



Höskolan Kristianstad
291 88 Kristianstad
044-20 30 00
www.hkr.se

C-Uppsats i religionsvetenskap

Våren 2014

Lärarytbildningen

”What's the Matter? You Can't Stand the Sight of a Strong Nord Woman?”

En analys av fornnordisk kultur, religion och samhälle i
datorspelet The Elder Scrolls V: Skyrim

Författare
Martin Daun

Handledare
Zenita Johansson

”What's the Matter? You Can't Stand the Sight of a Strong Nord Woman?”

En analys av fornnordisk kultur, religion och samhälle i datorspelet The Elder Scrolls V: Skyrim

Abstract

Syftet med denna uppsats är att undersöka genom hermeneutisk analysprocess hur fornnordisk mytologi, samhälle och kultur har inspirerat The Elder Scrolls V: Skyrim. Uppsatsen börjar med en övergripande genomgång av den historiska epok som kallas för vikingatiden. Här får läsaren en inblick i vikingarnas vardag, som innefattade jordbruk, handel och sjöröveri. Även samhällets uppbyggnad och dess klassindelningar nämns för att läsaren skall få lite av den generella kunskap som behövs för att följa med i analysen som denna uppsats baseras på. Även grundläggande beskrivning av den religiösa kulturen tas upp och ett antal av gudarna beskrivs. I analysdelen så använder författaren sig av sina förkunskaper för att finna representationer och avvikelser av fornnordisk mytologi och kultur i materialet. Slutsatsen av denna uppsats visar på att det fanns många aspekter av den fornnordiska mytologin representerade i spelet, men även mycket av samhället och kulturen kunde utläsas.

Ämnesord: fornnordisk religion, vikingar, populärkultur, datorspel, skyrim, elder scrolls, religion, populärkultur

Innehåll

1. Introduktion.....	6
1.1 Teoretisk utgångspunkt.....	6
2. Metod och material.....	7
2.1 Hermeneutisk forskningsprocess.....	7
2.2 Material och avgränsningar.....	7
3. Historisk bakgrund.....	9
3.1 Kultur.....	9
3.2 Samhälle.....	10
3.4 Gudar.....	12
3.5 Väsen.....	13
3.6 Myter.....	13
3.6.1 Skapelsen.....	14
3.6.2 Balders död.....	16
3.6.3 Ragnarök.....	19
3.7 Fornnordisk religion i modern tid.....	21
4 Analys.....	22
4.1 Kultur.....	22
4.2 Religion.....	23
4.3 Samhället.....	29
5 Diskussion och slutsats.....	33
6 Sammanfattning.....	34
Referenslista.....	35

1. Introduktion

Denna uppsats handlar om religion i populärkulturen. Jag har på senare tid börjat att få upp ögonen för hur många datorspel som har religiösa referenser i sig. Det verkar som om populärkulturella medier som böcker och datorspel mer och mer börjar använda sig av religioner som inspirationskälla. Detta gjorde mig nyfiken på hur mycket fornnordiskreligion har inspirerat ett av mina favoritspel.

Övergripande syfte och frågeställning

Jag började då ställa mig frågan: På vilka sätt har fornnordisk kultur och religion inspirerat datorspelet *The Elder scrolls V: Skyrim*. Detta ledde i sin tur till syftet att ta reda på detta och följande frågeställning: På vilka sätt *The Elder scrolls V: Skyrim* är inspirerat av det fornnordiska samhället, dess religion och kultur?

1.1 Teoretisk utgångspunkt

Då datorspel klassas som populärkultur så har jag valt att utgå från ett representationsperspektiv. Med detta menas att populärkulturen ofta handlar om att beskriva eller symbolisera olika fenomen. Dessa fenomenets mening kommer att ta olika form beroende på hur mottagaren avkodar det. Det vill säga att mottagarens egna erfarenheter och förkunskaper spelar en väldigt stor roll i avkodningsprocessen (Lindgren, 2009, s. 57-58). Hur mottagaren läser och avkodar det den lyssnar på, läser eller ser beror helt och hållet på vilka koncept och föreställningar han/hon har. På detta sätt länkas språk och begrepp samman för att finna referenser till den verkliga världen eller till fantasivärldar (Lindgren, 2009, s.58). Inom representationsteorin så pratas det om ”mentala kartor”. Dessa kartor innehåller de begrepp som vi använder oss av för att förstå världen, varje människa har sin egen karta och förstår och tolkar därför världen på sitt eget sätt. När dessa kartor mer eller mindre stämmer överens med andras så kan vi börja kommunicera med varandra. Texterna spelar en väldigt viktig roll då de både är skapande och skapar de begrepp och föreställningar vi har (Lindström, 2009, s59-60).

2. Metod och material

2.1 Hermeneutisk forskningsprocess

Den hermeneutiska forskningsprocessen handlar i grund och botten om analyser av olika texter och den hermeneutiska forskarens mål är att besvara frågan: "Vad är det som visar sig och vad betyder det?" (Åkerberg 1986 s.18). En hermeneutikers viktigaste verktyg är tolkningsförmågan vilket i sin tur bygger på den förkunskap som den analyserande individen besitter. Detta gör även insamlandet av material och förkunskap väldigt viktig för att undvika generaliseringar (Åkerberg 1986 s.23). Emellertid så söker inte hermeneutikern efter några absoluta sanningar då den anser att dessa inte existerar (Åkerberg 1986 s.28).

Hermeneutiken handlar om förståelse och tolkning, men minst lika viktigt är det att beskriva själva tolkningsprocessen för att skapa ytterligare förståelse. Det pratas om hermeneutikens fyra steg:

- Förförståelse – uppbyggd av det material som samlats in innan analysens början.
- Tolkande – analys av texten utifrån den förförståelse som införskaffats.
- Tolkning – resultatet av tolkningen redovisas.
- Förståelse – en djupare förståelse av materialet och texten uppnås.

Dessa steg sker dock inte separat från varandra utan är ständigt sammanvävda i tolkningsprocessen (Åkerberg 1986 s.25). Denna metod lämpar sig bra för denna uppsats då materialet är av en väldigt fri karaktär, det vill säga att alla inte kommer se materialet ur precis samma perspektiv. Detta gör att varje individ tolkar samma material på olika sätt och därför finns inte något objektivt rätt eller fel. Allt beror på vilken förförståelse som personen som skall tolka materialet har.

2.2 Material och avgränsningar

Jag har valt att analysera dataspel The Elder Scrolls V: Skyrim som är utvecklat och publicerades av Bethesda Softworks och släpptes till PC den elfte november 2011. Det är ett rollspel där spelaren tar sig an rollen som en helt vanlig namnlös fånge som skall halshuggas. Det hela avbryts dock på grund av att en drake dyker upp. Det visar sig sedan att ens karaktär är en krigare ur legenderna, en så kallad "dragonborn". En dragonborn har förmågan att använda sig av drakarnas krafter, men för att göra detta måste han/hon först absorbera drakarnas själar.

Spelet utspelar sig i provinsen Skyrim som ligger i de norra regionerna i världsdelen Tamriel.

Spelet är ett så kallat open-world rollspel. Med detta menas att det inte finns några osynliga "väggar" som hindrar spelaren att utforska den värld han/hon befinner sig i utan spelaren kan utforska världen utan hinder. Där finns en sorts huvud story som kan följas, men spelaren har möjlighet att välja om han/hon ska följa den. Som spelare finns möjligheten att fritt utforska och göra andra uppdrag för flera olika personer i spelet. Det är denna frihet som gör att jag inte kommer att kunna hitta allt i spelet som kan relateras till fornnordisk religion och kultur.

Jag har dessutom bestämt mig för att avgränsa mig till att analysera spelet utifrån tre olika perspektiv. De perspektiv jag har valt är samhälle, kultur och religion.

3. Historisk bakgrund

I denna delen av uppsatsen kommer jag att gå igenom lite generellt den historiska period som vi brukar kalla för vikingatiden. Detta för att du som läsare skall få lite mer inblick i det jag sedan kommer att använda vid analysen. Jag kommer titta på hur samhället såg ut samt hur det religiösa livet kunde te sig.

3.1 Kultur

Den tidsepok som brukar kallas vikingatiden började runt år 800 och varade nästan 300 år. För att vara mer exakt så brukar det sägas att vikingatiden som en epok av plundring och världslig utforskning började år 793. Det var då vikingarna för första gången steg i land på ön Lindisfarne och plundrade en kyrka och slaktade de som bodde där (Magnusson 2000 s.9). Till vikingar räknar man invånarna i det som idag är Island, Danmark, Sverige och Norge. Under denna tiden blomstrade de nordiska länderna och grunden för de länder vi har idag började ta form (Bröndsted 1986 s.23). Även om det berättas om hemska och skoningslösa plundringståg så var detta endast en liten del av vikingens vardag. Vikingarna var till största delen handelsmän och grundade under sina långa seglingar flera olika handelsstäder, bland annat Kiev. (Magnusson 2000 s.9). De varor som var de största inkomstkällorna var pälsar och slavar, och av dessa två var det slavar som var den största handelsvaran. Slavarna skaffade sig vikingarna troligen via sina plundringståg eller från trälarna där hemma (Bröndsted, 1986, s174).

Vikingarna var väldigt skickliga skeppsbyggare och det var det som gjorde att de kunde utforska längre bort än vad någon europé gjort förut (Bröndsted 1986 s.106). Det som gjorde deras skepp så speciella var dels kombinationen av både segel och åror som gjorde skeppen väldigt flexibla och lättmanövrerade och dels var det deras grunda köl som gjorde att de inte behövde någon hamn utan kunde köra upp på strandbanken. Detta gjorde att de kunde överraska sina offer samt kunde ta sig fram i grunda vattendrag (Magnusson 2000 s.18). Båtarna hade även en viktig del i vikingarnas dödsritual. Det var inte ovanligt att den avlidna personen begravdes i en båt eller att gravstenar lades ut i ett båtliknande mönster (Ström 1967 s32).

Vikingarna kom inte bara med varor för handel. Vissa av vikingarna beslöt sig för att stanna på de platser de kom till. Detta i sin tur gjorde att kulturen spred sig till andra delar av världen. En del av kulturen som spred sig kunde vara den konstform som vikingarna använde sig av, men även abstrakta fenomen som former av administration och rätt. Till exempel kommer det engelska ordet ”law” från vikingarna (Magnusson 2000 s.9). I och med deras världsliga framfart så blev den väldige nordmannen mer och mer känd i resten av världen. Inte endast i negativ mening. Vikingar syntes snart överallt i egenskap av varingar, det vill säga som värvade soldater. Som exempel kan det nämnas att vikingar arbetade för kejsaren av Byzans vid hans hov i Konstantinopel (Magnusson 2000 s.9). Vikingen strävade ständigt efter att bli ihågkommen. Detta på grund av att han/hon ansåg att berömmelse var det närmaste odödlighet som kunde uppnås. En man fanns bara under en livstid, men en stor man skulle alltid leva kvar i minnet hos alla (Magnusson 2000 s.22).

3.2 Samhälle

Vikingatiden var nordens storhetstid och hade kommit så pass långt att städer började utvecklas. Det intressanta är vad som var förutsättningen till denna utveckling, nämligen handel och sjöröveri (Bröndsted 1986 s.114). En av de större och kanske mest kända av städer var Birka som var en populär handelsplats i Sverige, som bland annat hade en pälsmarknad som lockade folk som hela världen (Bröndsted 1986 s.122-123)

Vikingatidens samhälle var ofta uppbyggt av familjer eller ätter. Ätten var ofta det som identifierade en person. Det vill säga att även om du var en fri man så var det ätten som bestämde hur personens livsvillkor såg ut. Det starka bandet till sin ätt betydde även att personen ständigt skulle sätta ättens bästa före sin eget, samt att hämna sina egna. De olika ätterna var olika stora och hade olika inflytande vilket ledde till rivalitet och bråk mellan släkterna, i Island så krävdes det ofta blodshämnd på grund av just detta (Ström 1967 s.69).

