



Universitetet
i Stavanger

FAKULTET FOR UTDANNINGSVITENSKAP OG HUMANIORA

BACHELOROPPGAVE

Studieprogram: Historie - Bachelorstudium

Kandidatnummer: 9519 Vea, Frank

Veileder: Dversnes, Torjus

Tittel på bacheloroppgaven: Kritisk Tenking & Kildebruk i en Historisk Fantasiverden

Antall ord: ...6878.....

Antall vedlegg/annet:

Stavanger,18mai 2022.....
dato/år

Kritisk Tenking & Kildebruk i en Historisk Fantasiverden

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse	2
1. Innledning	3
2. Teori	5
2.1. Assassin's Creed	5
2.2. Valhalla	5
2.3. Kritisk Tenking	7
3. Metode	9
4. Analyse	12
4.1. Historiske Personer	12
4.2. Historiske Steder & Arkitektur	15
4.3. Ideologiske Temaer	16
5. Konklusjon	17
6. Referanser	18
7. Vedlegg	20
Vedlegg 1:	20
Vedlegg 2:	20
Vedlegg 3:	21
Vedlegg 4:	22
Vedlegg 5:	23

Sammendrag

I denne oppgaven skal jeg se nærmere på historiebruk i *Assassin's Creed: Valhalla* med fokus på kritisk tenking og kildevurdering fra et læringsperspektiv. Jeg går nærmere inn på de ulike måtene Ubisoft Montreal har brukt historiske kilder på, og hvordan dette blir presentert i spillet, samt de ulike kreative løsningene de har valgt å bruke ved mangel på gode primærkilder. Ved

bruk av flere ulike artikler som omhandler historie og dataspill er målet mitt å fremheve hvor viktig kritisk tenking er når man spiller et historiebaseret spill som *Assassin's Creed: Valhalla*.

Nøkkelord

Assassin's Creed, Valhalla, Historie, Historiebruk, Kritisk Tenking, Kildevurdering, Gaming, Læring.

1. Innledning

“*History is our playground*” er et sitat som de siste årene har blitt gjentatt om *Assassin's Creed* serien i ulike intervjuer og nyhetsartikler.¹ I årene siden det første spillet kom ut i 2007 har de dratt mye oppmerksomhet for sin historisk autentiske spillverden, med byer som London(Lunden), Konstantinopel og Athen, og historiske personer fra Kleopatra til da Vinci, har Ubisoft bygget en spillserie som baseres seg på noen av de mest interessante historiske periodene og stedene fra og med antikken. Ubisoft hyrer egne historikere for å konsultere innen de ulike tidsperiodene slik at de kan ivareta en mest mulig realistisk fremstilling for så å bygge videre på det med sine egne fantasihistorier. Ettersom læring og pedagogikk har blitt mer digitalt og interaktiv i senere år² må vi spørre oss selv; **på hvilken måte kan man bruke spill som *Assassin's Creed: Valhalla* for å videreføre kunnskap og engasjere folk, og hvilke forbehold må man ta med tanke på kritisk tenking og kildevurderinger?**

Grunnen til at det er viktig å se på ulike forhold rundt dette er fordi *Assassin's Creed* og liknende spill er fordi de ikke spesifikt er laget med undervisning i tankene. Først og fremst er de et kommersielt motivert produkt som skal appellere til flest mulig og drive salgsstatistikken oppover, men de tar sterkt i bruk historie og mytologi for å drive engasjement. Historien blir også brukt for å kontekstualisere opplevelsen for spilleren, i likhet med andre former for media som filmer og serier, deriblant *Star Wars* som baserer seg på historien og

¹ Batchelor, “History Is Our Playground.”

² “Veileder_hensiktsmessig_bruk_bm_lav.Pdf,” 7.

kulturen til samurai epoken i Japan³, bruker *Assassin's Creed: Valhalla* mytologi og historiske fakta fra vikingtiden. Ved å gjøre dette tar de utgangspunkt i at publikum har en viss forestilling om hvordan vikingtiden opplevdes og noe grunnleggende informasjon om vikingtiden. De bygger så videre på dette med å spe på historiske fakta i tillegg til sine egne fantasifortellinger som driver spillet og spillhistorien fremover. Ved å spille gjennom *Valhalla* blir man presentert med mye ulik informasjon om vikingene, anglo-sakserne og hvordan det utspilte seg da deres kulturer først møttes på de britiske øyer. Alt dette blir presentert som del av samme historie, med lite skille i selve spillet på hva som er basert på virkeligheten og hva som er fantasi. Det er derfor viktig å ta i bruk kritisk tenking hvis man skal kunne si at man har lært noe fra spillet. Ubisoft Studios må også under produksjon og markedsføring av spillet ta hensyn til hvordan de fremstiller spillets mening. Har spillet noe reelt bruksområde eller en dypere mening utover generell underholdning, og hvilke politiske og tematiske emner må de isåfall ta hensyn til når de bruker en spesifikk historisk periode? Alt dette kommer jeg tilbake til senere i oppgaven, men det er verdt å holde i mente ettersom jeg skal ta for meg blant annet dataspill, *Valhalla* og kritisk tenking generelt før den tid.

Personlig har jeg spilt dataspill så lenge jeg kan huske, og det er i stor grad takket være dem jeg endte opp med å først bli interessert i historie og bestemte meg for å ta en utdanning innen det. Spill som *Age of Empires*, *Call of Duty* og ikke minst de tidligere utgivelsene i *Assassin's Creed* serien, fikk meg tidlig engasjert i historie og ulike historiske epoker.

Ettersom spillindustrien har vokst enormt de forrige tiårene og med spådd økt vekst fremover de neste årene⁴ er det stor grunn til å tro at dataspill vil få en enda større innvirkning på livet vårt fremover, med nye teknologier som virtuell virkelighet (Virtual Reality/VR) og mer avanserte måter å fordype spilleren i en verden på kan dataspill brukes til så mangt når det gjelder undervisning og læring, mens det i tillegg er engasjerende og ikke minst lønnsomt for spillskapene. Og ettersom læring blir mer digitalt basert som nevnt ovenfor, er det stor grunn til å være forsiktig optimistisk med tanke på potensielt utbytte fra historie baserte spill som *Assassin's Creed*, men som med alle andre nyutviklinger kommer det visse negative sider. Min teori er at kritisk tenking og kildevurdering kommer til å bli viktigere ettersom digital undervisning og læring blir mer populært.

