en historisk skäggyxa. Det var vanligt för vikingarna att dekorera sina stridsyxor med olika typer av ädelmetaller, beroende på deras sociala status. Enligt Jan Petersens kompendium över vikingatidens vapen faller denna typ av yxa in i kategorin E2, vilken var ovanlig men ändå möjlig att hitta under den tidsperiod som spelet utspelas (872–878).⁵⁷ Utgående från bild 2 är skäggyxan i spelet illustrerad på ett historiskt korrekt sätt.

En viktig aspekt som Ubisoft lyckades fånga är representationen av svärd genom spelets gång. Fastän spelaren kan ha flera olika vapen som inte var historiskt exakta, kan detta ses ur ett underhållningsperspektiv. Det är helt enkelt roligare och mer engagerande för spelaren att ha tillgång till en hel arsenal med olika vapen. När vi ser på de olika karaktärerna i spelet, speciellt under krigstillfällena, kan vi lägga märke till att en stor mängd yxor används. Även om vikingarna hade med sig ett svärd, föredrog de ändå att strida med yxor, vilket passar in på deras synpunkt på svärd.⁵⁸

Whereas swords were the costly weapons of the elite, axes and lances were affordable to the warriors of the broader population.⁵⁹

Det var helt enkelt mer praktiskt och billigare att använda yxor och spjut i strid.⁶⁰ Det skulle dock ha varit intressant att se en större användning av spjut hos infanteriet, eftersom spjutet var det mest använda vapnet under medeltiden, även hos nordmännen.⁶¹

⁵⁷ Petersen, *De norske vikingesverd*, 38.

⁵⁸ Pedersen, *Viking Weaponry*, 204-205.

⁵⁹ Hämtat 5.4.2022, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/>.

⁶⁰ Petersen, *De norske vikingesverd*, 38.

⁶¹ Hämtat 5.4.2022, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/>.

5.2 Långyxan



Bild 2. Nordisk krigare som håller i en långyxa i Assassin's Creed: Valhalla.

Ett mer kontroversiellt vapen då det kommer till videospel och dess porträttering av den är långyxan som visas i bild 3. Långyxan är ett massivt tvåhandsvapen med ett skaft som varierar mellan en och två meter. På den kända Bayeux-tapeten som visar historien om normandernas erövring av England ser vi flera exempel på långyxor samt hur de kan ha använts i strid. Värt att notera är vilken tidsperiod Bayeux-tapeten visar. Eftersom den visar historien av normandernas erövring av England, vilket inleddes år 1066 betyder det att detta utspelade sig nästan 200 år efter AC: Valhalla.⁶² Totalt finns det 20 långyxor i Bayeux-tapeten som används på olika sätt; från en viking som klyver av en hästs huvud med ett slag till en långyxa som används för att bryta igenom fiendens sköldborg. Massiva tvåhändsyxor var alltså historiskt korrekta, dock användes de inte lika mycket under den tidsperiod som spelet utspelas, utan blev mer populära senare under medeltiden och var inte ett vapen det vanliga infanteriet använde.⁶³

⁶² Bayeux-tapeten

⁶³ Pawl Sankiewicz & Andrzej Wyrwa, *Topory średniowieczne z Ostrowa Lednickiego i*

5.3 Sköldar

Skölden är en viktig del av utrustningen i Assassin's Creed: Valhalla. Förutom att Eivor kan använda en stor mängd av sköldar, är även hennes kompanjoner beväpnade med någon sorts sköld.



Bild 3. Den vanligaste skölden som finns i Assassin's Creed: Valhalla.

På bild 4 ser vi den typiska skölden som nordmännen använder i AC: Valhalla. De enskilda plankorna är tydligt synliga och de är gjorda enbart av trä och metall som håller ihop skölden.

Skölden som visas i bild 4 är inte optimal och det visste nordmännen. I stället för att avslöja sköldens svaga punkt genom att visa var plankorna satt ihop, lade de ett lager med skinn ovanpå skölden för att dölja potentiella svaga punkter.⁶⁴ Läderbindningen stödde även sköldens struktur då ett slag träffade utsidan av skölden. Bindningen hjälpte också att hålla ihop skölden, eftersom lädret krympte i tillverkningsprocessen och höll tätt ihop plankorna.⁶⁵

På bild 4 är skölden omringad av en metallplatta. De flesta kopior som

Giezza (Lednica, 2013) 83.

⁶⁴ Pedersen, *Viking Weaponry*, 5-6.

⁶⁵ Boast. *The Viking Shield*, s. 24; 43.

tillverkats utifrån arkeologiska fynd har läder runtom skölden och väldigt minimal mängd med metaller, förutom sköld bossen.⁶⁶ Enligt Emma Boast i avhandlingen: *The Viking Shield in the British Isles* förekommer det flera arkeologiska bevis från Birka som visar att vikingasköld hade en metallfals. Dock problematiserar hon detta med frågan:

Yet this could mean that the attack ends up getting diverted up into the face of the defender or even down to the shins. It would be an intriguing to investigate whether skeletons from Viking Age contexts, which have been in battle with shields, actually demonstrate these deflected injuries?

⁶⁷

Boast tar upp en intressant hypotes som något problematiserar skildringen av skölden som visas i spelet. Det finns dock ingen ytterligare forskning kring hypotesen som hon tar upp eller som stöder den.

De flesta vapnen i spelen är historiskt korrekta, dock är vissa från fel tidsperiod eller helt och hållet fantasifulla. De viktigaste vapnen som Eivor får i början av hennes resa förhåller sig till de arkeologiska fynd och källor som beskriver dem.

⁶⁶ Boast, *The Viking Shield*, s. 43.

⁶⁷ Boast, *The Viking Shield*, s. 43.

6 Klädsel

Klädsel och utrustning är något som kan vara lätt att få rätt, speciellt i ett datorspel där kostymerna inte behöver vara fysiskt tillverkade, dock ger det rum till mycket artistisk frihet. I *Assassin's Creed: Valhalla* finns det något för mycket av denna frihet och artisterna har tagit en hel del inspiration från populär media.⁶⁸



Bild 4. Officiell bild från Ubisoft före lanseringen av spelet. Visar Eivors bosättning i Norge.

Det var vanligt för nordiska kvinnor att ha på sig färggranna klänningar och smycken som visade deras familjs sociala status.⁶⁹ I bild 5 ser vi inte ett så stort utbud av olika färger, och speciellt fel sorts färger. I bilden finns en stor mängd blåa, gråa och mörka färger, inte de färgglada färgerna som associeras med de nordiska kvinnorna utgående skrifter och arkeologi, nämligen rött och grönt. Dessa färger kan även ses i stor mängd i den populära tv-serien av History Channel ”Vikings”, vilket kan ha inspirerat valet i spelet. Den blåa färgen som är prevalent i bilden var något som var reserverad till eliten i samhället, eller hos de som hade en stor förmögenhet. Det var dyrt att färga kläder blåa eftersom denna

⁶⁸ Elisabeth Crowfoot, *The Sutton Hoo Ship-Burial*, 409 – 479;

Agnes Geijer, *The Textile Finds from Birka*, 80 – 99.

