

Gustav Hopen

Runer i Populærkultur

Masteroppgave i Lektorutdanning i Språkfag

Veileder: Ivar Berg og Anders Skare Malvik

Mai 2019

Gustav Hopen

Runer i Populærkultur

Masteroppgave i Lektorutdanning i Språkfag
Veileder: Ivar Berg og Anders Skare Malvik
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for språk og litteratur

Sammendrag.

Denne avhandlingen er en kartlegging av runer i bruk i moderne populærkultur. Oppgaven ser først med et bredt blikk på populærkulturen, hvor det kort blir vist til bøker, filmer, TV-serier og analoge rollespill, før den ser grundigere på videospill, hovedsakelig fra det siste tiåret (2010-2019). I oppgaven blir denne bruken av runer diskutert i lys av politiske og historiske aktørers bruk av runer, og ved bruk av konsepter fra sosiolingvistikken: enregisterment og indeksikalitet.

Abstract

This thesis maps the use of runes in modern popular culture. It opens with a broad look on the popular culture, briefly showing a selection of books, films, TV shows and analogue role-playing games, before taking a closer look at video games, primarily from the past decade (2010-2019). The thesis discusses the use of runes in games, in light of political and historical actors' use of runes, and by employing concepts of sociolinguistics: enregisterment and indexicality.

Forord

Arbeidet med denne oppgaven har vært krevende, men også underholdende, og jeg har flere jeg ønsker å takke, for at jeg kom i mål. Jeg vil takke kosegruppa for skrivepressede studenter for intense skriveøkter, supplert med velgjørende avbrekk. Jeg vil takke kollegene mine på Studentrådkontoret for forståelse og tålmodighet. Jeg vil takke mine foreldre for ubetinget støtte og tilrop. Jeg vil takke Eskil for en hjelpsom og grundig gjennomlesing av språket. Og jeg vil takke Jan Frode Hatlen på institutt for historiske studier for inspirerende og motiverende samtaler underveis. Jeg vil også takke Åse på SiT-kantinen på Dragvoll.

Men aller mest vil jeg takke mine to fremragende veiledere: Ivar Berg og Anders Skare Malvik, for konstruktive samtaler og uvurderlige tilbakemeldinger, som de bidro med fra skissens spe begynnelse til siste ord var satt.

Gustav Hopen,
Dragvoll, mai 2019.

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1 Innledning:	1
1.1 <i>Moderne Runebruk</i>	1
1.2 <i>Problemstilling</i>	2
Kapittel 2 Bakgrunn	3
2.1 <i>Runer</i>	3
2.2 <i>Eldre fuþark</i>	4
2.3 <i>Yngre Fuþark</i>	4
2.4 <i>Magidebatten</i>	6
Kapittel 3 Teori	9
3.1 <i>Runer i Bruk – Sosiolingvistiske og Historiedidaktiske perspektiver</i>	9
3.2 <i>Videospill som medium</i>	11
Kapittel 4 Runer i populærkultur	15
4.1 <i>I Bøker</i>	15
4.2 <i>I Filmer</i>	17
4.3 <i>I TV-serier</i>	19
4.4 <i>I Analoge Rollespill</i>	21
4.5 <i>Sammenfatning</i>	22
Kapittel 5 Runer i Spill	25
5.1 <i>Vikinger i spill</i>	25
5.2 <i>«runer», eller Rŋtǫr?</i>	26
5.3 <i>2000-tallets spillruner</i>	27
5.4 <i>Hellblade Senua's Sacrifice</i>	28
5.5 <i>God of War</i>	32
5.6 <i>Jotun</i>	38
5.7 <i>Banner Saga</i>	40
5.8 <i>Warcraft</i>	42
5.9 <i>The Elder Scrolls</i>	46

Kapittel 6 Diskusjon	49
6.1 Hva indekserer runene?	49
6.2 Den politiske (mis)bruken og autentistetstematikken	52
Kapittel 7 Avrunding	55
7.1 Svaret på spørsmålene	55
7.1 Flere Spørsmål	55
Litteratur:	57
Verker vist til i oppgaven:	59
Masterarbeidets Relevans for Lektoryrket	

Figurliste:

Figur 1	1
Figur 2	4
Figur 3	16
Figur 4	17
Figur 5	17
Figur 6	18
Figur 7	18
Figur 8	18
Figur 9	19
Figur 10	19
Figur 11	19
Figur 12	20
Figur 13	21
Figur 14	21
Figur 15	21
Figur 16	22
Figur 17	22
Figur 18	25
Figur 19	26
Figur 20	27
Figur 21	27
Figur 22	28
Figur 23	28
Figur 24	28
Figur 25	29
Figur 26	29
Figur 27	29
Figur 28	31
Figur 29	33
Figur 30	33
Figur 31	34
Figur 32	34
Figur 33	35
Figur 34	37
Figur 35	37
Figur 36	39
Figur 37	39
Figur 38	41
Figur 39	41
Figur 40	43
Figur 41	43
Figur 42	43
Figur 43	44
Figur 44	47
Figur 45	47
Figur 46	47

Kapittel 1 Innledning:

1.1 Moderne Runebruk

«Alpinlangslagetts offisielle plagg prydes av nazitilknyttede symboler» het det i VGs nettutgave tirsdag 11.10.2017. På oversiktsbildet kunne man se et todelt bilde, på den ene siden demonstrasjonen til Nordiska motståndsrörelsen i Göteborg fra september det samme året, på den andre Aksel Lund Svindal og Kjetil Jansrud under presentasjonen av en kleskolleksjon, som skulle være de offisielle plaggene for laget. Men kort tid etter ble genserne trukket. Firmaet House of Yarn ønsket ikke å bli assosiert til verdiene som symbolene var knyttet opp mot. Symbolene som ble diskutert var ingen andre enn ↑ **t**-runen og ʏ **z**-runen¹ fra den eldre fuþark. VG-artikkelen gjenkjenner dem som «Tyr-runen og «Leben-runen».



Figur 1 Bilde hentet fra VGs artikkel fra 12. oktober 2017. (<https://www.vg.no/nyheter/innenriks/i/dxE70/alpinlandslagets-offisielle-plagg-prydes-av-nazitilknyttede-symboler> hentet 25.03.19.)

VG-artikkelen forteller oss noe om vår egen samtid som det er kritisk å ha med inn i denne oppgaven. Den forteller oss at selv om runene forsvant som skriftsystem for 700-500 år siden, dukker det fremdeles opp i mediebildet vårt. Den forteller oss også at runene, når de brukes som symboler ikke bare medfører verdier og assosiasjoner fra vikingtiden, men også en politisk tilknytting. Motstandbevegelsen Nordfront identifiserer seg med ↑ **t**-runen, Vigrid med ʏ **z**-runen. Kjesrud (2017) forklarer at runebruken til ekstreme politiske bevegelser bidrar til at runene blir assosiert med hatsideologi, «white pride» og rasisme (Kjesrud, 2017 s. 44).

I en episode av *Grenseløs*, en NRK-serie laget av Urix-programleiderne Hege Moe Eriksen og Gry Blekastad Almås, undersøker programleiderne situasjonen for «homohat» i Europa. I programmet viser de tall som viser at partier på ytre høyrefløy av politikken har en gjennomsnittlig oppslutning på 16 %, målt i 22 europeiske land (Eriksen, 2019). I episoden besøker Eriksen Nordisk motstandsbevegelses protest i Fredrikstad, og forsøker å få svar på

¹ ʏ **z**-runen har også vært translitterert til lyden /R/.

hva de mener med deres nye kampanje kalt «knus homolobbyen». Bak intervjuobjektene ser vi tydelig ↑ t-runen på de grønne flaggene som vaier i vinden (Se figur 1) (Eriksen, 2019).

Kjesrud (2017) diskuterer nettopp runenes situasjon i vår verden i dag. Hun reiser spørsmålet om hvorvidt forskeren har ansvar for å styrke den kollektive historiske og kulturelle bevissthet, rundt runer, og drøfter hvordan den etablerte vitenskapen bør forholde seg til dagens ikke-historiske bruk av runer (Kjesrud, 2017 s. 42). Hun forklarer at mange er redde for å bli knyttet opp mot hatefulle miljøer og ekstremisme, og derfor tar avstand fra en viktig del av nordisk språk- og kulturhistorie i frykt av å støte andre. Hun mener at verden trenger tydelige stemmer som kan gi retningslinjer knyttet til store spørsmålene knyttet til runenes identitet og tilhørighet (Kjesrud, 2017 s. 51). Hun mener dette med fordel kan være del av både skolens og forskernes arbeid, og etterlyser en åpen dialog som kan medvirke til å frata ideologiske og pseudo-vitenskapelige aktører dominans i den symbolorienterte bruken av runer (Kjesrud, 2017 s. 51).

1.2 Problemstilling

Denne oppgaven tar sikte på å undersøke og redegjøre for en bruk av runer som hverken er direkte knyttet til høyreekstreme miljøer, eller finnes i en svunnet fortid. Runene eksisterer fortsatt i dagens mediebilde, selv om det ikke benyttes som praktisk skriftspråk. I fantastiske fiksjonsverdener er det ikke uvanlig å møte på ordet «rune», brukt om tegn og skrift. Noen ganger er det runene som blir brukt, noen ganger er det bare former som minner om runer og deler fellestrekk med dem, mens noen ganger er det kun tegn uten noen åpenbar tilknytning, men som likevel blir omtalt som runer. Mens vi også skal se på de andre, er det den førstnevnte kategorien som er høyest prioritert for oss. Denne oppgaven tar for seg moderne populærkulturelle uttrykk generelt, men går særlig i dybden på videospill, som anvender germanske runer i fremstillingen av en fiktiv verden. Oppgaven tar således på seg et kartleggingsformål, hvor bruken av runer blir diskutert bruken ut ifra to utforskende spørsmål:

1. Hvilke runer blir brukt i slike fremstillinger, og hvordan brukes de?
2. Hva representerer runene i den fiktive verdenen de opptrer i?

Disse spørsmålene forutsetter en innføring i runologien som fagfelt og en diskusjon som har formet feltet, nemlig magidebatten. Vi skal bruke konsepter fra sosiolingvistikken når vi diskuterer hva runene representerer for sine respektive fiktive verdener, og trekke inn perspektiver fra historiedidaktikken, når vi diskuterer bruken av runer.

Kapittel 2 Bakgrunn

2.1 Runer

I oppgaven vil runer bli gjengitt i fontene «Gullhornet» og «Gullskoen». Jeg vil følge konvensjonen med å gjengi runer sammen med den tilsvarende latinske bokstaven i fet skrift, som til dømes: ↑ t.

Ordet «rune» kommer fra den germanske språkfamilien og finnes i en norrøn ordbok som «rún» flertall rúnar eller rúnir, og har betydninger tilknyttet hemmeligheter, kunnskap og hviskende samtaler (Spurkland, 2001 s. 13). Vi kan spore runenes bruk til direkte etter Kristi fødsel, og i Skandinavia har vi, basert på daterte innskrifter, antatt at runene var i bruk fra rundt 200-tallet til 1400-tallet (Spurkland, 2001, s. 15, 212). I starten eksisterte det et fonemisk forhold mellom skriftsystemet og språket bak tegnene, altså var det et en-til-en-forhold mellom bokstav og lyd, grafem og fonem, en regel som det kun var to unntak til i den eldste runerekken (Spurkland, 2001 s. 17). Dette skulle dog endre seg senere, da runene slett ikke var statiske gjennom sin virketid, men endret form og innhold.

At et skriftsystem endrer seg i løpet av 1200 år er ikke unaturlig, spesielt da språket som ble praktisert i de 1200 årene også var under stadig endring. Urnordisk, som var språket da de eldste runene ble brukt i Skandinavia, gikk gjennom en drastisk endringsprosess som vi kaller for «synkopetiden» ca. 500 til 700 evt. Under synkopetiden falt korte vokaler bort i de trykklette stavelsene (Spurkland, 2001 s. 31).

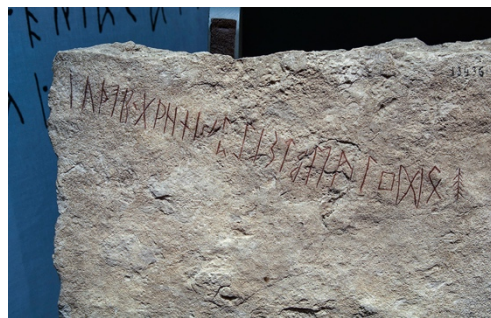
Vi pleier å forholde oss til to runerekker i norden, den eldre fuþark og den yngre fuþark. Runologer er ikke enige om hvordan denne utviklingen fra eldre til yngre fuþark gikk for seg, og sliter også med å forstå hvorfor den forekom (Barnes, 2011 s. 152-159), men en videre innføring i diskusjonen er neppe hensiktsmessig for denne oppgaven. Nesten alle runene har endret form eller lydverdi over tid. Når vi nå skal ta til å beskrive disse forskjellige runerekkene, må vi også ta det forbehold, at dette var endringer som skjedde over flere århundrer, og at runerekkene vi opererer med her er idealiseringer basert på konkrete innskrifter. Overgangen er altså noe flytende, det er stor forskjell også innad i den eldre fuþark under dens virketid. Dette kan dømes med at s ble betegnet som ś i de eldste runeinnskriftene, men at den senere opptrådte som ḥ, fortsatt i den eldre fuþark, for så å endres ytterligere i overgangen til yngre fuþark.

2.2 Eldre fuþark

Eldre fuþark er en runerekke på 24 tegn, som ble brukt i hele det fellesgermanske språkområdet. Skandinaviske innskrifter i dette tegnsystemet blir ofte omtalt som *urnordiske* runeinnskrifter (Spurkland, 2001 s. 31). Dette kommer av at disse innskriftene sammenfaller med den perioden i språkhistorien som vi kaller urnordisk (ca. 200-500 evt.). Urnordisk skiller seg fra det senere språkstadiet *norrønt* på flere måter, det hadde til dømes mange flere stavelser enn i norrønt, siden dette var før synkopetiden, som nevnt i 2.1 (Spurkland, 2001 s. 31).

Ƶ Ɔ Ʀ Ƨ
f u þ a r k g w h n i j p ë r s t b e m l ŋ d o

Rundt år 2000 var det oppdaget rundt 200 kjente runeinnskrifter med eldre fuþark, hvorav ca. 55 var norske. 34 av dem opptrer på stein, flere er også risset på våpen, smykker og redskaper (Spurkland, 2001 s. 32). Runologen René Derolez har påpekt at hvis en tar utgangspunkt i at det fantes ti praktiserende runeristere som var aktive hvert år og ristet ti innskrifter per år, noe Spurkland omtaler som et beskjedent anslag, ville vi hatt 40 000 innskrifter, altså har vi tilgang til 0,5 % av kildematerialet i dag (Spurkland, 2001 s. 32). På figur 3 ser vi et bilde av Kylversteinen, som finnes på Riksantikvarieämbetet i Stockholm. Her kan vi se en innrissing av hele den eldre fuþark, og dette er den eldste fuþarkinnskriften vi har tilgang på.



Figur 2 Bilde av Kylversteinen. Hentet fra Nordiska museets hjemmesider (<http://historiska.se/upptack-historien/foremal/kylverstenen/> hentet 25.03.19) Merk at runene her er fargelagt i rødt for å være mer lesbare.

2.3 Yngre Fuþark

I forkant av vikingtiden ble det foretatt en innsnevring av antall runer i fuþarken. Gjennom å se på en rekke innskrifter kan vi se at flere av de mindre frekvente runene erstattes med runer som allerede har en lyd tilknyttet seg. Vi snakker altså om at runene får flere lyder knyttet til seg.

Dette illustreres godt på Gørlevsteinen fra Sjælland, fra midten av 800-tallet, så vel som på Ribe-kraniet, som dateres til rundt 720, finner vi en fuþark risset i kun 16 tegn (Spurkland, 2001 s. 87). Mens språket får flere lyder, går altså skriftspråket den andre veien, og får færre symboler.

Runene som betegner den ustemte plosiven /p/, tidligere benevnt med ƿ faller bort, og i innskrifter finner vi heller runer som betegner de stemte plosivene /b/, benevnt med b, som også benevner /p/. Vi mister også /g/ og finner runen ʀ k for denne lyden (Spurkland, 2001, s. 85). Etter bortfallet av enkelte runer og endringene i formene deres, så fuþarken på Gørlevsteinen ut omtrent som illustrert under. Denne kan omtales som vikingtidens fuþark.