³ MacCallum-Stewart and Parsler, "Controversies: Historicising the Computer Game," 203.

⁴ "Global Gaming Industry to Cross \$314 Billion by 2026..."

2. Teori

2.1. Assassin's Creed

Assassin's Creed er en videospill serie som baserer seg sterkt på ulike historiske tidsperioder; fra antikke hellas i *AC: Odyssey*, til Egypt under faraoene i *AC: Origins* og ikke minst vikingtiden i *AC: Valhalla* (per nå referert til som *Valhalla*) som er spillet jeg skal fokusere på i denne teksten. Spillserien tar utgangspunkt i en konflikt mellom to organisasjoner, Templars(Tempelriddere) og Assassins, begge veldig beryktede, mytologiske organisasjoner, som fører en skjult krig om kontroll på artefakter etterlatt av en høyst avansert oldtids sivilisasjon. Tempelridderne blir fremstilt som en maktsyk, kontrollerende organisasjonen som ønsker artefaktene for kontrollen den gir dem over befolkningen. Som oftest ledet av historiske personer som blant annet Pave Alexander VI(*Brotherhood*) Kong Alfred den store (*Valhalla*), er det disse og deres undersåtter spilleren kjemper mot. Spilleren tar rollen til en fiktiv karakter som av ulike årsaker havner i konflikt med tempelridderne og sluttmålet er å utslette tempelridderordenen for "redde verden". Alle spillene, *Valhalla* inkludert, tar sted i vår samtid hvor en person blir plassert i en maskin kalt "Animus". Denne maskinen lar deg gjenoppleve minnene til dine forfedre ved å gå inn i minnene som ligger lagret i ditt DNA, og målet er å oppdage hvor de gjemte de ulike artefaktene slik at de kan gjenoppdages i nåtiden. Dette skaper en interessant dynamikk, hvor ulikt andre spill som for eksempel *Crusader Kings*-serien eller *Total War*-serien, tar *Assassin's Creed* utgangspunkt i å gjenoppleve, fremfor å skape alternative tidslinjer. Det vil si at handlingene dine i spillet ikke har noe utfall for hva som skjer i fremtiden. Hovedfokuset til spillet ligger i disse minnene og å gjenoppleve fortiden og dens hendelser.

2.2. Valhalla

Vikinger har vært populære det siste tiåret med TV-programmer som *Vikings*(2013-2020), *The Last Kingdom*(2015-2022), filmer som *The Northman*(2022) og spill som *God of War*(2018). Alle heftig basert på vikingtiden og norrøn mytologi, *Assassin's Creed: Valhalla* føyer seg til

på listen med salg på over en milliard dollar.⁵ Noe som reflekterer hvor massiv spillindustrien er og hvor stort publikum *Assassin's Creed* klarer å trekke.

I *Valhalla* tar majoriteten av handlingen sted under vikingtiden cirka år 872 til 878, deler av handlingen finner sted i Norge, men hovedfokuset er på vikingenes invasjon og raid på de Britiske øyer. Hovedkarakteren vi følger i fortiden er en viking ved navn Eivor. Spilleren kan selv velge om Eivor skal være mann eller dame, og dette forandrer tilnærmet ingenting med spillopplevelse unntatt noen ordvalg i dialog. Grunnen til at man har muligheten til å velge kjønn er at spillutviklerne mente at kvinner spilte en stor rolle i vikingsamfunnet og kunne derfor bli representert som vikinger mens man fortsatt holdt vedlike en grunnleggende historisk nøyaktighet.⁶

Eivor er en del av en klan kalt Klan Ravn (Raven Clan) som blir ledet av kongen av Rygjafylke(Rogaland), Styrbjorn Sigvaldisson. Sigvaldisson er en oppdiktet karakter og er ikke en av de flere historisk personene som senere blir aktuelle, og her støtter vi på et av hindrene med å bruke *Valhalla* som grunnlag for historisk viten. Skillet mellom reelle historiske og fiktive personer er svært uklart, men dette kommer jeg tilbake til senere i analysedelen av denne oppgaven. Introduksjonen i *Valhalla* er at Eivor blir kjent med såkalte Hidden Ones (Et tidligere navn på gruppen som senere blir kjent som Assassins) og fikk hjelp til å ta blodhevn på en annen klan. I etterkant av dette dukker Harald Fairhair (Harald Hårfagre) opp og legger krav på Rogaland. Reisen går så til England, spesifikt kongeriket Mercia og vikinglandsbyen Ravensthorpe, man blir da plassert i et komprimert, åpent landskap som skal etterligne en del av Britannia, mens det fortsatt opprettholder spillutviklerens ønsker om fremkommelighet og begrenset reisetid(se [vedlegg 1](#) for kart). Spilleren får så mulighet til å utforske og fullføre oppdrag for å drive historien fremover. Eivor og hans klansmenn kan plyndre, stjele og kjempe mot de ulike engelske kongerikene i spillet for å oppnå kontroll i ulike deler av landet, og for å få ressurser til å oppgradere landsbyen Ravensthorpe. Eivor blir rekruttert av The Hidden Ones for å spore opp og drepe medlemmer av The Order of the Ancients. Etersom man spiller blir flere av disse medlemmene oppdaget frem til man kommer til lederen som viser seg å være Kong Alfred av Wessex. Order of the Ancients bar elementer av gudstilbedelse til den forhistoriske rasen kalt Isu. Det var denne høyteknologiske rasen som laget artefaktene kalt Pieces of Eden, som ble brukt for å kontrollere mennesker. I *Valhalla* ønsker Kong Alfred å oppløse ordren fra innsiden av fordi han er en gudfryktig kristen som mener at tilbedelsen av

⁵ “*Assassin's Creed Valhalla*.”

⁶ Noël, “*Assassin's Creed Valhalla – The History Behind the Viking Legend*.”

disse Isuene er hedensk. Etter man har kommet langt nok i spillet blir det klart at Eivor har delvis blitt assistert av Kong Alfred til å myrde andre medlemmer i ordren. Kong Alfred starter så en ny ordre som utvikler seg til tempelridderne(Templars) slik vi kjenner dem fra andre *Assassin's Creed* spill satt i senere tidsperioder.