Penelope Walton, *Dyes of the Viking Age: A Summary of Recent Work*, 14 – 19.

Joshua Mark, *Viking Hygiene, Clothing and Jewelry*, hämtat 14.4.2023,

<https://www.worldhistory.org/article/1840/viking-hygiene-clothing--jewelry/>

⁶⁹ Annika Larsson, *Viking Age Textiles*, (Routledge, 2008), 10.

färgblandning var importerad till Skandinavien.⁷⁰ Utgående arkeologiska fynd har blåa färger hittats nästan exklusivt i rika nordmäns gravar varav andra granna färger hittades i de mindre förmögna familjerna.⁷¹

En annan teori till valet av den blåa färgen kan vara Eivors klans namn, vilket är ”Raven clan”, eller ”Korp klanen” som betecknar en svart färg. Utgående boken *The Complete Sagas of Icelanders* (1997) var det omöjligt att uppnå en helt och hållet svart färg av nordmännen under denna tidsperiod.⁷² Enligt de isländska sagorna är då färgen svart istället associerad med en mörkblå färg i Norden under medeltiden. Eftersom Eivors klan är baserad på korpens utseende är det inte långsökt att se de mörkblåa färgerna som ett artistiskt val av den svarta färgen på korpen. Valet av mörkblåa färger för männen är dock tillika ett oroväckande val utgående de isländska sagorna där män i flera tillfällen klär sig i mörkblått då deras avsikt är att döda någon. Detta kan ses bland annat i Laxdaela sagan där den mörkblå färgen fungerar som en symbolik.⁷³ Ur en spelinriktad synvinkel är det dock lätt att se detta val av färgkombinationer. Rött har länge använts för att identifiera fientliga styrkor medan blått har använts för att visa fränder eller allierade.

⁷⁰ Larsson, *Viking Age Textiles*, 10.

⁷¹ Natmus, hämtat 1.4.2022, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/#:~:text=The%20colours%20that%20archaeologists%20know,was%20apparently%20a%20precious%20colour.>

⁷² Kirsten Wolf, ”The Color Blue in Old Norse-Icelandic Literature,” *Scripta Islandica* (57:2006), 1071.

⁷³ Wolf, “The Color blue in Old Norse-Icelandic Literature,” 1071.

7 Stavkyrkan

Noggranna skildringar av arkitektur har länge varit en styrka hos Ubisoft vars artister återskapar hela städer och historiska verk med imponerande uppmärksamhet på detalj. Ett exempel på ett sådant visuellt underverk är stavkyrkorna som Eivor hittar under hennes resa i Norge.



Bild 5. Eivor upptäcker en stavkyrka i Norge i Assassin's Creed: Valhalla.

I bild 6 visas en noggrann skildring av en stavkyrka i en region från Norge i AC: Valhalla som användes för guda dyrkning. Även om de har lyckats representera arkitekturen nästan till pricka, finns det fortfarande ett fundamentalt problem i denna historiska framställning: stavkyrkor var kristna byggnader avsett för böner och ritualer för den kristna tron.⁷⁴ Tidsperioden som spelet utspelas vilket är från året 872 till 878 som är mycket tidigare före kristendomen fick ett fast tag i Skandinavien, vilket tog fart först på 1000-talet.⁷⁵ De äldsta stavkyrkorna varav det finns en riklig mängd pålitliga källor är från 1100-talet,⁷⁶ dock finns det ett antal

⁷⁴ Leif Anker, "Middelalder i tre, Stavkirker", *ARFO förlag 2005*, (Kirker i Norge; 4)

⁷⁵ Anders Winroth, *The Conversion of Scandinavia: Vikings, Merchants, and Missionaries in the Remaking of Northern Europe*, (Yale University Press, 2012), 115.

⁷⁶ Leif Anker, *Middelalder i tre, Stavkirker*, 4.

skriftliga källor som hänvisar till stavkyrkor före denna tidsperiod, men aldrig så långt bakåt som till 870-talet.

Detta är en intressant miss av Ubisoft, eftersom religion spelar en central roll under spelets gång. Stavkyrkan är estetiskt vacker med en stark koppling till den nordiska kulturen och samtidigt bildar den en central fokuspunkt i den norska staden. I samma kontext kan vi ställa frågan: varför valde Ubisoft nutida Norge som Eivors hemland även om vikingarnas närvaro i England var i mycket större del danskt än norskt?⁷⁷ Detta kan igen dras tillbaka till "Hollywood aspekten". Något ståtlig och estetiskt behövs för att locka in spelaren, vilket är helt förståeligt från spelutvecklarnas synpunkt. Landskapet i Danmark är inte lika majestätiskt eller typiskt för Skandinavien och ger inte samma känsla som de stora bergskedjorna i Norge. Valet för Norge som fokuspunkt för vikingarna är inte heller helt och hållet felaktigt, eftersom det såklart fanns norska krigare i England, dock var det primärt danskar som kom över till de brittiska öarna både för att bosätta sig samt att plundra. Anglosaxarna beskriver även ofta vikingarna med ordet "Danes" vilket de ofta använder för att beskriva det skandinaviska folket som helhet.⁷⁸

⁷⁷ Dick Harrison & Kristina Svensson, "Vikingaliv", *Historisk Tidskrift* (2008:2), 198.

⁷⁸ Sara Pons-Sanz, *Analysis of the Scandinavian Loanwords in the Aldredian Glosses to the Lindisfarne Gospels* (Valencia, 2000), 41.

8 Englands historia och politik

De politiskt turbulenta tillstånden i anglosaxiska England visas i spelet på ett trovärdigt sätt, med små smulor av felaktigheter. Spelet utspelas från år 872 till 878 då historiskt sett redan två av de mäktigare kungadömen hade fallit till den stora hednaarmén: Northumbria år 867 och Östangeln år 869.⁷⁹ Detta visas på ett kunnigt och historiskt korrekt sätt i spelet där spelaren får agera med Tegn Oswald från Östangeln och kung Ricsige från Northumbria och placerar båda som kungar över deras respektive riken men i princip är det nordmännen som har makten över dem. Händelserna i spelet är för det mesta korrekta, och nordmännen hade makten över Östangeln fram till år 920 då riket unifiserades med Kungariket England.⁸⁰

De två huvudantagonisterna i spelet är kung Burgred från Mercia och kung Alfred från Wessex, och de spelar en stor roll i interaktionerna mellan spelaren och världen. I den sista striden mot kung Burgred, när nordmännen stormar Tamworth och tillfångatar kungen, tvingas kung Burgred att avstå kronan till Tegn Ceolwulf II, som redan hade allierat sig med nordmännen. Detta är också historiskt korrekt med några små tvistar som inte ändrar på helheten av berättelsen. Ceolwulf II blev utsedd kung av Mercia efter Burgreds fall av nordmännens armé år 874.⁸¹ Efter fallet av Tamworth blev Burgred landsförvisad till Rom där han dog tillsammans med sin fru några år senare,⁸² precis som visas i spelet.