ƿ Ɔ ʀ 1 R ʀ * ʀ 1 1 ʀ ʀ ʀ ʀ
 f u þ a r k h n i a s t b m l r

Men som nevnt i 2.1 var runene under stadig endring, og dette stoppet ikke i vikingtiden. Innen 1200-tallet ser fuþarken veldig annerledes ut. I høymiddelalderen ble det tilført flere tegn, og en praksis med å punktere runene oppstod. Det ble lettere å skille lydene fra hverandre, og en-til-en forholdet mellom lyd og tegn ble gjenopprettet (Spurkland, 2001 s. 163). Under illustreres et slags standardinventar for norske runeinnskrifter i høymiddelalderen, hentet fra Spurkland (2001):

ƿ Ɔ ʀ 1 R ʀ * ʀ 1 1 ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ ʀ
 f u þ o r k h n i a s t b m l y e æ ø q g d p c/z

Dette standardinventaret består av 23 tegn. Ifølge Spurkland (2001) tyder alt på at de 16 første tegnene hadde en sterkere stilling enn de andre 7, som kan ses på som tilleggstejn som ble lagt til i høymiddelalderen. Disse 7 må derfor forstås som sekundære tegn (Spurkland, 2001 s. 166). Det er verd å notere seg at det her er tre varianter av s, og to for p, mens c og z deler en rune, dette har med å gjøre at disse symbolene hovedsakelig trengtes for å skrive latinske innskrifter.

Den eldre fuþark utviklet seg i en helt annen retning på de britiske øyer. Mens runerekken i det nordiske språkområdet innsnevret seg vokste den i det angelsaksiske området, og fikk 28 runer. Lydverdien til mange av runene endret seg også, slik at vi der snakker om en angelsaksisk/frisisk fuþark (Barnes, 2012, s. 37). En videre innføring vil ikke bli supplert i denne oppgaven, det holder at vi vet at runene utviklet seg annerledes. For en grundig innføring se Barnes (2012) kapittel 5 og 6.

2.4 Magidebatten

Runologien har vært preget av en debatt som har pågått i lengre tid, og som fortsatt pågår i dag. Antonsen (2002) skisserer en fagtradisjon delt inn i to leirer. Han kaller en den fantasifulle (imaginative) leiren av runologer og den andre den skeptiske (skeptical) leiren runologer (Antonsen, 2002 s. 170). Den første av de to leirene tror på en essensiell, intim og unektelig relasjon mellom runene og magi. Den skeptiske leiren argumenterer mot dette synet, og ser på runesystemet som likt hvert annet skriftsystem og med akkurat de samme bruksområdene (Antonsen, 2002 s. 170). Antonsen fremhever Gerd Høst som en representant for den fantasifulle leiren, og Erik Moltke for den skeptiske leiren.

Gerd Høst argumenterer for at «magien forelå i skriftens første kime», gjennom å vise til runenes førhistoriske rolle og viktigheten i runenes religiøse symbolverdi, og trekke paralleller til sumerisk så vel som egyptisk religion og tradisjon, hvor et presteskap var de primære brukerne av skriftsystemet (Antonsen, 2002 s. 171). Moltke på sin side argumenterer for at runene oppstod da handelen mellom germanerne og romerne økte. Han går så langt som å kalle ideen om et presteskapet som bruker runer, slik Høst, mener for «nonsense» (Antonsen, 2002 s. 171).

Dette betyr ikke at den skeptiske leiren runologer avviser all bruk av runer i forbindelse med magi. Spurkland skriver at man selvfølgelig kunne uttrykke magiske og kultiske ord og uttrykk ved hjelp av runeskriften, akkurat som vi i dag kan skrive «hokus pokus filiokus» med latinske bokstaver, men likevel ikke hevde at den enkelte bokstav har magisk kraft (Spurkland, 2001 s. 23). Også McKinnel et. al. (2004) forteller at det å se på runerissingen som utelukkende religiøs eller magisk praksis viser til et uakseptabelt smalt syn på runer. De mener at det at de fleste innskriftene har praktiske menneskelige meningsinnhold utvilsomt er sant for den yngre fuþark, men at forholdet mellom sekulær og religiøs bruk er mer jevnstilt i den eldre (McKinnel, Simek,

& Düwel, 2004). McKinnel et. al. beskriver *alu* og *laukaz* som de mest brukte magiske formlene (McKinnel et.al., 2004 s. 97)

Alu har blitt tolket til å kunne bety «beskyttelse» eller «forsvar», det har også blitt satt i direkte sammenheng med det hettittiske ordet for «magi, transe, ekstase eller raseri». Ordet *alu* er identisk med norrøn *ól*, altså øl, men har også blitt tolket i sammenheng med en vergende egenskap, da øl har en sammenheng med beskyttelse for ondskap (McKinnel et.al., 2004 s. 91). På en runestein brukt som gravstein fra 400-tallet funnet i Vestfold, har runologer funnet innskriften *alu*. Dette har blitt tolket som metaforisk bruk i et forsøk på å beskytte en uviss person, mest sannsynlig den gravlagte, fra eventuelle gravplyndrere, men enkelte mener at det ikke er en gravstein i det hele tatt, men en slags kultstein (McKinnel et.al., 2004 s. 93). *Alu*-innskrifter er også funnet i en komplisert innskrift på et øksehåndtak i Nydam Mose nær Sønderbog i Danmark, like i nærheten ble det også funnet flere pilskaft med en lignende innskrift *lua*, forskere har tolket dette som samme innskrift men McKinnel utelukker ikke at det kan være en annen formel (McKinnel et.al., 2004 s. 95).

Laukaz, har hovedsakelig, men ikke utelukkende, blitt funnet på braketeater (gullmedaljonger). Forskere har tolket en grunnleggende betydning av ordet «purreløk, eller en annen type løk», men også en sekundær betydning: «helbredelse, velvære» (McKinnel et.al., 2004 s. 97). *Laukaz* opptrer ofte sammen med innskriften *lina*, betyr lin. Denne kombinasjonen blir av noen sett på som en slags folkelig, magisk medisin, da innskrifter ofte har blitt tolket til et veterinærformål, i sammenheng med å helbrede hester (McKinnel et.al., 2004 s. 97). Det islandske manuskriptet *Flateyjarbok*, har ofte blitt knyttet sammen med *laukaz*-innskrifter. I fortellingen, som handler om en familie i Nord-Norge, blir lin og løk brukt sammen med resitering av en frase for å gi nytt liv til et hestelem som har blitt kuttet av et hestekadaver. Lemmet, *Vqlsi*, fortsetter å vokse som resultat av lin, løk og denne frasen, frem til kongen kommer for å konvertere familien til kristendommen. Han framsier frasen, men kaster etterpå *Vqlsi* til hunden som spiser den (McKinnel et.al., 2004 s. 99).

En ikke uvanlig magisk bruk av runer viser seg i den vide utbredelsen av amuletter. Amulettene forstås her som små magiske objekter, ofte med korte runeinnskrifter på, hvis intensjon er å tilby bæreren beskyttelse fra uhell forårsaket av sykdom, ulykker eller sort magi, eller som på en annen måte gir bæreren en form for særskilt kraft (McKinnel et.al., 2004 s. 60). Arkeologer har datert slike amuletter helt tilbake til bronsealderen. De amulettene var laget av dyre- og

planterester eller mineraler og var i utstrakt bruk, og ble i jernalderen erstattet av metallsmykker (McKinnel et.al., 2004 s.60). I folkevandringstiden ble denne tradisjonen supplert med bruken av brakteater, som ofte hatt *alu*-innskrifter på seg. Blant disse amulettene er kleberstein, som ble funnet i Sogn og Fjordane og dateres til ca. 550, som enten har vært del av et smykke eller en loddstein (eller begge) (McKinnel et al., 2004 s.61-62). En annen *alu*-innskrift ble funnet på to gullsmykker (McKinnel et al., 2004, s. 68). Dette etablerer ifølge McKinnel (2004) at nord- og vestgermanske folk hadde en vedvarende tro på de magiske egenskapene til amuletter og magisk skrift (McKinnel et al., 2004 p. 60). Tradisjonen med å bære på seg amuletter i form av kjeder/smykker fortsatte inn i vikingtiden og middelalderen, og lever fortsatt til en grad i dag.

Selv om dagens forskermiljø tenderer til den skeptiske leiren, ser vi altså at den fantasifulle leiren har godt grunnlag for sin tro på runenes magiske funksjoner. Når debatten og grunnlaget for magiske tolkninger nå har blitt så tydelig gjennomgått, skyldes dette at bruken vi finner av runer i videospill, og i populærkulturen generelt, ofte har magiske funksjoner. Innskrifter på våpen, innskrifter på steiner og innskrifter tatovert på kroppene til rollefigurene tjener ofte et magisk formål, om det så er beskyttelse mot onde makter, eller for å mane frem andre magiske effekter. Dette betyr ikke at de forekommer i utelukkende magiske kontekster, som vi skal se i denne oppgaven.

Kapittel 3 Teori

I oppgaven skal vi se på hvordan runer blir brukt i populærkulturelle fremstillinger. Runer er et språklig fenomen, og vi skal bruke perspektiver fra sosiolingvistikken når vi diskuterer bruken av dem, men siden det også er et historisk fenomen skal vi se til historiedidaktikken.

3.1 Runer i Bruk – Sosiolingvistiske og Historiedidaktiske perspektiver

Sosiolingvistikken forsker på språk i et sosialt perspektiv og i en sosial kontekst. Språk er grunnleggende en sosial aktivitet, og mennesker tillegger språklige trekk sosial verdi. Sebba (2007) argumenterer for at det trengs sosiolingvistiske perspektiver på ortografiske praksiser, da ortografi må kunne sies å være en sosial praksis, noe han underbygger med å vise til at i en hver praksis hvor det er mulighet for variasjon, må valg av variant ha en sosial betydning (Sebba, 2007, s. 32). Hvis det finnes en standardform for ortografi og ingen andre former kan forstås, er det ikke rom for sosial betydning. Hvis det ikke finnes noen standardisering, kan det heller ikke være noen konkret sosial betydning, da det ikke vil være noen måte å markere seg på. Men hvis det finnes en standardform og varianter fortsatt vil forstås, er det rom for å uttrykke sosiale og kulturelle verdier gjennom språk (Sebba, 2007, s. 33-34.). Når forfattere velger å bruke runer heller enn andre symboler, er det en variant som må betydning for hva mottageren forbinder runene med.

Runer har blitt diskutert i et sosiolingvistisk perspektiv før. Busch (2015)² diskuterer sosiolingvistisk teori i sammenheng med runer anvendt av svartmetallmiljøet. Busch greier ut om svartmetallmiljøets bevisste omgang med runer, og forteller om flere underkulturer i svartmetallmiljøet som har forskjellige tilnærminger til egen bruk.

Busch legger stor vekt på medlemmer av gruppen sin selvidentifisering med den øvrige gruppen, og at dette skjer gjennom bevisste språklige og sosiale trekk. Det sentrale spørsmålet for brukerne er da «hva må en gjøre for å være en god X». I miljøene Busch undersøker betyr dette da «hva en må gjøre, og hvilke verdier må en ha, for å nå autentisitet som svartmetallmiljømedlem» (Busch, 2015). Busch diskuterer måten runer blir tilknyttet verdier og spesifikke kulturer i lys av Aghas (2005) «enregisterment».

² Jeg har kun tilgang til denne boken gjennom en bokanmeldelse grunnet språklige begrensninger. Anmeldelsen er skrevet av Martin Fidel og ble trykt i Tidsskriftet Futhark volum 7 i 2016. Redaktører: James E. Knirk og Henrik Williams.

Enregisterment kan forstås som den prosessen som skjer med et språklig fenomen når det blir tildelt en assosiasjon. Et språktrekk får en *indeksikalitet*, altså at det blir koblet opp mot noe annet, kulturelt eller sosialt. Agha bruker dette til å se på hvordan oppfattelsen av språklige trekk endrer seg over tid, og varierer i forskjellige sosiale grupper (Agha, 2005 s. 38).

Busch (2015) forklarer runenes enregisterment, altså den prosessen som har ført til at runene indekserer det de i dag indekserer. Han viser til at runene ble assosiert med magi i skandinavisk middelalder (noe problematisk kanskje, som vi så i 2.4), for så å bli del av den nasjonalistiske diskursen på attenhundre og nittenhundretallet i den tyske völkisch-bevegelsen, og senere appropriert av nazistene. I dag brukes fortsatt noen av runene aktivt av nynazister, slik vi så i kapittel 1, og brukes også i moderne esoterisk hedensk litteratur og også fantasifiksjon (Busch, 2015) slik vi skal undersøke i denne oppgaven.

I 1940 etablerte nazi-regimet i Tyskland et eget forskningsinstitutt for runestudier, *Lehr- und Forschungsstätte für Runen- und Sinnbildkunde*. Dette fordi det tredje rikets propagandamaskin i stor grad ønsket å benytte seg av runer som symboler. I SS-tegnet benyttes ᚱ s-runen og også ᚱ h-runen og ᚫ o-runen ble brukt (Kjesrud, 2017, p. 48). Denne bruken har satt sine spor, noe så vi som veldig sterkt i VG-artikkelen fra kapittel 1, hvor ᚹ z-runen, ble benevnt som det tyske «leben-runen».

Dette er i høyeste grad historiebruk. Stugu (2008) forteller oss at, det at historie har en identitetsskapende funksjon så og si er et aksiom i historiefaget (Stugu, 2008, s. 34). De fleste samfunn, små så vel som store, søker å skaffe seg legitimitet eller stolthet i eget opphav og fortid (Stugu, 2008 s. 35). I tilfellet over er det Det tredje riket som bruker det historiske fenomenet «runer» som symbolkraft for å knytte seg til en slags «ur-opprinnelse», og misbruke runenes lange historie for å legitimere den «ariske rase» sin suverenitet, og sine egne kriger og politiske kamper.

Busch (2015) diskuterer flere forskjellige underkategorier i bruken av runer i svartmetalmiljøet. Disse er «spiritual-magical», «political» (sett i lys av nazisme), «historical or historicising» og discourse about «autenticity» (Busch, 2015). Disse kan sies å være koblinger som runene indekserer når de brukes svartmetalmiljøet. Men å se på svartmetallmiljøet er svært annerledes enn å se på populærkulturen i dag. Populærkulturen kan ikke sies å være et eget miljø, men mer en bred definisjon på mange forskjellige medier og kulturelle uttrykk. Når Busch snakker om

spirituelle-magiske koblinger, er det koblinger som runene kan ha innad i fiksjonen, dog de er ikke de eneste, som vi skal se i kapittel 4 og 5. Autentisitetdiskursen og de politiske koblingene brukes av tilhengere av svartmetalmiljøet, og vi skal i kapittel 6 diskutere disse koblingene i populærkulturen.

3.2 Videospill som medium

I oppgaven skal vi, som sagt, se på populærkultur generelt, men vi skal også spesifikt se på videospill. Videospill er et medium med en oppslutning som ser ut til å stige. I Norge er dette en normal hobby og en fritidssysse, som barn så vel som voksne interesserer seg for. Ifølge Medietilsynet er dette en hobby som er særlig utbredt blant unge. I «barn og medierundersøkelsen» fra 2018 spiller så godt som alle barn på 9 år (93 %) videospill (Medietilsynet, 2018). På alderstrinnet 9-18 spiller 96 % av guttene og 63 % av jentene (Medietilsynet, 2018).

Videospill er derfor en sjanger som trenger mer akademisk oppmerksomhet. Videospill er sammensatte tekster med flere modaliteter og tekstene har stor grad av medvirkning fra leseren (spilleren). Dette gjør det til et komplisert felt som kan virke fremmed og ulik tekster med færre modaliteter. Likeså fremstiller de fortellinger med fiktive verdener som innehar karakterer, steder og hendelser, akkurat som andre medier. Likevel er spill kompleks, medvirkningen fra spilleren i betraktning. En ikke kan diskutere et spills fiktive verden uten å diskutere hvordan spillet fungerer, spillets regler (Juul, 2005 s. 121).

Når vi diskuterer regler, refererer vi til hvordan spillet legger opp til medvirkning. Juul (2005) bruker begrepet «state engine», altså at spillet genererer en maskin som responderer til hva spillerne gjør med kontrollene, hvilke knapper de trykker på osv. Disse reglene, denne state enginen, definerer spillets mål og virkemidlene man bruker for å nå dem, altså handlingsrommet til spilleren i møte med spillet. Spilleren må spille etter disse reglene for å oppnå det mest ønskede resultatet (Juul, 2005 s. 55-56). Det er i stor grad dette som definerer medvirkningen i et spill. Hvordan spillets regler blir brukt av spilleren, og hvordan spillet reagerer på spillerens interaksjon kaller vi *gameplay* (Juul, 2005 s. 56).