Trots alla berättelser om hur vikingar seglade runt världen på handel och plundringståg, så var detta endast en del av vikingens liv. Merparten var faktiskt bönder och bondelivet var en viktig del i samhället under vikingatiden. Alla fria män kunde äga och bruka en gård (Bröndsted 1986 s.182). Förutom fria män fanns där även trälar som stod under de fria i klass, sedan fanns där Jarlen som stod över de fria, och sedan hövdingen eller kungen som stod över dem alla. En jarl var en man av adelsklass som bestämde över en stad eller ett område å hövdingens eller kungens vägnar. Jarlen kunde ha många olika ansvars områden. En Jarl kunde själv åka på vikingatåg, ensam eller tillsammans med andra hövdingar. En jarl kunde vara en handelsman eller bedriva handel, men han kunde även sköta sitt eget jordbruk (Ström 1967 s.182).

Rättsliga tvister räddes ut med hjälp tingen. Tingen var en grupp av fria män som tillsammans röstade fram beslut på olika frågor som behövdes tas upp, det kunde handla om att skipa rätt, förkunna domar (Bröndsted 1986 s.182). Det fanns ting i varje distrikt, var det tvister som var väldigt invecklade eller om tingen i distriktet kunde komma fram till lösning så togs tvisten istället upp i landstingen som bestämde över hela landskapet, det var i landstingen som bland annat kungar valdes (Bröndsted, 1986, s183).

Tidigare i uppsatsen så nämndes trälar, dessa liknade slavarna i resten av Europa på så sätt att de inte hade rätt att äga mark eller något annat för den delen. Även saker som träldråp var något som sågs genom fingrarna (Bröndsted 1986 s.182).

Det skall även nämnas att kvinnorna hade en något annorlunda ställning i samhället än vad som var brukligt i övriga Europa. Kvinnorna i samhället under vikingatiden var nästintill jämställda med männen. Det var även så att när männen åkte iväg på sina långa båtfärder ut i världen så var det kvinnan som blev den som bestämde på gården. Kvinnan tog mannens plats när mannen inte var där (Bröndsted 1986 s.182).

Jag nämnde tidigare att vikingarna ägnade sig åt olika konstformer. En av dessa konstformer var diktkonsten. Att berätta sagor och berättelser via dikt var något som vikingarna sysslade med väldigt mycket. En person som bemästrade diktkonsten kallades för en Skald. Skaldernas diktningar var uppbyggda enligt stränga regler vilket gjorde utbildningen svår och något som inte alla klarade av (Bröndsted 1986 s.243). Skaldedikningarna innehåller en mängd av omskrivningar som kallades för kenningar som gjorde dikterna väldigt populära, dessa sågs som en form av gåtor som var väldigt underhållande att lösa (Bröndsted 1986 s.243).

3.3 Religion

Det finns inget ord för religion i det fornnordiska språket. Istället användes termen 'sed' (Ström. 1967 s76.). Termen i sig är vittne på vad som ansågs viktigt inom det religiösa livet, nämligen de handlingar som utövas. Dessa handlingar var kulturella och religiösa traditioner som gått i arv genom släktleden, vilket i sin tur visar på hur nära samhälle och kult stod varandra (Ström. 1967 s76-77). Religionen var polyteistisk, det vill säga att det fanns flera olika gudar med olika ansvarsområden. Utövarna offrade till gudarna för att få deras beskydd, hjälp med att klara sjukdomar eller för att deras jordbruk skall få en bra skörd (Bröndsted. 1986 s. 223). När offret gjordes kallades det för att blota. Blot utfördes inte endast i bedjande syfte, utan även så kallade segerblot utfördes för att tacka gudarna, och då framför allt Oden, för en seger i ett slag eller goda fynd vid plundring (Ström. 1967 s82). Det fanns även olika former av blot, privata och offentliga. Offentliga blot var de blot som folk begav sig till ett större evenemang där blotet ofta följdes av festligheter, de utspelade sig även på fasta tidpunkter.(Ström. 1967 s78.) Den som utförde dessa blot var oftast goden i byn. Goden kallades den som var religiöst och politiskt ansvarig i samhället (Ström. 1967 s72.).

Oden var den främste av gudarna i Asgård. Han stod för både krig och vishet. Han skall ha offrat sig till sig själv för att få lära sig om runor.(Raudvere 2003 s. 103) Han har även gett sitt ena öga för att få smaka på vattnet i Mimers brunn (Grönbech 1982 s.17).

Men trots detta så var det hans son Tor som var den mest populära. Det var honom som den vanliga mannen, bonden, offrade till. Tor kontrollerade åskan och regnet, vilket i sin tur bönderna behövde för att deras grödor att gro och ge riklig skörd. Tor stod även för styrka vilket var ett attribut som eftersträvades. (Crossley-Holland. 2007 s.xxvi-xxvii)

Brukandet av ritualer kallades att sejda. Dessa ritualer och andra besvärjelser var det inte alla som kunde utföra. Dessa uppgifter gjordes av speciella individer av samhället. Dessa kallades för völvor. Völvor var oftast kvinnor men det fanns även manliga varianter av völvor. Att bruka magi sågs som en väldigt omanlig egenskap och de männen var oftast utstötta. En term som förknippas med detta var ergi. Ergi stod för arghet, vilket var det mest nedsättande ordet under vikingatiden. Med detta sagt så skall det nämnas att Oden sågs som den främsta av magibrukare inom asatron (Raudvere 2003 s. 113).

Döden var en väldigt viktig del inom den fornnordiska religionen. Eller för att vara mer exakt, hur döden skedde. Om döden inträffade på slagfältet eller av ett vapen så blev själen hämtad av Odens Valkyrior. De tog sedan den döde till Valhall, Odens borg, för att bli en del av Odens einhärjar. Det var den arme som skulle kämpa vid gudarnas sida under ragnarök. Dock kom inte alla till Valhall. De döda delades upp mellan Oden och Freja och till Frejas borg kom även kvinnorna när de dog. De som inte dog i strid, eller var feqa eller var förbrytare eller fredlösa hamnade istället hos Hel i hennes hemiska dödsrike Nifelheim (Bröndsted. 1986 s. 223).

Som förut nämnt så var döden en viktig fråga, om resan slutade i Valhall eller i Nifelheim, men även själva begravningen var viktig. Om inte begravningen skedde på rätt sätt så var det inte omöjligt att den döde kom tillbaka som en gengångare, en så kallad draugr. En annan orsak till att den döde skulle kunna komma tillbaka som en draugr var för att se till så att vissa löften som gavs vid dödstillfället verkligen uppfylldes (Raudvere 2003 s.84)

3.4 Gudar

Den störste och främste av gudarna var Oden, även kallad Allfader. Han förknippades ofta med krig och död då han samlade utvalda krigare som stupat i strid i sin stora sal Valhall. Dessa utvalda krigare kallades för einhärjar, de slogs varje dag och festade varje natt i förberedelse för Ragnarök, världens undergång. Oden hade även sina valkyrior, kvinnliga krigare som hämtade de dödas själar till honom. Förutom död och krig så förknippades han även med vishet och var den främste användaren av magi (Bröndsted 1986. s210). Han skall ha hängt sig själv i Yggdrasil för att få tillgång till runor samt offrat ett öga för att få dricka ur Mimers brunn, allt för att släcka sin eviga törst på kunskap. Han hade två korpar, Hugin och Munin, som varje dag flyger ut över världen för att samla information till honom. Han har även en häst med åtta ben vid namn Sleipner och ett spjut vid namn Gungner. Han tillbads främst av storfolk som jarlar och adeln (Bröndsted 1986. s210). Odens fru hette Frigg och var havandeskapets gudinna och hon kände även till alla människors öden.

Den som bönderna och de flesta andra tillbad var istället Odens son Tor. Tor stod för ordningen och var även åskans gud. Detta gav honom aspekter av en fruktbarhetsgud då han kom med regnet. Denna väldige man med rött skägg var den mest folkliga av gudarna och det var oftast hans symbol, hammaren Mjölner, som smyckade folks hem. Han var den starkaste av alla gudarna men inte direkt den smartaste och hans temperament skiftade snabbt och ofta (Bröndsted 1986. s211).

Tyr var namnet på en annan gud. Han var den modigaste av dem alla. Han var så modig att han lät offra sin ena arm för att de skulle kunna fånga och kedja fast Fenrisulven (Bröndsted 1986. s211).

Frej var mångfaldens-, fredens- och välfärdens gud. Han förknippades också med samlaget och fruktbarhet. Det var han som bestämde när regnet skulle falla och när solen skulle skina (Crossley-Holland 2007 s.xxvii). Hans syster var Freja som även hon stod för fruktbarhet. Hon var den av gudinnorna och var känd för att vara generös med sin kropp, det var bland annat på det sättet som hon fått

halsbandet Brisings. Hon var även den första att använda magi och var den som lärde upp Oden i ämnet. Förutom halsbandet så har Freja en vagn som dras av katter. Freja förknippades även hon med döden, det var nämligen hos henne alla kvinnor samt hälften av de stupade krigarna hamnade (Bröndsted 1986. s211).

Den gud som mest är känd för sina ondskefulla planer och att han ständigt ställer till problem för de andra gudarna är Loke. Loke är av jättesläkt med räknades till en av asarna. Han är fader till Fenrisulven, Midgårdssormen och Hel, döds gudinnan. Loke kan dock använda sin listighet till att hjälpa gudarna, även om det ofta är han själv som satt dem i den knipa de behöver hjälp med. (Bröndsted 1986. s215-216) Motsatsen till Lokes svekfulla och onda sida hittar vi hos Odens son Balder. Han var den bäste av asar och ansågs vara den fagraste och den mest godhjärtade och ingen kunde säga några onda ord om honom (Ström 1967 s.137).

Vid bron Bifrost stod Heimdal och vaktade. Han hade oerhörd bra hörsel och syn, enligt myterna så kunde han höra gräset och fårens ull växa. När Ragnarök börjar så skall han blåsa i sin lur, Gjallarhorn (Ström 1967 s.132).

Ull kallades den gud som förknippades med jakten men också med skidorna. Ulls skicklighet med båge och skidor gjorde honom till en ypperlig krigare (Ström 1967 s.131).

3.5 Väsen

Alver var namnet på en lägre form av gudomar som tillbads i den privata kulten, i hemmen. De stod för fruktbarhet och välgång. De dyrkades som en form utav skyddsväsen.(Bröndsted 1986. s219)

Dvärgar heter en annan typ av väsen. De bor i under jorden, i jordhögar eller djupt nere i bergen. De är fula, missbildade och giriga, de skulle aldrig få för sig att göra något för någon utan att tjäna på det själva. De var skickliga smeder och var duktiga på att hantera magi (Crossley-Holland 2007 s.xxxii).

Nornor kallades de väsen som hanterade människornas och gudarnas öden. De mätte ut människans liv vid hans eller hennes födelse och det fanns inget som kunde göras för att undvika det som förutspåddes. I mytologin så stöter vi på tre stycken nornor vid namn Urd, Skuld och Verdandi. Det är bland annat dem som ger Oden inblick i sin son Balders öde (Ström 1967 s201-202).

