

Erik Roaldsnes

Hnefatafl: Hva betydning hadde det i vikingtid og middelalder?

Historien til Hnefatafl, lignende brettspill (taflspill) og deres forbindelse og betydning for samfunnet i middelalderen og vikingtiden innen Norden.

Bacheloroppgave i Arkeologi

Veileder: Axel Christophersen

April 2021

Erik Roaldsnes

Hnefatafl: Hva betydning hadde det i vikingtid og middelalder?

Historien til Hnefatafl, lignende brettspill (tafl-spill) og deres forbindelse og betydning for samfunnet i middelalderen og vikingtiden innen Norden.

Bacheloroppgave i Arkeologi
Veileder: Axel Christophersen
April 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for historiske og klassiske studier



Kunnskap for en bedre verden

Førord:

Det tok overraskende kort tid for meg å velge denne avhandlingens problemstilling. Jeg hadde flere ideer som tok for seg brettspill, og finpussing av dem, men til slutt så landet jeg på dette temaet. Brettspill er en personlig interesse for meg, og har vært det siden jeg var ung. Det har alltid vært en kultur i de fleste vennegrupper jeg har, og det har alltid vært noe jeg spisset meg inn på når det dukket opp i forelesninger eller pensummateriale. Vikingtid og middelalder er også fantastisk spennende tidsperioder, for flere ulike grunner, og jeg har alltid vært interessert i de moderne produksjonene av *Hnefatafl* og andre historiske brettspill. Denne oppgaven har fått meg til å lese utrolig mye om dem, og også om historiske brettspill generelt, og det er kunnskap jeg kommer til å holde på, og videreutvikle resten av livet mitt.

Takk til:

Etter et tungt semester, nærmest i isolasjon på grunn av Covid-19 så må jeg takke nærkontaktene som har holdt meg stabil og funksjonell gjennom det hele:

Mine to partnere, M & C, som har holdt meg sosial og overlevd den akademiske bablingen som dere har til tides lidd gjennom.

Mamma, pappa og resten av familien, som har holdt kontakt, oppdatert og jordet meg i en tid hvor dagene lett går i ens.

Og til sist, mine fantastiske klassekamerater og undervisere, med flere som hintet til kilder og fremgangsmåter til denne avhandlingen.

Trondheim, april 2021

Erik Roaldsnes

Innholdsfortegnelse:

1.0	Introduksjon:	3
1.1	Metodikk og kildebehandling:.....	3
1.2	Begrepsavklaring:.....	3
	<i>Definisjon av betydning:</i>	4
	<i>Definisjon av brettspill og tafl-spill:</i>	4
2.0	Kilder til kunnskap:	5
2.1	Voluspå:	5
2.2	Arkeologiske kilder:	7
2.3	Lovverk:	8
3.0	Førkristen religiøs betydning – Fruktbarhet og gull:.....	9
3.1	Drikkehorn og tafl:	11
3.2	Brettspill og magi:	12
3.3	Brettspill som litterære symboler:	13
4.0	Kristendommens betydning for tafl sin rolle og funksjon i samfunnet:	14
4.1	Edens hage, hasardspill og tafl:	14
4.2	Blandingen av hedensk og kristen tro:	16
5.0	Oppsummering og konklusjon:	16
6.0	Bibliografi:	20

1.0 Introduksjon:

Brettspill er en gammel kilde til underholdning og tidsfordriv, og har muligens preget fritiden til mennesker siden de første samfunnene og byene vokste frem. Det jeg ønsker å oppnå med denne avhandlingen, er en begrunnet innsikt inn i hvordan Nordisk tafl ble spilt, hvem det ble spilt av, og ut fra dette gjøre en vurdering om den sosiale og kulturelle betydningen tafl hadde for vikingtidens og middelalderens samfunnsliv. Måten jeg ønsker å komme frem til denne innsikten, er ved hjelp av tidligere forskning, skriftlige kilder og andre mulige kilder fra disse tidsaldrene.

1.1 Metodikk og kildebehandling:

Det er mange kilder som inneholder informasjon om tafl og brettspill, og det er med hjelpen av disse jeg ønsker å nå frem til. Det er flere skriftlige kilder jeg skal se på som inneholder informasjon om tafl og brettspill, og blant dem er sagaer, Heimskringla, lovverk og arkeologiske rapporter, og det er ut fra disse jeg skal trekke konklusjoner om påvirkningen brettspill hadde på samfunnet. Mange av kildene er også større kompendium om brettspill, og jeg ønsker å plukke av delene som er relevante til avhandlingen, og bruke de til å skape det ønskede bildet.

Et annet punkt å passe på når man ser på mange av disse kildene, er at de fleste er skrevet ned i middelalder. Det nordiske samfunnet har da på denne tiden blitt influert av kristendommen, og til en viss grad, latinske tradisjoner og språkbruk. Det er derfor diskutabelt om sagaene burde være kilder til vikingtid, siden de fleste av de ble skrevet etter introduksjonen av kristendommen. Sagaene var trolig skrevet fra den kristne middelalderens forståelse av vikinger og den norrøne troen (Helle, 2011, s. 72). Det er derfor smart å se på kildene som forståelsen om sagaene fra når kildene ble skrevet. Jeg kommer derfor til å legge mindre fokus på sagaene enn de andre kildene vi har tilgjengelige. Voluspå har derimot et par punkter som er viktig for å få oversikten over forståelsen av brettspill innen Norden. Det er også antagelig at den ble diktet på 900-tallet, som var mellom brytningen av kristendommen og paganismen, og skrevet ned på 1200-tallet, som hjelper med autensiteten på materialet (Steinsland & Sørensen, Voluspå, 1999).

1.2 Begrepsavklaring:

Definisjon av betydning:

Betydning er et ord som kan bety mye, og det er derfor viktig å definere for denne avhandlingen. Det Norske Akademis Ordbok bruker to moderne definisjoner på ordet,

«Innhold som ligger i et ord, et tegn, et symbol, et uttrykk, en handling e.l.; begrepsmessig innhold» og, «Viktighet, verdi eller relevans som tillegges noe(n)» (Det Norske Akademis Ordbok, 2021)

Definisjonen tar for seg mange viktige bruksmetoder for ordet, og det er hovedsakelig den andre definisjonen som er mest relevant til innfallsvinkelen til denne oppgaven. *Viktighet* er generelt, og beskriver godt mye av oppgavens omfang. Hvor stor rolle spilte hnefatafl i det sosiale livet i vikingtid? Hvor viktig var tafl for det Nordiske samfunnet? Var det en stor del av livsstilen til folket i middelalder og vikingtid? Det andre ordet på listen var *Verdi*. Skapte tafl verdier, enten monetært, kulturelt eller religiøst? Kulturell kapital er et ord som er omhandler dette aspektet av *betydning* (Bourdieu, 1973). Taflspill, og kulturen rundt dette har store sosiale og kulturelle implikasjoner, og kunnskapen om hvordan spille tafl, var trolig en viktig faktor for sosial posisjon. Det disse to aspektene av *betydning* som er mest relevante til oppgaven, og de jeg kommer til å sette størst fokus på senere i avhandlingen.