Fiksjonen, er reglenes motstykke, altså fortellingen og verdenen som fremstilles. Den kommer til syne gjennom spillets auditive- og grafiske fremstillinger, spillermanualen og også spillets regler (Juul, 2005 s. 121). På den andre siden definerer fiksjonen hvordan reglene ser ut når de

kommer til uttrykk i spillet. Dette kan illustreres med å vise til, kanskje det best kjente spillet i verden: *Mario Bros*, hvor reglene i spillet definerer hvor spilleren kan bevege Mario, og hvor flink spilleren må være til å navigere Mario gjennom utfordringer, mens fiksjonen er hvordan Mario ser ut, hva som gjør at Mario overkommer utfordringene (for det meste hopping).

Spillene som undersøkes i denne oppgaven kan bli delt inn i *indiespill* og *AAA-spill*. Som Lipkin (2013) sier, er dette en kontekstavhengig definisjonsforskjell, (Lipkin, 2013 s. 9). Spillmediet domineres i stor grad av en rekke selskaper som produserer spill på stor skala, enkelte er vist til i denne oppgaven, som til dømes Bethesda og Blizzard. Indiespill defineres ut fra forskjellen fra AAA-spillene, altså at de ikke har blitt skapt av slike store selskap. Disse spillene har mindre budsjetter og færre ansatte som jobber på dem enn AAA-spillene. Begge er selvfølgelig spill og kan forstås ut fra de samme sjangerkonvensjonene, men forblir ulike i produksjonsverdi.

Videospill kommer også i mange undersjangere. Blant aldersgruppen 9 år er sandkassespill og kreative verktøy blant de mest populære, med spill som *Minecraft* i bresjen (Medietilsynet, 2018). Rollespill (RPG) er en spillsjanger som åpner sin fiksjon for spilleren, og lar spilleren ta rollen til en rollefigur og utforske verdenen gjennom deres øyne. I slike spill er det kun spillerens karakter som er kontrollert av en spiller, resten er NPCer (non player character), karakterer programmert til å handle på en gitt måte.

En MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) er en alternativ versjon av RPG. I MMORPGer er de fleste rollefigurene i spillet kontrollert av spillere rundt om i verden på felles server. Her interagerer de med hverandre, så vel som med enkelte NPC'er og benytter seg av de samme systemene for å mestre spillet. Felles for RPG og MMORPG er at målet med spillet, er å nå et høyt karakternivå, og å maksimere styrken til rollefiguren sin. Rollefigurens navn og utseende er ofte i RPGer, og alltid i MMORPGer, selv definert av spilleren.

Et begrep som brukes for å definere karakterer i alle former for RGP er «rase», som viser til karakterens herkomst, i fantasy-fremstillinger er dette ofte alver, orker, dverger, forskjellige versjoner av mennesker osv. Et annet begrep er «klasse» som viser til karakterens forutsetninger for å lære seg spesifikke evner som magi, eller ulike våpen. Eksempler på disse kan være *warrior*, *mage*, *priest* eller *druid*. Hver rollefigur i en MMORPG er dermed unik, og sjansen for å finne en rollefigur som er helt lik ens egen er veldig lav.

I oppgaven bruker jeg termen «biome» for å beskrive områder innad i den fiktive verdenen. Disse biomene har forskjellige forutsetninger for geografisk utforming, og kan ofte se og føles veldig ulike fra hverandre. Jeg bruker ordet for å hindre tvetydigheten som kan oppstå av å bruke ord som «område» og «level», da disse kan ha snevrere eller bredere betydning i ulike kontekster. Et for flere eksempel på biomer ser vi i spillet *Minecraft* av Mojang AB, hvor verden er satt sammen av flere klimatiske og geografisk definerte biomer (Short, 2012, s. 55-56). Dette vil være nyttig da verdenene som utforskes i oppgaven er sammensatte, og hvor runene opptrer kan være kritisk for deres betydning for spillet.

Kapittel 4 Runer i populærkultur

Siden vi skal gå spesifikt innpå spill, ser vi først til den generelle populærkulturelle gjennomgangen. Jeg har kastet et bredt nett, så oppgaven tar for seg bøker, filmer, TV-serier og analoge rollespill. Når jeg har valgt hvilke kulturuttrykk jeg skulle undersøke i oppgaven, har et kriterie selvfølgelig vært at de inneholder runeinnskrifter, men jeg har også valgt å se til spesielt populære uttrykk. Fantasy er hovedsjangeren, men jeg har også valgt å inkludere en historisk/humoristisk TV-serie for å se perspektiv fra vikingfremstillinger.

Når jeg viser til runene innad i disse verkene bruker jeg ordet «innskrift» selv om det teknisk sett ikke er det, men heller et bilde. De som utformet innskriften refererer jeg for enkelthets skyld til som «forfatteren».

4.1 | Bøker

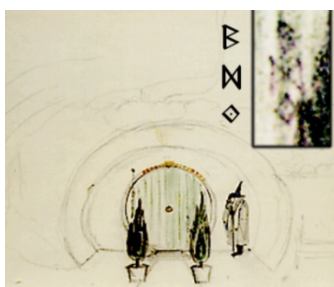
Engelskmannen J.R.R. Tolkien er kanskje mest kjent som forfatter av den episke bokserien *Ringenes Herre* og boken *Hobbiten*, som tar sted i den fiktive verden Middle earth (norsk: Midgard). Denne berømmelsen fikk han først i den siste delen av livet. Tolkien var filolog og professor både ved Cambridge- og Oxford University. Han fordypet seg i eldre språk, og han hadde særlig en interesse for gammelengelsk og norrønt (Agøy, 2003 s. 101-111).

Med en sunn interesse for norrøn kultur og språk følger også en interesse for runene. Om en til dømes ser til eddadiktet *Voluspå* finne opphavet til samtlige dvergenavn brukt i *Hobbiten* og navnet på deres følgesvenn: trollmannen Gandalf. I *Hobbiten* har Tolkien kun nøyd seg med å tilføye de angelsaksiske runene til sin egen verden, men siden gikk han et ekstra skritt og utviklet et eget system «Cirth», som ligner på den angelsaksiske fuþork, men med noen forskjeller i lydverdier og utforming.

Et konkret eksempel på runer i Tolkiens bøker ser vi i *Hobbiten* (1937), da en gruppe dverger kommer på et uventet besøk til hovedkarakteren: Bilbo Lommelund. Dvergene forklarer at de fant frem til Bilbos dør gjennom merker trollmannen Gandalf satte på hans dør.

«[...] Burglar wants a good job, plenty of Excitement and reasonable Reward, that's how it is usually read.» (Tolkien, 1937, p. 23).

Framhevingen av ordene Burglar, Exitement og Reward henter til at disse tre tegnene representerer hver sitt bruddstykke av budskapet, og derfor er representert med hver sin rune på Bilbos dør. Her representeres runene i så fall brukt ideografisk, altså ikke som bokstaver men som symboler for enkelte ord. I en skisse (figur 3) tegnet av Tolkien selv finner vi hvordan han så for seg disse runene. De kan gjenkjennes som \mathfrak{B} **b** og \mathfrak{M} **d** og en punktert \diamond **ŋ**. Uansett om dette er et merkelig valg runenes betydning tatt i betraktning, tyder Gloins valg av ord «usually» på at det kanskje ikke er et rent skriftsystem, og at runene er symboler som krever tolking, og evnen til å tolke dem.



Figur 3 Bilde av Tolkiens egne notater vedrørende Midgard-universet. Hentet fra minastirith-forumene (<http://www.minastirith.com/misc/burglarvb8.gif> hentet 25.04.19)

I J.K. Rowlings bøker om *Harry Potter* møter vi trollmenn og hekser som lever i et samfunn parallelt til vårt eget. I Rowlings verden er runene et skriftsystem som magiske mennesker brukte til å skrive med i fortiden, og i Harry Potters samtid undervises det i et fag, kalt «oldruner», på Galtvort, Harrys trolldomsskole. Faget består i stor del av å oversette runer til engelsk og dialog fra bok 6 tyder på at de tolkes ideografisk. Hermine Grang forteller de andre protagonistene at hun feiltolket en rune på eksamenen sin i faget. «I mistranslated ehwaz... It means partnership, not defence; I mixed it up with eiwaz.» (Rowling, 2005). Her sikter forfatteren mest sannsynlig til *ehwaz* \mathfrak{M} og *īwaz* \mathfrak{J} , runer fra den eldre fupark. Runenes betydning er kun med meget generøs tilnærming treffende for runenes egentlige betydning, siden en kan tenke seg at *ehwaz*, som betyr hest, kan knyttes til partnerskapet mellom hest og rytter. Å gi *īwaz* betydningen «forsvar» er enda mer søkt. *Alu* ville ha stemt bedre, som vi så i 2.1, men det er nok likheten runenes navn som skaper forvirring for Hermine Grang.

Forfattere av bøker er begrenset til å skildre eventuelle runer gjennom å beskrive formene med ord, eller. Å vise til enkelte runenavn som Rowling gjør, som også ville beskrive formene deres for en mer runeopplyst leser. I nyere tid kan forfattere ty til en runefont, men dette er en relativt ny praksis. I Tolkiens tid var det større begrensinger for forfatterne, og heller ikke hos Rowling

finner vi runefont brukt. Dersom de vil vise dem tydeligere kan de ty til bilder, eller kunst på bøkens omslag, en relativt populær praksis.

4.2 I Filmer

En definerende forskjell på filmmediet og bokmediet er forfatterens evner til å uttrykke og fremvise konkrete former. Skaperen av en film står fritt til å presentere seeren for et konkret symbol uten å tenke på alfabetiske begrensninger. Runene må dermed visualiseres for seeren og således må skaperne av filmer ta et valg angående hvilke runer de ønsker å bruke. Noen ganger opptrer runene i bakgrunnen av handlingen som kulisser, mens andre ganger tar de fokuset til seerne og opptrer på nærbilder. Den observante seer har da muligheten til å pause for å prøve å tolke innholdet deres.

På 2000-tallet fikk både Rowlings og Tolkiens bøker spillefilmadaptasjoner. På flere av kulissene i Harry Potter-filmene finner vi runer, blant annet på Sirius Svarts fangenummer i trollmannsfengselt Azkaban (figur 5). I *Hobbiten* (2012) risser Gandalf inn en rune på Bilbos dør (bilde 5), nå i en annen form enn på Tolkiens egen skisse (figur 4).

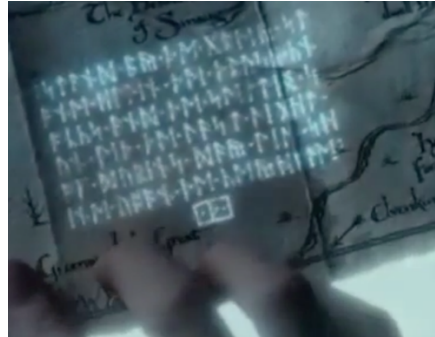


Figur 4 Skjermdump fra filmen «The Hobbit» (2012) (hentet 25.05.19 fra https://www.reddit.com/r/lotrmemes/comments/a5vycu/i_just_realised_that_that_is_the_fehu_rune/)

Figur 5 Plakat brukt i filmen «Harry Potter and the Prisoner from Azkaban» (2004) (hentet 25.04.19 fra https://harrypotter.fandom.com/wiki/Sirius_Black)

Runen på Bilbos dør er kun en enkelt rune, men filmen har også lengre innskrifter med språklig innhold. På reisen sin møter hovedkarakterene en vis halvalv, Elrond, som hjelper dem med å tolke de usynlige «månerunene» på kartet deres. På kartet dukker skinnende runer opp når de blir utsatt for månelys på samme dato som da de ble risset. På kartet ser vi også flere røde runer, som ikke trenger månelys for å komme til syne. Begge innskriftene er i angelsaksisk fupork, men språket bak månerunene er moderne engelsk, mens i den andre innskriften ikke det. I

filmen er månerunene sentrale for hovedkarakterenes reise, og kanskje er det derfor de er skrevet inn i engelsk. De får også en opplesing fra Elrond, som stemmer overens med innholdet, og seere som har lært seg runene, kan pause filmen og lese dem.



Figur 6 Skjermdump av månerunene på Thorins kart i *Hobbiten* (2012).

I filmen *Thor 3 Ragnarok*, brukes runene som kulisser, og dekorerer veggene i verdenen Asgard, en futuristisk og magisk verden løst basert på fortellinger og skikkelser fra norrøn mytologi. Dette ligner på bruken i *Ringenes Herre Ringenes Brorskap*, hvor veggene i den tapte dvergebyen Moria er dekorert av runer. I begge filmene ser vi runene i tydeligere fokus, på hammeren til rollefiguren Thor, og på graven til en gammel dverg, men skriften på de respektive veggene aldri får oppmerksomhet. Bruken av runer som veggdekorasjon er slående lik i de to filmene.



Figur 7 Egen Skjermdump fra filmen «*The Lord of the Rings Fellowship of the Ring*» (2001)

Figur 8 Egen skjermdump fra filmen «*Thor 3 Ragnarok*» (2017)

I Hollywood-filmen *Stardust* fra 2007 blir runene anvendt i forbindelse med spådom, selv om det antydes at brukeren må beherske magiske krefter selv, da det er en spåmann og en heks som anvender dem. Runene blir her kastet i været for så å bli tolket til en himmelretning. Funksjonen er en slags magisk GPS i heksas tilfelle, og som et orakel en kan stille spørsmål til når

spåmannen bruker dem. På heksas runestein (figur 9) ser vi \mathfrak{J} j-runen, mens på spåmannens steiner (figur 10) ser vi \mathfrak{B} b og \mathfrak{O} o, samt en angelsaksisk \mathfrak{H} h, og en rune som ligner på \mathfrak{I} i.



Figur 9 Egen skjermdump fra filmen «Stardust» (2007). Heksas runestein.

Figur 10 Egen skjermdump fra filmen «Stardust» (2007). Spåmannens runesteiner.

I Disneys «Frozen» (2013), som har en skandinavisk inspirert verden, finner vi runer brukt av en stamme av vennlige, steintroll. Trollene har forskjellige magiske evner, blant annet å påvirke menneskers minner, og evner relatert til sykdommer og forbannelser. Runene vises i en bok som trollene besitter når protagonistene møter dem i naturen, og som finnes i kongens bibliotek, samt på et kart skjult inne i boka til kongen. Innskriften på bokens omslag er av yngre fuþark og kan oversettes til noe sånt som «runer av magisk kunnskap» (figur 11). Boken inneholder flere lengre språklige ytringer på norrønt.



Figur 11 Egen skjermdump av boken som inneholder runene fra Frozen (2013).

4.3 | TV-serier

NRK-serien *Vikingane* (2016) handler om hverdagslivet til vikinger i den fiktive landsbyen Norheim omkring år 790. Av alle uttrykkene vi undersøker i denne oppgaven er dette det eneste som ikke er en fantasy-fremstilling. Runer blir her presenter i en dagligdags og humoristisk kontekst. I tillegg til å pryde enkelte skjold, tatoveringer og flagg, finner vi runene på runepinner, som brukes som tekstmeldinger mellom rollefigurene. En av disse runepinne (figur 12) omhandler rollefiguren Orm. Her ser vi innskriften: $\mathfrak{ORMJ} \mathfrak{R} \mathfrak{H} \mathfrak{T} \mathfrak{R} \mathfrak{I} \mathfrak{M} \mathfrak{I} \mathfrak{T} \mathfrak{I} \mathfrak{R} \mathfrak{E} \mathfrak{I} \mathfrak{T}$ - *ormër stridin i rassin*, korrekt omtalt, av Orm selv, som et sjikanøst budskap. Denne typen bruk skiller seg fra de andre kulturuttrykkene i denne oppgaven, da runene blir brukt på en utelukkende

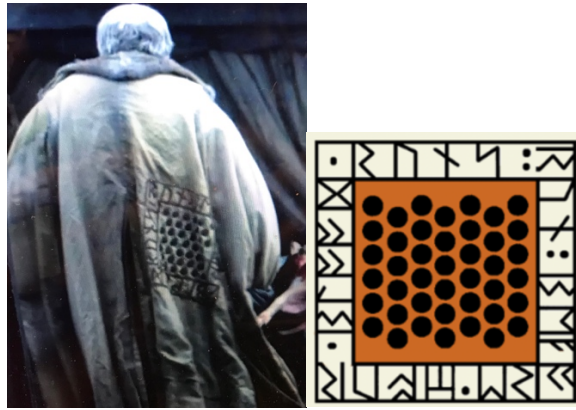
hverdagslig og verdslig måte. Ved nærmere inspeksjon finner vi dog kun runer fra eldre fuþark på runepinnene. Dette stemmer ikke overens med dateringen for hendelsene i serien, da eldre fuþark er datert til en tid lenge før plyndringen av Lindisfarne i 793, som er tidsperioden serien tar sted i. Serien søker generelt å danne et autentisk bilde av kulturen til vikingene, noe som vi ser tydelig da to av seriens rollefigurer latterliggjør en tredje rollefigur som prøver å bruke en hjelm med horn på, en vanlig anakronisme i vikingfremstillinger.