I Jotunheim finner vi Jättarna som är ondska och förstörelse förkroppsligat. De sträva ständigt att störa världensordningen genom magi, listiga planer eller rå styrka (Crossley-Holland 2007 s.xxxii).

3.6 Myter

Här följer ett par exempel på de myter från den fornnordiska religionen. Myterna var först en muntlig tradition som kan dateras så tidigt som 800- och 900-talen. De samlades ihop och skrevs ner när kristna munkar blev mer intresserade av dem (Sturlasson, 1997, s.7). Jag har valt Skapelsen, Balders död samt Ragnarök för att visa på början och det oundvikliga slutet i fornnordisk mytologi.

3.6.1 Skapelsen

Ur brännande kyla och bitande lågor skapades världen. I söder låg världen som kallas Muspelheim, en värld av dansande eldslågor. Det var en brännande och skinande plats där ingen som inte var född där kunde uthärda dess hetta. Borta i världens mest avlägsna hörn satt jätten Surt på sin tron med sitt brinnande svärd i sin hand, i väntan på slutet då han skall resa sig och stöta gudarna och täcka världen i flammor.

I norr låg världen som kallas Nifelheim. En frusen ödemark med berg av is och oändliga slätter av snö, med källan Vergelmer som sin medelpunkt och ur Vergelmer rinner det elva floder.

Mellan dessa världar fanns det ett stort tomrum, detta kallades för Ginnungagap. Floderna från Vergelmer strömmade ner i Ginnungagap. Här tjocknade floderna till och stelnade och blev till is. Detta fyllde Ginnungagaps norra del med is. Detta var ett öde område där kalla stormvindar härjade.

Precis som Nifelheim så började även aspekter från Muspelheim att strömma in ner i Ginnungagap. Detta gjorde dess södra del värmdes upp av glödande smält sten. Men i mitten var Ginnungagap mild som luften på en sommarkväll. Det var här i mitten som allt började. Värmen från Muspelheim började att smälta isen från Nifelheim. Dropparna från isen samlades och började att anta en form. Dropparna fick liv och jätten Ymer blev till, han var en isjätte som var ond från första början. När Ymer sov så började han att svettas och ur svettet från hans vänstra armhåla skapades en man och en kvinna, hans ben gjorde tillsammans ännu en man. Ymer blev på så sätt alla isjättars förfäder och de kallade honom för Aurgelmer.

Isen fortsatte att smälta, men denna gången antog dropparna formen av en ko. Hennes namn var Audumla och Ymer drack av hennes mjölk som strömmade i floder från Audumlas spenar, medan hon själv åt av isen som fanns kvar. Hon slickade på den salta isen och på eftermiddagen den först dagen så syntes håret av en man i isen. Audumla fortsatte att slicka och på eftermiddagen den andra dagen hade mannens huvud kommit fram ur isen. Audumla fortsatte åter igen att slicka på isen och på eftermiddagen den tredje dagen så var hela mannen loss. Denna mannen kallades för Bure och var lång och fager (Sturlasson, 1997, s.37). Inom kort hade Bure fått en son som kallades för Bor. Bor gifte sig med en isjättes dotter vid namn Bestla och de fick tre söner tillsammans. Deras namn var Oden, Vile och Ve.

Allt detta skedde innan jord och himmel fanns, innan hav och sanddynor existerade och innan gräs och träd växte. Endast Nifelheim, Muspelheim och Ginnungagap fanns. Bors tre söner tyckte inte om Ymer och hans isjättar, som blev fler och fler och stökigare och stökigare. Sönernas hat växte sig starkare och starkare inom dem och till slut bestämmer de sig för att döda Ymer. Ur Ymers sår forsade det ut blod i floder. Det var så mycket blod och så vilda strömmar att alla isjättar drunknade. Alla förutom Bergelmer och hans fru. De var i säkerhet på sin båt som de byggt av en urholkad stam.

Oden, Vile och Ve slängde sedan upp Ymers livlösa kropp på sina axlar och bar den till Ginnungagaps mitt och började sedan att skapa världen utav jättens kropp. De gjorde jorden och marken utav Ymers kött. Av de brutna benen gjorde de alla bergen, hans tänder, käke och små benfragment fick bli stenar och grus. Bröderna gjorde sjöar och havet av Ymers blod, de lade havet runt jorden när den var färdig.

Havet var så stort och sträckte sig så långt att ingen skulle komma på tanken att försöka korsa det. De tre bröderna tog sedan Ymers skalle och skapade himlen av den. De placerade himlen så att de fyra hörnen sträckte sig till jordens alla yttersta ände. De satte sedan en dvärg i varje hörn för att hålla himlen på plats, dessa dvärgar kallades Öst, Väst, Nord och Söder. De tre bröderna samlade sedan gnistor och glödande kol från Muspelheim och satte de på himlen för att skapa sol, måne och stjärnor.

Jorden var rund och omringad av det djupa havet. I utkanten av jorden så markerade de tre bröderna ut land som de sedan gav till is- och stensjättarna. Detta land komma att kallas för Jotunheim och jättarna flyttade in och stannade där. De tre bröderna ansåg att jättarna var så farliga och hotfulla så de skärmade av en stor bit land med sten som de skapade av Ymers ögonbryn. Denna inramade bit land kom att kallas Midgård. Här värmden solen marken och grönskan spred sig. Bröderna kastade Ymers hjärna upp på himlen för att skapa alla sorters moln.

En dag då de tre bröderna promenerade längs med stranden så stötte de på två träd som hade dragits upp med rötterna, en ask och en alm. Bröderna reste träden och skapade av dem den första mannen och kvinnan. Oden gav dem livets gåva, Vile gav dem tanke och känslor och Ve gav syn och hörsel. De gav dem namnen Ask och Embla och de gav dem Midgård att leva i och de blev alla människors förfäder (Sturlasson, 1997, s.39).

En av jättarna i Jotunheim, som hette Narvi, hade en dotter som hette Natt. Hon hade mörka ögon och hade lika mörkt hår och mörk hud som resten av sin familj. Hon gifte sig tre gånger, hennes första make var en man vid namn Nagelfar, de fick en son som hette Aud. Hennes andra make hette Annar och deras dotter hette Jord och hennes tredje make var den skinande Delling som var släkt med Oden, Vile och Ve. Tillsammans fick de en son som hette Dag och Dag var lika fager och ljus som sin far. Oden gav sedan Dag och Natt varsin häst och vagn, satte dem på himlen och sa till dem att rida över den en halv dag i taget. Natt började att rida över himlen efter sin häst Hrimfaxe och Dag red därefter med sin häst Skinfaxe, vars man sken så starkt att den lyste upp både himmel och jord.

I Midgård bodde det en man som hette Mundelfar. Han hade en son och en dotter som båda var väldigt vackra, så vackra att han gav de namnen Sol och Måne. Oden, Vile, Ve och resten av Asarna blev så förargade av detta så de bestämde sig för att ta barnen ifrån honom. De tog dem och satte dem i varsin vagn på himlen för att visa vägen för solen och månen. Måne åkte först men inte ensam, han hade två barn med sig i vagnen som han plockade upp när de var på väg hem efter att de hämtat vatten ur en källa. Efter honom kom Sol med två hästar. Den ena heter Arvaker efter som att han stiger upp så tidigt och den andra heter Allsvinn efter som han är så väldigt stark. De båda jagas av två vargar, den vargen som jagar Sol kallas för Skall och den som jagar Måne kallas för Hate. Vargarna är ständigt Måne och Sol i hälarna och de kommer att få tag på dem i slutet.

Efter att de tre bröderna hade skapat de första människorna, skapat natt och dag samt satt Måne och Sol på himlen så började de tänka på de maskar och larver som nu åt på resterna av Ymers kropp. Dessa hade

nu börjat att sprida sig ut över jorden så bröderna gav dem tanke och gav dem mänsklig form. Varelserna kallades för dvärgar och bodde nere i marken och i bergen.

När Bors söner hade skapat jorden och fyllt den med människor, jättar och dvärgar, så skapade de en värld till sin egen sort som de kallade för Asgård. Denna värld var asarnas högborg och var en ståtlig syn med vida gröna fält och skinande palats. De placerade Asgård över Midgård och de båda världarna sammankopplades med hjälp av Bifrost, en brinnande regnbågsbro som var gjord av tre färger, stark magi och stor skicklighet.

Alla asar, människornas beskyddare, färdades med hjälp av Bifrost till Asgård och slog sig ner där. Oden, Allfader, var den äldsta och största av dem alla. Där fanns tolv gudar och tolv gudinnor och en mängd andra asar.

Detta var början på allt som har hänt, i minne eller i glömska, i världen och allt som har hänt i världen ryms under grenverket på asken Yggdrasil, det största och bästa av alla träd. Trädets tre rötter sträcker sig ner i Asgård, Nifelheim och Jotunheim och där ligger en källa under var och en. I toppen sitter en örn och en hök sitter mellan örnens ögon. Ekorren Ratatosk springer längs med stammen med meddelanden till draken Nidhögg som gnager på trädets rötter. Rådjur lever runt trädet och lever på dess skott. Yggdrasil har alltid varit och kommer alltid att vara. (Crossley-Holland 2007 s.3-6)

3.6.2 Balders död

Av alla de olyckor som drabbade gudarna, så var Balders död den svåraste av dem.

Balder hade länge plågats av hemska mardrömmar. När Balder berättade för de andra gudarna så beslöt de sig för att bege sig ut i världen för att få alla ting, levande eller ej, att lova att inte skada Balder. Frigg begav sig ut i världen och lät allt och alla svära ed på att de aldrig skulle skada Balder. Eld och vatten svor, stenarna och alla andra mineraler svor även de att de inte skulle skada honom. Varje djur, från den flygande örnen till den slingrande ormen, svor även de att inte skada Balder.

Nu kände sig asarna lugna och säkra på att inget ont skulle hända Balder. De firade genom att använda honom som måltavla i sina lekar. De turades om att skjuta pilar, kasta stenar eller svinga sina svärd, yxor och spjut mot honom. Inget av detta skadade honom emellertid.

Loke såg vad asarna gjorde och han kände avund över Balders osårbarhet. Han antog kvinnoskepnad och gick bort till Frigg. Frigg såg kvinnan och frågade henne vad asarna sysslade med. Loke berättade för Frigg vad de andra gudarna gjorde. Frigg svarade: ”Varken järn eller trä kan göra Balder något ont, ty jag har tagit ed av dem.” Loke undrade därefter om verkligen alla ting i världen har svurit eden. Frigg svarade: ”Nej, det växer en liten planta väster om Valhall, den heter mistel. Jag tyckte den var för mjuk för att jag skulle behöva ta ed av den”.

Loke skyndade iväg för att hämta en mistel, och återvände sedan till de andra gudarna. Odens son Höder stod vid sidan av festligheterna. Höder var blind och kunde alltså inte delta i asarnas lek.

Loke frågade honom varför inte han var med i festligheterna. Höder svarade att det berodde på att han var blind och inte kunde se Balder. Loke sa till Höder att han borde delta som alla andra. Han gav Höder mistelkvisten och hjälpte honom sedan att sikta. Höder sköt iväg mistelkvisten som genomborrade Balder och han föll död till marken. Detta var den största olycka som någonsin drabbat asarna och människorna. När gudarna såg Balders kropp falla livlös ner på marken blev de stumma. Festligheterna dog ut och deras händer föll ner längs deras sidor, maktlösa. De stod och tittade på varandra, alla ville veta vem den skyldiga var men ingen tänkte på hämnd på denna plats. När någon till slut försökte yttra några ord brast det och tårarna började flöda. Den som sörjde djupast var Oden, för han visste hur mycket gudarna hade förlorat genom Balders död.

