

Lunds universitet
Historiska institutionen
HISK37
Seminarieledare: Hanne Sanders
Handledare: Ulf Zander
2020-05-25



LUNDS
UNIVERSITET

Press X to Hug Leonardo

Historiedidaktiska perspektiv på *Assassin's Creed*

Viktor Andersson

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
1.1 Syfte och frågeställningar	4
2. Teori, metod, och källkritik	6
2.1 Teoretiskt underlag	6
2.2 Metodologiskt tillvägagångssätt	11
2.3 Material och källkritik	12
3. Bakgrund	15
3.1 Forskningsläge	15
3.2 <i>Assassin's Creed</i>-serien	19
3.3 Handling och metanarrativ	20
4. Analys	23
4.1 Historiska personer	23
4.1.1 Leonardo da Vinci	23
4.1.2 Niccolò Machiavelli	26
4.1.3 Caterina Sforza	27
4.1.4 Lorenzo de Medici	28
4.1.5 Rodrigo Borgia	29
4.1.6 Cesare Borgia	30
4.1.7 Fra Girolamo Savonarola	32
4.1.8 Pazzifamiljen	33
4.1.9 Barbarigofamiljen	34
4.1.10 Bartolomeo d'Alviano	35
4.2 Historiska händelser	35
4.2.1 Pazzikonspirationen	35
4.2.2 Karnevalen i Venedig	36
4.2.3 Fåfångans fyrverkeri	37
4.2.4 Italienska krigen	38
4.3 Historiska platser och miljöer	38
4.3.1 Monteriggioni	39
4.3.2 Florens	40
4.3.3 Venedig	40
4.3.4 Forlì och San Gimignano	41
4.3.5 Rom	42
5. Resultat och avslutande diskussion	43
5.1 Resultat	43
5.2 Avslutande diskussion	44
Referenser	45

1. Inledning

Dator- och tv-spelsindustrin är den snabbast växande och idag mest lönsamma sektorn inom underhållning. Vissa beräkningar visar till och med på att industrin kan nå en omsättning av cirka 300 miljarder amerikanska dollar år 2025.¹ Det är utan tvivel en form av underhållning som har en markant närvaro i många nutida människors liv och som kommer lämna sitt avtryck på det kulturella arvet från informationseran. Med spelindustrins gigantiska tillväxt under senare årtionden har det även tillkommit ett ökat intresse inom den akademiska världen för att undersöka inte bara hur spel påverkar oss, utan även hur spel är designade och konstruerade. På samma vis som mycket forskning har tillägnats åt att undersöka hur film, serier, musik, och konst används för att förmedla budskap till sin publik har även digitala spel börjat bli föremål för vetenskapliga undersökningar.² Tv-spel är inte längre till för enbart de som kallas nördar eller pubertala pojkar, vilket märks tydligt i marknadsföringen av spel som numera riktar sig till en lika bred publik som Hollywoods senaste storfilm. I samma veva är det nyttigt att påpeka att inom historievetenskapen har de teoretiska inriktningarna som konstitueras av historiebruket och historiekulturen fått ökad uppmärksamhet och acceptans, vilket inte minst kan mätas utifrån mängden av uppsatser som skrivs inom ämnen som faller under det historiekulturella paraplyet.

Inom spelindustrin finns det givetvis serier som är mer långlivade och inflytelserika än andra. *Super Mario*, *World of Warcraft*, *Halo* och *Call of Duty* är bara ett axplock av exempel på speltitlar som har getts ut under en lång tidsperiod, skapat stora publiker av fans, och som ses som oerhört inflytelserika sett till den effekt de spelen har på andra spelutvecklarens val när det kommer till design och utformning av speltitlar. Till denna växande skara av spelserier som kan räknas bland spelindustrins stora namn bör man även räkna *Assassin's Creed* från den franska utvecklaren Ubisoft, som sedan det första spelets lansering i 2007 har utvecklats till en omåttligt populär franchise med elva huvuddelar och ytterligare elva spin-offs. Det som gör *Assassin's Creed* intressant för en historievetenskaplig undersökning är de historiska miljöer som spelen utspelar sig i, och det löfte som utvecklarna ger i marknadsföringen att

¹ Koksal, Ilker (2019). Video Gaming Industry & Its Revenue Shift. Forbes (8 november, 2019). <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2019/11/08/video-gaming-industry--its-revenue-shift/#1db65302663e>

² De Groot, Jerome (2016). "History games", *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Routledge: London, s. 152-163.

låta spelaren utforska troget återgivna historiska platser och byggnader, samt att träffa på och interagera med verkliga historiska karaktärer.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är därmed att undersöka hur och på vilket sätt historia brukas i *Assassin's Creed*. Det är viktigt att poängtera att syftet inte på något vis är att ägna sig åt en slags mätning av fakta eller att jämföra hur "sanna" spelen är i sin återgivning av historiska miljöer, händelser, och personer. Våra föreställningar om den aktuella tidsperioden är alltså viktigare än de faktiska förhållandena. Detta är en central del inom historiekulturell forskning. Det som är av intresse för undersökningen är bruket av historia i en populärkulturell och inflytelserik digital produkt. Spelen kan även ses som en diskussion mellan den historiska dåtiden och vår nutid, där nutiden representeras av spelutvecklarna som inte är föresättningslösa vad det gäller vilka urval som de gör ur det förflutna. Jag ämnar därmed undersöka de historiekulturella rollerna hos de historiska karaktärerna, undersöka hur platser och händelser används i spelen samt att försöka tolka de historiska referenser som speltillverkarna gör i sin produkt. Med historiekulturella roller syftar jag på de historiska personernas roller inom spelens kontext, närmare bestämt vad de representerar och vilka värden som de kan uppfattas explicit och implicit företräda. Det är dock viktigt att ha i åtanke att moderna tv-spel oftast är ett resultat av enorma team som kan bestå av uppemot tusen personer med vitt skilda bakgrunder. Således är de sällan resultatet av en enskild kreativ persons vilja och vision. Det bör även nämnas att poängen med uppsatsen inte enbart är att undersöka hur historia brukas i just datorspel eller datorspel ur ett historiekulturellt perspektiv. Den huvudsakliga avsikten är att tentativt bidra till en bredare förståelse för hur man kan tillämpa historiedidaktiska perspektiv på digitala historiekulturella produkter, till vilka man kan räkna *Assassin's Creed* som ett representativt exempel.

Då *Assassin's Creed* är en serie med så pass många individuella delar har jag valt att avgränsa undersökningen till två specifika spel i serien. Dessa är de följande: *Assassin's Creed II* (2009) och *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010). Hädanefter kommer jag mestadels att hänvisa till dessa två spelen som AC:2 och AC:B för att förenkla för uppsatsens läsare, och även för att det är så de flesta som känner till spelen hänvisar till dem som förkortningar. Då dessa två spel följer samma huvudkaraktär, Ezio, så kallas de även ibland

för "Ezio-trilogin" då det även finns ett tredje spel som handlar om honom. Ursprungligen var tanken att uppsatsen även skulle behandla det tredje spelet, *Assassin's Creed: Revelations*, men då enbart de två första Ezio-spelen omfattade mer än 34 timmars material och över 150 skärmdumpar, varav 83 brukbara, valde jag att fokusera på dem istället. Vidare så tar de två första Ezio-spelen plats i renässansens Italien, medan det tredje tar plats i 1500-talets Konstantinopel. Det hade varit tematiskt och intressant att följa huvudkaraktärens hela narrativ, men i slutändan valde jag att geografiskt avskärma materialet.

Syftet kan exemplifieras i följande frågeställningar:

- Vilka urval ur historien har speltillverkarna gjort, och vilka historiekulturella skäl kan tänkas ligga bakom just dessa urval, när det kommer till *Assassin's Creed 2* och *Assassin's Creed: Brotherhood*?
- Hur framställs historiska personer i spelen, och vilken roll har de i narrativet och i interaktioner med spelaren?
- Hur påverkar vår nutid designerna och framställningarna av de historiska karaktärerna?
- På vilka sätt används historiska händelser för att utveckla narrativet i spelen?
- Vilken betydelse ur ett historiekulturellt- och historiemedvetandeperspektiv har historiska platser och miljöer i spelen och hur skildras de?

2. Teori, metod, och källkritik

2.1 Teoretiskt underlag

Historiebruk, historiekultur och historiemedvetande är begrepp som återfinns i den historievetenskapliga inriktningen historiedidaktik. Klas-Göran Karlsson hänvisar till den svenske historikern Christer Karlegårds definition av historiedidaktik som ”vetenskapliga studier av människors möte med historien”.³ Historiemedvetande är ett begrepp som främst vunnit genomslag inom den nordiska och den tyska historiedidaktiken. Det syftar på en ”[temporal] orienteringsprocess”⁴ som existerar inom historiekulturen. Med detta menas det att varje människa besitter ett individuellt historiemedvetande varvid de vänder sig till och reflekterar över historia i sitt identitetsskapande och handlande. Historiedidaktiken förutsätter därmed att utan ett historiemedvetande skulle vi ej kunna existera som individer och vara en del av ett samhälle. Karlsson hänvisar till den danske historiedidaktikern Bernard Eric Jensens liknelse med historiemedvetandet till ett språk, något som vi inte kan välja att besitta eller avstå ifrån utan konsekvenser för vår samhällsliga och kulturella orientering.⁵

Utgångspunkten för historiemedvetandet i teorin är att nutiden alltid står i förbindelse med dåtiden, och att det är den mentala processen genom vilken människor i samtiden ”orienterar sig i tid, i ljuset av historiska erfarenheter och kunskaper, och i förväntning om en specifik framtida utveckling”.⁶ För att operationalisera historiemedvetandet som ett teoretiskt begrepp kräver det att man identifierar en sentida plattform från vilken man kan observera det förflutna och därmed förhålla sig till det. Man behöver alltså något fast att, bildligt talat, stå på för att tillåta sig själv att enklare se den historiska processen som är den temporala övergången från då till nu till det kommande. Att observera och identifiera konkreta förändringar över tid genom att relatera det till sin egen tillvaro och förutsättningar jämfört med det observerade är på så vis ett effektivt sätt att operationalisera historiemedvetandet. Karlsson tar upp ett målande exempel med ett litet barn som först inte kan föreställa sig sin farmors berättelser om hennes barndom utan tv-apparater och datorer, men som sedan observerar hennes skrynkliga hand och jämför den med sin egna släta hand. Insikten att farmodern en gång haft en lika slät hand, och att barnet en dag själv kanske kommer att en

³ Karlsson, Klas-Göran (2009). ”Historiedidaktik: begrepp, teori och analys”: Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.). *Historien är nu. En introduktion till historiedidaktiken*, Studentlitteratur: Lund, s. 37.

⁴ Ibid, s. 47.

⁵ Ibid, s. 48.

⁶ Ibid, s. 49.

hand som är lika skrynklig som farmoderns, befäster och utvecklar barnets historiemedvetande. Förhoppningsvis väcker det barnets intresse för farmoderns historia och för historia i en bredare kontext.⁷ Ett annat exempel som skulle kunna befästa historiemedvetandet för denna uppsats syfte hade kunnat vara just ett datorspel som trofast återger en historisk miljö med historiska karaktärer, men som med hjälp av ett intressant narrativ och med karaktärer som spelaren kan relatera till på en personlig nivå väcker spelarens intresse för historia och utvecklar ett större historiemedvetande om kontrasten mellan nu och då.

Historiedidaktiken innefattar en kommunikationskedja som inkluderar en avsändare, en förmedlare och en mottagare av historia, varav ingen av dessa tre är föresättningslösa i sin relation till historia. I denna kommunikationskedja är den sistnämnda, mottagaren, den viktigaste i en historiedidaktisk analys då denne är den svåraste att utforska. Karlsson förklarar i detta avseende att människor inte är tomma kärl som står redo att fyllas med historiska lärdomar från en lärare, en film, en bok eller ett museum. Alla enskilda individer, grupper och samhällen går in i mötet med historia med egna erfarenheter, uppfattningar, och kunskaper om sin historia som då möts i en syntes med det förmedlade. Den historiedidaktiska kommunikationskedjan är också strukturell på det vis att det innefattar olika kanaler och medier såsom utbildningssystem, massmedier, film, och idag även nya interaktiva kanaler såsom just datorspel. Det är denna kommunikationskedja som man kan kalla för en historiekultur.⁸ Det är något som kan ses som konkret jämfört med historiemedvetande som är abstrakt. Historiekultur kan med andra ord ses som de kommunikationskedjor och förmedlingskanaler som byggs upp kring historia med ett explicit syfte att förmedla och sprida just historia.

Cecilia Trenter operationaliserar i artikeln ”I mötet med minnet – historiekulturer i Skandinavien” historiekulturen genom att utgå från fyra exempel; ”i finskt 1800-tal där historiekultur skapas i en nationalism med flera bottnar; i det norska bondepartiet som samlades i en politisk/religiös självförståelse med historiska förtecken; i de svenska Ådalshändelserna förvandling till ett konjunkturkänsligt politiskt begrepp och i det danska

⁷ Ibid, s. 50.

⁸ Ibid, s. 38.

offentliga samtalets bruk att utdela historiska roller åt andra världskrigets aktörer”.⁹ Med dessa fyra exempel som utgångspunkt utforskar hon olika typer av möten, såsom ”Producenter och brukare” vilket visar hur historiekulturen kan se ut när den brukas i praktiken, ”Historikerna och De andra” som ställer historikerns självsyn som en neutral observatör emot historikerns roll som förvaltare av det förflutna och därmed en aktiv deltagare i den offentliga historieproduktionen och ”Det offentliga och det privata”, varvid det existentiella bruket av historia ställs på sin spets gentemot den fetischistiska funktion som historiebruket kan omfatta.¹⁰ Fetischism inom ett historievetenskapligt sätt syftar på omvandlingen av en historisk händelse eller person till ett föremål i en diskurs. När detta föremål sedan får ett symboliskt värde för att kompensera för en påstådd brist i det nutida samhället får även föremålet en fetischstatus.¹¹ Trenter använder ett antikt bronssvärd som exempel, som inte bara är ett bronssvärd utan även ett fetischistiskt föremål som symboliserar en förlorad manlig kultur. Det som framkommer som det viktigaste i Trenters undersökning, och som hon återvänder till gång på gång, är gemenskapens vikt för historia i allmänhet och för historiekulturen. Historia blir giltig först när den brukas i ett socialt sammanhang, när kommunikation av historia används i praktiken för att knyta samman en grupp. När identitet och grupptillhörigheter i ett modernt samhälle tycks bli allt mer flytande och föränderliga ting, rubbar detta historiens traditionella roll som en förmedlare av gemensamma berättelser och en bidragande faktor till en förenande kultur. Trenter svarar på detta med att vi förvisso kan tillskansa oss den identitet som vi så önskar och resa med mindre hinder än någonsin tidigare mellan klasser och länder, men vissa saker är huggna i sten. Vi kan inte välja vissa ontologiska grupptillhörigheter, såsom kön, etnicitet, eller generation. Den föreställda gemenskapen som existerar inom historiekulturen kan därför ifrågasättas, men upplevelsemässigt kan vi aldrig vara utan den.¹² Historiekulturens natur i ett specifikt sammanhang kan därför vara omtvistad, men att historiekultur existerar är likaså onekligt. På samma sätt som Trenter utforskar historiekulturen utifrån den historiska skandinaviska politikens ramar, kan man utforska historiekulturen utifrån populärkulturella ramar, vilket denna uppsats analysdel förhoppningsvis kommer att demonstrera.