Figur 12 Egen skjermdump fra episode 3 av serien. «Orm» konfronterer «Hildur» vedrørende en runepinne med et «sjikanøst budskap».

TV-serien *Game of Thrones* er en annen TV-serie hvor runer gjør en opptreden. I fantasy-serien, som er basert på bøkene til George R.R. Martin, finner vi flere kongeriker, hvorav flere av rikene: The North, The Iron Islands, og de aller nordligste områdene, er inspirert av nordisk natur og/eller kultur.

Runene som opptrer i serien opptrer ikke i noen direkte magisk eller overnaturlige kontekst. I verdenen finnes bosetning som kalles Runestone. Det adelige huset som hersker der, house Royce, har angelsaksiske runer på sitt våpenskjold. Blant annet i sesongpremieren til den siste sesongen i april 2019 ser vi dette våpenskjoldet på en kappe til en av karakterene fra i familien. I tilleggslitteratur for bokserien som serien er basert på ser vi disse runene i klartekst, og kan oversette dem til «run before your blood runs». Ifølge Martin selv finnes også runene på en rustning, og skal etter mytene i Royce-familien beskytte dem mot ulykker, men dette kommer ikke fram i TV-serien, og Martin er også klar på at dette kan være overtro. Royce-familien er knyttet tilbake til «The First Men», et av de originale folkeslagene i verdenen.



Figur 13 Skjermdump fra episode 1 i sesong 8 av serien. Her ser vi kappen til Yohn Royce.

Figur 14 Bilde av modell av våpenskjoldet til house Royce, basert på sidelitteratur fra forfatteren.

4.4 I Analoge Rollespill

I rollespillet *Dungeons and Dragons* av selskapet Wizards of the Coast er runer nærmest et standardinnskudd. Rollespill her, må ikke forveksles med rollespill som sjanger innen videospillmediet. Dette rollespillet anvender ikke data og TV for å mediere sine verdener men bruker en rekke regelbøker og spillernes fantasi. Det er et sosialt spill hvor målet er å leve seg inn, og aktivitetene som bedrives er definert av spillerne og deres tolkninger av regelbøkene. Regelbøkene er rike på illustrasjoner, og fremstiller bilder fra tradisjonelle fantasiverdener. Nemlig verdener med drager, magi, alver, dverger og skumle monstre. I illustrasjonene i bøkene anvendes ofte runer når noe gammelt eller magisk skal defineres. På figur 15 ser vi et bilde fra en av regelbøkene, og her ser vi runer på noe som minner om et maleri av en trollmann og en annen krigers kamp mot en drage. Runene under personene på bildet ser ut til å fortelle om hendelsen. Runene er av eldre fuþark og forfatteren varierer skriveretning med noen runer opp ned og andre speilvendte, såkalte stupruner og venderuner, de eneste ordene som ikke ser ut til å være rent svada, er de fire første: This is photoshop version (Crawford, 2014, s. 74).



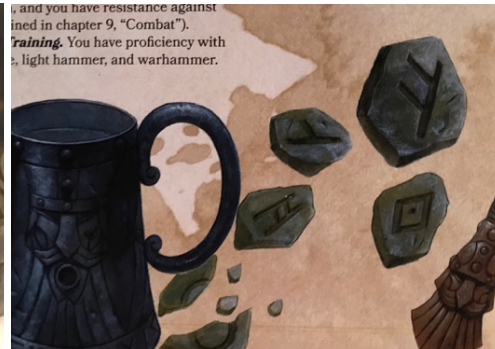
Figur 15 Bilde fotografert fra Players Handbook (Crawford, 2014 s. 74)

På side 55 i spillernes regelbøker finner vi bildet på figur 16. Her ser vi en innskrift i runer på en gammel stein. Bildet opptrer i et delkapitel som omhandler hvordan spillerklassen «bard» forfekter sin magi. Igjen opptrer eldre fuþark og igjen synes det meste å være svada. På side 20 i regelboken forklares spillerrasen «dverger» og her har illustratørene satt inn bilder av små

steiner med runeinnskrifter på (figur 17), henholdsvis \mathfrak{F} , \mathfrak{H} , \mathfrak{D} , \mathfrak{N} og overaskende nok, \mathfrak{A} fra yngre fuþark. Likheten til \mathfrak{n} i eldre fuþark gjør det imidlertid nødvendig å sette spørsmål til hvorvidt dette er et bevisst valg eller ikke.



Figur 16 Bilde fotografert fra *Players Handbook* (Crawford, 2014, p. 55). Bilde fra siden som omhandlet klassen «bard».



Figur 17 Bilde Fotografert fra *Players Handbook* (Crawford, 2014, p. 20). Bilde fra siden som omhandlet rasen «dverg».

4.5 Sammenfatning

I moderne kulturuttrykk som bøker, film og TV-serier finner vi, ikke uventet, runer i bruk når fremstillingen er relatert til vikinger og nordisk-inspirerte fantasiverdener. Men vi finner dem også i fantasiverdener generelt. Kan hende er dette fordi flere fantasy-fremstillingene er direkte eller indirekte forbundet med norrøn mytologi, et trekk som kanskje ikke startet med, men ble styrket av Tolkiens arbeid. Denne koblingen til noe «norrønt» kan da forklares som en kobling som har noe å gjøre med vikinger, middelalder, båter, natur og norrøn mytologi, altså guder, dverger, etterlivet i Hel eller Valhall osv. Vi ser kanskje spesielt en direkte kobling til dverger i Tolkiens verker og i *Dungeons and Dragons*.

Ofte er runene knyttet til gammel, forsvunnet kunnskap, noe vi ser både i fantasy-fremstillinger som i Tolkien og i Rowling, hvor gamle kart og bøker hjelper karakterene med å løse gåter og mysterier. Denne tolkningen krever ofte en evne for å utføres, og den evnen er ofte magisk, da Gandalf, Elrond, Hermine og heksen i Stardust alle mestrer magi. Runene indekserer altså noe hemmelig eller glemt og mystisk eller magisk.

I innskriftene brukes oftest eldre fuþark eller angelsaksisk fuþork, yngre fuþark er så og si fraværende, til og med til en anakronistisk grad i vikingfremstillinger, som vi så i *Vikingane*. Trass denne feilen etterstreber *Vikingane* å unngå anakronismer, slik som eksemplet med de hornede runer, og da serien portretterte den mest dagligdagse, verdslige bruken av runer, som

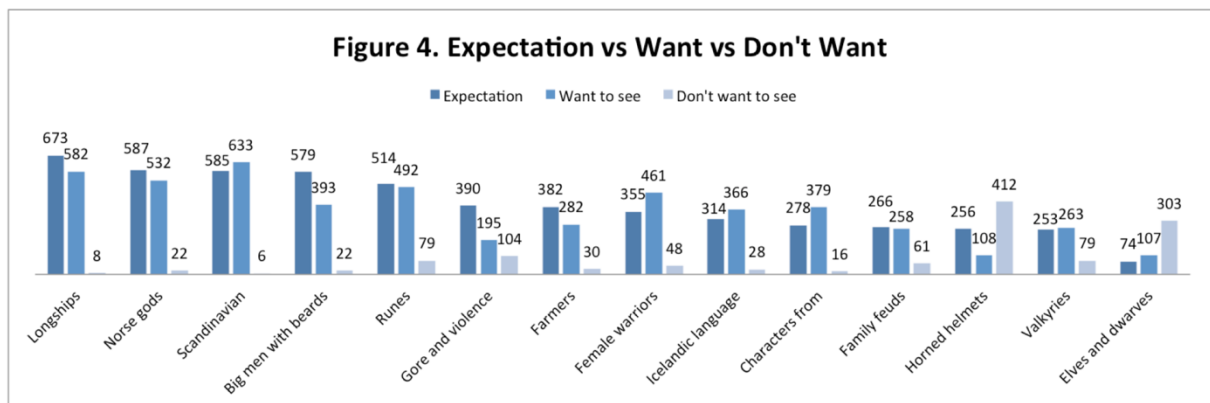
den skeptiske leiren (jf. kapittel 2.4) av runologer ser på som den mest korrekte tolkningen, er runebruken i seg selv historisk god. Så skal vi også huske at *Vikingane* er den eneste ikke-fantasy-fremstillingen i oppgaven. Den generelle bruken av runer i moderne kulturuttrykk ser til nå ut til å være mest lik den fantasifulle leiren.

Gjengitt i en kort oppsummering kan vi si at runer i moderne populærkulturuttrykk ofte indekserer: noe norrønt, gammelt, gåtefullt, mystisk eller magisk. Vi kan også si at eldre fuþark er i hyppigst bruk, med angelsaksisk fuþork som et ikke uvanlig innslag, mens yngre fuþark så og si er fraværende, med kun et innslag i Frozen.

Kapittel 5 Runer i Spill

5.1. Vikinger i spill

Norrøne og urnodiske temaer og objekter er ikke ukjent for spillsjangeren. I en mastergradsoppgave tok McPhaul (2016) for seg nettopp vikingkultur i data og TV-spill. De to spillene hun fokuserte forskningen sin, *Jotun* og *Banner Saga*, blir også undersøkt i denne oppgaven. Mediet data- og TV-spill beskriver McPhaul som et som medium som har til hensikt å engasjere leserne og trekke dem inn i deltakende historier, plott og universer. McPhaul forteller at disse verdenene ofte henter inspirasjon fra vikingtiden eller nordiske myter, dog i forenklete fremstillinger. Hun bruker en spørreundersøkelse som hadde til hensikt å kartlegge hva spillere synes om vikingtid som tema og spillverden (McPhaul, 2016). Mest oppsiktsvekkende for denne oppgaven er tabellen (figur 18) generert av undersøkelsens resultater, som viser hvilke elementer deltakerne ventet å se i spill med slike temaer, sammenlignet med hva de ønsker å se og hva de ikke ønsker å se.



Figur 18 Tabell hentet fra McPhaul (2016) s. 66.

På tabellen ser vi at «runer» er ventet av 514 av undersøkelsens befolkning, mens 492 også ønsket å se det. Vi ser her at runer er nesten like høyt ventet og ønsket som langskip. Denne undersøkelsen var utført med hjelp av Google Forms, og hadde 755 deltakere. En kan derfor spørre seg om dette er et representativt utvalg. Da gruppen «videospillere som er interessert i vikingsettinger» neppe kan være utrolig stor, er resultatene interessante for oss. Interessen for å unngå hjelmer med horn på er stor, noe som kan tyde på en interesse for å unngå anakronismer, lik den vi så i TV-serien *Vikingane*.

5.2 «runer», eller RŊŧŦR?

Fiksjonen til videospill innehar ofte skriftsystemer, og disse symboler i fiksjonen blir omtalt som «runes». Som vi skal se, er dette ofte faktiske runer, men i noen videospill ser det ut til å holde at et tegn har en magisk tilknytning for at de skal benevnes dem som runer.

Runescape (2001) er navnet på en av de tidligste MMORPGene (massive multiplayer online roleplaying game), og som navnet tilsier, spiller runer en sentral rolle i fiksjonen i spillet. Runer her blir brukt på en eksklusivt magisk måte. Spilleren skaffer seg «runer» gjennom å kjøpe dem hos trollmenn i *wizard's shops*, eller de kan skapes gjennom en evne kalt *runecrafting*, gjennom *rune essence* som man får av å beseire monstre. Symbolene vi ser her ligner dog ikke på runer på noen måte.

Et mer nylig døme på dette, er spillet *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (2017), hvor hovedkarakteren finner magiske symboler som han bruker for å magisk påvirke verden (figur 19). Runene heter: remote bomb, magnesis, stasis, cryosis, camera, master cycle zero og amiibo. Bruksområdene er å blant annet å fryse vann, stoppe tid og løfte tunge objekter. Som vi ser på bildet under, har heller ikke disse symbolene noen tilknytning til runer. Bruken av ordet «rune» for å beskrive disse magiske symbolene er interessant i seg selv fordi det forteller oss noe om indeksikaliteten til ordet «rune», nemlig til noe magisk.



Figur 19 Egen skjermdump fra spillet «The Legend of Zelda Breath of the Wild» (2017)

Videre i denne oppgaven skal vi hovedsakelig se på faktiske runer, som beskrevet i kapitel 2. Først skal vi kort se på noen spill fra forrige tiår, før vi går inn og analyserer nærmere seks spill fra dette tiåret. Spill fra dette tiåret har blitt sterkere vektlagt av hensyn til tilgjengeligheten av spillene, og fordi de har mer like forutsetninger for å bli analysert i lys av hverandre, da spill har utviklet seg kraftig de siste to tiårene.

5.3: 2000-tallets spillruner

På 2000-tallet var spill ofte mer begrenset rent grafisk og utfoldingsmessig. Teknologien har utviklet seg kraftig siden da. *Rune* (2000), er et action adventure-spill og som navnet røper opptrer runer i spillets fiksjon. I *Rune*, som er basert på Ragnarok-profetien fra eddadiktet Voluspå, møter vi vikingkrigeren «Ragnar», som beskytter *runestones* som Odin har laget i Midgard for å binde ondskaper, og beskytte verden. Våpnene Ragnar bruker har en egenskap kalt *runepower* som gjør dem sterkere.



Figur 20 Bilde av gameplay fra spillet *Rune*., hentet fra en blogg (<https://electriccartilage.wordpress.com/2017/09/07/the-sublime-immersion-created-by-the-ability-to-wield-severed-heads-as-weapons-in-rune/>) hentet 11. apr. 2019).



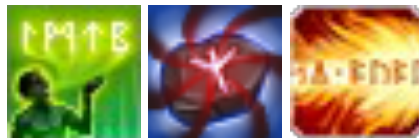
Figur 21 Fra cover-bildet til spillet, *Rune* ([https://en.wikipedia.org/wiki/Rune_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rune_(video_game))) hentet 11. apr. 2019)

På figur 20 kan vi se et skjermbilde fra spillet med hovedkarakteren i midten og vi ser tre forskjellige fargelagte barer ved hans side. Barene er uttrykk for spillets regler, for å måle egenskaper i spillet som hvor mye skade spilleren har tatt osv. Disse barene har et utvalg runer på seg, en av runene er ᚦ ᚱ som opptrådte i tidlige runeinnskrifter i eldre fuþark (og da sjeldent). På den røde søylen ser vi en rune som mest ligner på en av runene fra ekstramaterialet til høymiddelalderen. På den lyse søylen ser vi ᚷ fra yngre fuþark. Disse runene er altså fra sprikende punkt i runenes historie, og i spillet fungerer de kun som utsmykning. På bilde 21 ser vi spillets omslag, hvor vi ser flere runer fra eldre fuþark, samt «A» fra latinsk alfabet. Om vi skal være generøse, kan vi tolke dem til å stave «journey», på begge sider av hovedkarakteren, riktignok med frafall av ᚨ ᚢ på den høyre siden.

I MMORPGen, *Lord of the Rings Online (LOTRO)* (2007), møter vi Tolkien også i videospillenes verden. MMORPGen søker å sette spilleren inn i Tolkiens verden, og her møter

spilleren også runene, dette skjer i utsmykning til verden, som pynt på forskjellige vegger, men også konkret som del av spillets regler, i en egen klasse kalt «Rune Keeper». Rune Keeperene blir av spillet selv definert som «mythical linguists and masters of true names. [They] can heal in one battle and hurl destructive magic in the next». Denne klassen, og runene som inngår i den som deres evner, er altså magiske. Klassen kan kun velges av spillere som spiller som alver og dverger, vesener som Tolkien skapte inspirert av den nordiske mytologiske verdenen og engelsk folketro, og som senere nærmest har blitt fast inventar i fantasy-fremstillinger, som vi så i gjennomgangen av D&D i 4.4.

Spillere som spiller som Rune Keepere blir altså godt kjent med ikoner som fungerer som snarveier for å aktivere magi i spillets regler. På figurene 22-24, ser vi noen eksempler på slike på den første ser vi innskriften $\uparrow \text{M} \uparrow \text{B I m t b}$. Runene knyttes til en magisk formel kalt «Rousing Words» men har ikke noen åpenbar tilknytning rent språkmessig.



Figur 22 Bildeikonet til Rousing Words, som er en besvergelse med helbredende kraft (<https://lotro-wiki.com/index.php/Rune-keeper>).

Figur 23 Bildeikonet til Our Fates Entwined, som er en besvergelse med vergende kraft (<https://lotro-wiki.com/index.php/Rune-keeper>).