Definisjon av brettspill og tafl-spill:

I denne avhandlingen, så er det hovedsakelig viktig å definere hva typer brettspill som blir beskrevet innen de skriftlige kildene. Det er til tider viktig å skille mellom sjakk og tafl i skriftlige tekster, selv om de ofte blir nevnt om hverandre. Mange av de skriftlige kildene om dette temaet er enten islandske eller skrevet i eldre norske kilder, og terminologi er viktig. Jeg kommer av denne grunn til å bruke *tafl*, om brettspill, og *tefla* om å spille. I de skriftlige kildene, så blir det brukt mange varianter, hvor det mest vanlige var *hnefatafl* og *hnettafl*, og mindre vanlig var *skaktafl* og *kvatrutafl* (Dahl, 2003, s. 10). Norden er en stor region i Nord-Europa, og det er antagelig at ulike navn ble brukt, og det er også mulig at det var flere ulike typer tafl. En annen mulighet er at det var to eller flere regelverk, eller måter å spille tafl på, og at disse har ulike navn innen Norden. Det er også sannsynlig at *tafl* i seg selv var et vidt ord for brettspill i seg selv, og at disse ulike navnene var fullstendig separate spill.

Det er heller ikke lett å separere tafl og sjakk innen de skriftlige kildene, siden mange kilder bruker *tafl*, en beskrivelse som tidligere nevnt kan bety flere ting. Det er mulig at skriver det spesielt for en type spill, men med hvor ofte *tafl* blir brukt, så vil jeg tro at det beskriver en kategori, slik som vi definerer *brettspill* i dag.

Brettspill har en vid betydning, og er ment som en definisjon på en stor kategori av spill. Ifølge Cambridge Dictionary, så er brettspill «en av mange spill, hvor små brikker blir flyttet omkring på en mønstret overflate» (Cambridge Dictionary, 2021). Denne definisjonen dekker de fleste brettspill som man kan forestille seg, tar som definisjoner burde, kun med det essensielle. Jeg ville muligens ha inkludert «en av mange spill, hvor små brikker blir flyttet omkring på en mønstret overflate, med eller uten terninger.», på grunn av terningens viktighet innen spillsjangeren, men dette er additivt, og derfor ikke nødvendig for en definisjon.

1.3 Begrensing – Hvorfor Norden og Vikingtid/Middelalder:

Norden er en spennende plass, spesielt rundt vikingtiden og middelalder. Norden som en region er stor, men har mye til felles gjennom disse tidene, og det er derfor greit å se på det som en helhet, istedenfor å ta for seg et spesifikt land eller område. Grunnen til valget av tidsperiode er at flere sekundærskrifter ble skrevet om plyndringer og kulturen til det nordiske folk ble skrevet i disse periodene. Denne typen informasjonskilde er en av hovedkildene våre til Nordisk kultur fra denne tiden. Det eksisterte brettspill før vikingtiden i Norden, men det er få funn, og så godt som ingen skriftlige kilder om dette, og det er derfor lite å skrive om. Etter middelalder så er det mange direkte skriftlige kilder, troligvis alt for mange til å inkludere i en bacheloravhandling med denne tematikken.

2.0 Kilder til kunnskap:

2.1 Voluspå:

I den norrøne mytologien så har tafl en viktig rolle. Denne rollen blir vist frem i vers 8 av Voluspå, når gudene selv spiller brettspill (Steinsland & Sørensen, Voluspå, 1999). Gudene befinner seg i tidenes morgen, og verdenen er fremdeles fredelig og sorgløs:

8. Spilte brettspill
sorgløst i tunet,
gull i mengder
manglet de ikke;
inntil tre kom

kraftfulle tussemøyer,

fra Jotunheim. (Steinsland & Sørensen, Voluspå, 1999, s. 44)

Gull og sorgløse tider representerer den norrøne tidens morgen, en tid med ingen mangel av ressurser, enten mat eller verdifulle objekter som gull. I vikingtid, og også til en viss grad middelalder, så var gull og verdifulle objekter verdt mer enn sin vekt i gull. Verdier var oppskriften til økt sosial status og ære i form av gaver og generøsitet. Ære er selvsagt en av de større motivasjonene gjennom begge disse tidsaldrene, og ære kan bli kjøpt med nok verdisaker. Penger, og derfor ære, var da en viktig sosial faktor innen samfunnet, og derfor en direkte forbedring av livsstil. Et annet aspekt med rikdom på denne tiden var sikkerhet. Rikdom tillot de rikeste til å fastsette allianser med andre høvdinger og mektige personer. Det at gullet og brettspillet blir plassert ved siden av hverandre i Voluspå, kan muligens gi oss et hint til hva status brettspill hadde i samfunnet. Tidens morgen inneholder glede, frihet og god festning, og det blir symbolisert med gull og brettspill. Siden brettspill blir satt på en sokkel på samme høyde som gull, tilsier at det troligvis var et statussymbol, og et symbol på velstand. Dersom man hadde fritid og velstand nok til å bruke mye tid på brettspill, så var man nok allerede nærmest på toppen av rangstigen, og det passer da at guder lever på slikt vis. Gro Steinland mener også at de gylne brikkene i Voluspå er også sannsynligvis et tegn på harmonien i tidens morgen (Steinsland, Eros og død i norrøne myter, 1997, s. 39).