2.3. Kritisk Tenking

For å undersøke hvordan dataspill tar i bruk historie må man også se på hvordan brukeren forstår og absorberer spillet og informasjon som blir gitt. Hvordan tolker brukeren historien og hva må man være bevisst på når man spiller? Kritisk tenking er en stor del av dette fordi det bevisstgjøre brukeren på informasjon som blir absorbert. Kritisk tenking blir av Svartdal for Store Norske Leksikon definert blant annet som å analysere og vurdere informasjon om et saksforhold med tanke på å danne seg en velbegrunnet og korrekt oppfatning, ofte som grunnlag for handling.⁷ Så vi kan si dette er den allmenne formeningen av hva kritisk tenking betyr. En annen definisjon hentet fra faglitteraturen til Ferguson & Krange er at “Kritisk tenking innebærer å tenke «dypt og fleksibelt om viktige saker». Mer spesifikt betyr det å kunne vurdere kvaliteten av ulike argumenter, bevis og kilder, og på basis av dette trekke gyldige slutninger. Det vil si å kunne tolke, analysere, evaluere og ta beslutninger med utgangspunkt i forskjellige informasjonskilder og en kritisk analyse av informasjonskildene, blant annet av deres indre sammenheng og resonnement, sett i lys av andre kilder”⁸.

Med grunnlag i disse definisjonene vil jeg med hensikt i denne oppgaven fokusere på den delen som handler om kildekritisk tenking, altså det å tolke, analysere, evaluere og vurdere kvaliteten på ulik informasjon. Det er dette jeg mener blir mest relevant i forhold til gjennomspilling av *Assassin's Creed: Valhalla*. Dette blir da altså strategisk kildevurdering noe som viser til leseren, eller i dette tilfellet spillerens, evne til å bruke kildeinformasjon, som inkluderer ulike kriterier deriblant om forfatteren er kvalifisert til å uttale seg om temaet og hensikten med å opplyse eller vise fram det spesifikke temaet.⁹

Så hvorfor er kritisk tenking såpass viktig i denne konteksten? Vel, som tidligere nevnt er dataspill en voksende industri, flere og flere personer spiller regelmessig, relativt unge mennesker representerer en stor del av disse der 20% er under 18 år og 38% mellom 18 og 34

⁷ Svartdal, “kritisk tenkning.”

⁸ Ferguson and Krange, “Hvordan fremme kritisk tenkning i grunnskolen?,” 196.

⁹ Ferguson and Krange, 196.

år i USA per 2021 og 77% av befolkningen under 18 år sier de spiller dataspill.¹⁰ Mest sannsynlig er det norske markedet lignende, og Helsedirektoratet har blant annet gått ut med anbefaling om å begrense skjermtid for de aller minste.¹¹ De aller minste er (forhåpentligvis) ikke de som spiller *Assassin's Creed* i og med at det spillet har aldersgrense på 18+, men det reflekterer likevel utviklingen i samfunnet rundt økende bruk av digital underholdning. Skillet mellom nyere form for læring og historieundervisning og "gammeldags" i form av tekster blir tatt opp av MacCallum-Stewart. Her beskriver han sammenligningen mellom spill som baserer seg på historiske hendelser og tekster.

*"Once historical games move outside game studies and are scrutinised by more traditional means (including the media), Klevjer's idea of genre blindness is not only not considered, but frequently becomes a weapon. As with Niall Fergusson's comments, critics refuse, or simply do not understand that history is not the sole function of the game itself. The traditional embarrassment that comes alongside a scholar acknowledging that games might have an educational function leads critics to compare them unfavourably with texts that address the subject far more directly. Game Studies largely agrees that games do not function to a single purpose (hence the need to be a discipline in their own right or genre) – thus their aim is not just history, it is also gameplay, narrative, flow, agency, and so on. These factors cannot help but clash on some levels, but it is a tension that is easy to exaggerate if compared to more linear texts such as history books or lessons. Games cannot, and do not try to compete, and the fact that counterfactualism is an inevitable part of their construction also means that they are constantly aware that in some ways accurate historical representation in digital games is always going to be impossible."*¹²

Her ser vi et av problemene rundt dataspill og historiebruk. MacCallum-Stewart tar opp poenget med at dataspill ikke har historie eneste formål, men selve spillopplevelsen med fortellinger, flyt og generell brukeropplevelse og at dette forårsaker at et spill aldri kan være helt historisk korrekt. Begrepet *counterfactualism*, eller kontrafaktisk på godt norsk, blir brukt. Med dette menes hypotetiske situasjoner som kunne oppstått hvis ting hadde skjedd litt

¹⁰ Entertainment Software Association, "2021 Essential Facts About the Video Game Industry," 2.

¹¹ NTB, "Helsedirektoratet med nye råd."

¹² MacCallum-Stewart and Parsler, "Controversies: Historicising the Computer Game," 205–6.

annerledes. Dataspill utviklere tar i bruk dette for å skape en fungerende opplevelse for spilleren noe Bruce Shelley nevner i relasjon til *Age of Empires* serien;

*“one of the key element in any Age of Empires game is verisimilitude -- the idea that while a game doesn't have to be completely historically accurate, it should contain enough accurate elements that one gets the flavor of the time period ... "We're creating a commercial product here, a game that we'd like to appeal to a lot of people. Creating a truly accurate historical videogame would not only touch on areas we'd rather not deal with, in the end it just wouldn't be any fun.”*¹³

Her ser vi igjen det gjentagende temaet med å ta i bruk kreativ frihet for å utfylle historiske fakta, noe som fører til et bedre spill men enn mindre historisk korrekt opplevelse. Ut i fra all denne varierte litteraturen som til dels tar for seg temaet rundt dataspill og kritisk tenking mener jeg at kritisk tenking og strategisk kildevurdering er uvurderlig i kontekst digital historiebruk og eventuell digital læring.