Figur 24 Bildeikonet til Scathing Mockery, som er en besvergelse med flammeskade (<https://lotro-wiki.com/index.php/Rune-keeper>).

Når vi nå går videre til å analysere de videospillene som har fått mer plass, skal vi ha med oss at runer, så langt, også i videospill ser ut til å indeksere flere av de koblingene som vi har så i den mer allmenne populærkulturen.

5.4 Hellblade Senua's Sacrifice

I indiespillet *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), av selskapet Ninja Theory, møter vi Senua, en piktisk krigerkvinne fra Orknøyene som har mistet elskeren sin og prøver å reise til underverdenen for å hente han tilbake. Senua lider av en form for psykisk sykdom, som gjør at hun hører stemmer i hodet og har paranoide trekk. På hennes reiser møter hun fiender, noen svakere fiender omtalt som «norse warriors», og et par mystiske sterke fiender som Surtr og Hel selv. Spilleren må mestre kontrollene for å kjempe med sverd mot fiender, men også observere verdenen for å tyde runegåter og løse utfordringer som hindrer progresjonen. I tillegg

formidles fiksjonen gjennom at spilleren blir passiv mottager av korte snutter av fortellinger som Senua har hørt fra en gammel venn, Durth.

Senua har en egen evne til å fokusere sinnet sitt, og med denne evnen kan hun oppdage former i den virkelige verden som gjenspeiler en rune i form. Dette er den gjengående måten hvorpå spillet utformer runegåtene, og et eksempel kan ses på figur 25. I gåtene opptrer runene som enkeltstående symboler. Spilleren blir aldri oppfordret eller på noen måte hjulpet til å lære seg å tolke runer.

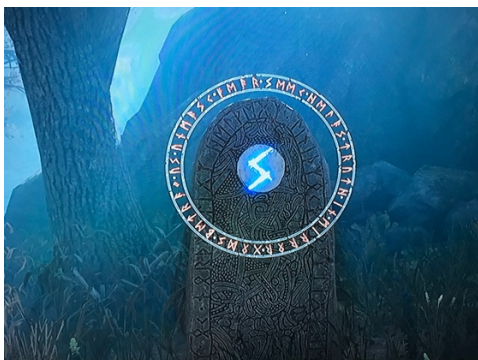


Figur 25 Skjermdump fra spillet «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017). Her finner spilleren en þ gjennom å se på en stamme og et tak på en hytte.

5.4.1 Hellblade Senua's Sacrifice 1



Figur 26 Egen skjermdump fra spillet «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017).



Figur 27 Egen skjermdump fra spillet «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017).

𐌺𐌹𐌹𐌺 𐌺𐌹𐌹𐌺 𐌿𐌹𐌹𐌹 𐌹 𐌹𐌹𐌹𐌹𐌹 𐌹𐌹𐌹𐌹 𐌹𐌹𐌹𐌹𐌹 𐌹𐌹 𐌹𐌹𐌹𐌹𐌹 𐌹𐌹𐌹𐌹

Seek helas truth in mirror gods betraj us unmask fear

Runene er av eldre fuþark og er skrevet i en sirkel, med klokka, med startpunkt klokka 12.

Denne innskriften er en gjengående innskrift i spillet, det er den samme innskriften med det samme innholdet på figur 25 og figur 26. Innskriften svever mystisk rundt en «lorestone», disse er noen ganger konkrete steiner som på figur 26, og noen ganger ikke, som på figur 25. På figur 25 ser vi midt i innskriften en rød 𐌹 **m**, og på figur 26, en blå 𐌺 **s**. Lorestonene er spredd rundt i spillet, og avslører bakgrunnshistorier for spillets fiksjon. Dette skjer gjennom at Senua bruker fokusevnen sin på lorestonene, og husker eller forestiller seg historier som hennes venn Druth har fortalt henne om de norrøne gudene. Blant annet får spillerne høre historier om Odin og Thor. Det Druth forteller er ikke det som står i innskriften, og spilleren må selv translitterere den om de ønsker å forstå innskriften.

Innskriften ser ut til å ha relativt dystert innhold. Innskriften inneholder en oppfordring om å dra til Hel, en advarsel om at gudene kan forede noen, eller en rapport av at de har forrådt noen, og et siste utsagn om å avdekke frykt. Språket bak runene er moderne engelsk, og runene er av eldre fuþark. Rune 13 og 14 har blitt brukt for å lage sammensetningen «th», noe som er oppsiktsvekkende da lyden kunne vært uttrykt gjennom 𐌿 **þ**. I rune 32 har forfatteren brukt 𐌶 **j** for å betegne **y**. Merk at mens yngre fuþark hadde 𐌶 **y**, hadde ikke eldre fuþark en rune for **y**. I tillegg er ofte norsk **j** fonemisk identisk til engelsk **y** (eksempel: *jobbe* og *young*), så forfatteren er da presset til å velge mellom å anvende den eldre fuþarken konsekvent eller engelske rettskrivingsregler.

Siden innskriften kun er translitterert engelsk, bryter den med urnodiske og norrøne rettskrivingsregler. Å betegne dobbeltkonsonant var ikke ordinær praksis. Vi ser at dette forekommer først i de innskriftene hvor latin brukes som språk eller hvor latinske bokstaver sniker seg inn i tegninventaret. I denne innskriften skjer dette da forfatteren skal gjengi ordet staver ordet «mirror», med dobbel 𐌹 **r**. Dobbeltvokal blir da et enda større avvik som forfatteren likevel foretar seg med «seek» med dobbel 𐌹 **e**.

5.4.2 Hellblade: Senua's Sacrifice 2



Figur 28 Egen skjermdump fra spillet «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017).

ᚼᚢᚱᚲ ᚱᚲᚱ ᚱᚲᚲᚲ < ᚱᚲᚲᚲ ᚼᚲᚲᚲ ᚲᚲ ᚼᚲᚲᚲ ᚲᚲᚲᚲ ᚼᚲᚲᚲ ᚲᚲᚲᚲᚲᚲᚲᚲ

surtz riþz first k firiz honum ok eptir bæþi eldz brenandi

Denne innskriften har 48 runer, alle av eldre fuþark. Lik innskriften i 5.4.1 er de skrevet fra venstre til høyre, denne gangen i en bue. Spillerne finner innskriften på en port som fører inn i en ny biome (se kapitel 3). Til forskjell for 5.4.1, er ikke innskriften på en lorestone, og røper ingen hemmelige fortellinger for spilleren, men kun runer risset inn i arkitekturen. Innholdet i innskriften forteller om Surtr, og knytter han til flammer og brenning. Passende, da biomen spillerne finner innskriften er Muspell, flammenes land, og i slutten av biomen må spilleren beseire Surtr, en brennende stor og voldelig mannskikkelse. Dette passer med norrøn mytologi hvor muspellheim er det brennende varme som kolliderer med det kalde niflheim i skapelsesmyten, og Surtr spiller en sentral rolle i Ragnarok (dommedagsmyten), hvor han sloss mot Frøy (Steinsland, 2005, s. 114, 123-124).

Språkmessig skiller denne innskriften seg markant fra 5.4.1, da språket ikke lenger kun er moderne engelsk translitterert med runer, men (et forsøk på) norrønt. Det første, andre, femte og tiende ordet avsluttes med runen ᚱ z. Den bruken av runen er også korrekt, da ᚱ z kun opptrådte i slutten av ord (Spurkland, 2001 s. 20). Forfatteren har her brukt den eldre varianten av ᚲ s to ganger, noe som er interessant da det skiller seg fra innskrift 5.4.2 hvor ᚲ s brukes. Innskriften er tidvis inkonsistent i seg selv, da den først skriver *ok* kun med en < k, men senere med ᚲᚲ *ok*.

5.4.1 Oppsummering

I dette spillet blir runer av eldre fuþark brukt for å styrke den norrøninspirerte fiksjonen. Runer blir også aktivt brukt i spillets gameplay (jf. kapittel 3), da spilleren aktivt må identifisere runenes former i andre omgivelser. I fiksjonen blir eldre lærdom formidlet gjennom interaksjonen med runer i stemmen til en annen karakter enn hovedkarakterens. Spillet varierer språket fra engelsk til et forsøk på norrønt, men bruker de samme runene i innskriftene, med et unntak, nemlig endring fra h s til ξ s . Denne differansen ser vi i samsvar med at innskriftens språk endres. Den norrøne innskriften er også knyttet til en biome hvor de fiendtlige nordingkrigerne holder til, mens den engelske innskriften er koblet opp til minnet om Senua sin tapte venn Durth, og historiene han fortalte henne.

5.5 God of War

Av alle spillene som inngår i denne oppgaven, er det spillet *God of War* som har den mest frekvente bruken av runer. Spillet har så mange runeinnskrifter at å inkludere alle ville vært umulig, oppgavens omfang tatt i betraktning. *God of War* er et AAA-spill lagd av spillerselskapet *Santa Monica Game Studios*, og er det fjerde spillet i serien, som har vært på *Playstation*-plattformen siden 2005. I actioneventyrspillet, spilleren styrer den greske halvguden Kratos, og til en viss grad sønnen hans, Atreus. Spillseriens fiksjon har tradisjonelt vært plassert i antikkens Hellas, men denne gangen tar fiksjonen sted i en verden basert på norrøn mytologi. I spillet løser Kratos og Atreus gåter, og bekjemper fiender. Kratos fremstår som en erfaren og forsiktig mann, trass den mektige styrken han besetter. Ulykken rammer hjemmet deres og de to må reise ut mot fjellene. På veien møter de dverger, kjemper og norrøne guder, og må sloss med de aller fleste.

Hele denne verdenen er prydet av runer. Kratos kan ikke lese dem selv, men Atreus har lært det av sin mor, og hjelper faren å tolke runene. I fiksjonen er runer det eneste opptredende skriftspråket, og det brukes for det meste et skriftspråk brukes til i vår verden. De finnes som lysende magiske symboler, som store steinstrukturer, som utskjæringer i treverk og som tatoveringer på flere av rollefigurenes kropp (se figur 33 på side 37).

Men runene har også en magisk komponent. Runene kan pryde våpen og rustninger for å gi dem nye egenskaper. Dette kommer også til uttrykk i spillets regler, da våpen og rustninger for egenskaper benevnt som «runic attack» etter å ha blitt smidd på av dverger. Runer fremstår også som lysende tegn på steiner, som forteller historier fra fortiden, for så å forsvinne, ganske

likt «lorestones», slik vi så i 5.4.1. Det muntlige språket i spillet har også makt. Tidlig i spillet møter vi rollefiguren Freja, som behersker gammel magi. Magien hennes forutsetter en språklig komponent for å utføres, og da er det norrøne ord og uttrykk som brukes. For å helbrede et villsvin sier hun *sunnan þoka*, supplert med håndbevegelser som skaper lys. Spillets regissør, Cory Barlog, uttalte seg i et videointervju for *Playstation*, hvor han beskrev runene på døren til Kratos' hus (figur 29) slik:»

«This is kind of a Norse blessing to kind of protect those who live in the house, so runes, and sort of the written, and spoken language is the power of this world» (Barlog, 2018)



Figur 29. Skjermdump fra spillet «God of War» (2018) som viser inngangspartiet til Kratos og Atreus sitt hus (Hentet 02.05.2018 fra: <https://www.artstation.com/artwork/20GaJ>).

Heller ikke i dette spillet blir det forventet at spilleren selv skal tolke runene, men kun akseptere Atreus' oversettelser. Å lære seg å translitterere runene eller å tolke innholdet blir derfor en sidesyssel for dedikerte spillere. Noen steder forekommer informasjon som ikke blir uttrykt av Atreus og derfor kun etterlatt som bonus for de mest dedikerte.

5.5.1 God of War 1



Figur 30 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018)

PMI<OMTIR

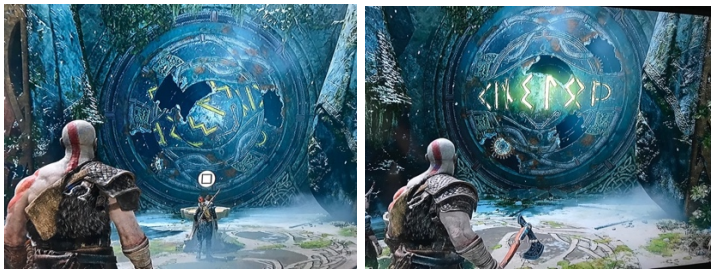
ᚱᚩᚱᚩᚱ

**welkomnir
jotnar**

Norsk:
Velkommen
Jotner

I spillet finner spillerne disse runene ved inngangen til en ny biome. Innskriften er av eldre fupark, og den kan leses fra venstre til høyre. Begge ordene er å finne i den norrøne ordboka. *Jotunn* som i nominativ plural blir «jotnar» og betyr jøtul/jotne, og adjektivet *velkominn*, som har blitt samsvarsbøyd med substantivet «jotner» (Heggstad, Hødnesbø, & Simensen, 2012, s.v. *jotunn*, *velkominn*). På grunn av den korrekte grammatikalske bruken vet vi, at dette er en velkomst til jotnene. I spillet sier Atreus at innskriften er laget av dvergene, da ville den i så fall gitt mening som en sarkastisk advarsel til jotnene, siden disse to gruppene er aggressivt innstilt til hverandre.

5.5.2 God of War 2



Figur 31 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018).

Figur 32 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018).

ᚱᚩᚱᚩᚱ

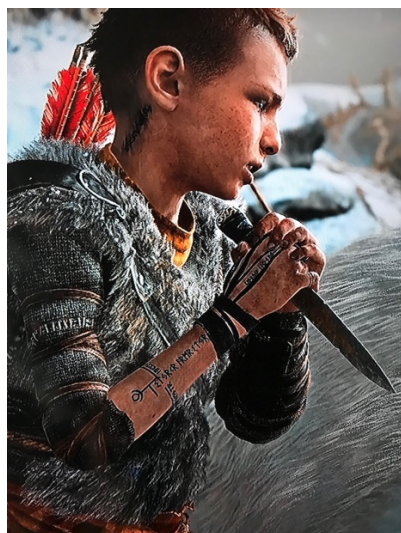
kinsløp

Denne innskriften finner spilleren først i formen på figur 31. Spilleren må så vri på formasjonen til de gule linjene danner ordet kinsløp, som vist på figur 32. I fiksjonen skjer dette gjennom at karakteren Kratos vrir på en mekanisme, mens Atreus sier ifra når han ser en sammensetning av runene som danner ordet.

Atreus oversetter innskriften til «family». Ordet svarer til det norrøne *kynslóð*, som er et oppslagsord i den norrøne ordboka, og betyr ganske riktig familie, eller slektskap. Det er et ord sammensatt av to, og hver for seg betyr ordene ætt og spor (Heggstad et al., 2012, s.v. *kynslóð*, *kyn*, *slóð*). Spillet bruker her runen *l i* for bokstaven *y*, dette til forskjell for i det vi så i 5.4.1, hvor vi så *Ϸ j* brukt for *y*.

Flere slike mysterier krever at spilleren finner runer og må sette dem sammen, men slik som tilfellet med *kynslóð*-innskriften får spilleren ganske mye hjelp i spillets regler fra farger, andre mønstre og lignende. I spillets fiksjon er det alltid Atreus som tolker runene, og hjelper således sin far å forstå gåtene.

5.5.3 God of War 3



Figur 33 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018).

ᚠᚨᚦ ᚠᚠᚦᚦ

logn hugr

ᚧᚠᚦᚦᚦᚦᚦᚦᚦᚧᚠᚦᚦ

stjrkrarmr stjr#

sterk arm sterk

ᚠᚠᚦᚦᚧᚧᚠᚦᚦ

happskjtr

Disse innskriftene er tatovert på Artreus sin kropp. Den første innskriften er på nakken, den andre går langs armen og den tredje, rundt armleddet. I intervjuet med Barlog blir disse innskriftene nevnt. Han sier at tatoveringene fungerer som *charms* for å hjelpe Artreus, og han benevner dem som «steady mind», «strength and precision». Det er noe uklart om Barlog mener at disse faktisk er magiske eller om de blir tillagt magisk verdi av folket som bor i verdenen (Barlog, 2018).

Den øverste innskriften er antageligvis den Barlog forklarer som «steady mind». *Hugr* kan bety hode og *logn* kan bety enten vindstille, som i et stilt og rolig hav, eller not (Heggstad et al., 2012, s.v. *hugr*, *logn*). I lys av Barlogs kommentarer er nok den første mer sannsynlig. I såfall gjør forfatteren noen feil da de bruker substantivformen, og ikke adjektivsformen som ville vært *lygn*.