Det er flere ulike teorier om hva det var som brøt denne freden, men det er ifølge vers 8, så var det beslektet med tussemøyene fra Jotunheim. Steinland og Meulengracht teoretiserer om dette møtet var gudenes første møte med kvinnelige figurer, og at enden av tidens morgen skjedde på grunn av dette møtet (Steinsland & Sørensen, Voluspå, 1999, s. 45). Hamel mener derimot at tussemøyene direkte stjal tavlspelet gudene spilte på, og det var denne handlingen som brakte kaos inn i verden (Hamel, 1934, s. 227). Dahl, mener derimot at dette er usannsynlig, siden senere i Voluspå, etter Ragnarok, så nevner de spillebrikkene som gjenfinnes i graset der de begynte (Dahl, 2003, s. 28). Uansett hva teorien bak dette begynnelsen av skapelsen er, så er det i samhold med introduksjonen av kaos. En viktig del av Norrøn mytologi er hvordan gudene er symbol for kontroll og orden. Dette symboliseres gjennom brettspillet, som i seg selv kan være et symbol for en ordnet verden, der strategisk tenkning er nødvendig for å opprettholde ro og orden gjennom å innta og forsvare en maktposisjon i samfunnet. Deres fiender, jotnene, representerer i motsetning kaos og fare, noe som blir vist gjennom tussemøyene fra Jotunheimen i dette verset. Brettspill, som er gudenes

underholdning og tidsfordriv, blir derfor en del av ordenen og den oppfattede freden.

Brettspill har regler og det er trolig på grunn av disse reglene og systematikken, at brettspill ble valgt som et symbol på tidenes morgen. Orden, fred og velstand va derfor muligens ting det nordiske folket forbundet med guder i sin originale eksistens.

2.2 Arkeologiske kilder:

Historiske brettspill finner vi mange steder. Gravfunn er den største kategorien, og det er her vi finner mesteparten av funnene vi har av brettspill. Det er også en økning i brettspill-funn fra yngre jernalder, rundt vikingtiden, men vi har også arkeologiske kilder som viser til bruk av brettspill helt tilbake til folkevandringstid. Vi har blant annet arkeologiske rapporter om funn av spillebrikker, terninger og andre spilldele fra Birka og Trondheim, som er begge godt kjent for sine viking- og middelalder-funn (McLees, 1992).

Det er funnet brett- og spillebrikke-funn fra mange steder i Europa, og gravfunn er dokumentert fra de fleste skandinaviske land, hovedsakelig fra vikingtid. Det er derimot et spesielt sett med tafl-brikker og brett som står spesielt ut, og det er Lewis-brikkene fra Lewis-øya utenfor Skottland. Flere av brikkene vi finner fra Skandinavia har likheter med brikker funnet fra denne kolleksjonen, blant annet en brikke fra Lund, og Dronningen funnet i Trondheim viser også likheter til med brikkene fra Lewisfunnet (Roesdahl, 1992, s. 390). Det er mulig at brikkene kommer alle fra det samme verkstedet, men det er usikkert hvor dette verksteder er. Verkstedet har vært blitt diskutert å ha vært i Trondheim, men siden brikkene er hogd ut av hvalrosstenner og hvaltenner, et materiale som er vanskelig å spore nøyaktig hvor det kommer fra, og hvor det har reist, spesielt siden funnet fra Trondheim ble funnet nært Kaupmannastretet, som var et handelsdistrikt (Dahl, 2003, s. 20).

Kunnskapen om at brettspill var en vanlig del av Nordiske menneskers liv blir også styrket av historiske kilder som beskriver menneskers måte å leve på fra middelalder og vikingtid. Det er dessverre store deler av det nordiske funnmaterialet som ikke er publisert. Resultatet av dette er at det er så godt som umulig å få et fullstendig arkeologisk overblikk over det Nordiske brettspills-landskapet. Dersom all tilgjengelig data hadde vært til stede, så hadde det muligens



Figur 1:
Lewisbrikkene
(Wikipedia, 2021)

vært mulig å rekonstruere hvordan brettspill utviklet seg fra landsbygd til landsbygd, fra fylke til fylke.

2.3 Lovverk:

I lovverker finner vi også spor av hva effekter spill muligens hadde på befolkningen, hovedsakelig i form av lovverk. En av de første lovverkene som benevnte spill, spesielt spill med penger, finner vi i den islandske lovboten *Grágás – Rannsóknabáttur*. Disse lovene var heldigvis bevart i *Konungsbók*, og er en av grunnene til at vi har kilder fra disse tidene, rundt 1250 (Pulsiano, 1993). Det er også flere lovverker som forbyder pengespill spesifikt innen Norden, blant annet *Hákonarbók/Járnsiða*, som ble fastsatt av den Norske kongen rundt 1271-1281. Det er viktig å bemerke at på denne tiden så var det ikke en lovgivende forsamling på Island, og det var det norske kongedømme som hadde den lovgivende makten.

Lovverkene i seg selv er heller ikke selv-beskrivende, og det er ikke beskrevet en årsak bak forbudet om pengespill, inkludert tafl-spill. Den norske konges advarsler og forbud mot spill viser at den norske kongen var negativ til spill, spesielt når det kommer til penge-baserte spill, noe som var relativt uvanlig for denne tiden. Det er vanskelig å finne den direkte årsaken til forbudene rundt spill, siden i andre steder innen Europa så var brettspill sett på i et mer positivt lys. Blant annet Alfonso X, monarken over Castilla y León skrev på denne tiden en bok om spill, '*Libros, del Axedrez, Dados et Tablas*', som presenterte brettspill som en positiv, men privat aktivitet og folk som ikke hadde muligheten til å sosialisere, slik som sjømenn og kriminelle i fengsel. Det er heller ikke alle norske konger som så på brettspill som en negativ ting, siden det var først under Håkon Håkonssons regjeringstid at brettspill ble presentert som umoralsk og forkastelig (Dahl, 2003, s. 77).