⁹ Trenter, Cecilia (2002). ”I mötet med minnet –historiekulturer i Skandinavien”, *Historisk Tidsskrift* 122:2, s. 290.

¹⁰ Ibid, s. 290.

¹¹ Ibid, s. 297-298.

¹² Ibid, s. 305-306.

Menar alla samma sak när de använder sig av begreppet ”historiekultur”? Karlssons och Trenters definitioner av historiekultur skiljer sig åt, vilket gör det värt mödan att urskilja mellan begreppets olika applikationer. Karlsson ser historiekultur som de kommunikationsmedel genom vilka historia förmedlas, medan Trenter ser historiekultur som något som uppstår när historia används och kommuniceras inom en social grupp som ett sätt att förena individer. Denna uppsats förhåller sig till Karlssons definition av historiekultur när begreppet används, men Trenters praktiska applikationer av historiekultur kommer likväl användas och därför är hennes definition av begreppet nyttigt att känna till.

Historiebruk är kanske det mest välkända begreppet inom historiedidaktiken, och det är ett begrepp som kan användas för att konkretisera historiekultur. Karlsson förklarar det som brukandet/användandet av historia inom konkreta kontexter.¹³ Historiebruket som ett teoretiskt ramverk tjänar en betydelsefull nytta som hjälper historiedidaktikern att orientera sig bland de olika samhällsskiktens och gruppernas bruk och tillämpande av historia i praktiken. Karlsson förklarar även att det finns två huvudsakliga förhållningssätt till historiebruket. Det första är ett som han kallar för ”snävt och improduktivt”. Det erkänner bara det vetenskapliga historiebruket som ett legitimt bruk av historia, ett förhållningssätt som alltså vidhåller att alla alternativa former av historiebruk är ett missbruk.¹⁴ Karlsson menar på att detta är olyckligt, då historia inte enbart tillhör vetenskapen, vilket hela teorin bakom historiekultur och historiemedvetenhet visar. Den samtida samhällsutvecklingen har också drivit på en specialisering och fragmentisering av den historiska dimensionen som har frammanat flera olika typer av historiebruk, vilket faktiskt visar på att historia används på andra sätt än enbart det vetenskapliga.

Karlsson har därför tagit fram en typologi¹⁵ som illustrerar olika typer av historiebruk, med dess tillhörande brukare, behov, och funktion, men han poängterar samtidigt att historiebruk är ett skiftande fenomen och att hans typologi absolut inte gör anspråk på fullständighet. Denna typologi visas i Tabell 1 nedanför. Det är också viktigt att poängtera att de olika typerna av historiebruk ofta överlappar med varandra och ibland samexisterar; det är alltså

¹³ Karlsson (2009), s. 56.

¹⁴ Ibid, s. 58.

¹⁵ Ibid, s. 59-

sällan de står i direkt motsats till varandra. Slutligen vill Karlsson även teoretisera kring existensen av ett direkt missbruk av historia som ytterligare en dimension av historiebruk, vilket skulle kunna ges som exempel av att en brukare far med direkta osanningar eller felaktiga likställningar mellan historia och en tilltänkt poäng. Detta kräver dock ett oärligt uppsåt, och Karlsson ser det som en svår filosofisk fråga att dra en definitiv skiljelinje mellan bruk och missbruk, varför han ej har valt att ta med missbruket som en etablerad form av historiebruk.

Bruk	Behov	Brukare	Funktion
Vetenskapligt	Upptäcka, rekonstruera	Historiker, historielärare	Verifikation och tolkning
Existentiellt	Minnas, glömma	Alla människor	Orientering, förankring
Moraliskt	Återupptäcka	Välutbildade skikt, intellektuella	Rehabilitering, restaurering, försoning
Ideologiskt	Uppfinna, konstruera	Intellektuella, politiska eliter	Legitimering, rationalisering
Icke-bruk	Glömma, utplåna	Intellektuella, politiska eliter	Legitimering, rationalisering
Politiskt-Pedagogiskt	Illustrera, offentliggöra, debattera	Intellektuella, politiska eliter, pedagoger	Politisering, instrumentalisering
Kommersiellt	Öka historiens värde, göra ekonomiska vinster	Verksamma inom reklam och ekonomi, underhållningsindustrin	Kommersialisering

Tabell 1.

Historiebruk är således ett väldigt öppet forskningsfält utan strikta riktlinjer och distinktioner kring rätt och fel, vilket lämnar en oerhört stor frihet till forskaren när den skall utforma och utföra sin historievetenskapliga analys. Historiebruket kan kritiserats för att vara ovetenskapligt till en viss del, just för att det saknas ett facit som fastställer empiriska ting såsom rätt och fel. Men en sådan kritik finner ett motargument i att historiekultur existerar som ett begrepp och företeelse. Det är även något som onekligen existerar då historia i slutändan existerar både utanför vetenskapen som en biprodukt av den mänskliga artens natur och existens, och inom vetenskapen som ett tillvägagångssätt för att undersöka hur människor använder sig av historia rent praktiskt. Det finns skillnader mellan de olika historiebruket, men också förenande faktorer. Det vetenskapliga historiebruket är mer väletablerat än övriga

då det är resultatet av en professionaliseringsprocess som har pågått sedan 1800-talet, men samma utveckling har även lett till framtagningen av andra former av historiebruk. Karlsson skriver att ”det senaste [...] decenniets samhällsutveckling har visat att historia kan brukas [...] på flera olika sätt, varav det vetenskapliga endast är ett. Det är inte överordnat de andra, men inte heller underordnat.”¹⁶

För denna uppsats skull är det kommersiella historiebruket något man i förhand kan konstatera är genomvävt från början till slut i en produkt som *Assassin's Creed*, som är ett oerhört påkostat datorspel som motsvarar en investering med förväntad vinst hos utvecklarens ägare, men det kan även vara så att andra typer av historiebruk existerar inom produkten. Det är även tänkt att analysen ska visa hur historiebruket sammanfaller med historiekultur och historiemedvetenhet i en modern digital produkt. När det kommer till det kommersiella historiebruket är det även viktigt att föra en kort diskussion kring just vad det innebär. Marianne Sjöland påvisade i sin licentiatuppsats ”En komparativ studie av *Populär Historias* och *History Todays* historieskrivning” att ett kommersiellt historiebruk inte kan påstås existera.¹⁷ Hon understödjer detta ställningstagande med att kommersiellt historiebruk aldrig kan existera för sig självt, då det är mer situationsbundet än något annat bruk av historia. Hennes syn på frågan är att kommersiellt historiebruk uppstår då exempelvis vetenskapliga, moraliska och existentiella historiebruk hålls samman av en kommersiell kontext.¹⁸ Det är när dessa historiebruk skall saluföras som det kommersiella historiebruket kan sägas uppstå.

2.2 Metodologiskt tillvägagångssätt

Analysen är utformad för att utforska både text och bild i spelen. Jag har under efterforskningens gång spelat igenom de två relevanta spelen noggrant för att analysera narrativet och samtidigt föra anteckningar över karaktärer, dialog och visuell design av platser och personer. Den allra största vikten har jag lagt vid så kallade *cut-scenes*, vilka är icke-spelbara sektioner som animeras inom spelets motor och där narrativet huvudsakligen förs fram. Dessa är att jämföra med animerade kortfilmer, och genom ett helt datorspels gång

¹⁶ Ibid, s. 58.

¹⁷ Sjöland, Marianne (2016). *Historia från tidskriftsredaktionen: En komparativ studie av Populär Historias och History Todays historieskrivning*. Lund, s. 40.

¹⁸ Ibid, s. 39.

kan den totala summan av *cut-scenes* jämföras med en eller två hela spelfilmers material. Även vissa interaktiva och spelbara sektioner kan tänkas vara av nytta och intresse för analysen. Anteckningarna kommer sedan att användas för att i detalj analysera spelen i analysdelen med understöd av skärmdumpar tagna under efterforskningens/genomspelets gång för att visa på specifika visuella element. Dessa kommer att redovisas i en separat appendix från själva uppsatsen. Spelen har även en, för ett forskningsarbets syfte, ganska tacksam struktur. De olika uppdragen och narrativa delarna presenteras kronologiskt och tituleras inom spelet som "Sekvenser" (huvuddelar) och "Minnen" (enskilda uppdrag), vilket kommer att göra det enkelt att referera till specifika punkter som tar plats under spelens gång. Som ett hastigt exempel kan jag hänvisa till "Sekvens 5, Minne 1", vilket syftar på ett specifikt uppdrag där Ezio mottager ett krypterat manuskript av Lorenzo de Medici och spelaren har som sin uppgift att ta detta manuskript till Leonardo da Vinci så att denne kan översätta det, vilket tillåter spelaren att fortsätta till nästa Minne.

I analysen har jag strävat efter att analysera det samlade materialet utifrån den förståelse jag tillskansat mig om historiedidaktik och att svara på uppsatsens frågeställningar. Det är inte på något sätt min avsikt att i analysen jämföra spelens sanningshalt med tidsperiodens faktiska händelser, men vissa jämförelser kommer att ske där det är lämpligt för att se om avvikelser från faktiska händelser eller traditionsenliga framställningar av historiska personer skett utav historiedidaktiska skäl eller helt enkelt utav en konstnärlig frihet på utvecklarens sida. Min avsikt är även att påvisa de historiekulturella element som finns inom spelen, varför vissa personer och platser uppmärksammas men inte andra och de symboliska och narrativa betydelseerna i dessa gestaltningar.

2.3 Material och källkritik

De *Assassin's Creed*-spel som är en del av undersökningen är *Assassin's Creed II* och *Assassin's Creed: Brotherhood*, vilka härnäst kommer att hänvisas till som AC:2 och AC:B. Dessa spel är valda för att de alla kretsar kring samma huvudkaraktär och för att det finns en tematisk och narrativ kontinuitet genom de två spelens gång. Som tidigare nämnt har jag valt att avstå från att analysera *Assassin's Creed: Revelations* då enbart de två första spelen försåg studien med rikligt med material, men även för att fokusera på de spel som utspelar sig i renässansens Italien. Den specifika utgåvan av spelen som kommer att användas

är *Assassin's Creed: The Ezio Collection*, som är en samling av de tre titlarna med Ezio som huvudkaraktär som utkom i november 2016 för PlayStation 4, Xbox One, och PC. De är identiska med originalutgåvorna fränsett uppdaterad grafik, högupplösta texturer och en högre bildupplösning. Narrativet och den visuella designen är annars desamma som i originaltitlarna. Jag har spelat dem på Xbox One X, vilket har möjliggjort för mig att ta skärmdumpar direkt på konsolen och ladda upp dem till min Microsoft OneDrive. Sammanlagt omfattar analysen 34 timmar och 36 minuter material och 83 skärmdumpar.

Normalt sett i en kandidatuppsats hade jag fört en diskussion kring mina källors trovärdighet och värde ur ett källkritiskt perspektiv, men datorspel är inget som några av källkritikens skolor har behandlat utefter min kännedom. Vad som kan sägas är däremot att allt källmaterial förtjänar en kritisk källdiskussion, och vad som är unikt med att använda datorspel som källor är att begrepp som tendens och närhet inte är relevanta i detta sammanhang. Jag tillämpar istället en funktionell källanvändning, vilket innebär att uppsatsens frågor har en avgörande betydelse för vad källorna kan användas till i en vetenskapligt kontext. Spelen är designade, och är menade att upplevas, som en kreativ och konstnärlig skapelse för mottagaren av produkten. Vad som är sant och falskt i spelens framställning av 1400/1500-talens Italien kan tyckas vara irrelevant för undersökningens vetenskapliga syften. Förvisso är det sant att i vissa avseenden har välkända historiska sanningar givetvis har inkluderats i spelen för igenkänningsfaktorers skull, medan det i andra avseenden är nutidsanpassningar som har lämnat sina spår i spelens gestaltning av det förflutna. Uppsatsens syfte är inte att kontrollera sanningshalten i spelen eller att bedöma om de kan användas för att lära sig historia. Det som är relevant i detta fall är huruvida utvecklarerna medvetet anknyter till sådant som vi känner till och om speltillverkarnas huvudsakliga syfte är att förse spelaren med ett intressant narrativ konstruerat omkring historiska sanningar. De ämnar inte själva att förse oss den historiska sanningen via spelen.

De diskussioner som kan föras är kring det säregna i att använda datorspel som ett föremål för en historievetenskaplig undersökning. Jag har varit tvungen att utforma egna sätt att referera till materialet och förhoppningsvis står det klart hur jag ämnar referera till specifika punkter i spelen, vilket inte är alltför annorlunda från hur man annars hade refererat till sedvanligt skriftligt material eller filmsekvenser. Något annat som är säreget för datorspel, ur

en historievetenskaplig källkritisk synpunkt, är deras tendens att helt enkelt inte funka. En bok eller ett brev kan inte hänga sig som en spelkonsol kan göra och därmed kräva en omstart av hårdvaran. Alla som är vana vid datorspel vet även att rena mjukvaruproblem som buggar¹⁹ och *glitches*²⁰ kan i bästa fall resultera i underhållande missöden såsom vakter på ett hustak som klonar sig tills spelet inte klarar av att beräkna fler modeller på skärmen vilket således kraschar spelet. I värsta fall kan det innebära uppdrag som inte blir ordentligt aktiverade vilket kan resultera i att flera timmars framgång i spelet går förlorat då man måste starta om vid en tidigare punkt.

¹⁹ En bugg är ett fel i mjukvaran som får mjukvaran att producera oväntade eller inkorrekta resultat.

²⁰ En *glitch* är en mindre allvarlig bugg som oftast är temporär och löser sig av sig själv.

3. Bakgrund

Den följande sektionen beskriver seriens tillkomst, handling och metanarrativ i serien samt en kort översikt över forskningsläget för datorspel i en historievetenskaplig kontext. Jag har valt att inte skriva en historisk bakgrund för Italien under renässansen just för att analysen inte utgår från att avgöra vad som är sant eller falskt i spelen. Historievetenskapliga fakta och tolkningar har istället sammanvävts i analysen på de ställen som det är lämpligt och i anslutning till de personer, platser och händelser då det är relevant.