Nordmännen hade under flera tillfällen utsett en ”marionett” till kung i

⁷⁹ *Anglo-saxiska krönikern* (London: G. Bell and Sons), 49-50. Hämtat 6.4.2023, <https://ia801601.us.archive.org/25/items/anglosaxonchroni00gile/anglosaxonchroni00gile.pdf>

⁸⁰ David Bates & Robert Liddiard, *East Anglia and its North Sea World in the Middle Ages* (Martlesham: The Boydell Press, 2015), 137.

⁸¹ D.P. Kirby, *The Earliest English Kings*, (Routledge, 2001), 176.

⁸² *Anglo-saxiska krönikern* (London: G. Bell and Sons), 54. Hämtat 6.4.2023, <https://ia801601.us.archive.org/25/items/anglosaxonchroni00gile/anglosaxonchroni00gile.pdf>

stället för att direkt ta makten vilket är en av det grundläggande spelelementet i AC: Valhalla som upprepas flera gånger.⁸³

Den ”primära” antagonisten i spelet är utan tvivel Kung Alfred den Store och visas som en mäktig ledare både i historien samt spelet. Historien är väldigt koncis då det kommer till Alfred den Store och inga historiebrytande förändringar har gjorts både i Alfreds historia som ledare samt hans personlighet.

⁸³*Anglosaxiska krönikern*, 49-53.

9 Den förskönade historien om vikingarna

Nordmännen, eller mer specifikt, vikingarna, har länge varit offer till en över brutaliserande och vild historia. Det kulturarv som de lämnade efter sig utvecklades över åren och användes som symboler för ett starkt, men brutalt folk som utmärkte sig i krig. Nazi Tyskland använde sig även av denna symbol under 1900-talet för att visa hur den perfekta germanska typen ser ut.⁸⁴ Sedan efter har den brutala aspekten speciellt levt kvar i form av bärsärkar som nu är en stapel i många videospel med detta tema. Genom historiens gång har då vikingarnas arv inte förskönats, utan i stället har media fått vikingarna att se värre eller mer brutala ut än de egentligen var. Ubisoft har dock valt att göra det motsatta och istället proppat upp vikingarna och få dem se mer vittvättade ut än de egentligen var enligt historiska källor.

9.1 Räder

En viktig aspekt i interaktiva rollspel är hur spelaren får påverka världen och andra karaktärer. I och med att temat i AC: Valhalla är vikingar och deras expansion i anglosaxiska England betyder det såklart en hel del räder och tacklandet av en mörkare sida av historien. Eivor är i fronten av räderna och plundring av rikedomar både från bosättningar och kloster är en väsentlig del av spelets gång. Genom räder får Eivor in tillbehör och rikedomar som kan sedan användas för att uppgradera hennes bosättning. Det fattas dock en hel del då det kommer till hur Ubisoft valt att visa hur en räd ofta gick till.

⁸⁴ William Fitzhugh & Elisabeth Ward, [*Vikings: The North Atlantic Saga; \(an Exhibition at the National Museum of Natural History, Smithsonian Institution, Washington D.C., 2000\)*](#). (Washington: Smithsonian Institution Press. 2000)

Ubisoft försöker hårt att visa anglosaxarna i spelet som antagonister, alltså är nordmännen protagonisterna i berättelsen. Detta är problematiskt eftersom det visar historien från ett endimensionellt plan, dock är det ett korrekt sätt att göra ett rollspel. Protagonisterna är "de goda" medan antagonisterna ger opposition till protagonisterna. Likaså anglosaxarna såg nordmännen som plundrade deras kyrkor och städer som onda kättare, såg nordmännen anglosaxarna på ett liknande sätt, p.g.a. olika orsaker. De var helt enkelt en opposition som måste tas över för att nå de rikedomar de behövde. Det finns oftast inte endast en hjälte eller endast en antagonist, vilket vore intressant att ytterligare se i spelet. Nordmännen var ofta inga goda män eller hjältar i de flesta anglosaxiska ögon och vice-versa.

Genom räder tog vikingarna inte endast ägodelar och rikedomar, de tog även människor som slavar samt dödade och våldtog civila.⁸⁵ Det är såklart korrekt av Ubisoft att inte ha våldtäkt med i spel, eftersom detta kan väcka psykologiska tankar i flera spelare, dock fanns det möjligheter att göra räderna mer realistiska. Då spelaren exempelvis dödar civila under en räd förlorar hen spelet och måste göra räden om igen. Detta är ett intressant val eftersom Ubisoft försöker försköna vikingarnas historia och göra dem se mer "goda" ut än de verkligen var genom att vitvätta historien. Det ges inte heller en orsak till varför Eivor inte kan eller vill döda civila under räder, något som Ubisoft hade med i tidigare titlar.

Ett brev av Alcuin av York till kung Aethelred av Northumbria visar långt hur en räd kan ha sett ut från en engelsmans ögon och den fasa de kände då vikingarna närmade sig:

Lo, it is nearly 350 years that we and our fathers have inhabited this most lovely land, and never before has such terror appeared in

⁸⁵ Henry Loyn, *The Vikings in Britain* (Wiley-Blackwell, 1995), 50-53.

Britain as we have now suffered from a pagan race, nor was it thought that such an inroad from the sea could be made. Behold the church of St. Cuthbert spattered with the blood of the priests of God, despoiled of all its ornaments; a place more venerable than all in Britain is given as a prey to pagan peoples. [. . .] What should be expected for other places, when the divine judgment has not spared this holy place?⁸⁶

Ubisoft har inte lyckats fånga denna känsla av fasa som spreds till olika delar av den kristna världen. Förutom anglosaxiska England kände t.o.m. de franska kristna fasa över vikingahärden som härjade i England.⁸⁷ I kontrast var nordmännen inte heller endast blodtörstiga barbarer som hutlöst slaktade alla som kom i deras väg som flera medeltida anglosaxiska källor försöker visa. De var inte heller barmhärtiga bosättare som kom till landet i fred. Ett exempel är klostret i Iona där det är nedskrivet att 68 civila och munkar var dödade under en räd.⁸⁸ Om Ubisoft hade lyckats skapa denna dynamik mellan vikingarna i England och den lokala populationen skulle det skapa en högre autenticitet till historien samt få spelaren att verkligen kliva in i en vikings skor. I detta fall lämnar det spelaren med en förskönad bild av historien genom att göra alla vikingar bete sig på samma sätt.

Under räderna i spelet tas också frågan om religion upp flera gånger. Detta är speciellt uppenbart efter Eivor möter Ivar Ragnarsson som visas som en fanatiskt troende av Oden och den fornnordiska tron. Det finns dock inga källor som konkret visar att nordmännen visade animositet mot kristendomen i sig, utan de utförde räderna av pragmatiska skäl, vilket är väldigt karaktäristiskt för deras räder och kultur. Även efter kristendomen kom till Skandinavien fortsatte räderna mot kristna kyrkor.⁸⁹ Den starka

⁸⁶ Loyn, *The Vikings in Britain*, 55–56.