När asarna hade hämtat sig, frågade Frigg om det fanns någon som tordes rida ner till Hel för att försöka få Balder tillbaka. Den som gjorde detta skulle få henne som bästa vän. Hermod, Odens son, erbjöd sig att utföra denna uppgift. Oden gav honom sin häst Sleipner och Hermod gav sig ut. De andra asarna bar Balders lik till stranden. Balder hade ett skepp som hette Ringhorn. De andra gudarna tänkte skjuta skeppet i sjön och förbereda Balders bål på det, men de kunde inte. Skeppet flyttade sig inte en meter, så de fick skicka bud till Jotunheim, efter jättekvinnan Hyrrokin. Hon kom sedan ridande på en varg med en huggorm som tygel. När hon kom fram sa hon till Oden att ställa fyra av sina bärsärkar för att hålla vargen. De hade dock sådana svårigheter att de var tvungna att fälla vargen för att kunna hålla fast den. Hyrrokin gick sedan fram till skeppet och sjösatte det med lätthet. När skeppet åkte i vattnet skakade jorden av dess storhet. Tor blev så arg när jättekvinnan klarade av uppgiften utan svårighet att han säkerligen skulle ha krossat hennes skalle, om inte de andra gudarna hade hindrat honom. Gudarna bar Balers lik upp på skeppet. Denna syn fick Balders fru Nanna hjärta att brista och hon föll död till marken. De lade då hennes lik bredvid Balders och tände bålet. Tor vigde skeppet genom att svinga sin hammare över det.

En stor skara hade nu samlats från världens alla kanter. Oden var där med Frigg, valkyriorna och sina korpar. Frej kom åkande i sin vagn bakom sin galt. Heimdal red på sin häst Guldtopp och Freja kom åkande efter sina katter. Balders häst lades på bålet, fullt utrustad. Sist lade Oden sin egen ring, Draupner, på bålet.

Hermod red i nio nätter. Till slut kom han fram till ån Gjöd och Gjallarbron, en bro som är beslagen av skinande guld. Vid bron satt en flicka vars namn var Modgun. När Hermod närmade sig frågade hon: ”Vad heter du och vilken ätt tillhör du? I går red fem fylkingar döda män över bron men den gungar mer under dig, trots att du är ensam. Inte heller har du bleka kinder som de döda. Varför rider du på vägen till Hel? Hermod svarade att han var på väg till Hel för att leta efter Balder och undrade om flickan sett honom rida över bron. Det hade hon. Hon visade sedan Hermod till Hel.

Han red fram till Hels grind. Den var stängd så Hemrod fick ta sats och hoppa över den med hjälp av Sleipner. Han red ända fram till den stora salsdörren. När han kom in såg han sin bror i högsätet. Hermod stannade över natten och dagen efter pratade han med Hel. Han berättade hur mycket alla gudarna sörjde efter Balder och bad henne släppa honom.

Hel svarade: ”Nu ska vi se, om Balder är så älskad som det påstås. Om allt i världen, levande och dött, begråter honom, skall han få återvända till asarna, men han skall stanna hos Hel, om någon vägrar att gråta.” (Grönbech 1982 s.109)

Hermod reste sig upp. Balder följde honom ut och gav honom Draupner som gåva att ge tillbaka till Oden. Nanna gav honom en slöja och andra gåvor till Frigg samt en fingerring till hennes tärna Fulla. Hermod skyndade sedan snabbt tillbaka till de andra gudarna och han berättade för dem vad Hel hade sagt. Asarna skickade genast ut sändebud till världens alla hörn. De bad alla väsen och ting i hela världen att gråta för Balder så att han skulle kunna komma tillbaka. Alla gjorde som asarna ville, människor och djur, marken och stenarna, trä och järn.

När sändebuden hade utfört sitt uppdrag överallt och var på väg tillbaka stötte de på en jättekvinna Töck som satt i en grotta. När de bad henne att gråta för att få Balder tillbaka svarade hon: ”Töck skall gråta torra tårar över Balders bålfärd, den gamles son gjorde mig intet gott i livet och inte heller i döden. Låt Hel vakta vad hon har” (Grönbech 1982 s.110).

Sändebuden återvände hem och berättade för de andra gudarna om jättekvinna. Gudarna visste med en gång att jättekvinna inte var någon annan än Loke. Loke flydde iväg för att undvika gudarnas vrede. Han sprang upp på fjället för att gömma sig och där byggde han sig ett hus med fyra dörrar för att kunna hålla utkik efter gudarna. På dagarna förvandlade han sig ofta till en lax och gömde sig i Franangerforsen.

Loke fördrev tiden om dagarna genom att fundera på hur gudarna skulle göra för att fånga honom i forsen. En dag satt han vid elden och fick plötsligt en bit garn i handen. Han började då att knyta maskor som fiskarna gör när de binder sina nät. Efter ett tag så tittade han upp och såg att asarna var på väg. Oden hade sett honom från Hlidskjalt, och var nu på väg med resten av asarna. Loke slängde nätet han höll på med på elden och slängde sig sedan i älven.

När asarna kom fram till stugan så gick Kvaser in. Han var den slugaste av dem alla. Han lade märke till den vita askan från nätet Loke hade gjort. Han berättade för de andra asarna vad han hade sett. De började direkt att knyta ett nytt nät som hade samma mönster som det Loke hade gjort. När de var färdiga så gick de ner till älven och kastade nätet i forsen. Tor höll i ena änden och alla de andra höll på andra sidan.

De drog nätet genom älven, men Loke var snabb och simmade framför och pressade sig ner mellan två stenar så att nätet svepte över honom. Asarna märkte dock att det fanns något i älven. De gick upp för forsen igen. Denna gången satte de fast en tyngd i nätets nederkant för att komma djupare ner i älven. Loke simmade återigen framför nätet och lyckades att undvika att bli fångad. Nu hade dock asarna sett Loke, så de begav sig återigen uppför forsen. De delade upp sig i två lag, vart lag höll varsin sida av

nätet och Tor stod i mitten av älven. De drog återigen nätet upp för forsen, denna gång drog de nätet hela vägen genom forsen ut till havet.

Loke upptäckte vad de planerade och han förstod att han skulle tvingas att välja mellan säker död i det salta vattnet eller den fara som det innebar att hoppa över nätet. Loke valde emellertid det minst onda, han försökte att hoppa över nätet. Men när Loke hoppade så fångade Tor honom. Fisken var hal och gled i Tors hand. Han fick ett dock ett bra tag långt ner på fisken, och det är därför laxen är smal vid stjärten. Asarna förde Loke till en håla. De ställde tre flata stenar på kant och slog ett hål i dem, därefter förvandlade Lokes son Vale till en varg och skickade honom att slita sin bror Narfe i stycken. Asarna lade Loke på de tre stenarna. Den ena stenen låg under skulderna på honom, den andra under länderna och den tredje under knävecken, sedan band de fast honom vid stenarna med hjälp av sonens tarmar, som förvandlades till järn.

Skade fäste en giftig orm över Loke så att dess gift droppade ner i Lokes ansikte. Lokes maka Sigyn står vid Lokes sida med en skål och samlar upp giftet. Skålen måste dock tömmas, då går Sigyn iväg och under tiden så droppar giftet ner i Lokes ansikte. Loke får då så svåra ryckningar i kroppen så att jorden bävar. Där skall Loke ligga bunden till ragnarök (Grönbech 1982 s.106-111).

3.6.3 Ragnarök

När Ragnarök, gudarnas sista strid närmar sig kommer tre hårda vintrar i rad utan några somrar emellan. Snön yr från varje väderstreck, vinden tränger igen alla kläder och ingen värme finns att finna i solens sken. Innan dessa tre vintrar så kommer det att vara tre andra år av nöd. De tre åren kommer att vara ett ständigt världskrig. Dessa krig är inte av den vanliga sorten med klara vänner och fiender, inga ärliga slag med lika stor ära till både de som stupade och de som segrade. Människorna kommer bli så förvillade att de inte längre bryr sig om sina nära. ”Bröder kommer att gjuta varandras blod, och fäder kommer ej att skona sin son och son inte sin far”. (Grönbech 1982 s.123)

Under denna tiden får vargarna som jagar solen och månen tag i sina mål. De slukar dem så att människorna kommer att famla i mörker och alla stjärnor kommer att störta till marken. Marken kommer att skaka så vilt att träden kommer att lossa från marken med rot och allt, bergen kommer att rämna och ge alla vidunder frihet. De är inte längre avskärmade från resten av Midgård.

Fenrisulven sliter sig från sina bojor och rusar i väg. Hans gap är vidöppet, underkäken stryker längs med marken och överkäken når upp i himlen. Hans vrede är så stor att eld och gnistor sprutar ur hans ögon och näsborrar.

I havet kastar sig Midgårdsormen av och an, han börjar sedan att ta sig upp på stranden. Med sin stjärt piskar han upp höga vågor som rullar långt upp på land. I bränningen kommer de dödas skepp. Skeppet kallas för Nagelfar och är uppbyggd av döda mäns naglar. Nagelfar styrs av jätten Hrym.

Från alla håll och kanter börjar jättar att samlas. Midgårdsormen slingrar sig över landet, hans gift sprider sig ut över havet och fyller luften. Bredvid honom springer Fenrisulven och hunden Garm. Hrym styr Nagelfar, vars däck är fyllt till bredden av jättar.

Himlen rämningar och ur dess öppning rider Surt, svingade sitt mäktiga svärd vars sken är starkare än solens. Han har muspelsönerna i sitt led. Bifrost darrar när denna fasansfulla här korsar den. Till slut klarar inte regnbågsbron mer utan brister med ett högt dån. Efter Surt anländer Loke med alla döda från Hel i sitt led. Alla samlas på Vigrid, som är en slätt så vid så att den mäter hundra mil på vardera håll. Heimdal får syn på denna fasansfulla arme, han greppar Gjallarhornet och blåser av all sin makt. När gudarna hör detta samlas de och rådslår. Oden beslutar sig för att rida till Mimers brunn för att få råd att klara denna situationen av Mimer. Alla varelser darrar av skräck, till och med dvärgarna som letat sig upp ur sina grottor. Asarna fattar sina vapen och skyndar tillsammans med alla enhärjar till Vigrid med Oden i spetsen.

Oden fattar sitt trogna spjut Gungner och beger sig för att möta Fenrisulven. Oden går dock ett bittert slut till mötes då ulven slukar honom. Vidar tar tillfället i akt och sätter sin fot i ulvens gap. Ulvens tänder går inte igenom Vidars tjocka sko, Vidar tar nu tag i ulvens överkäke och sliter sedan sönder ulvens gap. Ulven faller död till marken.

Tor kan inte rädda Oden då han själv krigar med all sin makt med Midgårdsormen. Tor ger ormen banesår men hinner inte fira sin seger. Ormens gift tar ut sin rätt på den mäktige Tor och han hinner inte mer än nio steg innan han faller död till marken.

Frej kämpar hårt och tappert mot Surt men Frej får ångra bittert att han lämnat sitt svärd ifrån sig och faller även han i striden. (Sturlasson, 1997, s.86)

Tyr och hunden Garm kämpar och slåss tills de båda dräper varandra. Detta gör även Loke och Heimdal. När Surt ensam står kvar på slagfältet slungar han ut eld i alla riktningar och världen sätts i brand. När branden slocknat och allt ligger stilla reser sig jorden på nytt upp ur havet, lika grön och vacker som innan det fruktansvärda slaget. Säden svajar i vinden på åkrarna, forsarna störtar ner längs fjällen och örnen spejar efter fisk högt upp i skyarna.