3.1 Forskningsläge

Seriens fokus på historiska händelser och personer, vilka blandas fritt med ett fiktivt narrativ och ett galleri av fiktiva karaktärer, har fött en viss akademisk nyfikenhet för spelen. En undersökning av Thierry Karsenti, Julien Bugman och Simon Parent vid University of Montreal pekade på en rad faktorer som gör ämnet relevant.²¹ De fann att interaktiva verktyg, varav tv-spel måste erkännas som den mest utvecklade formen av fenomenet, är väldigt effektiva redskap för undervisning och utbildning. Tv-spel har fått en ökad acceptans i dagens samhälle som en social aktivitet och som en sport, vilket gör det mer rättvist att hävda att de även har en potentiell roll att spela inom utbildning då de fått ett sådant genomslag på andra delar av vardagslivet. Karsenti och hans medforskare etablerade även som ett faktum att olika typer av tv-spel har utvecklats sedan tidigare med utbildning och skola i åtanke, men att dessa har varit produktioner med begränsade budgetar och underhållningsförmåga. *Assassin's Creed* är en serie med stor budget även jämfört med andra tv-spel och dess produktionsvärden i termer såsom realistisk grafik, underhållningsvärde och ambition åtskiljer *Assassin's Creed* från andra spel vars utvecklare har haft ett högre syfte för produkten än ren underhållning.

De menar att *Assassin's Creed* är unikt då det blandar underhållning med utbildning eftersom spelen kretsar kring historiska händelser och geografiska platser som elever redan lär sig om i skolbänken. De menar på att spel med pedagogiskt värde kan användas för att befästa elevers inlärande av ämnen som de redan lär sig om, och de interaktiva elementen skapar engagemang och entusiasm för fortsatt lärande. Deras undersökning handlar i stor del om hur *Assassin's Creed* redan har använts i kanadensiska skolor av lärare för att öka elevernas

²¹ Karsenti, T., Bugmann, J., och Parent, S. (2019). *Can students learn history by playing Assassin's Creed?*, University of Montreal. Montreal.

engagemang. Deras undersökning visade att eleverna uppskattade spelen överväldigande positivt som ett inlärningsverktyg och var motiverade att lära sig mer om de ämnen som spelen berörde. Det som dock saknas i deras undersökning är hur spelen i sig själva använder sig av historia. Är historia en ytlig inspiration för spelen, eller är det något djupare? Det är även värt att poängtera att datorspel är kommersiella och kreativa produkter vilka är resultat av en konstnärlig frihet, vilket betyder att petitesser i akademisk kritik gör produkten orätt.

Utöver den ganska knapphändiga forskningen som finns om just *Assassin's Creed* existerar det en ökande akademisk nyfikenhet för datorspelsmediet. Ylva Grufstedt, som snart disputerar på Helsingfors universitet, har skrivit en D-uppsats med ett historiedidaktiskt perspektiv på hur datorspelens interaktiva natur påverkar gestaltningen av historia i datorspel och hur dynamiska narrativ förhåller sig till existerande förklaringsmodeller. Hennes uppsats behandlar även de kontrafaktiska scenariernas funktion ur ett historiekulturellt perspektiv samt tillämpningen av genetisk respektive genealogisk historiesyn i datorspel och yttringar för historiekultur och historiemedvetande inom mediet.²² Med en genetisk historiesyn syftas det på att vi som människor både är en del av historien och en produkt utav den. Historia existerar innan vi som individer gör det, och en genetisk historiesyn förutsätter att historien påverkar vår uppfattning om oss själva och vår ställning i samhället och världen.²³ Med en genealogisk historiesyn syftas det på att vi betraktar historien genom ett nutidsfilter, att vi tillskriver gånga händelser värde och mening utefter våra samtida moraliska värderingar och förståelser. Historia blir på så vis ett sätt att använda det förflutna för att tillfredsställa behov och svara på frågor i nuet.²⁴

Grufstedt använde *Call of Duty: World at War* (Activision 2008) och *Europa Universalis III* (Paradox Interactive 2007) som undersökningsmaterial. Hon påvisade att genetiska företeelser kan ur spelarens perspektiv vara genealogiska och vice versa. Hennes slutsats är att spelaren bör betraktas som både mottagare och producent av historia. Jag ställer mig bakom hennes slutsats, men jag är intresserad av att ta reda på om slutsatsen håller även för ett annat material. *Call of Duty* är en serie som fokuserar mer på den visuella upplevelsen och

²² Grufstedt, Ylva (2013). *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III: Historiedidaktiska perspektiv på datorspel*. Lund, s.

²³ Karlsson (2009), s. 46.

²⁴ *Ibid*, s. 46-47.

är vad en nitisk spelare skulle beskriva som "arcade", det vill säga att realismen är av mindre vikt än själva nöjet att spela spelet. De faktiska händelserna under andra världskriget kan inte med rättvisa porträtteras i ett spel som *Call of Duty*, och det är väldigt uppenbart att den historiska bakgrunden utgör ett löst fundament för fiktiva scenarier. *Europa Universalis* är ett *grand strategy*-spel, eller ett "4X"-spel²⁵ som fans av genren hellre skulle kalla det. Spelet tillåter spelaren att kontrollera en civilisation utifrån dess historiska förutsättningar från och med år 1453 och därefter potentiellt ändra världshistoriens gång. Spelet är menat att ses och upplevas som en "sandlåda"-upplevelse²⁶ och gör därför inga påståenden att det erbjuder en trofast historisk simulation.

Assassin's Creed skiljer sig från dessa spel både i genre, *first person-shooter* och *grand strategy* kontra ett tredjepersons actionspel, och i utvecklarens löfte i marknadsföringen. Ubisoft är tydliga med att de vill erbjuda spelaren en simulering av en trofast historisk miljö konstruerad kring ett fiktivt scenario. Detta skapar en intressant utgångspunkt för en historievetenskaplig analys, då spelen marknadsförs som till en stor del historiskt autentiska, och att spelaren får lov att röra sig fritt i en historisk miljö och uppleva en gången tid och plats med ett kulturellt betydelsefullt genomslag. Fakta och fiktion möter varandra i *Assassin's Creed*, och spelen tar plats i verkliga städer bland folk som klär sig som man gjorde förr. Man möter historiska personer vars verkliga handlingar och karaktärsdrag hamnar i möte med fiktiva karaktärer, och verklig historia manipuleras på ett finurligt sätt för att tillåta ett gripande och inlevelserikt narrativ att berättas. Dessa är alla olika faktorer som gör mig som en historiker intresserad av att analysera spelen ur ett historievetenskapligt, och då särskilt ett historiekulturellt sådant, perspektiv.

Cecilia Trenter och Lars Wängdahl har undersökt hur konstruktionen av den interna världen i ett spel påverkar spelarens upplevelse. De har valt *Dragon Age*-spelen från Bioware som föremål för sina undersökningar. *Dragon Age*-spelen är fantasyspel som utspelar sig i en fiktiv miljö löst baserad europeisk medeltid blandad med genrekonventioner som kan spåras tillbaka till J.R.R. Tolkiens mythos. Trenters undersökning riktar in sig på den rumsliga och

²⁵ 4X-strategispel kallas så då de tillåter spelaren att "eXplore, eXpand, eXploit, och eXterminate".

²⁶ Inom datorspelsterminologi menas med "sandlåda" en spelvärld där spelaren kan röra sig fritt med sin karaktär utan att nödvändigtvis behöva ladda några nivåer eller uppdrag. Ett typiskt exempel är *Grand Theft Auto*-serien.

temporala kopplingen mellan det förflutna, det nuvarande och framtiden i en fiktiv historieskrivning.²⁷ Hon konstaterar den europeiska historievetenskapens tendens att kontrastera ett dystopiskt förflutet med en utopisk framtid. Hennes tidigare forskning har huvudsakligen kretsat begreppet historiemedvetande, det vill säga uppfattningen om hur tolkningen av det förflutna, förståelsen av det nuvarande och förväntningar på framtiden förstås i ett och samma sammanhang. Hennes forskning kring datorspelsmiljöer riktar sig därmed in på ett slags konstruerat fiktivt historiemedvetande. Hon konstaterar att detta konstruerade historiemedvetande är nödvändigt för spelets interna logik och att detta motiverar spelaren till att engagera sig i spelvärldens påhittade förflutna, nutid, och framtid.

Wängdahl har däremot valt att undersöka spelvärldens karta i *Dragon Age* med motiveringen att världen i ett datorspel är viktigare än världen i ett litterärt verk, då detta är något visuellt som spelaren kan uppleva med egna ögon.²⁸ Wängdahl argumenterar för att spelvärldar inte bör ses som världar med sina egna inre logiker och följdriktighet, utan som estetiska skapelser, skapade av levande människor, och bör därmed analyseras utifrån de förutsättningarna. Han diskuterar även mycket kring kartan som representerar den spelbara världen i *Dragon Age*, och en liknande karta existerar och fungerar på liknande sätt i *Assassin's Creed*. Det som dock är gångbart i hans undersökning för analysen som skall ske i denna uppsats är ställningstagandet att spelvärldar är estetiska kreativa produkter, som tjänar ett syfte både för spelets narrativ och en konstnärlig skapelse i sig självt. Trenters undersökning är dock av större vikt för min analys, då jag har dragit nytta av hennes slutsatser kring kopplingen mellan ett avsiktligt historiemedvetande i ett datorspels narrativ och värld och den motiveringen det skapar hos spelaren att engagera sig i världen. Med ett avsiktligt historiemedvetande tolkar jag det som att Treter menar att skaparen av produkten är mycket väl medveten om att den använder sig av verklig historia som grund till ett fiktivt narrativ. Skaparen är därmed konstant medveten om den faktiska historien när den väljer att hålla sig till den såväl som när den väljer att frångå det för narrativets skull. Vidare så utgör hennes tidigare forskning kring historiemedvetande ett grundläggande underlag i uppsatsens teoretiska del.

²⁷ Treter, Cecilia (2012). *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II (BioWare)*. Meaningful Play 2012 Conference Proceedings, s. 2.

²⁸ Wängdahl, Lars (2012). *The Worldliness of the Dragon Age: Origins Game World*. Meaningful Play 2012 Conference Proceedings, s. 4.

Slutligen vill jag lyfta fram Vinicius Marino Carvalhos undersökning om "History and Human Agency in Videogames" som ett exempel på relevant tidigare forskning.²⁹ Han undersöker i en artikel CD Projekt Reds *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015) som ett exempel på mänsklig inverkan i en simulerad historisk medeltida miljö, där den mänskliga inverkan utgörs av spelarens val och handlingar. Hans intresse för ämnet vilar i konceptet av mänsklig inverkan och hur det kan relateras till historievetenskapen. Han förklarar att mänsklig inverkan är något som har studerats inom datorspelsforskning likväl som politisk och historisk forskning, och att *The Witcher 3* bör ses som en nästan unik skapelse i vad det gäller att simulera den effekt en individs handlingar kan ha på en historisk utkomst. Det finns vissa likheter men även stora skillnader mellan *Assassin's Creed* och *The Witcher 3*, men Carvalhos forskning kommer att vara av nytta för denna uppsatsens analys i att diskutera spelarens påverkan eller brist därav på spelets narrativ.

3.2 *Assassin's Creed*-serien

Assassin's Creed kan med rätta beskrivas som en gigant inom datorspelsindustrin. Det första spelet, vars namn kom att bli hela seriens namn, släpptes i november 2007 för konsolerna PlayStation 3 och Xbox 360. Den franska utvecklaren Ubisoft ville vidareutveckla de koncept de hade utforskat i sin serie *Prince of Persia*, där action blandades med *platforming*-mekaniker³⁰. De teknologiska framstegen hos de nya spelkonsolerna vid denna tid tillät utvecklarna att skapa stora öppna världar³¹ där hela städer med hundratals karaktärer kunde laddas in på skärmen på en och samma gång. Det ansvariga teamets kreativa regissör, Patrice Désilets, blev i sina efterforskningar inspirerad av den historiska islamska ismailitiska sekten³² som gav upphov till termen *assassiner* och således föddes idén till den nya serien. Spelaren skulle få ta sig an rollen som Altaïr, en högt rankad medlem i lönnmördarsekten, och eliminera måltavlor på både de kristna och de muslimska sidorna under det tredje korståget. Spelet prisades för dess trofasta återgivning av historiska miljöer i Levanten, där

²⁹ Carvalho, Vinicius Marino (2016). "Ghost in the Cartridge: History and Human Agency in Videogames". *gamevironments* 5, s. 104-131.

³⁰ *Platforming* syftar inom datorspelsterminologi på ett spel vars mekaniker till en stor del rör sig kring karaktärens fysiska rörelser över olika hinder såsom väggar, pelare eller just plattformar.

³¹ *Öppna världar* syftar på spel som huvudsakligen utspelar på en enda stor nivå med en minimal mängd laddningsskärmar.

³² Moss, Richard (2018). *Assassin's Creed: An oral history*. *Polygon* (3 oktober, 2018).

städer som Acre, Damaskus, och Jerusalem kunde utforskas detaljerat med hjälp av högupplöst och realistisk grafik.

Spelets succé ledde till utvecklingen av en uppföljare, *Assassin's Creed II*, som släpptes i november 2009. Denna gång utspelades spelet i sekelskiftet mellan 1400- och 1500-talet i Italien med en ny huvudkaraktär vid namn Ezio. AC:2 fick ett sådant genomslag att ytterligare två spel, *Assassin's Creed: Brotherhood* och *Assassin's Creed: Revelations*, med Ezio som huvudkaraktär släpptes de nästföljande två åren. Detta hopp i tid och rum från Levanten till Italien speglar en trend i serien som fortsätter genom åren med *Assassin's Creed III* (2012), som utspelas i Nordamerika under den amerikanska revolutionen, *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) som äger rum 1700-talets Karibien under sjörövarnas guldålder, *Assassin's Creed Unity* och *Assassin's Creed Rogue* (båda 2014) i Paris under den franska revolutionen och Nordamerika under Sjuårskriget och *Assassin's Creed Syndicate* (2015) i det viktorianska London. Efter AC: *Syndicate* skiftade Ubisoft inriktning för spelen och valde istället att gå längre tillbaka i världshistorien än tidigare för att hitta inspiration till spelets miljö och handling. *Assassin's Creed Origins* (2016) utspelar sig i Egypten mot slutet av den ptolemaiska dynastins era. Den följdes av *Assassin's Creed Odyssey* (2018) som utspelar sig i Grekland under det peloponnesiska kriget. I skrivande stund planerar Ubisoft att lansera *Assassin's Creed Valhalla* framåt hösten 2020, som skall utspela sig under vikingainvasionerna av de anglosaxiska kungadömena i Storbritannien under tidig medeltid.