En av de få beskrivelsene vi har om den norske kongens brettspill-forbud er fra Kongespeilet, eller *Konungs skuggsjá*, som er et pedagogisk og filosofisk verk som datert til rundt 1250-tallet (Pulsiano, 1993, s. 366). Måten spill og andre typer brettspill blir beskrevet i Kongespeilet, er som en uhøviske og usømmelige aktiviteter. Å spille tafl er, ifølge denne kilden, like gale som å besøke bordeller eller skjøgehus, og usanne eder. (Holm-Olsen, 1983, ss. 64-65). Dette er et veldig avvisende og benektende syn på brettspill og tafl som en helhet, noe som er nærmest det motsatte av det europeiske synet, eksemplifisert gjennom Alfonso X sitt syn på tafl. Det er mulig at dette synet på brettspill hadde røtter i synet om at brettspill var synonymt med ridderliv (Murray, 1913, s. 434), og er derfor sett på som utuktig og umoralske

aktiviteter. Den advarselen som er innen Kongespeilet gir oss viser direkte til hva deler den norske kongen advarer mot tafl for:

«Enn ero þeir luter er þu skalt sva varaz sæm fiannða sialfan þat er dryckia oc tafl. Portkonor oc þrætor oc cast um viðr logur þvi at af þæssom grunnvollum timbraz hinar mæsto ugiptor oc faer æiner munu længe lasta lausir lifa.» (Holm-Olsen, 1983, s. 5)

I denne setningen så blir ikke tafl beskrevet som noe som direkte skaper ufred, men en hendelse som øker sjansen til å skape ulykker, på samme nivå som alkohol, et stoff som er velkjent for å skape problemer. Det er derfor trolig at slåsskamper og andre konflikter skapt av tap, spesielt i pengespill, men også i dagligliv. Det er også mulig at det urbanisering og etablering av byene har hatt en effekt på dette fenomenet (Dahl, 2003, s. 75). Urbanisering og by-etablering gjør at man ikke kjenner mesteparten av folkene man ser daglig, og man har mindre tillit til de man spiller med, noe som påvirker enderesultatet ved tap. Ære og heder var utrolig viktig i det skandinaviske samfunnet, og et tap, av uansett type, var ikke alls fredelig. Det er fullstendig mulig at den norske kongens holdning til brettspill var nøyaktig på grunn av hans befolkning sin konkurransedyktighet og hvor viktig ære var i det Nordiske samfunnet.

Dahl har også sett på utgravninger fra Trondheim, og bemerket en drastisk økning av brettspill etter 1200-tallet, noe som passer tidsmessig med teorien om urbanisering og utflytning av bygder. Både på grunn av typer og mengden spill på denne tiden, og ut lovteksten sin spesifisering av pengespill, så tror Dahl at det var svært vanlig å spille med likvider eller penger (Dahl, 2003, s. 77). En annen grunn til at pengespill begynte å vokse frem sterkt på 1200-tallet er trolig på grunn av bølgen av terningspill og hasardspill som kom fra Europa. På grunn av befolkningsveksten på denne tiden, og mengden brettspill funnet, så er det ifølge McLees, mulig at en brettspill ble en ny dille innen Trondheim på 1200-tallet. (McLees, 1992, s. 129). Det er mulig at dette var en trend som traff resten av Norden også på denne tiden, og er troligvis en av grunnene til forbudene mot tafl.

3.0 Førkristen religiøs betydning – Fruktbarhet og gull:

Brettspill, ble innen den norrøne religionen, spesielt i gudediktet Voluspå, knyttet til overflod, orden og rike tider. Et av de andre norrøne symbolene innen fruktbarhet og overflod er gudinnen Frøya. Gudinnen har en gulltørst langt over de fleste guder, og har myter om

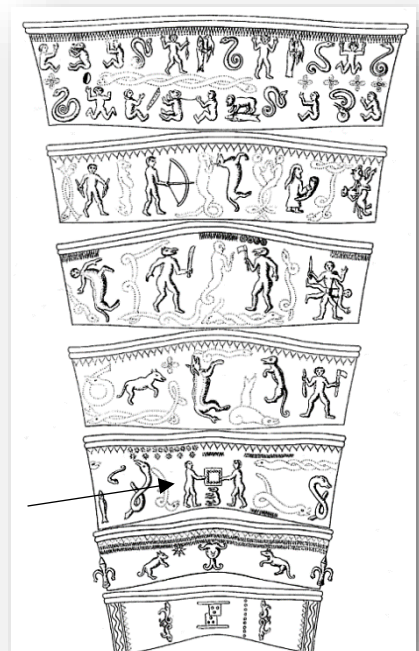
akkurat dette aspektet. En av de mest kjente historiene er hvordan hun sov med alle 4 dvergene for å få hand på Brisingamen, som er et velkjent gull-smykke i den norrøne mytologien. De gylne brikkene som var tidligere nevnt I Voluspå, har, som gull mest i norrøn mytologi, magisk kraft, og Hamel sammenligner de med Iduns epler, et annet kjent gull-symbol (Hamel, 1934). I historien, så symboliserer Iduns epler evig liv og verden selv. Det er da spørsmål om hva gullspillet står for. Tidligere så sammenlignet jeg tafl med orden, regler og kontroll, og dette er likt Hamel sin teori. Han mener at det gylne brettspillet skulle sikre orden, fred og et godt år (Hamel, 1934, s. 227). Det var de gylne brikkene som bevarte fred og ordenen i verdenen, noe som passer godt symbolsk. Brettspill har en tendens til å være krigssimulatorer. Hnefatafl, også kalt tablut og kongens bord, er nøyaktig om dette. Målet med både sjakk og hnefatafl er å angripe eller forsvare en arme, eller en viktig brikke, ofte en konge eller dronning. Med et magisk brett, så holdt gudene freden, og krig i 'sjakk'. En annen tolkning som Dahl ser på, er at gull, som et metall, blir sett på som magisk av det skandinaviske folk. Mange av de magiske objektene innen Norrøn kultur er laget av, eller er formet av gull. Denne tanken om et metall stammer trolig fra hvor sjeldent slike objekter var. Gull var verdifullt, og det var ikke lett å få tak i for mesteparten av folket. Selv med høvding-samfunnene fra vikingtiden, så var ikke gull vanlig, og man var heldig dersom man fikk se et objekt av gull i løpet av livet sitt. Slike sjeldne objekter blir ofte tilskrevet magiske egenskaper, av samme grunn som naturfenomener som nordlys og lynnedslag. Det man ikke ser og vet om, er det enklest å beskrive med myter og mirakler.

3.1 Drikkehorn og tafl:

Ut fra dette synet om gull, så er det usikkert om Norden så på brettspillet i seg selv som magisk, eller om det var gullet som gjorde at det ble magisk, men troligvis så hadde dette religiøse synet på brettspill en mening i det nordiske samfunnet. Gull, som nevnt tidligere, har tidligere blitt symbolisert med fruktbarhet og fruktbarhetsguder, som Frøya. Fruktbarhet er en viktig del av de fleste religioner, inkludert den norrøne troen. Det var troligvis flere rituelle og seremonielle aktiviteter rundt akkurat fruktbarhet, og man finner statuetter og andre rituelle objekter til dette aspektet av guddommen. Et kjent eksempel som er tilknyttet brettspill, er Gallehushornet.