I samma stund som solen slukades av vargen så födde hon en dotter. Hennes dotter var lika vacker och strålande som henne själv. Dottern tar nu sin moders plats på himlavalvet.

Gudarna Vidar och Vale klarade sig ur slaget utan skador och vandrar nu på bland fälten. Med dem är Tors söner Mode och Magne som också klarat sig utan skramor efter slaget och lågorna. Mode och Magne har sin fars hammare. Upp ur dödsriket stiger Balder och Höder. Tillsammans slår de sig ner på Idaslätten, den plats där Asgård en gång legat. I gräset hittar de det gamla gyllene tavelspillet. De berättar allt det som hänt. De berättar om Midgårdsormen som kramade jorden, om Tors styrka och om Odens djupa vetande.

Då börjar livet på nytt i Hoddmimes hult. Två människor har hållit sig gömda. Deras namn är Lif och Lifhrasir. De avlar nu tillsammans ett nytt släkte som fyller jorden med liv (Grönbech 1982 s.122-125). ”Då lyfter också draken Nidhögg från sina likhögar och flyger tungt bort över jorden. Det hänger åtel i dess vingar och det blänker blåsvart från dess fjädrar, när den sänker sig långt ute och försvinner i det bottenlösa djupet vid världens gräns” (Grönbech 1982 s.125).

3.7 Fornnordisk religion i modern tid

Under andra världskriget så började gamla fornnordiska texter att studeras och tolkas av tyska nationalisterna. De tolkade dem som gamla germanska texter och började att drömma om ett nytt germania (Raudvere. red. 2001 s.43). Dessa tankar användes för att främja tankar om personers kulturella arv och vikten av att försvara detta från utländskt förtryck (Raudvere. red. 2001 s.44). Detta kom efter andra världskriget innebära att fornnordiska myter och andra texter att blev befläckade av rasistiska tankar (Raudvere. red. 2001 s.49). 1969 grundade den danskfödda Else Christensen Odinist Fellowship och blev på så sätt en pionjär inom rasistisk asatro. Hon menade att rasrevolutionen inte endast kan vara antikommunistisk eller antikapitalistisk och kan inte heller byggas genom staten som alltid ”berövar folkets vigör”. Christensen ansåg att sann nationalsocialism måste byggas på den gamla stamsocialism som Oden själv förespråkade i det förkristna samhället (Raudvere. red. 2001 s.165).

Det är inte endast negativa spår som den fornnordiska kulturen har satt i modern tid, utan det går även att finna en mängd andra kopplingar till denna epok. Dels i namn på platser runt om i Sverige som till exempel Viby, Ullevi, Odenplan, och Valhallavägen. Även i populärkulturen så kan fornnordisk mytologi och kultur hittas. Mest känd är nog Marvel Comics skildring av Tor och asarna som finns som både film och serietidningar. Andra exempel på fornnordisk kultur i populärkultur är tv-serien *Vikings*, svenska tv-serien *Hem till Midgård* med bland annat Marko ”Markoolio” Lehtosalo och Fredrik Granberg och boken *Age of Odin* av James Lovegrove.

4 Analys

I denna analys har jag avgränsat mig till tre olika aspekter av den tidsepok som kallas för vikingatiden. Dessa aspekter är kultur, religion och samhälle. Denna avgränsning gjordes för att jag skulle kunna fokusera mig på att finna så mycket som möjligt på ett djupare plan samt att uppsatsen annars skulle blivit för omfattande och tidskrävande. I och med att detta är en hermeneutisk textanalys så är resultaten helt och hållet baserade på mina förkunskaper om ämnet och är inte på något sätt tänkt att representera någon objektiv sanning.

4.1 Kultur

Det tog inte lång tid innan jag fann kopplingar till fornnordisk kultur i spelet. Redan i de menyer där olika valmöjligheter ställs fram åt spelaren finns det utsmyckningar som påminner väldigt mycket om de utsmyckningar som funnits på diverse fynd från utgrävningar (Bild 1). Dessa tillsynes flätade detaljer var väldigt vanliga detaljer på det nordiska handarbetet och finns på allt från broscher och svärd till detaljer som ramar på runstenar. Även i Skyrim så syns denna typ av utsmyckning på alla möjliga ting, på sköldar (Bild 2) vapen eller för att utsmycka stora salar som här hos Jarlen i staden Whiterun (Bild 3).

En annan aspekt av den fornnordiska kulturen som går att finna i Skyrim är skaldekonsten. Skalderna i Skyrim finns överallt, minst en på varje taverna och det är inte heller omöjligt att stöta på en skald eller två som vandrar längst med vägarna. De spelar gärna sina instrument och sjunger för dem som ber om det. Nedan är ett exempel på en sådan berättelse som skalderna i Skyrim kan berätta för att lätta upp stämningen. Denna typen av historier var även väldigt populära under vikingatiden.

”There once was a named Ragnar the Red, who came riding to Whiterun from ole Rorikstead! And the braggart did swagger and brandish his blade, as he told of bold battles and gold he had made! But then he went quiet, did Ragnar the Red, when he met the shieldmaiden Matilda who said... ”Oh, you talk and you lie and drink all our mead! Now I think it's high time that you lie down and bleed!” And the braggart named Ragnar was boastful no more, when his ugly red head rolled around on the floor!”

Det finns till och med en speciell skaldskola som spelaren blir tipsad att skriva in sig på. Skalderna i Skyrim ser väldigt allvarligt på vad de gör och blir väldigt upprörda om någon smutskastar deras stolta historia och traditioner. Detta upptäcker spelaren när han/hon pratar med en av skalderna vid namn Jon. Först så berättar han om skaldekonsten och hur de ”...have a long history as warrior poets.” och att han är väldigt stolt över att vara en av dem. Han nämner även en skald vid namn Mikael som använder sin titel som skald för att tjäna pengar och charma kvinnor. Jon menar att Mikael, genom att agera på detta sättet vanhedrar skaldernas stolta tradition. Även under vikingatiden så var skaldekonsten något som var väldigt högt ansett. Skalderna sågs som en form av adel, de var lite som dagens rock- eller popstjärnor. Dock

verkar det som om adelsstatusen inte fanns i Skyrim. De var populära men i spelet så verkar skalderna vara kringströvande musiker mer än adel.

När spelaren kommer till Skaldskolan så behöver rektorn hjälp, han ber spelaren att leta upp ”...king Olaf's Verse. A part of the Poetic Edda”. Först och främst, the Poetic Edda kan direkt kopplas till den poetiska eddan av Snorre Sturlasson som är den främsta källan för allt vi vet om fornnordisk kultur och religion. Och king Olaf, som rektorn pratar om, skulle kunna vara antingen en svensk kung eller Olav den helige Haraldsson, Nordens helgonkung, St.Olav.

En aspekt av den fornnordiska kulturen som jag tyckte var intressant var hur människor klädde sig, och till min förvåning så upptäckte jag att vikingamänniskan gillade att klä sig i väldigt färgstarka kläder och helst med mycket halssmycken och ringar. Det var givetvis inte alla som hade möjligheten att klä upp sig på detta vis, men de som kunde visade gärna upp vad de hade. Detta går att finna även i Skyrim. Det dröjer inte länge innan spelaren får syn på människor i färgstarka kläder i till exempel gult och blått, eller män med mantlar av djurpäls utsmyckade med broscher och amuletter. (Bild 4). men precis som under vikingatiden så är det inte alla som bär dessa starka färger, utan andra får klara sig med vitt, brunt och grått.

En annan synnerligen viktig del av den fornnordiska kulturen var mjödet. Denna söta honungsbaserade, alkoholhaltiga dryck som förtärdes i mängder under festligheter, och en del till vardags också. Spelaren kan finna mjöd även i Skyrim, och inte endast på tavernan eller ett par flaskor här och där, utan det finns även stora bryggerier utspridda i Skyrim.

4.2 Religion

Inom fornnordisk mytologi finns det nio världar som alla har sina egna aspekter och attribut. En tanke som dök upp var givetvis, i vilken av de nio världarna befinner spelaren i Skyrim sig i? Vid första anblicken så tänkte jag direkt att det borde vara Midgård, människornas hem, men efter lite eftertanke och fundering över vad jag såg så insåg jag att det inte var så enkelt. Midgård ska vara människornas fristad från alla de hemskheter som finns i de andra världarna men det är inte endast människor som lever på kontinenten Tamriel som Skyrim är en del utav.

Här finns en uppsjö av olika raser som spelaren kan välja att bygga sin karaktär på. Här finns bland annat alver av olika slag, dark-, wood- och high elf. Alla har de samma grunddrag, smala ansikten, spetsiga öron och smala ögon, men de skiljer sig något när det kommer till hudton och längd. De har även en väldig fallenhet för magi. Alveras hemvärld är enligt fornnordisk mytologi Alfheim och Svartalfheim. Även dvärgar, kallade dwemer, skall ha funnits i Skyrim någon gång i dess historia, men en dag så försvann varenda dvärg spårlost. De enda minnena från att de någonsin existerat är deras gruvor och borgar som står kvar. Precis som dvärgarna i nordisk mytologi så var dvärgarna i Skyrim skickliga hantverkare och geniala byggare som kunde göra tekniska och magiska underverk. De skall emellertid ha

varit mer åt det tekniska hållet. Bevis på detta är att deras gruvor och borgar ofta var täckta med rör som transporterade ånga.

En annan skillnad mellan Midgård och Skyrim är att det finns jättar. Dock skall det sägas att det inte finns någon större variation på dem som i den nordiska mytologin, där det finns både frostjättar och bergsjättar. I Skyrim så finns det endast en sort av jätte (Bild 5). Även om mångfalden av jättar inte finns, så är faran minst lika stor och spelaren skall tänka till noga innan han/hon ger sig på en. En skillnad till är att jättarna i Skyrim i grund är fredliga varelser. Låter spelaren bli att inkräkta på deras område, eller låter bli att skada deras mammutar så lämnar de också spelaren i fred.

Spelets huvudsakliga handling är att en drake vid namn Alduin, även kallad ”the World-Eater” har återkommit efter tusentals år och med hans återkomst så uppfylls profetian om världens undergång. (bild 6) Spelaren visar sig snart vara en utvald hjälte, en så kallad ”Dragonborn”. En dragonborn är en person som har förmågan att absorbera drakars själar för att få tillgång till dess krafter, vilket också stämmer in på profetian ”The World-Eater wakes, and the wheel turns upon the Last Dragonborn”. Det vill säga att när draken kommer så är det upp till the Dragonborn att stoppa honom. Handlingen med profetian och draken kan kopplas till fornnordisk mytologi med hjälp av historien om Sigurd Fafnerbane. Den handlar om Sigurd som tillsammans med en vän dödar en drake för att få tag i dess skatter. Sigurd tvättar sig medan vännen sover. På något vis får Sigurd i sig lite av drakens blod och börjar plötsligt få speciella krafter. Han får då höra av ett par fåglar att hans kompis planerar att förråda honom. Sigurd tar tillfället i akt och dödar sin så kallade vän.

Draken Alduin kan, förutom att kopplas till draken Fafner i historien om Sigurd, även kopplas till draken Nidhögg som gnager på Yggdrasils rötter och som skall komma med dödsrikets arméer på ryggen till ragnarök. Nidhögg representerar död och de döda, även Alduin har aspekter som kopplar honom till dödsriket. Förutom namnet World-Eater, så har Alduin förmågan att väcka döda drakar till liv så att de kan följa honom.