Innskriften langs armen er $\xi\uparrow\text{R}\langle\text{R}\ \text{f}\text{R}\text{M}\text{R}$ gjentatt minst en gang. Dette blir på norrønt *styrkr* og *armr* gjentatt to ganger (Heggstad et al., 2012, s.v. *styrkr*, *armr*). Innskriften rundt armen, $\text{Hf}\text{K}\text{L}\xi\langle\text{R}$ som antageligvis er ment til å være *happskeytr*, som kan oversettes til «heldig til å treffe (når man skyter)» (Heggstad et al., 2012, s.v. *happskeytr*). Interessant i begge disse tilfellene er at forfatteren har valgt å gå til R j for å uttrykke /y/. Dermed ser vi en inkonsistens fra innskriften i 5.5.2 hvor *i* ble brukt. Derimot er bruken av R for å lage *y*, lik praksisen vi så i 5.4.1.

Runene er igjen utelukkende eldre *fupark*, og samtlige leses fra venstre til høyre. Språket er ikke kun engelsk translitterert med runer, men faktisk norrønt. Likevel fremkommer noen brudd på skrivereglene. I innskriftene brukes dobbeltkonsonant, og ord som egentlig skulle hatt *Y* har *R*. Innskriftene viser likevel at forfatteren har en bedre språkforståelse da vi ser både riktig kasus og samsvar mellom ordene.

5.5.4 God of War 4



Figur 34 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018).



Figur 35 Egen skjermdump fra spillet «God of War» (2018). Samme innskrift som på bilde 34, bare litt tydeligere.

Det andre ordet i linje 2 er vanskelig å transkribere, under har jeg kun et forslag.

ᚼᚱᚱ ᚱᚱ

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ

Offer þin

Wapn miþit fa aptr miþgarþs wagga

Norsk: Offer dine våpen midten etter midgards vogge

Atreus: Sacrifice your arms to the center of the water. Awaken again the cradle of the world.

Denne innskriften finner Kratos og Atreus på en statue i midten av en innsjø. Etter å ha fulgt innskriftens oppfordring vil Midgardsormen, som er en sentral skikkelse i norrøn mytologi og i spillets fiksjon, vise seg for dem. Han stiger opp fra vannet og etterlater seg et område som spilleren kan bruke for å raskt bevege seg mellom spilllets ulike biomer.

I denne innskriften brukes fremdeles kun eldre fupark. Som i tidligere innskrifter brukes norrønt som språk, selv om ordlyden ikke direkte den samme som fiksjonen skal ha det til at budskapet bak runene er. I tillegg ser vi igjen dobbelkonsonant i bruk. Her ser vi også korrekt samsvarsbøying, *vápn* som står i plural gjør at possessiven blir til *þin*, den riktige formen, mens singular ville skapt *þitt* (Heggstad et al., 2012, s.v. *þin*).

5.4.5 Oppsummering

Runer spiller en sentral del i dette spillet. De spiller en stor del i spillets verden hvor det er det eneste skriftspråket, og blir assosiert med magisk kraft og beskyttelse. Spillet bruker runer i utformingen av gåter spilleren må løse for å komme videre i spillet, og dermed opptrer de i spillets regler. Runer blir også brukt til å styrke våpen og rustninger, slik som vi så i *Rune*. Som i *Hellblade Senua's Sacrifice* brukes kun eldre fupark, men til forskjell fra det spillet, brukes kun norrønt i innskriftene. Innskriftene bærer kanskje preg av å bli slått opp i en ordbok, men det er også tydelig at forfatteren evner å samsvarsbøye ordene. Vi ser likevel et par ortografiske feilgrep, som dobbelkonsonant, og inkonsekvent bruk av enkelte runer. I fiksjonen er det gutten Atreus som behersker runealfabetet, som han har lært av sin mor, mens rollefiguren som mest kontrolleres av spilleren, Kratos, for det meste behersker vold. Således ser vi runer i forbindelse med noe norrønt, noe gammelt, noe gåtefullt og noe magisk i *God of War*.

5.6 Jotun

I spillet *Jotun* (2015) av indiespillutvikleren Thunder Lotus Games, møter vi vikingkrigeren Thora som utforsker en verden basert på norrøn mytologi. I spillet kan en høre et par islandske fraser fra en slags fortellerstemme, og spillets grafikk minner mest en interaktiv billedbok for barn. Thora må utforske forskjellige verdener bebodd av jotner; Yggdrasil, Jotunheim, Niflheim, Nidavellir og Muspelheim, alle knyttet sammen gjennom Ginnungagap, et mørkt tomrom som Thora kan navigere seg gjennom for å komme til de forskjellige verdenene. Fiksjonen speiler fortellinger fra norrøn mytologi på flere måter, blant annet med referanser til de norrøne gudene, æser så vel som vaner, og som nevnt de forskjellige verdenene, og jotnene som bor der. Spillverdenen omhandler den norrøne kosmologien, så vel som ontologien, da skikkelser som Yme og Mimir har sentrale roller ikke bare i fiksjonen for å forklare verdenen, men også interaktive roller i spillets regler.

Runene opptrer i spillet, men knapt som skriftspråk, kun som enkle symboler, de er gjenstander som spilleren må samle inn for å låse opp magiske evner. Hver av jotnene og verdene har fått tilegnet et element, og en rune. For en oversikt over hvilke verdener som har hvilke runer, og hvilke jotner som bor i dem, se figur 36, hvor runene er gjengitt med navn og form.

Jotne	Rune	Element	Biome
Jera	<i>Jāra</i> ⚡	Jorden	Jotunheim
Hagalaz	<i>Hagalaz</i> H	Storm	Yggdrasil
Fé	<i>Fehu</i> F	Jord/gull	Nidavellir
Kaunan	<i>Kaunan</i> <	Ild	Muspelheim
Isa	<i>Īsaz</i> I	Is	Niflheim

Figur 36 Tabell inspirert av McPhaul (2016) sin tabell på s. 32.

5.6.1 Jotun 1



Figur 37 Skjermdump fra spillet «Jotun» hentet fra McPhaul (2016) på side 33.

Innskriftens tegninventar er begrenset til fem forskjellige runer. De brukes aldri til å forme språklige utsagn, men brukes kun alene og må derfor leses ikonografisk som enkeltord eller logografisk, altså som navnene til runene.

⚡ H | F <

På bilde 35, som er hentet fra McPhaul (2016), ser vi hvilke jotner og hvilke verdener de forskjellige runene er lenket sammen med, uttrykt på et kart som danner en struktur for spilleren. Denne strukturen eller kartet er Ginnungagap. Spilleren kan fritt gå til hvert hjørne for å reise til de forskjellige biomene. Det er antydning at dette ikke er et faktisk tomrom som

Thora beveger seg i, men heller en representasjon for spilleren for å billedlig forenkle reisen Thora gjennomgår for å komme seg til de forskjellige verdenene.

Betydningen av runene stemmer bare delvis overens med elementene tildelt dem i spillet. Som McPhaul påpeker, er tilknytningen mellom jotnene og de forskjellige elementene vag på det beste, da dette gjøres likevel er dette fordi konseptet «elemental» er en så normal måte for videospill av denne typen å forenkle eller kategorisere på (McPhaul, 2016, s. 32). Tilknytningene runene har til egenskapene de har blitt tildelt er for det meste høvelig logisk. *Īsaz* er den minst kontroversielle, da ordet som runen har sitt navn fra betyr is. *Hagalaz* (hagl) er en grei nok tilknytning til stormer, og *fehū* til gull som i rikdom passer nok greit. *Jāra* som betyr år, har blitt tildelt konseptet «jord» (earth), som kanskje er svevende ved første øyekast, men gir mening i et jordbrukssamfunn, men *kauna* som betyr bylle, har noe søkt blitt forbundet med elementet ild.

Forfatteren anvender kun eldre fuþark i disse fremstillingene, trass i at begrepet «viking» blir brukt for å fremstille hovedkarakteren og settingen. I vikingtidens fuþark ville runene som brukes ha vært ᚠ*|ᚱᚱ. Ettersom verdenen spillet tar sted i skal fremstille norrøn mytologi kan dette være et bevisst grep, da Odin ifølge myten mottok runene fra etter å ha hengt seg i verdenstreet Yggdrasil (Steinsland, 2005, s. 171). Den eldre fuþark vil da være nærmere gudene enn den yngre som kan ses på som mer påvirket av menneskene. Dette strider jo heller ikke mot det mønstret av at det som oftest er de eldre runene som blir brukt. Men de eldste runeinnskriftene var også oftere knyttet til religiøse/kultiske praksiser, enn det de yngre motstykkene var, om man ser på det vi har av kildemateriale fra tiden (jf. 2.2).

5.6.2 Oppsummering

I Jotun brukes kun et par runer fra eldre fuþark, og de brukes kun logografisk. Spillet benytter seg av islandsk uttalt språk, men skriftspråket benyttes aldri til å formulere konkrete språklige utsagn. I spillet er runene utelukkende magiske og knyttet til konkrete jotner, norrøne guder og magiske evner som rollefiguren får etter å ha samlet inn runene.

5.7 *Banner Saga*

McPhaul (2016) beskriver spillet *Banner Saga* som kraftig inspirert av vikingkultur, og underbygger dette med å vise til geografien, som tilsvarer nordisk natur, med fjorder, fjell og daler i snølagt vinterlandskap. I fiksjonen møter man en rase kalt varlene, som er store og sterke

krigere som elsker mjød og strid. De deler også flere fellestrekk rundt sitt opphav med de nordiske mytene om dvergene (McPhaul, 2016). Trass dette skiller spillet seg fra *Jotun* med at fiksjonen ikke representerer den nordiske mytologiske verdenen, men kun forblir inspirert av den.

Spillere som ønsker å se vikingruner kan her bli skuffet. Spillet benytter seg av latinsk skrift som deler formtrekk med enkelte runer. Denne runeinspirerte fonten opptrer delvis i spillets menyer, men brukes også på spillets oversiktskart og på utsmykninger kalt *godstones*. *Godstones* er enorme steiner dedikert til hver sin gud i verdenen, og de er rike på illustrasjoner. Siden hverken språket eller symbolene i *godstone*-innskriftene ikke skiller seg særlig fra de øvrige innskriftene i spillet, vil disse ikke få videre oppmerksomhet.

5.7.1 Banner Saga 1



Figur 38 Skjermdump fra spillet «Banner Saga» hentet fra Mcphaul (2016) på side 28.



Figur 39 Skjermdump fra spillet «Banner Saga» hentet fra (<https://www.youtube.com/watch?v=lotpl0TTVPU> hentet 25.04.19).

På figur 38 ser vi et oversiktskart for spillets verden. Her kan spillerne orientere seg i verdenen og definere hvor de ønsker å reise. Navnene er tydelig nordisk inspirerte. Strand og Hraun, som er islandsk, er bare de mest åpenbare. Noen av symbolene er identiske med eldre fupark, men

dette er ofte fordi disse runene allerede er så nærme sine latinske motstykker, til dømes R S og T, R ʀ ↑. T og L har fått «kvistene» sine bøyd, men det kan være på grunn av strekene over og under hvert ord. En ekstra kvist blir lagt til i stammen til H, for å danne H̅, for så å bli reversert. U blir formet som en U̅, bare snudd på hodet.

Symbolene brukes også i menyer. Symbolene på figur 39 er identiske med de vi ser på figur 38 bare at de lyseblå og svevende, dette markerer dem som utenfor spillets verden, og kun som hjelp for spilleren til å navigere.

Vi ser altså i dette spillet at latinske bokstaver blir utsatt for endring basert på trekk fra runer. Dette er et møte mellom forskjellige ortografier, slik Sebba diskuterer. De andre innskriftene forteller oss mye om hvordan runene brukes, mens denne forteller oss også litt om hvilke av runenes trekk som er utslagsgjørende for å gjenkjenne dem som runeaktige. De mest prominente trekkene er her de rigide rette strekene og den skrå vinklingen av enkelte av kvistene. Disse trekkene markerer symbolene som annerledes fra latinske bokstaver og gir dem verdier som «gamle» og «norrøne». Men bokstavene endres ikke så kraftig at det etablerer et utslagsgjørende skille hvor lesere av latinsk skrift ikke lenger forstår dem. Slik kan man eksperimentere med utformingen av skriften for å enkelt kommunisere noe sosialt eller kulturelt, men fortsatt bevare lesbarheten.

5.7.2 Oppsummering

I Banner Saga brukes kun en runeinspirert font for det latinske alfabetet. Den brukes overalt i fiksjonen hvor skrift opptrer, som lesbar for spillerne i oversiktskart og menyer, men også i fiksjonen hvor symbolene opptrer på steiner dedikert til de døde gudene, men ellers har ikke symbolene noen overnaturlig eller magisk bruk.

5.8 Warcraft

Warcraft er en fellesbenevnelse for en serie av spill utviklet av selskapet Blizzard. Denne serien består av: tre strategispill utgitt fra 1994 til 2002, en MMORPG, *World of Warcraft* fra 2002 og et digitalt kortspill kalt *Hearthstone* fra 2014. I fiksjonen til *Warcraft* møter vi en fantasiverden i full konflikt, da mennesker, alver og dverger sloss mot onde skapninger. Spilleren kan velge å spille som hver av sidene. Fiksjonen låner fra flere mytologiske verdener, deriblant norrøn mytologi, og må i stor grad kunne sies å være Tolkien-inspirert.

«Runer» fremtrer oftest i magisk kontekst i form av lysende, mystiske symboler, og de tilhører en egen skole av magi (en måte å bruke magi på), nemlig *rune magic*, men konkrete runer er fraværende i de magiske kontekstene. Vi ser heller enkelte runetrekke på et annet symbolsystem assosiert med magi, nemlig *demonic*. Vi ser også tegn som ligner på runer på flere av dvergenes bygninger.



Figur 40 Bilde som viser et kort fra Hearthstone kalt Runic Egg, som viser et magisk lysende symbol på et mystisk egg (https://hearthstone.gamepedia.com/Runic_Egg hentet 15. april 2019)

Warcraft har en fiksjon som omfatter flere forskjellige skoler av magi: *demonic*, *druidic* og *arcane*, er bare tre eksempler. Derfor trenger symbolene tilknyttet disse forskjellige magiske kreftene å være forskjellige fra hverandre. I *Hearthstone* har enhver av spillerklassene tildelt et utvalg kort, som kun de kan å bruke. Flere av disse klassene har rent magisk innhold, som *warlock* og *mage*, som vi skal se litt nærmere på.

5.8.1 Hearthstone 1



Figur 41 Voidwalker-kortet i det digitale kortspillet «Hearthstone» (2014) (hentet 25.04.19 fra <https://hearthstone.gamepedia.com/Voidwalker>)

Figur 42 Water Elemental-kortet fra det digitale kortspillet «Hearthstone» (2014) (hentet 25.04.19 fra https://hearthstone.gamepedia.com/Water_Elemental)

Kortet avbildet på figur 40 tilhører Warlock-klassen, en klasse som er definert av mørk magi, og demontilknytning. Kortet avbildet på bilde 41 tilhører mage-klassen, en klasse som praktiserer mer tradisjonell magi, altså med flammer, triks, knep og trylleformler. Begge kortene har små tegn som ramme for illustrasjonsbildet. Tegnene har ikke noe åpenbart språklig innhold, men formen på symbolene er differensierbare fra hverandre. *Warlock*-kortets tegninventar minner om mage-kortets, men med klare trekk som gjør dem likere runer, enn *mage*-kortets symboler.

Likhetene symbolene har til runer, er at de fleste symbolene har en stamme med minst en kvist. Med enkelte unntak er dette et gjengående trekk i eldre fuþark, men det tydeligste mønstret ser vi i yngre fuþark. Flere av symbolene ligner på ᚦ **w** og ᚢ **p**. Symbolene ligner enda mer når man tar i betraktning at de kan være venderuner og stuttruner. Det finnes selvfølgelig aspekter som gjør dem mindre like runer, som at de, selv om de følger «stamme og kvist»-strukturen, krummer seg og bøyer seg.

5.8.2 World of Warcraft 1



Figur 43 Bilde fra runeinnskriften i «World of Warcraft» (2004) (hentet 25.04.19 fra <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20765666359>)

Når vi diskuterer denne innskriften, som er fra et spill som er så gammelt som *World of Warcraft* (2002), er det fordi den kom i en relativt ny oppdatering fra 2016. Denne innskriften er å finne på et minnesteid reist for en fallen konge etter en av de nyere utviklingene i fiksjonen. Minnesteidet er reist i *Stormwind*, menneskenes hovedstad, hvor kongen regjerte før sin død.

Språket som brukes i Stormwind er *common*, altså et språk de fleste folkeslag i fiksjonenforstår, og vi kan gå ut ifra at engelsk her representerer det språket. I sommeren 2018 fikk denne innskriften oppmerksomhet og ble oversatt og tolket av en spiller som delte med andre spillere på spilllets nettforum (<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20765666359?page=1> hentet 25.04.19.)