Drikkehorn er unike, både på grunn av deres rolle i det norrøne samfunnet. Drikkehorn var ikke praktisk, og det er derfor interessant når de blir kontinuerlig lagd, og til tides også av dyrebare materialer og metaller, slik som Gallehushornet. Dette tyder til at det hadde symbolsk betydning for mennesker på denne tiden. Det er mulig at drikkehorn har hatt en sterk seremoniell betydning, spesielt med tanke om hvordan horn har vært symboler for fruktbarhet og makt i mange ulike kulturer (Hødnebo, 1958, s. 314). Med tanke på den falliske formen et horn tar i naturen, så er det svært trolig at disse seremoniene der drikkehorn er sentrale, var relatert til fruktbarhetsritualer. Mange drikkehorn hadde også inskripsjoner risset eller formet inn i formen, noe som også gjerne har religiøse betydninger (Hødnebo, 1958, s. 314). Gallehushornet har en spesiell innrissing som er spesielt interessant for denne tematikken, og trolig det siste elementet som knytter brettspill inn mot fruktbarhet.

Gallehushornet har en avbildning som viser to mennesker, som drar på et Brett av en type, muligens et spillbrett. På hornet, så er det inskripsjoner av flere ulike figurer, jakt og andre symboler. På samme raden som brettspillet, så ser vi også mange slanger, og andre slangelignende figurer. Slanger har en interessant posisjon som symboler innen den norrøne kulturen, og fungerer både som symboler for fare, og som fruktbarhetssymboler. Slanger, og andre reptil-figurer har i mange kulturer blitt sett på som fruktbarhetsikoner. Et eksempel på dette er de Indiske *nagaene*, som har fruktbarhet som et av tilknytningene om de. På den andre siden, så er slanger varselssymboler. Slanger var oftest giftige, og et eneste bitt var ofte dødelig før moderne medisin. I den norrøne mytologien har



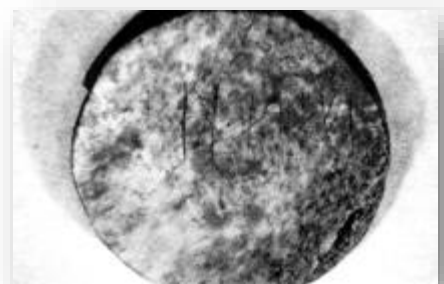
Figur 2: Gallehushornet (Hemtun, 2021)

vi et godt eksempel på slanger, Midgardsormen, som beskytter Midgard med å ligge rundt verden. Det er derfor interessant at de er inngravert på samme raden som brettspill, som ofte har blitt tilknyttet orden, overflod og fruktbarhet. Det er trolig at slanger som symbol var mer fokusert på det falliske og fruktbarhet enn det farlige, og muligens en sammenheng med offer. Et annet synspunkt er som et symbol på krigerske ferdigheter og maktrivalisering. Menneskene som er avbildet vises til å rivalisere brettspillet, noe som kan bli sett på som en symbolisering av makt og makts-relaterte hendelser i samfunnet på denne tiden. Slangefigurene kan med dette synspunktet bli sett på som symbolske uttrykk på de rivaliserende figurenes egenskaper i kamp, slik som hurtighet, kløkt og fare.

Det er vanskelig å se kjønnene til de to menneskene, men det er lett å tolke de som mann og kvinne, noe som spiller inn i fruktbarhetsaspektet med brettspill. Det er mulig at brettspill og forholdet mellom mann og kvinne var en del av symbolismen som brettspill holdte. Som nevnt tidligere, så var det tussemøyene fra Jotunheim som først avbrøt gudenes spill, før verdens skapelse. Dahl mener Ragnarok, eller verdens undergang og skapelse er ofte knyttet innen andre religioner til ritualer som har med innsettelsen av nye herskere (Dahl, 2003, s. 43). Denne typen ritualer er igjen også knyttet til ekteskap, siden herskere er sjeldent en enkelt person, og har vanligvis en eller flere ledsagere, og disse er ofte ektefeller. På grunn av brettspillet's tolkede symbolisme, så er det mulig at brettspill hadde en rolle i ekteskapsritualer. Som symbol på orden, overflod og fruktbarhet, så har det ideell symbolikk for giftemål, og det hadde ikke vært unaturlig å tenke at brettspill og annet utstyr til brettspill ble gitt som bryllupsgaver, eller muligens også blitt brukt som en del av bryllupsseremonien i seg selv.

3.2 Brettspill og magi:

Magi finner vi i alle samfunn, og norrøn, som en hedensk tro, mangler ikke dette elementet. Det var troligvis en ganske sentral del av det norrøne samfunnet, selv lenge etter introduksjonen av kristendom, som også har magiske elementer. Dette elementet faller da over i vårt interessefelt, brettspill. Lykke er ofte en del av flere typer brettspill, og folk prøver ofte å manipulere det med tro og magi.



Figur 3: Spillebrikke eller amulett?
(Chudziak, 2003, s. 20)

Som nevnt tidligere, så har innrissinger i objekter til tides ritualistiske eller magiske trekk. Det er ofte også selvsagt brukt for å vise hvem som eier et objekt. Eksempler på dette er et strøfunn fra Rogaland, fra 1100-tallet, som ifølge Magnus Olsen, var en amulett av en type (Olsen, 1954, s. 301). Dahl mener derimot at det er en spillebrikke (Dahl, 2003, s. 61), og med tanke på innrissingene og formen, så vil jeg si det samme. Amuletter blir generelt hengt på tråd, og denne brikken mangler dette. Innrissingene, som er skrevet i runer, blir av Olsen satt i forhold til et islandsk manuskript om magi, som skulle gi flaks i brettspill og terningkast (Olsen, 1954, s. 654). Uansett om brikken er en spillebrikke eller en amulett, så er det klart at den har enten sentimental viktighet, eller var brukt for lykke. Dette er heller ikke det eneste funnet av sin type, så dette var muligens ikke en engangsbegivenhet.