3.3 Handling och metanarrativ

Det första spelet har även ett metanarrativ som hölls hemligt ända fram till spelets lansering, där det tidigt i spelets gång skulle visa sig att spelaren egentligen kontrollerade en man vid namnet Desmond Miles år 2012. I metanarrativet har Desmond kidnappats av en modern efterföljare till Tempelherreorden som tvingar honom att använda en maskin, som kan simulera det förflutna med hjälp av genetiska minnen, för att finna var Altaïr har gömt ett *Apple of Eden*. Genom spelets gång visar det sig att Tempelherrarna i själva verket inte är en kristen riddarorden, utan att de är en mycket äldre och hemlighetsfull sekt med medlemmar i både den kristna och den muslimska världen som söker efter teknologiska artefakter från en förhistorisk icke-mänsklig civilisation. Deras moderna efterföljare har fortsatt sökandet efter dessa artefakter då de tror att *the Pieces of Eden*, som de kallas, kan användas för att kontrollera det mänskliga psyket på en massiv skala och därmed säkerställa en permanent

fred och ordning i världen. Lönnmördarsekten visar sig även vara deras uråldriga fiende som strävar efter den mänskliga artens rätt till frihet och självbestämmande. Sett utifrån metanarrativets handling är serien i själva verket tillhörandes science-fiction-genren, snarare än historisk fiktion eller alternativhistoria. För uppsatsens skull och syfte kommer dock inte metanarrativet beröras överhuvudtaget i analysen, men det är viktigt att känna till då det lägger grunden till en dikotomi mellan gott och ont, frihet kontra kontroll, som utspelar sig mellan de historiska ordnarna.

Då analysen utgår från de spel som kretsar kring Ezio i Italien är det lämpligt att nedteckna en kort utläggning om handlingen i just de spelen. AC:2 börjar med huvudkaraktären Ezios födsel i Florens år 1459 till en italiensk adelsfamilj. Ezio växer upp till en karismatisk men vårdslös ung man som helst ägnar sig åt akrobatiska bedrifter³³ kors och tvärs över Florens hustak, förföra vackra kvinnor, och bråka med rivaliserande adelsfamiljers söner. Ezios fader är, utan sonens kännedom, en högt uppsatt medlem i den italienska filialen av lönnmördarsekten och Tempelherrarna iscensätter därför en konspiration som slutar med avrättningen av alla Ezios manliga familjemedlemmar. Ezio flyr med sin moder och syster till deras familjehem i Monteriggioni, där hans farbror berättar sanningen om deras familjs tillhörighet och bestämmer sig för att träna Ezio till att bli en lönnmördare. Ezio ger sig därefter ut på ett uppdrag för att utkräva hämnd på de adelsfamiljer, de historiska Pazzi- och Barbarigofamiljerna, som konspirerade med Tempelherrarna för att mörda hans familj. Under uppdragets gång blir Ezio medveten om existensen av en man som kallas för ”Spanjoren”, och som är hjärnan bakom konspirationen och ledaren för de ljusskygga Tempelherrarna. Han upptäcker att ”Spanjorens” riktiga namn är Rodrigo Borgia, vars plan är att stärka Tempelherrarnas position i den italienska och europeiska politiken genom att ena de mest inflytelserika adelsfamiljerna bakom orden och samtidigt ta över påveämbetet. I en konfrontation mellan Ezio och Borgia avslöjar även den senare att han ämnar bli påve för att få tillgång till det sextinska kapellet och det hemliga valvet därunder, i vilket det finns en kraft som skall tillåta Tempelherrarna att uppnå sina mål. I en sista konfrontation i Vatikanen mellan Ezio och Borgia, vid det laget påve Alexander VI, går Ezio segrande ur mötet med vetskapen om att hans personliga vendetta är över.

³³ Akrobatik och *parkour* har sedan det första spelet i serien utgjort en kritisk komponent vad det gäller både spelmekanik och spelens marknadsföring.

AC:B tar sin början ögonblicket efter att det föregående spelet slutar, med Ezios flykt från Vatikanen. Väl hemma i Monteriggioni samtalar han med sin bundsförvant och tillika lönnmördare Niccolò Machiavelli om sitt beslut att lämna Borgia vid liv. Dagen efter belägras Monteriggioni och stormas i ett överraskningsanfall av en armé led av Rodrigo Borgias son, Cesare Borgia, som brutalt dödar Ezios farbror. Ezio flyr svårt sårad till Rom, för att gömma sig precis under näsan på Tempelherrarna och utmana dem där de är som starkast. I en långdragen konflikt som sträcker sig över flera år bygger Ezio upp lönnmördarnas styrka i Rom. Borgias grepp om staden försvagas av inre stridigheter när påven vägrar att fortsätta stödja sin alltmer maktthungriga son utav rädsla för lönnmördarna. Rodrigo försöker därefter eliminera Cesare själv med ett förgiftat äpple. Cesare inser detta och mördar istället sin fader för att personligen ta kontroll över Borgiafamiljens affärer och Tempelherrarna. Ezio samlar sina följeslagare och kuvar Cesares styrkor, och den nye påven Julius II låter arrestera Cesare. En tid senare har Cesare flytt från sin fångenskap, och Ezio följer efter honom till Viana i Navarre där han slutligen besestrar och dräper Cesare genom att kasta honom från fästningens murar.

4. Analys

4.1 Historiska personer

De karaktärer som skildras i AC:2 och AC:B kan grovt delas in i två kategorier. Dels de som faktiskt fanns och framställs med någorlunda trofasthet gentemot antingen deras faktiska karaktär eller gentemot populärkulturella skildringar av dem, och dels de som är fiktiva karaktärer som baseras på antingen en eller flera historiska personer. *Assassin's Creed* är även en serie vars handling i grund och botten handlar om kampen mellan gott och ont, vilket representeras i spelen genom metaforerna frihet kontra kontroll. I sin tur representeras dessa två koncept i spelen utav två organisationer: de spelbara lönnmördarna, eller assasinerna, å den ena sidan och de antagonistiska tempelherrarna å den andra sidan. Näst intill alla namngivna karaktärer, vare sig de är fiktiva eller verkliga, kan placeras på antingen den eller den andra sidan av denna dikotomi. Huvudkaraktären Ezio och hans familj, de florentinska Auditore, är fiktiva, men det intressanta ligger i att den dolda konflikten mellan assasiner och tempelherrar förs ute i det öppna mellan de olika adelsfamiljerna som är lojala mot antingen den ena eller den andra av organisationerna. Renässansen-Italiens berömda politiska konflikter och intriger blir således metaforer för ett hemligt krig mellan två verkliga organisationer, vars roll och natur i spelen är fiktiva och modifieras för att passa narrativet. De för spelen mest betydelsefulla karaktärerna analyseras och presenteras var för sig i de följande sektionerna, med ett tydligt fokus på karaktärer som har basis i verklig historia.

4.1.1 Leonardo da Vinci

Leonardo da Vinci är den viktigaste karaktären för att spelen ska funka inom både dess interna och externa kontext. Med intern kontext syftar jag på att spelen fungerar som uppföljare till ett tidigare spel i serien som utspelade sig under 1100-talets korståg i Levanten. Som en uppföljare förväntas därför AC:2 ha mekaniska uppgraderingar över det förra spelet i serien som tillåter spelaren att utföra saker de inte kunde göra innan. Leonardo spelar en viktig roll som nära bundsförvant och vän till Ezio och assasinerna, och han blir därmed som en förlängning av detta snabbt ett bekant och vänskapligt ansikte för spelaren. Han förser Ezio med uppgraderingar till hans utrustning såsom en dubbel gömd kniv, vilket tillåter spelaren att lönmörda två måltavlor samtidigt så länge som de står nära varandra, och ett gömt handeldvapen, vilket tillåter spelaren att enkelt döda vilken motståndare som helst med ett skott. Med extern kontext syftar jag på att spelen utspelar sig under renässansens Italien,

och Leonardo da Vinci är utan tvekan den mest berömda ikonen från landet under denna eran och att han är ett givet inslag i en populärkulturell framställning som tar plats i 1400/1500-talets Italien.

Man träffar på Leonardo tidigt i AC:2, och hans utseende är genast representativt för gängse föreställningar av honom. Han är, vid år 1476 i spelet, en stilig ung man. Han klär sig i en svart klädsel med vita ränder och gyllene broderingar, med en röd kappa och hatt.³⁴ Genast kommenterar Ezios moder vid mötet med Leonardo att han är mycket talangfull.³⁵ Ezio instämmer att Leonardos målningar är speciella. Leonardo själv påpekar att målning bara är ett av hans intressen, och att han inte bara vill avbilda världen; han vill förändra den.³⁶ När man möter Leonardo i AC:B spelar han en liknande funktion som i det föregående spelet, och hans utseende är sig likt med undantag att han börjar bli gråhårig och har fått ett skägg.³⁷ Detta är mer likt den bekanta bilden av Leonardo som uppfinnaren och polyglotten med långt grått skägg och hår. Den populärkulturella föreställningen av Leonardo som en talangfull uppfinnare är genomgående. Förutom den tidigare nämnda gömda dubbelkniven och handeldvapnet bidrar han också med sitt sinne för att lösa koder då det är han som spelaren måste föra alla krypterade kodexsidor till för att gå vidare i spelet. Många av hans berömda uppfinningar, såsom hans design av en luftglidare och fallskärmar, existerar inte bara i spelet; de används även aktivt av Ezio i olika uppdrag.³⁸ I AC:B kretsar även flera sidouppdrag kring att Ezio blir ombedd av Leonardo, som tvingas arbeta för de antagonistiska Borgia, att leta upp och förstöra både designerna och prototyperna till en rad krigsmaskiner som Leonardo tvingats skapa. Dessa inkluderar en verklig form av tidig pansarvagn med både rustning och kanoner och ett primitivt maskingevär, men även fiktiva sådana som en eldkastande gondol och en variant av hans luftglidare som kan släppa bomber³⁹. Den verkliga Leonardo da Vinci var en pacifist, vilket stämmer överens med hans skildring i spelen då han uttrycker oro för att hans talanger skall användas till att skada folk.

³⁴ Bilaga A2

³⁵ Bilaga A1

³⁶ Bilaga A3

³⁷ Bilaga B1

³⁸ Bilaga A4, B2-B5

³⁹ Bilaga B2-B5

De trakasserier som Leonardo utstod från myndigheternas sida visas även i spelen, då han klagar vid flera tillfällen över florentinska stadsvaktens trakasserier av honom, och vid ett tillfälle blir han misshandlad av en vakt och spelaren måste gripa in och rädda honom.⁴⁰ Detta moment leder även till ett anspelande på Leonardos fascination för anatomi. Ezio undrar var han kan gömma vaktens lik, och Leonardo säger nonchalant att Ezio kan lämna liket bland de andra kropparna inne i studion och förklarar att han får kroppar donerade av staden för sin forsknings skull. Något som inte visas tydligt i spelet, men som anspelas på, är Leonardos sexualitet. Det är ganska väl etablerat att Leonardo var homosexuell,⁴¹ och han beskyldes och utreddes av de florentinska myndigheterna år 1476 för sodomi⁴². Hans relation med Ezio kan analyseras ur en lins som tar hänsyn till homosexualitet och queerperspektiv, men de två människors relation framstår i spelen mer som en av nära vänskap och förtroende.⁴³

Leonardos historiekulturella funktion i spelen är att verka som ett bekant, pålitligt och tryggt ansikte för spelaren. Utvecklarna har hållit sig till de populärkulturella föreställningarna av Leonardo som en intelligent, begåvad och öppensinnad karismatisk man. Han vinner Ezios, och genom Ezio spelarens, tillit och den roll han tjänar i spelet är en kombination av de populärkulturella föreställningarna av honom och de spelmekaniska funktioner som hans intellekt och uppfinningsrikedom möjliggör. Han är drivande i introducerandet av nya mekaniker som ändrar hur spelaren rör sig i spelvärlden och konfronterar motståndare, och hans närvaro gör uppdrag och scenarier möjliga och trovärdiga som annars hade varit överdrivet fantastiska.

⁴⁰ Bilaga A5

⁴¹ Sander, L. Gilman (1987). "Leonardo Sees Him-Self: Reading Leonardo's First Representation of Human Sexuality", *Social Research Vol. 54, No. 1, Reflections on the Self*, John Hopkins University Press, s. 149-171

⁴² Ibid, s. 149.

⁴³ För de som känner till AC:2 är ett av de mest berömda momenten i spelet en scen där Leonardo erbjuder Ezio en kram, och spelaren kan i en *quick-time event* välja att krama Leonardo. Detta har ingen bäring på vad som händer i narrativet och scenen utspelar sig densamma oavsett vad spelaren väljer att göra, utan det är bara en interaktiv sekvens som utvecklarna tycks ha implementerat för att låta spelaren uttrycka sin uppskattning för Leonardo. Det enda som händer om man inte kramar om Leonardo i detta ögonblick är en kort humoristisk scen där Leonardos min är lite snopen och skamsen.

4.1.2 Niccolò Machiavelli

Niccolò Machiavelli är ett välbekant namn från den europeiska renässansen. Hans namn förknippas med realpolitik och politisk list. Han var en framstående florentinsk diplomat, författare och rådgivare till adelsmän. Hans mest kända verk, *Fursten* (1539), publicerades fem år efter hans död och blev snabbt välkänd bland Europas intelligentsia. Även svenska 1500-talsregenter var bekanta med den, och den har bibehållit sin klassikerstatus in i modern tid. Machiavelli har även fått ge namn till begreppet ”machiavellisk”, vilket är ett begrepp som syftar på en person eller beteenden som faller in under de realpolitiska och pragmatiska egenskaper som Machiavelli beskriver hos sin idealfurste.

I spelen framställs han som en senior medlem av assassinerarna, och han introduceras sent i narrativet i AC:2.⁴⁴ I detta spel innehar han dock en mindre roll, och tar istället en mycket större plats i AC:B där hans syn på hur assassinerarna borde ledas ställs i konflikt gentemot Ezios syn på saken. I AC:B spelar han en aktiv roll som uppdragsgivare vars planer för narrativet framåt, och hans ofta ganska brutala syn på hur organisationens fiender borde tas itu med är talande för den populärkulturella föreställningen av Machiavelli som enkelt sagt machiavellisk. Han argumenterar för en snabb och effektiv död för spelarens fiender, och han ser nåd som en svaghet. Hans tendens att förhandla under bordet med fienderna leder även till att hans bundsförvanter ifrågasätter hans lojalitet till assassinerarna, då det ibland verkar som att han går fiendens ärenden. I slutändan visar det sig ändå att han var lojal mot sin organisation hela tiden, och att allt han gjorde genom spelens gång var för att främja assassinerarna. Han framställs som en ung man med skarphuggna drag. Hans klädsel är mörk och enkel, men ändå elegant.⁴⁵ Den funktion han tjänar är som ett bollplank för idéer åt Ezio,⁴⁶ och han bidrar med en iskall logik som är passande för en medlem av en våldsutövande organisation. Framåt slutet av AC:B, när hans och Ezios relation är som starkast, säger han att han en dag ämnar skriva en bok om Ezios ledarskap och karaktär.⁴⁷ Till detta svarar Ezio skämtsamt att han hoppas att det blir en kort bok. Jag tolkar detta som utvecklarens sätt att leka med idén att innehållet i Machiavellis *Fursten* i själva verket är inspirerad av den heroiska Ezio, och inte av Cesare Borgia som den troligtvis egentligen är.