⁸⁷ Loyn, *The Vikings in Britain*, 56.

⁸⁸ Marc Morris, *The Anglo-Saxons A History of the Beginnings of England: 400–1066* (New York: Pegasus Books, 2021), 181.

⁸⁹ Morris, *The Anglo-Saxons A History of the Beginnings of England: 400–1066*, 181.

tron och nästan fanatiska vilja att nå Valhalla som visas fler gånger under spelets lopp är något som inte hittas i historiska källor och som troligen skapats genom populär media för att vidare ge stoff till nordmännens ambition och vilja.⁹⁰

9.2 Slaveri

Slaveriet är en väsentlig del av vikingarnas historia som uppenbaras speciellt genom räderna som utfördes. Slavar, eller trälarna som de kallades, uppgjorde en stor del av vikingarnas samhälle samt hur den fungerade eftersom de utgjorde en väsentlig del av det nordiska samhället både ur ett kulturellt samt ekonomiskt perspektiv. Under vikingatiden sammanfattade Nordens ekonomi i stort utgående slavhandeln som omfattade den största delen av all slavhandel i Europa.⁹¹ Att utesluta denna väsentliga del från spelet är ett tvivelaktigt val. Ubisoft har i tidigare Assassin's Creed titlar, nämligen Assassin's Creed III och Odyssey, tacklat problematiken med slaveri och hade det med i spelen eftersom det var en väsentlig del av Nordamerikas samt Egyptens historia. Varför nu skygga ifrån slaveri och i stället idealisera historien så långt som att nästan visa nordmännen som befriare av England? De flesta hushåll i Danmark och resten av Skandinavien hade oftast åtminstone en träl och de rikare hushållen kunde ha flera som tog hand om olika uppgifter i hushållet, t.ex. hjälpte till i köket eller skötte om barnen.⁹² Detta var helt enkelt en del av vikingarnas dagliga liv.

Det vore förståeligt om Eivor hade ideal som gick emot slaveri eftersom

⁹⁰ Korn, *Nordiska myter*, 240.

⁹¹ Peter Sawyer, *Kings and Vikings: Scandinavia and Europe AD 700–1100* (Routledge, 2002), 39.

⁹² Stefan Brink, *Thralldom: A History of Slavery in the Viking Age* (London: Oxford University Press, 2001) 1-4.

det naturligtvis finns individer med motsättande idér i ett samhälle, dock var det som om dessa slavar inte alls existerade i hela Skandinavien eller i England i AC: Valhalla. Ända gångerna slaveri tas upp är från spelets första antagonist, Kjetve den Elake samt i ”Assassin’s Creed Valhalla: Discovery Tour” som visar nya berättelser av olika originella karaktärer. En karaktär i ”Discovery Tour” är Thorstein, en norsk handelsman som äger en träl som han behandlar väl. I slutet av berättelsen går de båda in i ett ömsesidigt förhållande.⁹³ Ubisoft bekräftar då åtminstone existensen av slaveri i det nordiska samhället, dock har även en annan viktig aspekt glömts bort. Även katolikerna i anglosaxiska England hade slavar och handlade aktivt i slaveri, inte endast nordmännen. Redan före vikingatiden och nordmännens ankomst till England hade katolikerna i landet aktivt handlat i både katolska slavar samt från andra religioner och kulturer.⁹⁴ I hela katolska världen köptes och såldes slavar av samma religion och kultur så detta var inte något exklusivt för hedningar. I detta fall är det då inte endast vikingarna som är förskönade, utan även anglosaxarna och i viss del hela den katolska religionen.

Även påven i Rom behöll katolska slavar, varav en av de kändaste exempel är av Påven Gregory den Store som öppet handlade katolska pojkar i slavmarknaden, såsom flera andra påvar hade gjort tidigare.⁹⁵ Även Alfred den Stores rike efter nordmännen hade i stort sett lämnat England var ett slavsamhälle. Utgående Alfreds lagar är det uppenbart att det fanns en stor mängd slavar i England som inte alls visats under spelets gång i AC: Valhalla.⁹⁶ Många spel och populär media, t.ex. Vikings eller The Last Kingdom präglas av samma syn: anglosaxiska England hade inga slavar

⁹³ Discovery Tour, Assassin’s Creed: Valhalla.

⁹⁴ Patricia Dutchak, “The church and slavery in anglo-saxon England,” *Past Imperfect* (9:2001) 25.

⁹⁵ Adam Serfass, “Slavery and Pope Gregory the Great,” *Journal of early Christian studies*, (12:2006) 77-80.

⁹⁶ Richard Abels, *Alfred the Great: War, Kingship and Culture in anglo-saxon England*, (London: Routledge) 36.

eftersom de var katoliker.

Slaveriet i Europa ökades såklart kraftigt under vikingatiden p.g.a. mängden katoliker som såldes från de nordiska rikena efter deras räder, så det är lika viktigt att lyfta upp nordmännens påverkan på slaveriet såsom det redan existerande slaveriet i den katolska världen. Det var exklusivt frankerna som var emot slaveriet av katoliker, dock värt att notera är att detta sträckte sig endast till deras eget folk och inte alla katoliker.⁹⁷ Ubisoft lyckas inte integrera slaveriet på samma magnitud som i deras tidigare titlar, där de hade gjort det taktfullt och korrekt.

9.3 Människooffer

Likasom slaveri och räder har människooffer samma effekt på hur spelaren ser på Eivor och det nordiska folket. Offrandet av andra människor eller t.o.m. djur är något som inte alls läggs i fokus fastän spirituella och religiösa aspekter är väldigt prevalenta i spelet.

Genom utgrävning av gravar har arkeologer och historiker kunnat hitta konkreta bevis på både villiga människooffer samt ovilliga, t.ex. då en slav blev begravd eller bränd tillsammans med deras husbonde mot deras vilja.⁹⁸ Värt att notera är igen platsen där dessa gravar hittades. Den största delen av utgrävningarna skedde antingen i Sverige, Norge eller Danmark samt i Rus-regionen där det svenska folket bosatte sig. Det finns då inga konkreta bevis eller nedteckningar som beskriver människooffer i precis England, så det är möjligt att nordmännen inte tog med dessa rituella övningar till

⁹⁷ Simon Coupland, "Holy ground? The plundering and burning of church by Vikings and franks in the ninth century," *Viator* (45: 2014), 80.