3.3 Brettspill som litterære symboler:

Brettspill var en stor del av det Europeiske samfunnet på 1200-tallet, og denne Europeiske påvirkningen har interessante konsekvenser på Nordisk litteratur. Murray mente at sjakk, og andre typer brettspill var viktige og respektert i middelalder-Europa, mye på grunn av hvordan kvinner og menn kunne møtes på lik fot på et spillbrett (Murray, 1913, s. 436). En mann kunne besøke kvinner i privaten, uten det sosiale stigmaet rundt private møter. Brettspill tillot troligvis interesserte yngre mennesker å møtes privat, uansett hva målet med møtet var, frieri eller vennskap. På grunn av denne europeiske innflytelsen, så er det mulig å se på brettspill i litteratur som symbol på hemmelige forhold mellom yngre folk som ikke hadde muligheten til å møtes i privaten ellers. Eksempler på nordisk litteratur hvor denne brettspilltematikken er relevant, er blant annet *'Gunnlaug saga ormstungu'*, og *'Heiðarviga saga'*, som begge viser historier hvor menn og kvinner spiller brettspill sammen, og har frieri som viktige elementer i historiene. I virkeligheten, så er det realistisk å tro at mennesker brukte denne metoden til å bli kjent med andre. Private møter for å bli kjent var troligvis ikke lett å arrangere, og brettspill var en kjønnsnøytral måte å bli kjent på, der begge sider var på samme fot. Så selv om brettspill kan ha vært et litterært middel for å hinte til hemmelige kjærlighetsforhold, så er det også muligens en ting som var en aktiv del av samfunnet både gjennom vikingtid og middelalderen.

4.0 Kristendommens betydning for tafl sin rolle og funksjon i samfunnet:

4.1 Edens hage, hasardspill og tafl:

I den førkristne perioden av Norden, rundt 900-tallet og 1000-tallet, og i overgangsperioden, så ser vi at brettspill er sett på for det meste som et respektabelt tidsfordriv, med positiv symbolisme og rituelle handlinger tilknyttet. I Voluspå, vers 8, som nevnt tidligere, så er tafl knyttet til gullalderen, noe som også Edens Hage, og dermed Bibelen, har som tematikk. Edens Hage er på mange måter likt vers 8, og er også symboler for overflod, fruktbarhet og gullalder (Dahl, 2003, s. 67). Denne symbolikken, representert via brettspill, hang sannsynligvis igjen en stund etter kristningen av Norge, og et eksempel på dette er takmaleriet i Ål kirke, som vi ser i figur to. Det er noe diskusjon om det er frukter de holder i maleriet, men både Benterud og Dahl er enige om at det mer trolig er spillebrikker, og at den firkantede figuren bak dem er spillbrettet. Dette kunstverket er derimot veldig kontroversielt i forhold til tidsalderen det ble malt i. Ifølge Fuglesang, så er maleriet malt en gang på 1300-tallet, og som vi har tidligere nevnt, så var den norske kongen lite vennlig mot spill og tafl. Dette var mye på grunn av kirkens innflytelse, som var en stor del av Norge etter kristningen. Den katolske kirken var sterkt imot gambling, en kategori som tidligere nevnt, inkluderte taflspill og brettspill, nærmest fra starten. Dette vises så tidlig som i 1150, når de første Canon-lovene ble introduserte:

«From very early times gambling was forbidden by canon law. Two of the oldest [...] canons of the Apostles forbade games of chance under pain of excommunication to clergy and laity alike. The 79th canon of the Council of Elvira decreed that one of the faithful who had been guilty of gambling might be, on amendment, restored to communion after the lapse of a year. A homily (the famous "De Aleatoribus") [...] which undoubtedly is a very early and interesting monument of Christian antiquity, is a vigorous denunciation of gambling. The Fourth Lateran Council (1215), [...] forbade clerics to play or to be present at games of chance. Some authorities, [...], have attempted to explain the severity of the ancient canons against gambling by supposing that idolatry was



Figur 4: Veggmaleri om Adam og Eva (Benterud, 1996, s. 45)

often connected with it in practice. The pieces that were played with were small-sized idols, or images of the gods, which were invoked by the players for good luck. [...]» (Slater, 1909)

Mesteparten av disse forbudene var mot sjansespill, oftest tilknyttet gambling og andre terningspill, men det var derimot problemer med denne definisjonen ifølge Murray. De aller fleste spill innen middelalder, ble spilt med terninger, enten i tillegg til vanlige regler, eller kun bruken av terning (Murray, 1913, s. 59). Alfonso X støtter også teorien om dette, i «*Book of Large Games*» fra 1283:

«Because this Great Chess is very slow and long to play, We, King Alfonso, ordered dice to be made to speed its play and which show their hierarchy by the pips on the dice.» (Geekcentral, 2003)

Uansett hva brettspill det er, når man inkluderer terninger, så blir det et hasardspill, noe som de geistlige på denne tiden hadde forbud fra å samhandle. Alfonso X snakket her om sjakk, men det var svært trolig at taflspill, som hnefatafl, ble også ofte spilt med terninger, siden mange brettspill i gravfunn, inkluderer også terninger. De at det var flere varianter av tafl, både med og uten terninger, virker sannsynlig, siden Murray mente at alle brettspill ble til tider spilt med terninger, likt hvordan vi i dag spiller backgammon.

Et viktig punkt for brettspills fremtid, og for sen middelalder, er at de tidligere katolske regelverkene mot sjakk og andre brettspill ble i den senere middelalder avskaffet. Ifølge Murray, så ble populariteten av sjakk og brettspill stor innen ridderordenene, og i løpet av 1500-tallet, så var lovene avskaffet (Murray, 1913, s. 423). Fortløpende kom endringene av forbudene mot spill generelt.

«[...] agreed that the prohibition of tabula did not extend to chess, since chess is played by means of a man's native intelligence, and in no wise depends upon chance.» (Murray, 1913, s. 423)

«The attempt to extend the prohibition of chess to the various knightly orders, which had begun with [...] was abandoned by [...] in the 15th century, on the ground that chess was a proper amusement for a knight.» (Murray, 1913, s. 423)