⁴⁴ AC:2 Sekvens 11, Minne 2 “Play Along”

⁴⁵ Bilaga A6

⁴⁶ Bilaga B7

⁴⁷ Bilaga B6, AC:B Sekvens 7, Minne 5 ”Ascension”

4.1.3 Caterina Sforza

Spelaren möter Caterina Sforza första gången när man är på genomfart genom Forlì på väg till Venedig med Leonardo da Vinci. Hon är en vacker ung kvinna som Ezio hjälper när hon har fastnat på en ö i lagunen, och som i gengäld säkrar passage åt Ezio på ett skepp till Venedig. Denna bild av Caterina som en dam i nöd är dock förrädisk. Leonardo ger Ezio rådet att vara försiktig då Caterina är lika farlig som hon är vacker. Hon visar sig sedan vara en bundsförvant till assassinerarna, och hon ger rätta för sitt rykte i spelen. Hon lät mörda sin make Girolamo Riario när hon fick reda på att han arbetade åt tempelherrarna, och hon säger till Ezio i AC:2 att hon inte känner någon ånger över det då han var ”en usel make och tråkig i sängen”⁴⁸. När Orsibröderna anfaller Forlì kämpar hon tillsammans med sina soldater mot anfallarna, och när Orsibröderna säger att de håller två av hennes barn som gisslan kontrar hon med att hon inte förhandlar med fiender, lyfter på kjolen och berättar att hon har vad hon behöver för att tillverka mera. Hon bryter dock genast ihop när Orsibröderna lämnar fältet och kräver att Ezio räddar hennes barn, vilket visar att hon bakom fasaden är en orolig moder.

Caterina återvänder tidigt i AC:B och möter Ezio i Monteriggioni när denne återvänder från Rom. Hon är där för att förhandla om en formell allians mellan deras städer, och hon spenderar natten med Ezio vilket visas genom en erotisk scen.⁴⁹ När Monteriggioni anfalls av Cesare Borgia under morgondagen leder hon personligen sina män i ett motanfall, men blir tillfångatagen och förd till Rom. Ezio räddar henne från hennes cell i Castel Sant’Angelo, och hon berättar för Ezio att han inte ska tro för mycket om deras relation då natten i Monteriggioni bara handlade om att säkra en allians. När hon har återhämtat sig från sin fångenskap lämnar hon Rom för att vara med sina barn, men inte innan hon berättar för Ezio att han är deras ledare och galopperar dramatiskt iväg i natten och ropar ut ”*Vittoria agli Assassini!*”⁵⁰.

Caterina spelar en intressant roll i spelen som en dekonstruktion av kvinnors roll i action-genren. Hon är våghalsig, uppkäftig och kapabel, men hon är också en moder och en politiker. Den verkliga Caterina var känd för sin skönhet och för sina maskulina intressen

⁴⁸ AC:2 Sekvens 12, Minne 1 “A Warm Welcome”

⁴⁹ Bilaga B9

⁵⁰ AC:B Sekvens 4, Minne 11 “The Plan”

vilket syns tydligt i hennes framställning i spelet. Hon tycks ha varit ett självklart val för utvecklarna att inkludera för att ha med en stark kvinnlig karaktär som dessutom har historiska belägg för sin personlighet och sitt temperament. Den historiekulturella rollen som hon spelar är därmed som en trovärdig gestaltning av en av renässansens starka kvinnor, och det kan tänkas att hon är menad att tilltala kvinnliga spelare likaväl som manliga då det finns vissa erotiska drag över hennes roll i spelet.

4.1.4 Lorenzo de Medici

Lorenzo de Medici är den mest välkända figuren från Medici-dynastins Florens. Han är mest känd för att ha varit en förmögen bankman och en entusiastisk konstälskare. I AC:2 presenteras han som en stolt och ädel adelsman, och hans klädsel är exklusiv med en dyrbar guldkedja.⁵¹ Han var en nära vän till Ezios fader, och han säger vid ett tillfälle att vänskapen mellan familjerna Medici och Auditore sträcker sig långt tillbaka. Han berättar för Ezio en anekdot från Lorenzos barndom, där Ezios fader räddade Lorenzo från att drunkna. I det första mötet, år 1478, mellan Ezio och Lorenzo räddar Ezio den senare från ett mordförsök under Pazzikonspirationen, och de två stiftar en nära vänskap. Lorenzo porträtteras som Florens gode ledare vars inflytande sticker i ögonen på tempelherrarna som istället vill att Pazzifamiljen skall styra.

Lorenzo fungerar som en uppdragsgivare i spelet, och som belöning för att ha räddat hans liv får spelaren både pengar och en kappa med Medicifamiljens emblem på som gör att stadsvakterna blir svårare att provocera. Hans roll i spelet är därmed direkt nyttig för spelaren. Den faktiska Lorenzo de Medici skiljer sig en del från spelets. Han var känd som en playboy som uppskattade det goda i livet, och vars roll som mecenat för konsten till sist ruinerade familjen, varvid han började ta pengar från stadskassan. Utvecklarna tycks använda Lorenzo som en motpol mot tempelherrarnas korrumpierande inflytande, och det är i spelarens intresse att skydda honom. Den historiekulturella föreställning här är en av en god ledare som beskyddar både kulturen och folket mot giriga intressen.

⁵¹ Bilaga A7

4.1.5 Rodrigo Borgia

Rodrigo Borgia är huvudantagonisten i AC:2. Han porträtteras som en kraftigt byggd äldre man som rör sig hotfullt i bakgrunden i olika scener, klädd i en mörk kappa med ett stort kors kring halsen.⁵² Han är tempelherrarnas hemliga ledare, och benämns ofta som ”Spanjoren”. Han ligger bakom morderna på Ezios familj, och är hjärnan bakom en konspiration som hotar både Italien och hela mänskligheten. Trots sin ålder och figur är han en formidabel kämpe, och är betydligt tuffare i de strider Ezio möter honom i än de allra flesta andra fiender. Framåt slutet av AC:2, år 1492, kulminerar Rodrigos politiska intriger i att han blir vald till påve Alexander VI. I den sista konfrontationen mellan Ezio och Rodrigo säger Rodrigo att han bara blev påve för att få tillgång till det hemliga valvet under det sextinska kapellet. Han talar nedlåtande om Gud och Bibeln och säger hånfullt att makt är det enda han någonsin har begärt. Rodrigo framställs som en brutal, arrogant och korrupt man. Han urskiljer inte mellan män, kvinnor och barn i sitt dödande. Han klär sig i korset och blir påve, men han talar nedsättande om Gud och kyrkan. Han är lika brutal mot sina allierade som mot sina fiender, vilket han visar när han personligen dödligt sårar Jacopo de Pazzi som straff för att dennes familj misslyckades med att röja undan Medici i Florens.⁵³ Han återvänder som en sekundär antagonist i AC:B. Denna gång är han märkbart medtagen av sitt tidigare nederlag mot Ezio, och han verkar vara både förnedrad av och rädd för assasinerna. Han är till och med villig att gå så långt som att mörda sin egen son Cesare Borgia för att undvika att dra för mycket uppmärksamhet till sig av assasinerna. I AC:B är han klädd som det passar en påve, med den traditionella vita klädseln.⁵⁴

Min tolkning av Rodrigo Borgia är att utvecklarna, i en historiekulturellt kontext, ville exemplifiera korruptionen och arrogansen i den katolska kyrkan som man känner igen från populärkulturen. Rodrigo spelar rollen som en kyrkans man som tror mer på sig själv och sin egna makt än Guds. I den sista kampen mellan Ezio och Rodrigo i AC:2 får spelaren möjligheten att gå in i en brutal knytnävskamp med en påve. Det symboliska värdet representerar en fysisk kamp mot historiskt korrupta och onda element inom den katolska kyrkan. Gestaltningen av Rodrigo Borgia är även tydligt färgad av populärkulturella föreställningar av Borgiafamiljen som korrupta och moraliskt förfallna, vilket inte är helt

⁵² Bilaga A9

⁵³ Bilaga A8, AC:2 Sekvens 5, Minne 8 ”With Friends Like These”

⁵⁴ Bilaga A10

rättvist utifrån en historievetenskaplig måttstock. Bilden av Borgia är färgad av deras segrande motståndare genom historiens gång, när de i själva verket inte var annorlunda från andra europeiska politiska dynastier. Utvecklarna nyttjar sig friskt av nubbilden av Borgia för att skapa en antagonist som är lätt att avsky. Att använda sig av en historisk påve som huvudantagonist går även hand i hand med populärkulturella konspirationsteorier som ofta placerar den katolska kyrkans ledarskap i en roll som går emot deras yttre värderingar. Således är gestaltningen av Rodrigo Borgia färgad av historisk sanning i den mån att han är påve och en av Europas mäktigaste män, men det är de populärkulturella föreställningarna av Borgia som huvudsakligen styr hans porträttering. Att han får rollen som antagonist gör det även nödvändigt för utvecklarna att förstora och amplifiera de negativa sidor han kan tyckas ha haft, till den punkt att Rodrigo Borgia i spelen är en mycket annorlunda man från den historiska Alexander VI.

4.1.6 Cesare Borgia

Cesare Borgia är huvudantagonisten i AC:B. Han skiljer sig lika mycket från sin fader som han är lik honom. Han är en stilig ung man med ett välansat skägg, klädd i en vacker rustning med en röd mantel.⁵⁵ Hans arrogans och brutalitet överträffar Rodrigos, och hans framställning genomsyras av maktbegär och ambition. Han har ett incestuöst förhållande med sin syster Lucrezia,⁵⁶ och han har spenderat sitt liv med att kultivera politiska och militära allianser. Hotet som Cesare utgör i spelet kommer inte från hans förhållande med Tempelherrarna, som han inte verkar ha något till övers för. Han representerar rent maktbegär och strävar enbart efter att lägga hela Italien under sig. Det första som Cesare gör när han introduceras i spelet är att avrätta Ezios farbror Mario i följderna av ett brutalt överraskningsanfall på Monteriggioni. Det är uppenbart att handlingen är menad att väcka både rädsla och avsky för hans förmågor hos spelaren. Cesare är så pass brutal och farlig att till och med hans fader Rodrigo, som påvisades i AC:2 som fullkomligt likgiltig för mänskligt lidande, fruktar honom. Rodrigo försöker själv hindra Cesare genom att ge honom ett förgiftat äpple, och Cesare räddas enbart av att hans syster Lucrezia varnar honom. Som hämnd tvingar han ner bitar av äpplet på sin egen fader, och lämnar honom att dö i plågor på golvet medan han stormar iväg i sitt raseri.⁵⁷

⁵⁵ Bilaga B8

⁵⁶ Bilaga B10

⁵⁷ AC:B Sekvens 8, Minne 2 "An Apple a Day"

Den verkliga Cesare var en italiensk politiker och kondottiär som är känd i historien som en kapabel ledare och en central figur inom de italienska krigen som utkämpades mellan 1494 och 1559. Hans politiska skicklighet och hans liv tros vara en stor inspiration till de exempel på en ideal prins som Machiavelli tar upp i sin *Fursten*. Han är också unik i historien som den första mannen som frivilligt avsåde sig titeln som kardinal. Många aspekter av den verkliga Cesare reflekteras av versionen av Cesare i AC:B. Dessa är hans brutala sätt att besegra sina fiender på, hans nära relationer till den franska kungamakten och hans komplicerade relation till påvemakten. När hans fader Rodrigo styrde som påve Alexander VI var den verkliga Cesares makt oinskränktbar, men när Julius II blev påve arresterades Cesare snabbt för att oskadliggöra hans ansenliga inflytande. I AC:B tas detta med tydligt då det är Julius II som låter arrestera och fängsla honom, men i narrativet framställs även relationen mellan Rodrigo och Cesare som konfliktfylld och allt mer fientlig under spelets gång. Precis som i AC:B bröt han sig ut ur fångenskapen och flydde till Navarra där John III av Navarra snabbt rekryterade honom till att leda den navarresiska armén mot en stundande kastiliansk invasion. Cesare dog i belägringen av Viana, men i spelet kastas han från slottsmuren av Ezio i en symbolisk akt. Cesare i AC:B uppvisar en oerhörd arrogans som sträcker så pass långt till att han föraktar sin egen dödlighet, och han säger vid upprepade gånger under spelets gång att ingen man kan döda honom. Spelaren, genom att kontrollera Ezio, låter därför kasta Cesare från slottsmuren samtidigt som Ezio säger att han låter ödet döda Cesare. Något som inte visas i spelet är däremot de hemska ärr som Cesare ska ha haft i ansiktet från sina återkommande problem med syfilis. Cesare ska ha klätt sig ofta i en lädermask som dolde hans ansikte för att dölja hans ärrade ansikte. I spelet är han istället porträtterad som en stilig man utan någon antydning till ett deformerat anlete.

Cesare fyller en nödvändig roll som den huvudsakliga antagonisten i AC:B. Hans negativa sidor blir därför förstärkta för att motivera spelaren till att avsky honom och vilja besegra honom. På många sätt är hans framställning en kontinuitet av framställningen av hans fader Rodrigo från det föregående spelet. Hans handlingar och karaktär ställer honom i skarp kontrast mot den heroiska Ezio. Gestaltningen av Cesare tycks vara hämtad från de populärkulturella föreställningarna av Borgiafamiljen som korrupta och moraliskt fördärvade. Detta syns tydligt i skildringen av honom som en vacker man med ett fult inre, och det

tydligaste exemplet av bruket av en nidsbild i framställningen är hans incestuösa relation med sin egen syster. Samma slutsatser som kan dras för framställningen av Rodrigo Borgia kan även appliceras på hans son Cesare.

4.1.7 Fra Girolamo Savonarola

Fra Girolamo Savonarola var en dominikansk munk och predikant som anlände till Florens någon gång under 1490 på en officiell inbjudan av Lorenzo de Medici. Han är mest känd för att ha predikat om en ny guldålder för civilsamhället genom utplånandet av sekulär konst och kultur i samband med ett kristet förnyande. Han blev oerhört populär bland folkmassorna för sin skarpa kritik mot kyrklig korruption, despotiskt styre och exploateringen av fattiga. Trots att det var en Medici som ursprungligen bjöd in honom till Florens ledde hans växande politiska inflytande till att Medicifamiljen kastades ut ur Florens år 1494. Hans inbitna motstånd mot påvemakten ledde till att han exkommunicerades av påve Alexander VI under år 1497, och han blev det följande året hängd och bränd till döden på order av den katolska kyrkan.