3. Metode

I arbeidet med denne teksten har jeg også spilt gjennom *Assassin's Creed: Valhalla* og kommer til å bruke eksempler fra min egen gjennomspilling, se på de ulike måtene spillet bruker historie på og sette det i lys av litteraturen rundt kritisk tenking og diskutere hvordan informasjon man absorberer fra spillet må bearbeides.¹⁴ Det har blitt gjort flere undersøkelser på historiebruk i *Assassin's Creed* serien, blant annet; Lisa Gilbert (2019) “Assassin's Creed reminds us that history is human experience”, Aris Politopoulos (2019) “History Is Our Playground” og Charles Darrell (2021) ”Assassin's Creed: Odyssey Discovery Tours med genetisk og genealogisk historiemedvetande” og flere andre. Alle bidrar med et ulikt synspunkt og tar fokuserer på ulike deler av historiebruken både i spill generelt og mer spesifikt rettet mot *Assassin's Creed*. Artikkelen skrevet av Politopoulos, Mol, Boom & Ariese¹⁵ går direkte inn på historiebruken i det forrige spillet i serien *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) og om spilleren

¹³ MacCallum-Stewart and Parsler, 205.

¹⁴ Politopoulos et al., “History Is Our Playground,” 1.

¹⁵ Politopoulos et al., “History Is Our Playground.”

samhandler med den på en meningsfull måte eller om man bare myrder seg gjennom en historisk setting. Denne artikkelen tar for seg hovedsakelig hvordan spilleren opplever spillverdenen i med tanke på realistisk arkitektur, klesplagg og hverdagslig liv og den generelle spillopplevelsen. Den går lite inn på skillet i spillet mellom fiktive og virkelige historiske personer og hvordan dette blir håndtert, noe jeg tenker å ha mer fokus på. Gilberts artikkel “*Assassin’s Creed* reminds us that history is human experience”¹⁶ har hovedsakelig fokus på historisk empati og det sosiale aspektet man opplever når man spiller spillet og får “samhandlet” med de historiske personene som f.eks. George Washington (*AC:III*). Historisk empati defineres i Gilbert sin studie som evnen til å identifisere hva man vil lære om i historien, danne et grunnlag for moralitet om det som skjedde, å ha medfølelse for menneskene i fortiden selv om det er umulig å hjelpe dem, og være villig til å bruke det man har lært av fortiden i nåtiden. Grunnen til at jeg har valgt å bruke denne studien i min oppgave er fordi selv om den ikke direkte omhandler kritisk tenking, er det fortsatt basert på samme spillserie og historisk empati er uten tvil en viktig faktor i læringsutbytte og påvirker hvordan man innhenter informasjon i løpet av spillingen. En mer engasjert spiller vil mest sannsynlig kunne hente og huske mer informasjon enn mindre engasjerte spillere, derfor vil historisk empati, evnen til å leve seg inn i spillet, og hvor godt spillet lar spilleren leve seg inn være en viktig faktor i hvordan historie settingen blir opplevd og hvor autentisk spilleren føler det er. Spesielt det at spillet føles autentisk er viktig for at spilleren skal leve seg inn i verden og absorbere informasjon på en annen måte. Dette er et tema Gilbert tar opp i sin analyse, hvor hun har intervjuet ulike studenter som har spilt gjennom ulike spill i *Assassin’s Creed*-serien og forteller hvordan de opplevde den historiske delen av spillet.

“My analysis showed that playing Assassin’s Creed influenced students’ perceptions of the past through a visceral sense of lived experience and empathetic engagement with characters. Students relished a sense of human connection with the past as they described becoming more aware of historical figures as people and more aware of historical perspectives they had not previously considered. As a result, many allowed Assassin’s Creed to rewrite their school-based understanding of history, even when the games suggested a negative view of an event with which their contemporary identities intersected. Frequently contrasting their relationship to history through the games with their school-based associations of the topic, students perceived so many positives in their emotional engagement with Assassin’s Creed that they often uncritically trusted that their gameplay experiences translated to real insight about the lived experiences of people in the past. Even as they theorized about the historical accuracy of

¹⁶ Gilbert, “*Assassin’s Creed* Reminds Us That History Is Human Experience.”

Assassin's Creed, they often did so in a way that evidenced a great deal of trust in Ubisoft's game designers"¹⁷

Dette utdraget fra Gilberts analyse reflekterer flere ting; blant annet at spillerne lever seg inn i spillets historiske setting og føler seg som en aktiv deltaker i historien, i tillegg viser den til at spillerne ofte stiller spørsmål ved den historiske nøyaktigheten i spillet, men at de gir mye tillit til informasjonen spillet gir og måten Ubisoft har valgt å vise den på. Dette bekrefter nødvendigheten for kritisk tenking rundt historiske dataspill. Gilberts studie har mer fokus på historisk empati og hvordan den påvirker personers oppfatning av historie, men hun stiller også spørsmål ved den historiske påliteligheten spillet har. Studentene hun har intervjuet kommer med egne utsagn som omhandler kildevurdering:

"Students also tended to trust the designers to present an unbiased view of history. George interpreted the opening screen at the beginning of Assassin's Creed that tells players the game was developed "by a multicultural team of various religious faiths and beliefs" as providing proof of neutrality. Reflecting on the possibility for bias, Gareth said video games represented a medium in which designers "don't necessarily have an agenda, other than to broaden people's ideas of what happened." He estimated that Ubisoft did "a pretty good job of appearing pretty unbiased" because they showed how "the good people that we see in history do bad things.""

Og:

*"For example, Joseph described how Ubisoft made use of "a full force of historians" to find competing views so that they can "create a collective view of what they know and they'll put it in to the game." Alessandro expressed confidence in the designers, saying "I'm sure the researchers at Ubisoft spent a lot of time figuring out what daily life was like" and enthused, "It's amazing just how Ubisoft does it with just putting you in there and how things are so accurate with what they do." Incorporating an awareness of the game as an entertainment product, Adam reflected,"*¹⁸

Igjen vises det til kildevurdering og kritisk tenking, men det reflekteres i intervjuene at spillerne gir mye tillit til Ubisoft Montreal og teamet som står bak spillutviklingen. Til sammen viser dette kritisk tenking er høyst relevant både med tanke på *Valhalla*, men også andre former for data spill og underholdning basert på historiske settinger. Et problem med å bruke intervjuer fra studenter er at de vil være i alder hvor de har vokst opp med *Assassin's Creed* spillene. I denne forskningsartikkelen valgte Gilbert bevisst å bruke studenter som tidligere hadde delvis

¹⁷ Gilbert, 119.