Murray mener også at dette var et smart valg, siden dette reglementet allerede hadde falt ut av mote, og var troligvis ignorert av de fleste (Murray, 1913, s. 423). Med dette i tanken, så er det også mulig at den katolske kirken var like innflytelsesrik for brettspillsituasjonen som jeg først trodde. Den katolske kirke var langt unna, og det er mulig at det tok uker eller måneder for informasjon, spesielt om lovverk, å komme frem til Norden. Den norske kongen, og hans undersåtter, fulgte generelt sett katolske forbud og lovverk, men det som er spørsmålet er hvor tungt reglene ble håndhevet i den generelle befolkningen. Det er derfor større muligheter for

hedenske innflytelser, som Voluspå, å behold røttene sine, selv på 1300-tallet, når maleriet ble malt. I det norrøne samfunnet før kristningen, så var brettspill trolig dypt inngravert i av samfunnet, som vist av involveringen innen sagaer, funn og andre skriftlige kilder, og etter 1000-tallet, og introduksjonen av forbudene, så ble pengespill mer risikabelt å spille og praktisere, og loven ble gjerne håndhevet i den offentlige sektor. I løpet av 1250-tallet, så mener Murray at kirken ble vennligere mot sjakk, og at det ble et vanlig tidsfordriv i Europeiske kloster (Murray, 1913, s. 428). Trolig, så ble pengespill og flaksspill fremdeles sett på som negativt, men sjakk og tafl vokste stødig etter dette. Det var altså en periode mellom 1000-tallet og 1300-tallet der det antagelig var mange stigmer og forbud mot brettspill, en periode som ga oss betraktelig innsyn i hvordan brettspill utviklet seg, og hva slags effekt det hadde på det Nordiske folk.

Det er vanskelig å si fullstendig hvordan et så kontroversielt maleri av Adam og Eva i Edens hage ble tillatt rundt tiden der det var ulovlig for geistlige å være en del av, men med disse to kildene, Voluspå og takmaleriet, så er det flere tilknytninger som kan forklare dette.

4.2 Blandingen av hedensk og kristen tro:

En tankegang er at tafl har fra århundrer før maleriet ble malt, hatt religiøs symbolisme, gjennom Voluspå, som ble diktet rundt år 1000. Dette er lang tid for tradisjoner å slå røtter, og knyttet tafl til gullalder og de første gudene. Brettspill var tilknyttet ideen om overflod og et godt liv fra tidligere i vikingtiden, og denne tilknytningen gled trolig naturlig inn i den nye 'gullalderen' og 'tidenes morgen', som her er Edens hage. Det er unaturlig å tro at den hedenske religionen forsvant fra Norden under kristningen, og en mikstur av kristendom og det hedenske er betraktelig mye mer sannsynlig. For eksempel, så er kalenderen vår blant annet fremdeles preget av det hedenske, med tirsdag og torsdag. Integrasjon av kristendom og det norrøne, det hedenske og det kristne er antagelig hva som har skjedd med maleriet om Adam og Eva.

5.0 Oppsummering og konklusjon:

I denne delen av avhandlingen, så tar jeg for meg kildematerialet, samler de og trekker konklusjoner i forhold til avhandlingens problemstilling. Problemstillingen presentert i introduksjonen, var om å oppnå en begrunnet innsikt inn i hvordan Nordisk tafl ble spilt,

hvem det ble spilt av, og ut fra dette gjøre en vurdering om den sosiale og kulturelle betydningen tafl hadde for vikingtidens og middelalderens samfunnsliv. De fleste av kildene vi har tilgjengelige om dette temaet er enten skriftlige eller arkeologiske, og mesteparten av de skriftlige er ikke skrevet av folk fra Norden selv, spesielt i vikingtiden. Det er derfor ikke lett å garantere at det er nøyaktig slik som folk forestilte seg og skrev om det Nordiske folket. Det er derfor viktig å ha funnet andre kilder arkeologiske funn som støtter de skriftlige teoriene, noe som øker muligheten for at det var korrekt. Selv skriftlige kilder og lovverk fra Europeiske land er viktige kilder, siden kultur-historiske elementer blandet seg ofte, spesielt ved spredningen av kristendommen. Der er med hjelp av disse tidligere kildene og forskningsprosjektene at jeg håper å beskrive den generelle effekten brettspill har hatt på Norden, både kulturelt og religiøst.

Det første vi ser på er sagalitteraturen. Brettspill var betraktelig mye dypere integrert i skriftlige kilder enn jeg først forventet, og det blir nevnt flere ganger i en av de mest sentrale kildene til norrøn religiøs kunnskap, Voluspå, og er til tider sentral i flere av sagaene, som tidligere nevnt. I Voluspå, så har brettspill en utrolig sentral rolle, og er brukt som et symbol på overflod, orden og det idylliske tidenes morgen. Faktumet at brettspill blir sett på som dette av en så relevant kilde, i tillegg til å dukke opp i andre kilder, med en lignende symbolikk, spesielt siden kildene er fra ulike tidsperioder. Dette kan tyde på en felles forståelse for symbolikken innen litterære sirkler, over en lengre periode, noe som sementerer at brettspill har hatt en viktig rolle i både religiøse kontekster, og trolig derfor innom menneskers religiøse liv, noe som ofte er en stor del av før-moderne menneskers livsstil. Brettspill brukt som et litterært symbol, og bruken av symbolikken for å representere hemmelige kjærligheter, gjennom både vikingtid og middelalder er også en utrolig interessant utvikling. Blant annet, så er det mulig at brettspill var viktig for ekteskap og frieri, og ikke bare på grunn av muligheten for yngre mennesker å finne privattid med å bruke tafl som unnskyldning. Med tafl sin symbolikk, som både fruktbarhet- og overflodssymbolisme, så kan tafl-brett og brikker ha vært gaver til nygifte, og det er også mulig at spilling av tafl var en del av ekteskapsritualene. Tafl har nok symbolsk vekt til at det kunne ha hatt en fysisk tilstedeværelse innen både ekteskap og bryllup.

Takmaleriet som ble funnet i Ål kirke legger også enda mer vekt på brettspill i en religiøs kontekst, og informasjon om at brettspill var en relevant del av samfunn og religiøst liv selv i etter-kristen tid. Dette maleriet, og andre kilder fra denne tiden, viser til at kristningen av Norden var like mye en sammenslåing av kultur som en overtakelse. Introduksjonen av

kristendommen er også en viktig kilde til informasjon om brettspill i seg selv, og mye av det katolske reglementet viser til hvordan brettspill ble behandlet og sett på. Den kirkelige innflytelsen var mye frem og tilbake med oppfattelsen av brettspill, og det er mulig at reglementet til kirken ikke nøyaktig reflekterte hvordan det Nordiske folket så på brettspill. Jeg tror at via lovverkene og forbudene, både fra Island, Europa og Norge, viser til en viss respekt for brettspill, noe som viser hvor stor del av samfunnet det var, både innen vikingtid og middelalder.