Savonarola har en något annorlunda roll i AC:2. Han porträtteras som en okänd man som stjal Edenäpplet från Ezio, och som sedan använder artefaktens krafter för att förtrolla det florentinska ledarskapet till att följa hans vilja.⁵⁸ Hans utseende är alldagligt och kan uppfattas som typiskt för en dominikansk munk. Han är en äldre man i mörk kappa, och det enda som påpekas vara unikt med hans utseende är att han saknar ett finger.⁵⁹ Han spelar en mindre roll som en sekundär antagonist, och han tycks ha ett symboliskt värde som en kristen men korrupt motpol till Rodrigos version av kristen korruption. Medan Rodrigo saknar sann tro och bara omfamnar kyrkan för att vinna makt för sig själv och sina egna mål tror Savonarola fullt ut på de ord som han förkunnar. Han rättfärdigar sin omoraliska kontroll över folkmassorna med att det är för deras egna bästa, och att han försvarar folket mot både Medicis sekulära fördärv såsom Borgias kyrkliga fördärv. De historiska händelserna manipuleras för att passa narrativet, och spelet skildrar Savonarolas död redan år 1497. Istället för att kyrkan arresterar och låter avrätta honom är det den rasande folkmassan som

⁵⁸ AC:2 Sekvens 13, Minne 1 "Florentine Fiasco"

⁵⁹ Bilaga A11

släpar honom till ett bål för att brännas levande efter att hans förtrollning av dem bryts.⁶⁰ Ezio uttrycker avsky över att dö på det sättet och vill ge honom en snabb död innan elden förtär honom, och spelaren måste vid det laget ta Savonarolas liv själv.

4.1.8 Pazzifamiljen

Pazzifamiljen spelar en viktig roll i den första halvan av AC:2 som antagonister. Det är genom kampen mot dem som tempelherrarnas konspiration avslöjas för spelaren. I spelet namnges och skildras två verkliga Pazzimän: Francesco de Pazzi och Jacopo de Pazzi. Spelet skapar även en fiktiv son till Francesco, Vieri de Pazzi. Francesco skildras som en mörk man, både i utseendet och i klädseln,⁶¹ som brinner av hat gentemot Medici. Han är även en tempelherre som lojalt följer Rodrigo Borgias order. Första gången som Francesco omnämns i narrativet är när det genom dialog förtäljs att Francesco sitter fängslad för mord, vilket genast formar intrycket av honom som en dålig person. Jacopo de Pazzi skildras som en äldre man som nominellt är familjens överhuvud men som egentligen delegerar ansvaret till den mer passionerade och virila Francesco. När Pazzikonspirationen misslyckas slutar det med att Medicis rasande anhängare hänger Francesco naken från Palazzo della Signoria i Florens, medan Jacopo flyr till San Gimignano. När Jacopo senare träffar Rodrigo Borgia försöker han ursäkta sin familjs misslyckande, men blir straffad med döden av sin herre Rodrigo. Medan Francesco framställs som en kraftfull och orädd, om än arrogant, personlighet så framställs Jacopo som en ynkelig och svag man. Det kan tänkas att utvecklarna haft någon typ av föreställning i detta avseende att unga män är starka medan gamla män är svaga och dödsfruktande.

Vieri de Pazzi är en fiktiv karaktär. I spelen representerar han en arketyper som den unga arroganta adelssoonen som tar vad han vill ha. Han är menad att förstås som en motpol mot protagonisten Ezio, med vilken han delar vissa likheter vad det gäller social status och självsäkerhet. Men medan Ezio respekterar kvinnor försöker Vieri tvinga sig på dem, vilket visas i AC:B när Ezio minns den gången han träffade sin ungdomskärlek i Florens.⁶² Vieri försöker våldföra sig på kvinnan, och hindras bara av att den hjältemodiga Ezio griper in och

⁶⁰ AC:2 Sekvens 13, Minne 12 ”Mob Justice”

⁶¹ Bilaga A12

⁶² Bilaga B11

motar bort honom fysiskt. I de allra första minuterna av AC:2 skildras ett annat slagsmål mellan Ezio och hans vänner å ena sidan och Vieri och hans lakejer å andra sidan. Detta första intryck placerar direkt in Pazzifamiljen i en antagonistisk roll. Utvecklarna har uppenbarligen varit inspirerade av händelserna som omringar den historiska Pazzikonspirationen och den politiska konflikten mellan familjerna Pazzi och Medici. Då Medici tjänar en roll som allierade till spelaren blir det nödvändigt att Pazzi måste framställas negativt för att förstärka deras antagonistiska roll.

4.1.9 Barbarigofamiljen

Barbarigofamiljen var en inflytelserik adelsfamilj i Venedig som producerade ett stort antal doges och framstående statsmän. I AC:2 skildras två verkliga Barbarigomän, och ett antal fiktiva. Doge Marco Barbarigo framställs som en Tempelherre och marionettdocka till Rodrigo Borgia. Han är en central del av Rodrigos plan för att ta över Venedig genom att låta Barbarigo och deras allierade mörda den nuvarande Doge Mocenigo och därmed låta Marco ta hans plats. Han porträtteras som en äldre man med långt vitt skägg och hår,⁶³ och hans farfaderliga utseende döljer hans verkliga natur som en ondskefull Tempelherre. Efter att Ezio har eliminerat Marco under den venetianska karnevalens höjdpunkt blir Marcos yngre broder Agostino Barbarigo vald till doge. Agostino är däremot porträtterad som en bättre man än sin broder som stödjer assassinerarna, och som påpekar att hans broders misstag var att ”han var köpt och betald för av Borgia, ett misstag som jag inte tänker göra”.⁶⁴

AC:2 skildrar även två andra Barbarigomän, men dessa är fiktiva. Silvio och Emilio Barbarigo är skapelser vars utseende är inspirerade av verkliga personer i den mån att de klär sig som välmående adelsmän, men den roll de spelar i spelen styrs helt av populärkulturella föreställningar. Med detta avses deras narrativa roll som konspiratoriska adelsmän som verkar i skuggan för att främja sina egna mål och säkra makt för sig själva. I spelen fungerar de endast som måltavlor för spelaren att eliminera.

⁶³ Bilaga A13

⁶⁴ AC:2 Sekvens 10, Minne 1 ”An Unpleasant Turn of Events”

4.1.10 Bartolomeo d'Alviano

Bartolomeo d'Alviano var en italiensk kondottiär som utmärkte sig under början av 1500-talet för sitt militära befäl och sitt motstånd mot både Borgiafamiljen och invaderande franska styrkor. I spelen framställs han som en medlem av assasinerna som leder den öppna militära kampen mot tempelherrarnas styrkor. Han förser spelaren med kondottiärer till olika uppdrag som hjälper till att jämna ut oddsen mot tempelherrarnas numerärt överlägsna trupper. Hans historiska mot Borgia har tydligt färgat hans framställning i spelen, och i AC:B skildras även hans historiska kamp mot franska styrkor. En av Cesares närmsta allierade i det spelet är en fiktiv fransman som kallas för Baron av Valois. En ganska lång serie uppdrag rör sig som ett krig som utkämpas på Roms gator mellan Bartolomeos kondottiärer och Baronens franska trupper. I AC:B introduceras även hans verkliga fru Pantasilea Baglioni, och deras äktenskap gör dem till ett formidabelt team där han är musklerna och hon är hjärnan. Bartolomeo i spelen ser ut och talar som en legoknekt från 1500-talet kan tänkas ha gjort, han är grovhuggen i både utseende och talet, och han älskar att slåss.⁶⁵ Spelens version av Bartolomeo ger intrycket av att utvecklarna såg en historisk karaktär som de lätt kunde anpassa till spelen, både vad det gäller narrativ i det avseende att han tematiskt passar in, och i det avseende att hans historiska roll som militär befälhavare och kondottiär enkelt kan anpassas till en roll i spelet där han förser spelaren med bundsförvanter.

4.2 Historiska händelser

Narrativet i de bägge spelen omfattar verkliga händelser. Dessa spelar en relativt liten roll, då narrativet inte är format kring dem. Istället används verkliga händelser som underlag för spelens olika scenarier, vilka uttrycks antingen genom enskilda uppdrag eller genom bakgrundsdialog. De historiska personerna verkar ha tjänat som en större inspiration till spelen än faktiska händelser, vilket synliggörs genom den följande analysen.

4.2.1 Pazzikonspirationen

Pazzikonspirationen är namnet på en politisk komplott som ägde rum på 1470-talet, när den inflytelserika Pazzifamiljen i Florens försökte mörda de styrande Medici samtidigt som de försökte uppvigla ett folkligt uppror. Pazzifamiljen var inte ensam i sin konspiration mot Medici då de hade stöd av Salviati, en bankirfamilj med nära kopplingar till påve Sixtus IV,

⁶⁵ Bilaga A15

och Girolamo Riario, en nära släkting till Sixtus IV och Forlìs härskare. Pisas ärkebiskop Francesco Salviati var även han en aktiv deltagare i konspirationen. Den 26 april 1478 försökte Francesco de Pazzi och hans medkonspiratör Bernardo Bandini dei Baroncelli, en förmögen köpman, personligen mörda Lorenzo och Giuliano de Medici när de deltog vid den katolska högmässan vid Santa Maria del Fiore. Giuliano blev mördad men Lorenzo lyckades undkomma svårt skadad men vid liv, och under de kommande dagarna och månaderna blev konspirationens deltagare nedjagade och brutalt straffade. Pazzikonspirationen var ett stort misslyckande, och innebar slutet på Pazzifamiljens politiska inflytande under en lång tid. Dess medlemmar förbjöds att delta i den florentinska politiken, och de två överhuvudena Francesco och Jacopo de Pazzi torterades och avrättades publikt.

I AC:2 skildras Pazzikonspirationen i spelets första halva, och den är instrumental för de händelser som leder till att huvudkaraktären Ezio blir en av assasinerna. Ezios familj försöker hindra konspirationen från att ske, vilket leder till att alla männen förutom Ezio mördas. I spelet är konspirationen även ett resultat av tempelherrarnas ständiga försök att kontrollera den italienska politiken,⁶⁶ då de räknar Pazzi till sina medlemmar men inte Medici. Konspirationens verkliga medlemmar visas i spelet som tempelherrar, och mordförsöket på Lorenzo och den följande jakten på konspiratörerna utgör uppdrag där spelaren tar en aktiv roll. Exempelvis är både Francesco Salviati och Bernardo Bandini dei Baroncelli måltavlor⁶⁷ som spelaren måste söka upp och eliminera i jakten på Jacopo de Pazzi. Konspirationens verkliga händelser visas inte helt riktigt i spelet, men de utgör underlaget för en rad uppdrag och förser spelaren med måltavlor att eliminera.

4.2.2 Karnevalen i Venedig

Den venetianska karnevalen är en berömd årlig händelse som ska ha hållits första gången redan år 1162. Karnevalen är känd för att hela staden deltar i festligheterna, och för att många deltagare bär masker. Karnevalen skildras i AC:2, och innebär att hela Venedig tillfälligt byter utseende. Gatorna är pyntade med girlanger, och cirkusartister som akrobater och eldsprutare uppträder runtom på gatorna⁶⁸ allt medan fyrverkerier smäller av i himlen ovanför

⁶⁶ AC:2 Sekvens 4 “The Pazzi Conspiracy”

⁶⁷ AC:2 Sekvens 5, Minne 5 “Behind Closed Doors” och Minne 6 “Come Out and Play”

⁶⁸ Bilaga A14

spelaren. Maskerna spelar även en roll i narrativet, då spelaren måste delta i en serie tävlingar för att få tag på en gyllene mask som låter dem få tillgång till Doge Marco Barbarigos privata fest där de måste eliminera honom för att gå vidare i spelet. När spelaren lönnmördar dogen krävs det också att man gör så med ett handeldvapen, vilket görs möjligt då de ständiga fyrverkerierna döljer ljudet när man avfyrar skottet. Utvecklarna tycks ha tagit med den venetianska karnevalen för att bidra till en visuell mångfald i skildringen av Venedig, och det tjänar även ett narrativt syfte då karnevalens aktiviteter blir en del av spelets uppdrag.

4.2.3 Fåfångans fyrverkeri

Fåfångans fyrverkeri, mera känt på engelska som *the Bonfire of the Vanities*, skedde i februari 1497. Girolamo Savonarolas anhängare lät bränna tusentals objekt såsom konstverk och böcker vilka de tyckte var för sekulära och icke-kristna. De lät även bränna allt som de ansåg lockade till synd, till exempel speglar, smink, fina kläder och musikinstrument. I AC:2 skildras Fåfångans fyrverkeri som ett resultat av att Savonarola har använt en artefakt med psykologiska krafter för att förtrolla Florens ledare till att följa hans order. Spelaren kan utforska Florens samtidigt som detta sker och se med egna ögon gigantiska brasor där konst bränns. Händelsen förändrar även Florens, vilket förvandlar staden från en ljus och lycklig plats till en stad som är täckt med sot och rök från brasorna där oroliga civila samtalar nervöst i små grupper över vad som händer. Överallt kan spelaren se bataljer bryta ut mellan Savonarolas och Borgias soldater, vilket bidrar till den apokalyptiska stämningen. Spelaren måste eliminera de ledare som Savonarola har förtrollat, men när denne gör det visar det sig att de flesta av dem följde Savonarolas order villigt. Efter att Ezio bryter Savonarolas makt över Florens gör folket uppror mot honom och försöker bränna honom levande. Spelaren måste då döda Savonarola själv för att skona honom från onödigt lidande. Efter detta talar Ezio till folket, och levererar en moraliserande läxa om fri vilja och hur hat förblindar.⁶⁹ Detta är av historiekulturell signifikans då spelaren vid det laget identifierar sig starkt med Ezio efter att ha följt med honom under 20 år av hans liv. Ezios tal är en reflektion över hela

⁶⁹ *Silenzio. Silenzio. Twenty-two years ago, I stood where I stand now – and watched my loved ones die, betrayed by those I had called friends. Vengeance clouded my mind. It would have consumed me, were it not for the wisdom of a few strangers, who taught me to look past my instincts. They never preached answers, but guided me to learn from myself. We don't need anyone to tell us what to do; not Savonarola, not the Medici. We are free to follow our own path. There are those who will take that freedom from us, and too many of you gladly give it. But it is our ability to choose – whatever you think is true – that makes us human... There is no book or teacher to give you the answers, to show you the path. Choose your own way! Do not follow me, or anyone else.* – Ezio, AC:2 Sekvens 13, Minne 12 “Mob Justice”

narrativet fram till denna punkt, och utvecklarna använder Fåfångans fyrverkerier som en bakgrund att kontrastera fri vilja mot Savonarolas kontroll över folkets psyke.