⁹⁸ Natmus, *Human Sacrificies?* Hämtat 1.5.2023, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/religion-magic-death-and-rituals/human-sacrifices/>

anglosaxiska England. John Haywood beskriver i boken ”Northmen: The Viking Saga AD 793 – 1241” om en välkänd händelse om vikingen Rollo som under sin livstid konverterade till kristendom och blev den första härskaren i Normandie samt baron av Rouen i Frankrike. Fastän Rollo hade totalt avstått från den fornnordiska tron, valde han ändå att på sin dödsbädd ordna ett massoffer av människor. På samma gång skickade han rikedomar och gåvor till de kristna kyrkorna för att få den största chansen till frälsning i livet efter detta.⁹⁹

Adam av Bremen, den tyska krönikern från medeltiden noterade också om djur och människoffer till gudarna i Uppsala som skedde vart nionde år.¹⁰⁰ Även Ibn Fadlan hade skrivit en detaljrik skrift av en begravningsritual i Rus-området där den begravde mannen var av högre status i vikingasamhället. Fadlan förstod exempelvis inte varför hans slav gick välvilligt med att gå till hennes död med sin mästare och går in på stor detalj om hur ritualerna pågick.¹⁰¹

Offer både välvilliga och emot deras egen vilja är då något som var en regelbunden förekomst i det skandinaviska samhället och fornnordiska tron, vilket också skulle passa in i AC: Valhalla, speciellt eftersom detta skulle ge spelaren en bättre bild på hur det fornnordiska samhället såg ut och de ritualer som deras tro förde med sig.

⁹⁹François Neveux, *A brief history of the Normans: the conquests that changed the face of Europe*. (Robinson: London, 2008).

¹⁰⁰ Hilda Davidson (1988). *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian and Celtic Religions* (Syracuse University Press), 59.

¹⁰¹ Ibn Fadlan, *Risala of Ibn Fadlan*.

10 Vikingarnas utseende

Den populära bilden av vikingar idag är massiva män med stora skägg, flätat hår och tatueringar över hela kroppen, vilket kan ses i populära serier såsom History Channels ”Vikings” eller ”The Last Kingdom” och som även hittar vägen till AC: Valhalla där både Eivor och så gott som alla nordmän har tatueringar i både ansikte och runtom kroppen som visas i bild 7. Både ”Vikings” och ”The Last Kingdom” ger en bild av nordmännen som skrämmande män som endast var intresserade av plundring och strid, men genom forskning och analys av historiskt material kan forskare försöka kasta ljus över dessa kulturella dilemman, speciellt angående tatueringar. Eftersom skinn naturligtvis inte kan bevaras från vikingatiden måste vi lita till stor del på ögonvittnen för att analysera om dessa tatueringar faktiskt var möjliga att se på en nordman.



Bild 6. Tatueringalternativ som spelaren kan göra i Assassin's Creed: Valhalla.

Arabiska forskaren Ahmad Ibn Fadlan är känd för att ha skrivit ner ett antal observationer om nordmän i Rus-regionen (nutida Ryssland). Vid ett tillfälle hade Fadlan rest till Volga på uppdrag av kalifatet. De nordiska rikena hade starka kopplingar till Rus i form av handel, och det var inte

ovanligt att träffa på nordmän i detta område som Ibn Fadlan beskriver i sin bok ”Risala”:

Each man has an axe, a sword, and a knife and keeps each by him at all times. The swords are broad and grooved, of Frankish sort. Every man is tattooed from finger nails to neck with dark green (or green or blue-black) trees, figures.¹⁰²

Detta citat av Fadlan är det enda litterära beviset som finns angående tatuerade nordmän. Fadlan kan självklart ha överdrivit utifrån det han sett, eftersom han i flera andra fall skrev negativa saker om vikingarna för att beskriva dem i en negativ dager. Exempelvis förhåller han sig väldigt kritiskt till nordmännens personliga hygien, trots att de tvättade sig varje dag.

Every day they must wash their faces and heads and this they do in the dirtiest and filthiest fashion possible... he washes his hands and face and his hair -- he washes it and combs it out with a comb in the water; then he blows his nose and spits into the basin. When he has... finished, the servant carries the basin to the next person, who does likewise.¹⁰³

Även om Ibn Fadlan var skeptisk till vikingarnas hygien, finns det andra källor som håller med om vikingarnas goda hygien för tiden. Ingen av dessa källor uttrycker animositet mot vikingarna eller skriver om att snyta näsan i samma vatten som de tvättade sig i. Munken John av Wallingford som levde under 1200-talet, skriver följande:

The Danes, thanks to their habit to comb their hair every day, to bathe every Saturday, to change their garments often, and set off their persons by many such frivolous devices. In this manner, they laid siege to the virtue of the married women, and persuaded the daughters even of the

¹⁰² Fadlan, *Risala*, 81.

¹⁰³ Fadlan, *Risala*, 84.

nobles to be their concubines.¹⁰⁴

Wallingford beskriver nordmännen på ett helt annat sätt än Fadlan och kommenterar även att de ofta förförde gifta kvinnor och döttrar med stor framgång.

Fadlan beskrev dock vikingarnas beteende på ett sätt som tydligt bröt mot den muslimska tron, eftersom en troende muslim måste tvätta sig i rinnande vatten för att undvika att smutsigt vatten återigen rör kroppen.¹⁰⁵ Det är då möjligt att Fadlan överdrev i detta fall för att få en större effekt ur händelsen och vidare visa att nordmännen var annorlunda än dem.

Det är värt att notera att det ord som användes för ”tatuering” i den ursprungliga texten av Fadlan används även för att beskriva dekorationerna som kan hittas i moskéer, så det är svårt att säga vad Fadlan egentligen menade i detta citat då det finns flera sätt att tolka översättningen.¹⁰⁶ Det finns inte heller några hänvisningar till tatueringar i de ursprungliga isländska sagorna, trots att de ofta var mycket detaljerade när det gäller karaktärernas fysiska utseende. Det finns då såklart en möjlighet att nordmän hade tatueringar till en viss mån, dock inte närapå till den magnitud som det visas i AC: Valhalla och annan populär media.

Förutom de uppenbart felaktiga tatueringarna som förekommer i AC: Valhalla, finns det även flera missar som Ubisoft gjort angående utseendet av nordmännen. Nordmännen är ursprungligen från de kalla fjordarna i Norge och det kala Danmark vars klimat var grovt som resulterade till nordmännens väldigt bleka hudton. I flera situationer under spelets gång ser vi nordmän som t.o.m. har mörkare hudton än anglosaxarna i England.

¹⁰⁴ John Wallingford, *Chronica Joannis Wallingford*.

¹⁰⁵ Abdul al-Sheikh, ”Water and Sanitation in Islam,” *The Right Path to Health: Health Education Through Religion*, (2:1996) 16-17.

¹⁰⁶ Jesch, *Women in the Viking Age*, 181.

Nordmännen är, om kanske t.o.m. stereotypiskt, kända för deras ofta blonda hår. I AC: Valhalla finns dock en variation av både blonda och mörkhåriga nordmän. Professor Eske Willerslev skriver i journalen *Nature* om en forskning han och hans kolleger hade utfört år 2019. Ett forskningsobjekt i denna genealogiska forskning de utförde resulterade i slutsatsen att mörkt hår hos nordmännen inte var något ovanligt, speciellt p.g.a. den diversifierade mångfalden som av kulturer som levde tillsammans i Skandinavien.¹⁰⁷

Det sätt som nordmännens utseende är visade i AC: Valhalla är då inte heller något som var omöjligt att se under medeltiden, fastän de visar en något etnisk diversitet som vi kan se även i Willerslevs forskning.