Endast ett fåtal minuter in i spelet gjorde jag en annan upptäckt som kan kopplas till den fornnordiska mytologin. I spelets början sitter spelaren i en vagn tillsammans med ett par andra karaktärer. Alla har blivit arresterade för diverse brott, två av dem för landsförräderi och en av de som sitter i vagnen med spelaren är en hästtjuv vid namn Lokir. Den första kopplingen jag upptäckte är namnet. Lokir kan vara en version av det engelska namnet för Loke, nämligen Loki. Jag fortsatte sedan att analysera Lokir för att se om det fanns något mer än endast namnet som kunde kopplas till Loke. Jag kom att tänka på myten som handlar om hur muren runt Asgård skulle byggas upp på nytt. Då gudarna slog vad med en man att om han kunde bygga hela muren på sex månader så skulle han få solen, månen och Freja till sin hustru. Asarna gick med på vadet då de inte trodde att han skulle klara av det. Dock visade det sig att mannen med hjälp av sin häst arbetade väldigt flitigt och när det återstod tre dagar så hade han endast valvet till dörrarna kvar. Loke bytte då skillnad till en häst och lockade bort murbyggarens häst och mannen förlorade vadet. Alltså stal Loke murbyggarens häst.

Åter igen så ger de första minuterna mig mängder att arbeta med. En man vid namn Ralof som sitter i samma vagn som spelaren påpekar att denna vagnfärd kommer att sluta med att de allihopa kommer att avrättas. Detta gör han genom att säga: "Sovngarde awaits" i en lågmäld ton. Sovngarde är, får spelaren senare reda på, den plats där hjältar och de som kämpar för Skyrim hamnar efter döden. Detta får mig givetvis att tänka på Asgård och Valhall, som även den var en plats där kämpar tillbringade sitt liv efter detta. Sovngarde nämns på flera ställen under spelets gång. Bland annat när spelaren för första gången kommer till staden Solitude. Då möts han/hon av en grupp människor som bevittnar en avrättning. Mannen som avrättas, vars namn är Roggvir, sista ord är: "On this day...I go to Sovngarde". I sin jakt på Alduin the World-eater, som jag skall gå in på mer senare i denna analys, så hamnar spelaren i Sovngarde. Det är en vacker och en stilla plats, upplyst av en full stjärnhimmel och norrsken (bild 7). Här möter även spelaren en man som pratar om "Shor's Hall", även kallad "the Hall of Valor", en stor sal där de döda hjältarna äter och dricker gott varje dag i väntan på domedagen. Denna stora sal kan inte annat än att tolkas som Valhall och Odens stora festsal där de döda krigarna kalas på grisen Särimmer var kväll efter att de har slagits på Asgård's fält hela dagarna. Allt för att förbereda sig på det stora slaget vid världens ände, ragnarök. Det skall dock tilläggas att Sovngarde inte har några vida öppna fält där stora slag kan utföras på en daglig basis, nej Sovngarde har mer berg och höga kullar.

Innan spelaren får komma in i Shor's Hall så måste han/hon korsa en bro och denna bro vaktas av en man vid namn Tsun. Han testar spelaren i en kamp, man-mot-man, för att se om han/hon är värdig att korsa bron och komma in i salen. Åter igen kan detta kopplas till fornnordisk mytologi. Bron kan representera den magiska regnbågsbron Bifrost som går mellan de olika världarna inom mytologin, även om det finns ett par skillnader. För det första så är bron inte en flerfärgad regnbågsbro utan den är istället gjord av valben, minst lika storslagen fast inte lika färgglad. För det andra går bron inte till andra världar utan endast till den stora festsalen. Brons väktare, Tsun, kan utan några stora ansträngningar tolkas som Bifrost's väktare Heimdal.

Väl inne i Shor's Hall så besvaras alla förväntningar. Det är en storslagen syn som spelaren möts utav. Sköldar pryder de väldiga stenväggarna, långbord med en uppsjö av god mat och, givetvis, mer mjöd än någon kunnat drömma om. Runt om i salen går det runt hjältar som fallit i strid, alla med ett leende på läpparna och skalder sjunger och spelar sina instrument. Frågar spelaren varför alla är så glada så svarar de att det är Shor själv som övertalat dem att släppa all ilska och "...feast and sing, 'til the final doom". Termen "the final doom", eller den slutliga domedagen, går att koppla till ragnarök, den dag då världen skulle gå under.

Tankarna om att världen är menad till att förstöras för att sedan födas på nytt är även något som vi finner hos Skyrim's innevånare. Så här säger en man vid namn Arngeir: "If the world is meant to end, so be it. Let it end and be reborn". Det som skiljer sig mellan den fornnordiska mytologin och Skyrim är dock att i spelet så kan denna process avbrytas, eller i alla fall skjutas upp, med hjälp av vår spelare.

Shor, som kan tolkas till att representera Oden själv i denna digitala tappning, lyser dock med sin frånvaro. Detta är något som skiljer sig från den fornnordiska mytologin där Oden dricker och äter tillsammans med sina enhärjar. Det ända som skulle kunna ses som en representation av den store Oden är att en av de som spelaren kan stöta på inne den stora salen är en man vid namn Olaf One-Eye, en av Odens kännetecken var just att han endast hade ett öga då han offrat det ena för att få dricka ur Mimers brunn.

I en av de första byarna som spelaren kommer till så träffar han/hon smeden Alvor. Alvor gav mig en del referenser till fornnordisk mytologi. När spelaren pratar med honom så säger han, för att skryta om sin skicklighet, "I could forge you a warhammer that would crush a giant's head like a walnut". Inte bara kan detta kopplas till fornnordisk mytologi på grund av att han pratar om jättar, utan även hammaren kan utan svårigheter kopplas dit. Hammaren är nämligen en utav åskguden Tors symboler. Detta på grund av att Tor själv använde sig av sin hammare Mjölner i strid, och har med dess hjälp krossat många jättars skallar. Alvor anser även att spelaren borde satsa på utrustning av järn eller stål och "Leave that fancy Elven stuff to the Elves". Inte nog med att han pratar om Alver, som var en del i den fornnordiska mytologin och det vardagliga utövandet av religionen, utan även att han anser att det är bättre med hårda, tunga material kan kopplas till vikinga-idealet. Alvor svär även någon gång vid Ysmir. Det första som jag kom att tänka på var hur likt namnet är Ymer. Ymer var namnet på den jätte som skapades i Ginnungagap när Nifelheims frost töande på grund av Muspelheims hetta. Det är denna jätte som blir alla jättars förfäder och som Oden och hans bröder Vile och Ve skapar världen utav. Det är dock inte denna jätte som Alvor svär vid utan inom Skyrims mytologi så är Ysmer ett nordiskt namn på en av de gudarna som dyrkas i Tamriell.

När spelaren börjar utforska provinsen Skyrim mer på egen hand så dröjer det inte länge innan han/hon stöter på flera olika nordiska gravplatser. Dessa är ofta rikligt utsmyckade, inte enbart med typiskt nordiska flät- och cirkelmönster utan även med stora statyer som kan liknas vid fåglar (bild 8). Detta kan kopplas till Hugin och Munin, Odens två korpar som varje dag flög ut över världen och rapporterade vad de såg. Förutom att korpen är en känd asätare så är Oden, som förut nämnts, väldigt förknippad med just döden. Avbildningen av fåglar kan vi även se vid den stora smedjan vid Jorvaskr, som jag kommer att prata mer om senare. Vid smedjan, som för övrigt kallas "Storm Forge", står en stor staty av en fågel. Jag har tolkat detta till två olika företeelser inom fornnordisk mytologi. Det första är att fågeln är en korp, och på så sätt representerar Oden som storslagen kämpe och krigsgud. Detta kan även antyda att gudarna är med den grupp av kämpar som håller till i Jorvaskr. Det andra är att fågeln är en örn, och då representerar den stora örn som sitter i Yggdrasils krona och blåser starka vindar med sina vingslag. Detta hjälper till att stärka namnet på smedjan, Storm Forge.

Det är emellertid inte endast fågelstatyer som spelaren stöter på vid gravplatserna, även avbildningar av ormar förekommer. Ormen har länge varit en symbol för döden och även så inom fornnordisk religion, som exempel så kan jag nämna myten där Balder dör. När Balder skall begravas så

kommer det en jättekvinna ridandes på en varg med en orm som tyglar. Det går även att koppla till midgårdssormen som vid världens undergång skall lämna sin plats vid världens ände och ansluta sig till de dödas arme för att störta gudarna. Även drakar finns representerade nere i gravkammaren. Inom fornnordisk mytologi finner vi också drakar, bland annat Nidhögg som gnager på Yggdrasils rötter.

Det som spelaren inte kan undvika att stöta på nere i gravkammaren är draugr. Draugr är döda människor som har vaknat till liv igen, odöda krigare som inte är allt för glada att se på när spelaren girigt plockar på sig alla skatter och forna ägodelar från gravarna (Bild 9). Anledningen till att det finns så mycket att från gravarna kan ha varit att under vikingatiden så begravdes kroppen tillsammans med personens ägodelar, i tron på att de följde med till dödsriket. Termen draugr är taget direkt från fornnordisk folktro. Då var tanken att om de döda inte begravdes på ett korrekt sätt så kunde deras lik börja leva igen som en gengångare.

Nere i vissa gravar kan spelaren finna väggtavlor som visar på händelser ur Skyrims mytologi och det var några som jag valt att titta lite närmare på. Den första av bilderna föreställer en man med omgiven av eld och han en kniv i vardera hand. Denna bild får mig att tänka på Muspelheims härskare, den väldige Surt som sitter på sin tron med sitt flammande svärd och väntar på ragnarök. Visserligen så har personen på bilden endast knivar i händerna och inte ett svärd, men det är om inget annat blandvapen båda två. Den andra bilden föreställer en man med en lång rock, vingar, en månskära över huvudet, en fågel på vardera sida om honom och människor som bär på vad som ser ut som döda kroppar. Detta fick mig spontant att se denna man som någon form av dödsängel eller gud, vilket inte gör steget till att tolka det som Oden väldigt långt. Den tredje bilden föreställer en kvinna i en vargdräkt med två månar ovanför henne. Även detta kan kopplas till fornnordisk mytologi, för inom fornnordisk mytologi finns det så kallade hamnskiftare. Flera av gudarna hade förmågan att byta skepnad till ett djur. Freja till exempel hade ett falkskinn och kunde på så sätt förvandla sig till en falk. Kvinnan på bilden har istället ett vargskinn på sig, vilket skulle kunna mena att hon har förmågan att förvandla sig till en varg.

Om spelaren fortsätter förbi dessa väggbilder så kommer han/hon snart till ett stort rum. Längst bort i detta rummet står där en vägg med en mängd runor. Går spelaren fram till dessa runor så börjar de lysa och spelaren lär sig sedan en ny förmåga utav dem. Först och främst vill jag påpeka att det som de kallar för runor i spelet inte alls ser ut som de runor som användes av vikingarna. De ”runor” som finns i spelet ser mycket mer ut som kilskrift (bild 10). Men kopplingen till vikingatiden finns där ändå. Runor var något som användes i många ritualer under vikingatiden, och precis som i spelet så var det själva ordet som laddades och på så sätt innehöll den besvärjelse som lades.