4.2.4 Italienska krigen

”De italienska krigen” är det namn som traditionellt förknippas med en lång serie krig som utkämpades mellan 1494–1559 runtom i Italien, och som involverade såväl italienska politiska makter som franska och habsburgska. Krigen spelar ingen direkt roll i spelens narrativ, men de hänvisas ofta till i bakgrundsdialogen mellan olika karaktärer. De italienska krigen får en större roll i AC:B med introduktionen av Cesare Borgias karaktär. Cesare är den individ som är ansvarig för en allians mellan den franska kungamakten och påven i Rom, vilket ges uttryck för i AC:B med flera franska militärläger posterade runtom i staden. Cesare försvinner även vid flera tillfällen under AC:B för att fortsätta driva sina militära kampanjer runtom i Italien, vilket gör honom otillgänglig för spelaren att fysiskt nå. De krigsmaskiner som Leonardo da Vinci tvingas designa av Borgia är även menade att användas för att Tempelherrarnas medlemmar ska gå segrande ur de italienska krigen. Krigen spelar på så sätt en viktig bakgrundsroll i det historiska framställandet, då de bidrar till framställningen av en historiskt orolig och kaotisk era, och de styr även vissa karaktärers rörelser vid olika tidpunkter under spelen. Vad som händer i krigen är däremot inte något som angår själva spelaren, då de faktiska händelserna inte är en del av narrativet.

4.3 Historiska platser och miljöer

Spelen är designade med öppna världar. Kort sagt innebär detta att de spelbara områdena utgörs av stora öppna miljöer, och spelaren ser väldigt få laddningsskärmar som man kanske annars föreställer sig när man tänker på spel. Spelvärlden laddas in kontinuerligt allt eftersom man närmar sig horisonten med den spelbara karaktären. Spelen består för det mesta således inte av traditionella nivåer som återfinns annars i de flesta datorspel. Det finns en del nivåer och områden som separeras från den öppna världen, vilka man åtkommer genom att interagera med exempelvis en dörr. I *Assassin's Creed* utgörs sådana traditionella nivåer utav kryptor och större byggnader som utgör linjära segmentet under spelets gång, med dessa är relativt få. Kända landmärken såsom kyrkor och palats har ofta ett inre som man kan utforska i detalj i spelen om man så önskar, då de huserar gömda skatter som låter spelaren uppgradera

sin rustning till den bästa möjliga versionen.⁷⁰ Detta är av historiekulturell signifikans då fysiska efterlämningar såsom just dessa landmärken spelar en aktiv roll i spelen. AC:2 utgörs av två stora städer, Florens och Venedig, och två mindre städer, Forlì och San Gimignano. Monteriggioni är en märkbart mindre stad som tjänar som hemmabas för spelaren dit man kan återvända om man vill ta en paus från narrativet eller den större spelvärlden, och träna på spelets mekaniker i fullkomlig säkerhet då det inte finns några fientliga karaktärer i Monteriggioni. AC:B är lite annorlunda då spelet för det mesta enbart utgörs av Rom, vilket är en större stad i spelet än både Florens och Venedig, men totalt innefattar det en mindre spelbar area.

4.3.1 Monteriggioni

Monteriggioni är spelarens bas i AC:2. Här hittar man Villa Auditore, familjens gamla hem, och man kan även öva på sina färdigheter i trygghet i staden. I början av spelet är Monteriggioni nedgången och på gränsen till ruiner. Atmosfären och ljussättningen är mörk och deprimerande. Spelaren kan välja att investera sina pengar som den får genom att utföra uppdrag i att rusta upp Monteriggioni. Som ett resultat av investeringarna öppnar nya butiker upp där spelaren kan köpa vapen och rustningar, konstverk och färger till kläderna, och allt eftersom Monteriggioni blir mer välmående förändras atmosfären. Staden blir ljusare och folket som går runt på gatorna svarar positivt på spelarens handlingar. Spelaren blir även aktivt belönad för att göra Monteriggioni till en bättre plats, då skatteintäkter från stadens befolkning och avkastningen från investeringar resulterar i att spelaren belönas med en progressivt större summa som betalas ut var tjugonde minut som passerar i realtid. Monteriggioni är en verklig medeltida stad som är belägen i Toscana. Den är större i verkligheten, men dess ungefärliga form med stadsmuren och dess position på en kulle representeras trofast i spelet. Den största skillnaden är att något som liknar Villa Auditore inte finns på riktigt. I spelet finns även en stor fontän utsmyckad med assasinernas symbol precis nedanför Villa Auditore.⁷¹ Möjligheten att förbättra Monteriggioni tillåter spelaren att aktivt spela en roll i utvecklingen av en medeltida stad, i ett system som belönar deltagande och interaktivitet. Som spelare blir man investerad i att se staden utvecklas och bli en bättre, vackrare och lyckligare plats. Ur ett historiekulturellt perspektiv används en historisk stad, med viss respekt för dess faktiska utseende, som en plats där spelaren kan spendera tid i

⁷⁰ Bilaga A17

⁷¹ Bilaga A16

säkerhet, träffa sina bundsförvanter och påbörja nya uppdrag. Utvecklarna använder Monteriggioni som ett sätt att utforska spelets mekanik men även simulera den ekonomiska utvecklingen av en italiensk stad under renässansen genom investeringssystemet.

4.3.2 Florens

AC:2 börjar med Ezios födsel i Auditores palats i Florens. Staden är det första man utforskar när man får kontroll över Ezio, och man blir snabbt bekant med det bästa sättet att röra genom stadens gator och över dess hustak. Ljussättningen tar varma bärnstenstoner, och atmosfären är en av en stad i konstant utveckling med nybyggnationer mitt bland färdiga kvarter. De flesta byggnaderna är ljusbruna med röda tak,⁷² och många hus pryds av växter. Staden känns som att folk bor i den på riktigt med konstanta reparationer på färdiga hus. Staden utgörs av fyra distrikt: Santa Maria Novella-distriktet, San Marco-distriktet, San Giovanni-distriktet och Oltarno-distriktet. Stadens utseende domineras av en rad landmärken: katedralen Santa Maria del Fiore, Santa Maria Novella-kyrkan, San Lorenzo-basilikan, Palazzo Medici, Ospedale degle Innocenti, Santa Croce-basilikan, Palazzo della Signoria, Santa Trinita-kyrkan och Palazzo Pitti.⁷³ Dessa är alla verkliga landmärken som man kan se om man besöker Florens idag, och detaljrikedomen med vilka de återges i spelet är häpnadsväckande. Utvecklarna har varit noga med att detaljerat återge Florens historiska utseende, och det är uppenbart att själva staden med dess historiska byggnader spelar en stor roll i att skapa en verklighetstrogen historisk miljö. Ur ett historiekulturellt perspektiv är det värt att påpeka att spelet tar sin början, och spelaren därmed introduceras till spelets framställning av den italienska renässansen, i just Florens. Florens var ett högcentrum för renässansens utveckling, och många kända namn som Leonardo da Vinci, Niccolò Machiavelli och Medici förknippas just med denna stad.

4.3.3 Venedig

Venedig är den sista spelbara staden man anländer till i spelet. Venedig har ett distinkt utseende som gör det uppenbart att det inte är en kopia av Florens som man utforskar. Byggnaderna skiftar i färg från rött till gult till vitt.⁷⁴ Staden har ett mer välmående utseende

⁷² Bilaga A18

⁷³ Bilaga A19-A28

⁷⁴ Bilaga A29-A35

än Florens med vackra och väl underhållna byggnader, och det finns lika många kanaler som det finns gator. Staden består av fem distinkta distrikt: San Polo-distriktet, Dorsoduro-distriktet, San Marco-distriktet, Cannaregio-distriktet och Castello-distriktet. Kända venetianska landmärken som skildras i spelets Venedig och som bidrar till stadens visuella representation är bland andra San Marco-basilikan, Rialtobron, San Giacomo de Rialto-kyrkan, Santa Maria Gloriosa dei Frari-kyrkan, Palazzo Ducale, Santa Maria della Visitazione-kyrkan och den venetianska flottbasen Arsenale.⁷⁵ Dessa används som platser till många av de uppdrag som utspelas i Venedig, och de är skildrade med stor detalj och historisk trofasthet. Utvecklarna har försökt undvika historiska anakronismer, vilket syns tydligt i den visuella representationen av Rialtobron som i spelet är byggd i trä⁷⁶ istället för dagens vackra stenbro som tillkom först framåt slutet på 1500-talet. Den historiekulturella rollen som Venedig spelar i AC:2 kan förstås med stadens roll som politiskt högsäte under den italienska renässansen. Spelaren spenderar sin tid i Venedig med att eliminera en politisk konspiration som tempelherrarna har iscensatt för att ta kontroll över Venedigs politiska och ekonomiska makt. Utvecklarna använder därmed Venedig som en scen för politisk korruption där spelets skådespel kan utspela sig på.

4.3.4 Forlì och San Gimignano

Utöver Florens och Venedig skildrar även AC:2 två mindre italienska städer. Dessa är Forlì i Emilia-Romagna och San Gimignano i Toscana. De bägge städerna framställs sanningsenligt som mycket mindre städer än Florens och Venedig, och de tycks användas för att avbilda en mera typisk 1400-talsstad än de mer symboliska storstäderna. De är små, mörka och smutsiga. Forlìs landmärken är Abbazia di San Mercuriale och Rocca de Ravaldino.⁷⁷ Forlì borde egentligen skildras som en inlandsstad, men i spelet ligger den vid kusten. Detta är för att minska avståndet som spelaren fysiskt måste resa för att komma till Avamposto Veneziano, som är den plats från vilken spelaren först reser till Venedig. San Gimignanos landmärken är Torre Grossa, Santa Maria Assunta, Antico Teatro Romano, Torre del Diavolo och Torri dei Salvucci.⁷⁸ San Gimignano är känt för dess stora mängd medeltida torn, vilket gör att staden från avstånd nästan ser ut att bestå av skyskrapor. Utvecklarna kan antas ha valt att skildra San Gimignano då dess många torn skapar en vertikal arena som spelaren kan

⁷⁵ Bilaga A29-A35

⁷⁶ Bilaga A31

⁷⁷ Bilaga A36-A37

⁷⁸ Bilaga A38-A40

använda för att fullt ut använda spelets mekanik och system för akrobatik. Det är även talande att San Gimignano har en gammal romersk teater belägen nära staden, och som i spelet används som föremål för en scen där Rodrigo Borgia hugger ner Jacopo de Pazzi för den senares misslyckande i Florens.

4.3.5 Rom

Rom i AC:B är en betydligt större stad än både Florens och Venedig, med en mycket större mångfald i den visuella presentationen. Utvecklarna har hängett sig till en viss anakronism i designen av Rom, då arkitekturen framställs som barock, vilket inte är tidsenligt.⁷⁹

Utvecklarna har dock påpekat att detta är ett medvetet val för att Rom skall kännas som en helt annan stad jämfört med Florens och Venedig, och att det var ett nödvändigt val då AC:B utkom senare än AC:2 och att spelarna då förväntar sig nya upplevelser. Colosseum är även formad som en cirkel snarare än dess verkliga elliptiska form, men detta är på grund av att spelmotorn inte kunde hantera genereringen av skuggor i realtid med dess verkliga form.⁸⁰

Rom föreställer en stad med olika utseenden: det finns ekonomiskt välmående kvarter, det exklusiva Vatikanen, nedgångna och slitna stadsdelar, stora öppna fält och romerska ruiner. Märkbare landmärken som dominerar stadens utseende och är plats för många av spelets uppdrag är Colosseum, Peterskyrkan, Castel Sant'Angelo, det sixtinska kapellet och Panteon.⁸¹ I början av spelet är Rom en stad som lider under Borgias förtryck, men allt eftersom spelaren bekämpar Borgia under spelets gång blir staden mer välmående och lyckligare. Det ekonomiska systemet som återfanns i underhållet av Monteriggioni i AC:2 återvänder även i AC:B med Rom, och denna gång på en skala som appliceras till hela staden. Spelaren kan investera i att rusta upp butiker och förfallna romerska landmärken och akvedukter. Spelaren blir därmed en aktiv deltagare i en simulerad process där denne får kultivera historiska kvarlämnor.

⁷⁹ Hsu, Jeremy (2010). A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome. *Livescience*.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Bilaga B12-B15

5. Resultat och avslutande diskussion

5.1 Resultat

Utvecklarna försöker hålla sig till de ramar som verklig historia förser dem med. De manipulerar gärna verklig historia för att det ska passa spelets narrativ, men de försöker undvika direkta osanningar och anakronismer. Skildringen av historiska karaktärer är dels påverkad av historisk sanning, dels påverkade av populärkulturella föreställningar, men den viktigaste aspekten är den roll som de kan spela i spelens narrativ. Skildringarna tycks även ofta ha symboliskt värde, då karaktärer kan representera antingen dygder eller laster, godhet eller ondska. Utvecklarna uppvisar ett historiemedvetande i de urval som de gör när de skildrar Italien på 1400-talet, då de kombinerar en trofasthet mot det historiska med nödvändiga uppoffringar för att spelen ska funka som nutida produkter. Som historiekulturella produkter är spelen mer än bara inspirerade av historia. De är fullt beroende av det historiska, och de måste använda sig av historia på ett engagerande sätt. Ett intressant narrativ räcker bara så pass långt, själva spelvärlden måste också vara intressant. De historiska miljöerna är därför viktiga, inte bara i det avseende att de ska vara intressanta att utforska och underhållande att röra sig i, utan även i det avseende att de ska ha en distinkt identitet för att differentiera mellan spelens olika platser. Historiska landmärken används därför för att ge varje stad sin egen distinkta karaktär, men i fallet med Rom använder sig utvecklarna av historiska anakronismer. Rom skildras med en barock arkitektur vilket inte är tidsenligt, men detta är för att Rom skall kännas som en annorlunda plats från Florens och Venedig. Det historiebruk som existerar i *Assassin's Creed* är ett vetenskapligt bruk i spelens tillämpning av verklig historia och strävan att skildra och pedagogiskt presentera historia. Det tycks även finnas ett moraliskt och ideologiskt historiebruk i de värderingar som gestaltas av olika verkliga karaktärer vilka hamnar på olika sidor av en skiljelinje mellan gott och ont. Då dessa bruk är sammanvävda i en kommersiell produkt uppstår även ett kommersiellt historiebruk.

Vår nutid tycks ha påverkat designen och framställningen av de historiska karaktärerna i den mån att populärkulturella föreställningar styr väldigt mycket i detta avseende. Utvecklarna tycks även skifta mellan en genetisk och en genealogisk historiesyn. Det är genetiskt i det avseende att historien förser utvecklarna med en historisk sanning som utgångspunkt att hålla sig till. Det är även genealogiskt i den mån att utvecklarna använder historia för att berätta ett

narrativ som är färgat av nutiden, och som använder en modern produkt för att utforska en historia som de även manipulerar och anpassar till narrativets budskap. Historiska händelser spelar en mindre roll i spelens utformning. De används för att skapa underlag till intressanta scenarier och bidra till en historisk miljö, men händelserna i sig utgör inte bärande delar av spelens narrativ.