¹⁰⁷ Eske Willerslev, et al. "Population Genomics of the Viking World," *Nature*. (585:2020) 390-396.

11 Flyting

Flyting har en central roll genom hela spelets gång och är en viktig egenskap för Eivor som ofta befinner sig i en poetisk ”flyting” både mot vän och fiende.

Flyting är historiskt sett ett mer ”s sofistikerat” sätt att förolämpa en annan genom att attackera en persons karaktär med hjälp av poesi.¹⁰⁸ Det finns flera exempel av flyts genom historien både av historiska personer samt av fiktiva karaktärer i de gamla isländska sagorna. I AC: Valhalla engagerar både nordmän och anglosaxar i flyting, vilket båda passar in historiskt och det ger en intressant insikt av olika delar av historien. Speciellt Eivor engagerar i flyt åtminstone en gång i vare stad hon besöker där spelaren måste välja korrekt mening för att vinna.

Exempelvis kan vi läsa om Loke som förolämpar andra gudar genom poesi i isländska sagan ”Lokasenna”.¹⁰⁹ I Hárbarðsljóð ses Tor och Harbard (Oden i förklädnad) engagerade i flyt.¹¹⁰ Även i den mer kända germanska eposen Beowulf används flyt som en inledning till krig eller strider.¹¹¹

Även i anglosaxiska England hittas spår av flyt, speciellt i festhallar där det var vanligt att engageras i flyt som en sorts tävling. Vinnaren var då bestämd av åskådare beroende på hur påhittiga deras flyt var.¹¹²

¹⁰⁸ Se bland annat: Kenneth Simpson, ”The Legacy of Flyting,” *Studies in Scottish Literature* (26:1991); Priscilla Bawcutt, *Dunbar the Makar* (London, Oxford University Press, 1992); Priscilla Bawcutt, ”The Art of Flyting,” *Scottish Literary Journal* (10:1983).

¹⁰⁹ *Lokasenna*, översatt av Henry Adams Bellows, hämtat 9.4.2023, <https://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe10.htm>.

¹¹⁰ ”Hárbarðsljóð, *The Poetic Edda*, översatt av Edward Pettit (Cambridge: Open Book Publishers, 2023).

¹¹¹ *Beowulf*, översatt av Seamus Heaney, hämtat 1.4.2023, <https://www.sthelens.k12.or.us/cms/lib05/OR01000906/Centricity/Domain/218/beowulf-translation-by-seamus-heaney.pdf>

¹¹² ”Old Norse Prose Sennur Testing the Boundaries of a Genre,” *Quaestio: selected proceedings of the Cambridge Colloquium in Anglo-Saxon, Norse, and Celtic* (2–3:

Ubisoft har valt att använda en blandning av alla dessa former av flyt för att få flyting passa in i flera moment under spelets gång samt skapa en poetisk sida av Eivor. Detta är ett smart sätt att få spelare engagerade i idén att vikingarna inte var de osofistikerade barbarerna som de ofta var porträtterade som i tidigare populär media. Förutom detta skapar det även dramatiska scener före viktiga slag då Eivor återberättar aspekter från nordisk mytologi och isländska legender samt kommer på originella dikter.

2001), 43–44.

12 Kolonialism

Ett väldigt debatterat tema i historieforskning är kolonialism och vilken påverkan den har haft på hur historia är skriven. Detta är även något som ovilligt eller inte har lyckats krypa in i historiefokuserade spel även om ingen "kolonialism" egentligen skedde. I detta kapitel analyseras hur kolonialismen visas och hanteras i Assassin's Creed: Valhalla.

Desto längre in i berättelsen spelaren kommer i Assassin's Creed: Valhalla, blir det allt mer uppenbart att nordmännens och deras roll i historien har förskönats en hel del. En stor del till detta val är deras roll som protagonister i spelet, något som tagits upp flera gånger i denna avhandling. Ubisoft försöker givetvis få de flesta spelare gilla protagonisterna i och med att göra dem "de goda", vilket resulterar i en fel bild av historien eftersom nordmännen var långt ifrån detta. Som tidigare analyserats i avhandlingen är det helt och hållet "förbjudet" för spelaren att anfalla civila under räder. Detta liknar mycket skämtet "pirater som inte stjälar någonting" från bland annat Disneys förskönade porträttering av pirater. Ubisoft har även använt en mycket orealistisk och förskönad bild av den kolonialism som Ubisoft själva har injicerat i spelet. Det nordmännen gör i spelet liknar de koloniala makternas förskönade position i tidig historieforskning och inverkan på de länder som blev utsatta för kolonialism.

I spelet ser vi endast de positiva aspekterna som nordmännen hade på kulturen och teknologin i anglosaxiska England. I spelet visas nordmännens kultur som överlägsen över den engelska då Eivor förbättrar på den engelska infrastrukturen samt administrativa kunnande i de städer hon erövrar och helt och hållet försiggår det negativa som följer ockuperandet av land med en ursprungsbefolkning. För det mesta är även det anglosaxiska folket i AC: Valhalla glada över att nordmännen som plundrar deras kyrkor och bosättningar tar över makten i England. Denna

syn förstärks även mer med de aspekter som diskuterats tidigare i avhandlingen, bland annat i och med att alla anglosaxiska ledare är antagonister och är därför elaka män i spelarens syn.

Nordmännen visas då som överlägsna i flera aspekter, såsom deras kultur och även religion fastän kristendomen var en stark och organiserad religion, något som saknades i asatron.¹¹³ Detta leder igen tillbaka till kolonialism och dess betydelse.¹¹⁴ Nordmännens kultur och teknologi som visas vara starkare och mer organiserade än den anglosaxiska ockuperar deras land efter de plundrade deras heliga kloster och installerade nya regenter i landet. Det är väldigt osannolikt att anglosaxarna i spelet som visades vara betryckta av nordmännen skulle vara glada och accepterande av nordmännens invasion. Historian i spelet visas helt enkelt som svart och vitt, vikingarna (protagonisterna) är överlägsna över anglosaxarna (antagonisterna), vilket är mycket nära de överhöghetstankarna och omskrivningen av historia som uppstod under kolonialismens tid.¹¹⁵

Hittills har Ubisoft valt att vara försiktiga och även selektiva då de väljer vad de vill representera i deras berättelse. Varför ingen märkte eller valde att ignorera de kolonialistiska aspekterna som de förde in i spelet är något förbryllande. Detta vore en perfekt situation att ta ett steg ifrån kolonialismen och de ideal som kommer med det, dock har Ubisoft valt att följa stigen av låtsad okunnighet. Detta är inte ett val som var helt och hållet gjort av programmerare eller design artister, utan även till viss del av utbildade historiker som var med i spelets utveckling som rådgivare. Utifrån en intervju av Thierry Noel, en historiker och innehållsrådgivare av den redaktionella forskningsenheten av *Assassin's Creed: Valhalla* säger

¹¹³ Britt-Mari Näsström, *Fornskandinavisk religion: En grundbok*, Lund: Studentlitteratur, 2002. 220.