¹⁸ Gilbert, 127.

spilt eller fullstendig spilt gjennom et eller flere spill i serien tidligere, noe som gjør at de kan fokusere fullstendig på historien og ikke på spillmekanikken. Men det betyr også at de er predisponerte til å være positivt innstilt til spillet, i og med at de har vist interesse i serien fra før av. Så opplevelsene deres vil mest sannsynlig ikke være representable for en person som aldri har spilt *Assassin's Creed* før.

4. Analyse

4.1. Historiske Personer

Som nevnt tidligere i teksten er en av de første karakterene man blir presentert for i *Assassin's Creed: Valhalla* Styrbjorn Sigvaldisson som er lokal høvding over området man først begynner spillet i. Kort tid etter ankommer Harald Hårfagre og blir introdusert som høvding og kommende konge over Norge. Spillet skiller ikke mellom disse to personene med tanke på hvem som er basert på en virkelig historisk person, og en fiktiv karakter. Du får informasjon om de ulike karakterene i noe som kalles *Codexen*, her får du en kort tekst om hvem du har møtt og hvem de var i spillet. Her er det også mangel på skille mellom reelle og fiktive personer, noe som gjør at man som spiller må være klar over dette fra før av, eller søke det opp i etterkant. (Se [vedlegg 2](#) for bilde av *Codex*-innlegget om Harald Hårfagre). Mye av det vi har av historiske kilder om Harald Hårfagre er hentet fra *Heimskringla* antatt skrevet av Snorra Sturluson¹⁹ som ikke er verdens beste kilde i og med at denne er skrevet omtrent 300 år etter hans antatte levetid. Men ut i fra *Heimskringla* samt andre kilder er det rimelig å anta at Harald Hårfagre var Konge over ihvertfall store deler av Norge, men det er ifølge Bandlien omdiskutert hvor langt kongemakten hans strak seg.²⁰ Dårlig kildegrunnlag er en av grunnene til at perioden mot slutten av 800-tallet som *Assassin's Creed: Valhalla* er satt i ofte refereres til som "The Dark Ages", eller "De Mørke Århundrer" på norsk. Dette er også noe som anerkjennes av personer som har jobbet med forskningen i forkant av spillutviklingen. Noe historiker Thierry Noel poengterer i et intervju med TSA:

"TSA: Is it true that during the development of Assassin's Creed Valhalla you had a significant lack of supporting historical evidence?"

¹⁹ Snorri Sturluson, *Heimskringla*.

²⁰ Bandlien, "Harald Hårfagre."

TN: There's so little evidence compared to Assassin's Creed Origins on Ancient Egypt or AC Odyssey on Ancient Greece, there's so little documentation. Obviously, in this case, we do the research you need but we also ask the experts; the historians, archaeologists and linguists. We ask them to help us rebuild that world in the absence of direct sources. But it's always a case of careful reconstruction to fill the gaps.

TSA: Talking of those gaps, are they a help or a hindrance?

TN: It's quite the challenge, I think we were quite surprised at first. Sometimes it's best to have the guidelines everywhere, so you can walk carefully on the timeline of the facts of history. But it's also an advantage, you have more freedom to build something around it. In terms of authenticity, we try to stay in the guidelines, to fill the space with authentic elements. I'm not only talking about material culture, buildings, or things like this but to respect the culture, the spirit of the period. Even when you think you have a large opportunity to build what you want you still have to try to follow the logic of the period.”²¹

Ut i fra dette intervjuet får vi en innblikk i den kreative prosessen som står bak *Assassin's Creed: Valhalla*. Det at historikere som har jobbet med utviklingen av spillet anerkjenner mangelen på kilder, og viser en åpenhet om at de har måtte tatt kreative valg for å “fylle inn tomrommene”, gjør at de skaper en troverdighet til publikum. Vel og merke blir ikke dette åpenbart opplyst om i selve spillet, og man må lese intervjuer gjort av tredjeparter for å være klar over det. Mangelen på kilder gjør at Ubisoft har større kreativ frihet når det kommer til hvordan de velger å fremstille Harald Hårfagre og tilsvarende karakterer i spillet. I motsetning til enkelte andre utgaver i serien som for eksempel *Odyssey*(antikke Hellas) og *Brotherhood*(1500-tallets Italia) hvor det er perioder og personer vi har mer informasjon om som tidligere nevnte Da Vinci eller Sokrates, som det finnes notater og skrifter eller annet arbeid etter. Dette gjør at de allerede har relativt veletablerte “personligheter” og visse trekk man må ta hensyn til når man lager et spill man påstår er historisk basert. Vikingene, anglo-sakserne, og spesielt enkeltindivider fra denne tiden, blir mer åpent for kreativ utbroderinger av utviklerne. En av faktorene i kritisk tenking er som tidligere nevnt strategisk kildevurdering. Strategisk kildevurdering går ut på å vurdere om forfatteren, eller i dette tilfellet spillutviklerne, er kvalifiserte til å uttale seg om temaet og hensikten med å gjøre det. Ubisoft har flere ulike grener som jobber uavhengig av hverandre med ulike prosjekter. *Assassin's Creed: Valhalla* ble produsert av Ubisoft Montreal under ledelse av hovedprodusent Julien Laferrière.²² Teamet

²¹ “The Missing History of Assassin's Creed Valhalla.”

²² “From 17 Studios to 1,000 – How Assassin's Creed Valhalla Crossed the Finish Line During the Pandemic.”

ansatte også en historiker, Thierry Noel, til sin Editorial Research Unit for å bidra til autentisitet og troverdighet. Noel har ifølge LinkedIn doktorgrad i historie fra Universitetet i Paris fra 2004, men hans fokusområde har vært på relativt nylig Latinamerikansk historie²³ og ikke europeisk, vikingtiden eller middelalderen, som hadde vært mer relevant for et spill som *Valhalla*. Det gir allikevel en viss kredibilitet at de har en erfaren historiker som man kan anta har jobbet med ulike former for historie og historiebruk gjennom karrieren som kan påvirke spillet.