Innskriften inneholder moderne engelsk translitterert i runer. Innskriften holder seg konsekvent til eldre fuþark, men som spillerne også bemerker seg, er den ikke en perfekt translitterering fra engelsk, da noen symboler faller bort. Spillerne bemerker seg, ganske riktig, at tegninventaret mangler enkelte bokstaver som opptrer i latinsk skrift, som q, v og k. Spillerne oppdager dog at Þ w, også kan brukes for v. De oppdager også at < k, som de hovedsakelig knytter opp til c, også kan brukes for k, og at ʰ s også kan markere c når lydverdien er frikativ (selv om de ikke bruker fagspråket).

Dermed ser vi at lyd også kan være utslagsgivende for hvilke runer som blir brukt i denne innskriften, ikke kun bokstaver. Men dette viser seg å være unntaket heller enn regelen. Vi finner ord som «greatest» hvor forfatteren har holdt seg til moderne engelske rettskrivningskonvensjoner, og skrevet XRMFTMHT (greatest), ikke til dømes XRMITMHT (#greitest). Altså står vi igjen med en hybridløsning hvor som bokstaver blir translitterert til en enkelt rune, men med et par unntak, hvor forfatteren har tatt hensyn til lydverdien.

Ordet «the» er hardt utsatt for frafall av runer i innskriften. I til dømes i linje 1 har forfatteren har nøydt seg med å skrive HM he, og i linje 10, kun M e. Ordet «the» er ikke alene her da runer faller bort i flere andre ord, men ikke noe videre oppsiktsvekkende mønster. Likevel finner vi Þ brukt korrekt i linje 18, så dette kan ikke være et valg gjort i frykt for «þ».

Innskriften bruker aktivt ◊ ŋ i linje 12. Runen brukes korrekt, i innskriften, hvor runen brukes to ganger, og da oversettes til «ng»: «the greatest king the kingdom[...]». Dette er bemerkelsesverdig, da forfatteren viser en forståelse, ikke bare for symbolet, men for hvilken lyd det representerer, selv om dette er en lyd som ikke har et eget symbol i engelsk. Spillerne har derimot feilaktig oversatt ◊ til j: «◊-j (◊ is used for making thel y sound)» (<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20765666359?page=1> hentet 03.05.19). Spillerne identifiserer u som k, som er noe uheldig, men forståelig, da det kun finnes én ʀ u i innskriften,

og kvisten på denne stikker ut fra midten snarere enn fra toppen. De eneste runene som forfatteren ikke har funnet et bruksområde for er Ɔ ë, og Ƴ z, selv om det finnes et ord i innskriften som ender på «r», nemlig «together».

5.8.3 Oppsummering

I Warcraft-spillene pryder ofte runelignende tegn dvergenes byer og bygninger, men vi ser også at runelignende tegn brukes i forbindelse med sort magi. *World of Warcraft* har i nyere tid blitt skjenket en stor runeinnskrift. I den innskriften møter vi, ikke overaskende, eldre fuþark, men valget av runer er forvirrende. Tidvis viser valgene som tas god forståelse for lydene runene representerer, men denne forståelsen blir ikke konsekvent brukt, og noen ganger faller bare runer bort.

5.9 The Elder Scrolls

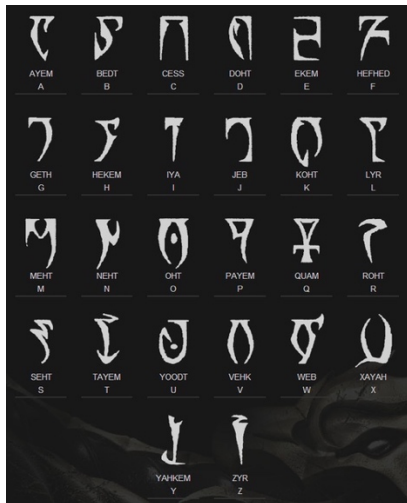
Spillutvikleren Bethesda har utviklet spillserien *The Elder Scrolls* i 25 år. Det første spillet ble utgitt i 1994, og et niende spill er på horisonten. I dette tiåret har de utgitt spillene *The Elder Scrolls V: Skyrim*, og *The Elder Scrolls Online (ESO)*. Begge disse spillene er av relevans for oss i denne oppgaven.

Verdenen i *Elder Scrolls*-serien kalles Tamriel, og er et stort kontinent hovedsakelig dominert av ett keiserdømmet. Den nordlige provinsen, Skyrim, er settingen for det femte spillet i serien. Skyrim er et kaldt og grått land. Det har mange fjell og dype daler, skoger og noe som minner om fjorder. Kulturen i provinsen har flere nordiske referanser, folket kalles *nords* og herskerne for de ulike områdene kalles *jarl*.

Spillverdenen Tamriel er rik på litteratur. Rollefigurene finner bøker, og disse forteller om historiske begivenheter, eller verdenens fiktive fortellinger. I et av disse verkene, *Before the Ages of Man* av Aicantar of Shimerene, er helten Ysgramor kreditert for å ha utviklet et runesystem for å transkribere nordingenes språk. Runer er dermed et skriftspråk for nordingene, og ikke magisk, men disse runene opptre ikke i *Elder Scrolls V: Skyrim*, men opptre i *Elder Scrolls Online*, hvor spillerne også får muligheten til å besøke Skyrim.

Men i *Elder Scrolls V: Skyrim*, brukes ordet «rune» for om tegn brukt i sammenheng med magi, konkret i formler som «fire rune» og «frost rune». Når disse formlene blir brukt, er det av magisk kyndige, som kaster besvergelses som manifesterer seg som skrift på vegger og gulv, og binder til dem magisk kraft, som aktiveres når skriften kommer i kontakt med noe fysisk.

Disse runene er gjenkjennbare som *daedric* (figur 43), et språk ofte assosiert med et mystisk folkeslag av demoner. Andre «runer» finner vi når spillerens egen rollefigur mottar eldre magisk kraft, kraften av drager, fra skrift skrevet i *draconic* på steintavler (figur 44). Men ingen av disse skriftsymbolene er runer, og det er ikke disse skriftsystemene helten Ysgramor utviklet.



Figur 44 daedric skriftspråk brukt i magiske sammenhenger og av demonfolkeslaget "daedra" (https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1cjl31/daedric_alphabet/ hentet 17. april 2019)

Figur 45 draconic tegninventaret brukt på steintavler og av drager (https://www.reddit.com/r/skyrim/comments/14ff5n/the_dova_alphabet/ hentet 17.april 2019)

5.9.1 The Elder Scrolls Online 1



Figur 46 Bildet er hentet fra spillet «The Elder Scrolls Online» (2014) (hentet 25.04.19 fra <https://www.imperial-library.info/content/ancient-nordic-runes>)

I det andre spillet, *Elder Scrolls Online*, som er en MMORPG satt i Tamriel, får spillerne, som nevnt, nok en anledning til å besøke provinsen Skyrim. Som vi ser på figur 45, kan man denne gangen faktisk finne enkelte steintavler med runer på. De fleste runene er løst hentet fra flere

forskjellige fuparker og enkelte stilistiske trekk har blitt bøyd og tøyd. Det er heller ikke klart akkurat hvilken retning de er ment til å bli lest, noen av runene er stuttruner og andre er venderuner. Dette ser vi tydelig på den venstre linjen, hvor vi ser \mathfrak{R} \mathfrak{r} både som venderune og stuttrune, i tillegg til ordinær retning. Formen på innskriften, og måten de fleste runene er risset på, antyder dog bostrofedonretning (altså sann oksen pløyer en åker). Innskriften er nok laget for å etterligne spesielt svenske innskrifter fra vikingtida.

Det er ingen åpenbar språklig verdi i innskriften. Det kan tenkes at når så mange av runene er blitt snudd og vendt, var dette et bevisst valg fra forfatteren for å unngå noen form for språklig innhold, eller kanskje er det faktisk kodet et språklig der, som man kan oppdage om man undersøker innskriften grundig og lenge. Disse runene representerer heller ikke noe magisk i spilllets fiksjon eller noe som kommer til uttrykk i spilllets regler, men en måte for fiksjonen å vise sin egen fortid på, da de mest sannsynlig representerer runesymbolene som Ysgramor utviklet for nordenes språk.

5.9.2 Oppsummering

I *Elder Scrolls V Skyrim* brukes ikke runer i det heletatt. Ordet «runer» blir brukt kun for å beskrive andre symboler, og disse symbolene har magisk tilknytning. Valget om å ikke å inkludere dem, kan vi kun spekulere over. Var det stoltheten over sine egne skriftsystemer, som gjorde at de ønsket å heller bruke disse? Var det den uheldige koblingen til nazisme og høyreekstremisme, som gjorde at de ikke brukte dem. Uansett måtte Bethesda må ha snudd i etterkant, ettersom de valgte å inkludere runer i *Elder Scrolls Online*. Her brukes de, men kun som kulis uten noen videre oppmerksomhet, og de brukes helt uten noen åpenbart språklig innhold.

Kapittel 6 Diskusjon

6.1 Hva indekserer runene?

I oppgaven har vi sett at runer er i relativt utstrakt bruk i moderne populærkultur. Vi kastet et bredt nett og sett og har runer i bruk i flere medier, deretter snevret vi oss inn på mediet videospill. Når vi nå skal diskutere disse funnene, skal vi ha med oss oppsummeringen vår fra 4.5, om hva runene indekserte i populærkulturen generelt. Der så vi at runer indekserte: noe norrønt, noe gammelt og glemt, noe gåtefullt og tolkbart og noe magisk,

6.1.1 Noe norrønt

Vi så at runer brukes i vikingfremstillinger og fremstillinger basert på norrøn mytologi (jf. definisjonen vår i 4.5). De var tydelig til stede på blant annet runepinner i *Vikingane*, en TV-serie om hverdagslivet til vikinger i en fiktiv norsk landsby. Vi så dem også på våpen og som veggpryd i den fiktive verdenen «Asgard» i *Thor 3 Ragnarok*. Den samme bruken møter vi i en annen fremstilling basert på norrøne guder og myter i *God of War*, atter en gang på våpen og kulisser i spillets verden. Det samme så vi i Jotun, hvor et utvalg av fem runer ble knyttet opp til forskjellige fiktive steder fra den norrøne mytologiske verden, steder som Musplheim, Jotunheim og Nidavellir. I *Hellblade: Senua's Sacrifice*, hvor vi så vikingkrigere som et fiender av hovedkarakteren, så vi runeinnskrifter på arkitekturen deres.

Dverger spesifikt blir koblet opp til runene, slik vi så i regelbøkene til rollespillet *Dungeons and Dragons*. Dette er en forlengelse av det norrøne, da forståelsen av dverger i fantasyfremstillinger stammer fra norrøn mytologi. Tolkien har spilt en viktig rolle i å segmentere koblingen mellom dvergene og runene, med sin tungt norrøninspirerte fiktive verden, og dvergenes sentrale rolle i den første store boken hans.

Runer brukes således som en autensitetsmarkør i norrøne fremstillinger. Runer markerer seg kraftig som noe fremmed og annerledes om de sammenlignes med de latinske bokstavene. Å inkludere runer i den fiktive verdenen kan bidra til å posisjonere den som norrøn.

6.1.2 Noe gammelt og glemt.

Tatt i betraktning at runer som skriftsystem er noe gammelt og glemt, er denne koblingen omtrent like lite overaskende som den norrøne. Denne typen bruk er noen ganger knyttet til den mytologiske verden og også til det overnaturlige, men i *Elder Scrolls Online* så vi en runeinnskrift som var så og si fjernet fra mytologisk bruk, den fremstod kun som en gammel

og glemt innskrift. Den var også uten noe språklig innhold. I *Game of Thrones* så vi denne koblingen til noe gammelt og ærverdig, da runer kun opptrådte som del av våpenskjoldet til et adelig hus. I *Warcraft* ser vi en relativt ensom runeinnskrift som er knyttet opp mot minne av en fallen konge.

Vi ser også at runer ikke kobles til noe hverken gammelt eller glemt, som i *God of War*. Da skyldes dette at den norrøne koblingen som vi diskuterte i 6.1.2, også reflekterer samtiden i verdenen, som i *Vikingane*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* osv. Det norrøne, som vi definerte det i 4.4, er jo tross alt gammelt og til en viss grad glemt.

6.1.3 Noe gåtefullt og tolkbart.

I de fleste sammenhenger blir runene koblet opp til noe gåtefullt. Hos Tolkien måtte runene på Bilbos dør tolkes, og Gloin fortalte oss hva standardtolkingen av de runene var. Dette hintet til at det ikke nødvendigvis var den eneste måten å tolke dem på, og at det trengtes erfaring, eller evner for å tolke dem. En lignende evne så vi hos Rowling, hvor tolkingen av runer blir fremstilt som et eget skolefag på trollmannsskolen.

Tolkingen av runene er sjeldent hovedmålet for rollefigurer i fremstillingene vi har sett i denne oppgaven. Heller blir tolkningene midler for å nå målet, slik som tolkingen av månerunene på Thorins kart, eller spådommene fra spåmannens runesteiner i *Stardust*. Denne bruken av gåter blir kanskje best utnyttet i videospillmediet, da spillene aktiviserer spillerne i å løse gåten, for å komme videre i spillet, slik vi så i *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Da spillerne selv kan velge hvor nøyaktig de ønsker å se på runene og hvor mye tid de bruker på det, stiller dette høyere krav til innskriftene i videospillene.

Runene skjuler også ofte tilleggsinformasjon eller utdypelser i spillets fiksjon, slik vi så i *World of Warcraft*, selv om spillene ikke legger opp til at spilleren skal kunne lære seg å tolke runer. Dette fører til at spillere som likevel legger inn arbeid i å oversette disse innskriftene får en belønning i form av mer forståelse, en bonus for dedikerte sjeler.

6.1.4 Noe magisk.

Hvorvidt runene var magiske er, som vi så i kapittel 2, et vanskelig spørsmål, som har ført til lange debatter i det runologiske forskningsfeltet. I populærkulturen generelt og videospill

spesifikt ser vi at den magiske bruken står svært sterkt, men at den slett ikke er den eneste formen for bruk.

Vi har sett tilfeller hvor symboler kalt «runer» har vært utelukkende magiske, som i *Zelda* og *Runescape*, og delvis i *Elder Scrolls V: Skyrim*, men disse har vært symboler uten noen tilknytning til faktiske runer. Vi har sett runelignende symboler i *Hearthstone* utelukkende assosiert med demoner og magi, men heller ikke disse var faktiske runer. Vi kan trygt si at når vilkårlige symboler blir kalt «runer» er det for å skille dem fra bokstaver, og fremheve dem som magiske, men hva med de faktiske runene?

Vi ser nok at faktiske runer også indekserer magi, da de oftest er tett koblet opp til magiske elementer. Men vi kan spørre oss om runene er magiske, eller er det tolkningen av dem som er det? Thorins kart har runer på, og de er bare synlige, og kan da kun leses, i det rette månelysset, men inneholder ikke noe annet enn kunnskap. Gandalv risser på magisk vis inn runer på Bilbos dør, men runen selv er kun et symbol som må tolkes. Hermine er kanskje en heks, men runene tolker hun med intellektet sitt gjennom memorering og lesing. Thors hammer har runer på, men det er Thor som er guden, og det blir aldri vist til at runene på hammeren er magiske. I Rune og Jotun er runene nok magiske, men i hovedsak knyttes de til gudene og er resultater av deres magi. I *Stardust* brukes runesteiner for spådom og magisk oppsporing, men brukeren må være heks eller spåmann for å mestre kunsten. I *Frozen* er runene i magisk bruk, men denne bruken er det kun de magiske trollene som behersker.

Hver regel har unntak, og vi ser flere tilfeller som tilfredsstillende den skeptiske leirens tolkning, med runer i bruk på en utelukkende verdslig måte. I *Vikingane*, hvor verden ikke er magisk, blir runene rent dagligdagse. Det er ingenting magisk med innskriften i *World of Warcraft* eller i *Elder Scrolls Online*, hvor de heller indekserer noe gammelt og verdig. Men i begge de sistnevnte spillene finner vi symboler vist til med ordet «rune» og i begge tilfellene er symbolene magiske.

Hvorvidt runene i seg selv er magiske, varierer, og forblir ofte et tolknings spørsmål. Likeledes har runer en sterk kobling til noe magisk og overnaturlig, da konteksten de opptrer i nesten alltid er overnaturlig eller magisk.