¹¹⁴ Margaret Kohn & Reddy Kavita, "Colonialism", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Hämtat 6.2.2022,

<https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/colonialism/>

¹¹⁵ Margaret Kohn & Reddy Kavita, "Colonialism".

följande:

In my recent interview with Thierry Noel, historian and inspirational content advisor of the Editorial Research Unit on Assassin's Creed Valhalla, he explained to me that the way the development team were able to fill in the gaps of Viking history to create a believable game world was to consult with experts.¹¹⁶

Vidare skriver Thierry Noel själv:

The mission of Ubisoft's Research Unit I belong to is to collect, select and provide to our creative teams all the most carefully checked information they could need to build these worlds[...] We use our own skills and resources, we travel the world or work with the best institutions and experts in order to find the most authentic resources and knowledge.¹¹⁷

Som Noel skriver är han och de övriga historiker som var med i skapandet sist och slutligen endast rådgivare och de slutliga besluten görs såklart från högre upp i hierarkin av den massiva spelstudion Ubisoft vilket ofta leder till individuella agendor, vilket vidare offrar den historiska relevansen.

¹¹⁶ <https://www.thesixthaxis.com/2021/01/23/assassins-creed-valhalla-history-interview-ps4-ps5-xbox-series-x/#:~:text=Creed%20Valhalla%20%7C%20TheSixthAxis-Interview%3A%20Historian%20Ryan%20Lavelle%20on%20the%20historical%20research,helped%20build%20Assassin's%20Creed%20Valhalla>

¹¹⁷ Hämtat 1.3.2022 från <https://linkedin.com/in/thierry-no%C3%ABl-37023080>.

13 Avslutande reflektioner

Assassin's Creed: Valhalla är ett lika ambitiöst projekt som de tidigare titlarna av Ubisoft då de kombinerar både historiska händelser samt deras egen originella berättelse. Detta i kombination med att försöka hålla spelet engagerande och intressant för spelaren gör det svårt för ett spelföretag att hålla den historiska relevansen. Syftet i denna avhandling var inte att till punkt och pricka hitta alla historiska fel i spelet, utan att analysera de mest kända historiska aspekter i nordiska samhället som finns med i spelet och se om de har någon historisk bakgrund eller relevans bakom dem. Bara för att det inte finns konkreta litterära bevis till en händelse, kan det ändå vara möjligt att det skedde i historien. Ett exempel på detta från resultatet är diversiteten i Eivors läger. Det finns inga litterära källor på precis den händelsen eftersom platsen och karaktärerna i lägret är helt och hållet fiktiva, dock kan den ändå analyseras ur en historisk kontext. Med hjälp av jämförelse av den data som finns i spelet med de primära källorna och tidigare forskning var det möjligt att dra slutsatser angående sannolikheten av den historia som visas i AC: Valhalla. Som resultatet visade i detta fall fanns det fortfarande aktiva handelsrutter till olika delar av Afrika, Asien och Mellanöstern vilket möjliggjorde den etniska diversitet som fanns i Eivors läger.

Flera aspekter i spelet har sist och slutligen samma felaktigheter som finns i annan populär media samt feltolkningar som har kvarlevt med vikingasamhället i hundratals år. Största orsaken till detta är den otillräckliga mängden av litteratur som finns från den korrekta tidsperioden och de olika agendor som har anpassats till det skandinaviska folket. För det mesta förlitar vi oss på sekundär litteratur från århundraden efter dessa händelser utspelades som är oftast präglade med författarens egna agendor och syn på det nordiska samhället och kulturen.

Assassin's Creed: Valhalla lyckas dock relativt bra att gå ifrån en hel del av den feltolkning som var prevalent under 1900-talet, dock tar de ofta ett steg för långt. Ubisoft valde att helt och hållet gå ifrån synen av barbariska krigare från Norden och istället visar de det nordiska folkets artistiska och innovativa sida, något som är sällsynt att lägga i fokus i tidigare media. Om de kunde hitta en medelväg i detta synsätt vore det mer i linje med den historia vi vet kring det nordiska folket och speciellt vikingarna.

Efter analysen i denna avhandling är dock AC: Valhalla ett steg mot korrekt håll då många feltolkningar har tagits bort. De som vi känner igen som vikingar var inte de hedniska barbarer som de ofta visades som, utan ett pragmatiskt folk med en differentierad syn på världen i korrelation med kristendomen som var normen under medeltiden. Ubisoft hade med de väsentliga aspekter som utgjorde det nordiska samhället och visade vikingarnas råder och krig, dock inte i så stor mån som uppenbaras i litterära texter från medeltiden. Dessa aspekter förskönades då en hel del för att göra protagonisterna i spelet mer sympatiska med dagens värden. I resultatet blir det även uppenbart att Ubisoft har flera gånger inspirerats av annan nutida media för att beskriva vikingarna och deras kultur, speciellt från serien "Vikings".

Att kalla AC: Valhalla som ett historiskt korrekt spel är att ta ett steg för långt, dock är det ett väl uttänkt spel som baserar sig på historia och har en hel del historiska aspekter som kan ha utspelats. En del aspekter kan dock ha gjorts på ett bättre sätt för att noggrannare representera den nordiska och även den anglosaxiska kulturen och de värden de satte på sig själva i samhället.

Käll- och litteraturförteckning

Forskningslitteratur:

- Abels, Richard. *Alfred the Great: War, Kingship and Culture in Anglo-Saxon England*.
London: Longman, 1998.
- Anker, Leif. *Middelalder i tre, Stavkirker, (Kirker i Norge; 4)*.
Stockholm: Arfö förlag, 2005.
- Arjoranta, Jonne. "Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games." *DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Utrecht School of Arts, 2011.
- Bates, David, & Liddiard, Robert. *East Anglia and its North Sea World in the Middle Ages*. Martlesham: The Boydell Press, 2015.
- Bawcutt, Priscilla. "Flyting." *Dunbar the Makar*, 220-256. London: Oxford University, 1992.
- Bayeux tapeten*. Bayeux, 1070 – 1080.
- Björk, Staffan & Lankoski, Petri. *Game Research Methods. An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.
- Boast, Emma. *The Viking Shield: Myth and Meaning*. Medieval Magazine, 2017.
- Boswell, John. *Christianity, Social Tolerance and Homosexuality: Gay people in Western Europe from the Beginning of the Christian Era to the Fourteenth Century*. Chicago: Chicago Press, 2015.
- Brink, Stefan. *Thralldom: A History of Slavery in the Viking Age*. London: Oxford University Press, 2001.
- Campbell, Ewan. *Byzantine trade to the edge of the world: Mediterranean pottery imports to Atlantic Britain in the sixth century*. Farnham, 2009.
- Chapman, Adam. *The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form*. Hull: University of Hull, 2013.