Harald Hårfagre blir først presentert som en alliert av den lokale høvdingen

Styrbjorn Sigvaldisson i kampen mot en rivaliserende høvding ved navn Kjotve, som er samme navn som en av kongene som Harald kjempet mot i Slaget ved Hafrsfjord ifølge *Heimskringla*.²⁴ Om karakteren er basert på denne Kjotve blir ikke opplyst om, men i *Valhalla* kalles han Kjotve The Cruel (Kjotve Den Grusomme), mens i *Heimskringla* kalles han Kjotve Den Rike. Eivor med hjelp fra Kong Haralds menn beseirer Kjotve og Kong Harald annekterer landet hans, i tillegg til landet til Styrbjorn Sigvaldisson. Disse hendelsene i spillet kan ses på som en utvannet versjon av Slaget ved Hafrsfjord da Kong Harald endelig får et forent Norge. Harald fremstilles som en ambisiøs mann med langt hår og skjegg (se [vedlegg 2](#)), noe som er i tråd med hvordan han beskrives i skaldekvadene som handler om han. Det har i nyere historieforskning blitt debattert om Harald virkelig kan regnes som en reell person eller om han burde omtales som en mytisk eller legendarisk person. Sverrir Jakobsson skriver blant annet:

“For den generasjon av nordmenn som leste historie rundt århundreskiftet 1900 var Harald Hårfagre en person som hadde hevdet det norske folks nasjonale selvstendighet i ett avgjørende vendepunkt. Nesten samtidig hevdet islandske historikere et historiesyn og iflg. den oppsto den islandske nasjon i frihetskampen mot Harald Hårfagres tyranni. Denne historieoppfatningen var preket av Snorre Sturlusons utførlige skildring av Haralds erobring av kongemakten og samlingen av Norge på 800-tallet: En historie som for det meste er blitt motsagt av senere tids historikere. Men likevel levde historien om Harald Hårfagre videre. Og det gjorde den på grunn av Snorres kilder, skaldekvadene. I denne artikkelen argumenteres det for at vi ikke formår å begripe eller tolke våre kilder uavhengig av 1200-tallets historikere. Og når man ikke kan benytte skaldedikt som selvstendige kilder, blir flere saker vedrørende

²³ “Thierry NOËL | LinkedIn.”

²⁴ Snorri Sturluson, *Heimskringla*, 67.

Haralds historie usikre. Harald Hårfagre skal skjønnes som en mytisk eller legendarisk person, ikke en historisk skikkelse. ”²⁵

Så her har Ubisoft en person med omdiskutert bakgrunn med tanke på hans liv og handlinger og hvor mye av det som faktisk har skjedd, dette gjør at de kun trenger en viss grad av korrekthet (korrekthet i form av det som anses av en andel for å være fakta, eksempelvis at han var Konge av Norge og hadde langt hår), for å opprettholde imaget som historisk korrekt spill. Grunnet lite eller dårlige kilder kan de da fylle ut resten selv og fortsatt fremstå som autentisk, denne kreative friheten er viktig for å fylle ut spillet, men skaper også problemer. Dette demonstrerer igjen viktigheten av kritisk tenking og strategisk kildevurdering.

4.2. Historiske Steder & Arkitektur

Valhalla baserer seg hovedsakelig i Britannia(England) og flere steder i *Valhalla* kommer man over rester av romersk arkitektur som for eksempel Lundens amfiteater(se [vedlegg 3](#)) som er basert på et virkelig romersk amfiteater funnet i London i 1988.²⁶ I spillet er amfiteateret en del større proporsjonalt enn det virkelige var, som er et designvalg Ubisoft mest sannsynlig har tatt for å fremheve steder de mener er severdige eller viktige for spillet historie. Problemene oppstår når de velger å forstørre ting til massive proporsjoner, som noen av statuene som kan finnes rundt omkring i spillverdenen(se [vedlegg 4](#)). Disse statuene har ingen reell bakgrunn i virkelighetens Britannia og er kun brukt i spillet for å fylle opp tomrom antakeligvis. Kombinasjonen av reelle historiske steder og arkitektur blandet med falske, og i noen tilfeller fullstendig uvirkelige bygninger og statuer, skaper igjen usikkerhet for spilleren rundt hva som er historisk basert og hva som er fiktivt eller feil. Et siste eksempel finner vi i Norge, hvor Ubisoft velger å vise frem klassiske stavkirker(se [vedlegg 5](#)) Grunnen til at dette er rart er fordi samtlige personer man treffer på i *Assassin's Creeds* versjon av Norge er hedninger og tror på norrøn mytologi. Kristningen av Norge skjedde ikke før noen hundre år senere, og det fremstår derfor som merkelig at det skal være en kristen stavkirke i et land uten kristne. Det fremstår som at Ubisoft har tatt en del valg når det gjelder arkitektur kun for at spillet skal se storslagent ut., og ikke for å forsøke å opprettholde autensiteten. Dette hjelpes ikke av at Ubisofts Thierry Noel uttalte i intervjuet som er henvist til tidligere at:

²⁵ Jakobsson, “The Early and the Late Myth of King Harald Fairhair,” 213.

²⁶ “London’s Roman Amphitheatre.”

“ In terms of authenticity, we try to stay in the guidelines, to fill the space with authentic elements. I’m not only talking about material culture, buildings, or things like this but to respect the culture, the spirit of the period.”²⁷

Dette skaper en usikkerhet rundt kredibiliteten til spillutviklerne, hvor de påstår å opprettholde autentiske elementer men allikevel velger å legge til elementer som er fullstendig fiktive uten noen særlig nødvendig årsak, som i verste tilfelle kan bryte immersjonen i spillet. Noe som Gilbert peker på som en viktig årsak til at folk oppslukt av spillverden og virkelig får absorbert historien i settingen.²⁸

4.3. Ideologiske Temaer

En av grunnene til at historiebruk i spill og media er komplekst er fordi vi ser på historien med utgangspunkt i nåtidens verdier og normer. Dette fører til at blant annet temaer som likestilling og slaveri blir bevisst håndtert på en spesifikk måte. Som tidligere nevnt har en av Ubisofts ansatte historikere kommentert bruken av kilder i *Assassin’s Creed: Valhalla*. Thierry Noel snakket da om manglende primærkilder og nødvendigheten for å fylle ut tomrommene i den historiske settingen når man ikke hadde informasjon som passet, eller man ikke ble enig om hvilken informasjon som var mest riktig. En av disse løsningene er ifølge Noel muligheten til å spille Eivor som en kvinnelig karakter og inklusjonen av flere kvinnelige vikinger som stiller på lik linje som de mannlige karakteren når det kommer til deltagelse i kamp og det generelle hierarkiet i klanen.