6.2 Den politiske (mis)bruken og autentistetstematikken

Når vi diskuterte hva runer indekserte, diskuterte vi dem utfra de verdenene og tekstene de opptrer i. Men som vi så i 3.1., samt allerede i 1.1, har bruken av runer også en politisk komponent. Vi skal nå se på denne måten å bruke runene på i populærkulturen, og vi skal sammenligne den med bruken av runer i andre miljøer, som svartmetallmiljøet.

Busch (2015) fortalte oss at runer i svartmetallmiljøet ofte bruktes for å knytte brukerne opp mot Det tredje riket og nazismen. Denne koblingen er bevisst og ettertraktet av en egen undergruppe i miljøet som dyrker sjangeren «National Socialist Black Metal», men bruken av runer unngås ofte av det øvrige miljøet, for å distansere seg fra nazismen. Han forteller oss også at album som har blitt trukket for å fjerne runene og erstatte dem med latinske bokstaver (Busch, 2015). At et spillselskap kan slippe *God of War*, som er et AAA-spill med en svært omfattende bruk av runer, så og si fritt fra negative reaksjoner vedrørende koblinger til nazismen, er da bemerkelsesverdig. De politiske koblingene som runene indekserer er altså ikke like sterke i populærkulturen som de er i svartmetallmiljøet.

Det finnes noen grunnleggende forskjeller på historiebruken i de to miljøene. Svartmetallmiljøet er et miljø av mennesker med samme interesser som søker å etablere seg som noe annet enn resten av befolkningen. I en mastergradsavhandling skrev Hildre (2014) om historiebruken til svartmetallmiljøet i Norge. Her forteller han om bruk av norrøn historie som identitetsdannende for brukerne, at de søkte å danne en kobling mellom en førkristen, hedensk tid, og at de søkte å definere seg utfra en grunnleggende forskjell fra det øvrige samfunnet, og lage en «oss og dem»-holdning (Hildre, 2014, s. 25).

Som Stugu (2008) forteller oss, er det helt naturlig at historie brukes i identitetsdanning. Historie har en evne til å utvikle varige bånd mellom mennesker, og det er viktig for selvforståelsen at vi vet hvor vi står i historiske hendelsesforløp. Historie fører til oppfattelsen av et «oss», et fellesskap blant mennesker (Stugu, 2008 s. 37). Dette blir problematisk først når denne identiteten blir altoverskyggende, og ukritisk godtatt av andre, da opplevelsen av det som ikke inngår i «oss» kan bli fylt av mistanke og hat, noe som danner et fiendebilde av «de andre» (Stugu, 2008, s. 37).

Det er nettopp slik runer, som symboler for en norrøn fortid, ble brukt av Det tredje riket, og blant enkelte undergrupper av svartmetallmiljøet, men det er ikke hovedsakelig slik de brukes

i populærkulturen. Aktørene som bruker runer her, søker oftest ikke å etablere en identitet, eller skape en «oss og dem» holdning. Bruken av runer som historisk fenomen her har et helt annet formål.

Stugu (2008) forteller at når historie brukes i massemedier lar den ikke seg definere av en gitt formel, men at det er en form for historiebruk som kan romme hele feltet i ett. Den kan være opplysende så vel som underholdende, og kan brukes som faglig formidling og som kommersiell utnyttelse (Stugu, 2008 s. 138). Stugu mener at spill kan skissere fiktive mytologiske fortidsland med stereotype rollefigurer, og med magi og fabeldyr som viktige ingredienser i fiksjonen, og at fagstoffet, de historiske fenomenene, som til dømes runer, blir brukt kun som råstoff for fortellingene i framstillingene (Stugu, 2008 s. 143).

Nettopp slike framstillinger har vi undersøkt i denne oppgaven, og ikke bare i spillmediet, men også i den bredere populærkulturen. Her appellerer nødvendigvis ikke bruken til identitetsdannelse eller identifisering av hvor man hører hjemme i et historisk hendingsforløp. Som Stugu sier, har denne formen for historiebruk en funksjon som fascinerer og underholder mottagerne. Forfatterne er kun ute etter å bruke runer for å fargelegge verden sin, og bruke de koblingene som runene bidrar med. Dette gjør de for å underholde mottagerne sine og få solgt produktet sitt.

Dette bildet blir noe mer komplisert når vi trekker inn Tolkien, og hans fiktive verden, som nettopp hadde som formål å skape en myteverden for England (Agøy, 2003, s. 33-34). Bruken av norrøn og gammelengelske myter og historier, skulle således fungere som nettopp identitetskapende. Hvorvidt han lyktes med det skal ikke diskuteres her, men han lyktes i å opprette en slags gullstandard for sjangeren fantasy, som hans bruk av blant annet runer kom til å inspirere andre forfattere til å gjøre det samme. Prosessen startet kanskje ikke med Tolkien, men ble kraftig styrket av han, og den blir styrket hver gang en fantasy-fremstilling bruker runer. Denne prosessen er nettopp runenes enregisterment i populærkulturen, prosessen som fører til at runene indekserer gitte koblinger. Dette har segmentert runer som nærmest et standardinventar i fantasy-fremstillinger.

Runers prosess av enregisterment i fantasy-sjangeren har altså pågått lenge. Satt i sammenheng med de grunnleggende forskjellene i måten runene som historisk fenomen blir brukt på, er det

nettopp dette som må være årsaken til at bruken av runer i populærkultur ikke ses på som like problematisk som bruken i svartmetallmiljøet.

Er runer så nødvendige for at en fantasy-fremstilling skal være autentisk fantasy? I oppgaven har vi i det minste sett på noen av de mest populære fantasy-fremstillingene i populærkulturen, og vi ser at runer opptre i en eller annen form blant annet i *Ringenes Herre* og *Hobbiten*, *Harry Potter*, *Game of Thrones*, *Elder Scrolls* og *Warcraft*. Runebruk har her en lang historie, og kan brukes for å indeksere flere forskjellige koblinger. Bruken etablerer også en fantasy-fremstilling inn i en lang tradisjon av fremstillinger som også har brukt runer, og kan derfor bidra til å gi fremstillingen som autentisitet og kvalitet.

Kapittel 7 Avrunding

7.1 Svar på spørsmålene

I 1.2 stilte vi to utforskende spørsmål. Det første spørsmålet var «Hvilke runer blir brukt i slike fremstillinger, og hvordan brukes de?» mens det andre var «Hva representerer runene i den fiktive verdenen de opptrer i?». Gjennom oppgaven har disse spørsmålene blitt utforsket.

Vi har sett at det oftest er de eldre runene som blir brukt. Yngre runer ble kun brukt i *Frozen*, og når innskriftene er blandinger av forskjellige skriftsystemer, men angelsaksiske runer utgjør en ikke ubetydelig andel av bruken den populærkulturen generelt, selv om vi ikke så dem i videospillene. Språket som brukes er oftest moderne engelsk, men det hender at forfattere anstrenger seg for å skrive norrønt. Det hender også at runene ikke har noe konkret innhold.

Når runer brukes i fantasy-fremstillinger er det flere momenter de representerer: noe norrønt, noe gammelt og glemt, noe gåtefullt og tolkbart og noe magisk. Men det er ikke nødvendigvis slik at alle disse koblingene blir brukt i samme fremstilling. Noen ganger brukes runene kun for sin kobling til noe gammelt og glemt, mens andre til noe norrønt. Forfattere risikerer at mottakeren forventer noe norrønt eller magisk, i en kontekst hvor det ikke var hensikten å skape denne forventningen. Dette bidrar til å gjøre bruken av runer kompleks og mangefasettert.

7.1 Flere Spørsmål

Selv om vi har undersøkt mange av de mer populære delene av fantasy-sjangeren, er dette på langt nær all bruken av runer. På grunn av dette, og de mangefasetterte funnene i kartleggingen er dette et felt som det vil være høvelig å tildele enda mer akademisk oppmerksomhet, slik Kjesrud (2016) argumenterer for.

I *Dungeons and Dragons* ser vi at ordet «rune» brukes for å beskrive magiske symboler, og runer er godt representert på illustrasjonene i spillets regelbøker. Men hva er utslagsgjørende for at spillere, som ikke nødvendigvis kjenner runer, beskriver et symbol som en rune? Hvordan går tilhengere av *Warcraft* eller *Hobbiten* fram når de lærer seg runene på egen hånd? I oppgaven er det *God of War* som mest frekvent bruker runer, og runene spiller en stor rolle for fortellingen, så vel som den fiktive verdenen hvor spillet tar sted. En mer dyptgående analyse fokusert på runebruken i hele spillet ville derfor vært høvelig. I fremstillinger med tung runebruk, trengs det også litterære stemmer som kan gå kulturenanalytisk til verks for å analysere hva runene representerer av verdier og medmenneskelige forhold.

Som Kjesrud sier trengs det et akademisk blikk på runenes bruksområder i den moderne verden. Selv om politiske grupper søker å bruke runer for å konstruere sin identitet, ser vi andre grupper som bruker runer til helt andre formål. Denne oppgaven kan bidra som et oversiktsbilde, eller en inngang til andre undersøkelser av runebruken i populærkulturen. Å få flere stemmer inn for å undersøke nettopp denne bruken kan bidra til å, som Kjesrud sier, frata de politiske aktørene dominansen i den symbolorienterte bruken av runer.

Litteratur:

- Agha, A. (2005). Voice, Footing, Enregisterment. *Journal of Linguistic Anthropology; Washington*, 15(1), 38–59.
- Agøy, N. I. (2003). *Mytenes Mann J.R.R. Tolkien og hans forfatterskap*. Oslo: Tiden Norsk Forlag.
- Antonsen, E. (2002). *Runes and Germanic Linguistics*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Barnes, M. (2012). *Runes. A Handbook*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Barnes, M. (2011). Mål og metode i runeforskningen. I Jørgensen, J G og Vikør, L *Nordiskfaget - tradisjon og fornying. Maal og Minne 100 år Oslo: Novus Forlag*
- Busch, F. (2015). *Runenschrift in der Black-Metal-Szene*. Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Crawford, J. (2014). *Player's Handbook*. USA: Wizards of the Coast.
- Dataspill | Medietilsynet. (2018) Hentet fra https://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/dataspill/#anchor_20 den 09.04.19
- Eriksen, H. M. (2019). Grenseløs: Homohat i Europa. fra NRKs nettside: https://www.nrk.no/urix/xl/grenselos_-homohat-i-europa-1.14440656 hentet 20.04.19.
- God of War - Behind the Myths: An Interview with Cory Barlog | PS4 - YouTube. hentet 18.04.19 fra <https://www.youtube.com/watch?v=wxyEcgv34Rk>
- Heggstad, L., Hødnesbø, F., & Simensen, E. (2012). *Norrøn Ordbok (5.)*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- Hildre, L. (2014). *Kampen mot Gud og Hvitekrist. Historiebruk i norsk black metal 1991-1996*. (mastergradsavhandling) Trondheim: NTNU.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kjesrud, K. (2017). Runer som Identitære symboler og fagmiljøets ansvar. *Norsklæraren*, (4), 42–52.

- Lipkin, N. (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation. *Loading...*, 7(11). Hentet fra: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122> 02.05.19.
- McKinnel, J., Simek, R., & Düwel, K. (2004). *Runes, Magic and Religion. A Sourcebook*. Wien: Fassbaender.
- McPhaul, S. N. (2016). *Vikings and Gods in Fictional Worlds: Remediation of the Viking Age in Narrative-Driven Video Games* (mastergradsavhandling). Hentet fra <https://skemman.is/handle/1946/24735> 19.04.19
- Sebba, M. (2007). *Spelling and Society*. New York: Cambridge University Press.
- Short, D. (2012). *Teaching scientific concepts using a virtual world - Minecraft*. 58(3), 5.
- Spurkland, T. (2001). *I begynnelsen var RNNPFR< Norske runer og runeinnskrifter*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag/Landslaget for norskundervisning.
- Steinsland, G. (2005). *Norrøn Religion. Myter, riter samfunn*. Oslo: Pax forlag.
- Stugu, O. S. (2008). *Historie i Bruk*. Oslo: Samlaget.

Verker undersøkt i oppgaven:

Benioff, D, Weiss, D.B, (director) (2011-2019). *Game of Thrones*. Burbank, California: Warner Bros Television

Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. [Warcraft] Irvine, California: Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment (2014) *Hearthstone*. [Warcraft] Irvine, California: Blizzard Entertainment

Bethesda Game Studios. (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [The Elder Scrolls]. Rockville, Maryland: Bethesda Softworks.

Crawford, J. (2014). *Player's Handbook*. USA: Wizards of the Coast.

Del Vecho, P (producer) & Buck, C Lee, Jennifer (director) (2013) *Frozen*. Burbank, California: Walt Disney Studio Motion Pictures.

Di Bonaventura, L, Dreyer, M, Gaiman, N, Vaughn, M (producer) Vaughn, M (director) (2007) *Stardust*. Hollywood, California Paramount Pictures Corporation

Feige, K (producer) & Waititi, T (director) (2017). *Thor: Ragnarok* [Marvel Cinematic Universe]. Burbank, California: Walt Disney Studio Motion Pictures.

Helgaker, J & Torgersen, J (2016). *Vikingane*. Norge: NRK

Heyman, D, Columbus, C, Radcliffe, M (producer) & Cuarón, A (director) (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* [Harry Potter]. Burbank, California: Warner Bros Pictures

Human Head Studios (2000) *Rune*. New York City: Gathering of Developers.

Jagex (2001) *Runescape*. Cambridge, England: Jagex.

Ninja Theory. (2017) *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Cambridge, England: Ninja Theory.

Nintendo EPD (2017) *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. [The Legend of Zelda]. Kyoto, Japan: Nintendo

Osborne, B (producer) & Jackson, P (director) (2001). *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring*. [The Lord of the Rings]. New York City: New Line Cinema.

Rowling, J. K. (2005). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. New York: Listeners Library.

SIE Santa Monica Studios. (2018) *God of War*. [God of War]. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment

Thunder Lotus Games. (2015) *Jotun*. Montreal, Canada: Thunder Lotus Games.

Tolkien, J. R. R. (1937). *The Hobbit*. London: HarperCollinsPublishers.

Turbine (2007) *The Lord of the Rings Online*. San Diego, California: Daybreak Game Company.

ZeniMax Online Studios. (2014) *The Elder Scrolls Online*. [The Elder Scrolls]. Rockville, Maryland: Bethesda Softworks.

Masterarbeidets Relevans for Lektoryrket

Denne mastergradsavhandlingen er uten tvil av relevans for lektoryrket. Erfaring med undersøkelser av multimodale tekster som filmer, TV-serier og videospill på et akademisk nivå, vil være nyttig fordi opplæringen i norskfaget skal tilrettelegge for at elevene skal tilegne seg egenskaper som å tolke og vurdere komplekse sammensatte tekster (Utdanningsdirektoratet, 2015, s. 12)³.

Når dette også settes i sammenheng til at avhandlingen er en studie av moderne populærkulturelle uttrykk blir dette forsterket. Dette da det også er relevant for en lektor å ha innsikt i slike sammensatte tekster, siden disse ligger nært elevenes egen livsverden, fordi filmer og TV-serier har en sentral rolle i dagens mediebilde. Videospill er av voksende popularitet blant unge, og en betydelig andel av alderstrinnet som elevene flest befinner seg på spiller videospill, som vist i medietilsynets undersøkelse (jf. 3.2.).

Avhandlingen er også et døme på tverrfaglighet, da teori fra sosiolingvistikken møter teori fra historiedidaktikken, med enkelte henvisninger til religionsvitenskapen. Evnen til tverrfaglig praksis er helt sentral for lektoryrket, og elevene skal også forberedes til å tenke tverrfaglig (Utdanningsdirektoratet, 2015 s. 11).

Det historiske aspektet ved språket har en snever plass i dagens norskfag. Likeledes har utviklingen av kompetanse på dette feltet fått mindre og mindre tyngde i lektorutdanningen i nordiskfaget. Elevene skal fortsatt kunne gjøre rede for forskjeller mellom moderne språk og norrønt, da vil ikke bare kunnskap om det muntlige språket, men også det skriftlige være av relevans. Denne avhandlingen bidrar derfor, ikke bare med sjelden kunnskap, men med perspektiver som gjør dette aspektet ved språket mer relevant for elevene hverdag.

For å oppsummere har arbeidet med avhandlingen rustet meg for å engasjere meg selv og elevene for arbeid med sammensatte tekster, har gitt meg erfaring med tekster som ligger nært elevenes livsverden, tverrfaglig arbeid, og forberedt for undervisningen om de historiske aspektene ved språket.

³ Kilde: Utdanningsdirektoratet (2015) Læreplanen i norsk (NOR1-05). Hentet fra <http://data.udir.no/kl06/NOR1-05.pdf> 14.05.19).