- Coupland, Simon. *Holy Ground? The Plundering and Burning of Churches by Vikings and Franks in the Ninth Century*. Cambridge, 2014.
- Davidson, Hilda Ellis. *Myths and Symbols in Pagan Europe: Early Scandinavian and Celtic Religions*. Syracuse: Syracuse University Press, 1988.
- Dutchak, Patricia. "The Church and Slavery in Anglo-Saxon England." *Past Imperfect*. 9:2001, 25-42.
- Ellis, Caitlin. "Remembering the Vikings: Violence, institutional memory and the instruments of history." *History Compass*, 19:2021.
- Fadlan, Ahmad, övers. Montgomery, James. *Risala of Ibn Fadlan*. Project Gutenberg.
- Fitzhugh, William & Elisabeth Ward. "Vikings: The North Atlantic Saga" *en exhibition på National Museum of Natural History*. Washington D.C, 2000.
- Grammaticus, Saxo, övers. David Widger. Editerad av: Douglas B. Killings. *The Danish History, Books I-IX*. Project Gutenberg, 2006.
- Gräslund, A.-S. *Birka: Undersuchungen und Studien IV, The burial customs: A study of the graves on Björkö*. Stockholm: Kungl. Vitterhets historie och antikvitets akademien, 1981.
- Harrison, Dick & Kristina Svensson. "Vikingaliv." *Historisk Tidsskrift*, 2:2008, 197-200.
- Hedenstierna-Johnson, Christina. *A Female Viking Warrior Confirmed by Genomics i American Journal of Physical Anthropology*. Göteborg, 2017.
- Ingram, James. *Anglosaxiska krönikern*. Champaign: Project Gutenberg, 1996.
- Jesch, Judith. *Women in the Viking Age*. Suffolk: The Boydell Press, 1991.
- Kirby, D.P. *The Earliest English Kings*. London: Routledge, 2001.

- Kjellström, Anna. "People in transition: Life in the Mälaren Valley from an Osteological Perspective." *Shetland and the Viking World. Papers from the Proceedings of the 17th Viking Congress 2013*. Lerwick: Shetland Amenity Trust, 2017. 197-202.
- Klomp, Stevens & Stewart L.L. *A Guide to Literary Criticism and Research*. London: Harcourt Brace College Publishers, 1996.
- Korn Wolfgang, *Nordiska Myter*, övers. Alex Svensson. Köln: Fackeltraeger Verlag, 2016.
- Larsson, Annika. *Viking Age Textiles*. New York: Routledge, 2008.
- Leo, Dekanen. *The History of Leo the Deacon: Byzantine Military Expansion in the Tenth Century*. Översatt av: Talbot, A & Sullivan, D.F. Washington, 2005.
- MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J. "Controversies: historicizing the computer game. Situated Play", *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*: 203–210.
- Martin Allen & Rory Naismith. *Early Medieval Monetary History: Studies in Memory of Mark Blackburn*. New York: Routledge, 2014.
- McCall, J. "Navigating the problem space: the medium of simulation games in the teaching of History." *The History Teacher* 45:2012, 9–28.
- McCall, J. "Playing with the past: history and video games (and why it might matter)", *Journal of Geek Studies* 2019, 29-30.
- Moen, Marianne. "Gender and sexuality in the Viking age." *Centre of Gender Research*. Oslo: University of Oslo, 2019. hämtat 5.1.2023, <https://www.stk.uio.no/english/research/pride/gender-and-sexuality-in-the-viking-age.html>.
- Morris, M. *The Anglo-Saxons: a History of the Beginnings of England 400 - 1066*. 2021.
- Mortensen, Torill. *Playing With Players; Potential Methodologies for MUDs*. 2002. Hämtat 6.4.2022,

- <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/>.
- Naismith, Rory & Martin Allen & Elina Screen. *Early Medieval Monetary History: Studies in Memory of Mark Blackburn*. Ashgate Publishing, 2014.
- Näsström, Britt-Mari. *Fornskandinavisk religion : En grundbok*. Stockholm: Studentlitteratur, 2002.
- Neveux, Francois. *A Brief History of the Normans: the Conquests that Changed the Face of Europe*. New York: Perseus Books, 2008.
- Oğulcan ÇELİK, "The Representation of Homosexuality in Old Norse Literature and Law," *Kültür Araştırmaları Dergisi* (8:2021).
- Okänd, *The Poetic Edda*, översatt av, Bellows, H.A. New York, 1936.
- Pedersen, Anne. *Viking Weaponry*. New York: Routledge, 2008.
- Petersen, Jan. *De Norske Vikingesverd*. Hämtat 5.3.2022, internetarchive.org, 1919.
- Price, Neil. *A History of the Vikings: Children of Ash and Elm*. New York: Penguin Books, 2020.
- Quaestio: Selected Proceedings of the Cambridge Colloquium in Anglo-Saxon, Norse, and Celtic, Volym 2-3*. University of Cambridge, 2001.
- Sankiewicz, Pawel-Wyrwa. *Topory Sredniowieczne z Ostrowa Lednickiego i Gieczu*. Lednica, 2013.
- Sawyer, Birgit. "Women in Viking Age Scandinavia or, who were the 'shieldmaidens'?" *Vinland Revisited; the Norse World at the Turn of the First Millennium*, ed. Shannon Lewis-Simpson, St. Johns: Historic Sites Association of Newfoundland and Labrador inc., 2003.
- Sawyer, Peter. *Kings and Vikings: Scandinavia and Europe AD 700-1100*. London: Methuen, 1982.
- Saxo Grammaticus, översatt av Elton, O. *The Danish History Books I-IX*. New York, 1905.
- Serfass, Adam. "Slavery and Pope Gregory the Great" *Journal of Early*

Christian Studies, 14:2006, 77-103.

Skylitzes, John. *A Synopsis of Byzantine History*, översatt av: Wortley, J. Cambridge, 2010.

Sturluson, Snorri. *The Prose Edda*, översatt av: Brodeur, A.G. New York, 1916.

Whittaker, Helen. "Game-boards and gaming-pieces in funerary contexts in the Northern European iron age." *Nordlit*, 10:2006, 103-112.

Winroth, Anders. *The Conversion of Scandinavia: Vikings, Merchants, and Missionaries in the Remaking of Northern Europe*. Connecticut: Yale University Press, 2012.

Wolf, Kirsten. "The Color Blue in Old Norse-Icelandic Literature." *The Fantastic in Old Norse Icelandic Literature*, 1-2:2006. Durham. 1071-1080.

Webbsidor:

howlongtobeat. Hämtat 8.3.2022 <https://howlongtobeat.com/game/77729>.

Jesch, Judith. *Let's Debate Female Viking Warriors Yet Again*. Hämtat 21.9.2022.

<https://web.archive.org/web/20170921022618/http://norseandviking.blogspot.co.uk/2017/09/lets-debate-female-viking-warriors-yet.html?m=1>.

Mark, Joshua J. *Viking Hygiene, Clothing and Jewelry*. Hämtat 27.9.2021. <https://www.worldhistory.org/article/1840/viking-hygiene-clothing--jewelry/>.

Natmus. Hämtat 5.1.2022, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/axes/>.

Natmus. Hämtat 5.1.2022, <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and->