Något som spelaren ganska så snabbt kommer att inse är att brukandet av magi inte är så populärt hos allmänheten. Överallt så möts spelaren av personer som skämtar på magikers bekostnad, om de inte anspelar på att magiker är klumpiga och saknar ordning och kontroll ”Looking to blow yourself up? I hear that's what magic does to you”, till att direkt antyda att det är inget en riktig nordbo sysslar med ” Magic is for the weak. Elvs I mean”. Detta var också en väldigt vanlig syn på magi under vikingatiden. Det var

till största delen kvinnor som sysslade med magi, dessa kallades för völvor. Men det fanns även manliga varianter av völvor, dessa var dock utstötta och ansågs som synnerligen omanliga och liknades vid homosexuella. Det skall emellertid nämnas att den främste magibrukaren, sejdaren, var självaste Oden.

När spelaren reser runt i Skyrim så dyker mängder av olika referenser till fornnordisk mytologi upp. Ett exempel är att spelare får i uppgift att restaurera ett heligt träd som är en stickling från ett ännu heligare träd som skall ha funnits i Skyrim sen tidernas begynnelse. Ett träd sådant får mig att tänka på Yggdrasil.

Spelaren möter även en man vid namn Hod. Hod är även namnet på den gud som blir lurad av Loke att skjuta Balder. Hod i den fornnordiska mytologin är i och för sig blind vilket den Hod som finns i Skyrim inte är. Skyrim kunde jag finna en mängd olika namn som kunde tolkas som anspelningar på fornnordisk mytologi. Förutom Hod som fann jag en person vid namn Freir vilket mycket väl kunde komma från guden Frej. Dock skall det sägas att personen var en kvinna, så det hade kunnat vara en referens till gudinnan Freja istället. Även namn på platser kunde ibland kopplas till den fornnordiska mytologin. Jag fann en taverna som var kallad ”Vilemyr”, vilket jag kunde koppla till Vile som var en utav Odens bröder som hjälpte till att skapa världen av Ymer.

En av sakerna jag gillar med Skyrim är att, På grund av att spelaren har fri tillgång till hela Skyrim så finns det saker som dyker upp utan förvarning. Jag lyckas att springa på ett försök till ett blot vid ett drak-altare. Men gåvan verkade inte vara godkänd då personen som blotade ligger i en bränd hög bredvid (bild 11). Blot gjorde människorna under vikingatiden för att få gudarnas beskydd eller deras gåvor i form av till exempel en lyckad skörd och var en form av offergåva, detta kunde innefatta allt från små djur till människor.

Religionen i Skyrim, och resten av Tamriell, är polyteistisk. Det vill säga att det finns flera olika gudar och precis som inom den fornnordiska religionen så har varje gud och gudinna ett speciellt område de ansvarade för. Jag kommer inte att nämna alla utan kommer endast att nämna de som går att koppla till fornnordisk mytologi. Talos heter en av de gudar som finns i Skyrim, han är krigets och statsordningens gud. Detta anser jag påminner mycket om Tor som även han symboliserar ordning, men även om Oden i egenskap av krigsgud. Arkay heter en annan gud som stod för liv och död. Arkay får mig att tänka på Hel, inte bara på grund av att hon var dödsriket Nifelheims härskarinnna utan för att hon brukar beskrivas att halva hennes kropp var likblå medan den andra halvan var levande. I Skyrim finns det två olika gudinnor som står för i princip samma saker, Mara och Dibella. De står båda för kärleken och det vackra, skillnaden är att Mara även ses som mödrarnas gudinna. Detta får mig att tänka på Freja och Frigg. Freja som stod för kärlek och fruktbarhet, och Frigg som kärlekens och framför allt äktenskapets och moderskapets beskyddare.

Oden sågs ofta som en vis gud som alltid strävade efter kunskap, det var han som gav folket runor genom att hänga sig själv i Yggdrasil och han offrade ett öga för att få dricka ur Mimers brunn. Detta gör att jag anser att han kan kopplas till Julianos som är den gud i Skyrim som står för vishet, dock skall det

tilläggas att Julianos även står för logiken medan Oden var den främsta av magibrukarna. En annan av Skyrim's gudar är Stendarr, han står för rättvisa och nåd. En gud med liknande ansvarsområde kan hittas inom den fornnordiska mytologin. Han hette Forsete och stod även han för rättvisan och vad den högste av domare. Utöver de gudar som tillbes öppet i Skyrim så finns där även ett par andra gudalika väsen, och hos vissa av dessa så kunde jag finna kopplingar till den fornnordiska mytologin. Den första jag fann likheter hos var Hermaeus Mora, som hade uppsikt över ödet hos allt levande. Här kunde jag referera till nornorna, som spann människors och gudars ödestrådar. Men jag kunde även koppla detta till Frigg som även hon har koll på människors öden. Ett annat gudalikt väsen i Skyrim är Hircine som stod för jakten, vilket kan kopplas till guden Ull som även han symboliserar jakt. Den sista som jag kunde hitta en koppling till fornnordisk mytologi var Boethiah, som stod för lögnen och bedrägeri, hemligheter och mord. Denna minst sagt luriga och opålitliga beskrivning fick mig att direkt tänka på Loke som ständigt gör så att de andra gudarna hamnar i problematiska situationer och till och med får Hod att döda sin egen bror.

4.3 Samhället

Under vikingatiden så var samhället väldigt släktcentrerat. Med detta menar jag att i byar och städer så fanns det oftast en eller flera olika familjer som var speciellt viktiga. Detta finner man till viss del också i Skyrim. Jag fann att i två städer, Whiterun och Windhelm, så var två familjer extra närvarande. I Windhelm var det familjerna Shatter-Shield och Cruel-Sea som båda var stora handelsinriktade familjer som hade stora ägor. I Whiterun så var det familjerna Battle-Born och Grey-Mane. Två familjer som levt i staden i flera generationer och kommit bra överens med varandra. Men den friden varade inte för evigt och när spelaren kommer fram till Whiterun så är det kalla blickar och glåpord som färdas mellan familjerna istället för kramar och goda skratt. Även denna aspekten av det så kallade ättsamhället var ofta en del av vikingatiden. I många gamla isländska sagor och berättelser så är det stora fejder mellan olika familjer. Fejder som inte tar slut i första taget och som följer familjerna genom generationerna.

Som tidigare nämnts så hade kvinnorna under vikingatiden här uppe i norr en betydligt bättre ställning i samhället än vad kvinnor i resten av Europa hade det under denna tiden. Detta är något som skaparna av Skyrim har tagit tillvara på. Överallt stöter spelaren på starka, självständiga kvinnor som minnsan inte behöver någon man, eller som utan problem kan bräda vilken man som helst, vare sig det handlar om att servera mjöd eller att dräpa troll. ”There's nothing a man can do that I can't do better, whether it's serving drinks or slaying trolls” säger en av kvinnorna. Inne på tavernan i Whiterun så kan spelaren möta en kvinna som utmanar honom/henne på en boxningsmatch. Vinner spelaren så vinner han/hon kvinnans eviga respekt. Ibland behöver inte spelaren ens inleda en konversation för att inse kvinnornas ställning i Skyrim. En kvinna vid namn Olfina Grey-Mane sade högt och tydligt bara spelaren gick förbi henne: ”What's the matter? You can't stand the sight of a strong Nord woman?” (Bild 12). Att kvinnorna bestämde mycket i vardagen finns det flera bevis för. Ett tydligt exempel är Gerdur, Gerdur är

syster till en av dem som spelaren möter på vagnen mot avrättningen. När spelaren senare undkommer yxans vassa egg så tar ens nya vän dem båda till närmaste by där Gerdur är en viktig och högt ansedd person. Hon äger sitt eget sågverk och hennes familj var med och grundade den by som nu ligger runt om det. Det är också hon som bjuder in hennes bror och hans nye vän, spelaren, till att ta del av deras förråd av mat och dryck. Hon ger till och med spelaren en nyckel till deras hus för att han/hon skall kunna komma och gå som han/hon vill. Allt detta utan att diskutera med hennes make Hod. Ett annat exempel på att kvinnorna har plit på sina män kommer även det i från staden Whiterun. Spelaren råkar tjuvlyssna på ett par som bråkar vid det centrala torget. De bråkar för att kvinnan anser att mannen lägger alldeles för mycket tid och pengar på att försöka hitta sin fars svärd som blivit stulet. Kvinnan gör det väldigt klart för mannen vad det är som gäller: ”I'll put it plainly. You can claim your sword, or you can keep your wife. If you set foot outside the gate, I won't be here when you return”.

På en gata står det en annan kvinna och säljer grönsaker med sin dotter. När spelaren samtalar med henne så berättar hon att även om hon är ensamstående förälder så behöver hon inte en man för att hon och hennes dotter skall klara sig, och ingen man skall någonsin komma emellan dem. Ett sista exempel på kvinnornas ställning i samhället vill jag lyfta fram. Under vikingatiden så var smedjan en väldigt viktig del av samhället, det var där som de vapen och verktyg som behövdes tillverkades. Även i Skyrim har smedjan en central plats i samhället, och av samma anledningar. I en av städerna så har smedjan döpts till ”the War maiden”, detta på grund av att det är en kvinna som sköter den. Det är hon som bankar stålet till den form som behövs och det är hennes man som står bakom disken.

I spelet Skyrim så kallas den som bestämmer i staden och dess omnejd för en Jarl, och han/hon arbetar under kungen för att hjälpa honom att hålla koll på de olika regionerna i provinsen (bild 13). Detta går definitivt att koppla till vikingatiden då det såg likadan ut där. Byar och samhällen styrdes av en Jarl som, precis som i spelet, styrde under kungen. Det som skiljer sig mellan spelet och verkligheten är dock att en Jarl ofta hade andra uppgifter också än att bara styra. En Jarl under vikingatiden kunde nämligen själva åka iväg på vikingatåg eller sköta en egen gård. I spelet så verkar dock jarlen vara mycket mer stationär och spelaren kunde alltid finna jarlen i sitt ”palats”. En annan aspekt som skiljer sig från vikingatiden är att jarlen i Skyrim kan vara både kvinnlig och manlig.

Vid Jarlens sida hittar vi i Skyrim en hovmagiker, vars huvudsakliga uppgift är att tackla problem av mystisk eller magisk härkomst och komma med förslag på handlingar. Detta kan kopplas till Goden som var samhällets huvudsakliga religiösa ledare, det var han som bland annat ledde bloten. Under spelets gång så hjälper spelaren jarlen med ett antal drakrelaterade problem. Detta gör att jarlen mer och mer börjar lita på spelaren och till slut så belönar jarlen spelaren genom att ”dubba” honom/henne till thane. Med denna titel så får spelaren mer rättigheter inom jarlens område, spelaren får bland annat köpa hus i staden. Med titeln så tillkommer även en huskarl vid namn Lydia. Detta är båda två saker som går att finna i vikingatiden. En thane eller tegn som det hette under vikingatiden var en slags låg-adel. Denna titel var något som var tvunget att förtjänas, och det var endast män som jarlen litade starkt på som fick

den. Precis som i spelet så innebar denna titel rättigheten att skaffa en huskarl. En huskarl var en slags personlig tjänare som även fungerade som livvakt. Även om jarlen bestämde över sin stad och region så är det ändå kungen som har sista ordet. När spelaren samtalar med någon om vem som är kung för tillfället så får han till svar att det inte finns någon riktig kung just nu. De måste vänta på att kriget som härjar lugnat ner sig så att "...the Moot meets to choose another". Det vill säga att det fanns ett ting som bestämde vem som blir ny kung. Tinget var även en väldigt väsentlig del i samhället under vikingatiden. Tinget bestämde tillsammans om viktiga frågor.