5.2 Avslutande diskussion

Analysen visade att nutid och historia samspelar i de två *Assassin's Creed*-spelen som undersöktes, och i mötet mellan de två skapas ett utrymme för ett narrativ. Detta narrativ har uppenbarligen ansetts som intressant och fascinerande av en stor skara människor med tanke på det mottagande som spelen har fått i breda cirklar och det faktum att flera uppföljare har tillkommit. Spelen är unika i det att de appellerar till en bred publik samtidigt som de behandlar historia med respekt och strävar efter att kombinera det pedagogiska och vetenskapliga i "sann historia" med det underhållande och engagerande i populärhistoria. Nutida populärkulturella föreställningar och de moraliska budskap som är en given faktor i ett fiktivt narrativ skapar en miljö där dessa färgar av sig på det vetenskapliga bruket av historia. Undersökningen är dock inte utan svagheter, då jag hade velat undersöka även det tredje spelet i trilogin samt gå in i större detalj på de olika delarna av analysen. Men jag vill ändå påstå att undersökningen är av värde för historievetenskapliga studier av datorspel i allmänhet, och den är av särskild betydelse för övriga spel i *Assassin's Creed*-serien då narrativet utgör en kontinuitet genom de många olika spelen som alla är delar av en helhet. Ovidkommande det återstår ett faktum: jag kan klättra upp för tornet på en verklig katedral, återgiven i högupplöst detalj, för att få en bättre överblick över en stad som ser ut som den kan tänkas ha gjort för 500 år sen. Allt från säkerheten av min egna soffa. Detta gör *Assassin's Creed*-spelen till historiekulturella produkter.

Referenser

Tryckta källor

Carvalho, Vinicius Marino (2016). "Ghost in the Cartridge: History and Human Agency in Videogames". *gamevironments* 5, s. 104-131. Hämtad som PDF från: <https://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00105659-1.pdf>

De Groot, Jerome (2016). "History games", *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Routledge: London, s. 152-163. Hämtad som PDF från: <https://www-taylorfrancis-com.ludwig.lub.lu.se/books/9781315640754>

Grufstedt, Ylva (2013). *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III: Historiedidaktiska perspektiv på datorspel*. Lund. Hämtad som PDF från: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=3806011&fileOid=3806030>

Karlsson, Klas-Göran (2009). "Historiedidaktik: begrepp, teori och analys": Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.). *Historien är nu. En introduktion till historiedidaktiken*, Studentlitteratur: Lund, s. 23–70.

Karsenti, T., Bugmann, J., och Parent, S. (2019). *Can students learn history by playing Assassin's Creed?*, University of Montreal. Montreal. Hämtad som PDF från: http://www.karsenti.ca/Assassins_creed_Report_EN.pdf

Sander, L. Gilman (1987). "Leonardo Sees Him-Self: Reading Leonardo's First Representation of Human Sexuality", *Social Research Vol. 54, No. 1, Reflections on the Self*, John Hopkins University Press, s. 149-171. Hämtad som PDF från: <https://www-jstor-org.ludwig.lub.lu.se/stable/40970450>

Sjöland, Marianne (2016). *Historia från tidskriftsredaktionen: En komparativ studie av Populär Historias och History Today's historieskrivning*. Lund.

Hämtad som PDF från:

https://portal.research.lu.se/ws/files/16300600/Historia_fr_n_tidskriftsredaktionen_Marianne_Sj_land.pdf

Treter, Cecilia (2002). "I mötet med minnet –historiekulturer i Skandinavien", *Historisk Tidsskrift* 122:2. Hämtad som PDF från:

https://canvas.education.lu.se/courses/3386/files/159454?module_item_id=48572

— (2012). *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II* (Bioware). Meaningful Play 2012 Conference Proceedings. Hämtad som PDF från: http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_31.pdf

Wängdahl, Lars (2012). *The Worldliness of the Dragon Age: Origins Game World*. Meaningful Play 2012 Conference Proceedings. Hämtad som PDF från: http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_109.pdf

Elektroniska källor

Hsu, Jeremy (2010). A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome. *Livescience* (12 november, 2010). <https://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html> [åtkommen 18/05/2020]

Moss, Richard (2018). Assassin's Creed: An oral history. *Polygon* (3 oktober, 2018). <https://www.polygon.com/features/2018/10/3/17924770/assassins-creed-an-oral-history-patrice-desilets> [åtkommen 23/05/2020]

Koksal, Ilker (2019). Video Gaming Industry & Its Revenue Shift. *Forbes* (8 november, 2019). <https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2019/11/08/video-gaming-industry--its-revenue-shift/#1db65302663e> [åtkommen 10/05/2020]

Spel

Assassins's Creed: The Ezio Collection (2016). Utvecklare: Virtuos, Singapore. Utgivare: Ubisoft, Frankrike. Språk: engelska. Version: 1.2. Plattform: Xbox One X.

- *Assassin's Creed 2* (2009). Utvecklare: Ubisoft Montreal, Kanada. Utgivare: Ubisoft, Frankrike. Språk: engelska. Version: 1.2. Plattform: Xbox One X.
- *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010). Utvecklare: Ubisoft Montreal, Kanada. Utgivare: Ubisoft, Frankrike. Språk: engelska. Version: 1.2. Plattform: Xbox One X.

Bilaga

Bilaga A (*Assassin's Creed 2*)



Bilaga A 1: Ezios moders åsikt om Leonardo



Bilaga A 2: Leonardo da Vinci



Bilaga A 3: Leonardos dröm



Bilaga A 4: Leonardos flygmaskin



Bilaga A 5: Leonardo blir trakasserad



Bilaga A 6: Niccolò Machiavelli



Bilaga A 7: Lorenzo de Medici



Bilaga A 8: Rodrigo Borgia drüper Jacopo de Pazzi



Bilaga A 9: Rodrigo Borgia (t.v.) med Jacopo de Pazzi



Bilaga A 10: Rodrigo Borgia som påve Alexander VI



Bilaga A 11: Fra Girolamo Savonarola



Bilaga A 12: Francesco de Pazzi (t.h.) med sin son Vieri



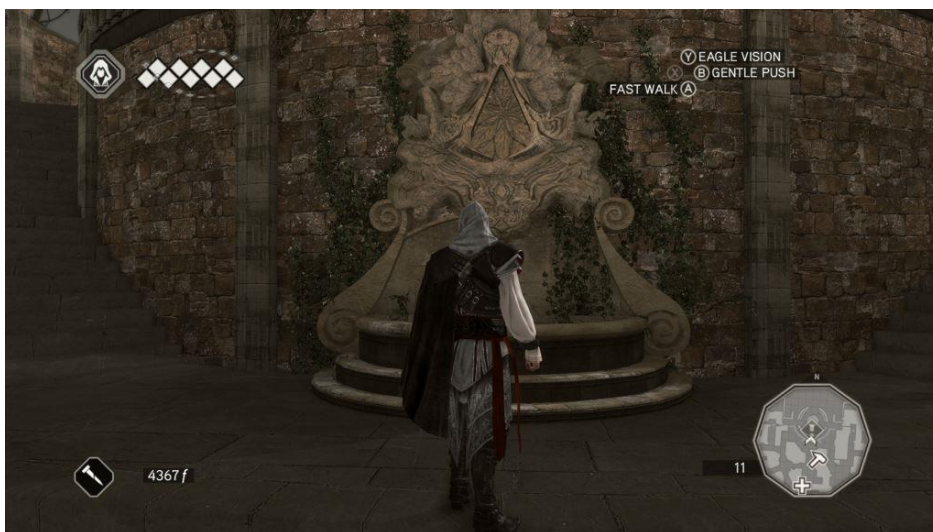
Bilaga A 13: Marco Barbarigo (i mitten, med skägg)



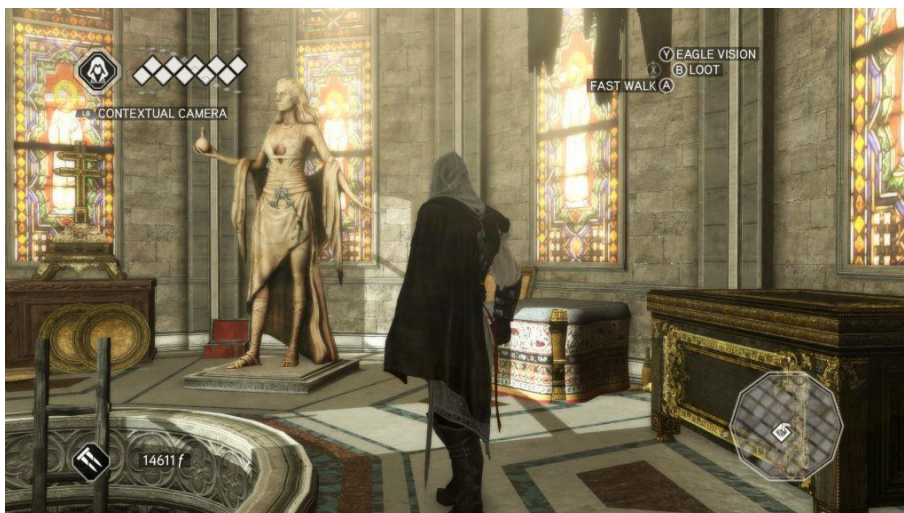
Bilaga A 14: Karneval i Venedig



Bilaga A 15: Bartolomeo d'Alviano



Bilaga A 16: Fontänen i Monteriggioni



Bilaga A 17: En gömd skatt i toppen på Santa Maria del Fiore



Bilaga A 18: Överblick över Florens



Bilaga A 19: Palazzo Pitti



Bilaga A 20: Santa Maria Novella



Bilaga A 21: Basilica San Lorenzo



Bilaga A 22: Santa Maria del Fiore, sedd framifrån



Bilaga A 23: Palazzo della Signoria



Bilaga A 24: Santa Maria del Fiore, sedd från sidan



Bilaga A 25: Santa Croce



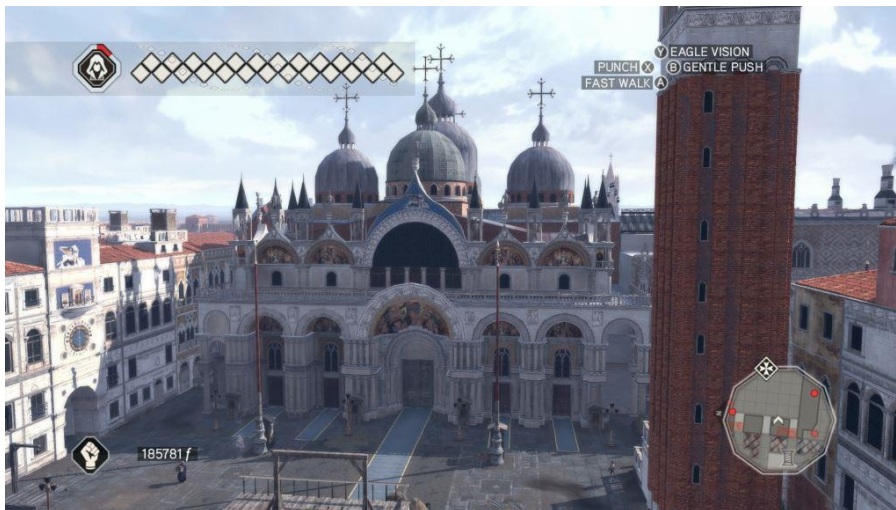
Bilaga A 26: Palazzo Medici



Bilaga A 27: Ospedale delle Innocenti



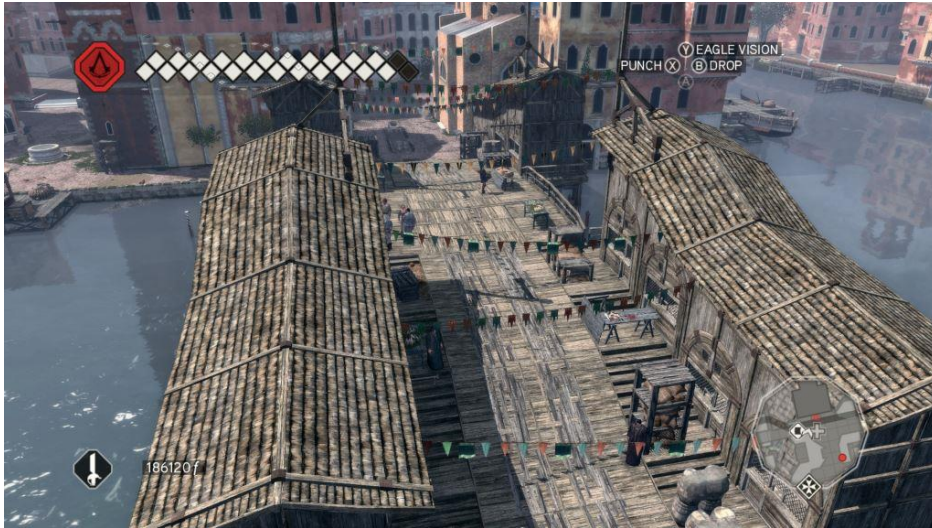
Bilaga A 28: Santa Trinita



Bilaga A 29: Basilica San Marco



Bilaga A 30: Palazzo Ducale



Bilaga A 31: Rialtobron



Bilaga A 32: San Giacomo de Rialto



Bilaga A 33: Santa Maria dei Gloriosa Frari



Bilaga A 34: Santa Maria della Visitazione



Bilaga A 35: Arsenalen



Bilaga A 36: Rocca de Ravaldino



Bilaga A 37: Abbazia di San Mercuriale



Bilaga A 38: Den antika romerska teatern utanför San Gimignano



Bilaga A 39: San Gimignanos många torn



Bilaga A 40: Santa Maria Assunta

Bilaga B (*Assassin's Creed: Brotherhood*)



Bilaga B 1: En äldre Leonardo



Bilaga B 2: Leonardos flygbombare



Bilaga B 3: Leonardos pansarvagn



Bilaga B 4: Leonardos eldkastande gondol



Bilaga B 5: Leonardos maskingevär



Bilaga B 6: Machiavelli ämnar att skriva om Ezios ledarskap



Bilaga B 7: Ezios och Machiavellis relation



Bilaga B 8: Cesare Borgia (i mitten)



Bilaga B 9: Ezio med Caterina Sforza



Bilaga B 10: Cesare med sin syster Lucrezia



Bilaga B 11: Vieri de Pazzi våldför sig på en kvinna



Bilaga B 12: Castel Sant'Angelo



Bilaga B 13: Peterskyrkan och det sixtinska kapellet



Bilaga B 14: Panteon



Bilaga B 15: Colosseum