“The archaeological sources are highly debated on that specific issue. But the fact is, and I think what’s really important, is that it was part of their conception of the world. Sagas and myths from Norse society are full of tough female characters and warriors. It was part of their idea of the world, that women and men are equally formidable in battle, and that’s something that Assassin’s Creed Valhalla will reflect.”²⁹

Det er som han nevner debatt rundt om kvinner i vikingsamfunnet, og hvilken rolle de spilte blant som krigere. Hedenstierna-Jonson diskuterer blant annet hvordan det allerede i middelalderen var fortellinger om kvinnelige vikinger som kjempet sammen med mennene, men at dette hovedsakelig ble avskrevet som myter.³⁰ Det vises også til en grav som feilaktig

²⁷ Noël, “Assassin’s Creed Valhalla – The History Behind the Viking Legend.”

²⁸ Gilbert, ““ Assassin’s Creed Reminds Us That History Is Human Experience,”” 120.

²⁹ “The Missing History of Assassin’s Creed Valhalla.”

³⁰ Hedenstierna-Jonson et al., “A Female Viking Warrior Confirmed by Genomics,” 853.

ble antatt som en mannlig kriger grunnet at den var gravlagt med på samme vis som en kunne forvente at en viking kriger var gravlagt, med full utrustning av våpen og skjold, samt to hester. Alt tydet på at dette var en høytstående viking kriger og det ble derfor antatt at det var en mann frem til DNA tester viste at det var en kvinne. Dette anses som den første bekreftede høytstående kvinnelige krigeren³¹, og gir kredibilitet til den avgjørelsen Thierry Noel og Ubisoft tok da de valgte å likestille kjønnene i spillet. Allikevel kan dette anses som en kreativ frihet de har tatt seg, da vi forskere fortsatt er uenige om til hvilken grad kvinner var likestilte i samfunnet på den tiden. Det er derfor viktig å stille seg kritisk til denne likestilte representasjonen av kjønnen vi ser i *Assassin's Creed: Valhalla*.

5. Konklusjon

Ut i fra funnene jeg har gjort mens jeg jobbet med denne oppgaven fremstår det slik at *Assassin's Creed: Valhalla* gjør en relativt dårlig jobb med historiebruken i forhold til de tidligere spillene i serien. Det blir derfor ekstra viktig å fokusere på kritisk tenking og kildevurdering når man spiller gjennom hvis man skal ha noe læringsutbytte. Det kan være flere grunner til at *Valhalla* etter min mening gjør en dårligere jobb enn tidligere spill. En av dem er mangel på kildemateriale, som nevnt flere ganger er Vikingtiden en relativt dårlig dokumentert tidsperiode, spesielt med tanke på skriftlige kilder fra vikingene selv. Dette fører til at Ubisoft tar flere kreative avgjørelser og tilsynelatende går mer for det spektakulære, i stedet for noe mer virkelighetsbasert, noe som gjør at hele spillet inkludert deler som faktisk er basert på historiske kilder, fremstår som usikkert. Som eksempelvis statuene på 30+ meter, eller fullstendig likestilling for kvinner blant vikingene. Sistnevnte er som sagt uklart, men forskere debatteres enda om temaet. Disse relativt små tingene gjør at man blir usikker på informasjonen som blir gitt og begynner å stille spørsmål rundt kredibiliteten.

I forhold til kritisk tenking og kildevurdering er det flere viktige punkter å hente med seg videre. Blant annet deler om strategisk kildevurdering noe vi tidligere i teksten definerte som det som viser til spillerens evne til å bruke kildeinformasjon, som inkluderer ulike kriterier deriblant om forfatteren er kvalifisert til å uttale seg om temaet og hensikten med å opplyse eller vise fram det spesifikke temaet. Noe man spesielt må fokusere på her er hensikten med å vise fram det spesifikke temaet vikinger. Som nevnt tidligere er viking-

³¹ Hedenstierna-Jonson et al., 858.

tematikken veldig populær for tiden, og det er ikke utenkelig at det er nettopp etter å ha sett suksessen til TV-programmer som *Vikings*(2013-2020) at Ubisoft bestemte seg for å lage et viking tematisk *Assassin's Creed* spill. Er det mulig at vi hadde fått et mer historisk trofast spill hvis Ubisoft valgte en tidsepoke med bedre tilgang på historiske kilder?

Et annet spørsmål som sitter igjen er hvor mye ansvar har Ubisoft eller andre spillutviklere for å enten sørge for et historisk autentisk spill, eller opplyse bedre om deler der de har tatt seg kreative friheter? De markedsfører *Assassin's Creed*-serien som et historisk spill med å for eksempel bruke taglines som nevnt i starten: "History is our playground". Så burde de ikke også da ha ansvar for å opprettholde en viss standard, og opplyse i tilfeller de har tatt kreative løsninger? Fremover i digital underholdning og undervisning er det uansett viktig å holde fokus på kritisk tenking og kildevurdering for å motarbeide desinformasjon.

6. Referanser

- "*Assassin's Creed Valhalla*." In *Wikipedia*, May 7, 2022.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Assassin%27s_Creed_Valhalla&oldid=1086715025.
- Bandlien, Bjørn. "Harald Hårfagre." In *Store norske leksikon*, September 9, 2020.
http://snl.no/Harald_H%C3%A5rfagre.
- Batchelor, James. "'History Is Our Playground': Bringing Assassin's Creed into the Classroom." *GamesIndustry.biz*. Accessed May 3, 2022.
<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-02-14-history-is-our-playground-bringing-assassins-creed-into-the-classroom>.
- Entertainment Software Association. "2021 Essential Facts About the Video Game Industry." *Entertainment Software Association*, 2021, 20.
- Ferguson, Leila E., and Ingeborg Krange. "Hvordan fremme kritisk tenkning i grunnskolen?: Forskningsbaserte forslag." *Norsk pedagogisk tidsskrift* 104, no. 2 (May 26, 2020): 194–205. <https://doi.org/10.18261/issn.1504-2987-2020-02-09>.
- "From 17 Studios to 1,000 – How Assassin's Creed Valhalla Crossed the Finish Line During the Pandemic." Accessed May 17, 2022. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/ND6lN66SMrEGkox3L2l0j/from-17-studios-to-1000-how-assassins-creed-valhalla-crossed-the-finish-line-during-the-pandemic>.
- Gilbert, Lisa. "'Assassin's Creed Reminds Us That History Is Human Experience': Students' Senses of Empathy While Playing a Narrative Video Game." *Theory & Research in Social Education* 47, no. 1 (January 2, 2019): 108–37.
<https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>.
- "Global Gaming Industry to Cross \$314 Billion by 2026..." Accessed May 12, 2022.
<https://finance.yahoo.com/news/global-gaming-industry-cross-314-183000310.html>.
- Hedenstierna-Jonson, Charlotte, Anna Kjellström, Torun Zachrisson, Maja Krzewińska, Veronica Sobrado, Neil Price, Torsten Günther, Mattias Jakobsson, Anders Götherström, and Jan Storå. "A Female Viking Warrior Confirmed by Genomics." *American Journal of Physical Anthropology* 164, no. 4 (December 2017): 853–60.
<https://doi.org/10.1002/ajpa.23308>.