Tafl var en fritidsaktivitet som var trolig en stor del av fritidslivet til mennesker av alle livsstiler og klasser, på grunn av variasjon i konstruksjonsmaterialet og i funnstedene. Det er en aktivitet for alle klasser i begge tider, og var antagelig også like respektert. Ut fra hvordan brettspill ble behandlet av forbud og tekster til tider, så var det mye heder og ære bak tafl. I det Nordiske samfunnet, spesielt i vikingtiden, men også i middelalder, så var ære en viktig del av livsstilen, og med brettspill, så hadde de en mindre blodig måte å løse konflikter på. Det er uten tvil at taflspill med høye innsatser, enten penger, heder eller ære, endte til tider med vold, som bevist av forbud av den Norske kongen selv, men det var en god måte å løse personlige problemer uten å risikere liv eller lemmer. Innen de høyere sirkler, høvdinge og kongelige, så er det også trolig at tafl var en ferdighet som var ettertraktet, om ikke en av de viktigste kvalitetene en mann kunne ha, ifølge flere sagaer, blant annet i GÓngu-Hrólf's saga:

«Eg vantar ikkje givnad for skyting og våpenleik, symjing, brettspill eller turnering, vise råd og talekunst, eller noko slikt som tener ein mann til pryd og ære.» (Fidjestøl, 1984)

Dette kunne vise frem ferdigheter som general, eller et tegn på utdanning og talent. Siden noen av de meste kjente variantene av tafl er krigs-simulatorer, så var det mulig at ferdighet innen taflspill var en viktig ferdighet for krigere høyere opp i rangstigen. Det er trolig at brettspill var en 'voksen' aktivitet, hovedsakelig spilt av voksne mennesker, og til tider ungdommer på grunn av frieri og privattid, men det er mulig at yngre ble også introdusert til tafl til tider, som en lek og underholdende aktivitet. Det har også påvirket økonomien til Norden på nivåer. Det er påvist verksteder blant annet i Norge, og det var muligens kompetente håndverkere som både lagde taflbrikker og brett. Brikker av ulike kvaliteter var sannsynlig fine gaver til hushold, og ulike varianter av brikker, med ulike figurerer, blant annet gudefigurer, var troligvis samleobjekter for rikere mennesker.

Tafl var altså dypt integrert innen det Nordiske samfunnet, både innen vikingtid og middelalder, muligens mer enn det er i dag. Det har en symbolsk og religiøs vekt som dagens

brettspill ikke har. Det er vanskelig å måle nøyaktig hvor dypt tafl gikk i samfunnet ut fra kilder, men det var trolig en aktivitet som tok opp mange menneskers kvelder og fritid, og slik kommer det til å fortsette en stund til.

6.0 Bibliografi:

- Benterud, U. (1996). "Syndefallet". I *Middelalderens bilder - Utsmykningen av koret i Ål stavkirke*. (S. H. Fuglesang, Red.) Oslo: J.W. Cappelens Forlag.
- Bourdieu, P. (1973). Cultural Reproduction and Social Reproduction. I R. Brown, *Knowledge, Education, and Cultural Change* (ss. 71-112). London.
- Cambridge Dictionary. (2021). *Board game*. Hentet 4 18, 2021 fra Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/board-game>
- Chudziak, W. (2003). *Archeologia Żywa*.
- Dahl, A. (2003). *Tafl emk ôrr at efla...* Oslo: Uio.
- Det Norske Akademis Ordbok. (2021). Betydning. Hentet 04 19, 2021 fra <https://naob.no/ordbok/betydning>
- Eldjárn, K. (2000). *Kuml og haugfé – úr heiðnum sið á Íslandi*. (A. Friðriksson, Red.) Reykjavik: Bókabúð Forlagsinn.
- Eliade, M. (Red.). (1986). *Encyclopedia of Religion Volume 13*. MacMillan & Co LTD.
- Eliade, M. (Red.). (1987). *The Encyclopedia of Religion*. Macmillan Distribution.
- Fidjestøl, B. (1984). *GÓngu-Hrólfs saga*. Oslo: Samlaget.
- Geekcentral. (2003). *Eight-sided dice and how they are made*. Hentet 03 8, 2021 fra Book of Large Games: <https://games.rengeekcentral.com/F83R.html>
- Geekcentral. (u.d.). *Introduction, Alphonse dictating the book, Folio 1 R*. Hentet Mars 5, 2021 fra Alfonso X, Book of games homepage: <https://games.rengeekcentral.com/F01Rintro.html>
- Halsall, P. (1996). *Medieval Sourcebook: Twelfth Ecumenical Council: Lateran IV 1215*. Hentet 03 31, 2021 fra <https://sourcebooks.fordham.edu/basis/lateran4.asp>
- Hamel, A. G. (1934). "The game of the gods.". I *Arkiv for Nordisk Filosofi*. Lund.
- Helle, K. (2011). Hvor står den historiske sagakritikken i dag? I C. Medievale, *Vol 24* (ss. 50-86). Oslo.
- Hemtun, B. (2021). *Golden Horns from Gallehus*. Hentet 03 28, 2021 fra Anglo-Scandinavian Golden Age: <http://freepages.rootsweb.com/~catshaman/history/23erils2/0horn.htm#goldenh>
- Hødnebo, F. (Red.). (1958). *Kulturhistorisk Leksikon for nordisk middelalder: Bind 3*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Holm-Olsen, V. L. (1983). *Konungs skuggsiá*. Oslo.
- Lévi-Strauss, C. (2002). *Den ville tanke*. Oslo: Spartacus Forlag.
- McLees, C. (1992). "Spillegalskap" I *Arkeologi forteller byhistorie - I kongers kaupang og bispers by*. (A. Christophersen, Red.) Trondheim: Strindheim trykkeris forl.
- Murray, H. J. (1913). *A History of Chess*. New York: Skyhorse.
- Olsen, M. (1954). *Norges innskrifter med de yngre runer, bind 3*. Oslo: Norsk historisk kjeldeskrift-institutt.

- Pulsiano, P. (1993). *Medieval Scandinavia - an encyclopedia*. New York, London: Routledge.
- Roesdahl, E. (1992). *Från vikingar till korsfarare: Norden och Europa 800 - 1200*. Stockholm: Föreningen Norden.
- Slater, T. (1909). *Gambling*. Hentet 03 30, 2021 fra The Catholic Encyclopedia:
<https://www.newadvent.org/cathen/06375b.htm>
- Steinsland, G. (1997). *Eros og død i norrøne myter*. Oslo.
- Steinsland, G., & Sørensen, P. M. (1999). *Voluspå*. Oslo: Pax.