En annan koppling som jag kunde finna till vikingatiden var att spelaren kunde jaga djur, allt från rävar till isbjörnar, för deras pälsar. Dessa pälsar kunde sedan säljas eller användas vid tillverkning av utrustning och kläder. Pälsar var en väldigt viktig handelsvara när vikingarna gav sig ut på sina resor, speciellt när de for österut. Att handel var en väldigt central del i vikingarnas vardag finns även det återspeglat i Skyrim. Strax utanför staden Solitude så finns där ett större handelsföretag som har flertalet skepp som seglar runt i hela Tamriell. Även om det inte fanns några direkta företag eller organisationer under vikingatiden så fanns det familjer som specialiserade sig på just handel som sitt levebröd.

Även skepp och båtar som var väldigt typiska för vikingatiden finns väl representerade i Skyrim. Skeppet var en väldigt väsentlig del i vikingasamhället. Det var vikingaskeppets unika utformning som gav vikingarna det övertag de behövde. Skeppet var väldigt brett med en grund köl som gjorde det möjligt att ta sig fram på svåråtkomliga vattendrag. Den grunda kölen gjorde även det möjligt för vikingarna att gå i land i princip överallt då ingen hamn eller brygga behövdes. De som for med på dess resor hängde sina sköldar längs med sidorna av skeppet. På skeppet fanns både åror och segel för att göra det så flexibelt som möjligt. Även om årorna inte finns med eller i alla fall inte syns så tycker jag att skeppen och båtarna i Skyrim är väldigt tydligt inspirerade av vikingaskeppen, till och med utsmyckningarna i för och akter finns där (bild 14).

En annan referens till vikingatiden är Jorvaskr. Jorvaskr är samlingsplatsen för ett sällskap som kallar sig för "the companions", och dessa är en grupp av djärva krigare som åker landet runt för att hjälpa folk i nöd eller avlägsna hot. Dessa "companions" är verkligen en representation av krigar och hjälteidealet från vikingatiden. Folk anslöt sig till denna gruppen för att få sin chans att bli förevigad i berättelserna om deras stordåd. Detta med att sträva efter att bli ihågkommen var en önskan som var väldigt populär under vikingatiden. Kroppen ansågs som något som skulle falla i glömska efter ens död, men namnet på en stor man glömdes aldrig och på så sätt kunde en slags odödlighet uppnås. Jorvaskr ser ut som en uppochner vänd båt, med sköldar som utsmyckning och allt. (bild 15) Ännu en anspelning på hur betydelsefulla skeppen och båtarna var under vikingatiden. Till och med de döda begravdes i båtar eller så sattes stenar i ett båtmönster över gravplatsen. Att Jorvaskr har formen av en båt skulle också kunna kopplas till romantiseringen av vikingatågen. Under vikingatiden så var det inte ovanligt att pojkar såg upp till de kämpar som åkte på de långa resorna, så mycket att de önskade inget hellre än att få följa med för att visa sin tapperhet. Mödrarna ansåg att det inte fanns någon större ära än att låta sin son åka

med på färden så att han kunde lära och uppfostras till en stor man. När spelaren frågar folk om Jorvaskr eller the companions så lyfts de upp mot skyarna. Alla ser upp till dem, män som kvinnor.

Trots att det pratas mycket om vikingatåg och långa resor av plundring, så var faktiskt majoriteten av människorna under vikingatiden bönder och sysslade med jordbruk. Detta går även att finna i Skyrim då det ligger jordbruk spridda över provinsen, även om de största ligger alldeles utan för de större städerna (bild 16). På bilden syns även ett hus som är tydligt inspirerat av husfynd från vikingatiden. Men det är inte endast de vanliga husen som är tydligt inspirerade av vikingatidshus. Även vissa tempel har i sin arkitektur drag som tydligen inspirerats av gamla tempel från vikingatiden (Bild 17).

Även negativa kopplingar till vikingatiden och de ideal som i modern tid har kommit att representera nationalism och framförallt rasism går att finna. Det är när spelaren kommer fram till staden Windhelm så stöter han/hon på tre stycken som pratar. Två stycken är nordbor och en är en dark elf. De båda nordborna trakasserar alven, ”You come here where you're not wanted, you eat our food, you pollute our city with your stink”, och även hotar henne med att de skall komma hem till henne på natten. Hela atmosfären känns väldigt hotfull och spänd.

När spelaren pratar med alven så frågar hon direkt om han/hon hatar dark elves precis som de andra. När spelaren ”förhoppningsvis” säger att så inte är fallet så svarar hon: ” You've come to the wrong city, then. Windhelm's a haven of prejudice and narrow thinking , unworthy of one such as you”. Det visar sig att staden är uppdelad i olika distrikt, och ett av dessa distrikt är kallat the Grey Quarter. Och det är där som alla dark elves är förpassade till. Distriktet är uppkallat efter ett kränkande namn på alverna, grey skins. Denna delen av staden kan inte liknas vid något annat än ett getto (bild 18). Frågar spelaren folk om vad de tycker om dark elfs, så blir svaren ofta att de är parasiter som inte gör någonting för att hjälpa till i staden men skall ändå stå under deras beskydd. I vissa fall så säger de åt spelaren att försvinna ur staden, bara för att han/hon inte har något emot alverna. Detta kan mycket väl vara anspelningar på hur fornnordiska texter kom att användas vid nationalistiska och rasistiska tankegångar som utvecklades efter andra världskriget.

5 Diskussion och slutsats

När jag började med denna analys så hade jag mina egna förväntningar på vad jag skulle finna i spelet som kunde relateras till fornnordisk mytologi, samhälle och kultur. Jag förväntade mig att referenserna till fornnordisk kultur och samhälle skulle vara de som skulle sticka ut mest och att religionen skulle hamna lite i skymundan.

När jag sedan började spela spelet, satte på mig mina ”analysglasögon” så började referenser till fornnordisk mytologi och religion dyka upp överallt. Var det inte tydliga referenser som Valhall eller korporna vid gravplatserna, så var det lite mer ”kluriga” fynd som hästtjuven från början av spelet. Jag började att finna fornnordisk religion överallt. Detta betydde inte att referenserna som handlade om samhället och kulturen blev lidande. Även dessa kunde jag finna i överflöd.

Till samhällets referenser fanns till exempel jarlarna och de titlar som följde när jag interagerade med dem. Även faktorer som under vikingatiden var väsentliga för samhällets framfart fanns, det vill säga jordbruk, handel och de skepp vars taktiska och unika design gjorde att vikingarna kunde utforska världen.

De kulturella referenserna var till största delen de flätade utsmyckningar som var väldigt vanliga under vikingatiden, men också skalderna som var en ytters viktig del av kulturen. Något jag fann intressant var spelet även refererade till hur fornnordiska texter har används under modern tid för att förespråka nationalism och även rasism för även om det inte är en särskilt positiv del av hur fornnordisk kultur har inspirerat människor genom tiderna så är det en del av historien.

Det som jag emellertid anser var den mest positiva ”övertäckningen” var kvinnornas ställning i spelet. Jag visste sedan innan att kvinnorna under vikingatiden hade det bättre ställt än många andra kvinnor i resten av Europa men att se det i spelet var en uppfriskande fläkt. Kvinnliga roller, förutom huvudrollen, brukar generellt sätt vara mer av en ”jungfru i nöd” roll, men i spelet så finner spelaren snabbt att kvinnorna ofta är de som bestämmer. Det är en viktig aspekt som verkligen kom till sin rätt i en vikingatidsatmosfär. Min slutsats blev därför denna. Spelet är väldigt tydligt tagit inspiration från fornnordisk kultur, dess religion och samhälle. Referenserna kändes inte heller på något vis överflödiga eller krystade utan de passade in där de fanns.

Denna uppsats har givit mig en inblick i förförståelsens betydelse för tolkningen, då jag såg spelet med helt andra ögon när jag skaffat mig den förkunskap som behövdes för denna analys. Jag hade gärna kastat mig in i Skyrim ännu en gång, men då med andra ögon att analysera med, men det får bli i en annan uppsats.

6 Sammanfattning

Syftet med denna uppsats var att undersöka genom hermeneutisk analysprocess hur fornnordisk mytologi, samhälle och kultur har inspirerat *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Uppsatsen börjar med en övergripande genomgång av den historiska epok som kallas för vikingatiden. Här får läsaren en inblick i vikingarnas vardag, som innefattade jordbruk, handel och sjöröveri. Dessa element var även det som gjorde samhällets och städernas utveckling möjlig. En inblick på hur fornnordiska texter har används under modern tid presenteras. Samhällets uppbyggnad och dess klassindelningar nämns för att läsaren skall få lite av den generella kunskap som behövs för att följa med i analysen som denna uppsats baseras på. Även grundläggande beskrivning av den religiösa kulturen tas upp och ett antal av de gudar och väsen beskrivs för att förstå tankegången i tolkningarna. I analysdelen så använder författaren sig av sina förkunskaper för att finna representationer och avvikelser av fornnordisk mytologi och kultur i materialet. Slutsatsen av denna uppsats visar på att det fanns många aspekter av den fornnordiska mytologin representerade i spelet, men även mycket av samhället och kulturen kunde utläsas. En av de aspekter som var speciellt intressanta att se i spelet var hur kvinnorna gestaltades. Att kvinnorna inte var sämre än männen utan i de flesta fall var jämställda. När analysen påbörjades så förväntade författaren att se en majoritet av referenser till det fornnordiska samhället och kulturen. Dock blev fynden av religionsreferenser mycket fler än förväntat. Referenserna fanns i namn på platser och på människor, gudar och väsen men också i de vardagliga termerna som invånarna i *Skyrim* använder sig av. De referenser som kunde kopplas till kulturen var svåra att missa. Överallt fanns det de typiska flätade utsmyckningar som finns att finna på arkeologiska fynd, men även skaldekonsten finns representerad med sitt krav på speciell utbildning för att få räkna sig till en av dem.

Referenslista

Litteratur

Brøndsted, J (1986) *Vikingarna hemma och i härnad*, Finland, Werner Söderström Oy.

Crossley-Holland, K (2007) *The Norse Myths*, New York, Random House inc.

Gardell, M (2001). ”Vargavinter i Vinland: Rasmystik, identitetspolitik och modern asatro i Förenta staterna” i Raudvere, C, Andrén, A, Jennbert, K red. (2001). *Myter om det nordiska*. Lund: Nordic Academic Press.

Grönbech, V (1982) *Nordiska myter*, Lund, Bröderna Ekstrands Tryckeri AB.

Lindgren, S. (2009) *Populärkultur: Teorier, metoder och analyser*, Malmö, Liber AB.

Magnusson, M (2000) *The Vikings*, Storbritannien, Tempus Publishing.

Nordenborg Myhre, L (2001). ”Arkeologi och nazism – en ockupation av ämnet” i Raudvere, C, Andrén, A, Jennbert, K red. (2001). *Myter om det nordiska*. Lund: Nordic Academic Press.

Raudvere, C. (2003) *Kunskap och insikt i norrön tradition – mytologi, ritualer och trolldomsanklagelser*, Lund, Nordic Academic Press.

Ross, L, Lönnroth, L (2001). ”Den fornnordiska musan: Rapport från ett internationellt forskningsprojekt” i Raudvere, C, Andrén, A, Jennbert, K red. (2001). *Myter om det nordiska*. Lund: Nordic Academic Press.

Ström, F (1967) *Nordisk hedendom: tro och sed i förkristentid*, Lund, Berlingska Boktryckeriet.

Sturlasson, S (1997) *Snorres edda*, Stockholm, Fabel Bokförlag.

Åkerberg, H (1986) *Hermeneutik och pedagogisk psykologi: Premisser för tolkning och förståelse inom beteendevetenskap*, Sockholm, Nordstedts Förlag.

Spel

The Elder Scrolls V: Skyrim [PC-spel] (2011) Bethesda Softworks.