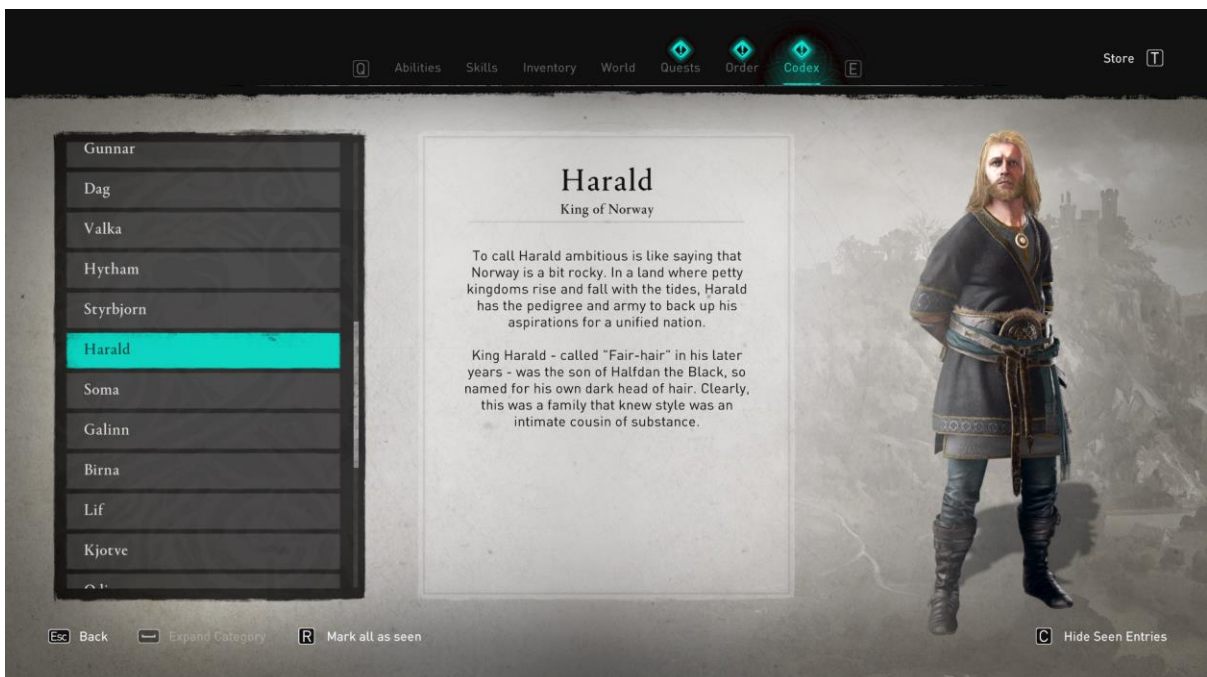
- Jakobsson, Sverrir. "The Early and the Late Myth of King Harald Fairhair." *Historisk Tidsskrift: Udgivet Af Den Norske Historiske Forening* 81 (January 1, 2002): 213–30.
- Joy of Museums Virtual Tours. "London's Roman Amphitheatre." Accessed May 18, 2022. <https://joyofmuseums.com/museums/united-kingdom-museums/london-museums/guildhall-art-gallery-london/londons-roman-amphitheatre/>.
- MacCallum-Stewart, Dr Esther, and Justin Parsler. "Controversies: Historicising the Computer Game," n.d., 9.
- Noël, Thierry. "Assassin's Creed Valhalla – The History Behind the Viking Legend." Accessed April 30, 2022. <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/valhalla/news-updates/3MqVugCVVB0cLydXLn3Xy3/assassins-creed-valhalla-the-history-behind-the-viking-legend>.
- NTB. "Helsedirektoratet med nye råd: Dropp all skjermtid for de minste barna." *Nettavisen*, May 9, 2022. <https://www.nettavisen.no/12-95-3424273331>.
- Politopoulos, Aris, Angus A. A. Mol, Krijn H. J. Boom, and Csilla E. Ariese. "'History Is Our Playground': Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*." *Advances in Archaeological Practice* 7, no. 3 (August 2019): 317–23. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>.
- Snorri Sturluson. *Heimskringla*. London: Viking Society for Northern Research, University College London, 2011.
- Svartdal, Frode. "kritisk tenkning." In *Store norske leksikon*, June 2, 2020. http://snl.no/kritisk_tenkning.
- TheSixthAxis. "The Missing History of Assassin's Creed Valhalla," March 19, 2022. <https://www.thesixthaxis.com/2022/03/19/assassins-creed-valhalla-missing-history/>.
- "Thierry NOËL | LinkedIn." Accessed May 17, 2022. <https://www.linkedin.com/in/thierry-no%C3%AB1-37023080/>.
- Ubisoft Montreal. "*Assassin's Creed: Valhalla*" 2020. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/valhalla>
- Udir. "Hensiktsmessig bruk av IKT i klasserommet." Accessed May 3, 2022. https://www.udir.no/globalassets/filer/veileder_hensiktsmessig_bruk_bm_lav.pdf.

7. Vedlegg

Vedlegg 1:



Vedlegg 2:



Vedlegg 3:



Vedlegg 4:



Vedlegg 5:

