

## **Førord**

Jeg har likt videospill så lenge jeg kan huske, og det første Assassin's Creed-spillet gikk rett inn på listen min over favoritter da det kom ut i 2007. Sannsynligvis var det det spillet som gjorde meg overbevist om at spillmediet på sikt kunne fortelle like komplekse historier som bøker og TV-serier. 10 år senere skriver jeg faglitteratur om spillserien. Livet er rart.

Takk til Asbjørn Dyrendal for lynrask gjennomlesning og kommentering. Det har utvilsomt hjulpet å få råd og tips fra noen med en god del mer erfaring. Jeg var usikker på hvordan det kom til å bli tatt imot at jeg tenkte å skrive masteroppgaven om videospill, men Asbjørn støttet valget fra første samtale, og forsikret meg om at det fantes mulige innfallsvinkler. Og det gjorde det jo.

Mamma og pappa fortjener mange takk. Pappa for å spre den samfunnsfaglige interessen gjennom flere opplysende samtaler, og mamma som tidlig lærte meg at fiksjon ikke bare er underholdende, men påvirker oss i hverdagslivet. Denne oppgaven er på mange måter et resultat av dere. Jeg må spesielt takke for oppmuntrende kommentarer, og at dere har latt meg snakke masse om oppgaven underveis, til tross for at ingen av dere er spesielt opptatt av videospill. Setter stor pris på det.

Takk til salsagjengen, som har betydd utrolig mye for mitt velvære her i Trondheim. For noen år siden hadde det vært utenkelig for denne introverte nerden å begynne med dans, men valget om å prøve er et av de beste jeg har tatt noen gang. Enten det er private treningsøkter eller sosialdans på Me, blir jeg alltid i godt humør av å henge med dere. Glad i dere.

Jean Bergane

Trondheim, mai 2017



## **Innholdsfortegnelse**

<b>Forord</b>	<b>i</b>
<b>1. Introduksjon</b>	<b>1</b>
1.1 Material og metode	2
1.2 Teori	5
1.3 Kapitteloversikt	7
<b>2. Populærkultur og religion</b>	<b>9</b>
2.1 Hva er populærkultur?	10
2.2 Konsumering på forbrukerens betingelser	11
2.3 Hva er religion?	13
2.4 Sammenhengen mellom populærkultur og religion	16
<b>3. Videospill og religion</b>	<b>19</b>
3.1 Hva er et videospill?	19
3.2 Sammenhengen mellom religion og videospill	22
<b>4. Spillere og spillutviklere</b>	<b>25</b>
4.1 Spillutviklere	27
4.1.1 Ubisoft Montreal	28
4.2 Assassin's Creeds spillere	30
<b>5. Assassin's Creed, et overblikk</b>	<b>33</b>
5.1 Sammendrag av Desmondsagaen	34
5.2 Religionskritikk	38
5.3 Filosofisk bakgrunn	43
<b>6. Materiell religion</b>	<b>47</b>
6.1 Hvorfor analysere historiske fremstillinger?	48
6.2 Islam	51
6.3 Kristendom	54
6.4 Mohawk-religion	58
6.5 Spillerreaksjoner	61
6.5.1 Ikke-troende spilleres reaksjoner	61
6.5.2 Reaksjoner på fremstillingen av mohawkenes religion	62
6.5.3 Muslimske spilleres reaksjoner	63
6.5.4 Reaksjoner på fremstillingen av kristendom	64
6.5.5 Oppsummering av spillerreaksjoner	67

<b>7. Konspirasjonsteorier</b>	<b>69</b>
7.1 Konspirasjonsteorier og pseudovitenskap i Desmondsagaen	70
7.1.1 Ubisoft Montreals valg av konspirasjoner	74
7.2 Konspirasjonsteorienenes kilder	75
7.2.1 Superkonspirasjonens kildemateriale	76
7.2.2 Endetidsfortellingens kildemateriale	79
7.2.3 Andre kilder	82
7.3 Fiksjonsinspirert og -integrerende religion	83
7.3.1 Spillerreaksjoner på Desmondsagaens konspirasjonsteorier	85
7.3.2 Spillende konspirasjonsteoretikere	92
<b>8. Avslutning</b>	<b>95</b>
8.1 Veien videre	98
<b>Litteratur</b>	<b>99</b>
<b>Nevnte spill</b>	<b>120</b>
<b>Abstract</b>	<b>121</b>

## 1. Introduksjon

Videospill er oppslukende nok til at mange spillere bruker flere tusen timer av livet sitt i virtuelle verdener. Der kjemper de mot drager, romvesener, zombier, guder, politiske og religiøse bevegelser. De går, svømmer, rir, kjører og flyr i timevis for å oppdage og kartlegge nye områder. De redder ofte jorden og universet, men har også sett verden gå under. De dreper hverandre uten å blunke mangfoldige ganger. De dør og står opp igjen, men har også dødd for godt. Andre ofrer seg for dem, og de ofrer seg for andre flere ganger enn de kan telle. Det er over 1.2 milliarder av dem (Spil Games, 2013: 4), og videospillindustrien er nå verdt over 100 milliarder dollar (Newzoo, 2016a). Tallene er stigende.

Religionsvitenskapelig forskning på videospill har siden 2011 økt betraktelig, men er fortsatt i en startsfase med mye materiale å ta av. Man kan lett finne representasjoner av religion i videospill, og dessuten se nærmere på hvordan spillinnhold blir produsert og mottatt.

Diasporasamfunnet *Universal Society of Hinduism* reagerte svært negativt på at noen av deres guddommer var spillbare karakterer i *Hanuman: Boy Warrior* (2009) og *Smite* (2014); Sony ble truet med søksmål etter at de slapp *Resistance: Fall of Man* (2006), fordi spillerens karakter må bekjempe romvesener i Manchester Cathedral, og kirken mente volden som utspilte seg der var skjending av hellig rom; Valve betalte en spiller tilbake det han hadde brukt på *BioShock Infinite* (2013), etter han forklarte at han av religiøse grunner ikke kunne gjennomføre den obligatoriske dåpsscenen i spillet; noen vil hevde at videospill som portretterer Koranen må ligge øverst i spillhylla.

Oftest er det en minoritet av spillerne som reagerer negativt på spillinnholdet, men hvordan majoriteten mottar videospill kan også være religionsvitenskapelig interessant. Kanskje er innholdet tilpasset for å støte færrest mulig, som når all religionskritikk i det enormt populære og satiriske spillet *Grand Theft Auto V* (2013) er rettet mot scientologi, ufologi, nyateisme og fundamentalistisk kristendom. Spillutviklere skal tjene penger, og store spillselskaper skal tjene store penger.

I videospillindustrien er det noen få store titler som står for størsteparten av inntektene (Ivory, 2016: 15), såkalte AAA-titler, videospillenes blockbusters. *Assassin's Creed*-spillene, utviklet av Ubisoft Montreal, er en AAA-spillserie. Serien har solgt over 100 millioner eksemplarer (Reparaz, 2016), og med mulighet til å kjøpe brukt, låne eller laste ned videospill ulovlig er

det definitivt mange millioner mennesker som har opplevd spillene. I desember 2016 fikk spillserien sin første kinofilm, og ved siden av filmen finnes det også bøker og tegneserier med egne historier fra spilluniverset, klesprodukter, brettspill, samleobjekter og leker inspirert av serien. Assassin's Creed er ikke bare en spillserie, men definitivt et stort populærkulturelt fenomen. I denne oppgaven skal jeg se nærmere på de første fem spillene i serien.

## 1.1 Material og metode

I *Understanding Video Games, Third Edition* (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016) nevner forfatterne fem kategorier som kan analyseres i videospillsammenheng: (1) regler og det spillmekaniske, narrativet, videospillet i seg selv; (2) spillernes bruk av videospillet; (3) videospillet plass i kulturen og bruk av kulturen; (4) videospillet filosofiske bakgrunn; og (5) kvantitative analyser av typen 'hvor mange gjorde hva når i spillet' (s. 10-12). Her har punkt 1-4 fått min oppmerksomhet, da jeg ikke relevante kvantitative data tilgjengelig.

I løpet av denne oppgaven vil jeg undersøke fremstillingen og forståelsen av religion i det religiøse miljøet som hører til de fem første Assassin's Creed-spillene, den såkalte Desmondsagaen, navngitt etter hovedkarakteren Desmond Miles. Jeg vil forsøke å forklare hvorfor religion fremstilles som det gjør i spillene, med bakgrunn i samfunnet, produsentene og forbrukerne, og vise hvorfor spesielt aktøranalyse er viktig i religionsvitenskapelig videospillforskning. Jeg skal analysere spillenes innhold og presentere likheter og forskjeller mellom produsentenes og forbrukernes forståelse av dette innholdet. Jeg vil vise eksempler på at spillernes religiøse overbevisninger påvirker hvordan de mottar innholdet, og at spillere altså ikke er passive mottakere, men aktive tolkere. Jeg vil også teste påstanden om at videospill reflekterer kulturen til samfunnet de ble laget i, og dermed er kulturelle artefakter.

For å kunne undersøke alt jeg ønsket har jeg fulgt Grieves såkalte 'documentary style methodology', en flermetodisk tilnærming han sammenligner med 'New Game Journalism' og autoetnografi. Han argumenterer for å spille videospillene man analyserer og samle mest mulig data også fra andre kilder knyttet opp mot spillene, uten å ha noen hypotese i forveien om hva man vil finne (Grieve et al. 2015a: 100). Jeg har samtidig fulgt Šisler, Masso og Abrams råd om å aktivt lete etter representasjoner av det eller de religiøse i videospill (Šisler, 2014: 112. Masso og Abrams, 2014: 50, 58). Šisler argumenterer for at man kan (1) analysere det audiovisuelle gjennom bilder og video tatt i spillene, (2) bedrive ulike typer tekstanalyse for det narrative, og (3) benytte regel-system-analyse fra fagfeltet game studies for det

prosessuelle i videospillene (Šisler, 2014: 112-113). Regel-system-analyse er analyse av spillmekanikker, og kan avdekke hvordan religiøse representasjoner er inkludert i videospilletts regler: for eksempel kan det være interessant å finne ut om det er en fordel å tilhøre noen spesifikke religioner i strategispill eller rollespill som åpner for valg av religiøs tilhørighet.

I religionsvitenskapelig spillforskning er det en pågående debatt rundt hvorvidt man faktisk må spille videospillene man vil analysere, men også de som ikke mener det er helt nødvendig argumenterer for at det er nyttig (Grieve et al. 2015a: 122-3. Grieve et al. 2015b. Heidbrink et al. 2014: 42.). Bainbridge og Šisler argumenterer eksempelvis begge for å finne og notere ned spillinnhold og –mekanikker, samt å ta bilder som man senere kan analysere (Bainbridge, 2013: 19, 227. Šisler, 2008: 206). Radde-Antweiler, Waltmathe og Zeiler argumenterer for å finne videospilletts narrativ og miljø, som innebærer alt spillinnholdet (2014: 14). De tre og Masso og Abrams argumenterer dessuten for nytten av video-opptak av spillene (Radde-Antweiler et al. 2014: 14. Masso og Abrams, 2014: 51, 63). Bainbridge og Šisler argumenterer også for å benytte videospilletts paratekster, som instruksjonshefter eller manualer, nettsider dedikert til videospillene, og andre tekster om spillinnholdet for å få en fullstendig oversikt (Bainbridge, 2013: 19, 29. Šisler, 2008: 206).

I denne oppgaven var det også fordelaktig å spille videospillene for å forstå hva spillere diskuterte og snakket om til den aktør- og kultursentrerte delen av oppgaven. Jeg har fulgt Knolls oppfordring om å oppsøke alle scenarioer og deler av narrativ, og utnytte alle spillmekanikker (2015: 222-3): man må forsøke å skape seg et så korrekt inntrykk som mulig over hvilke muligheter videospillet gir og hva det inneholder. Jeg har derfor gjennomført fullstendige gjennomspillinger av de fem videospillene med alt tilleggsinnhold for å oppleve alt innhold i videospillene. Ingen av videospillene har rollespillelementer som forandrer narrativet, så flere gjennomspillinger var ikke nødvendig.

Jeg tok bilder av enkelte scener, samt notater av spillmekanikker og narrativ underveis, og i tilfeller hvor jeg manglet notater har jeg sett gjennomspillingsvideoer på YouTube<sup>1</sup>. Jeg tok ikke videoopptak selv, og benyttet ikke muligheten til å analysere Let's Plays<sup>2</sup> eller

---

<sup>1</sup> MrRetroKid91s gjennomspillinger av hovedhistorien. <https://www.youtube.com/user/MrRetroKid91/playlists>

<sup>2</sup> Videoer hvor man følger en spillers gjennomspilling av et spill. Spilleren kommenterer fritt over det som skjer i spillet. Ofte brukes humor, og flere såkalte let's-playere ser på seg selv som komikere.

kommentarfelt på YouTube, som Radde-Antweiler og Zeiler har oppfordret til (2015). Spesifikt har jeg sett etter og notert innhold som fremstiller islam/muslimer, kristendom/kristne, urfolksreligioner og andre religiøse bevegelser, konspirasjonsteorier og religionskritikk. I praksis fant jeg raskt at narrativet var det viktigste, da spillmekanikker i *Assassin's Creed* i liten grad har religionsvitenskapelig relevans.

Enkelte videospill gir spillere mulighet til å forandre spillmekanikker og modeller slik at spillerne selv kan være med på å gjøre spillene til sine egne. Man kan altså reprogrammere deler av videospill for å skape såkalte mods<sup>3</sup>. *Assassin's Creed* ble primært laget til spillkonsoller det er vanskeligere å modde til, og Ubisofts spillmotor er ikke åpen eller offentlig. Dette gjør at moddere kun har kunnet modde det som ikke endrer skript<sup>4</sup> i spillene. I *Assassin's Creed* vil det si enkle, visuelle settinger, som skarpere farger og kontraster, samt noen nye farger på klær til hovedpersonene. Jeg har derfor valgt å ikke analysere mods, men oppfordrer andre i feltet til å gjøre det om man skal analysere videospill med mer interessant brukergenerert innhold. Ubisoft har økonomisk sett ingenting å tjene på å gjøre det enklere å modde, ettersom brukergenerert innhold forlenger levetiden på spill, og Ubisoft vil selge nye videospill i serien omtrent hvert år.

Nettressurser er også svært nyttige i videospillforskning. Heidbrink, Knoll og Wysocki hevder man blant annet kan finne spilleres mottakelse av videospillene ved å studere «... 'gaming wikis' or community fansites» (2015: 70). Forfatterne mener også det kan være givende å bruke sosiale nettverk, diskusjonsfora, chatterom, andre wikier og nettsamfunn som Facebook og Reddit som kilder, avhengig av oppgaven (s. 78). Jeg har benyttet wiki-sider skapt av spillere og lest en rekke kommentarer på ulike nettsider dedikert til videospillene, samt sider hvor det snakkes om videospillene, blant annet i forbindelse med konspirasjonsteorier. Oppgaven min følger slik Heidbrink, Knoll og Wysockis oppfordring om en blanding av spill- og aktøranalyse [*game-immanent* og *actor-centered approach*] (2014: 16-17). Hvordan religion i spillmediet *generelt* påvirker spillere er omtrent umulig å si, da ingen har forsket på dette. Det er derimot mulig å se hva enkeltspillere skriver om egne opplevelser i møte med religion i flere internettfora. Man kan ikke generalisere på bakgrunn av disse kommentarene, men kan få et innblikk i hvordan religion i videospill *kan* påvirke spillere.

---

<sup>3</sup> Forandrede/modererte utgaver av (deler av) spillene. De som skaper mods kalles moddere. Prosessen kalles å modde (gjøre modifikasjoner).

<sup>4</sup> Et skript er en fil som inneholder kommandoer i et skriptspråk.



Til slutt har jeg også funnet litteratur på hvem spillutviklere og spillere av Assassin's Creed-serien er. Hverken spillernes eller spillutviklernes religiøse overbevisninger er lett tilgjengelig, men man kan gjøre noen antagelser ved å se på bransjerapporter som spør om utvikleres alder, kjønn og utdanning, samt lokasjon for Ubisoft Montreal, og se hvilke markeder som primært kjøper Assassin's Creed-spillene. Der 'kristne' videospill er laget av og for kristne, er Assassin's Creed-spillene populærkulturelle produkter skapt for spillere fra flere religioner, som fra utsiden kun har til felles at de liker action-adventure-sjangeren innen spillmediet. Ved hjelp av enkle demografiske sammenligninger av spillutviklere, spillere og samfunnet for øvrig, kan jeg sannsynliggjøre at både Assassin's Creeds spillere og spillutviklere er mindre religiøse enn gjennomsnittspersonen. Dette argumenterer jeg for at kan være med på å forklare fremstillingen av religion i spillserien. Ved å vise at spillutviklere setter profitt over kunstnerisk frihet og primært skaper de spillene spillere vil ha, kan jeg også argumentere for at det spesielt er spillernes syn på religion vi finner igjen i spillserien. Spillene er altså i første rekke kulturelle artefakter for en hypotetisk spillerkultur.

## 1.2 Teori

Forskning på spillmediets mulighet til å påvirke spillere har hovedsakelig tatt for seg sammenhengen mellom spilling og voldelig oppførsel, med uklare resultater (Coulson og Ferguson, 2016). Tanken har vært at spillere utøver vold i spill, ofte mot belønning, og bruker spillene som modeller for hvordan man burde oppføre seg også utenfor spilluniverset. Hypotesen om at spillere gjennom spilling lærer voldelig oppførsel er gjerne basert i sosial læringsteori (Bandura, 2002). Med pedagogisk bruk av videospill har man enkelt kunne bevise at visse spillere lærer noe av noen videospill, men det er vanskelig å vite hvorfor og hvordan enkelte lærer mens andre ikke gjør det (Sherry, 2016: 126-7).

Sosialisering er betegnelsen på «...de sosiale prosessene som fører til at individer tar opp i seg, eller internaliserer, samfunnets normer og atferdsmønstre. Med andre ord at de blir som de andre i samfunnet» (Skirbekk, 2015). Denis McQuail skriver om massemediers rolle i sosialisering at «... the media are continually offering pictures of life and models of behaviour in advance of actual experience. In doing so, media portrayals can shape attitudes and normative standards» (2010: 492). Mediene kan altså skape modeller å etterligne, eller

forestillinger om hva som er normalt. Dette kalles kultivasjonsteorien<sup>5</sup>. McQuail hevder at massemedier som regel støtter og underbygger samfunnets status quo, og sjelden utfordrer institusjoner. Ifølge flere sosialiseringsteorier gjør massemedier oss derfor konforme gjennom mainstreaming<sup>6</sup> av verdier, tanker og ideer. McQuail påpeker samtidig forbrukernes mulighet til å velge hva de konsumerer, og at mange kilder til sosial læring må spille sammen i sosialiseringsprosessen (s. 492-6). Alle forbrukere konsumerer først og fremst som sammensatte individer. Jeg skal vise til flere teorier om konsumering i kapittelet om populærkultur (2.2), og vil gjennom oppgaven vise at forbrukere kan konsumere produkter på vidt forskjellige måter (6.5 og 7.3.1).

I denne oppgaven vil jeg benytte Radde-Antweiler, Waltmathe og Zeilers analytiske konsept, *gamevironments* (2014), som bygger på Berger og Luckmanns sosialkonstruktivisme (1967). Ifølge sosialkonstruktivismen er kulturelle og religiøse systemer sosialt skapte, og kan forandres av individenes egen konstruksjon av deres identitet. Hvis videospill kan påvirke individer og deres sosiale virkelighet, kan de i effekt også påvirke kulturer, religioner eller samfunn. De fleste spillere forandrer seg ikke i særlig grad av å spille Assassin's Creed-serien, men jeg vil vise at serien *kan* påvirke enkelte spillere såpass sterkt at deres forståelse for virkeligheten forandres. Det avhenger sannsynligvis av hvilken virkelighetsforståelse spillerne allerede hadde da de begynte å spille spillene.

Radde-Antweiler, Waltmathe og Zeiler viser at videospill kan gi spillere store etiske dilemmaer, og at valgene spillerne tar kan være knyttet til religiøse verdier eller moralske normer (2014: 16, 24-6). Altså kan religiøs bakgrunn ha noe å si for hvordan man spiller og mottar spillinnholdet. Det skal jeg vise at stemmer for Assassin's Creeds spillere også. Forfatterne påstår medialisering<sup>7</sup> har medført at «... the processes of communicative construction of reality are increasingly marked by technical media» (ibid. 12), og viser til Knoblauch (2014) som mener medialisering av religion kan skape populærreligion eller folkereligion på individers premisser. Tekniske medier, deriblant datamaskiner, internett og spill, påvirker individers og derfor også det sosiale kollektivets virkelighetskonstruksjon i

---

<sup>5</sup> Kultivasjonsteorien sier kort fortalt at mediene konstruerer forestillinger og vrangforestillinger om virkeligheten. Hvis man ser mye vold på TV kan man for eksempel anta at samfunnet er voldeligere enn det egentlig er.

<sup>6</sup> Kulturelle og sosiale forskjeller viskes ut ved å presentere alle forbrukere det samme. Forbrukere blir likere og likere hverandre.

<sup>7</sup> Medias logikk påvirker institusjoner og forholdet mellom dem. Media er og blir grunnleggende referanse for hva som er 'riktig' (Hagen og Wold, 2009: 172-3). Media tar over andre institusjoners funksjoner.

større grad enn noen gang. Videospill kan påvirke hvordan enkelte ser på, utøver og snakker om religion, og fremstillingen av religion i videospill er selv et produkt av dette.

I denne sammenhengen er det fruktbart å skaffe seg oversikt over spillseriens religiøse miljø eller gameenvironment, som nevnt. Radde-Antweiler, Waltmathe og Zeiler sier gameenvironment innebærer (1) spilllets og spillernes miljø, samt (2) det kulturelle og religiøse miljøet spillet ble laget i (2014: 14-15). Gjennom denne oppgaven vil jeg i første rekke kartlegge Assassin's Creeds religiøse miljø ved å undersøke (1) spillenes innhold og aktørers forståelse av spillinnholdet, samt forsøke å forklare hvilke slutninger vi kan trekke når vi betrakter likheter og forskjeller i forståelsen av dette innholdet. Det er begrenset i hvilken grad jeg kan kartlegge det (2) kulturelle og religiøse miljøet spillene ble laget i, men dette gjøres blant annet ved å vise til spillutviklernes og spillernes bakgrunner, samt sannsynlige kilder til spillseriens konspirasjonsteorier.

### **1.3 Kapitteloversikt**

Det har som nevnt ikke blitt forsket mye på sammenhengen mellom videospill og religion, men feltet populærkultur og religion er noe større. I **andre kapittel** vil jeg rettferdiggjøre bruken av perspektiver fra dette feltet. Jeg definerer populærkultur, og viser at Assassin's Creed-serien kan sees som et populærkulturelt produkt. Jeg tar opp teorier om konsumering av populærkultur, og viser hvordan disse er relevante for oppgaven. Stuart Halls koding/dekoding-modell presenteres, og den går til dels igjen gjennom resten av oppgaven. Jeg skal dessuten definere religion og vise på hvilke ulike måter religion og populærkultur henger sammen. I **tredje kapittel** vil jeg definere videospill, forklare hva som gjør videospill til et spesielt interessant medium, og forklare den spesifikke sammenhengen mellom videospill og religion.

**Fjerde kapittel** handler om produsentene og forbrukerne av Assassin's Creed. Hvem er de, og hva kan vi si om deres religiøsitet eller syn på religion? **Femte kapittel** gir et sammendrag av Desmondsagaens hovedhistorie, og jeg presenterer og forklarer spillseriens religionskritiske innhold og filosofiske fundament, delvis med bakgrunn i det jeg har funnet ut om produsentene og forbrukerne.

**Sjette kapittel** handler om materiell religion i Assassin's Creed-spillene. Jeg viser hvordan islam, kristendom og mohawk-religion er fremstilt i spillserien, og hvordan spillere og

kritikere har reagert på fremstillingen. Jeg beskriver også likheter og ulikheter i produsenters og forbrukeres forståelse av spillinnholdet.

**Syvende kapittel** handler om konspirasjonsteorier. Jeg oppsummerer flere av spillenes konspirasjonsteorier, og forsøker å finne noen av kildene Ubisoft Montreal har hentet fra for å kunne inkludere dem til spillets religiøse miljø. Jeg presenterer enkelte spilleres mottakelse av konspirasjonsteoriene, og viser at noens tolkninger passer Markus A. Davidsens kategorier fiksjonsinspirert eller fiksjonsintegrerende religion.

I **åttende kapittel** avsluttes oppgaven, og jeg deler mitt håp for kommende religionsvitenskapelig videospillforskning.

## 2. Populærkultur og religion

Forskning på koblingen mellom religion og videospill er relativt ny, men det har blitt forsket på religion og populærkultur minst et tiår lenger. Svært populære spillserier som Assassin's Creed kan regnes som populærkultur, og det finnes derfor allerede et felt innenfor religionsvitenskapen jeg kan hente begreper og problemstillinger fra. Blant annet kan jeg se til Bruce David Forbes, som påstår at populærkultur og religion forholder seg til hverandre på minst fire forskjellige måter: (1) Det er religion i populærkultur, (2) populærkultur i religion, (3) populærkultur som religion, og (4) dialog mellom populærkultur og religion (Forbes, 2000: 10-18). I dette kapittelet vil jeg definere populærkultur og religion, og vise hvilken relasjon mellom de to vi finner igjen når vi betrakter Assassin's Creeds religiøse miljø.

I Assassin's Creed-serien er det mange representasjoner av religion, som passer Forbes første kategori. Man kan finne islam og muslimer, kristne og kristendom, 'guder', religiøse tilhengere av Romulus, nord-amerikansk urfolksreligion og andre trossystemer. Avhengig av religionsdefinisjon er det dessuten mulig å plassere spillenes store samling av konspirasjonsteorier innenfor denne første kategorien.

Spillserien har til en viss grad skapt dialog mellom populærkultur og religion, som passer Forbes fjerde kategori. Blant annet har spillutviklerne kontaktet representanter for og eksperter på amerikanske urfolk, for å forsikre seg om at de ikke støtet noen med representasjonene i Assassin's Creed III, som finner sted i 1700-tallets Nord-Amerika. Noen katolikker har kritisert serien for representasjonen av deres religion i Assassin's Creed II og Assassin's Creed Brotherhood, mens andre spillere har påpekt at det ikke er katolisismen generelt, men ledere av kirken på 1400-1500-tallet som kritiseres. Serien sier, i alle fall innledningsvis, også at det er verdt å kjempe for fri vilje, uten å påstå at den frie viljen er gitt av noe overnaturlig: snarere tvert imot. Ettersom fri vilje er vanlig tematikk i religioner kan dette også være eksempel på dialog mellom populærkultur og religion.

Avhengig av religionsdefinisjon kan deler av spillserien påstås å ha blitt del av noen spilleres religion, som passer Forbes tredje kategori. Dette kommer jeg tilbake til i kapittelet om seriens konspirasjonsteorier og spillerne som inspireres av dem (7.3). Nå skal jeg først rettferdiggjøre min påstand om at Assassin's Creed-serien er populærkulturelle produkter.

## 2.1 Hva er populærkultur?

‘Kultur’ brukes gjerne til å referere til ideer, produkter, praksiser og verdier i menneskelige samfunn. I denne oppgaven benytter jeg Clarks forståelse av kulturbegrepet i *Understanding Religion and Popular Culture*, som igjen bygger på Storeys (2009) beskrivelse av kultur: «The term ‘culture’ should be used to refer to *all* the potentially signifying products and practices of a society, regardless of the economic, political, religious or social class in which they originate» (Clark, 2012: 6). Alt som kan tolkes av noen kan altså være kultur, ifølge denne definisjonen. Med en fungerende definisjon av kultur må vi forklare hva som gjør populærkulturen spesiell.

Man kan forstå populærkultur som folkekultur eller massekultur. De to kan blandes og ha store overlappinger, men i denne oppgaven tar jeg for meg populærkultur som massekultur. Et naturlig spørsmål er da hvor stort et kulturelt fenomen må være før det kan regnes som massekultur (Forbes, 2000: 4). Som nevnt har Assassin’s Creed-serien flere millioner spillere, noe som i seg selv er hovedargumentet for at denne videospillserien kan regnes som populær. Klassen viser til en forståelse av høykultur som drevet av kunstnerisk frihet – og derfor avhengig av økonomisk hjelp fra de rike, - mens populærkulturen er kommersiell og drevet av forbrukernes krav i større grad enn artistiske visjoner (Klassen, 2014: 19). Populærkultur er altså ikke bare kultur mange har et forhold til, men som mange bruker penger på. Clark spesifiserer ytterligere at populærkultur er «... widespread and well-liked products, practices, themes, and values that have achieved their popular status as a result of their dissemination through the vehicles of modern technology, including mass marketing strategies» (Clark, 2012: 8). Slik unngår man blant annet å se på gamle, populære religiøse tekster som populærkultur.

Forbes og Clark viser at populærkultur reflekterer oss, ettersom det er offentligheten eller ‘folk flest’ som gjør at noe blir populært. Det er forbrukerne som kjøper de populærkulturelle produktene. Samtidig hevder de at populærkultur også former oss og hvordan vi ser på og forstår blant annet religion (Clark, 2012: 9). «If selective images emphasize certain groups or experiences and neglect others, our perceptions of reality may be altered» (Forbes, 2000: 4-5). Ulike diskurser kan blant annet skape ‘sannhetsregimer’ (Foucault, 1977) som gjør det vanskelig å tenke på alternative sannheter. Et populært eksempel er forskjellen på å bli kalt terrorist og frihetskjemper av media.

Diskurser i populærkultur er med på å forme kunnskap, og som et eksempel fra spillindustrien har Šisler (2014) sett en stor økning i vestlig-produserte videospill som portretterer muslimer som fienden etter 9/11. I vestlige skytespill ser man sjelden sivile muslimer, men militante islamister er overalt, og dette kan være med på å forme spilleres forståelse av islam og muslimer. Det er samtidig viktig å huske på at spillere ikke nødvendigvis må være enige med narrativet de får presentert. I neste delkapittel skal jeg vise at forbrukere ikke trenger å være passive mottakere, men kan være aktive tolkere, og tolke produkter på andre måter enn produsentene har tenkt seg.

## **2.2 Konsumering på forbrukerens betingelser**

Vi lever i et forbrukersamfunn, og som nevnt er masseforbruk av noen kulturelle produkter hovedårsaken til at vi kaller disse produktene for populærkulturelle produkter. Innenfor marxismen tenkte man seg at produsentene og kapitalistene satt med makten, og benyttet populærkulturen for å sosialisere massene gjennom masseproduksjon og markedsføring av noen typer tanker og verdier, eller diskurser: altså var alle populærkulturelle produkter ideologisk ladet med hva enn kapitalistene ville, og forbrukerne kunne enkelt manipuleres. Et slikt ideologisk hegemoni tvinger arbeiderklassen til å akseptere den styrende klassens ideologi ved å bombardere arbeiderne med meldinger om at de må kjøpe spesifikke produkter og tjenester for å bli lykkelige. Ifølge Frankfurtskolen er populærkultur et verktøy brukt til å underholde folk for å passivisere dem. Selv opprørske kulturstrømninger som punk og rap blir kommersialisert og ufarliggjort (Klassen, 2014: 34-6). Jeg skal i dette delkapittelet presentere alternative forståelser.

Et positivt syn på konsum er blant annet fremmet av de Certeau (1988), som mener forbrukerne kan skape egne identiteter gjennom konsumering ved å benytte produkter på andre måter enn produsentene har tenkt seg. Adam Possamai har også skrevet om kulturelt konsum, og hvordan forbrukere tolker og former det de konsumerer for å skape 'subjektive myter'. I forbindelse med populærkultur brukes blant annet science fiction og horror-narrativ som kulturelle reservoarer for konstruksjonen av slike subjektive myter (Possamai, 2002: 204-207). Possamai bygger på de Certeau (1988) og Lipovetsky (1987, 1993) og hevder at forbrukeren ikke passivt mottar kultur, men bestrider innholdet for å skape sin egen identitet gjennom tolkning. Possamai mener konsumering for Lipovetsky handler om å konstruere

individuell identitet: i en postmoderne verden er nemlig makroidentiteter<sup>8</sup> mindre viktig enn individuell identitet og personlighet (s. 201, 210). Det er forbrukeren selv som bestemmer hva og hvordan han eller hun vil konsumere, ikke religiøse tekster eller ledere (Possamai, 2009: 28). Jeg skal senere vise at Assassin's Creed som en populærkulturell tekst også kan være med på å forme noens religiøsitet, og i effekt personlighet (7.3). Possamai oppsummerer det slik: «texts are consumed by the reader, construct who the reader is, and (re)define the reader's self» (2002: 210).

I den delen av medievitenskapen som kalles kulturelle studier [Cultural studies] har Stuart Hall utmerket seg med koding/dekoding-modellen. Produsenter koder mens forbrukere dekoder det som kommuniseres. Hall (1993: 100-3) nevner tre måter å dekode kommunikasjon på: (1) den dominante, hvor forbruker dekoder det som kommuniseres nøyaktig som produsenten vil; (2) den forhandlede, hvor forbruker forstår produsentens kode, men velger å tilpasse den egne kontekster og betingelser; og (3) den opposisjonelle hvor forbruker dekoder det som kommuniseres på en måte helt ulikt det produsenten ønsket å formidle. Forskjellen mellom budskapene som kodes og dekodes her kan si mye om det sosiale og politiske klimaet i samfunnet (Klassen, 2014: 21). Hvis PETA mener Pokémon oppfordrer til dyremishandling, eller evangelikalske kristne mener Teletubbies påvirker barn til å bli homofile, er det opposisjonelle dekodinger som er verdt å forsøke å forstå.

Hall skriver at produsentene skaper produktene, men at de selv også er påvirket av sosiokulturelle og politiske meninger og idéer. Produkter formes blant annet av «... historically defined technical skills, professional ideologies, institutional knowledge, definitions and assumptions, assumptions about the audience and so on» (Hall, 1993: 92). Publikummet eller forbrukerne selv er altså blant produktenes kilder. Hall mener at produsenter skaper og vedlikeholder dominante koder eller diskurser, at disse kodene kan naturaliseres<sup>9</sup>, og har «... the institutional/political/ideological order imprinted in them...» (s. 95, 98). Kodingen av produkter begrenser hvordan forbrukere kan dekode dem, ellers kunne man ikke snakket om en effektiv kommunikativ utveksling i det hele tatt (s. 100). Samtidig finnes det misforståelser, og disse må oppstå når forbrukerne dekoder kommunikasjonen på

---

<sup>8</sup> Possamais eksempler på makroidentiteter er klasse, kjønn, etnisitet og religion (Possamai, 2009: 79).

<sup>9</sup> «They produce apparently 'natural' recognitions. This has the (ideological) effect of concealing the practices of coding which are present» (Hall, 1993: 95). Naturalisering betyr at kodene har blitt så dominerende i en kultur at forbrukerne ikke lenger tenker over at kodene er skapte. Et eksempel kan være dersom alle forbrukere setter likhetstegn mellom islamist og terrorist. Naturaliserte koder skaper altså Foucaults 'sannhetsregimer' (1977).



andre måter enn det produsenten(e) har ønsket. De dominante, forhandlede og opposisjonelle måtene å dekode på viser at forbrukeren ikke alltid er en passiv mottaker av innhold, men kan være en aktiv tolker.

Konsumering betyr for noen passiv absorbering, og for andre valg og handlekraft. Den vestlige videospillindustrien sprer vestlig kultur til hele verden, og kan potensielt fungere kulturelt homogeniserende. Kanskje bidrar industrien til den såkalte McDonaldiseringen<sup>10</sup>. Men spillere tolker også innholdet ulikt, og får dermed nye og forskjellige kulturelle inntrykk, noe jeg vil vise i senere kapitler. Med Halls modell vil jeg vise til både dominante (produsenters), forhandlede og opposisjonelle måter å dekode Assassin's Creed på. Noen spillere ser den religionskritiske ateisten Altair som en kul muslim, og andre ser på konspirasjonsteoriene som nevnes i spillet som ekte, til tross for at produsentene gjør det veldig klart at spillet skal tolkes som fiksjon allerede i spillets åpningssekvens. Forhandlede og opposisjonelle dekodinger er i så måte svært interessante hvis man vil vite mer om minoriteters møte med videospill, mens dominante dekodinger kan si mer om et flertall av spillerne eller samfunnet for øvrig.

### **2.3 Hva er religion?**

I denne oppgaven skal jeg dele det jeg har oppdaget i Assassin's Creeds religiøse miljø eller gameenvironment (Radde-Antweiler et al. 2014: 14-15). Jeg skal snakke om tradisjonelle religioner som kristendom og islam, nord-amerikansk urfolksreligion, den fiktive Romulus-kulten og åndsretningen hermetisme. Jeg vil dessuten beskrive konspirasjonsteorier med tilhørende pseudovitenskap. Jeg trenger altså en religionsdefinisjon som kan inkludere alt dette.

Med en religionsvitenskapelig utdanning har man sannsynligvis en tendens til å se religioner der andre ikke gjør det. Det er derfor viktig å reflektere over sin egen bakgrunn som forsker, og hvilken kunnskap man selv besitter når man spiller og analyserer (Heidbrink et al. 2015: 75). Eksempelvis ville spillere som tror på konspirasjonsteorier fra spillene vanligvis ikke sett på seg selv som religiøse av den grunn.

---

<sup>10</sup> Hele verden blir lik på grunn av kulturell homogenisering eller mainstreaming av kulturen. Den vestlige/amerikanske kulturen finnes igjen overalt.

Chris Klassen argumenterer for en bred forståelse av religion når man skal ta for seg populærkultur, og hevder en blanding av Geertz' religionsdefinisjon med blant annet McGuires (2008) syn på 'levd religion' kan fungere spesielt godt (Klassen, 2014: 8-18). Levd religion-begrepet forsøker å forklare hva mennesker faktisk tror fremfor å plassere dem i båser, ettersom mange menneskers religiøse praksis ikke passer i klart definerte religioner. En kristen kan tro på reinkarnasjon og romvesener fra andre dimensjoner; en muslim kan gjøre ritualer for hinduistiske guddommer og tro på et verdensomfattende Illuminati; og en ateist kan tro på ulike former for moderne magi og spøkelser. Jeg skal senere vise at noen tror på deler av konspirasjonsteoriene spillserien sprer, og levd religion-begrepet passer derfor godt. Det er snakk om individers personlige religion, ikke organiserte fellesskap.

Om vi skal følge Klassens andre anbefaling er Geertz' religionsdefinisjon som følger:

«(1) a system of symbols (2) which acts to establish powerful, pervasive and long-lasting moods and motivations in men (3) by formulating conceptions of a general order of existence and (4) clothing these conceptions with such an aura of factuality that (5) the moods and motivations seem uniquely realistic» (Geertz, 1993: 90-1).

Fordelen med en slik vid religionsdefinisjon er at man kan argumentere for at kristendom, islam, urfolkreligion, esoteriske bevegelser, fiktive kulturer og konspirasjonsteorier alle kan være religioner. Altså fanger definisjonen opp alt jeg vil den skal fange opp. Et problem er derimot at politiske ideologier, kanskje spesielt revolusjonære, også passer denne definisjonen, og jeg skal ikke ta for meg politiske ideologier i Assassin's Creeds religiøse miljø.

Geertz har fått kritikk for å være lite opptatt av hva de troende egentlig tror, og «... much more excited about actions and feelings – feelings unattached to the beliefs that would seem to be necessary to inspire and shape them» (Pals, 2006: 288). Gilhus og Mikaelsson har også sett at religion for Geertz er det som dypest sett motiverer mennesker, men påpeker at religion kan være «... overfladisk, og ikke forpliktet hverken samfunn eller individ på avgjørende måte» (2001: 30). Man kan tro på én ting i dag og en annen ting i morgen, og dette er et sannsynlig scenario spesielt der troende er inspirert av skiftende populærkultur. Altså passer ikke Geertz' definisjon spesielt godt hvis jeg vil snakke om de som tror på deler av konspirasjonsteoriene spillserien sprer.

Jeg vil dermed benytte Gilhus og Mikaelssons religionsdefinisjon: «Religion er menneskers forhold til forestillingsunivers som kjennetegnes av kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter» (2001: 29). Bruken av 'hypotetiske guder og makter' gjør at alt jeg vil ha med i oppgaven passer definisjonen, samtidig som den skiller ut politiske ideologier med mindre de politiske ideologiene selv innlemmer konspirasjonsteorier. Forfatterne argumenterer selv at «... vår nye definisjon utelukker funksjonsekvivalenter til religion, mens religion uten tro eller religiøsitet inkluderes» (s. 29). Det finnes neppe en religionsdefinisjon uten problemer (Fitzgerald: 2000), og denne kan sies å inkludere noen typer hallusinasjoner og vrangforestillinger i religionsbegrepet. Imidlertid har jeg ikke funnet åpenbare eksempler på dette i Assassin's Creeds religiøse miljø, så problemet er irrelevant for oppgavens del.

Ettersom konspirasjonsteorier og pseudovitenskap representeres som sanne i Assassin's Creed-spillene vil jeg også benytte Christopher Partridges begrep, okkultur. Partridges begrep har røtter i Colin Campbells 'kultiske miljø' og kritikk av dette. Campbell hadde kritisert sekulariseringsteorien som postulerte et helt sekularisert samfunn i fremtiden. Han så at de tradisjonelle religionene kanskje mistet makt, men at mennesker fortsatte å lage nye, eklektiske religiøse grupper. Campbell identifiserte det kultiske miljø som samfunnets kulturelle undergrunn, og påstod det innebar «... all deviant belief-systems and their associated practices. (...) Substantively, it includes the worlds of the occult and the magical, of spiritualism and psychic phenomena, of mysticism and new thought, of alien intelligences and lost civilizations, of faith healing and nature cure (1972: 122).

Partridge mener 'det kultiske miljø' er for upresist da Campbell bygger på Troeltschs forståelse av mystiske religioner, og mystisisme allerede har en betydning for teologer og religionsforskere som kan føre til misforståelser (2004: 66-7). Partridge påstår at det okkulte, karakterisert av å være gjemt eller skjult, er det viktigste fellestrekket for det han kaller Vestens nye spirituelle atmosfære, okkultur (2005: 2). Okkultur «... includes those often *hidden, rejected and oppositional* beliefs and practices associated with esotericism, theosophy, mysticism, New Age, Paganism, and a range of other subcultural beliefs and practices...» (2004: 68). Viktigst i denne sammenhengen er kanskje det at Partridge har vist at okkulturen og populærkulturen ofte går hånd i hånd, som vist i neste delkapittel.

## 2.4 Sammenhengen mellom populærkultur og religion

All kultur reflekterer skapernes og/eller brukernes ideologi, og populærkultur kan påvirke hvordan vi forstår vår egen eller andres religion. Clark mener derfor at religionsvitere må forsøke å klargjøre hvilke ideologiske verdier som reflekteres i de populærkulturelle produktene, ettersom hverken produsenter eller forbrukere åpent pleier å diskutere den ideologiske ladningen (Clark, 2012: 7). Dette kan særlig være viktig dersom populærkulturen sprer feilaktig eller misvisende informasjon, som ved stereotypisering av muslimer som terrorister.

McAvan (2012) hevder at populærkulturelle produkter produseres til et postmoderne, globalt kapitalistisk marked, hvor forbrukerne består av både troende og ikke-troende, og hevder produktene må tilpasses alle for å gjøre det bra kommersielt (s. 5). Hun påstår at klipping og liming fra både religioner og myter er vanlig, men at de religionene mange fortsatt tror på til en viss grad skjermes for dette (s. 6, 78, 156). I spillmediet er dette enkelt å bevise, da svært mange videospill lar spilleren være eller bruke romerske og greske guddommer, mens det knapt finnes noen som lar spilleren spille som Jehova, Jesus eller Allah. I *Assassin's Creed* er derimot kristendom og islam like utdatert som annen tro, noe som potensielt kan si noe om spillernes eller spillutviklernes syn på disse religionene.

McAvan er også opptatt av at populærkulturen kan ta over oppgaven religioner har hatt med å tilby moralske forbilder (2012: 143-153). Populærkulturelle tekster kan med helter vise hva utviklerne eller forbrukerne står for, og hva de mener er viktig i samfunnet. I *Assassin's Creed* går hele historien ut på å kjempe for fri vilje, et typisk tema i mange religioner, og kampen for rettferdighet, mot slaveri og mot religiøs dogmatikk kommer i forlengelsen av dette. Possamai viser dessuten at populærkultur kan fungere som inspirasjon for individers religion, med eksempler fra neopaganismen, scientologien, jediismen og matrixismen (Possamai 2009: 27, 29-33, 36-7). Dette ser også ut til å være tilfellet med *Assassin's Creed* for enkelte spillere. Mens unge hekser kan ha fått inspirasjonen sin fra serier som *Sabrina the Teenage Witch* og filmer som *The Craft* (Partridge, 2004: 47), kan *Assassin's Creed* vekke interessen for teorier om Illuminati, romvesener og dommedag.

Okkultur og det okkulte har blitt viktige som religiøse og kulturelle symbolsett hvem som helst kan finne igjen i populærkulturen. Okkultur er «... a milieu that resources and is resourced by popular culture; a constantly replenished reservoir of ideas, practices and

methodologies...» (Partridge, 2005: 2.). Populærkultur «... feeds ideas into the occultural reservoir and also develops, mixes and disseminates those ideas» (ibid.). Det er viktig å huske på at forbrukere av okkulturen kan kalle seg både spirituelle, kristne, muslimer og ikke-troende, noe som passer levd religion-begrepet godt. Når jeg senere skal vise til spillere som har blitt inspirert av konspirasjonsteorier fra Assassin's Creed, kan jeg sjelden vise om de regner seg som religiøse eller ikke, og hvilke religioner de i så fall føler seg som del av.

Partridge mener populærkultur normaliserer østlige og okkulte religiøse tema, og slik destigmatiserer troen på dem (2004: 123). Michael Barkun har sagt det samme om populærkulturens rolle i spredning og destigmatisering av konspirasjonsteorier (2003: 35). Partridge argumenterer for at okkulturen blir brukt av populærkulturelle produkter fordi den er annerledes, viser deg noe du ikke har tenkt på, og kan utfordre det som er mainstream: derfor sees den på som kul eller hip (2004: 132). Det å følge en TV-serie er ikke i seg selv kult, men hvis det er noe nytt og spennende man blir servert kan det være det. TV-serier om hekser kan få unge til å bli interessert i hekseri og magi, og deretter kan de lese seg opp på Wicca-litteratur eller lignende som blir sett som enda kulere, og som gir større 'sub-okkulturell' kapital (ibid.). Testa (2014) hevder på samme måte at det er enkelt å selge mysterier, det eksotiske, det esoteriske, og det magiske til spillere (s. 260).

Fiksjon om det okkulte kan gi bakgrunnen som trengs for å forstå seriøse avhandlinger fra troende. Man må vite hva som ligger i ord og begreper som fe, ånd, drage, ork, spøkelse og lignende før man kan ta steget videre å diskutere dem som faktiske enheter. Selv mange av dem som mener å ikke være inspirert av populærkulturen direkte er ofte inspirert av andre som er inspirert av den (Partridge, 2004: 138). Okkulturen inspirerer populærkulturen, som igjen former okkulturen og samfunnet for øvrig.

Barkun påstår konspirasjonsteorier spres nesten som rykter: desto flere ganger man har hørt de samme historiene, desto mer sannsynlig virker det som at det må være noe i dem (2003: 15). Enkelte spillere bruker nettopp dette argumentet for å legitimere troen på konspirasjonsteorier. Det er ofte stor mistro til autoriteter blant tilhengere av det Barkun kaller 'stigmatisert kunnskap' (s. 26-7). Dette medfører gjerne at de forkaster offisielle historier og teorier, og leter etter 'sannheten' andre steder. I det Barkun kaller 'fact-fiction reversals' begynner de troende å se på fiksjon som fakta, og rettfærdiggjør det på flere forskjellige måter (s. 29-33): kanskje brukes fiktive verk til å sende krypterte meldinger mellom konspiratørene;

kanskje forsøker produsenten å avsløre en konspirasjon, men ikke tør si rett ut hva han eller hun har oppdaget; eller kanskje forsøker konspiratørene å mislede konspirasjonsteoretikerne og dermed latterliggjøre dem. Blant spillere inspirert av *Assassin's Creeds* konspirasjonsteorier brukes alle disse forklaringsmodellene (7.3.1).

Hovedhistorien i *Assassin's Creed*-spillene er sterkt preget av ufologi. Barkun hevder at ufologi kanskje er det største fenomenet i mainstream-media fordi konspirasjonsteoriene kan fungere uten anti-semittisme, hat mot frimurere, hat mot regjeringen, og lignende (2003: 83). Det er greit å være eksentrisk så lenge man ikke er rasistisk eller oppfordrer til politisk mistenksomhet og vold. Flere har påpekt hvor sterk påvirkningskraft populærkulturen har hatt i formingen av troen på romvesener, blant annet gjennom bøker og TV-serier som *X-Files* (Rønnevig, 2004: 153-8, 267-8). Konspirasjonsteorier som blander ufologi og historier om hemmelige brorskap som forsøker å oppnå verdensherredømme, som i *Assassin's Creed*, er også utbredt. Alt som har blitt stemplet som stigmatisert kunnskap kan nyttiggjøres av de som er interessert i okkulturen. Barkun påpeker samtidig at det finnes så ekstremt mange ulike konspirasjonsteorier de individuelle konspirasjonsteoretikerne kan velge å tro eller ikke tro på, at det sjelden blir større grupper innad i miljøet (2003: 188). Individuer argumenterer heller for sin egen forståelse, eller rett til å ha en egen mening. Dette passer igjen godt med de Certeaus syn på konsum, – at individer forbruker for å bygge sin persolige identitet.

I neste kapittel skal jeg vise mer spesifikt hvordan videospill og religion kan henge sammen, og hvorfor spillmediet kan være spesielt egnet som kilde for identitetskonstruksjon.

### 3. Videospill og religion

I dette kapitlet skal jeg definere videospill, og vise hva jeg mener gjør det til et spesielt interessant populærkulturelt medium å studere. Videospillindustrien er som nevnt enorm, og har potensialet til å påvirke mange hundre millioner spillere, men blir ofte kun sett som underholdning og tidsfordriv. Religion oppfattes gjerne mer seriøst, kanskje fordi religion hjelper oss «... å relatere til det ukjente universet rundt oss ved å besvare spørsmål om hvem vi er, hvor vi kommer fra og hvor vi er på vei» (Molloy, 2010: 10). Jeg vil her vise hvordan religion og videospill henger sammen, uten å gjenta for mange av de samme argumentene fra forrige kapittel.

#### 3.1 Hva er et videospill?

Det finnes mange ulike definisjoner av videospill, og fagfeltet game studies var lenge delt i tilhengere av definisjoner som hovedsakelig påpekte enten det ludologiske eller det narratologiske: altså definisjoner som så videospill hovedsakelig som spill eller regel-systemer, og definisjoner som så videospill primært som tekst og narrativ. Et eksempel på en ludologisk variant er Jesper Juuls definisjon (2003):

«A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable».

I mange moderne spill, deriblant Assassin's Creed, brukes ofte kuttscener for å vise og fortelle spillets narrativ. De korte filmsekvensene gir innblikk i karakterers motivasjoner, og skaper forståelse for hvorfor spilleren må gjøre det man må gjøre. Noen ludologer vil med definisjoner som Juuls kunne påstå at kuttscener i videospill ikke egentlig er del av spillet, fordi man ikke spiller kuttscenene: kuttscenene er filmer som ikke har noe med spillet direkte å gjøre.

Ludologer vil primært studere videospillenes struktur og mekanikker, og hvordan spillere bruker mekanikkene [gameplay]. Med hyppig bruk av kuttscener og andre fortellerteknikker har moderne videospill imidlertid oftere fått pragmatiske definisjoner som også anerkjenner at spillene kan fortelle historier, og at disse historiene faktisk kan være med på å forandre

hvordan spilleren utnytter spillmekanikker, - hvordan spilleren spiller. Frank Bosman (2016a: 30-31) har samlet Robert Buerkles (2008: 46-66) forskjeller på videospill forstått som tekst eller spill:

«As texts, video games are fixed tangible objects, produced by a semiotic system, that utilize a oneway flow of information from source to author, address a mass audience, provide a definite object of analysis, imply past tense (evincing predetermination) and foreground their mediation. As games, on the other hand, video games are activities that create their own system of meaning, allow a twoway flow of information between gamer and player, address individual players, imply present tense (evincing uncertainty) and suggest immediacy. In short: as texts, video games are written and read, and as games, they are played».

Bosman lager så en egen definisjon som han mener passer til å forske på religion i videospill. Videospill er «... digital (interactive), playable (narrative) texts.» (Bosman, 2016a: 31). Det er Bosmans definisjon av videospill jeg benytter i denne oppgaven, og Assassin's Creed er altså digital (interaktiv) spillbar (narrativ) tekst. Bruk av ulike typer tekst- og spillanalyser kan dermed rettferdiggjøres.

Bosman påstår at alle objekter som kommuniserer informasjon og som kan tolkes er tekster, og tar etter Marie-Laure Ryan som har vist at videospill er digitale og interaktive (Bosman, 2016a: 32). Han forteller at mennesker til og med tolker baseball-kamper som narrativ (s. 33) og argumenterer slik enkelt for at videospill også kan tolkes som narrativ. Til slutt brukes sosiologen Roger Caillois' fire kategorier for spill for å definere videospill som 'playable'. De fire kategoriene kan oppsummeres som agon (konkurrans); alea (tilfeldigheter og flaks); mimicry (rollespilling eller simulering); ogilinx (følelse, sensasjon) (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 36). Bosman hevder alle videospill har minst en av disse kategoriene, og oppsummerer sin egen definisjon slik: «As a text, a video game is an object of interpretation. As a narrative, it communicates meaning. As a game, it is playable. And as a digital medium, it is interactive».

Spill er særegne fordi man må handle i spill, ikke bare høre og se dem. Man er deltakende i det som skjer, noe Geraci hevder gir større rom for opplevelser, refleksjon og personlig tildeling av mening enn andre medier (Geraci, 2014: 7). Geraci bruker også Bruno Latours



aktør-nettverksteori for å hevde at objekter kan være aktører dersom de påvirker mennesker (2014: 221). Videospill er objekter, men de kan til en viss grad bestemme hva du har mulighet til å gjøre og tenke mens du bruker dem (s. 222). Her er det viktig å avdekke det ideologiske tankegodset spillet inneholder, som nevnt tidligere. I forbindelse med Assassin's Creed kan blant annet delkapittelet om fri vilje være interessant (5.3). Spillserien lar kun spilleren kjempe den gode kampen for individualisme og fri vilje, ikke kampen mot, - selv om de 'onde' tempelriddernes mål også er fred på jorden.

Videospill kan fremme produsentenes ideologi gjennom narrativet og representasjoner, men også gjennom spillmekanikker. Frasca (2003) eksemplifiserer dette med spillet Sim City som lot spillere velge å spille karakteren sin som homofil (s. 9). Reglene i spillet gjorde det altså mulig å kunne innlede romantiske forhold til noen av samme kjønn. Det er lett å se for seg et mer konservativt videospill som ikke ville latt spillerne være homofile karakterer. I Assassin's Creed-spillene jeg har analysert spiller man alltid som heterofile menn. At man må være heterofil kan stort sett forklares med spilletts historie, ettersom nåtidens hovedperson Desmond Miles er produktet av en spesiell gren av DNA fra sine spillbare forfedre. Desmond kunne derimot selv ha vært homofil, og flere av de spillbare forfedrene kunne vært heterofile kvinner. At man alltid er heterofile menn kan, som Frasca hevder, være fordi spillene fremmer produsentenes ideologi, – men det kan sannsynligvis også forklares med spillerbasen (4.2).

Ifølge Frasca har spill minst tre måter å formidle ideologi på: representasjoner og hendelser; manipuleringsregler; og målregler. I tillegg nevnes den fjerde kategorien 'metaregler' i noen spill (2003: 10).

Representasjoner og hendelser innebærer narrativ og modeller i spillene. Spillmekanikker forandres ikke ved å endre på disse, men ideologisk er det stor forskjell på et videospill som portretterer kampen mellom Israel og Palestina, og et spill som mekanisk er helt likt men portretterer kampen mellom to fiktive motstandere.

Manipuleringsregler er hva spillet tillater spilleren å gjøre. I Assassin's Creed er det eksempelvis mulig å drepe sivile, burkakledte kvinner, men spillet vil da straffe spilleren med 'game over', og man blir sendt tilbake til forrige lagringspunkt. Hvis man derimot endrer disse manipuleringsreglene til å la spilleren tjene penger på drap av muslimer ville spillet neppe bli tatt imot på samme måte.

Måltreger er alt det spilleren *må* gjøre for å vinne eller fullføre spillet: i Assassin's Creed-spillene innebærer dette blant annet å henrette en rekke historiske personer som spillet representerer som 'onde'.

Metaregler er regler for hva spillerne har lov å endre i spillmekanikkene, blant annet gjennom mods. Assassin's Creed har som nevnt ingen interessante mods å analysere, så dette punktet er mindre viktig i oppgavens sammenheng. Frascas tre første måter å formidle ideologi på kommer jeg tilbake til gjennom oppgaven og i avslutningen, men skal nå presentere noen sammenhenger mellom videospill og religion.

### **3.2 Sammenhengen mellom religion og videospill**

Bosman hevder det finnes fem ulike måter religion og videospill henger sammen på. For det første kan man finne det Bosman har kalt 'materiell religion'. Det vil si det som kaller seg religion i spillet, eller som de fleste spillere vil være enig i å kalle religion i spilluniverset. For det andre kan spill inneholde referanser til virkelige religioner, i alt fra narrativet til arkitekturen eller kapittelnavn. For det tredje kan spill inneholde refleksjon over eksistensielle temaer som tradisjonelt er assosiert med religion, som fri vilje og døden. For det fjerde utøver enkelte personer religiøse ritualer i spill, som når spillutviklere hedrer en død spiller med en statue i spilluniverset, eller spillere holder en begravelse for en død venn i et onlinespill. Til slutt kan det finnes tilfeller hvor spillingen i seg selv kan sees som religiøs (Bosman, 2016a: 35-6)

Bosmans to første kategorier, materiell religion og referanser, er som regel intensjonelt plassert eller skapt av spillutviklerne. Disse to kategoriene kan finnes med tekst- og spillanalyser, og tolkningen av dem kan man lete etter mange steder, som nevnt i introduksjonskapittelet (1.1). De tre siste kategoriene har i større grad med spillernes tolkning å gjøre, og det er kun refleksjon over eksistensielle temaer jeg har sett på (5.3). Assassin's Creed-spillene har bare en liten kompetitiv online-del, og jeg har ikke sett ritualer der. Hvorvidt spillingen for noen spillere kan sees som religiøs har jeg ikke tid eller ressurser til å undersøke. Det er altså de tre første av Bosmans kategorier denne oppgaven tar for seg.

Schut er klar på at alle dataspill er programmerte og regelbundne, og at religioner representert i spillene derfor alltid må være mekaniske. Guddommer og religioner i spill fungerer som

teknologi eller tilhørighetsmarkører (2014: 256-8, 260-262). Guddommer kan være oppdragsgivere i spill, 'god moral' kan gi midlertidige eller permanente fordeler, og spillene er ofte strukturert så spilleren får spillmekaniske bonuser av å 'tro' eller praktiseres tro i spillverdenen. Thames påpeker at dette er en ekstremt pragmatisk bruk av religion, guder og moral, og mener det ikke kan føre til gjennomtenkte, reflekterte valg (2014: 189-191). Schut legger til at man i beste fall kan simulere ganske nøyaktig hvordan en troende ville blitt behandlet, ikke hvordan det er å faktisk tro (2014: 260).

Schut hevder samtidig at innlevelse i videospill gjennom spillerens individuelle tolkning kan gi ulike spillere en rekke ulike opplevelser (2014: 267-271). Også fremstillingen av religion i spill kan potensielt oppleves organisk, selv om den er mekanisk. Schut konkluderer med at spillmediet alltid må bestå av mekaniske representasjoner, men at tolkning er en minst like viktig del av kommunikasjon (s. 272). Mennesker kan tolke seg frem til det overnaturlige, også gjennom spillmediet. Dette passer med Possamais syn på konsumering, eller Stuart Halls forhandlede og opposisjonelle dekodinger av produkter (2.2).

Geraci (2014) viser til at spillere ikke bare kan drømme om spillene, men bevisst forsøke å handle mer i tråd med karakterer de liker i spill (s. 56): spill kan altså tilby moralske forbilder. Videospill har dessuten ofte religiøse bakgrunnshistorier som forklarer spilleren hvorfor man må gjøre det man må, og dette mener Geraci gir mulighet til sterkere innlevelse (s. 75-8). Måten man tolker på kan ikke bare påvirke hvilke valg man tar mens man spiller, men også hva man tenker om opplevelsen i etterkant.

Wagner mener den største forskjellen på ritualer, spill og historier er brukerens intensjoner (2012: 11, 73-5). Som forbrukere og produsenter av det hellige kan vi skape det hellige i virtuelle verdener. Spillerens opplevelse og tolkning er derfor viktigst, også for Wagner (s. 93-4, 96-7, 180, 186). Wagner viser også at det går an å overbevise seg selv om å tro ved å spille rollen som troende (s. 214-15). Ved å rollespille får man muligheten til å se hvordan andre reagerer på ens tro, og kan like dette godt nok til å beholde troen: «... convincing not only those watching but themselves as well that *performance* of belief is the same thing as belief» (s. 215). Wagner eksemplifiserer blant annet med Moder Teresa, som på et tidspunkt ba Jesus om tilgivelse for å ikke tro på ham (s. 218).

Wagner hevder med spilldesigner Jane McGonigals ord at spillere har sterk innlevelse nettopp fordi de også utfører tro, uten at de trenger å faktisk tro på spillets historie (2012: 215). Imidlertid kan også denne utføringen av tro potensielt lede til tro. I spillmediet kan man være en rekke ulike karakterer med forskjellige bakgrunner, og slik utføre tro på mange ulike måter. Samtidig er Wagner bevisst på at det vi gjør i spill blir påvirket av kulturelle forventninger, spillutviklernes tanker og alternativene de gir oss, og tekniske begrensninger i programmene (s. 109), som Schut påpekte alltid er mekaniske.

Videospill kan gjøre det okkulte populært og gjenkjennelig for flere. I World of Warcraft finner man eksempelvis mange guddommer med en rik mytologi, spøkelser, feer, vampyrer, magi og mana. I Assassin's Creed finner man konspirasjonsteorier om hemmelige brorskap i en evig kamp om fred og fri vilje, romvesener og en kommende apokalypse. I noen av spillene styrer man troende karakterer, men hovedkarakteren gjennom spillene jeg har analysert, Desmond Miles, har ingen nevnt religion. Det overlates til spilleren å gjette hvorvidt Desmond er kristen, muslim, ateist, eller noe helt annet. Derimot går det klart frem at Desmond tror på konspirasjonsteorier, og disse viser seg dessuten å være sanne i spilluniverset. Gjennom serien har spillerne sannsynligvis investert godt over hundre timer på å avdekke skjulte sammenhenger, eller stigmatisert kunnskap. Hvis Schut, Geraci og Wagner har rett om tolkning, spilling og rollespilling er det nettopp konspirasjonsteorier spillene har størst potensiale til å sannsynliggjøre for enkelte spillere.

Selv om enkelte spillere ser på noen av spillenes konspirasjonsteorier som sannsynlige, er det åpenbart langt flere som kun spiller spillene for ren underholdningsverdi. Hva majoriteten av spillerne tenker om spillinnholdet er interessant, fordi det sier mer om hvilke verdier, tanker og idéer som er utbredt og kulturelt dominante. I neste kapittel skal jeg forsøke å finne ut hvem gjennomsnittsspilleren og -spillutvikleren er, og se hva vi kan si om deres religiøsitet eller syn på religion.

#### 4. Spillere og spillutviklere

Spill er kulturelle artefakter, og fungerer derfor som «...a vessel for the ideas and values of the cultures that produce them» (Likarish, 2014: 172). I forbindelse med Assassin's Creed-spillene er det flere kulturer som kan sies å være deltakende i produksjonen av spillene: kanskje finner man ideer og verdier fra spillutviklernes kultur, Montreals, Canadas, Nord-Amerikas eller Vestens kultur, og ikke minst spillernes kulturer. I tilfeller der spillene er store produksjoner med mange hundre ansatte, gjennomfører utviklerne spilltester, fokusgrupper og noen ganger early access<sup>11</sup>. Kommentarer fra spillere under utviklingsstadiet av spillet kan altså forme produktet, og det er derfor enkelt å argumentere for at spillere er med på produksjonen av spillene de spiller.

Spill er altså kulturelle artefakter som gis mening gjennom produksjonen og bruken av dem. Innenfor studier av videospill har mange derfor gått fra å kun studere spillene til å studere spillere (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 168). Hvordan spillere bruker spill, hvordan de snakker om spillene, og hva de lærer av spillene kan være interessant for flere fagfelt enn de rent ludologiske studiene. Som nevnt kan spillere definitivt lære av videospill, men det går også an å bli feillært. Konstruktivisme som læringsteori tilsier at spillere produserer sin egen kunnskap ved å interagere med spillverdenen (ibid. 250-1). I pedagogisk bruk av videospill anbefales derfor en refleksjonsøkt eller debriefing etter spilløkten for å forsikre seg om at spillerne lærer det de skal, og at de ikke mistolker budskapet (ibid. 243). Med videospill primært produsert som underholdning får man neppe noen debriefing, og potensialet til feillæring og spesielle dekodinger av innholdet er utvilsomt større.

Houghtons (2016) undersøkelse av studenters syn på historielæring fra videospill er interessant. Noen studenter sa videospill ikke påvirket deres historiske forståelse, mens andre sa spillene påvirket dem sterkt (s. 22). Assassin's Creed-serien ble nevnt som den spillserien som hadde påvirket flest studenters interesse for historie (s. 23), og det var spesielt menn som mente videospill påvirket denne interessen. Menn mente også at videospill spesielt hadde lært dem om eldre historie og middelalderhistorie. Houghton fant samtidig at studenter hevdet de kunne mest om nyere historie (s. 19), og at videospill ble nevnt som viktig kunnskapskilde hovedsakelig om periodene studentene kunne minst om (s. 25-6). Det er viktig å påpeke at faktisk kunnskap ikke ble målt, kun studenters oppfattelse av egen kunnskap. Spillere kan

---

<sup>11</sup> Gir spillere mulighet til å prøve en uferdig versjon av spillet i såkalte alfa- eller betautgaver.

altså ha en tendens til å finne 'kunnskap' spesielt om ting de ikke kan noe om fra før, kanskje fordi de er mindre kritiske til innholdet da.

Azrioual (2016) har vist at historie og fiksjon ofte blandes på en sånn måte at spillere kan få nye tanker om fortiden (s. 68). I *Assassin's Creed* blandes eksempelvis fiktive beleiringer med faktiske historiske hendelser (s. 71). Robert Whitaker, historikeren bak *History Respawned*<sup>12</sup>, poengterer at mange spillere kan være interesserte i å finne ut hvorvidt informasjonen de får servert er korrekt eller ikke, men at dette kan være vanskelig (2016).

Innenfor religionsvitenskapen har Testa (2014) vist at sjamaner, mana og magi blir tatt helt ut av sine opprinnelige kontekster, og plassert på nye måter i mange typer fantasy-spill (s. 253-5): dette legger føringer for hva spillere tenker på når de snakker om disse begrepene. Testa hevder det er viktig for produsentene at forbrukerne kan gjenkjenne elementer i flere produkter som ligner hverandre, og påpeker hvordan fremstillingen av den legendariske kong Arthur har ført til at mange forbrukere er sikre på at kongen virkelig eksisterte (s. 257). For å benytte Halls terminologi kan vi si at koden om en historisk kong Arthur nærmest har blitt naturalisert. Testa har også sett på hvordan vestlig eller amerikansk ideologi kan fremmes i enkelte historiske videospill (s. 268-71). I forbindelse med denne oppgaven er blant annet fremstillingen av historiske muslimer interessant, uten at jeg skal beskrive historisk korrekthet. I førstkommande delkapittel skal jeg forsøke å avdekke spillutviklernes bakgrunn.

Mens noen spillere tenker på videospill kun som fiksjon, stoler andre mer eller mindre blindt på deler av spillene. Forskingen i feltet tyder på at man avviser fakta og kunnskap presentert i spillet dersom det ikke passer inn med det man tror man vet (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 253). Spillerens kontekst og bakgrunnskunnskaper er derfor svært viktige når tolkningen starter, ettersom «... agency belongs to the player; the player, and not the medium, is in charge» (ibid. 292). I religionsvitenskapelig spillforskning burde man forsøke å avdekke spillerkapitalen (Ferdig, 2014: 76-7): hva spilleren kommer inn i spillet med av religiøs, moralsk, kulturell og sosial kunnskap, hvorfor spilleren valgte å kjøpe nettopp dette spillet, og hvilke andre spill spilleren har spilt. Representative kvantitative analyser av *Assassin's Creed*s spillere ville tatt for mye tid og ressurser til denne oppgaven, men jeg vil i dette kapittelet forsøke å si noe om spillerkapitalen på andre måter (4.2).

---

<sup>12</sup> En serie av videoklipp på YouTube hvor profesjonelle historikere diskuterer den historiske korrektheten i videospill. <https://www.youtube.com/channel/UCyx1mPZXobOxCyzO2CwmDZA>

## 4.1 Spillutviklere

Peter Likarish har skrevet om hvordan religiøst innhold i videospill blir forandret eller sensurert når spillene skal distribueres til andre marked enn der de ble skapt. Denne prosessen kalles lokalisering av innhold. Spillindustrien har ingen regler på hvordan religiøst innhold skal behandles, men Likarish mener spillsekskapene bedriver selvsensur, sannsynligvis for å unngå å støte noen (2014: 186). Noen spillutviklere har uttalt seg om religiøst innhold, og ser ut til å være enige: «Making games based on stories from the Bible, Torah, Koran or any religious scripture is a tricky affair, since many religious tales have little to do with the skills of man. So by having a player's choices affect the outcome of those stories, are you pushing aside a higher power?» (Morris, 2005). Innhold som utfordrer spillerne på det religiøse gjør neppe at spillet selger bedre, og spillsekskapene er først og fremst ute etter inntekter.

Stefan Piasecki rapporterer i overensstemmelse med dette at spilldesignere gjerne vil putte egne idéer i spill, men at inntekter blir verdsatt høyere enn full kunstnerisk frihet (Piasecki 2016: 63-65). Spillutvikleren Talarian skriver samtidig i sin blogg (2016) om den 'falske dikotomien' om kunstnerisk frihet og kapitalistisk spillutvikling. Han mener utviklingen av alle videospill blir påvirket av spillere gjennom kommentarer spillutviklerne får, blant annet fra spilltester, fokusgrupper og early access. Selv om spillernes preferanser skaper et rammeverk for utviklerne, har man fortsatt kunstnerisk frihet innenfor dette rammeverket:

«At the end of the day, you're still creating a product to sell. If you don't want to sell it, by all means, do whatever you like, but chances are you're not part of a large team creating it if that's the case. But even if you're creating to sell, it doesn't mean you can't create something awesome (e.g.: Mona Lisa, Sistine Chapel, Adventures of Huckleberry Finn, the original Transformers movie, all works created as work for hire)» (Talarian, 2016).

Hvis vi går ut ifra at produsentene gjenskaper og deler sin ideologi gjennom spill, må vi forsøke å finne ut hvem disse er og hvordan de tenker. IGDA<sup>13</sup> er en yrkesorganisasjon for spillutviklere som har gjort flere kvantitative analyser av sine medlemmer. Organisasjonen har primært medlemmer bosatt i Vesten, og noe av dette materialet er interessant for denne

---

<sup>13</sup> International Game Developers Association. <https://www.igda.org/>

oppgaven ettersom Assassin's Creed-spillene er skapt av Ubisoft Montreal, et spillerselskap i Canada. IGDA's undersøkelser viser at de fleste spillutviklere er hvite, menn og mellom 25-35 år gamle (IGDA, 2014: 7-9, 30-5). Et stort flertall av utviklerne har høyere utdanning, og utviklerne setter lønn, læring av nye ferdigheter og selskapets lokasjon over kreativ frihet (s. 14-16). 76% av utviklerne mente lokalisering av spillinnhold var ganske viktig eller veldig viktig for et spillers kommersielle suksess (s. 34). Omtrent halvparten av utviklerne var bosatt i USA, mens den nest største representasjonen, 17%, var bosatt i Canada (s. 29).

Prosentandelen kvinnelige spillutviklere har doblet seg fra 2005 til 2014 (11-22%), men blant afrikanske og afro-amerikanske spillutviklere har representasjonen kun økt fra 2-2.5% (IGDA, 2014: 9). Conditt (2015) har samlet en rekke observasjoner som tilsier at hvem utviklerne er kan påvirke hva de produserer. Eksempelvis er 87% av alle menneskelige helter i videospill hvite, de klart fleste er menn, og mørkhudede karakterer er overrepresentert som atleter og gangstere. Jeg vil senere beskrive hvordan Assassin's Creed også benytter noen etablerte stereotyper (6.2 og 6.4). Det er blant annet verdt å merke seg at de fleste viktige karakterer i Assassin's Creed-spillene også er menn rundt 30-åra.

#### **4.1.1 Ubisoft Montreal**

Assassin's Creed-spillene er utgitt av den franske videospillutgiveren Ubisoft Entertainment SA, best kjent som Ubisoft. Alle spillene jeg har analysert til denne oppgaven er imidlertid utviklet av et underselskap fra Canada, Ubisoft Montreal. De holder til i Montreal i Québec og har i dag over 2700 ansatte. Allerede da det første spillet i Assassin's Creed-serien ble skapt hadde selskapet 1750 ansatte (Ubisoft Montreal, n.d.). Selskapet er særlig kjent for store action-titler som *Far Cry*-serien, *Watch Dogs*-serien og *Tom Clancy*-spillene utenom Assassin's Creed.

Ubisoft Montreal vil ifølge hjemmesiden være politisk og religiøst nøytralt (Ubisoft Montreal, n.d.), og det finnes ikke tilgjengelig statistikk over antall troende ansatte. I Canada for øvrig har 23.9%<sup>14</sup> ingen religiøs tilhørighet (Statistics Canada, 2013), og andelen ikke-troende ser ut til å vokse (Hiemstra og Stiller, 2016). En undersøkelse fra Ipsos Reid i 2011 fikk mye medieomtale da den fant at de fleste canadiere mente religion ga flere spørsmål enn svar (Maniquet, 2011); at bare 29% trodde på himmelen; og at 71% mente troende ikke er bedre

---

<sup>14</sup> En rapport fra Angus Reid fant 36% ikke-troende i 2013. Tallene jeg bruker er fra National Household Survey



mennesker (Global News, 2011). Dette stemmer overens med andre som har funnet at religion stort sett ikke er viktig for de fleste canadiere i dag, og at en veldig liberal kristendom uten jomfrufødsel er mest utbredt blant de unge (Haskell, 2009: 46-7, 50).

Alle Assassin's Creed-spillene jeg har analysert åpner med en ansvarsfraskrivelse som vil si noe om utviklernes religiøsitet:

Inspired by historical events and characters.

This work of fiction was designed, developed and produced

by a multicultural team of various religious faiths and beliefs<sup>15</sup>.

Selv om flere trossystemer nok er representert blant produsentene, er det lite trolig at spillutviklerne ved Ubisoft Montreal er særlig religiøst konservative, spesielt med tanke på overvekten av unge menn med høyere utdanning blant amerikanske utviklere generelt. Spillene er i tillegg til dels svært religionskritiske (5.2), noe som kan reflektere utviklerne.

Til tross for ønsket om å være politisk nøytralt har Ubisoft Montreal fått rykte på seg for å være på den politiske venstresiden i en amerikansk kontekst, og liberalistiske (Totilo, 2010; daniel13324, 2016). I åpen verden-spillet *Watch Dogs 2* (2016) var hovedpersonen afro-amerikaner, spilleren fikk sympati med en transseksuell byråd i San Francisco som kjempet mot en religiøs kult, og en maskulin lesbisk kvinne var antagonisten. I slåsspillet *For Honor* (2017) kunne man spille som mørkhudede og kvinnelige vikinger om man ville. I Assassin's Creed-spillene er det flere homofile sidekarakterer spilleren møter på, og som den spillbare hovedkarakteren får sympati med, deriblant Leonardo da Vinci. I *Assassin's Creed Syndicate* (2015) var det både en mannlig og en kvinnelig hovedrollefigur, og de ble venn med den transseksuelle businessmannen Ned Wynert. Den kjente feministiske spillkritikeren, Anita Sarkeesian roste *Assassin's Creed Syndicate* for å ha en mangfoldig rollebesetning, etter å ha kritisert flere av forgjengerne i serien (Sarkeesian, 2015). *Syndicate* har imidlertid Ubisoft Quebec som hovedutvikler, ikke Ubisoft Montreal.

Hovedrollefigurene spilleren kan styre i Assassin's Creed-spillene har med étt unntak vært heterofile menn, og selv i *Assassin's Creed Syndicate* delte Evie æren med broren, Jacob. På

---

<sup>15</sup> Ansvarsfraskrivelsen har endret seg noe i nyere utgivelser i serien. Ubisoft har lagt til at de ansatte også tilhører forskjellige «... sexual orientations and gender identities» (Totilo, 2015).

grunn av spillseriens popularitet var det mange kvinnelige spillere som hadde bedt om spillbare kvinnelige figurer frem til hovedseriens åttende spill, *Assassin's Creed Unity* (2014). Det ble snart kjent at Ubisoft Montreal hadde kuttet planene om å inkludere spillbare kvinnelige karakterer, og forklaringen om at det var for dyrt og for mye arbeid å animere kvinnelige karaktermodeller ble heller dårlig tatt imot (Narcisse, 2014; LeJacq 2014a; Farokhmanesh, 2014). Blant annet påpekte andre spillutviklere at dette slett ikke var mye ekstraarbeid, og at Ubisoft Montreal allerede hadde flere kvinnelige karaktermodeller de kunne tatt utgangspunkt i (LeJacq, 2014b).

En homofil hovedmanusforfatter i Ubisoft Montreal, Lucien Soulban, sa i et intervju på Ubisofts egen bloggside at han ikke trodde man kom til å få se en homofil hovedkarakter i noe videospill på en stund: «... because of fears that it'll impact sales» (Dansky, 2014). Han navnga samtidig spillsekskapene Rockstar Games, Valve, Naughty Dog og Telltale Games som mulige kandidater til oppgaven, men unngikk altså å nevne Ubisoft Montreal. Andre sa seg raskt enig i Soulbans mistanke om homofile hovedkarakterers negative utslag på salgstall, og la til at kvinnelige hovedrollekarakterer ofte medførte lavere salgstall (Plunkett, 2014). Videospills innhold henger altså direkte sammen med hva spillerne ønsker seg, og derfor vil jeg vite mest mulige om Desmondsagaens spillere.

#### **4.2 Assassin's Creeds spillere**

Videospill er interaktive og krever at spilleren gjør noe for at noe skal skje. Spillerne er derfor utvilsomt en viktig del av spillforskning. Egenfeldt-Nielsen, Smith og Tosca argumenterer for at innholdsanalyse aldri kan være nok, ettersom det er spillerne som gir spillene mening (2016: 161, 168). Heidbrink, Knoll og Wysocki har vist dette blant annet ved å peke til en spiller som fikk pengene tilbake ved å klage på en obligatorisk dåpsscene i spillet *BioShock Infinite* (2013), ettersom dåpen stred mot hans personlige tro (2014: 35). Spillmekanikker spillere må bruke og narrative beslutninger spillere må ta, kan komme i konflikt med deres personlige overbevisninger. Det vil trolig være umulig å tilfredsstille alle forbrukere, men vi har sett at spillutviklere forsøker å tilpasse innholdet til den tenkte målgruppen for spillene sine. Dermed er det viktig å si noe om hvem *Assassin's Creeds* spillere er.

Spillere fra USA står for nesten en fjerdedel av spillindustriens inntekter (Newzoo, 2016b). En kvantitativ undersøkelse av USAs spillere fant at 44% av alle spillerne var kvinner; at gjennomsnittsspilleren var 35 år gammel; og at menn stod for 59% av alle spillkjøp (ESA,

2015: 3-4). En europeisk undersøkelse fant at litt over 40% kvinnelige spillere var vanlig i omtrent alle europeiske land, og gjennomsnittsspilleren var også her 35 år gammel (ISFE, 2012: 8-11). En undersøkelse over online-spilling fant at 46% av spillerne på verdensbasis var kvinner (Spil Games, 2013: 7). En britisk undersøkelse fant i tråd med dette at 42% av spillerne var kvinner (Ukie, 2016: 34).

Den britiske undersøkelsen fant samtidig at menn kjøpte flere videospill i året og brukte stasjonære spillkonsoller mer enn kvinner, og mens kvinnene stod for 40% av spillkjøpene var halvparten av disse spillene kjøpt til noen andre (Ukie, 2016: 34, 36). Andre undersøkelser har også funnet at menn benytter spillkonsoller oftere enn kvinner (Pew Internet Project, 2008: 4). Generelt bruker heller ikke kvinner like mye tid på videospill som menn (Houghton, 2016: 29). Alt i alt er menn en større inntektskilde for videospillindustrien enn kvinner, og ettersom Assassin's Creed-spillene i første rekke ble skapt til stasjonære spillkonsoller, gir det en ekstra grunn til å tro at menn alltid har vært den primære målgruppen for Ubisoft Montreal.

Menn og kvinner spiller selvsagt ofte de samme spillene, men det finnes trender som er av interesse for denne oppgaven. Menn liker spesielt actionspill bedre enn kvinner. Kvinner har dessuten større preferanse for videospill med spillbare kvinnelige karakterer enn menn har for spillbare mannlige karakterer (Spil Games, 2013: 6-7; Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 174-6; D'Anastasio, 2017; Ivory, 2016: 15). Ettersom Assassin's Creed er en serie actionspill, og ingen av spillene jeg har analysert har spillbare kvinnelige karakterer, øker det også sannsynligheten for at Ubisofts målgruppe var menn.

Det kan være flere grunner til at kvinner ikke spiller like mye, og ikke de samme spillene. Kanskje har det med tradisjoner rundt spilling å gjøre, som ofte oppleves som noe gutter og menn driver med (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 178). Det kan også være fordi storproduksjoner sjelden har viktige kvinnelige karakterer. Menn representeres oftere i maktposisjoner, mens representasjoner av kvinner gjerne er underdanige og seksualiserte (Houghton, 2016: 29). «Because these fantasy online games are designed by male game developers to be consumed by male audiences, they are technologically constructed male fantasies in a very literal sense» (Yee, 2014: 104). Yee beskriver her online fantasy-spill, men trolig passer Assassin's Creed også denne beskrivelsen. Innholdet er laget til de man antar vil kjøpe spillene, og Ubisoft har selv bekreftet at det er flest menn som kjøper spillene i serien (Makuck, 2014).

Det er enkelt å finne religiøse kritikere av Assassin's Creeds religionskritiske innhold, men det er vanskelig å si noe sikkert om gjennomsnittsspillerens religiøsitet. Man trenger sjelden lete lenge for å finne religiøse grupper som kritiserer kontroversielt innhold i videospill. Det er ofte kritikk av spekulativ vold, banning, nakenhet og seksualisert innhold (Mike, 2009). Det er også enkelt å finne religiøse ledere og rådgivere som fraråder troende å spille videospill. Det betyr imidlertid ikke automatisk at spillere er mindre religiøse enn ikke-spillere. Blant annet finnes det spillsamfunn dedikert til kristne spillere som stort sett spiller nøyaktig de samme spillene som ikke-religiøse, men kanskje forsøker å unngå enkelte problematiske deler (Luft, 2014: 154-169).

Flere spillere har bemerket at videospill ofte har religionskritisk eller tilsynelatende anti-religiøst innhold, og har skapt hypoteser om spillernes tro basert på at utviklerne produserer det forbrukerne vil ha (Toriver, 2010). Hvis videospill generelt ignorerer religion eller er negative til religion, må det bety at spillere er lite religiøse. Samtidig kan det tenkes at mange religiøse spillere rett og slett ikke har noe problem med religionskritikk, og det finnes ikke data til å støtte hypotesene. Det er imidlertid høyst sannsynlig at Assassin's Creed-spillene primært blir spilt av en overvekt av relativt unge menn. Menn rundt 35 år gamle kjøper flest videospill, og det er primært unge menn som spiller action-adventure-sjangeren. Vi vet fra flere kvantitative undersøkelser at kvinner oftere enn menn regner seg som religiøse, i alle fall i Nord-Amerika og Europa der Assassin's Creed-spillene selger mest (Zuckerman, 2014; Pew Research Center, 2016; VGChartz, n.d.). Det er dermed rimelig å anta at Assassin's Creeds spillere gjennomsnittlig ikke regner seg som fullt like religiøse som gjennomsnittet ellers i samfunnet. Hvis både spillere og spillutviklere er mindre religiøse enn samfunnet for øvrig, påvirker dette høyst sannsynlig fremstillingen av religion i spillene.

I neste kapittel skal jeg vise hvordan religion kritiseres i spillserien, og at en moderne, vestlig forståelse av fri vilje og individualisme er fundamentet i spillhistorien. Både religionskritikken og synet på fri vilje henger utvilsomt sammen med produsentenes og forbrukernes idéer og verdier.

## 5. Assassin's Creed, et overblikk

I dette kapitlet skal jeg gi et kort sammendrag av spillene jeg har analysert, den såkalte Desmondsagaen, og snakke om det religionskritiske innholdet og spillenes syn på frihet og fri vilje. De fem spillene er *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood*, *Assassin's Creed: Revelations* og *Assassin's Creed III*. Alle spillene finnes på PlayStation 3, Xbox 360 og Microsoft Windows. Spillene *Assassin's Creed II*, *Brotherhood* og *Revelations* finnes i tillegg på PlayStation 4 og Xbox One, og *III* fås på Wii U.

Alle spillene i serien befinner seg i action-adventure-sjangeren med noen elementer fra plattformersjangeren, og er satt i store åpne verdener. Spilleren følger en hovedhistorie hvor narrativet gradvis spilles og låses opp ved å gjøre hovedoppdrag, men har også mulighet til å gjøre sideoppdrag og utforske store by- og landområder i eget tempo. Utfordringen i spillene er hovedsakelig slåssing og andre former for action-sekvenser hvor spillerens reaksjonsevner blir testet. Ettersom man kan gå frem i eget tempo er det vanskelig å si hvor lang tid et spill tar. Selv har jeg brukt 15-30 timer på hvert spill under første gjennomspilling, men denne tiden kortes ned dersom man kun gjør hovedoppdrag. Jeg har spilt alle spillene på Xbox 360.

Spillseriens viktigste grupperinger er de gode assasinerne og de onde tempelridderne. Kort fortalt kjemper assasinerne for alles frie vilje, og tempelridderne for absolutt kontroll. Assasinerne er basert på en gruppe historiske nizari-muslimer, en gren innenfor den islamske, sjiittiske ismailittersekten, som fra 1000-1200-tallet kontrollerte festninger i dagens Syria og Iran. Tempelridderne er basert på Tempelridderordenen som fra 1128-1312 hadde oppgaven om å beskytte pilegrimer på vei til det hellige land. Både tempelridderne og assasinerne har historisk sett forsvunnet, men i spilluniverset lever de fortsatt og kjemper om menneskehetens skjebne.

Historien i det første spillet er lagt til det hellige land under korsfarertiden, og er delvis inspirert av boka *Alamut* (1938) av Vladimir Bartol (Marie, 2016). I dette innledende spillet hopper man frem og tilbake mellom nåtid og fortid, styrer en syrisk snikmorder, og dreper historiske politiske og religiøse figurer. Denne oppskriften er sterkt inspirert av den japanske spillserien *Exile* fra 1988 (Wikipedia, n.d.; Szczepaniak, 2012).

Assassin's Creed-spillene forsøker på mange punkter å være historisk korrekte. Spillene benytter historiske settinger, personligheter, arkitektur og bekleddinger. Som nevnt påstår flere spillere at de har lært om historie fra Assassin's Creed-spillene, men spillene tar også store friheter som gjør det klart at de, i likhet med de fleste videospill, er skapt for å underholde og selge, ikke for å lære bort korrekt historie (Testa, 2014: 265). Gjennom spillserien får vi eksempelvis vite at tempelridderne har dukket opp igjen som det multinasjonale selskapet Abstergo. Abstergo vil styre nåtiden med avansert teknologi og kontrollere menneskenes forståelse av fortiden, blant annet ved hjelp av underholdning. Det hintes også sterkt til at Ubisoft eies av det fiktive Abstergo, og at spillene man spiller dermed er del av en konspirasjon for å lære bort en forvridd versjon av historien.

Hvordan spesifikke religioner og konspirasjonsteorier fremstilles i serien skal jeg presentere senere (6.2-4 og 7.1). I dette kapittelet vil jeg derimot vise hvordan religion behandles og kritiseres mer generelt, samt seriens filosofiske fundament. For å kunne gjøre det vil jeg nå først gi en innføring i Desmondsagaens hovedhistorie.

### **5.1 Sammendrag av Desmondsagaen**

Foruten assasinerne og tempelridderne er personer fra den såkalte Isu-sivilisasjonen viktige aktører i spillserien. Isu-sivilisasjonen er en utdødd sivilisasjon av superavanserte, menneskelignende vesener, som skapte de moderne menneskene for omtrent 75.000 år siden. I spilluniverset ble menneskene skapt for å være Isu-sivilisasjonens slaver. Isu-forskerne tok utgangspunkt i eksisterende humanoider, men tilsatte 'nevrotmittere' som gjorde dem vesentlig smartere. Isu-teknologi, kalt Stykker av Eden av menneskene, kunne via noen av nevrotmitterne gripe tak i menneskenes sinn og skape illusjoner av å ha det mye bedre enn de egentlig hadde det. Menneskene trodde de var i et slags paradys, Edens hage, mens de i virkeligheten jobbet knallhardt for Isu-sivilisasjonen. Kort tid etter menneskene ble skapt medførte et enormt koronamasseutbrudd<sup>16</sup> store ødeleggelser på jorden, og Isu-sivilisasjonens undergang.

Adam og Eva var Isu-menneske-hybrider, avkom etter kjærlighet mellom noen fra Isu-sivilisasjonen og deres slaver. Hybridene kunne ikke manipuleres like lett av Isu-mestrene sine, ettersom Isu-folket selv var immune mot den bevissthetskontrollerende teknologien.

---

<sup>16</sup> En gassky med masse på milliarder av tonn som slynges ut av solen i svært høye hastigheter.

Adam og Eva var derfor delvis immune mot Isu-teknologien, og så verden slik den egentlig var. Spillserien har altså en vri på den abrahamittiske skapelsesmyten som bakgrunnshistorie.

Flere hybrid-mennesker var lei av 'gudene' sine, og ventet på en sjanse til å gjøre opprør. Det ble Adam og Eva som fikk ansvaret for å starte krigen mellom Isu-mesterne og hybrid-menneskene ved å stjele Eplet. I spilluniverset er nemlig Eplet et såkalt Stykke av Eden, Isu-teknologi som ble brukt for å manipulere menneskene. Uten teknologien i Eplet mistet Isu-mesterne kontrollen over flere mennesker, og krigen var i gang.

Samtidig som krigen mellom artene pågikk fikk solen altså et koronamasseutbrudd for 75.000 år siden, og dette utryddet omtrent 'den første sivilisasjon'. Bare 10.000 mennesker var igjen. Isu-sivilisasjonen døde ut over tid, mens menneskene fortalte historier om dem og begynte å huske dem som guder.

Da Isu-sivilisasjonen forsvant var det mye Isu-teknologi igjen spredt rundt i verden. Etterkommere av hybrid-menneskene hadde evnen til å benytte denne teknologien for å få makt over andre mennesker, og mens noen ville bruke teknologien som Isu-folket, - for å styre verden, – mente andre at alle burde få ha fri vilje. Dette er grunnstriden mellom tempelridderne og assasinerne.

I spillene spiller man som ulike assasiner for å forhindre at tempelridderne får tak i Isu-teknologien. Tempelridderne bruker også ofte religiøse institusjoner for å ta kontrollen over mennesker, og påstår de forsøker å skape fred ved å kontrollere alle. Assasinerne er ikke religionsmotstandere i utgangspunktet, men forkjempere for fri vilje og frie valg, og dermed mot all form for indoktrinering. Tempelridderne bruker religion som et maktverktøy, mens assasinerne ikke vet helt hvordan de skal forholde seg til fenomenet: Alle må få tro hva de vil, men religiøse institusjoner setter ofte begrensninger for dette.

Tempelridderne kjenner man i dag som det enorme skyggeselskapet Abstergo, som eier tusenvis av andre selskaper og står som produsenter av en rekke varer. De samarbeider med storkapitalister og jobber aktivt mot demokrati. Hitler, Stalin og Churchill var alle tempelriddere, og var med på å starte andre verdenskrig for å kunne skape en ny verdensorden ved krigens slutt. Abstergo betaler statsledere, regjeringer og rettsstoler over hele verden for å gjøre som de vil. Ett av målene deres er å sløve ned og kontrollere og styre menneskeheten

ved hjelp av underholdning, deriblant spill. Assasinerne jobber aktivt mot tempelridderens planer, men det er ikke veldig mange igjen av dem i 2012, årstallet alle fem spillene er satt til.

Abstergo tar assasinere til fange og tvinger dem til å bruke den såkalte Animusen for å finne Isu-teknologi. Animusen er en maskin som lar brukeren oppleve minner fra forfedrene sine, som ligger lagret i brukerens DNA. Brukeren reiser altså ikke i tid, men ser deler av fortiden. Desmond Miles stammer fra en assasinerslekt, og blir snart tatt til fange av Abstergo for å finne Isu-teknologi forfedrene hans har gjemt unna tempelridderne mange århundrer tidligere. Det skal samtidig komme et nytt gigantisk koronamasseutbrudd 21. desember, 2012, og Desmonds oppgave gjennom Desmondsagaen er å forhindre total utslettelse av menneskeheten. Desmond forsøker dermed å finne en måte å stanse ødeleggelsene på ved å spille gjennom minnene av forfedrene sine.

Isu-personen Minerva har for 75.000 år siden sett frem i tid, og vil forsøke å hjelpe Desmond med oppdraget hans. Hun etterlater sammen med Isu-personene Juno og Jupiter flere minner i templer og hvelv som Desmond og hans forfedre finner gjennom historien. Ved å bruke Animusen finner altså Desmond beskjeder fra Isu-personer som kan hjelpe til å redde menneskeheten fra total ødeleggelse.

Isu-personen Juno er imidlertid ond, og vil ta tilbake makten over menneskene. Juno ble fengslet i et høyteknologisk tempel av andre Isu-personligheter som ønsket fred med menneskene, deriblant Jupiter og Minerva. Juno påstår at hun vet om en måte å redde menneskene på fra det kommende koronamasseutbruddet, men dette vil samtidig frigjøre henne, og potensielt gi henne muligheten til å gjøre menneskene til slaver igjen. Minerva vil det beste for menneskene, men mener det beste bare er å dø og starte en ny syklus med krig og vold blant frie folk. Hun vil ikke skjerme menneskene fra koronamasseutbruddet, men sier at noen mennesker kommer til å overleve, – og det er bedre at mange dør enn at Juno fanger alle. Juno klarer likevel å manipulere Desmond gjennom spillserien til å frigjøre seg.

Desmonds ultimate valg i Assassin's Creed III er enten å la utallige mennesker dø, samtidig som de gjenværende får ha fri vilje; eller at svært mange overlever, men at Juno da sannsynligvis vil få kontrollen over alle. Desmond velger å ofre seg selv for å frigjøre Juno og redde menneskene fra det nye koronamasseutbruddet. Slik vinner egentlig Juno, og hun kan fortsette sin misjon om å gjøre alle mennesker til slaver. Desmondsagaen kan altså sies å ende



tragisk, selv om det skal påpekes at Desmond redder flere millioner eller milliarder liv ved å ofre seg. Hans siste håp er dessuten at noen skal ta opp kampen mot Juno etter hans død. Dette ga Ubisoft en grunn til å holde liv i serien og selge flere spill etter Assassin's Creed III.

Gjennom Desmondsagaen styrer spilleren tre av Desmonds forfedre gjennom Animusen: Altair i 1100-1200-tallets hellige land, Ezio i 1400-1500-tallets Italia og Tyrkia, og Connor i 1700-tallets britiske kolonier i Amerika, det kommende USA. Altair er oppvokst som muslim, men blir i spillserien ateist og sterkt anti-religiøs. Som kristenkulturell tror Ezio på et liv etter døden, men han virker langt mer deistisk enn teistisk, og snakker aldri om gud. Connor har bakgrunn fra amerikanske urfolk, og er polyteist og animist. Religionskritikken i spillserien blir gradvis dempet, kanskje som et resultat av forfedrenes religiøsitet.

Spillserien bekrefter samtidig et utall konspirasjonsteorier, og lager noen nye. Blant annet får man vite at Abstergo har skapt videospill av Desmonds minner for å forvrengte historien, sløve ned menneskeheten og gjøre folk til Abstergos logrende hunder: Desmondsagaen kan altså selv være et produkt fra Abstergo. Ubisoft er i så fall med på konspirasjonen. Det fiktive hackerkollektivet Erudito har imidlertid funnet ut av sannheten bak spillene, og etterlatt hint rundt omkring som årvåkne spillere kan finne. Til en viss grad bryter altså spillserien den fjerde veggen, og lar narrativet flyte ut i den virkelige verden.

I spillene er det arkitektur og bekledning som i stor grad viser hvor og når man er. Religiøse symboler, flagg, kirker og moskeer, hverdagsklær og finere plagg skal skape innlevelse i ulike historiske perioder. Svært mange skjulte skatter og Isu-teknologi gjemmer seg på steder med religiøs signifikans. I nåtid, hvor man spiller som Desmond, er det ingenting som tyder på at noen er religiøse, men man interagerer da også kun med andre assasinere og tempelriddere. I spillserien er det omtrent ingen dialoger med sivile som har med religion å gjøre, men man får inntrykket av at alle sivile i fortidssekvensene er religiøse, og de fleste er enkelt kontrollert av religiøse autoriteter. Sidekarakterer i både fortid og nåtid kan kommentere religion, og er helt klart oftest negative. Jeg skal nå vise hvordan religion behandles og kritiseres i Desmondsagaen.

## 5.2 Religionskritikk

En strategi for å begrense religiøse kontroverser som oppstår på grunn av spillinnhold, er lokalisering. Japanske videospill har ofte parodiert kristendom, og vestlige spill bruker ofte hinduistiske guddommer som karakterer. Hvis spillene skal selges til fremmede markeder forandrer man innholdet til noe mindre kontroversielt. Organisasjonene som setter aldersgrenser på videospill, som PEGI og ESRB, sier ingenting om religiøst innhold, så selskaper bedriver sannsynligvis selvsensur først og fremst for å unngå å støte noen. De vil tjene mest mulig, og det er sjelden et gode å ha religionskritikk eller støtende innhold i spill, mens det potensielt kan føre til økonomiske tap. Dette har ført til en del merkelige valg i spillhistorien, som at kors fjernes fra kirker og gravstøtter (*DuckTales*, 1989) og røde kors fjernes fra sykehus (*EarthBound*, 1994). Ubisoft fjernet selv animerte abortscener i *South Park: The Stick of Truth* (2014) i flere versjoner av spillet uten å forklare dette: man kan derimot fortsatt omskjære et gigantisk nazi-zombie-foster.

Greg Perreault skrev i 2012 om hvordan religioner ofte ble fremstilt som voldelige i videospill. Han uttalte at de fleste videospill inneholdt vold, og: «... religion appears to get tied in with violence because that makes for a compelling narrative» (Hurst, 2012). Han baserte uttalelsen på analyse av kun fem spill, så man kan ikke konkludere med at videospill generelt portretterer religioner som voldelige (Schreier, 2012). Det første *Assassin's Creed*-spillet var imidlertid ett av de han analyserte, og det er liten tvil om at enkelte religiøse bevegelser i *Assassin's Creed*-spillene fremstilles som voldelige. Andre har hevdet at religion i *Assassin's Creed*-serien først og fremst er politikk, ikke kultur, og derfor ikke innebærer sterk kritikk av troen i seg selv (Good, 2010). Ofte blir politisk vold legitimert av korrumperte religiøse ledere: ledere som ikke engang tror på det religiøse budskapet de forkynner.

I dette delkapittelet skal jeg presentere religionskritikken jeg har funnet i *Desmondsagaen*, som stort sett innebærer negativ fremstilling av religion eller religiøse. Positive fremstillinger finnes også, men er i klart mindretall.

Gjennom min spilling av *Desmondsagaen* fant jeg at negativ kritikk av religion fremlegges på sju forskjellige måter. (1) En hovedkarakter er svært negativ til religion; (2) sidekarakterer er stort sett negative til religion; (3) fravær av religion i moderne tid kan vise at det er utdatert og irrelevant; (4) noen religiøse individer portretteres som korruperte, maktsyke og voldelige; (5) religiøse institusjoner portretteres som korruperte, maktsyke og voldelige; (6) religiøse individer

portretteres generelt som dummere enn de ikke-troende; og (7) rasjonelle argumenter angriper all tro som mangel av kunnskap. På den positive siden blir en hovedkarakters religion satt i et godt lys, og det finnes enkelte religiøse sidekarakterer som er lette å like.

Jeg har ikke funnet religionskritikk i det estetiske i videospillene, som i lydbildet og musikken, arkitekturen eller bakgrunnsbilder. Det finnes heller ingen spillmekanikker som favoriserer en religion over andre, da man aldri får velge hva spillkarakterer skal tro i spillene. All religionskritikk kommer i form av narrativet og faktabokser Desmond kan lese mens han ligger i maskinen som lar han se forfedrenes minner, Animusen.

Den mest åpenbare religionskritikken i spillserien, er at alle religioner tar feil i spilluniverset. Mennesker er skapt av en avansert menneskelignende art, og alle religioner er basert på menneskers misoppfatning av Isu-sivilisasjonen og Isu-teknologi. Det finnes ikke guder eller mirakler. Samtidig forsøker ikke assasinerne å fjerne all religion av den grunn, men å la alle få tro på det de vil, så lenge det ikke er snakk om tvang eller indoktrinering. Den første av Desmonds spillbare forfedre, Altair, er til en viss grad et unntak. Han vil bekjempe religion med kunnskap, lignende hermetikerne i Assassin's Creed Brotherhood som Desmonds andre forfar, Ezio kjemper mot. I spillserien er fri vilje og frihet generelt svært viktig, og Ezio mener man også må få ha fri vilje til å tro på ting som ikke finnes. Altair ville derimot vært glad for å bli kvitt all religion. Tempelridderne vil på sin side erstatte all tro og overtro med en egen illusjon som kan styre hele menneskeheten. Dette forsøker de å gjøre ved hjelp av religiøst autoritære stillinger, målrettet bruk av Isu-teknologi, og manipulering av forbrukersamfunnet.

Assassin's Creed II er det mest religionskritiske spillet i serien. Dette skyldes primært Altairs nedskrevne kodekssider, og det faktum at Ezio vil drepe selveste paven, Rodrigo Borgia.

«I long for the day when men will turn away from invisible monsters and once more embrace a more rational view of the world. But these new religions are so convenient - and promise such terrible punishment should one reject them - I worry that fear shall keep us stuck to what is surely the greatest lie ever told» (Altair, codex 20, Assassin's Creed II).

Altairs kodekssider har mange avsnitt dedikert til sterk religionskritikk, og det er spesielt de monoteistiske religionene som får gjennomgå. Samtidig blir paven i Assassin's Creed II fremstilt som ikke-troende og maktsyk. Ezios drapsforsøk er altså ikke religionskritisk i spilluniverset, da paven er en ikke-troende tempelridder, men ble oppfattet slik av mange spillere. Etter Assassin's Creed II dempes religionskritikken i serien gradvis. Hovedkarakteren Connors mohawk-tro i Assassin's Creed III blir aldri satt i et negativt lys.

Assassin's Creed II fikk mye kritikk for måten de portretterte kirkefolk på, som moralsk korrupte og maktsyke. Dessuten mislikte flere katolikker at Ezios hovedoppdrag var å finne og drepe paven. Riktignok var antagonistene stort sett ikke-troende tempelriddere som bare brukte kirkens politiske makt, men spillet viste at de religiøse institusjonene var på feil side av historien, og ingen uttalt gode kristne trådte frem for å stanse det. Man kan spekulere i om Ubisoft kuttet den sterkeste religionskritikken ut av spillserien etter dette på grunn av de kritiske røstene. Som nevnt er sensur av kontroversielt innhold vanlig, og akseptert av de fleste spillutviklere dersom det medfører bedre salgstall (4.1).

Hovedkarakterene Ezio og Connor mener alle skal få tro som de vil så lenge de er snille og ikke står i veien for hverandres frie vilje. Desmond kommenterer derimot aldri religion, og ingen av de moderne assasinene er religiøse. Dette fungerer potensielt som implisitt kritikk, da religion tilsynelatende er utdatert, eller i alle fall irrelevant. Foruten Ezio og Connor finnes det også andre religiøse assasinere i fortiden, blant annet i Konstantinopel, men de viser så å si aldri at de er troende. Assasinere må ha en liberal tro, da konservatisme lett kan bli et hinder for å verdsette ny kunnskap, noe assasinene ser som svært viktig. Man må alltid kunne endre virkelighetsoppfattelsen sin til det mest mulig korrekte for å utøve ekte fri vilje. Hvis man er låst i feiloppfatninger begrenser det den frie viljen. Det kommenteres slik indirekte at konservativ tro ikke går overens med fri vilje.

Den mest aggressive og konkrete religionskritikken kommer fra Altair, tempelridderne, og nåtidens assasin og historiker, Shaun Hastings. Altair er sint, Shaun er sarkastisk, mens tempelridderne ofte er en blanding av de to. De har alle til felles at de er sikre i sin sak på at det ikke finnes noe overnaturlig. Det er også mange eksempler på at sivile tror på dumme ting og lett lar seg manipulere, som kan fungere som implisitt religionskritikk. En kommentator oppsummerte det slik: «Overall, the series lacks sincere, solid Christians: some use religion for evil, some are naive and others compromise» (Farrell-Vega, 2011). Tempelridderne kan

enkelt benytte snakk om djevelen politisk; den religiøse Romulus-kulten tror de følger guden sin, men tar ordre fra den moralsk korrupte Borgia-familien; og faktum er at svært mange tror på religioner basert på rykter om Isu-sivilisasjonen.

**Rodrigo Borgia:** You know nothing, boy! You take your image of the creators from an ancient book - a book, mind you, written by men.

**Ezio Auditore da Firenze:** You are the Pope! And yet you dismiss the central text of your Faith?

**Rodrigo Borgia:** Are you so naïve? I became Pope because it gave me access! It gave me power! Do you think I believe a single god-damned word of that ridiculous book? It's all lies and superstition. Just like every other religious tract written over the past ten thousand years.

(Ezio konfronterer pave Alexander 6. i siste kapittel av Assassin's Creed II).

Enkelte ganger i serien settes tro i et mer positivt lys. Det finnes for eksempel snille sidekarakterer fra fortiden som er kristne eller muslimer: Suleiman den Store, den prostituerte Teodora, presten Timothy og janitsjarsjefen Tarik Barleti. Hovedkarakteren Connors religiøsitet i Assassin's Creed III innebærer dessuten å ta vare på dyr og naturen. I Assassin's Creed III vil befolkningen i Davenport Homestead ha en prest, ettersom en religiøs veileder er sett på som positivt for å lære om moral og rett oppførsel. Connor respekterer alles tro, og skaffer presten Timothy. Timothy fremstilles som en forståelsesfull og hyggelig mann, og setter tro i et godt lys med måten han forsøker å hjelpe alle på. Slik fremstilles også Suleiman den store i Assassin's Creed Revelations, og den prostituerte nonnen Teodora i Assassin's Creed II. Det er verdt å bemerke at alle tre er svært liberale, og mener alle skal få tro hva de vil. Det er alltid en moderne, pluralistisk og tolerant form for religion som settes i godt lys.

Ezio kan rekruttere sivile kristne i Assassin's Creed Brotherhood for å kjempe mot Borgia-familien, som har korrumpert kirken i forsøket på å styre Roma og Italia. I Assassin's Creed II kan Ezio benytte siviles motstand mot den religiøst autoritære lederen Savonarola, og dette viser at vanlige kristne kan stå opp mot diktaturet, eller for den frie viljen. Igjen er det konservativ eller dogmatisk religion som kritiseres.

I Assassin's Creed Revelations får vi vite at de osmanske muslimene i Konstantinopel har sluttet fred med assasinerne, blant annet fordi assasineren Ishak Pasha jobbet som en populær

storvesir under en osmansk sultan. 'Bysantinerne' i spillet, kristne og ikke-troende tempelriddere, jakter derimot på assasinere i byen. Konstantinopel tar også imot jøder som flykter fra forfølgelse i Portugal og Spania. Spillet argumenterer slik for at muslimene i Konstantinopel var mer liberale, religiøst tolerante og rettferdige enn de kristne i Europa, og fremstiller derfor muslimene på en mer positiv måte.

I science fiction sees ofte religion som et hinder for vitenskapelig fremgang og fornuft, og det er vanlig at protagonistene er ikke-troende (Irizarry og Irizarry, 2014: 227). Dette stemmer godt overens med fremstillingen i Assassin's Creed-serien, som også er science fiction. Presentasjonen av religion som noe utdatert og irrelevant henger også sannsynligvis sammen med produsentenes og forbrukernes syn på religion. Spillserien er delvis inspirert av modernistiske filosofiske retninger som rasjonalisme og positivisme. Dette merkes spesielt i Altairs hat mot, og assasineren Shaun Hastings latterliggjøring av religion og overtro. Objektiv, empirisk kunnskap blir verdsatt av assasinerne gjennom serien, og sees ofte som en motsetning til tro. Hvis man tror kan man misledes, og dette begrenser den frie viljen. Kunnskap er makt.

Det er også lett å finne postmodernistiske trekk i spillserien, som den tilsynelatende feministiske prostituerte nonnen, Teodora. Teodora er gift med Herren, og styrer et bordell som en nystartet kongregasjon. Hun mener kvinner må få bestemme over kroppen sin selv, og at menn kun har Gud i hodet, mens kvinner har Ham i hjertet og kroppen: «Menn må lære seg å elske for å oppnå frelse» (Teodora, Assassin's Creed II). Alle religiøse sidekarakterer hovedkarakterene får et godt forhold til, er dessuten ahistorisk religiøst tolerante. Spillene presenterer og argumenterer for en holdning til trosspørsmål som er langt vanligere i dagens samfunn enn på 1100-1700-tallet, og holdningene kan sees som anakronismer.

Kort oppsummert kan vi si at Assassin's Creed-spillene argumenterer for at all tro er like falsk, men at alle må få tro på det de vil så lenge det ikke går utover andre. Det går samtidig an å hevde at Assasinerordenen er en humanistisk sekt som dreper for det de tror er alles beste, fri vilje, uten at man får se langtidseffektene av disse drapene (Dinicola, 2010). I den grad fri vilje er en 'hypotetisk makt' kan man med min valgte religionsdefinisjon også argumentere for at Assasinerordenen er en religiøs organisasjon, selv om det finnes både jødiske, kristne, muslimske og ateistiske assasinere. Argumentet om at man må kjempe for sin

frie vilje kan potensielt tolkes som et religiøst budskap, men er neppe tenkt som religiøst av utviklerne. Jeg skal nå vise hvordan fri vilje er spillseriens filosofiske fundament.

### **5.3 Filosofisk bakgrunn**

Forbes nevnte fire måter religion og populærkultur hang sammen på (2). Som eksempel på dialog mellom populærkultur og religion nevner han «... philosophically comparing and contrasting values between a religion and the general society represented by popular culture» (Forbes, 2010: 16). Assassin's Creed-spillene viser ofte til problematiske sider ved dogmatisk tro, og setter slik religiøsitet opp mot fri vilje, som blir sett som et ideal verdt å kjempe for gjennom menneskehetens historie. En relativistisk tilnærming til tro, hvor alt ansees som like sant og sannsynlig, kan derimot gå overens med fri vilje. Bosman (2016a: 35-6) hevdet videospill og religion hang sammen på fem ulike måter (3.2), hvor den tredje var spillinnhold som reflekterer over eksistensielle temaer som tradisjonelt er assosiert med religion. Fri vilje og frihet er konsepter mange religioner har forsøkt å forklare. I dette delkapittelet skal jeg kort vise hvordan fri vilje behandles i Assassin's Creeds religiøse miljø.

I spillserien er mennesker skapt som slaver for Isu-sivilisasjonen, og de får i praksis fri vilje med den første sivilisasjonens undergang. Adam og Eva stjal Isu-teknologi som kunne manipulere menneskers virkelighetsforståelse, det såkalte Eplet, og dette medførte krig mellom mesterne og slavene. Eplet ble gitt til Adam og Evas sønn Abel, men broren Kain ville også ha det og drepte Abel for det. Abel ble det første mennesket drept av et annet menneske, og Kain den første morderen. Fri vilje er altså ikke utelukkende en god ting, for mennesker er ofte uenige med hverandre.

Tempelridderordenen vil samle Isu-teknologi, Stykker av Eden, for å manipulere alle mennesker til å tro nøyaktig det samme og slik skape fred. Assasinerne mener alle må få ta valg på egen hånd, og håper at kunnskap kan føre til forståelse og fred på sikt: i mellomtiden må mange dø som konsekvens av menneskelige uenigheter. Det kan være interessant for spillere å diskutere hvorvidt tempelridderne eller assasinernes visjon for menneskeheten er den beste, og mange har da også gjort det på ulike internettfora. Blant tempelridderne er det imidlertid flere som vil bruke Stykkene av Eden på egen hånd for å bli eneherskere over menneskeheten, og i Desmondsagaen er det aldri noen tvil om hvem som er de gode og onde. Hybridmennesker med Isu-DNA i seg ville blitt herskere over resten av menneskeheten om tempelridderne fikk det som de ville, og dette kan lett sees å være dypt urettferdig.

Desmondsagaen leder opp mot det ultimate valget mellom fri vilje, individualisme og uroligheter, eller absolutt kontroll, konformitet og trygghet i *Assassin's Creed III*. Desmond kan ofre store deler av menneskeheten for å sikre de gjenværende fri vilje ved at Isu-personligheten Juno ikke vender tilbake, eller han kan ofre seg selv for at menneskeheten i stor grad skal overleve koronamasseutbruddet i 2012, men slik frigjøre Juno samtidig. Juno kan potensielt gjøre menneskeheten til slaver igjen. Ironisk nok får ikke spilleren velge i slutten av sagaen. Desmond tar valget, delvis manipulert av Juno hele veien, og velger tilsynelatende en slavetilstand for alle heller enn å ofre manges liv for de gjenværendes frie vilje: stikk i strid med assasinernes syn på fri vilje, og i langt større grad i tråd med tempelriddernes filosofi.

Mange spillere kunne ikke forstå hvordan Desmondsagaen kunne slutte slik. Flere påpekte at man som spiller hadde kjempet for fri vilje gjennom hele serien, men så plutselig underkastet seg Junos vilje (Xtremegamer3377, 2012), og Desmond fikk kritikk for å velge trygghet over frihet, i tråd med tempelriddernes ideologi (WriterV, 2014). Noen reagerte spesielt på at Ubisoft ikke hadde latt spilleren ta det vanskelige valget selv (Parijat, 2012), og flere ønsket seg en ny slutt, slik videospillet *Mass Effect 3* (2012) hadde fått etter mange spilleres krav (usedtobeacfan, 2012). Spillet eksemplifiserte hvordan 'game agency' og 'player agency' kan settes opp mot hverandre (Knoll, 2015: 216-7): spillet hadde ikke mekanikker som lot spilleren gjøre det den ville, og tvang mange spillere til å gjøre noe som ikke passet deres moralske kompass i situasjonen.

*Mass Effect 3* kom ut samme år som *Assassin's Creed III*, og begge historiene dreide seg i stor grad om fri vilje. I *Mass Effect*-serien hadde man kjempet mot en teknologisk avansert rase, Reapers, som forsøkte å indoktrinere alle raser i universet til å tro det samme som dem. Reapers kunne få absolutt kontroll og bli idolisert, mens subjektene fortsatt ville tro at de hadde fri vilje. Karismatisk lederskap og aksept for dogmatiske autoriteter ble kritisert: lydighet uten å stille spørsmål er farlig. I slutten av *Mass Effect*-trilogien fikk man valget om man ville ødelegge Reapers, bli del av dem og styre dem, eller skape en blanding av biologisk og teknologisk liv som levde i harmoni. Uansett hva spilleren valgte fikk man imidlertid en omtrent identisk slutt på trilogien. Noen tilhengere av serien skapte da 'indoktrineringsteorien', som tilsa at hovedpersonen hadde blitt indoktrinert av Reapers underveis i serien, og mente at hovedpersonen i historien ikke lenger hadde noen fri vilje, men



kun så en illusjon Reapers skapte (Irizarry og Irizarry, 2014: 242-3). Spillutviklerne bak Mass Effect, BioWare, kan ha forsøkt å vise at ett menneske ikke kan forandre verdenshistorien så drastisk, ellers kan de kanskje ha forsøkt å kommentere at vi ikke har fri vilje (ibid. 244).

Slutten av Assassin's Creed III kan sammenlignes med slutten av Mass Effect-trilogien. Kanskje kommenterte Ubisoft at mennesker ikke har fri vilje, eller at den er sterkt begrenset og enkelt kan manipuleres av makter utenfor oss selv. Like sannsynlig er det imidlertid at de ville kvitte seg med Desmond, som mange spillere anså som en kjedelig karakter, og holde liv i serien ved å skape en ny fortelling hvor man må bekjempe Juno i kampen for fri vilje (Phillips, 2012). Spilleres reaksjoner kan uansett tyde på at spørsmålet om fri vilje er noe som interesserer mange, og kanskje en eksistensiell frykt for determinisme.

James Patton har kritisert serien for å ha en ideologisk diskurs som påstår at alle mennesker til enhver tid kunne ha kjempet for liberale, vestlige verdier, og at alle tilsynelatende forstår begreper som frihet og fri vilje likt (Patton, 2014). Dette er ahistorisk, og Patton mener det kan gjøre at spillere ser mennesker fra andre historiske epoker som ufortjent late eller dumme som ikke bryter ut av lenkene sine. I Assassin's Creed Syndicate kan man eksempelvis 'frigjøre' britiske barnearbeidere på 1800-tallet, men mange familier trengte inntektene fra barnas arbeid for å få økonomien til å gå rundt, noe spillet ikke anerkjenner (Nielsen, 2015). Et svært relevant hinder for fri vilje som spillserien portretterer, konservativ tro, eksisterer fortsatt i dag. Ved å i stor grad ignorere sosiale og kulturelle årsaker til det majoriteten i Vesten ser som ideelle verder, kan spillserien også føre til at spillere ser nåtidens religiøse som late eller dumme som ikke kjemper for frihet og fri vilje.

I neste kapittel skal jeg vise hvordan spillserien fremstiller kristendom, islam og mohawk-religion, og hvordan troende og ikke-troende spillere har reagert på dette.



## 6. Materiell religion

I dette kapittelet skal jeg ta for meg det Bosman kaller materiell religion i videospill (2016a: 35). Det vil si alt som kaller seg selv religion, eller som omtrent alle spillere kan være enig om at skal representere religioner. Jeg har delt dette kapittelet inn i underkapitler om islam, kristendom og mohawk-religion, da det er disse tre religionene som vies klart mest plass i spillenes narrativ. I første delkapittel skal jeg imidlertid argumentere for hvorfor det er nyttig å analysere historiske fremstillinger av religion i videospill. Kapittelet avsluttes med en gjennomgang av flere spilleres reaksjoner på fremstillingen av de ulike religionene.

Foruten islam, kristendom og mohawk-religion finnes det noen andre bevegelser verdt å nevne. Hermetisme blir i spillserien fremstilt som en åndsretning av pytagoreere som elsker kunnskap, hater etablerte religioner, og hyller den mytiske figuren Hermes Trismegistos. I spillene er Hermes en død Isu-personlighet. Hermetikerne mener vold er legitimt for å spre kunnskap, og havner i trøbbel da Ezio er uenig. En annen bevegelse er Romulus-kulten. Romulus-tilhengere mener Romulus var halvt ulv og halvt menneske, og at han snakker til bevegelsens lederskap som en gud. De tror på flere mirakler som egentlig er illusjoner skapt av Isu-teknologi, og bruker aktivt vold for å spre sin tro. Lederskapet i bevegelsen er imidlertid betalt av Borgia-familien for å skremme sivile til kirken. Hermetikerne og Romulus-tilhengerne portretteres altså som voldelige og manipulert av Isu-teknologi. Romfolk er også representert i serien, men spilleren får ikke vite stort om deres religion. Jødedom er, noe overraskende, ikke representert i noen av spillene.

En av skaperne bak Assassin's Creed-serien, Jade Raymond, sa i et intervju at de forsøkte å unngå kontroverser ved å ha med religion som «... a purely historical background element. We have worked with cultural experts throughout production to make sure that we treat sensitive topics with respect» (Xbox Gazette, 2006). Faktisk finner man ikke ord som religion, kristendom, kristne, islam og muslimer i hele det første spillet, til tross for at den historiske settingen er det hellige land under korsfarertiden. Man kan imidlertid høre gatepredikanter snakke om Gud og sønnen hans.

Sivile i Jerusalem og Damaskus, byer under muslimsk ledelse, snakker arabisk eller engelsk med arabisk aksent. En del menn går med turbaner, kvinner har niqab, og det er liten tvil om at modellene representerer muslimer. Kristne i Akko snakker derimot britisk eller engelsk

med franske og tyske aksenter. Disse skal være kristne korsfarere og pilegrimer. Ubisofts hovedkarakter fra første spill, Altair, ble raskt kritisert for å være en amerikansk superhelt i arabisk forkledning. Han oppførte seg ikke som en lokal araber, og snakket, som den eneste araber, med amerikansk aksent (Bosman, 2016c: 10-11). Ubisofts forsøk på å unngå kontroverser har ikke vært hundre prosent vellykket.

Religion ble absolutt brukt som historisk bakgrunn i det første Assassin's Creed-spillet, men det vises også som kilden til konflikten mellom muslimene og korsfarerne. Altair og tempelridderne er enige om at kriging over 'fiktive historier' er irrasjonelt, men vil forsøke å skape fred på ulike måter. Institusjonell religion kritiseres som regel som et maktverktøy. Gjennom spillserien har Ubisoft tilsynelatende et funksjonalistisk syn på religion (Bosman, 2016c: 21-4).

Kevin Schut argumenterer for at spillmediet ikke kan unngå å fremstille religioner på en mekanisk måte, da religion må reduseres til noen elementer i et dataprogram (2014: 255-275). Det går an å fremstille troende og hvordan de blir behandlet, men ikke hvordan det er å faktisk tro. Representasjoner av religion i videospill er dermed alltid offer for reduksjonisme. Imidlertid påpeker Schut at spillere kan tolke det som skjer på måter som reduserer dette problemet (s. 267-270, 272). For eksempel kan positive representasjoner av uttalt religiøse karakterer, som presten Timothy og Suleiman den store, bidra til å vise religion som noe mer enn bare et maktverktøy.

I Desmondsagaen møtes spilleren kun på materiell religion gjennom forfedrenes minner i Animusen. Religion og religiøse i 2012 vises altså ikke. Før jeg presenterer representasjonene av islam, kristendom og mohawk-religion, vil jeg derfor argumentere for hvorfor historiske fremstillinger av religion i spillmediet også burde analyseres.

### **6.1 Hvorfor analysere historiske fremstillinger?**

Religion er ikke en del av nåtidens narrativ i Assassin's Creed-spillene, men fremstillingen av fortidens religiøse kan uansett være verdt å analysere av flere grunner. I første rekke kan representasjoner av fortidens troende passe inn i eller bryte med ulike diskurser om religiøse i dag. Dersom spillserien hevder å forsøke å være historisk korrekt, og alle muslimer fremstilles som voldelige, kunne dette gått inn i en fremmedfiendtlig diskurs som hevder muslimer alltid har vært voldelige.

Reisner og Schulzke har lignende argumentert for at videospill er med på å forme offentlighetens forståelse av den kalde krigen som en historisk periode (Reisner, 2013). Ifølge Schulzke har slike videospill ofte en retorikk som argumenterer for at det er bedre å forkaste demokratiske verdier og starte atomkrig enn å bli tatt av kommunistene (2013: 269). Samtidig portretterer krigspillene sjelden sivile man kan interagere med, eller moralsk vanskelige valg, og krig kan enkelt rettferdiggjøres (Salvati og Bullinger, 2013: 155; Schulzke, 2013: 265).

Slik dagens politikk kan formes av representasjoner av historien i spill (Kapell og Elliot, 2013: 214), kan dagens syn på religiøse også formes av historiske fremstillinger. Som nevnt tidligere kan spillere enkelt finne igjen det Assassin's Creed-serien mener er hindre for ekte, fri vilje i noen av dagens religiøse institusjoner og religiøst konservative (5.3).

Assassin's Creed-serien forsøker i stor grad å være historisk korrekt. Den kreative direktøren for Assassin's Creed III, Alex Hutchinson, har sagt at Ubisoft vil balansere historisk nøyaktighet med underholdningsverdi, og at «... the official tagline is 'history is our playground'». Hovedmanusforfatter for Assassin's Creed (1), II og III, Corey May har bekreftet at utviklerne kun ignorerte historisk korrekthet dersom det gjorde spillene til bedre spill (Kapell og Elliot, 2013: 8-9). Sébastien Puel, produsent eller ansvarlig produsent for de fleste Assassin's Creed-spillene<sup>17</sup>, har i tråd med dette uttalt at «... the AC teams have always loved playing with historical facts and their consequences as a way to better understand a time period» (Matulef, 2012). Spillutviklerne velger og vraker altså i historiske tekster, artefakter og populære representasjoner, men må forholde seg til sjangerkonvensjoner og spillernes ønsker.

Det finnes mange videospill som forsøker å være historisk korrekte, men ikke vil trække noen på tærne. Samtidig vet vi at vestlige videospill som regel portretterer og vedlikeholder en vestlig forståelse av historien (Kapell og Elliot, 2013: 75). Dette ser vi blant annet når generiske 'barbarer' i strategispill ikke kan gjøre annet enn å slåss, og mangler kulturell identitet, i likhet med romernes forståelse for ikke-romere (Bembeneck, 2013: 77). I mange videospill er det tydelige visuelle markører som splitter menneskemodellene inn i Oss og Dem (Trattner, 2016: 28), som at alle romere er hvite og glattbarberte mens ikke-romere er

---

<sup>17</sup> Assassin's Creed II, Brotherhood, Revelations, III, IV: Black Flag og Unity.

skjeggete eller mørkhudede og går med pelsklær. Teknologiske begrensninger knyttet til mangfoldigheten av karaktermodeller gjør at stereotyper er ekstremt vanlige i spillmediet. Dette problemet finner man i noen grad også igjen i Assassin's Creed-serien.

Kapell og Elliot mener historisk korrekthet er mindre viktig enn følelsen av historisk autentisitet videospill kan gi (2013: 151, 358, 361). Denne følelsen er formet av hva spillerne forventer å finne i de historiske representasjonene. Hva som kjennetegner en autentisk representasjon bestemmes av spillernes kultur. Over tid har det bygget seg opp et sett konvensjoner som det har blitt sosial aksept for at er historisk nøyaktige (Reisner, 2013: 249). I praksis er det snakk om det Stuart Hall kalte en naturalisering av koder (1993: 95). Disse konvensjonene påvirker, og er påvirket av, dominante ideologier (Salvati og Bullinger, 2013: 158). Hvis fremstillingen av de 'historisk korrekte' kristne alltid er positiv, kan dette tyde på en ideologisk vinkling blant produsenter eller forbrukere. Ifølge Salvati og Bullinger er det viktig å være kritisk til historiske fremstillinger i videospill, «... for in the past winners wrote history; now they are programming and selling it» (2013: 163).

Feil og unøyaktigheter er en del av mange 'historisk korrekte' spill, og det finnes flere analyser av Assassin's Creed-serien som har avdekket kunstnerisk frihet og mangler<sup>18</sup>. Blant annet kan ingen av Altairs mordofre historisk sett kobles til nizari-muslimene (Bosman, 2016c: 14). Historisk autentisitet har et mytisk perspektiv, ifølge Kapell og Elliot: «History becomes merely a subcategory of the larger category of myth» (2013: 361). De argumenterer for at spillere gjennom aktiv tolkning kan bruke historien til å skape myter, og viser til Bruce Lincoln som hevder myter er 'ideologi i narrativ form': «... it is a story that offers, also, a worldview for those who accept it as 'true'» (ibid. 362-4). Spillseriens fremstilling av 'historisk korrekte' religiøse kan altså ikke bare portrettere, men være kilde for noen spilleres verdensforståelse.

For å ta et konkret eksempel hevder Klassen at islam gjerne fremstilles monolittisk som en kraft som aktivt forsøker å ødelegge vestlige verdier, og mener dette perspektivet fikk større oppslutning etter terrorangrepet i USA, 2001 (Klassen, 2014: 136-9). Hun argumenterer for at

---

<sup>18</sup> Bosman har eksempelvis skrevet om fremstillingen av kristne myter i spillserien (2016b), og i hvilken grad fremstillingen av assasinerne er historisk korrekt (2016c). Dow (2013) har skrevet om historisk korrekthet på arkitekturen i Italia i Assassin's Creed II. Det finnes dessuten flere titalls artikler på nett som diskuterer den historiske korrektheten ved deler av spillserien.

det er viktig å avdekke og kritisere populærkulturens fremstillinger, ettersom populærkultur kan være med å begrense «... our vision of the ‘Other’ through reinforced stereotypes and static imagery» (ibid. 197). Trattner har i tråd med dette argumentert for at spillmediet kan ha problematiske representasjoner av ‘den andre’, og at man burde forsøke å finne ut hvordan spillere tolker innholdet (2016: 24-5). Hvis muslimer primært fremstilles som terrorister i spillmediet, kan det være med på å påvirke spilleres tanker om muslimer generelt. Jeg skal nå se på hvordan islam representeres i Desmondsagaen.

## **6.2 Islam**

Videospill er som nevnt kulturelle artefakter, og sprer tankene og verdiene til kulturen som produserer dem. Vestlige spill sprer altså en vestlig forståelse av islam. Mennesker kan lære av, og forandre seg i møtet med andres forståelse av sin kultur, men stereotypier, orientalisme og oksidentalisme kan være problematisk i spillmediet (Likarish, 2014: 177).

Desmondsagaens fremstilling av muslimer burde sees i kontekst. Šisler (2014) har vist at muslimer blir fremstilt stereotypisk i vestlige spill, ofte som terrorister, mens muslimske spillutgivere oftest fremstiller helten som en god moralsk og troende muslim. Šisler mener spilleres uvitenhet er en åpenbar faktor i fremstillingen av muslimer, da videospill produseres med profitt som førsteprioritet, og spillene vanligvis vil reflektere spillernes synspunkter, eller det spilldesignene tror er spillernes synspunkter (2008: 214, 216). Jeg skal se nærmere på spilleres reaksjoner av representasjonene senere (6.5), men det er sannsynligvis de som ikke reagerer negativt på fremstillingen som er blant majoriteten.

Assassin’s Creed-spill har av enkelte blitt beskyldt for orientalisme. Orientalisme er ifølge Edward Said (1978) en vestlig måte å se Østen på som rettferdiggjør imperialisme: arabiske og muslimske kulturer er dårligere enn den vestlige, og burde koloniseres og læres opp. De østlige kulturene er dessuten statiske, og portretteres gjerne som primitive uten mulighet til å utvikle seg uten vestlig innblanding. Store generaliseringer gjør det vanskelig å gjenkjenne de varierte kulturene som finnes i Midt-Østen (Klassen, 2014: 134-5). Jeg skal under se nærmere på hvordan disse karakteristikkenes passer Desmondsagaens fremstilling av muslimer og islam.

Islam og muslimer blir fremstilt på flere måter i Assassin’s Creed-spillene. Av spillene jeg har analysert er det kun det første spillet og Assassin’s Creed Revelations som har muslimer i seg,

da hendelsene finner sted i det hellige land på 1100-tallet og Konstantinopel på 1500-tallet. I første spillet navngis ikke islam eller muslimer i det hele tatt, mens Revelations har korte faktabokser om diverse historiske hendelser som nevner muslimer, islam og splittelsen mellom sjia- og sunnimuslimer. Heller ikke i Revelations brukes ord som muslim og islam i spillets narrativ, men man får blant annet høre at prins Suleiman har vært på pilegrimsreise til Mekka (hajj), og at flere religiøst konservative janitsjarer bestrider hans liberale holdning til ikke-troende eller vantro.

Noen studier ser ut til å vise at spillere ser etter rettferdiggjøring for virtuell vold i spillenes narrativ. Dette gjelder spesielt i enspiller-moduser, ettersom vold i flerspiller-moduser kan rettferdiggjøres med konkurranse (Thames, 2014: 184-5). I Assassin's Creed-spillene er det greit å drepe både kristne og muslimske vakter dersom de styres av tempelridderne. Etnisitet og religiøsitet i spillene er ikke markører for å være 'god' eller 'ond', og i kontrast med et orientalistisk perspektiv er det ikke bare farlige arabere som er muslimer (Klassen, 2014: 138-40). Kun karakterenes side i kampen om ekte fri vilje er med på å rettferdiggjøre den virtuelle volden. Hvis man dreper religiøst konservative janitsjarer for å støtte den religiøst tolerante Suleiman den store, er det helt uproblematisk i spilluniverset.

Gjennom spillene kan spilleren avdekke at homofili blir sett som en styggdom av muslimer på 1100-tallet, at mange muslimer tror på djevelen, og at noen muslimer i Konstantinopel tror på åndelige medium. Muslimene i Masyaf på 1100-1200-tallet tror dessuten på et Paradis med vakre kvinner etter døden. Spilleren får også vite at muslimene som tok kontrollen i Konstantinopel har et bedre forhold til assasinerne, og generelt er mer tolerante i trosspørsmål enn de kristne der var. Før hadde ortodokse kristne jaktet på assasinerne, mens enkelte muslimer faktisk blir assasinere i spillseriens Konstantinopel. Spilleren avdekker også at noen sjiamuslimer støtter tempelridderne, fordi de hater de osmanske styrkene som er sunnimuslimer. Shahkulu, historisk sett leder for Shahkulu-opprøret, samarbeider i Assassin's Creed Revelations med tempelridderne.

Assasinerne er historisk sett muslimer, men under Altairs ledelse blir de i større grad en humanistisk og anti-autoritær bevegelse. Altair lar hvem som helst bli medlem av ordenen, uavhengig av religiøs bakgrunn: «We are growing larger. More make their way to our fortresses every day. Men and women. Young and old. From different lands. Of different



faiths» (Altair, codex 27, Assassin's Creed II). Assasinerne i de fire neste spillene skal altså ikke primært portrettere muslimer, selv om noen muslimer er assasinere.

De fleste muslimer spilleren må bekjempe i spillene viser seg å være ikke-troende tempelriddere, ellers er de oftest korrumpert av tempelridderne. De faktisk troende muslimske sidekarakterene er som regel liberale og tolerante overfor alles tro. Dette inkluderer Suleiman den Store, Şalāḥ ad-Dīn, den kvinnelige spionen Dilara, og Ezios nærmeste kollega i Konstantinopel, Yusuf Tazim. Tarik Barleti, lederen for janitsjarene, er en av få konservativt troende i spillserien som blir portrettert i et godt lys, da han kjemper mot tempelridderne. Troende muslimske sidekarakterer blir altså stort sett positivt fremstilt som hyggelige og forståelsesfulle mennesker.

I krigspill hvor muslimer er fienden er det som regel ingen sivile menn, kvinner eller barn, og byene består ofte kun av mål å skyte mot (Trattner, 2016: 37, 41-2). Assassin's Creed inkluderer sivile, men de er oftest stereotypier med niqab, turbaner eller hodeskjerf, og lange og vide plagg. Šisler, Masso og Abrams har argumentert for at stereotypier og generiske representasjoner ofte kan komme av teknologiske begrensninger i mediet (Šisler, 2008: 215. Masso og Abrams, 2014: 62). Det kan tenkes at teknologien må ta noe av skylden for stereotypiene her, for Ubisoft har ellers inkludert afrikanske muslimer i Masyaf på 1100-tallet, og primært tyrkiske muslimer i Konstantinopel, og unngår slik den orientalistiske fremstillingen av alle muslimer som arabere. Det virker som at utviklerne hos Ubisoft Montreal har vært bevisst problemstillinger knyttet til orientalisme, og ingen av spillene portretterer på noen måte Koranen, Allah eller Muhammad, sannsynligvis for å unngå kontroverser.

Reproduksjon av myter om nizari-muslimene, basert på korsfarer-kronikørers verk, er kanskje det mest kontroversielle innholdet som har med muslimer å gjøre. De positive mytene påstår at assasinerne kunne flere språk, avanserte kampkunster, og var godt trent i historie og filosofi. Dette gjenskapes i Assassin's Creed. Myter som kan tolkes i en negativ retning inkluderer blant annet at unge muslimer ble lovet Paradis og martyrstatus dersom de gjorde alt for mentoren, al Mualim. Marco Polo skrev også om Den gamle mannen i fjellene, al Mualim i Assassin's Creed, at han dopet ned troende og fraktet dem til en skjult, vakker hage hvor de fikk en smakebit av Paradis: dette skulle senere gi dem lyst til å ofre seg (Bosman, 2016c: 15-16). Disse mytene reproduseres i det første Assassin's Creed-spillet, og kan potensielt forstås

som at muslimer enkelt kontrolleres av sine ledere, eller enkelt kan lokkes til å gjøre hva som helst for Paradis. En slik tolkning gjøres mindre sannsynlig av at Altair klarer å bekjempe al Mualim, og får et flertall av assasinerne til å følge hans humanistiske bevegelse. Al Mualims følgere er dessuten i stor grad påvirket av Isu-teknologi som mentoren besitter, og Isu-teknologien fungerer like godt på individer fra alle verdens religioner.

Mange muslimske spillere har uttalt seg positivt om Assassin's Creed fremstilling av muslimer (6.5.3). Blant annet får serien skryt for å unngå negative stereotypier og religiøst støtende innhold, samt at spillene viser den islamske verdens vakre arkitektur. Kritikken har gjerne vært av historiske unøyaktigheter nevnt i avsnittet ovenfor, og eksempelvis at Altairs far ikke burde hatt det samme etternavnet som Altair dersom man fulgte arabiske navneskikker (Takahashi, 2016). Noen har også påpekt at islam og muslimer ikke er en viktig del av historien, og hevder spilleren i veldig liten grad får vite noe om islam og muslimer av å spille spillene (Hafeez, 2014). Dette kan komme av at spillutviklerne neppe besitter kunnskap nok om islam og muslimsk mytologi til å føle seg komfortable med å inkludere deler i spillene. Jeg vil i større grad vise til spilleres meninger i siste delkapittel, da flere spillere virker spesielt interesserte i å sammenligne fremstillingen av kristne og muslimer. Før det må jeg også presentere hvordan kristendom fremstilles i Desmondsagaen.

### **6.3 Kristendom**

Assassin's Creed-spillene selger mest til land med kristenkulturell bakgrunn, hvor kristne fortsatt er den religiøse majoriteten i befolkningen. Spillserien er også skapt i land med kristenkulturell bakgrunn, hovedsakelig Canada og Frankrike. Det er likevel lite som tyder på noen forkjærlighet for kristendom i spillene. Et flertall av de kristne karakterene i spillene fremstilles som enkle å manipulere til å tro på det tempelridderne vil, og det er langt flere kristne som fremstilles på en negativ måte enn en positiv måte i spillserien.

I hovednarrativet er kristendom og islam like falske religioner, ettersom Gud er et produkt av Isu-teknologi, men spesifikke kristne myter dukker oftere opp i spillene og avfeies da som løgn og bedrag. Den romersk-katolske kirken får også gjennomgå i Assassin's Creed II og Brotherhood. Dette har sannsynligvis å gjøre med at spillutviklerne og spillerne kjenner kristne myter og institusjoner bedre enn islamske, men det har uansett medført at en del spillere har oppfattet serien som langt mer positivt til islam enn kristendom.

I spillserien er ikke Jesus guds sønn, men bare en talentfull taler som brukte Stykker av Eden til å skape illusjoner av mirakler. Ingen mirakler den bibelske Jesus gjennomførte var altså ekte, men tok plass kun i de hjernevaskedes hoder. Profeten Muhammad nevnes derimot aldri i spillserien. Jesus døde heller ikke på korset, men det 'så sånn ut' for folk, som passer den islamske versjonen av historien. Tradisjonelle kristne myter blir gjentolket av Assassin's Creed-serien, og Bosman har analysert seg frem til at de «... contains traces of earlier heterodox Christian beliefs, Islamic theological thinking and pseudoscientific modern literature» (Bosman, 2016b: 80).

Det første møtet med kristne i spillserien er som korsfarere til det hellige land på 1100-tallet. Imidlertid brukes aldri ord som 'kristne' og 'kristendom' i det første spillet. Korsfarere og tempelriddere har kors på rustninger, flagg og vimpler som symboliserer deres religiøse tilhørighet. Tempelridderne er riktignok ikke-troende, og bruker den institusjonelle makten for å forsøke å finne Isu-teknologi og få slutt på religionskrigene ved å skape en ny illusjon. Muslimske og kristne sivile er lojale overfor de lokale lederne sine, som i det første spillet er tjenestemenn for kong Rikard I av England og Ṣalāḥ ad-Dīn. Tjenestemennene er oftest tempelriddere som har jobbet seg oppover i systemet, og som misbruker sin religiøse og politiske autoritet til å undertrykke folket. Spilleren får omtrent ikke vite noe om kristen tro i første spill, med unntaket at kristne tror gud kan avgjøre dueller. Altair og Robert de Sablé, Tempelridderordenens leder, blir tvunget til å duellere av Rikard Løvehjerte for å se hvem som har Gud på sin side.

I Assassin's Creed II er handlingen lagt til Italia under renessansen, og kirken kommer ikke godt ut av det. Mange romersk-katolske kirkefolk, inkludert pave Innocent 8. og den kommende paven Alexander 6., er med på Pazzi-konspirasjonen. Dette var en konspirasjon mot Medici-familien som styrte i Firenze. De fleste 'kristne' i maktposisjoner er også her ikke-troende tempelriddere i forkledning, men det finnes troende kristne som støtter tempelridderne av politiske grunner. Rodrigo Borgia er lederen for Tempelridderordenen, og klarer å bli pave ved hjelp av drap og utpressing. Pavens bispestav er Isu-teknologi tempelridderne har forsøkt å få tak i, og kan brukes til å skape illusjoner og manipulere troende. Dette kan enkelt tolkes religionskritisk. I løpet av spillet får Ezio oppdraget å drepe paven i Vatikanet, noe flere katolske spillere kritiserte (6.5.4), men Ezio lar Rodrigo leve. Det er også et hemmelig rom under det sixtinske kapell fullt av avansert Isu-teknologi, som klart tilsier at kristendom er grunnlagt på feilrepresentering av Isu-sivilisasjonen.

Det er flere eksempler på genuint troende kristne i Assassin's Creed II. Jeg har allerede nevnt den feministiske prostituerte nonnen, Teodora, som starter et bordell som en kongregasjon. Savonarola, den historiske dominikanermunken som fikk makten i Firenze, er et annet eksempel. Han brenner kultur og faglitteratur, og hater rikdom på grunn av 'korrekt' konservativ kristendom som han mener er anti-materialistisk. Savonarola er mot avlat og privat eiendom, men også fremskritt og kunnskap: han vil tilbake til Edens hage. Savonarola kaster ut munkes som ikke underkaster seg hans anti-materialistiske, ikonoklastiske kristendom, og mener folk må bli fortalt hva de skal tro for alles beste. Konservativ religion er sjelden levedyktig i Assassin's Creed, og Ezio kommer snart på banen for å bekjempe Savonarola. De kristne i Firenze gjør også opprør mot Savonarola med Ezios hjelp, og viser at det tilsynelatende ikke var noen som egentlig ønsket seg en så streng versjon av kristendommen.

Assassin's Creed Brotherhood fortsetter Ezios historie, og tempelridderne styrer nå den romersk-katolske kirken. Pavestyrkene brukes til sekulære politiske formål, og Ezio jobber mot dem og pavestaten. Pavens familie, Borgia-familien, settes i et svært negativt lys i dette spillet. Blant annet ansetter familien en rekke regelrette drapsmenn og masse mordere; pavens datter, Lucrezia Borgia, har sex med svært mange menn, deriblant broren Cesare; og Cesare Borgia er maktsyk nok til å drepe lillebroren sin for å få kontrollen over de pavelige styrkene. Alle i pavens familie er skinnhellige og spiller religiøse når de må. Ingen av dem er egentlig troende. En del av kritikken mot Borgia-familien burde derfor ikke oppfattes som kritikk av kristendom, men sivile kristne kritiseres indirekte fordi de ikke tar opp kampen mot undertrykkelsen. Kirken tvinger blant annet pilegrimer til å betale for syndsforlatelse, og truer med Helvete. Kirken har i tillegg skatteinnsamlere som tar svært mye i skatt fra folket. Ezio kan imidlertid verve enkelte sivile kristne som er lei av sine hyklerske ledere til å bli assasinere, og ta opp kampen mot kirken.

Fremstillingen av de genuint troende i Brotherhood er oftest negativ. Mange hyklerske kardinaler går regelmessig til bordeller, og det er opplagt at flere kardinaler støtter Cesare som pavekandidat da Rodrigo dør kun fordi Cesare betaler dem. Cesare taper uansett oppslutning, og blir arrestert for mord, forræderi og incest av den neste paven, Giuliano della Rovere (Julius 2.). En troende kardinal mener det er etisk forsvarlig å skrive oppglødende taler for de voldelige, anti-kristne Romulus-tilhengerne, så kirken skal få flere medlemmer og større

innflytelse hvis Romulus-tilhengerne skremmer folket. I alternative minnesekvenser får spilleren vite at Savonarolas menn banket opp og drepte Ezios første store kjærlighet, Cristina, på grunn av det ekstreme fokuset på nøysomhet. Den katolske kirken portretteres også som aktiv i å bekjempe andres tro. Dette gjelder blant annet hermetikerne, fordi de mener mennesker 'inneholder Gud'. Hermes-tilhengerne er i kirkens øyne blasfemikere og vranglærde. Ved å lese faktabokser i spillet kan man også avdekke at kirken mener det er greit å gifte bort jenter som 13-åringer: Lucrezia Borgia ble giftet bort i den alderen av faren, pave Alexander 6., av politiske grunner.

I Assassin's Creed Revelations er historien lagt til et osmansk Konstantinopel eller Istanbul, og det er få kristne i spillet. Bysantinerne kjemper for at Bysants skal bli vestlig og kristent igjen, men de bysantinerne som Ezio møter i historien er ikke-troende tempelriddere. Man får imidlertid vite at den ortodokse kirken jaktet på assasinere i byen før de osmanske styrkene kom. Tempelridderne styrer ikke den ortodokse kirken, og hvorfor kirken likevel jaktet på assasinerne får vi aldri vite. I et alternativt oppdrag redder Ezio til og med patriarken av den ortodokse kirken fra et mordforsøk tempelridderne står bak! Sofia Sartor er den eneste større karakteren i spillet man vet er kristen. Hun er halvt osmansk og halvt venetiansk, og svært belest og intellektuell. Hun er en sjarmerende karakter med humor det er lett å like, og Ezios fremtidige kone. Hverken kristendom eller kristne kritiseres altså sterkt i Assassin's Creed Revelations.

Siste spillet i Desmondsagaen er lagt til før og under den amerikanske uavhengighetskrigen. Tempelridderne utnytter ikke de religiøse institusjonene som maktverktøy her, og kristendom blir stort sett satt i et godt lys av hyggelige, liberale kristne. Spillerens karakter, Connor, hjelper innbyggerne i Davenport Homestead med å finne en god prest og bygge en kirke. Han arrangerer også et kristent ekteskap, selv om han personlig ikke er kristen. Presten Timothy gir moralske råd til alle uansett tro, og snakker om naturkrefter i lovtalen til den ikke-kristne Achilles. Duncan Little, en tidligere irsk prest med progressive ideer, blir en assassin. Han har forlatt prestestillingen etter misjonering i Afrika for den katolske kirken, og Vatikanet har hemmeligstemplet årsaken til at han forlot kirken. Spillet kritiserer delvis den katolske kirkens hemmelighetskremmeri. En del genuint kristne sivile er også merkbart rasistiske, og har tilsynelatende ingenting mot slaveri. Noen kommenterer også at Connor er en «savage», villmann, fordi han har blod fra urbefolkningen.

Generelt i spillserien er sivile kristne enkle å manipulere. Religion kan brukes for å styre folket, blant annet ved å true med demoner, anklager om blasfemi med strenge straffer, og djevelen. Kristne institusjoner, spesielt den romersk-katolske kirken i renessansens Italia, brukes aktivt som et maktverktøy. Bosman påstår at «Assassin's Creed's vision of monotheistic religion in general, and of traditional Christian tradition specifically, is immanent and functionalist» (2016b: 81). Dette er i stor grad en korrekt oppsummering. Det er dog verdt å bemerke at alle spillene også har hatt kristne karakterer som fremstilles på en positiv måte, og at serien har blitt mindre og mindre kritisk til kristendom, i alle fall etter det andre spillet. Kanskje kommer dette av hvilken historisk setting utviklerne har valgt å la spilleren oppleve, men det er like sannsynlig at spilleres tilbakemeldinger har vært med på å dempe religionskritikken i produktene. I Desmondsagaens siste spill er det mohawk-religion som i størst grad får plass i narrativet, og det er fremstillingen av denne jeg nå skal presentere.

#### **6.4 Mohawk-religion**

I Assassin's Creed III styrer spilleren Ratonhnhaké:ton, som tidlig bytter navn til Connor for å kunne ferdes friere i Boston og New York. Spillet gir slik et lite innblikk i hvordan urbefolkningen ble behandlet på 1700-tallet, men man kan ikke se bort fra at beslutningen om navnebyttet også ble tatt for å gjøre karakteren mer gjenkjennelig for spillerne. Connor er halvt britisk og halvt mohawk, med blod fra Kaniengehage-stammen. Han tror på stammens polyteistiske og animistiske religion, og er definitivt den av de spillbare karakterene i serien som klarest portretterer en religiøs person. Ezio trodde riktignok på et liv etter døden, og kanskje en høyere makt av noe slag, men Connor følger i stor grad stammens mytologi og skikker. Connor er likevel svært tolerant overfor de kristnes tro, og hjelper å bygge en kirke og finne en prest til folkene som slår seg ned i Davenport Homestead.

Kaniengehage-folkets religion springer ut fra Isu-teknologi og feilhusking av Isu-sivilisasjonen, som alle andre religioner i spilluniverset. Stammen tror de bor på hellig grunn, ettersom gudinnen Iottsitison snakker til dem og ber dem forsvare området fra inntrengere. Iottsitison er imidlertid høyst sannsynlig Isu-personen Juno som forsøker å manipulere historien fra det høyteknologiske fengselet sitt. Hun vil at Connor skal finne nøkkelen til dette Isu-tempelet før tempelridderne får tak i den, og at Desmond i nåtiden skal se hvor Connor gjemmer nøkkelen, så Desmond kan åpne tempelet og frigjøre henne mens han redder menneskeheten fra det nye koronamasseutbruddet. Juno har altså skapt en polyteistisk

religion, med seg selv som den viktigste gudinnen, for å på sikt få Desmond til å frigjøre henne så hun kan gjøre menneskeheten til slaver igjen.

I Kaniengehage-folkets religion hører spilleren om Iotssitison, «The faceless One», og en rekke ikke navngitte ånder. I trossystemet finnes det blant annet åndereiser, åndedyr, og en hvile etter døden. En krystallkule benyttes av stammen for å foreta åndereiser, men kulen er egentlig Isu-teknologi som lar de med høy konsentrasjon av Isu-DNA kommunisere med Juno et sted utenfor tid og rom. Connor foretar en åndereise ved å ta på krystallkulen, og møter da Juno som tar form som en ørn og flyr sammen med han mens hun overtaler han til å bekjempe tempelridderne som forsøker å finne nøkkelen til tempelet og fengselet hennes. I uavhengighetskrigen støtter Connor stort sett patriotene, de revolusjonære amerikanerne. Likevel må stammen hans flykte fra sitt hellige land da patriotene ekspanderer. Connor har imidlertid klart å finne og gjemme nøkkelen Juno nevner for ham før dette. Det blir aldri klart for Connor at all religion er basert på Isu-sivilisasjonen og deres teknologi, ulikt Altair som ved hjelp av Isu-teknologi innså at alt overnaturlig kun var illusjoner.

I alle Assassin's Creed-spill desynkroniserer man fra Animusen, maskinen som lar Desmond spille forfedrenes minner, dersom man dreper sivile. I praksis må man starte på nytt fra forrige lagringspunkt som om man hadde fått game over. Dette forklares med at Desmonds forfedre ikke drepte sivile, så det skjer en minnefeil dersom spilleren bryter med den korrekte historien. I Assassin's Creed III kan Connor drepe dyr, men dersom han ikke bruker skinnen til noe vil Desmond oppleve desynkronisering. Connors religion sier man må respektere naturen og kun ta det man virkelig trenger, så å drepe uten å bruke dyrets skinn er ulovlig. Fjær og dyreskinn brukes blant annet i klesdrakter for å tåle mer i kamp. Connor sier et obligatorisk «nia:wen», takk på mohawk-språket, mens han flår dyrene. Dette er første gang i spillserien at en spillmekanikk brukes for å representere noe religiøst.

En studie fra 2009 fant at den amerikanske urbefolkningen var kraftig underrepresentert i spillmediet (Williams et al. 2009: 824-5)<sup>19</sup>. Kreativ direktør for Assassin's Creed III, Alex Hutchinson, ville skape en hovedkarakter som var halvt mohawk delvis som et progressivt steg mot denne underrepresenteringen (Bates, 2012). Hutchinson mente at de måtte forsøke å unngå feilrepresenteringer, og anerkjente samtidig at teamet bak spillet var «... pretty much a

---

<sup>19</sup> Videospillutvikler Elizabeth LaPensée har samlet de fleste representasjonene i en kort video (2011) hvor hun snakker om problematiske sider ved fremstillingen og håp for fremtiden: <https://vimeo.com/25991603>

bunch of early-middle-aged white guys» (Newman, 2012). Ubisoft Montreal benyttet derfor mohawk-samfunnet i Kahnawà:ke, en provins i nærheten av Montreal, til å oversette, syng og gi stemmer til Kaniengehage-stammen. I tillegg fikk de hjelp til å korrigere fremstillingene av Teiowí:sonte Thomas Deer og Akwiratékhá Martin, ansatte i *Kanien'keháka Onkwawén:na Raotitíóhkwa Language and Cultural Center* i Kahnawà:ke. Deer fikk blant annet Ubisoft til å fjerne skalpering fra spillet, da stammen Connor skulle være fra ikke skalperte (Guinness, 2014). Ifølge Martin unngikk Ubisoft fremstillingen av seremonier helt «... to avoid cultural mistakes», og Deer utdyper at en tenkt scene med seremonielle masker ble skrinlagt etter hans rådgivning (Venables, 2012). Spillmediene ga stort sett gode tilbakemeldinger for forsøket på å skape autentisitet, men spilleren får bare vite svært overfladisk hva Kaniengehage-stammen egentlig tror på.

Kaniengehage-stammen fremstilles slik Klassen påstår den amerikanske urbefolkningen ofte fremstilles i populærkulturelle produkter, som 'den edle ville': «the wise, earthy warrior who knows his or her environment fully and can teach the colonizing, technological world how to live more peacefully with earth» (2014: 196). Dette er en form for stereotypisering som portretterer 'indianere' som ett statisk, ahistorisk folkeslag. Urbefolkningen i *Assassin's Creed III* er fremstilt med en spiritualitet spesielt knyttet til landet og naturen, noe Klassen hevder er veldig vanlig i Hollywood-filmer (s. 147). Partridge har også identifisert en populær romantisering av fortiden i okkulturen. Ifølge nåtidens romantikere har moderne mennesker mindre og mindre forståelse for virkeligheten de befinner seg i. Fortidens mennesker hadde kontakt med naturen, seg selv, hverandre og det hellige, ukorrumpert av dogmer, rasjonalisme og autoritet fra institusjonalisert religion og kultur (Partridge, 2004: 77). Hva urbefolkningen gjorde og fortsatt gjør kan bli sett som en fasit. Partridge skriver at okkulturen ofte refererer til praksiser og filosofier fra før-moderne, gjerne mytiske kulturer for å gi dagens okkulturelle praksiser og hypoteser autentisitet og autoritet (s. 78).

Som Kapell og Elliot forklarte betyr ikke autentisk det samme som historisk korrekt, men følelsen spilleren har av at noe er historisk korrekt. Hva som kjennetegner en autentisk representasjon bestemmes av spillernes kultur, eller det Stuart Hall kalte dominante koder (1993: 95, 98): Hvis de fleste spillere mener fremstillingen av Kaniengehage-stammen i *Assassin's Creed III* er autentisk, sier det noe om den dominante kulturens forståelse av amerikanske urfolk. I neste delkapittel skal jeg presentere spilleres reaksjoner på Desmondsagaens fremstilling av materiell religion.



## **6.5 Spillerreaksjoner**

I dette delkapittelet skal jeg vise til reaksjoner på Assassin's Creeds fremstilling av materielle religioner. Jeg har aktivt oppsøkt engelskspråklige fora og diskusjoner på nett med søkeord som 'Assassin's Creed religion', 'Assassin's Creed atheism', 'Assassin's Creed christianity', og lignende. Jeg vil primært presentere diskusjoner som har fått flere titalls eller hundretalls kommentarer. Diskusjonene har oppstått flere steder, som under spillkommentatorers og personlige spilleres blogginnlegg, i Ubisofts diskusjonsfora for spillere, i nettbutikken Amazons forum for kundediskusjoner, i nettsamfunn som Reddit, og i fora for religiøse grupper. En stor majoritet av spillerne vil aldri kommentere spillene på nett, og det er derfor vanskelig å vite i hvilken grad diskusjonene er representative for spillergruppen.

Diskusjonene viser imidlertid hva de som er mest interesserte i å diskutere seriens religiøse innhold mener og tror, og det finnes flere eksempler på dominante, forhandlede og opposisjonelle dekodinger av spillserien (2.2).

### **6.5.1 Ikke-troende spilleres reaksjoner**

Selverklærte ateister og religionskritikere i de utvalgte diskusjonene er stort sett positive til seriens fremstilling av religion. Dette er kanskje ikke overraskende, med tanke på alt religionskritisk innhold. Serien har blant annet blitt diskutert på Reddits ateismeseksjon (dwaxe, 2012), og selv om noen er kritiske til spredningen av konspirasjonsteorier, er det enighet om at spillene gjør en god jobb med å vise farene ved blind tro. Noen påstår til og med at spillet gjorde dem til ateister (NGassasin, 2012).

På Ubisofts forum sier en belgisk 15-åring at han har lært av Assassin's Creed-spillene at religion er tull, og at ledere bruker slike illusjoner for å kontrollere de lavere klassene (lothario-da-be, 2012). Han spør så hva andre har lært av serien. Noen kritiserer 15-åringen for å være lettpåvirkelig, men brukeren Assassin\_M svarer at spillserien har lært han «... to ask more questions, of my superiors, of my Creed, of My God, It made me try and find connections between Science and Religion, but did not necessarily change my whole view, [...] I see no wrong in being influenced by a game...». Brukeren TheHumanTowel svarer at spillene fikk han til å tenke på hvor lett menneskers tro kan utnyttes av de i maktposisjoner. Han mener serien spesielt kritiserer blind tro, og at spillene oppfordrer spillerne til prøve å tenke for seg selv for å unngå å bli ofre for korrupte ledere.

Mange selverklærte ateister ser ut til å ha forhandlede dekodinger av serien, på grensen til opposisjonelle. Noen ateistiske spillere virker eksempelvis skråsikre på at Ezio er ateist, men dette kommer gjerne av at Ezio kaller seg ‘unbeliever’ i *Assassin’s Creed II: Discovery*, skapt til spillplattformen Nintendo DS<sup>20</sup>. Oppfatningen kan derfor støttes hvis man går utenfor hovedspillene, men gjennom hovedhistorien er Ezio alltid troende, om ikke teist.

Ubisoft har neppe et bevisst ønske om å angripe eller fornærme religion som konsept, men mange spillere tolker det slik. At serien forsøker å gjøre unge til ikke-troende er en oppfatning som deles av noen ateister og noen konservativt kristne. Det er flere som anerkjenner Ubisofts begrensede kritikk, men samtidig mener at selskapet kunne tatt det lengre dersom de ikke var så redde for dårlige salgstall. De som mener Ubisoft kun kritiserer indoktrinering, dogmer og generell konservatisme, har i større grad en dominant dekoding av spillene.

### **6.5.2 Reaksjoner på fremstillingen av mohawkenes religion**

Fremstillingen av mohawkenes religion i *Assassin’s Creed III* har fått færrest reaksjoner i de valgte kommentarene. Den canadiske avisen *Montreal Gazette* påstod imidlertid mottakelsen «... among First Nations, especially in Kahnawake, was overwhelmingly positive» (Guinness, 2014). En videospillutvikler med mohawkbakgrunn, Elizabeth LaPensée, ga Ubisoft skryt for å samarbeide med representanter for urbefolkningen og bruken av mohawkspråk. Hun var også positiv til at mohawkene i spillet ble vist å bry seg ekstra mye om naturen, og en sterk kvinnelig karakter i Connors mor, men mente klansmoren var farlig nær «... ‘mystic savage’ trope» (LaPensée, 2012).

På Reddit forteller en spiller som er halvt irsk og halvt mohawk om hvor godt det føles å bli representert i et spill (UrNotMyRealDad, 2013). Han er positiv til alt mohawkspråket i spillet, og hjelper andre Reddit-brukere å oversette deler av spillet. Enkelte andre spillere med mohawkbakgrunn takker også Ubisoft for fremstillingen i samme tråd.

Spillere uten mohawkbakgrunn er også stort sett positive til fremstillingen av Kaniengehagestammen. Flere kommenterer at Connor er spirituell, som de mener passer assasinernes syn på

---

<sup>20</sup> Utviklet av Griptonite Games på oppdrag fra Ubisoft sentralt. Utgitt av Ubisoft. Dette spillet er ikke en del av hovedhistorien som blir fortalt i *Assassin’s Creed*-serien, og regnes ikke som kanon.

fri vilje og religion godt (NOLA\_Assassin, 2012). Det er tilsynelatende greit å tro, og bra å ha respekt for jorden og dyrene, så lenge religionen ikke er sterkt institusjonalisert.

Flere verdsetter at Connor bryr seg om naturen og at han må få alle dyr han dreper. Dette blir sett som realistisk eller historisk korrekt (Sarkar, 2012). Andre argumenterer for at det er bra for karakterbyggingen, og at det viser mohawktradisjoner. Det finnes imidlertid de som mener denne spillmekanikken er ødeleggende fra et gameplay-standpunkt, da spilleren tvinges til å bruke tid på å få virtuelle dyr uten å få stort igjen for det (JManGT, 2013).

Jeg har ikke funnet en eneste kommentar som er negativ til at Connor og de andre mohawkene til dels fremstilles som stereotype 'edle ville'. Mohawkens spesielle relasjon til naturen bekreftes heller av både folk på innsiden og utsiden, og er tilsynelatende en etablert sannhet, eller en i stor grad naturalisert kode.

### **6.5.3 Muslimske spilleres reaksjoner**

Jeg har ikke funnet særlig mange selverklærte muslimer som kommenterer hele serien, fremstillingen av islam eller andre religioner. Hvis man gjør et internettsøk på 'Altair muslim' vil man imidlertid finne mange muslimske spillere som lurer på hvorvidt Altair er troende. En stor andel av de selverklærte muslimske spillerne fra de utvalgte diskusjonene er overbevist om at Altair er muslim.

På Ubisofts forum finnes det en egen diskusjonstråd om Altairs religiøse tilhørighet, hvor en rekke muslimer argumenterer for at han er muslim, eller at det er umulig å vite sikkert (r0ketto, 2010). På spillnettstedet IGN finnes det en lignende tråd (A.N.H., 2006). Flere mener at assasinernes historiske bakgrunn, farens muslimske bakgrunn og Altairs muslimske navn automatisk gjør han til muslim. Noen argumenterer for at Altair i alle fall er araber, og derfor kan være en fin rollemodell for arabere.

Flere kommenterer at Altair er et godt eksempel på en muslimsk videospillkarakter som ikke er terrorist eller et offer på en eller annen måte. En spiller var så positivt overrasket over at Altair var muslim, at han uttalte seg slik: «Wow, I am a muslim. I can finally relate myself to videogames» (Furqan2006, 2008). Selv media- og kulturforskeren Vit Šisler har nevnt Altair

blant eksempler på positive fremstillinger av muslimer i videospill, selv om han innrømmer at han ikke er helt sikker på Altairs religiøse bakgrunn (2009).

Altair som muslim er defintivt en forhandlet, og på grensen til opposisjonell dekoding av karakteren. Altair er ikke bare ikke-troende, men direkte religionsfiendtlig i spillene han opptrer. At spillere gjør han til sin egen, og ser seg selv reflektert gjennom Altair som en som kjemper for rettferdighet, fri vilje og fred, tyder på at de Certeaus påstand om forbruk som identitetsbygging stemmer. Noen spillere velger å tolke spillene på helt andre måter enn det produsentene kan ha ment. Det er i beste fall sannsynlig at Altair så på seg selv som muslim før han gradvis mistet troen i det første Assassin's Creed-spillet. En mer åpenbar opposisjonell dekoding finner man blant de som argumenterer for at alle seriens assasinere, inkludert Ezio og Connor, er muslimer (YasinH1).

Den muslimske spilleren RinoTheBouncer (2013) er usikker på om Ezio er muslim, men sier karakteren promoterer frihet til å velge hva man vil tro, noe han hevder islam også gjør i klartekst. RinoTheBouncer innrømmer samtidig at han tror på ancient astronauts-teorien som serien sprer, men det er vanskelig å vite om han mener spillet argumenterer for den pseudovitenskapelige hypotesen som en sannhet utenfor spillverdenen. Hvis så er tilfellet er det en meget opposisjonell dekoding av produktet, og slike opposisjonelle dekodinger kommer jeg tilbake senere (7.3.1).

#### **6.5.4 Reaksjoner på fremstillingen av kristendom**

Blant selverklært kristne spillere finner man flere ulike synspunkt. I Ubisofts forum uttrykker flere at de ikke bryr seg om religionskritikken, og at de støtter spillenes syn på trosfrihet (TJByrum2, 2010). Mange argumenterer for at det 'bare er et spill', og at man derfor ikke kan ta seg nær av kritikken. Serien får stort sett skryt for å være historisk nøyaktig, og flere syntes det er bedre å vise religion i en historisk setting heller enn å kutte det helt ut. Noen mener imidlertid at kristendom settes i et spesielt dårlig lys sammenlignet med andre religioner (Gromx87, 2013), og det har oppstått krangler mellom de som hevder dette og de som forsvarer spillene. Spillets forsvarere påpeker blant annet at flere av mytene som avvises i Assassin's Creed ikke bare er kristne, men deles av jøder og muslimer.

Enkelte kristne spillere spekulerer også i om Ubisoft forsøker å dytte en 'ateistisk agenda' på spillerne. Det blir blant annet påpekt at hverken assasinerne eller tempelridderne historisk sett

var ateister (SengIV, 2010), selv om spillserien påstår det. SengIV kommenterer samtidig at han er glad for å slippe å drepe kristne tempelriddere, og antar at Ubisoft kan ha forsøkt å gjøre spillet så religiøst nøytralt som mulig for å unngå kontroverser.

På nettbutikken Amazon viser den desidert lengste kundediskusjonen om det første spillet at serien ikke har unngått kontroverser. Trådens tema er hvorvidt spillet er anti-kristent og pro-muslimsk (Amazon, 2007). Mange er enige om at det 'bare er et spill', og flere kunder sier de kristne var like ille som muslimene i den historiske perioden som avbildes, men disse brukerne oppgir sjelden sin egen religion. Kommentatoren Conservative2theBone foreslår å spille *Call of Duty 4* (2007) hvis man vil drepe muslimer og kommunister hele dagen, og mener *Assassin's Creed* er for politisk korrekt dersom de kristne blir sett som fienden. Brukeren Delawanna sprer en rekke anti-islamske påstander, og hevder blant annet at Altairs kristne mor må ha blitt voldtatt av den muslimske faren. Dette er en meget opposisjonell dekodning, og Delawanna får motsvar av flere andre kristne. Til slutt snakker mange i diskusjonen om korstogene, og hvorvidt muslimene eller kristne hadde skylden for å starte religionskriger. Diskusjonen går gradvis noe bort fra spillene, og det er vanskelig å vite hvor mange av kommentatorene som faktisk har spilt spillet i det hele tatt. Uansett er det enkelt å konkludere med at allerede det første *Assassin's Creed*-spillet ble sett på som kontroversielt, til tross for Ubisofts strategi med å aldri navngi noen religioner i spillet.

Det er godt mulig at de fleste kristne spillere ikke bryr seg om religionskritikken i spillene, og kommenterer i diskusjonene om religion uten å oppgi religiøs bakgrunn. Blant selverklært kristne spillere utenfor Ubisofts forum, er det derimot en høy andel som mener spillene er for negative til kristendom. Flere mener det går for langt når Ezio skal forsøke å drepe paven, og påstår spillene argumenterer for å stanse religiøse institusjoner til alle tider (Clark 2010). En katolsk blogger (Cox, 2011a) hevder det er greit å kritisere den korruperte, aristokratiske Borgia-familien, men syntes 'faktabokser' i *Animus* er for anti-katolske. Assasineren Shaun skriver eksempelvis til Desmond at den romersk-katolske kristendommen er korrumpert, som om det var et faktum, og Cox mener flere av stikkene mot katolisismen er unødvendige og unøyaktige.

Cox reagerer kraftigere på det han mener er et anti-kristent budskap etter å ha spilt *Assassin's Creed Revelations* (Cox, 2011b). At kirken var fienden i Italia kunne han leve med, men at de kristne bysantinerne er fienden i Konstantinopel er vanskeligere å forsvare. De osmanske

styrkene i spillet gjør kirkebygg til moskeer, men spillet kaller dem likevel religiøst tolerante, og favoriserer dem over kristne i dette og tidligere spill, hevder Cox. Han påstår at behandlingen av religiøse temaer i spillene er for politisk korrekt. Svært mange er enige med Cox i kommentarfeltet, og flere spekulerer i om osmanene blir fremstilt som gode på grunn av Ubisofts ambisjoner om å selge spillet til dagens Tyrkia.

Cox' to blogginnlegg har blitt delt i flere fora, og mange er enige om at kristne blir fremstilt på en urettferdig måte sammenlignet med osmanene (BigBoss255, 2012). De som argumenterer mot sier at kristne var like ille, eller at man ikke burde bry seg fordi det 'bare er et spill'. Noen få mener Ubisoft er redde for å fornærme muslimer.

På et katolsk nettsamfunn forsøkte en bruker å oppfordre til transnasjonal boikott av spillserien (Mikecrook, 2009), men ble raskt motsagt av det store flertallet av kommentatorer. Det var riktignok stor enighet om at spillene kunne tolkes som anti-katolske av flere grunner. Blant kommentarene var det spesielt mange som påpekte at spilleren må drepe paven under bønn i Vatikanet, og at Isu-personen Minerva venter på Ezio under det sixtinske kapell. Det ble også argumentert for at spillene er på grensen til å være historisk korrekte, noe som kunne være problematisk dersom unge folk spilte dem og trodde på det anti-katolske innholdet. Samtidig var et stort flertall mot sensurering på prinsipielt grunnlag, og også redde for at en boikott kunne føre til at spillserien fikk større publisitet. Argumentet om at man ikke burde bli fornærmet ettersom det 'bare er et spill' gikk også igjen i dette forumet.

Det finnes også mer ekstreme holdninger til seriens påståtte anti-kristne innhold. Et utdrag fra en kristenkonserverv blogger lyder eksempelvis slik: «With millions and millions of copies of this game being sold to our young people, they are the ones being brainwashed by the video game into rejecting God, Jesus and the Bible. For all intent and purpose, the game might as well be called Satan's Creed as such vile lies can only come from him» (Godfatherpolitics, 2012). Dette er en meget opposisjonell dekodning av spillene.

På det høyreekstreme nettstedet Stormfront mener flere at det er forferdelig at spilleren må ta rollen som en 'arabisk terrorist' [Altair] og drepe kristne korsfarere, som de egentlig vil se på som helter (DanJunior, 2007). Mange er redde for at spillindustrien skal bli for politisk korrekt, og brukeren Наследие går så langt som å kalle det første spillet for multikulturalistisk propaganda. Han hevder også at mange spillutviklere er jøder som lager

anti-hvit propaganda. Selv i denne diskusjonen var det flere som skjøt inn at det 'bare er et spill', og at man derfor ikke burde ta det så seriøst. Svært opposisjonelle dekodinger kan altså bestrides, selv av andre med lignende tankegodts. Jeg skal nå oppsummere spillernes reaksjoner på fremstillingen av materiell religion i Desmondsagaen.

### **6.5.5 Oppsummering av spillerreaksjoner**

Ikke-troende, mohawker og vestlige muslimer virker alle stort sett fornøyde med fremstillingen av materiell religion i Assassin's Creed-serien. De fleste kristne spillere kritiserer heller aldri serien, men det finnes unntak som bebreider spillene for å favorisere islam, eller aktivt forsøke å gjøre unge spillere til ateister eller satanister. Den siste påstanden kan ikke forsvares, men kristne institusjoner og myter blir utvilsomt portrettert i et negativt lys oftere enn de islamske (6.2-3). Sannsynligvis henger dette sammen med at spillutviklerne kan mer om kristendom enn islam på grunn av sin egen religiokulturelle bakgrunn.

På tvers av flere fora finner man ofte kritikere som påstår at serien er for politisk korrekt, sannsynligvis i betydningen sosialliberalistisk. Jeg har nevnt påstanden om at Ubisoft er liberalistiske tidligere også (daniel13324, 2016. Totilo, 2010). Hvorvidt kritikken er legitim er vanskelig å si, da selskapet som nevnt ønsker å være politisk nøytrale (4.1.1). De ansatte har like fullt politiske meninger som kan skinne gjennom i produktene de skaper. At selskapet forsøker å støtte et politisk parti eller en politisk side bevisst gjennom spillserien, er lite sannsynlig. Likevel er det mulig moderne sosialliberalistiske holdninger kan forklare fremstillingen av fri vilje og de problematiske sidene ved religion spillene portretterer.

Blant seriens forsvarere og de som ikke personlig bryr seg om spillinnholdet, er det svært vanlig å påpeke at det 'bare er et spill'. Slik ufarliggjør man alt spillinnholdet som om det var totalt irrelevant hva spillene handlet om, og hvilke diskurser serien reproduserte. Ubisoft velger til en viss grad denne innstillingen selv, da de påpeker i alle spillenes startsekvenser at produktene skal forstås som fiktive verk (se s. 29). Slik kan Ubisoft argumentere for at alle som tror spillene sier noe spesifikt om virkeligheten kun skaper sine egne tolkninger. Det kan hende noen av Ubisofts manusforfattere har preget spillene med ideologiske diskurser i større grad enn andre, men det potensielle problemet løses enkelt ved å si at alt er fiksjon. I neste kapittel skal jeg presentere noen svært opposisjonelle dekodinger av serien, som hevder at konspirasjonsteorier spillene presenterer er sanne utenfor spillverdenen.





## 7. Konspirasjonsteorier

Konspirasjoner kan sees som delvis eller helt skjulte sammensvergelses hvor konspiratørene samarbeider for å få til noe de ikke kunne klart alene. Gjennom historien vet vi at konspirasjoner har ført til flere feilslåtte og suksessrike statskupp, drapsforsøk på meningsmotstandere, og tilbakeholdning av fakta i saker hvor full offentliggjøring av kunnskap kunne slått negativt ut for konspiratørene. Konspirasjoner skjer altså i den virkelige verden, og er svært populære i underholdningsbransjen. I bøker, filmer og videospill fortelles det ofte om konspirasjoner for å skape spenning og drama. Som regel er de gode hovedpersonene de som avdekker og setter en stopper for konspiratørene, slik assasinerne er det i Assassin's Creed-spillene.

I dette kapitlet skal det handle om konspirasjonsteorier, som er hypoteser om konspirasjoner. Barkun forklarer at konspirasjonsteorier ser historien som kontrollert av massive, demoniske krefter, så ingenting virker tilfeldig. Ingenting er sånn som det ser ut, og alt henger egentlig sammen. Verdensbildet karakteriseres av et sterkt skille mellom det gode og det onde (2003: 3-4), og som regel er både konspiratørene og deres aktiviteter skjult for offentligheten. Dette gjelder også tempelridderne eller Abstergo i Assassin's Creed. Barkun skiller mellom hendelseskonspirasjoner, systemiske konspirasjoner og superkonspirasjoner (ibid. 6). I spillserien finner vi flere lag av konspirasjoner som jobber under Abstergo, og det er derfor snakk om en superkonspirasjon. Tempelridderne har styrt det meste av større hendelser som har skjedd i historien, og styrer fortsatt det meste som skjer i verden i dag.

Partridge har argumentert for at fiksjon kan gjøre at forbrukeren blir kjent med og fascinert av okkulte konsepter og kosmologier (2004: 137). Dette hevder han også kan føre til at forbrukeren utvikler nye spiritualiteter: «... popular artefacts are, in some significant sense, contributing to the construction of new sacralized plausibility structures and worldviews» (s. 141). I dette kapitlet skal jeg vise hvilke konspirasjonsteorier spillene inkluderer, noen kilder Ubisoft Montreal sannsynligvis har benyttet, og enkelte spilleres mottakelse av spillenes konspirasjonsteorier. Jeg vil blant annet presentere et lite antall spillere som tror på deler av hypotesene.

Jeg har tidligere nevnt Barkuns 'fact-fiction reversals', hvor konspirasjonsteoretikere ser på fiksjon som fakta, og rettferdiggjør det på flere forskjellige måter (2003: 29-33): kanskje

brukes fiktive verk til å sende krypterte meldinger mellom konspiratørene; kanskje forsøker produsenten å avsløre en konspirasjon, men ikke tør si rett ut hva han eller hun har oppdaget; eller kanskje forsøker konspiratørene å mislede konspirasjonsteoretikerne og dermed latterliggjøre dem. Disse forklaringsmodellene finner jeg også igjen blant enkelte spillere (7.3.1). Flere spillere mener at deler av spillene er sanne, og det diskuteres i nettfora hvilke deler det er snakk om. I likhet med dette nevner Partridge at noen ufologer tror deler av sannheten kommer frem i UFO-filmer, og at mange diskuterer på internett hvilke deler av UFO-filmene som er sanne (2004: 137-9). Dette skal jeg se på etter å ha presentert hvilke hypoteser som faktisk finnes i spillserien.

### **7.1 Konspirasjonsteorier og pseudovitenskap i Desmondsagaen**

Informasjonen spilleren kan finne om konspirasjoner i Assassin's Creed-universet er ofte lagt til valgfrie oppdrag, nedlastbart ekstrainnhold, valgfrie samtaler og dokumenter man aktivt må oppsøke. Det er altså spillinnhold spilleren ikke nødvendigvis oppdager, men som spesielt dedikerte spillere vil finne. Dette er en interessant måte å blande spillmekanikk og narrativ på, som gjør deler av narrativet skjult for de som kun ønsker å spille hovedhistorien. Til en viss grad minner dette om konspirasjonsteoretisk tenkning ellers: sannheten er der ute, og man må aktivt forsøke å finne den. Det er imidlertid noen konspirasjoner spilleren avdekker gjennom hovedhistorien også, og både de delvis skjulte og ikke-skjulte konspirasjonene er det stort sett Tempelridderordenen som står bak.

Hvert spill har sin egen konspirasjon. I første spill forsøker tempelridderne i hemmelighet å ta over det hellige land ved hjelp av Isu-teknologi, og det er konspiratører både blant de kristne og muslimene, kong Rikard I og Šalāh ad-Dīns menn. Tempelridderne vil erstatte de etablerte religionene med en ny illusjon skapt av Isu-teknologi, som kan styre menneskeheten for å skape fred. En av konspiratørene, al Mualim, er imidlertid for egoistisk og vil ha all makten selv. Han bruker innflytelsen sin som læremester for assasinerne i Masyaf til å forsøke å drepe de andre konspiratørene så han kan styre verden på egen hånd. Altair er en brikke i al Mualims spill før han begynner å stille spørsmålstegn ved flere av mentorens ønsker. Det er først da Altair konfronterer institusjonen han har vokst opp i at den virkelige faren avsløres.

Assassin's Creed II tar for seg den historiske Pazzi-konspirasjonen mot Medici-familien. I spillserien er det Rodrigo Borgia, som leder for Tempelridderordenen, som står bak. Vi får også se at den katolske kirken, representert av pave Innocent 8., er med på konspirasjonen.

Rodrigo Borgia står også bak et plott for å fjerne hertugen av Venezia og innsette en lydige undersått fra Barbarigo-familien. Ezios far er assasiner, og avdekker Borgias planer. Han forteller planene videre til en venn som dessverre jobber for Borgia, og blir drept sammen med sønnene i familien. Kun Ezio unnslipper, og han sverger å hevne seg på konspiratørene. Gjennom spillet avdekker Ezio flere og flere av konspiratørene, og finner til slutt ut at det er den nye paven, Rodrigo Borgia under navnet Alexander 6., som var skyld i faren og brødrenes henrettelser.

I Assassin's Creed Brotherhood er det Cesare Borgia som konspirerer sammen med en del tilhengere for å ta makten i Italia, og på sikt Spania. Han konspirerer også mot faren sin, paven i den katolske kirken. Cesare sier at han vil bruke kirken om han må, men hvis den ikke kan brukes vil han eliminere den. Faren, Rodrigo Borgia konspirerer med ledere av Romulus-kulten for å få Romulus-tilhengerne til å være voldelige og ødeleggende så flere sivile italienere skal snu seg til kirken for hjelp: slik vil paven og kirken få større makt. Der Cesares mål i hovedsak er å få kontrollen over større landområder, vil Rodrigo bruke kirken for å spre en ny illusjon til så mange som mulig via Isu-teknologi, så tempelridderne kan styre verden. Rodrigo ønsker ikke krig, og misliker Cesares voldelige fremgangsmåter. Cesare mener farens plan om å bruke kirken tar for lang tid, og de to forsøker på ett tidspunkt å drepe hverandre. I spillet er det altså to grupper av konspiratører som jobber mot hverandre, og Ezio vil stanse dem begge.

I Assassin's Creed Revelations forsøker Manuel Palaiologos og andre tempelriddere å ta Konstantinopel fra de osmanske sunnimuslimene. Tempelridderne konspirerer dessuten sammen med den sjiamuslimske opprøeren Shahkulu, og motstandere av sunnimuslimene blant bysantinerne. Den kommende sultanen, Ahmet, er også med på konspirasjonen. Både Manuel og Ahmet later som de er troende muslimer på ulike tidspunkt for å få aksept eller støtte i større deler av befolkningen. Tempelridderne vil ha Konstantinopel av flere grunner, men den viktigste er at de vil gjennomføre store leteaksjoner for å finne nøkler etterlatt av Altair. Nøklerne åpner Altairs bibliotek i Masyaf, og i biblioteket ligger Eplet, Isu-teknologien Altair tok fra al Mualim i det første spillet. I tillegg til å finne Eplet forventer Ahmet å finne lokasjonen til et stort Isu-tempel som han antar har nok teknologi til å styre verden. Spilleren avdekker at dette tempelet er tempelet Kaniengehage-stammen har bygget sin religion på, hvor Isu-personligheten Juno holdes fanget.

I Assassin's Creed III vil tempelridderne kort fortalt finne det store tempelet for å benytte Isu-teknologien der til å styre verden. Tempelridderne vil ikke at andre skal komme dem i forkjøpet, og har konspiratører blant både de amerikanske patriotene og britene som samarbeider for å finne tempelet før assasinerne. Konspiratørene vil blant annet drepe George Washington og erstatte han med sin egen mann, Charles Lee. Dette forhindrer spilleren, da Connor avdekker konspirasjonen i tide. Tempelridderne klarer til slutt å finne tempelet, men kommer seg ikke inn i det uten nøkkelen Juno manipulerer Connor til å finne. Connor gjemmer unna nøkkelen så Desmond Miles kan åpne tempelet i nåtiden, like før koronamasseutbruddet som skal ødelegge jorden 21. desember, 2012.

Gjennom serien får man gjentatte ganger høre at tempelridderne i nåtid vil skyte opp en satellitt som skal forsterke signalene fra Isu-teknologien i Eplet, slik at de kan styre hele verden som de vil. Dette nevnes for første gang i e-poster Abstergo-ansatte sender hverandre i det første spillet. Satellitten er grunnen til at Desmond og andre assasiner blir tatt av Abstergo for å søke gjennom forfedrenes minner etter Eplet: Abstergo trenger Isu-teknologien til satellitten sin. I Assassin's Creed Revelations kunne spilleren avdekke at Abstergo ville bruke koronamasseutbruddet 21. desember til å forsterke satellittens signaler. I siste spill i Desmondsagaen har imidlertid tempelridderne fortsatt ikke noe Eple, og koronamasseutbruddet viser seg å være langt kraftigere enn de hadde trodd. Tempelriddernes planer blir dermed skrinlagt ved Desmondsagaens slutt.

Spillene bekrefter en rekke ekte konspirasjonsteorier, dog gjerne med en vri som passer spilluniverset bedre. Abstergo tar gjerne rollen det mytologiske Illuminati har for mange konspirasjonsteoretikere, og hypoteser om Illuminati blandes med konspirasjonsteorier om tempelriddere og assasiner. I Assassin's Creed Revelations får spillere se Desmonds mor fortelle ham om Abstergo før han tas til fange av tempelridderne. Hun sier at konspiratørene styrer regjeringer, en rekke selskaper, universiteter, finanssektoren, høyteknologi og jordbruk. I Assassin's Creed III kan spilleren også avdekke at Abstergo styrer politiet, brannmenn, Kongressen, Parlamentet, rettsaler og den amerikanske presidenten. Selskapet eier en stor andel av boligmarkedet i verden, kan overvåke strømforbruket til de fleste, de eier omtrent alle alarmsystemer, og alle mennesker har minst et dusin varer produsert av Abstergos underselskaper i hjemmet til enhver tid. Abstergo styrer med andre ord omtrent alt allerede, uten Isu-teknologien de er på jakt etter.

I Assassin's Creed II og Brotherhood kunne spilleren avdekke store konspirasjoner fra moderne historie ved å løse oppgaver i Animusen lagt igjen av assasineren Abstergo hadde fanget før Desmond Miles. Jeg kan ikke ramse opp alle, da det er snakk om mange titalls konspirasjoner, men jeg nevner noen høydepunkter. Tempelridderen Hitler jobbet sammen med sine venner Churchill og Stalin for å skape andre verdenskrig, slik at sivile skulle ønske seg en ny verdensorden etter det omfattende kaoset. Assasinerne drepte den ekte Hitler. John F. Kennedy ble drept av tempelridderne fordi han kjempet for verdier de var mot, og fordi han hadde et Eple de ønsket å få tak i. Månelandingen var organisert av Abstergo gjennom tempelridderen Lyndon B. Johnson for å finne et Eple. Abstergo stod bak kuppene mot Mossadegh og Salvador Allende på grunn av oljeinteresser. Abstergo støtter full privatisering av alle selskaper og vil ødelegge alle handelsunioner, samtidig som de ønsker at det skal se ut som at USA står bak.

Abstergo bruker kapitalisme for å styre og på sikt skape fred: de bryr seg ikke om penger, og snakker svært nedsettende om 'ekte' kapitalister. Selskapet bruker kapitalismen for å ødelegge demokratiet, og mener verden kommer til å bli langt mer stabil uten demokrati. Arbeidere og kapitalister skal låses i en lukket syklus som er sikker og trygg for menneskeheten: «No more war, only desks, cars and TV sets. We will protect them and keep them safe, forever» (Warren Vidic, cluster 8, Assassin's Creed Brotherhood). Selskapet sier de vil lure folk bort fra virkeligheten med virtuelle verdener, men at verdenene ikke må være så utopiske at forbrukerne stiller spørsmål ved sine egne liv: man må finne en balanse hvor forbrukerne tror de er fornøyde samtidig som de kaster bort all tiden sin på underholdning. Forbrukersamfunnet skal holde menneskene trygge og fredelige, men tar samtidig fra dem deres frie vilje og individuelle tenkemåter.

Abstergo reklamerer for en rekke ulike produkter de selger til naive forbrukere, som skal hjelpe dem å styre verden. Blant annet selger de en slags avansert baby-monitor som overvåker mennesker fra de er nyfødte, en energidrikk som gjør folk late, og underholdning som skal gjøre forbrukerne dumme. Det hintes veldig sterkt om at Ubisoft er eid av Abstergo, og dermed kan spillene være del av Abstergos forsøk på å finne Isu-teknologi i fortiden ved å få hjelp av spillere som tror de spiller kun for underholdningsverdien. Spillere spiller altså gjennom minnene til faktiske assasiner for å hjelpe Abstergo å finne Isu-teknologi. Kjendiser får store pengesummer for å påstå at de liker spillene, slik at lettpåvirkelige forbrukere også kjøper dem. Historien i spillene har blitt redigert og sensurert nøyaktig slik Abstergo vil.

Selskapet forsøker aktivt å skrive om historien og har et hemmelig slagord: «Control the past, and you control the future». Imidlertid finnes det et hackerkollektiv, Erudito, som har klart å endre på koden i spillene, så spillere kan oppleve den virkelige historien.

Det såkalte 2012-fenomenet er også en viktig del av Desmondsagaens hovedhistorie. Allerede i Assassin's Creed II sier assasineren Lucy at et stort koronamasseutbrudd kan «... flip the poles, and cause a geomagnetic reversal». At de magnetiske polene skulle snu 21. desember 2012 var en hypotese flere trodde i den virkelige verden. I spilluniverset er hypotesen også sann, og da de magnetiske polene snus medfører det enorme jordskjelv og lavautbrudd. I virkeligheten var dette pseudovitenskap, og som vi vet skjedde det ikke noe spesielt til tross for manges forventninger. Gjennom spillserien har spilleren kunnet finne tallet 12212012 i skjulte dokumenter, og gradvis ble det klart at serien la opp til et dommedagsscenario 21. desember 2012. I okkulturen var 2012-fenomenet sterkt knyttet til en spesiell tolkning av mayaenes langtidskalender, men i spillene er den eneste referansen til mayaene tallet 13.0.0.0.0 skrevet på en vegg, som i langtidskalenderen tilsvarer 21. desember 2012.

Gjennom spillene presenteres spillerne for både historiske og fiktive konspirasjoner, samt samtidsaktuell pseudovitenskap. Under vil jeg forklare Ubisoft Montreals valg av konspirasjonsteorier.

### **7.1.1 Ubisoft Montreals valg av konspirasjoner**

Hvilke konspirasjoner som diskuteres og bekreftes i serien kan si noe om hva utviklerne tror spillerne vil like eller finne interessant. Den katolske kirken vises delvis som korrupt og maktgal; kapitalister gjør hva som helst for å styre verden; en altomfattende organisasjon over kapitalistene er de virkelige lederne; 2. verdenskrig var regissert av noen som ønsket å tjene på den; mennesker er skapt av en superavansert art; og det er mer i 2012-fenomenet enn statslederne vil fortelle. I tillegg vises historiske konspirasjoner som kan være interessante for forbrukerne. De historiske konspirasjonene beviser også at konspirasjoner faktisk skjer.

Serien har et paradoksalt forhold til teknologi, da teknologi kan fange alle, men også skal brukes for å redde menneskeheten fra verdens undergang. Anti-kapitalisme og kritikk av den katolske kirken har vært populært lenge, og finnes igjen i flere popkulturelle verker. 2012-fenomenet var derimot spesielt populært akkurat da Desmondsagaen kom ut, og spillene gjorde fenomenet til en viktigere del i serien desto nærmere man kom datoen i virkeligheten.

De to siste spillene i sagaen, Revelations og III kom ut i 2011 og 2012, og det er sannsynlig at fenomenet ble viet såpass stor plass fordi deler av spillerne også var interesserte i det.

Samtidig finner vi ingen konspirasjonsteorier om frimureri, jøder og holocaust, 9/11, klimaforandringer eller vaksineskepsis i spillserien, til tross for at dette er relativt vanlige temaer i den konspiranoide okkulturen. Det kan tenkes at Ubisofts eneste mål var å unngå kontroverser, men det er like sannsynlig at antifrimureri, anti-semittisme, 9/11-truthing, klimafornekting og vaksineskepsis selger dårligere til gjennomsnittsspilleren.

Skumle aktører fra konspirasjonsteorier sterkt preget av tradisjonelle religioner, som satan, demoner og anti-krist, er ikke med i serien. I Assassin's Creeds spillunivers er religionene tross alt oppdiktede, så temaer med spesifikke religiøse bakgrunnshistorier unngås. Selv om det finnes en referanse til mayaenes langtidskalender knyttet opp mot en kommende apokalypse, får ikke spilleren presentert noen tradisjonelle religiøse argumenter for apokalypsen. Apokalypsen er et helt sekulært fenomen, og blir forklart med sekulær pseudovitenskap. Ubisoft Montreal har i stor grad satt sammen sin egen versjon av konspirasjonsteorier som allerede finnes i konspirasjonskulturen, og jeg skal nå forsøke å avdekke noen av hypotesenes kilder.

## **7.2 Konspirasjonsteoriens kilder**

Denne oppgaven tar utgangspunkt i det analytiske konseptet gameenvironment (Radde-Antweiler et al. 2014: 14-15). Kulturelle og religiøse bakgrunner for spillinnhold er en del av et spills gameenvironment, og jeg vil derfor forsøke å si noe om konspirasjonsteoriens kilder. Assassin's Creed-spillene har så mange konspirasjonsteorier at jeg ikke kan finne kilden til hver eneste. I dette delkapittelet vil heller jeg presentere noen av kildene til seriens superkonspirasjon som gjør at alle hendelsiskonspirasjonene henger sammen, samt 2012-fenomenet som binder Desmondsagaen sammen. Konspirasjonsteorier er ofte knyttet til endetidsfortellinger, fordi de bruker samme temaer eller delhistorier i det Partridge kaller en okkulturell bricolage (2005: 317). I Assassin's Creed-spillene gjelder også dette, da tempelridderne vil benytte den kommende katastrofen til å endelig styre verden.

Illuminati nevnes ikke med et eneste ord i spillene, men svært mange spillere gjenkjenner tempelridderne som Ubisofts versjon av det hemmelighetsfulle selskapet. Det er nok ikke uten grunn. Blant konspirasjonsteoretikere er det svært vanlig å knytte hendelsiskonspirasjoner

sammen ved å skylde på Illuminati, og teorien om selskapets eksistens og handlekraft i nåtiden har blitt kalt den store enhetsteori [Grand Unified Theory] (Sørensen, 2007: 13). Jeg vil gi en kortfattet fremstilling av Illuminati-fenomenet basert på historiker Øystein Sørensens bok om Illuminatus-ordenen, og supplere med kilder til elementer fra ufologi og 2012-fenomenet for å gi et lite overblikk over deler av konspirasjonskulturen. Ubisoft Montreal har hentet stoff fra. Dette er interessant, ikke minst fordi enkelte konspirasjonsteoretikere fra det samme miljøet har spilt spillene, og jeg skal se på reaksjonene deres senere (7.3.1).

Jeg kommer til å presentere en del av konspirasjonsteoretikeren David Ickes hypoteser som eksempler. Dette er ikke ment som argument for at han er hovedkilden for seriens konspirasjonsteorier, men for å vise hvilke tanker og idéer som er helt normale blant en av de mest populære konspirasjonsteoretikerne. Jeg har dessuten samlet spillerreaksjoner fra David Ickes nettfora, som gjør Ickes tankegods desto mer relevant.

### **7.2.1 Superkonspirasjonens kildemateriale**

Illuminatus-ordenen ble historisk sett opprettet i Bayern i 1776, og var et hemmelig selskap som blant annet kjempet for fornuft og ytringsfrihet, og mot autoriteter (Sørensen, 2007: 61, 71-3). Selskapet ble forbudt allerede i 1784-5, og forsvant raskt (ibid. 68-9). Klassiske konspirasjonsteorier om Illuminati påstod snart at selskapet overlevde, og var delaktig i eller stod bak den franske revolusjonen (ibid. 18-47). Dette er ifølge Sørensen første gang at politiske idéer lå bak en tenkt konspirasjon: revolusjonære idéer som ville rive ned samfunnet og institusjonene (ibid. 46, 104, 258). Den oppdiktete versjonen av Illuminati ble også brakt til USA, og nettopp i USA ble interessen for Illuminati størst (ibid. 47-52, 144).

Nesta Webster knyttet Illuminati til den russiske revolusjonen i 1917 (Sørensen, 2007: 123, 126), og koblet sammen Illuminati, frimurerne og jødene som bakmennene for en kommende verdensrevolusjon (ibid. 136-140). Webster og hennes etterfølgere fant også sammenhenger mellom Illuminati og en rekke historiske hemmelige selskaper, deriblant assasinerne og tempelridderne (ibid. 130-1, 133). William Guy Carr bygde på Webster, og skrev at kommunismen og nazismen begge ble styrt av Illuminati. Stalin og Hitler ble brukt som brikker i den hemmelige organisasjonens spill. Carr antok at selskapet hadde startet 2. verdenskrig slik at folk flest skulle ønske seg noen til å gjenopprette ro og orden. Illuminati ville ta denne rollen (Sørensen, 2007: 149-152, 156-60). I Assassin's Creeds univers står



tempelridderne i Abstergo også bak verdenskrigene og den russiske revolusjonen, og intensjonen er nettopp å bli ønsket som en stabiliserende verdensregjering.

Med et solid fundament har moderne konspirasjonsteoretikere knyttet Illuminati til alt mulig. Texe Marrs påstår eksempelvis at Illuminati kontrollerer bank og finans, oljeselskaper, medie- og kommunikasjonsbedrifter, bilprodusenter, informasjonsteknologi, FN, Verdens handelsorganisasjon, den katolske kirken, politikere i hele verden, og så videre (Sørensen, 2007: 184-6). Jim Marrs påstår at hemmelige selskaper har fingeravtrykkene sine på alle kriger og konflikter i det tyvende århundret, og desto mer relevant for denne oppgaven hevder han at romvesener har skapt menneskene, en idé han har tatt fra sveitseren Erich von Däniken (ibid. 215-216, 218). Den såkalte ancient astronaut-teorien ble popularisert av Dänikens bestselger fra 1969, *Chariot of the Gods* (Bosman, 2016b: 66), og Marrs er et av mange eksempler på at idéer fra ufologien også kan blandes sammen med konspirasjonsteorier.

Milton William Cooper er kjent som en av de største UFO-konspirasjonsteoretikerne. Han mener Illuminati er et av romvesenenes redskaper som vokste frem fra Tempelridderordenen, og at de ønsker en ny verdensorden. Romvesener skal ha manipulert menneskene gjennom religioner og hemmelige samfunn i flere generasjoner (Barkun, 2003: 60, 62). Fortellinger om bevissthetskontroll kom samtidig som CIA faktisk forsket på dette under den kalde krigen, og blant annet Texe Marrs skrev om implanterte microchippene som kunne manipulere menneskesinnet (ibid. 75, 78). Innenfor ufologien begynte de som hevdet å bli kidnappet av romvesener å si at de ble implantert med noe, og mange fryktet tankekontroll (ibid. 85). Med kidnappingshistoriene kom også fortellinger om at romvesenene hadde sex med mennesker av ulike grunner og skapte hybrider (ibid. 86). Mange av elementene ovenfor finner vi igjen i *Assassin's Creed*-serien.

Det er kun Juno fra Isu-sivilisasjonen som fortsatt lever i *Assassin's Creed*, og det er usikkert om Isu-sivilisasjonen i det hele tatt er romvesener. Serien gir aldri noe svar på hvor Isu-sivilisasjonen opprinnelig kom fra. Noen spillere har påpekt at Isu-sivilisasjonen har en rekke gjemte templer med teknologi under bakken, og har knyttet det sammen med teorier om undergrunnsvesener, som reptilskapninger og lignende. Frykten for atomvåpen under den kalde krigen populariserte idéen om at konspiratørene hadde bunkere eller større bygninger under bakken (Barkun, 2003: 112). Det ble også skapt konspirasjonsteorier som påstod det bodde ikke-menneskelige skapninger der: romvesener eller slangemennesker som hadde

huler, tunneller og ulike installasjoner under USA. Noe lignende rasjonaliseringen i Assassin's Creed hadde romvesenene kanskje gravd seg under bakken for å unngå solstråling som kunne skade dem (ibid. 116, 122-3).

David Icke er en av flere konspirasjonsteoretikere kjent for å blande konspirasjonsteorier og ufologi. I Ickes versjon av Illuminati bedriver konspiratørene bevissthetskontroll ved hjelp av teknologi, og de har kontakt med utenomjordiske vesener. Noen av de utenomjordiske er snille og vil menneskene vel, lignende Isu-personene Minerva og Jupiter i Assassin's Creed. Illuminati er en samling individer fra en hybridrase som styrer og manipulerer det meste som foregår i verden, lignende tempelridderne i Assassin's Creed (Sørensen, 2007: 223-6). Både tempelridderne og assasinene er ifølge spillserien mennesker med høy konsentrasjon av Isu-DNA. Icke snakker om 'The Brotherhood' som ønsker å ta over verden, og i Assassin's Creed-spillene omtales både tempelridderne og assasinernes organisasjon som 'The Brotherhood' av sine respektive medlemmer.

Icke påstår The Brotherhood kontrollerer bank og business, militær, politikk, utdanning, media, religion, etterretning, legemiddelfirma og organisert kriminalitet, slik Abstergo gjør det i Assassin's Creed (Barkun, 2003: 104). Han videreformidler også Dänikens hypotese om gamle sivilisasjoner grunnlagt av de teknologisk overlegne utenomjordiske. De utenomjordiske ligner på menneskene, som de gjør i Assassin's Creed, og noen har hatt seksuelle forhold til menneskene som har skapt hybridene i The Brotherhood og Illuminati. Skapningene kommer fra andre dimensjoner, og dette forklarer hvordan de plutselig kan dukke opp ut av intet (ibid. 105-6). I Assassin's Creed-serien kommuniserer hovedkarakterene med Isu-personer gjennom tids-dimensjonen, eller en såkalt tids-nexus: Minerva og Jupiter er egentlig døde, men snakker med Altair, Ezio og Desmond gjennom en innretning som lot dem åpne tids-nexusen 75.000 år tidligere. Icke har også påstått at den katolske kirken styres av The Brotherhood, slik tempelridderne styrer kirken i spillserien (ibid. 132). Tempelridderne i spillene er derimot ikke styrt av Juno eller andre Isu-personligheter, selv om de er hybrider.

Icke mener konspiratørene primært er ute etter å ta ifra menneskeheten deres frie vilje, en utbredt forestilling blant konspirasjonsteoretikere, og tror blant annet The Brotherhood bruker kjendiser for å påvirke massene til å akseptere dominansen (Barkun, 2003: 163-4, 175). Det samme gjør nåtidens Abstergo i Assassin's Creed-serien. Icke har også argumentert for at noe stort skulle skje i 2012, sannsynligvis påvirket av José Argüelles. Han samler slik en rekke

konspirasjonsteorier, ufologi og en endetidsfortelling i et godt eksempel på det Barkun kaller improvisasjonell millennialisme. Det gode og det onde må slåss i en siste kamp, som assasinerne og tempelridderne i spillserien (ibid. 108, 174). Jeg skal nå se nærmere på noen av endetidsfortellingens kilder.

### **7.2.2 Endetidsfortellingens kildemateriale**

Endetidsfortellinger er utbredt i populærkulturen, kanskje på grunn av heftige spenningskurver og historier med tydelige skurker (Dyrendal: 2008: 43). Barkun sammenlignet konspirasjonsteorier med rykter: desto flere ganger man har hørt de samme historiene, desto mer sannsynlig virker det som at det må være noe i dem (2003: 15). Dyrendal hevder i likhet med dette at mainstreaming av endetidsfortellinger kan føre til en 'diskursiv plausibilitetsstruktur', hvor troende lettere tar endetidsfortellingenes retoriske skjema for gitt, fordi fortellingen finnes på mange steder og blir understøttet i mange varianter (2008: 44). Endetidsfortellingen i *Assassin's Creed* bygger på 2012-fenomenet, og passer Daniel Wojciks beskrivelse av 'conditional apocalypticism', ettersom det er mulig å unngå katastrofen bare Desmond lyster Junos vilje. Denne typen dommedagsforestillinger er vanlige, ikke minst i ufologiske religioner (Dyrendal, 2008: 33).

2012-fenomenets historie er svært godt forklart av Sacha Defesche (2008), og jeg vil gi et lite sammendrag. Kortversjonen er at endetidsfortellinger ble mer populære etter andre verdenskrig, blant annet i UFO-miljøene. Noen ufologer tenkte seg at en elite dedikerte folk, gjerne ledet av romvesener, kunne stanse eller endre apokalypsen til noe positivt. Brødrene Dennis og Terence McKenna, samt José Argüelles var svært viktige i populariseringen av 2012 som mayanes langtidskalenders endelige slutt, selv om slutten var noe forskere på mayakulturen hadde visst om lenge. De tenkte seg at menneskeheten skulle oppnå en høyere bevissthet 21. desember 2012, inspirert av Pierre Teilhard de Chardins tanker om en spirituell evolusjon. Okkulturelle spekulasjoner om apokalypsen, deriblant ufologiske varianter, ble spredt i en rekke bøker, samt den populære TV-serien *X-files*. Konspirasjonsteorier, ufologi og esoteriske bevegelser ble ukritisk blandet sammen for å skape nye narrativ. Etter terrorangrepet 9/11 i USA ble endetidsvisjoner desto mer populære ettersom «... socio-political catastrophes appear to be excellent catalysts for esoteric speculation» (Defesche, 2008).

Partridge hevder dagens endetidsfortellinger også er påvirket av kristen eskatologi, læren om de siste tider og verdens undergang. Kristen eskatologi har påvirket populærkulturen og politiske og religiøse tanker i lengre tid (Partridge, 2005: 280, 285-6). Mange amerikanere tror bibelen må tolkes bokstavelig, og tror på «... a final Judgment day (60 percent), a battle of Armageddon (44 percent), the Antichrist (49 percent), and the Rapture of the Church (44 percent)» (Partridge, 2005: 308). Omtrent en fjerdedel av alle amerikanere tror vi lever i endetidene, og USA utgjør det største markedet for Assassin's Creed-spillene.

Endetidsfortellinger var altså populære i landet hvor spillserien solgte mest, både på grunn av den kristenkulturelle bakgrunnen, og terrorangrepet i september 2001.

Endetidsfortellinger appellerer dessuten til de fleste forbrukere, ettersom de forklarer fenomener som naturkatastrofer som tegn heller enn noe meningsløst og ødeleggende (Partridge, 2005: 283). Tro på og håp om en kommende apokalypse kan tyde på et pessimistisk syn på samtiden, men det knyttes også forventninger til at det gode på sikt vil beseire det onde. Endetidsfortellinger er nemlig svært ofte moralsk dualistiske (ibid. 287, 299). Også i Assassin's Creed er dualismen representert ved de gode assasinerne mot de onde tempelridderne. Tempelridderne vil bruke den kommende apokalypsen for å styre menneskeheten, mens assasinerne vil redde menneskeheten fra en sikker død. I slike svart-hvite scenarioer er det enkelt å rasjonalisere voldsbruk (ibid. 299), og gi spillerne en forklaring på hvorfor de må drepe.

Desmondsagaen ble utgitt samtidig som 2012-fenomenet ble mer og mer populært. Mange hadde hørt om 'mayakalenderens' sluttdato, noe som gjorde at den passet med endetidsspekulasjoner. At mayaene hadde mange kalendre, og at det ikke fantes noe som tydet på at de trodde verden skulle gå under, ble ignorert (Asprem, 2008: 262-3). Brukere av okkulturen oppga en rekke ulike årsaker til hvorfor et stort bevissthetsskifte eller en kommende dommedag var nære. Den sterkt mytifiserte mayakulturen skulle eksempelvis ha forutsett jordskjelv, vulkansk aktivitet, flodbølger og forflytninger av klodens magnetiske poler (ibid. 249-250). Asprem påpeker at endetidsdatoen over tid ble trukket inn i en rekke nye kontekster, med eller uten mayakalenderen på slep (s. 252). 2012-fenomenet ble preget av sterk eklektisisme, i likhet med konspirasjonsteorier generelt. I Assassin's Creeds versjon av 2012-fenomenet blandes ufologi og andre konspirasjonsteorier ukritisk sammen, slik Defesche og Asprem beskriver.

2012-fenomenet i Assassin's Creed er også sterkt knyttet til pseudovitenskap. Det vil si påstander som hevder å være bekreftet av vitenskapelige metoder, uten at dette stemmer. Pseudovitenskap henger ofte sammen med konspirasjonsteorier, ettersom de troende mener noen forsøker å holde vitenskapen borte fra offentligheten (Larsen, 2011: 88). Det er altså snakk om stigmatisert kunnskap (Barkun, 2003: 26-9).

Innenfor okkulturen trodde mange at jordens magnetiske poler plutselig skulle reverseres 21. desember 2012, og at et enormt koronamasseutbrudd skulle treffe jorden samtidig. Dersom dette hadde skjedd ville astronauter og satellitter vært i stor fare, og større deler av jorden ville opplevd strømbrudd (Larsen, 2011: 91). Jordens magnetiske poler bytter imidlertid gradvis plass over noen millioner år, og selve prosessen tar tusenvis av år (ibid. 90). Et koronamasseutbrudd var forventet i 2013, men var beregnet å bli det svakeste siden 1928 (ibid. 92). Noen forfattere påstod også at de geografiske polene skulle bytte plass, og at dette ville føre til enorme jordskjelv, tsunamier og supervulkaner. Sannsynligvis oppstod ideen ved å feilaktig blande de magnetiske polene med de geografiske, og det er ingenting som støtter den pseudovitenskapelige hypotesen (ibid. 92-5).

David Icke tror som nevnt på et Illuminati som ledes av The Babylon Brotherhood, en sekt grunnlagt av reptilskapninger fra det ytre rom. Disse skapningene paret seg med mennesker for å skape en hybridrase, og mange av dagens ledere er slike hybrider (Asprem, 2008: 256). En av flere hypoteser David Icke hadde om 2012, var at den dominerende reptilrasen skulle realisere planene sine om et orwelliansk samfunn med én verdensregjering og «... en befolkning med microchips i hodet koblet opp mot en global supercomputer» (ibid. 257). Dette minner om tempelridderne planer i Assassin's Creed. Tempelridderne vil gjennomføre en slags verdensomfattende hjernevask ved hjelp av Isu-teknologi de vil skyte opp i en satellitt 21. desember, 2012.

Det er igjen viktig å påpeke her at Icke neppe har fungert som noen hovedkilde for seriens konspirasjonsteorier, selv om enkelte deler ser ut til å passe godt med hans verdensforståelse. Icke har hatt en rekke motstridende hypoteser, som at hele 2012-fenomenet var en avledningsmanøver, og det er dessuten langt flere enn bare Icke som har hatt hypoteser som ligner de vi finner igjen i spillene. Jeg har som nevnt brukt Icke som eksempel fordi han er en av de mest populære konspirasjonsteoretikerne, og fordi jeg har hentet spillerreaksjoner fra hans nettfora. Ubisoft Montreal har rett og slett samlet en rekke elementer som er utbredt i

store deler av konspirasjonskulturen. Spillutviklerne kan også ha sett til andre kilder, som fiktive verk, og myter som har eksistert mye lenger enn Illuminati- og 2012-fenomenet. Dette skal jeg kort beskrive under.

### **7.2.3 Andre kilder**

Foruten primærkilder er ansatte ved Ubisoft Montreal helt sikkert også inspirert av annen fiksjon. Det finnes svært mange referanser til Illuminati i populærkulturen, både i musikk, tegneserier, bøker og filmer (Sørensen, 2007: 235-251). Konspirasjonsteorier om en ny verdensorden ble desto mer populære da ufologien tok opp tankegodset. Mange amerikanere trodde allerede på romvesener og besøk fra det ytre rom, og anti-semittismen og rasismen som ofte hang sammen med de opprinnelige konspirasjonsteoriene ble dempet eller forsvant. Spesielt UFO-konspirasjonsteorier ble spredt av populærkulturen gjennom filmer og TV-serier. Assassin's Creed er science fiction, og denne sjangeren inkluderer ofte en eller flere konspirasjonsteorier (Barkun, 2003: 180-181). Myndighetene skjuler kontakten de har med romvesener, og så videre.

Det fantes en rekke myter knyttet til assasinerne og tempelridderne lenge før Illuminati ble den store enhetsteori, og jeg har nevnt noen av mytene Ubisoft Montreal har inkludert tidligere (6.2). Flere av mytene oppstod hos og ble brukt politisk av kritikere eller motstandere av de hemmelige selskapene (Marie, 2016). Utviklerne har imidlertid vært mest opptatte av å fortelle en historie som binder absolutt alt sammen, og tempelridderne er tilsynelatende det myteomspunne Illuminati. Man kan dog diskutere om ikke assasinerne i større grad enn tempelridderne ligner det historiske Illuminati. Assasinerne i spillene kjemper for fri vilje, ytringsfrihet og kunnskap, og er motstandere av noen typer religion. De minner til dels om en militarisert versjon av Adam Weishaupts hemmelige selskap.

Enkelte spillere har også knyttet assasinerne til Illuminati, men heller enn å ende opp som Illuminati-sympatisører spekulerer de i om spillserien er et forsøk på hjernevask. Jeg skal se nærmere på konspirasjonsteoretikerens oppfatning av spillserien i neste delkapittel.

### 7.3 Fiksjonsinspirert og -integrerende religion

I dette delkapittelet skal jeg vise til enkelte spillere som tror på konspirasjonsteorier fra spillserien. De fleste av disse spillerne har sannsynligvis allerede trodd på konspirasjonsteoriene eller veldig lignende fortellinger før de startet å spille, men det finnes også eksempler på spillere som tilsynelatende har blitt fascinert og overbevist av Assassin's Creeds fremstillinger. Gjennom spillene kan man bli kjent med fortellinger eller forestillinger som man syntes er spennende, så oppdage at en del faktisk tar dem seriøst hvis man gjør et kjapt søk på internett. De fleste som havner på konspirasjonsnettsteder etter å ha spilt spillene vil nok forbli skeptiske, men det går også an å begynne å tro på deler av fortellingene.

Internettets rolle i spredningen og resirkuleringen av konspirasjonsteorier må ikke undervurderes. Det er ingen som sensurerer internettet, og alle kan skrive hva de vil til hvem som helst. Det er faktisk vanligere at konspirasjonsteoretikere møtes på internett enn at de organiserer fellestreff (Barkun, 2003: 12-14, 177). Internett gir mulighet til å utvikle sitt eget religiøse liv i stor grad, og man kan bedrive misjonering for egne tanker og idéer til alle i verden, samtidig som man forblir anonym om man vil (Cowan og Hadden, 2004: 121, 123). Possamai hevder at et mangfold av diskusjonsfora har gjort det enklere for troende å diskutere populærkultur på en måte som former deres 'subjektive myter' (2002: 208). Han viser også til media- og kommunikasjonsteoretiker Henry Jenkins, som har hevdet at forbrukerne har utviklet seg fra å ha en tilskuerkultur til en deltakerkultur. En slik deltakerkultur, hvor forbrukere er med på å transformere innhold fra populærkulturen og dele egne konstruksjoner, er ifølge Possamai sentralt for populærkulturens spirituelle arbeid (2009: 91-2).

Aupers og Schaap (2015) har argumentert for at spillere kan ha fullstendig innlevelse i spill, og oppleve noe spirituelt mens de spiller. De hevder at sterk innlevelse kan føre til tro, i alle fall midlertidig (s. 200), og viser blant annet til forskning på nypaganister som ofte bruker fiksjon til å finne opp myter og 'tradisjoner' (s. 192). Internett er viktig som diskusjonsarena, også for dem. Det finnes dessuten flere religioner basert på fiksjon fra bøker og filmer, hvor noen UFO- og romvesenbaserte religioner er blant de mest populære eksemplene (Cusack og Kosnác, 2016: 2, 11). At det også finnes spillere som kan tro på fiksjon fra videospill burde derfor ikke overraske.

I sammenheng med konspirasjonsteorier har jeg allerede nevnt Barkuns fact-fiction reversals, hvor fakta sees som fiksjon av konspirasjonsteoretikere, så fiksjon kan sees som fakta. Dette

rasjonaliseres med at produsenter av populærkulturelle produkter kan bruke fiksjon til å fortelle noe sant, eller bevisst blande oppdiktete og faktiske hendelser. Hvis deler av fiksjonen sees som fakta blir den del av noens verdensbilde (Sørensen, 2007: 252, 254). Med den valgte religionsdefinisjonen (2.3) kan vi si at fiksjonen blir del av deres individuelle eller levde religion.

Markus A. Davidsen definerer fiksjonsbasert religion som religion hvor fiksjon brukes som autoritativ tekst. Tekstene er autoritative dersom de inspirerer til religiøs aktivitet (2013: 384). Fiksjon er «... *any literary narrative which is not intended by its author to refer to events which have taken place in the actual world prior to being entextualised*. This definition represents the accepted technical meaning of the term fiction in literary studies» (ibid.). Produsentens intensjon er altså det som bestemmer om innholdet skal tolkes som fiksjon eller ekte historie. Samtlige Assassin's Creed-spill åpner med en ansvarsfraskrivelse som i klartekst sier at verkene skal sees på som fiksjon (se side 29).

Davidsen skiller mellom fiksjonsbaserte, -inspirerte og -integrerende religioner (2013: 384). Fiksjonsinspirerte religioner påvirkes og støttes av fiksjon, men inkluderer ikke nødvendigvis fiksjonen direkte i trossystemet av den grunn. Et eksempel kan være nypaganister som henter enkelte begreper fra Ringenes Herre, men ikke bruker Tolkiens verker som autoritative tekster. Fiksjonsintegrerende religioner adopterer derimot hele elementer fra fiksjonen til et allerede eksisterende rammeverk. Fiksjonsbaserte religioner bruker fiktive tekster som hovedgrunnlag, og Davidsen eksemplifiserer med jediismen, hvor de troende benytter Star Wars-filmer og -bøker som autoritative tekster (ibid.).

Blant tusenvis av kommentarer jeg har lest til denne oppgaven har jeg ikke funnet et eneste eksempel på spillere som tror verden fungerer nøyaktig som i Assassin's Creed. Derimot er det flere eksempler på spillere som blir påvirket av, og får sin virkelighetsoppfatning støttet av spillserien, som i Davidsens fiksjonsinspirerte religion. Noen adopterer tilsynelatende også elementer av fiksjonen til sin levde religion, som i Davidsens fiksjonsintegrerende religion.

Davidsen argumenterer som flere andre for at forbrukere gradvis kan få sterkere tro på at fiksjonen er sann ved å diskutere den på internett (2012: 199-200). Dette skjer gjennom det han kaller religiøs rasjonalisering, og involverer forklaringer og rettferdiggjøring av å tro på fiksjonen. Noen forsøker å legitimere troen ved å bevise «... the objective existence of the



alleged referents of beliefs». Andre velger relativisering som strategi, og sier all tro er subjektive sannheter eller uttrykk for ikke-rasjonelle tenkemåter (2014: 4-5). Blant kommentarene jeg skal vise til er det flere som mener det er lett å se at verden fungerer omtrent som i spillserien, bare man åpner øynene. Blant tilhengere av ancient astronaut-teorien fant jeg også enkelte som ikke var helt sikre på om den stemte, men som mente det var viktig å ha et 'åpent sinn', og hevdet at vitenskapen ofte har tatt feil.

Tekster kan ha tekstuelle eller paratekstuelle elementer som gjør det mulig å lese fiksjon som fakta (Davidsen, 2014: 3, 5). I Assassin's Creed-spillene er et tekstuert element at Ubisoft tilsynelatende er eid av Abstergo i spilluniverset, og spillene spilleren spiller er utgitt av konspiratørene. Hvis man likevel finner 'sannheter' i spillene kan det forklares ved å vise til det fiktive hackerkollektivet Erudito, som har endret på koden i spillene i kampen mot tempelridderne. Jeg har imidlertid ikke funnet noen som argumenterer for spillenes sannhetsgestalt med slike tekstuelle elementer.

Paratekstuelle virkemidler inkluderer ulike måter konspirasjonsteoretikere kan lese fiksjon på. Som nevnt kan det hende produsentene av populærkulturelle produkter forsøker å opplyse folket om konspirasjoner, eller konspiratørene står selv bak produktet for å mislede konspirasjonsteoretikere. Og hvis konspiratører kan sende hverandre meldinger gjennom musikk, filmer og bøker, – hvorfor ikke i moderne videospill? Jeg skal nå presentere spillende konspirasjonsteoretikers mottakelse av Desmondsagaen.

### **7.3.1 Spillerreaksjoner på Desmondsagaens konspirasjonsteorier**

Da jeg jobbet med å velge ut konspirasjonsteorier fra spillserien verdt å beskrive, leste jeg Reeds (2014) artikkel om *Outrageous conspiracy theories Assassin's Creed says are true*. Artikkelen var skrevet til en nettside for spill, lettlest og ikke veldig relevant for oppgaven. Derimot var det interessant å se kommentatorer påstå at Reed var naiv og hadde et lukket sinn som gjorde narr av konspirasjonsteoriene. Jeg ville finne ut om flere spillere tilsynelatende trodde på deler av spillserien, og fant en rekke diskusjonstråder med søkeord som 'assassin's creed conspiracy real', eller lignende. Jeg vil først vise til diskusjoner fra fora skapt for og av spillere, på Ubisoft og IGN sine nettsider. Deretter skal jeg vise at spillserien også har blitt diskutert på nettsider dedikert til stigmatisert kunnskap, som Above Top Secret og podcasten til Red Ice TV. Til slutt vil jeg vise hvordan spillene har blitt diskutert på David Ickes nettsamfunn.

På Ubisofts Assassin's Creed-forum finner man flere diskusjonstråder om konspirasjonsteorier, og den mest populære er startet av CelticAsasiyun i 2012. Brukeren beskriver spillserien som den beste han har spilt på grunn av konspirasjonsteoriene, og mener det skjer ting i verden som minner veldig om det tempelridderne vil i spillene. Illuminati eller verdenseliten vil gjøre menneskeheten passiv og bekymringsløs i bytte mot fullstendig kontroll: regjeringer tar fra oss privatlivet i bytte mot sikkerhet. Han tenker også at det kanskje finnes en faksjon som ligner på Assasinerordenen som forsøker å jobbe mot konspirasjonen. I tillegg tror han på ancient astronauts-teorien og anbefaler Zecharia Sitchin<sup>21</sup> som en 'respektert arkeolog' til de som vil lese mer om romvesener fra gammel sumerisk kultur. De såkalte Anunnaki-romvesenene skapte visstnok menneskene (CelticAsasiyun, 2012).

CelticAsasiyun blir raskt motsagt av en skeptiker, LightRey, som påpeker at fortellingene ikke kan støttes av fakta. CelticAsasiyun forsvarer seg med at det er hans personlige mening. Det mest interessante her er imidlertid at et flertall av kommentatorene utover i tråden forsvarer trådstarteren, og angriper LightRey for å ha et lukket sinn. Flere mener LightRey burde lese flere teorier, og at han ikke har fakta på sin side. RinoTheBouncer hevder for eksempel å tro at det meste stemmer på ordentlig, og «... I don't care if you call me an idiot for that. I believe a lot of things will remain up to one's faith or speculation. Just because something isn't scientifically proven nor announced on a well-known news channel, doesn't mean it's flat out wrong» (CelticAsasiyun, 2012).

Ancient astronauts-teorien ser ut til å være den mest populære i Ubisofts forum. Det finnes eksempler på selverklærte ateister (AjinkyaParuleka, 2013) og muslimer (RinoTheBouncer, 2013) som tror sterkt på denne pseudovitenskapelige hypotesen. CelticAsasiyun (2012) hevder at vi kan finne ruiner av byggverk som må ha vært for avanserte til at mennesker kan ha skapt dem på egen hånd, og flere er enige med han om at 'teorien' må stemme. De Filosoof argumenterer også for at romvesener ikke er noe dummere enn at en gud skapte alt på syv dager (ibid.). Enlil50 trekker inn reptilskapninger, og påstår at dinosaurer overlevde under bakken før de ble smarte gjennom evolusjon. Dinosaurer endret deretter menneskenes DNA da de trengte slaver. Ifølge Enlil50 sier omtrent alle religioner at dinosaurer lever under

---

<sup>21</sup> En svært populær russisk-amerikansk pseudoarkeolog eller pseudohistoriker.

bakken, og mange tror de er romvesener bare fordi de har mer avanserte romskip enn oss (ibid.). ACPrincess takker CelticAsasiyun for å dele Anunnaki-teorien, ettersom hun ikke hadde hørt om den før. Hun tenker også at det kanskje kommer til å oppstå en orden lignende Assasinerordenen som forsøker å bekjempe Illuminati (ibid.).

På IGN er colton.convictions tråd fra 2009 den mest populære om konspirasjonsteorier fra spillserien. Han tror noen manipulerer oss, og mener det meste i spillene kan være sant, noe brukeren xxTopsy sier seg enig i: «spillet har mer sannhet i seg enn historiebøkene» (colton.convictions, 2009). I denne diskusjonen har imidlertid skeptikerne stort flertall, og latteliggjør påstandene. Som en kuriositet blant skeptikerne kommenterer den kristne spilleren JeriKu at spillene umulig kan ha rett, fordi Gud skapte verden (ibid.). colton.convictions' forsvar lyder som følger:

«If the Templars are still around, and have played a major role in damn near every historical event, then surely the Order [Assasinerordenen] is also still around. If that is so, why the fuck would they want you to see them? If they are doing their job right, you will think I'm stupid for saying this. You won't see a thing. You'll take this game as just another coincidental work of fiction. Just like they want you to» (colton.convictions, 2009).

colton.convictions ser her ut til å foreslå at det er assasinerne som har skapt spillserien for at årvåkne spillere skal bli opplyste og hjelpe dem i kampen mot de onde, skjulte maktene. Assasinerne har i så fall valgt å dele sannheten med fiksjon slik at de ikke skal oppdages av tempelridderne.

Det finnes blogginnlegg (Logan-Scott, 2015) og mange titalls korte diskusjonstråder på nett som spekulerer i om Ubisoft benytter spillene til å avdekke ekte konspirasjonsteorier. Flere konspirasjonsteoretikere påpeker at tempelridderne minner om Illuminati, og spør om det finnes assasiner-grupper som jobber mot konspiratørene (eksempelvis HebrianDaniel, 2013). I nettsamfunnet Above Top Secret, hvor stigmatisert kunnskap blir diskutert av interesserte, spurte brukeren 13arrows i 2009 om andre trodde Ubisoft forsøkte å spre 'sannheten' med spillserien (13arrows, 2009). De fleste var negative, og påpekte at det ville vært rart om et spillselskap skulle avdekke store sannheter, og deretter tenke at den beste måten å spre dem på

var å lage vage antydninger i en kommersiell spillserie. Assassin's Creeds sannhetsgestalt fortsatte likevel å bli diskutert av andre i forumet.

Kommentatoren XxiTzYoMasterxX hevder Illuminati bruker populærkultur og fiksjon til å manipulere forbrukerne. Assassin's Creed-spillene er et av eksemplene hans, og han finner blant annet igjen det altseende øyet<sup>22</sup> og skjulte referanser til 9/11 (XxiTzYoMasterxX, 2010). Nøyaktig hvordan dette manipulerer forbrukerne, sier han ikke noe om. DirectedWorld svarer at han heller tror Assassin's Creed-serien forsøker å eksponere Illuminati: spillene kan ikke være skapt av konspiratørene, ettersom serien argumenterer for å drepe dem. Han blir imidlertid motsagt igjen av TedHodgson, som svarer: «If you read up on it youll find the freemasons and other religions collaberated on the making of that game» (ibid.). Det er altså usikkert hvorvidt spillene er del av konspirasjonen eller om de forsøker å opplyse eller advare om noe (Animusmors, 2010).

Illuminati-symbolikken som visstnok dukker opp i Assassin's Creed-spillene, er viktig for flere av de spillende konspirasjonsteoretikerne hos Above Top Secret. Spillene finnes på flere hjemmelagde lister over popkulturelle verk med skummel symbolikk. Kommentatoren Akoostikreiki hevder at symbolikk kan angripe oss spirituelt, og påpeker at Assassin's Creed-spillene er fulle av slik symbolikk (italkyoulisten, 2010). Samtidig avsluttes innlegget med: «I kid you not play the game series.....its the closest thing we have to actually destroying the devils as it is now..». Det går tilsynelatende altså an å tro at Assassin's Creed-spillene delvis er skapt for å manipulere oss, men at de allikevel har positive aspekter.

Jeg har tidligere nevnt en diskusjon om Assassin's Creed-spillene på det høyreekstremer nettstedet Stormfront, hvor enkelte hevdet at spillene var skapt av multikulturalister som forsøkte å vise at muslimer var bedre enn kristne (6.5.4). En kommentator påstod til og med at jødene stod bak spillserien. Serien har også blitt diskutert av svensken Henrik Palmgren, som driver nettstedet Red Ice TV. Han presenterer seg som en forkjemper for den hvite rasen, og er del av den såkalte alt-right-bevegelsen. YouTubekanalen hans har over 100.000 følgere. I

---

<sup>22</sup> Det altseende øyet er i vestlig kontekst et symbol for Gud, og pyramiden som ofte omkranser øyet symboliserer treenigheten. Mange frimurerlosjer har også benyttet symbolet, og konspirasjonsteorier har knyttet symbolet til Illuminati. Eksempelvis hevder William Guy Carr at pyramiden symboliserer hierarkiet i konspirasjonen, og at øyet viser at Illuminati kan spionere på alt og alle (Sørensen, 2007: 163-5). I en nedlastbar sidefortelling til Assassin's Creed III kan man finne Øyet i pyramiden tegnet på vegger i Boston og New York. I en illusjon skapt av Eplet bruker George Washington Øyet i pyramiden som sitt symbol da han tar makten som kongen av USA.

en podcast hvor konspirasjonsteoretiker og anti-semitt Patrick Le Brun var gjest, diskuterte de to det første spillet i serien i forbindelse med Assassin's Creed-filmen (2016). Le Brun omtales i beskrivelsen av podcasten som en mentor for amerikanske studenter som vil bli aktivister «... in the battle to save Western civilization» (Palmgren, 2016). Podcasten er interessant fordi den diskuterer konspirasjonsteorier med en veldig seriøs tone, og blant de nesten 14.000 lytterne på YouTube er det flere som kaller spillene jødisk propaganda, og omdøper Ubisoft til Jewbisoft (ibid.).

Le Brun påstår at historien i spillserien er som et fotonegativ (Palmgren, 2016: 11:53). Muslimene er de gode, mens de som er sterkest knyttet til Vesten, tempelridderne, portretteres som de onde. Han snakker lenge om det han kaller en negativ utvikling i den muslimske verden, deretter om kjente konspirasjonsteorier. Han nevner at James Wasserman, Milton William Cooper og 'mange franske frimurer-eksperter' tror assasinerne og tempelridderne var venner, og egentlig den samme gruppen, men påpeker at han ikke tror på det selv. Palmgren høres derimot ut til å tro på dette, og nevner myten om at assasinerne var tankestyrt eller manipulert av lederen sin, og spekulasjoner om at tempelridderne fikk denne teknikken som gjorde dem svært suksessrike (ibid. 53:00-53:35). Hvorvidt Palmgren mener assasinerne og tempelridderne var de samme, eller om de bare samarbeidet, får man ikke vite.

Le Brun tror tempelridderne flyktet til Skottland og startet som frimurere der da Tempelridderordenen ble forbudt og ødelagt av den franske kongen (Palmgren, 2016: 1:00:00-1:00:50, 1:02:20-1:03:20). Palmgren antar tempelridderne må ha hatt noe spesielt, eller at de ble sett som en trussel av maktstrukturene i samtiden for at noen skulle forsøke å utrydde dem, og Le Brun er enig. Hemmelige selskaper kan ha stor makt, og Le Brun påpeker at en rekke maktskifter i Kinas historie har startet med konspirasjoner fra slike selskap, «... but when we open up a history of Europe, we're supposed to believe that this is all fantasy and it can't possibly exist... It's gotta be somewhere in between» (ibid. 1:04:30-1:05:00). Le Brun hevder også at assasinerne har overlevd, og vært med på å forme historien (ibid. 1:06:00). Palmgren utbryter, i tråd med Barkun, at «There is enough smoke there to be a fire somewhere», og sier han tror hemmelige selskap har styrt store deler av historien uten at de fleste vet om det (ibid. 1:08:00-1:08:32).

Hverken Le Brun eller Palmgren er direkte påvirket av Assassin's Creed-spillenes konspirasjonsteorier, men håper og tror spillene og filmen kan føre til at unge og nye lyttere

oppsøker blant annet Red Ice TV for å lære mer (Palmgren, 2016: 1:08:34-1:08:50). Deling av informasjon er viktig i kampen mot makthaverne, og Le Brun håper de kan nå ut til flest mulig. Kommentarer på YouTube-videoen bekrefter at mange lyttere har spilt spillene, og syntes Palmgren og Le Bruns diskusjon har vært interessant.

Le Brun plasserer miljøet deres i en offerrolle, og hevder at mange mister Twitter-kontoene sine, og at YouTube-videoer slettes fordi de stiller ukomfortable spørsmål ved folk i maktposisjoner. Samtidig forsøker det politiske etablissementet å bestemme hvilke nyheter alle skal lese. Spesifikt refererer han til Facebooks forslag om å markere 'falske nyheter' for å hindre spredningen av disse (ibid. 1:09:45-1:10:35). Alle måter å tiltrekke seg et publikum på er derfor legitime, og Assassin's Creed-spillene kan brukes som et fundament for å spre konspirasjonsteorier, selv om Le Brun ikke tror på spillenes versjon av historien.

Konspirasjonsteoretikeren David Icke har en hjemmeside hvor publikummet hans diskuterer stigmatisert kunnskap av mange sorter. I sammenheng med Assassin's Creed-serien har flere blant annet spekulert i om Animusen eller lignende teknologi finnes på ordentlig, og er skjult for offentligheten: kanskje til og med militarisert (jdeadevil, 2012; pcristian43, 2013).

Kommentatoren lastrevolution argumenterer for at Ubisoft blant annet kan mye om konspirasjonsteorier og romvesener som blir sett på som guder, og «... Considering these game developers knew so much about this stuff, why wouldn't they know true nature of DNA aswell? Truth is often found in the weirdest places...» (2011). Thisismyusername svarer at produsenten av spillserien sikkert vet om at DNA-minner eksisterer, men at de fleste ansatte neppe gjør det (ibid.). Spillutviklerne kan ha inkludert innhold som de selv tror er fiksjon, men som konspiratørene vet finnes. Nøyaktig hvorfor konspiratørene skulle ønsket seg representasjoner av hemmelig teknologi i et videospill, får vi ikke vite.

Flere brukere av Ickes forum forsvarer spillmediet i ulike diskusjonstråder, og nevner Assassin's Creed som et eksempel på spill som kan advare eller opplyse om virkeligheten. Kahn2010 skriver at han bruker mye tid på videospill som Assassin's Creed og Deus Ex-serien, «... but yet i'm here, on this forum, against the PTB [powers that be, makthaverne]» (2011). cor9 tror noen forsøker å sende en melding med spillene, men at de ikke kan si nøyaktig hva de mener i frykt for at spillene ville blitt sensurert (corivss, 2009). redorbluepill er enig, og virker overrasket over at spillene fikk bli publisert i det hele tatt: «I can't believe

this was allowed out in the open like this??» (ibid.). christian\_bethel går enda lenger, og mener Assassin's Creeds historie burde læres bort i skolen (ibid.).

ag3nt5mith (2011) påstår at spillserien 'vekker' spillerne: «Some would never have looked into 2012 and the NWO, masons, Illuminati, Vatican, etc etc etc...». I en spesielt oppfinnsom kommentar hevdes det ikke bare at spillene handler om Illuminati, men at de viser at øglefolket dominerer verden (corivss, 2009). Det til tross for at øglefolk eller reptilskapninger aldri nevnes eller vises i noen av spillene. Mange av Ickes tilhengere er altså positive, og mener spillserien i stor grad fremstiller virkeligheten.

Til tross for mange positive kommentarer har spillserien også fått kritikk på Ickes forum. Kappy0405 skriver eksempelvis at serien riktignok er full av sannheter, og at assasinerne eksisterer i dag, men at sekten er alliert med konspiratørene (corivss, 2009). whysosirius84 går lengre, og kaller spillserien «... a New World Order propaganda psy-op meant for children and various people of limited knowledge who dont have the relevant information to be critical of what the game teaches» (ibid.). Spillutviklerne skal ifølge whysosirius84 ha blandet sannhet og løgner for å forvirre, og fremstiller Illuminatis virkelighetsoppfatning som noe positivt. Det filosofiske mantraet assasinerne bruker i serien, 'Nothing is true. Everything is permitted', tilsier at det ikke finnes noe rett og galt, og han utdyper: «This is the mantra of the satanist. Do as thou wilt. From Crowley to LeVay. From Weishaupt to the devil himself. It is the nihilism (belief in nothing) used to support a moral relativism (no absolute good or evil). Assassins Creed meaning is nothing less than satanic» (ibid.).

I en diskusjonstråd om symbolikk i videospill kommenterer brukeren huyi at Assassin's Creed-spillene, og alle Ubisoft-spill har «... illuminati brainwashing and mind control themes, avoid all their games and don't buy them» (Saty, 2013). I en lignende tråd startet av huyi selv, påpeker Kahn2010 at det ikke er rart man oppdager spesiell symbolikk i spillserien, da Ubisoft Montreal har skapt et spillunivers hvor mange konspirasjonsteorier viser seg å være korrekte. Kahn2010 avslutter innlegget med en påstand som ikke er helt usannsynlig: «Hell, some people at Ubisoft montreal might have trawled THIS website to try and find theories to put in the damn games!» (huyi, 2010).

I dette delkapittelet har jeg blant annet vist at mange spillere har latt seg fascinere av ancient astronauts-teorien, at noen tror spillene er del av Illuminatis skumle planer, og at andre tror

assasinerne står bak deler av serien i et forsøk på å opplyse spillerne om hva som virkelig skjer i verden. I neste og siste delkapittel vil jeg forklare nærmere hvorfor konspirasjonstenkning appellerer til noen spillere.

### **7.3.2 Spillende konspirasjonsteoretikere**

Heidbrink, Knoll og Wysocki sier spillverdener er skapt av det estetiske og det narrative. Narrativet kan flyte ut av spillverdenen, gjennom nettsider, bøker, tegneserier og filmer, og desto mer religion er vevd inn i narrativet og spillverdenen, desto større sannsynlighet er det for at noen spillere vil reagere på det religiøse (Heidbrink et al. 2014: 30-1). I Assassin's Creed-serien er det konspirasjonsteorier som er narrativets sanne religion, og det er konspirasjonsteorier som har beveget seg ut av spillverdenen gjennom nettsider.

Spillere kan beviselig påvirkes av fiksjon, i likhet med lesere og filmtittere. For å finne ut hvilke spillere fiksjonen treffer sterkest er en form for aktøranalyse nødvendig. Spillere vil alltid ta med egne normer, praksiser, verdier og verdisystemer når de spiller (ibid. 39), og i dette delkapittelet vil jeg si noe om konspirasjonsteoretikernes bakgrunn for å forklare deres opposisjonelle dekodinger av Desmondsagaen.

Jeg har vist at det finnes spillere som tror på ulike konspirasjonsteorier fra spillene, til tross for Ubisofts bemerkning om at innholdet skal oppfattes som fiksjon. Spillerne forsvarer som regel troen ved å hevde at bevisene finnes hvis man bare leter. Det er altså snakk om legitimeringsstrategien Davidsen nevnte som en rasjonaliseringsstrategi for tilhengere av fiksjonsbasert religion. Selv om enkelte på Ubisofts forum innledningsvis begynner forsvaret sitt med relativiseringsstrategien, og sier at deres mening må respekteres i like stor grad som alle andres, hopper de gjerne over til en legitimeringsstrategi i neste debattinnlegg. Det handler dog ikke nødvendigvis om å tro på en bestemt konspirasjonsteori, men å ikke tro på den offisielle historien.

Konspirasjonsteorier er attraktive av flere grunner. Det er tilfredsstillende å vite noe som få eller ingen andre vet, og spesielt dersom det er viktig nok til at man må skrive om historien. Mennesker liker av natur å finne sammenhenger, og konspirasjonsteorier appellerer særlig til antiautoritære og opposisjonelle tenkere: de som føler seg utenfor eller vil sette seg utenfor



mainstream-samfunnet. Konspirasjonsteorier er snarveier til kunnskap og erkjennelse, og man trenger bare Google for å føle seg overlegen (Sørensen, 2007: 280-1; Barkun, 2003: 182).

McAvan skriver at sannhet ikke lenger er objektivt i en postmoderne verden, og at det nærmeste 'sannheten' man kan komme er individuelle opplevelser. Slike opplevelser er like sanne uansett hva kilden måtte være (2012: 26, 28-9). I likhet med nyreligiøse bevegelser forsøker likevel konspirasjonsteoretikere ofte å legitimere troen sin med vitenskap, ettersom vitenskap er svært populært i samfunnet vi lever i, og fordi sannhetsgestalten i fortellingene deres ofte utfordres (Rothstein, 2004: 102, 106, 111). I tråd med dette har jeg funnet langt flere som hevder at de har lest 'ulike' eller 'alternative' teorier, enn de som hevder å bare tro. Konspirasjonsteoretikere og pseudovitenskapelige forskere oppgis som autoriteter, slik Rothstein beskriver nyreligiøse ofte bruker akademisk og vitenskapelig terminologi som diskursiv strategi (ibid. 114).

Uavhengig av de opprinnelige kildene fører mainstreaming av konspirasjonskultur til at stigmatisert kunnskap spres til langt flere (Barkun, 2003: 182). Ikke bare får forbrukere presentert okkulturelle idéer direkte, men de som blir fascinert av enkeltelementer blir raskt eksponert for mer og mer dersom de gjør et internettsøk, på grunn av en rekke oppfinnsomme sammenhenger. Slik henger ifølge Barkun stigmatisert kunnskap sammen nesten som et alternativt verdensbilde, heller enn bare en samling urelaterte idéer (s. 183). Dette nettverket av stigmatisert kunnskap kan bli del av noen spilleres levde religion.

Det må til slutt påpekes at kun et lite mindretall av kommentatorene jeg har beskrevet har oppdaget konspirasjonsteorier for første gang gjennom spillserien eller de tilhørende diskusjonene. De fleste kommentatorer har heller plassert spillene innenfor sin allerede eksisterende konspiranoide virkelighetsforståelse. At de bygger serien inn i denne virkelighetsforståelsen gir ikke grunnlag til å kalle verdensbildet eller religionen deres for fiksjonsbasert eller fiksjonsintegrerende, men delvis fiksjonsinspirert. De som derimot har begynt å tro på ancient astronauts-teorien, eller at en gruppe assasinere kjemper mot Illuminati, kan sies å ha en fiksjonsintegrerende religion.

Det alle de spillende konspirasjonsteoretikerne har til felles, er at de dekode spillserien på meget opposisjonelle måter. Der Ubisoft Montreals intensjon har vært å underholde, har noen spillere blitt overbevist av budskap spillutviklerne aldri mente å dele. Ulike dekodinger gir

beviselig svært ulike effekter (Hall, 1993: 93), og i tråd med de Certeau og Possamai konsumerer individer noen ganger for å konstruere deres særegne identitet eller subjektive myter (2.2). Videospill kan fungere som inspirasjon for noens levde religion, og kan selv være inspirert av andres levde religion.

I siste og avsluttende kapittel skal jeg se tilbake til oppgavens problemstillinger, og forklare hva vi kan konkludere med etter dette dypdykket i Desmondsagaens gameenvironment.

## 8. Avslutning

I løpet av livet bruker spillere tusenvis av timer i virtuelle verdener, og deres religiøsitet kan beviselig påvirkes av spillinnhold. Dette spillinnholdet er skapt av spillutviklere som tenker på sjangerkonvensjoner, nye og spennende historier, og målgruppens ønsker, idéer og verdier. Religiøst innhold er sterkt tilpasset håpet om gode salgstall. Samtidig varierer mottakelsen av spillinnholdet med spillernes bakgrunn.

Målet for denne oppgaven var å kartlegge Desmondsagaens religiøse miljø eller gameenvironment. Det innebar beskrivelse og analyse av spillene og spillere, samt det kulturelle og religiøse miljøet spillene ble laget i (Radde-Antweiler et al. 2014: 14-15).

Jeg har vist at produsentene av Assassin's Creed-serien er påvirket av en utviklerkultur overrepresentert av unge, høyt utdannede menn; science fiction-konvensjoner, hvor elementer fra ufologien og konspirasjonsteorier er vanlige; og spilleres tilbakemeldinger. Påvirket av disse faktorene har spillutviklerne skapt produkter som inneholder det Stuart Hall kalte dominante koder. Det betyr likevel ikke at de dominante kodene har blitt fullstendig naturaliserte (s. 12).

Jeg har vist at fremstillingen av religion i spillserien henger sammen med både produsentenes og forbrukernes syn på religion, men at forbrukernes meninger sannsynligvis er de viktigste (4). Spillutviklere er primært opptatt av å selge spillene sine, og må tilpasse produktene til markedene. Spillere er involvert gjennom utviklingsfasen. Det er også sannsynlig at spilleres tilbakemeldinger på den mest åpenbare religionskritikken i Assassin's Creed II gjorde at spillutviklerne så seg nødt til å dempe kritikken i senere utgivelser i serien (5.2). Det er altså forbrukernes syn på religion som i størst grad reflekteres i videospill, og når videospill kalles kulturelle artefakter er det spillerkulturen det refereres til, ikke en global, amerikansk eller canadisk kultur.

Spillenes innhold kan sies å uttrykke spillerkulturens dominante koder. Det finnes så klart ikke en enhetlig, samlet spillerkultur, men en tenkt kultur med populære meninger spillere kan bekrefte eller avvise. Aktøranalyse er spesielt interessant for å finne forhandlede og opposisjonelle meninger og dekodinger, som blant annet brukes for å konstruere disse spillernes identitet og levde religion. Jeg har vist flere eksempler på at spillernes religiøse

overbevisninger påvirker hvordan de mottar og tolker spillinnholdet, og at spillere dermed ikke er passive forbrukere av den dominante eller hegemoniske koden produsentene skaper.

Selv om verden ikke kan sies å ha én universell kultur, definerer subkulturer seg ofte i opposisjon mot en tenkt, hegemonisk og dominant kultur (Klassen, 2014: 154, 170-1). I oppgavens sammenheng kan konspirasjonsteoretikere sies å være del av en konspiranoid eller okkulturell subkultur, eller en subkultur preget av stigmatisert kunnskap. Klassen påstår at dominante kulturelle krefter ofte forsøker å mainstreame subkulturer for å få makt over dem igjen (ibid. 156), og dette ser vi blant annet i at anti-semittismen som er del av flere konspirasjonsteorier ikke er inkludert i Assassin's Creed-spillene. Uten en sammenhengende dominant kultur er det imidlertid vanskelig å se denne mainstreamingen som noe intensjonelt. Spillutviklere har ikke et mål om å sosialisere massene, eller gjøre dem konforme og enkle å styre. Noen kulturelle grupperinger har bare flere medlemmer og større makt enn andre (ibid. 159). De kulturelle strømningene som er mest utbredt hos spillenes målgruppe vil reflekteres i spillinnholdet.

All kultur reflekterer skapernes og/eller brukernes ideologi, og populærkultur kan blant annet påvirke hvordan vi forstår vår egen eller andres religion. Produktenes dominante koder burde avdekkes, ikke bare for å se hva de kan si om produsentenes religiøsitet eller syn på religion, men for å si hvordan kodene kan påvirke nye spillere. For spillere er det enklest å velge dominante dekodinger der de ikke har motstridende kunnskap eller følelser. Dette passer godt med studien som viste at studenter trodde de hadde lært mest historie fra spill om periodene de kunne minst om (Houghton, 2016). Hvis man derimot mistenker at Illuminati eksisterer og lager videospill, er det mye enklere å påstå at Desmondsagen er skapt av konspiratørene.

I Assassin's Creed-serien brukes representasjoner og hendelser, samt det Frasca kaller manipuleringsregler og målregler (2003: 10), for å formidle dominante koder. Eksemplene inkluderer representasjoner av mohawk-religion som bekrefter konseptet om 'den edle villmann', og et hovednarrativ hvor religion kun er viktig som maktverktøy.

Manipuleringsregler, hva spillet tillater spilleren å gjøre, brukes også for å formidle mohawkenes enorme respekt for naturen (6.4). Målregler, alt det spilleren må gjøre for å fullføre spillet, henger tett sammen med narrativet. For eksempel er ikke Ezios angrep på paven i det sixtinske kapell en valgfri del av spillet, men noe spilleren må gjennomføre.

Hvis vi ser på Desmondsaganes dominante koder må vi anta at gjennomsnittsspilleren ikke har noe stort problem med religionskritisk innhold på bekostning av kristendom.

Sannsynligvis kommer dette av at både spillerne og spillutviklerne er mer kritiske til religion enn samfunnet for øvrig, og kjenner kristendommen best (4.1.1 og 4.2). Samtidig argumenterer spillene gjentatte ganger for at alle må få tro det de vil, så lenge det ikke går utover andres frie vilje (5.2-3). Spillserien setter individets rett til å velge og bestemme over seg selv høyt. Individualisme er populært. Den dominante koden viser også at 'positive' stereotypier om den amerikanske urbefolkningen lever i beste velgående.

En analyse av forhandlede dekodinger tilsier at en del muslimske spillere ønsker seg gode eller kule forbilder blant spillfigurer (6.5.3), og at en del ateistiske og religionskritiske spillere håper spillutviklere ser verden på samme måte som dem (6.5.1). Det finnes dessuten mange kristne spillere som liker Desmondsagaen, til tross for misnøye med noe av religionskritikken (6.5.4). Opposisjonelle dekodinger tilsier derimot at noen kristne har en verdensforståelse hvor satan eller organiserte ateister produserer videospill for å lure unge unna kristendom.

Alle mennesker dekker eller tolker produkter inn i verdensforståelsen de allerede har, og tilpasser slik produktene til personligheten. Dette er spesielt enkelt å oppdage ved opposisjonelle dekodinger av serien. Forbrukernes religiøse bakgrunn har beviselig mye å si for hvordan de forstår spillene, enten det er spillere med kristenkonserverativ bakgrunn som hevder spillene er sataniske, eller konspirasjonsteoretikere som mener spillene viser deler av 'sannheten' eller intensjonelt forsøker å mislede og latterliggjøre (7.3.1).

Videospill er blant de mest populære og kommersielt suksessrike kulturelle produktene som finnes i dagens samfunn, og ifølge Partridge har popkultur blitt «... the air that this generation breathed, the principal pool of references and ideas from which they drank deeply» (2004: 120). Sosialkonstruktivismen påstår kulturelle og religiøse systemer er sosialt skapte, og kan forandres av individers egen konstruksjon av deres identitet. Hvis videospill kan påvirke individer og deres sosiale virkelighet, kan de i effekt også påvirke kulturer, religioner eller samfunn.

## 8.1 Veien videre

Det mest åpenbare denne oppgaven kan brukes til, er å sammenligne Desmondsagaens religiøse gameenvironment med andre videospills gameenvironment. Man trenger ikke nødvendigvis sammenligne hvert enkelt punkt, men deler av spillene som er sammenlignbare. I nyere Ubisoft-utgivelser ser det for eksempel ut til at synet på homofile og transseksuelle har forbedret seg (Watch Dogs 2), og hvis dette speiler spillerkulturen har spillere også fått et bedre syn på disse gruppene. Hvordan religion behandles i nyere utgivelser av store spillserier som Assassin's Creed, Grand Theft Auto, Final Fantasy eller The Elder Scrolls, kunne vært interessant å se. Det hadde dessuten vært attraktivt, som Gregory har argumentert for, å se om spillenes appell til ulike kjønn, og kjønnenes bruk av spillene, er påvirket av religion (Gregory, 2015: 10-13).

Da jeg valgte ut kommentarer fra spillende konspirasjonsteoretikere, fant jeg at flere av disse også hadde spilt og elsket eller hatet andre videospill. Det var ofte snakk om andre spill med superkonspirasjoner, som Deus Ex-serien og Crackdown-spillene. De fleste kommentarene jeg har presentert i denne oppgaven er utdaterte nå, og det er slett ikke sikkert at kommentatorene tror på det samme de trodde på da de skrev meningene sine i ulike fora. Det hadde derfor vært interessant å se hvordan spillere reagerer på konspirasjonsteorier i nyere Assassin's Creed-spill, men også andre populære videospillserier som tar for seg okkulturelle temaer eller stigmatisert kunnskap.

For andre som vil gjøre lignende undersøkelser er det verdt å bemerke at jeg har tatt et dypdykk i en veldig populær spillseries gameenvironment. Spillseriens innhold kan potensielt reflektere tanker og verdier hos svært mange spillere. På grunn av det store publikummet vil slike spillserier sannsynligvis også spilles av de med forhandlede eller opposisjonelle posisjoner oftere enn mindre spillserier eller enkeltstående spill. Slik sett er AAA-videospill spesielt egnet til religionsvitenskapelige analyser av deres gameenvironment. Samtidig finnes det andre tilnærminger til spillmediet. Det hadde vært svært interessant å vite hvordan religion fremstilles av uavhengige spillutviklere<sup>23</sup>, som i mindre grad må følge sjangerkonvensjoner, og som sjelden har råd til representative spillertester, fokusgrupper og early access. Hvis et dypdykk i AAA-videospills gameenvironment sier hva spillere vil ha, kunne en god analyse av uavhengige spillutvikleres videospill beskrevet hva spillutviklere vil ha.

---

<sup>23</sup> Spillutviklere som ikke har fast kontrakt med videospillutgivere. Som regel veldig små team.

## Litteratur

13arrows (2009): *Is the game Assassins Creed a form of interactive Disclosure?*

<<http://www.abovetopsecret.com/forum/thread522237/pg1>>

Animusmors (2010), i *The Anti-Anti-Christ: Freemason Symbol in Games*

<<http://www.abovetopsecret.com/forum/thread602894/pg1>>

ag3nt5mith (2011): *Assassins Creed, Anti-NWO, Hash is not Salvia...*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=143249&page=10>>

AjinkyaParuleka (2013), i TJBorum2 (2010): *Religion in Assassin's Creed*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/224769-Religion-in-Assassin-s-Creed/page12>>

A.N.H. (2006): *Altair muslim or arab???*

<<http://www.ign.com/boards/threads/altair-muslim-or-arab.125255703/>>

Amazon (2007): *ASSASSIN'S CREED is a Pro-Muslim/Anti-Christian game*

<[https://www.amazon.com/ASSASSINS-CREED-Pro-Muslim-Anti-Christian-game/forum/Fx1JWDFHK95GQ4K/Tx38DC4EY1Z5SXO/1/ref=cm\\_cd\\_pg\\_pg1?\\_encoding=UTF8&asin=B000P46NMK&cdSort=oldest](https://www.amazon.com/ASSASSINS-CREED-Pro-Muslim-Anti-Christian-game/forum/Fx1JWDFHK95GQ4K/Tx38DC4EY1Z5SXO/1/ref=cm_cd_pg_pg1?_encoding=UTF8&asin=B000P46NMK&cdSort=oldest)>

Asprem, Egil (2008): *Apokalypse 2012: Mayakalenderen, aliens, skjulte brorskap – og verdens snarlige undergang*, i Dyrendal, Asbjørn og Pettersen, Arnfinn: *Dommedag! Verdens undergang før og nå*. Humanist Forlag, Oslo

Aupers, Stef og Schaap, Julian (2015): *Beyond Belief*, i Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias; Wysocki, Jan (Eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Volume 7: Religion in Digital Games Reloaded*.

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Azrioual, Samir (2016): *Developing Time: Representing Historical Progression through Level Structures*, i Fewster, Derek og Grufstedt, Ylva (eds.): *Gamevironments 5*.

<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/current-papers-and-archive/>>

Bainbridge, William Sims (2013): *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press, New York

Bandura, Albert (2002): *Social Cognitive Theory of Mass Communication*, i Bryant, Jennings og Zillman, Dolf: *Media Effects: Advances in Theory and Research*, 2<sup>nd</sup> ed. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, New Jersey

Barkun, Michael (2003): *A Culture of Conspiracy*. University of California Press, Los Angeles

Bates, Karen G. (2012): *A Mohawk Hero In The Not-So-Diverse Gaming World*.  
<<http://www.npr.org/2012/11/05/163883218/a-mohawk-hero-in-the-not-so-diverse-gaming-world>>

Bembeneck, Emily Joy (2013): *Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity*, i Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R.: *Playing with the Past*. Bloomsbury, New York

Berger, Peter L. og Luckmann, Thomas (1967): *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Doubleday, Garden City, NY

BigBoss255 (2012): *Is the Assassin's Creed franchise anti Christian?*.  
<<https://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/is-the-assassins-creed-franchise-anti-christian-28984655/>>

Bosman, Frank G. (2016a): *The Word Has Become Game*, i Heidbrink Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, volume 11.  
<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Bosman, Frank G. (2016b): *'The poor carpenter': Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin's Creed Game Series*, i *Gamevironments* 4.  
<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/current-papers-and-archive/>>



Bosman, Frank G. (2016c): *'Nothing is true, everything is permitted'. The portrayal of the Nizari Isma'ilis in the Assassin's Creed game series*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 10. Religion in Digital Games Respawned*.

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Buerkle, Robert (2008): *Of worlds and avatars. A player-centric approach to videogames*. University of Southern California, Los Angeles

Campbell, Colin (1972): *The Cult, the Cultic Milieu and Secularization*, i Hill, Michael: *Sociological Yearbook of Religion in Britain 5*. SCM Press, London

CelticAsasiyun (2012): *The Real Assassins Creed: Anunaki, Illuminati, NWO*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/713736-The-Real-Assassins-Creed-Anunaki-Illuminati-NWO-Forums>>

Clark, Richard (2010): *Assassin's Creed 2: Shot Through the heart*

<<http://www.patheos.com/blogs/christandpopculture/2010/01/assassins-creed-2-shot-through-the-heart/>>

Clark, Terry Ray (2012): *Introduction: What is religion? What is popular culture? How are they related?*, i Clark, Terry Ray og Clanton, Dan W. Jr.: *Understanding Religion and Popular Culture*. Routledge, New York

colton.conviction (2009): *Assassin's Creed Templar Conspiracy Theories...*

<<http://www.ign.com/boards/threads/assassins-creed-templar-conspiracy-theories.188064752/>>

Conditt, Jessica (2015): *Gaming while black: Casual racism to cautious optimism*.

<<https://www.engadget.com/2015/01/16/gaming-while-black-casual-racism-to-cautious-optimism/>>

corivss (2009): *Assassin's Creed (The Video Game)*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=65236>>

Corliss, Vander I. (2011): *Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games*. Trinity College, Hartford, CT.

<<http://digitalrepository.trincoll.edu/theses/5>>

Coulson, Mark og Ferguson, Christopher J. (2016): *The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime*, i Kowert, Rachel og Quandt, Thorsten: *The Video Game Debate*. Routledge, New York

Cowan, Douglas E. og Hadden, Jeffrey K. (2004): *Virtually Religious: New Religious Movements and the World Wide Web*, i Lewis, James R. (ed.): *The Oxford Handbook of New Religious Movements*. Oxford University Press, New York

Cox, Jeff (2011a): *Should Catholics be offended by Assassin's Creed?*

<<http://no-boxes-allowed.blogspot.no/2011/07/should-catholics-be-offended-by.html>>

Cox, Jeff (2011b): *Should Catholics be offended by Assassin's Creed now?*

<<http://no-boxes-allowed.blogspot.no/2011/11/should-catholics-be-offended-by.html>>

Cusack, Carole M. og Kosnáč, Pavol (2016): *Fiction, Invention and Hyper-reality: An Introduction*.

<[http://www.academia.edu/19205057/Fiction\\_Invention\\_and\\_Hyper-reality\\_An\\_Introduction](http://www.academia.edu/19205057/Fiction_Invention_and_Hyper-reality_An_Introduction)>

D'Anastasio, Cecilia (2017): *Study Shows Which Video Game Genres Women Play Most*.

<<http://kotaku.com/study-shows-which-video-game-genres-women-play-most-1791435415>>

daniel13324 (2016): *Assassins's Creed has become overly politically-liberal*.

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/1448670-Assassins-s-Creed-has-become-overly-politically-liberal-Forums>>

DanJunior (2007): *Anyone else is offended by the video game 'Assassin's Creed'?*

<<https://www.stormfront.org/forum/t435507/>>

Dansky, Richard (2014): *Shockingly Short Interview: Lucien Soulban*.

<<http://blog.ubi.com/shockingly-short-interview-lucien-soulban/>>

Davidsen, Markus A. (2012): *The Spiritual Milieu Based on J. R. R. Tolkien's Literary Mythology*, i Possamai, Adam (ed): *Handbook of Hyper-real Religions*. Brill, Boston.

Davidsen, Markus A. (2013): *Fiction-based religion: Conceptualising a new category against history-based religion and fandom*, i *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, volume 14, issue 4.

<<http://www.tandfonline.com/toc/rcar20/14/4>>

Davidsen, Markus A. (2014): *The Spiritual Tolkien Milieu: A Study of Fiction-based Religion. English Summary*.

<[https://www.academia.edu/8035613/2014\\_The\\_Spiritual\\_Tolkien\\_Milieu\\_A\\_Study\\_of\\_Fiction-based\\_Religion\\_Summary\\_](https://www.academia.edu/8035613/2014_The_Spiritual_Tolkien_Milieu_A_Study_of_Fiction-based_Religion_Summary_)>

De Certeau, Michel (1988): *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, Berkeley

Defesche, Sacha (2008): *'The 2012 Phenomenon': A historical and typological approach to a modern apocalyptic mythology*. University of Amsterdam.

<<http://www.skepsis.no/the-2012-phenomenon/>>

Dinicola, Nick (2010): *The 'Assassins' Religion*.

<<http://www.popmatters.com/column/118104-rationalizing-faith-in-assassins-creed/>>

Dow, Douglas N. (2013): *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II*, i Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R.: *Playing with the Past*. Bloomsbury, New York

dwaxe (2012): *Assassin's Creed nails it*

<[https://www.reddit.com/r/atheism/comments/i9sxs/assassins\\_creed\\_nails\\_it/?sort=old](https://www.reddit.com/r/atheism/comments/i9sxs/assassins_creed_nails_it/?sort=old)>

Dyrendal, Asbjørn (2008): *Dommedagsbevegelser: Teori og empiri*, i Dyrendal, Asbjørn og Pettersen, Arnfinn: *Dommedag! Verdens undergang før og nå*. Humanist Forlag, Oslo

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas H.; Tosca, Susana Pajeres (2016): *Understanding Video Games. Third Edition*. Routledge, New York

ESA (2015): *Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*.  
<<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>>

Farokhmanesh, Megan (2014): *Ubisoft abandoned women assassins in co-op because of the additional work*.  
<<http://www.polygon.com/e3-2014/2014/6/10/5798592/assassins-creed-unity-female-assassins>>

Farrell-Vega, Jett (2011): *Uncloaking Assassin's Creed*.  
<<http://archives.relevantmagazine.com/culture/tech/blog/26238-the-complex-faith-of-assassins-creed>>

Ferdig, Richard E. (2014): *Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Video Games*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Volume 5: Religion in Digital Games*.  
<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Fitzgerald, Timothy (2000): *The Ideology of Religious Studies*. Oxford University Press, New York

Forbes, Bruce David (2000): *Finding Religion in Unexpected Places*, i Forbes, Bruce David og Mahan, Jeffrey H.: *Religion and Popular Culture in America*. University of California Press, Berkeley

Foucault, Michel (1977): *Discipline and Punish*. Pantheon Books, New York

Frasca, Gonzalo (2003): *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*.  
<[http://www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf)>

Furqan2006 (2008): *Assassin's Creed, Altair Muslim?*

<<https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/assassins-creed-altair-muslim-26053507/>>

Geertz, Clifford (1993): *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Fontana Press, Waukegan, Illinois

Geraci, Robert M. (2014): *Virtually Sacred*. Oxford University Press, New York

Gilhus, Ingvild Sælid og Mikaelsson, Lisbeth (2001): *Nytt blikk på religion*. Pax Forlag, Oslo

Global News (2011): *Canadians divided on whether religion does more harm than good: poll*. <<http://globalnews.ca/news/153789/canadians-divided-on-whether-religion-does-more-harm-than-good-poll/>>

Godfatherpolitics (2012): *Assassin's Creed Video Game Mocks Bible and Christians* <<http://godfatherpolitics.com/assassins-creed-video-game-mocks-bible-and-christians/>>

Good, Owen (2010): *Religion in Games: Less a Leap of Faith, More a Suspension of Belief*. <<http://kotaku.com/5509058/religion-in-games-less-a-leap-of-faith-more-a-suspension-of-belief>>

Gregory, Rabia (2015), i Campbell, Heidi A.; Wagner, Rachel; Luft, Shanny; Gregory, Rabia; Grieve, Gregory Price; Zeiler, Xenia: *Gaming Religionworlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming*, i *Journal of the American Academy of Religion*. Advance Access, Desember 2015: doi: 10.1093/jaarel/lfv091

Grieve, Gregory; Radde-Antweiler, Kerstin; Zeiler, Xenia (eds.)(2015a): *Transcript "Roundtable Discussion", American Academy of Religion (AAR) in November, 2015 in Atlanta, Georgia (USA)*, i *Gamevironments* 3. <<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/issues-2015/>>

Grieve, Gregory; Radde-Antweiler, Kerstin; Zeiler, Xenia (eds.)(2015b): *Gamevironments* 3.

<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/issues-2015/>>

GROMx87 (2013): *assassins creed 2 heresy and offense toward Christian religion*  
<<http://forums.ubi.com/showthread.php/767436-assassins-creed-2-heresy-and-offense-toward-Christian-religion-Forums>>

Guinness, Harry (2014): *The True History of Assassin's Creed*.  
<<http://www.makeuseof.com/tag/history-assassins-creed/>>

Hafeez, Abdul (2014), i Sakujou: *Games with a muslim themed topic?*  
<<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=903368>>

Hagen, Ingunn og Wold, Thomas (2009): *Mediegenerasjonen. Barn og unge i det nye medielandskapet*. Det Norske Samlaget, Oslo

Hall, Stuart (1993): *Encoding, decoding*, i During, Simon: *The Cultural Studies Reader*.  
Routledge, New York

Haskell, David M. (2009): *Through a lens darkly. How the news media perceive and portray evangelicals*. Clements Academic, Toronto

HebrianDaniel (2013): *Assassin Creed: and hidden conspiracy on illuminati?*  
<<http://www.truthcontrol.com/forum/assassin-creedand-hidden-conspiracy-illuminati>>

Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias; Wysocki, Jan (2014): *Theorizing Religion in Digital Games*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 5. Religion in Digital Games*.  
<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias; Wysocki, Jan (Eds.) (2015): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Volume 7: Religion in Digital Games Reloaded*.  
<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Hiemstra, Rick og Stiller, Karen (2016): *Religious affiliation and attendance in Canada*.

<<http://www.intrust.org/Magazine/Issues/New-Year-2016/Religious-affiliation-and-attendance-in-Canada>>

Highland, Michael og Yu, Gino (2008): *Communicating Inner Experience with Video Game Technology*, i Radde-Antweiler, Kerstin (ed.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Volume 3: Virtual Worlds from a Cultural Studies' Perspective*.

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Houghton, Robert (2016): *Where did you learn that? The self-perceived educational impact of historical computer games on undergraduates*, i Fewster, Derek og Grufstedt, Ylva (eds.): *Gamevironments 5*.

<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/current-papers-and-archive/>>

Hurst, Nathan (2012): *Video Games Depict Religions as Violent, Problematic, MU Study Shows*.

<<http://munews.missouri.edu/news-releases/2012/0227-video-games-depict-religion-as-violent-problematic-mu-study-shows/>>

huyi (2010): *Computer games with illuminati symbols*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=132615>>

IGDA (2014): *Developer Satisfaction Survey 2014. Summary Report*.

<[https://c.yimcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA\\_DSS\\_2014-Summary\\_Report.pdf](https://c.yimcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Summary_Report.pdf)>

Irizarry, Joshua A. og Irizarry, Ita T. (2014): *The lord is my Shepard. Confronting Religion in the Mass Effect Trilogy*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 5. Religion in Digital Games*.

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

ISFE (2012): *Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report*.

<[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)>

italkyoulisten (2010): *The All Seeing Eye and Illuminati Control/Power*

<<http://www.abovetopsecret.com/forum/thread544965/pg1>>

Ivory, James D. (2016): *A Brief History of Video Games*, i Kowert, Rachel og Quandt, Thorsten: *The Video Game Debate*. Routledge, New York

jdeadevil (2012): *The Animus and Past Life Regression*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=212488>>

JManGT (2013) *WARNING! Connor Skinned every animal he killed*

<<https://www.gamefaqs.com/boards/621796-assassins-creed-iii/64558706?page=2>>

Juul, Jesper (2003): *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, i Copier, Marinka og Raessens, Joost: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Utrecht University.

<<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>

Kahn2010 (2011), i zen\_anarchy: *anyone playing deus ex human revolution*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=181406&page=2>>

Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R. (2013): *Playing with the Past*.

Bloomsbury, New York.

Klassen, Chris (2014): *Religion & Popular Culture. A Cultural Studies Approach*. Oxford University Press, Don Mills, Ontario

Knoblauch, Hubert (2014): *Benedict in Berlin. The Mediatization of Religion*, i Hepp, Andreas og Krotz, Friedrich: *Mediatized worlds: Culture and society in a media age*. Palgrave Macmillan, London

Knoll, Tobias (2015): “*Are those the only two solutions*”? *Dealing with Choice, Agency and Religion in Digital Games*, i Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias; Wysocki, Jan (Eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Volume 7: Religion in Digital Games Reloaded*.



<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

LaPensée, Elizabeth (2012): *Indigenous Representations in Assassin's Creed III*

<<http://www.abtec.org/blog/?p=381>>

Larsen, Kristine (2011): *Chichén Itzá and Chicken Little*, i Gelfer, Joseph: 2012. *Decoding the countercultural apocalypse*. Equinox, Sheffield

lastrevolution (2011): *DNA/genes is nothing more than memory*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=247454>>

LeJacq, Yannik (2014a): *Ubisoft Cut Plans For Female Assassins In Unity (Update)*.

<<http://kotaku.com/ubisoft-cut-plans-for-female-assassins-in-unity-1589278349>>

LeJacq, Yannick (2014b): *Ubisoft in Trouble Over Comments About Female Characters*

<<http://kotaku.com/ubisoft-in-trouble-over-comments-about-female-character-1589611410>>

Likarish, Peter (2014): *Filtering Cultural Feedback*, i Campbell, Heidi A. og Grieve, Gregory Price (2014): *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington

Lipovetsky, Gilles (1987): *L'Empire de l'éphémère : la mode et son destin dans les sociétés modernes*. Gallimard, Paris

Lipovetsky, Gilles (1994): *L'Ère du vide . Essais sur l'individualisme contemporain*.

Gallimard, Paris

Logan-Scott, Daniel (2015): *An Assassin's Creed Conspiracy Theory*

<<http://assassinscreedinspirations.blogspot.no/2015/05/an-assassins-creed-conspiracy-theory.html>>

lothario-da-be (2012): *Religion and assassin's creed*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/713111-Religion-and-assassin-s-creed>>

Luft, Shanny (2014): *Hardcore Christian Gamers: How Religion Shapes Evangelical Play*, i Campbell, Heidi A. og Grieve, Gregory Price: *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington

Makuck, Eddie (2014): *Study Shows That Assassin's Creed Games Are Often Played By Couples*.

<<http://www.gamespot.com/articles/study-shows-that-assassins-creed-games-are-often-p/1100-6421809/>>

Maniquet, Scott (2011): *Religion raises more questions than answers for Canadians: poll*.

<<http://news.nationalpost.com/holy-post/religion-raises-more-questions-than-answers-for-canadians-poll>>

Marie, Tara (2016): *The Untold Truth of the REAL Assassin's Creed*.

<<http://www.grunge.com/34922/untold-truth-real-assassins-creed/>>

Masso, Isamar Carrillo og Abrams, Nathan (2014): *Locating the Pixelated Jew*, i Campbell, Heidi A. og Grieve, Gregory Price: *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington

Matulef, Jeffrey (2012): *Assassin's Creed 3 DLC pits you against an evil George Washington*

<<http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-03-assassins-creed-3-dlc-pits-you-against-an-evil-george-washington>>

McAvan, Emily (2012): *The Postmodern Sacred*. McFarland og Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina

McGuire, Meredith B. (2008): *Lived Religion: Faith and Practice in Everyday Life*. Oxford University Press, New York

McQuail, Denis (2010): *Mass Communication Theory, 6th ed.* SAGE Publications, London

Mike (2009): *Musings of a Gamer: Are Religion and Gaming Mortal Enemies?*

<<http://venturebeat.com/2009/12/31/musings-of-a-gamer-are-religion-and-gaming-mortal-enemies/>>

Mikecrook (2009): *Asking for a ban and recall of Assassin's Creed II*

<<https://forums.catholic.com/showthread.php?t=399528>>

Molloy, Michael (2010): *Experiencing the World's Religions: Tradition, Challenge, and Change. 5th ed.* McGraw-Hill, New York

Morris, Chris (2005): *The greatest story never played. Why don't religion and video games mix? The industry's top developers ponder the question.*

<[http://money.cnn.com/2005/07/06/commentary/game\\_over/column\\_gaming/index.htm?](http://money.cnn.com/2005/07/06/commentary/game_over/column_gaming/index.htm?)>

Narcisse, Evan (2014): *Ubisoft Responds to Assassin's Creed Female Character Controversy.*

<<http://kotaku.com/ubisoft-responds-to-assassins-creed-female-character-co-1589413130>>

Newman, Jared (2012): *Assassin's Creed III's Connor: How Ubisoft Avoided Stereotypes and Made a Real Character.*

<<http://techland.time.com/2012/09/05/assassins-creed-iiis-connor-how-ubisoft-avoided-stereotypes-and-made-a-real-character/>>

Newzoo (2016a): *The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%.*

<<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>

Newzoo (2016b): *Top 100 Countries by Game Revenues.*

<<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>

NGassasin (2014), i Amishka: *Altair from Assassin's Creed is an atheist.*

<[https://www.reddit.com/r/atheism/comments/1fk83v/altair\\_from\\_assassins\\_creed\\_is\\_an\\_atheist/](https://www.reddit.com/r/atheism/comments/1fk83v/altair_from_assassins_creed_is_an_atheist/)>

Nielsen, Holly (2015): *Reductive, superficial, beautiful – a historian's view of Assassin's Creed: Syndicate*

<<https://www.theguardian.com/technology/2015/dec/09/assassins-creed-syndicate-historian-ubisoft>>

NOLA\_Assassin (2012): *What is Connor's Religion?*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/716479-What-is-Connor-s-religion>>

Palmgren, Henrik (2016): *Patrick Le Brun - The Truth Behind Assassin's Creed & Templar Plots*

<<https://www.youtube.com/watch?v=B-egSXnKiw0>>

Pals, Daniel L. (2006): *Eight Theories of Religion, 2nd Ed.* Oxford University Press, New York

Parijat, Shubhankar (2012): *7 Reasons Why Assassin's Creed 3 Is Actually Disappointing*

<<http://gamingbolt.com/7-reasons-why-assassins-creed-3-is-actually-disappointing>>

Partridge, Christopher (2004): *The Re-Enchantment of the West, vol. 1.* T&T Clark International, London

Partridge, Christopher (2005): *The Re-Enchantment of the West, vol. 2.* T&T Clark International, London

Patton, James (2014): *Colonising History: The Culture and Politics of Assassin's Creed.*

<<https://james-patton.net/2014/11/29/colonising-history-the-culture-and-politics-of-assassins-creed/>>

pcristian43 (2013): *Creating Assassin's Creed's Animus*

<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=252148>>

Pew Internet Project (2008): *PEW INTERNET PROJECT DATA MEMO.*

<[http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2008/PIP\\_Adult\\_gaming\\_memo.pdf](http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2008/PIP_Adult_gaming_memo.pdf)>

Pew Research Center (2016): *The Gender Gap in Religion Around the World*.  
<<http://www.pewforum.org/2016/03/22/the-gender-gap-in-religion-around-the-world/>>

Phillips, Tom (2012): *Assassin's Creed 3 Ending Analysis*.  
<<http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-08-assassins-creed-3-ending-analysis>>

Piasecki, Stefan (2016): *Redemption through Annihilation?!*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 10. Religion in Digital Games Respawned*.  
<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Plunkett, Luke (2014): *Don't Expect A Gay Video Game Star Any Time Soon*.  
<<http://kotaku.com/dont-expect-a-gay-video-game-star-any-time-soon-1534770163>>

Possamai, Adam (2002): *Cultural Consumption of History and Popular Culture in Alternative Spiritualities*, i *Journal of Consumer Culture*, 2, 2. SAGE Journals  
<<http://journals.sagepub.com/toc/joca/2/2>>

Possamai, Adam (2009): *Sociology of Religion for Generations X and Y*. Equinox, Sheffield

r0ketto (2010): *What is Altair's religion?*  
<<http://forums.ubi.com/showthread.php/303366-What-is-Altair-s-religion>>

Radde-Antweiler, Kerstin og Zeiler, Xenia (2015): *Methods for Analyzing Let's Plays: Context Analysis for Gaming Videos on YouTube*, i Radde-Antweiler, Kerstin og Zeiler, Xenia (eds.)(2015): *Gamevironments 2*  
<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/issues-2015/>>

Radde-Antweiler, Kerstin; Waltmathe, Michael; Zeiler, Xenia (2014): *Video Gaming, Let's Plays, and Religion: The Relevance of Researching gameenvironments*, i *Gamevironments 1*.  
<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/issue-2014/>>

Reed, Ashley (2014): *Outrageous conspiracy theories Assassin's Creed says are true*

<<http://www.gamesradar.com/11-insane-conspiracy-theories-assassins-creed-says-are-true/>>

Reisner, Clemens (2013): *The Reality Behind It All Is Very True*, i Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R.: *Playing with the Past*. Bloomsbury, New York

Reparaz, Mikel (2016): *Assassin's Creed The Ezio Collection Announced for PS4, Xbox One*.  
<<http://blog.ubi.com/assassins-creed-ezio-collection-announced-ps4-xbox-one/>>

RinoTheBouncer (2013), i TJBByrum2 (2010): *Religion in Assassin's Creed*  
<<http://forums.ubi.com/showthread.php/224769-Religion-in-Assassin-s-Creed/page16>>

Rothstein, Mikael (2004): *Science and Religion in the New Religions*, i Lewis, James R. (ed.): *Oxford Handbook of New Religious Movements*. Oxford University Press, New York

Rønnevig, Georg M. (2004): *Romvesener. Fredselskere, kidnappere og forførrere*. Humanist Forlag, Oslo

Said, Edward (1978): *Orientalism*. Pantheon Books, New York

Salvati, Andrew J. og Bullinger, Jonathan M. (2013): *Selective Authenticity and the Playable Past*, i Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R.: *Playing with the Past*. Bloomsbury, New York

Sarkar, Samit (2012): *'Assassin's Creed 3' won't let you hunt for sport*  
<<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/13/3328108/assassins-creed-3-hunting>>

Sarkeesian, Anita (2015): *Assassin's Creed Syndicate Review*.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=3OzKTAYkyTE>>

Saty (2013): *Video games and reptilian brain connection*  
<<https://forum.davidicke.com/showthread.php?t=232625>>

Schreier, Jason (2012): *Study Says Video Games Have 'Problematized' View of Religion*.  
<<http://kotaku.com/5888663/study-says-video-games-have-problematized-view-of-religion>>

Schulzke, Marcus (2013): *Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History*, i Kapell, Matthew Wilhelm og Elliot, Andrew B. R.: *Playing with the Past*. Bloomsbury, New York

Schut, Kevin (2014): *They Kill Mystery: The Mechanistic Bias of Video Game Representations of Religion and Spirituality*, i Campbell, Heidi A. og Grieve, Gregory Price (2014): *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington

SengIV (2010): *SPOILERS Pushing Atheist Views?*

<<http://www.xboxachievements.com/forum/showthread.php?s=0d70d1d655d3e51a3fb35b1d020e67cc&t=203803>>

Sherry, John L. (2016): *Debating How To Learn From Video Games*, i Kowert, Rachel og Quandt, Thorsten: *The Video Game Debate*. Routledge, New York

Šisler, Vit (2008): *Digital Arabs. Representation in Video Games*, i *European Journal of Cultural Studies*, volume 11, No. 2. SAGE Publications, London

Šisler, Vit (2009): *Palestine in Pixels: The Holy Land, Arab-Israeli Conflict, and Reality Construction in Video Games*, i *Middle East Journal of Culture and Communication*, Vol. 2, No. 2

<<http://www.digitallislam.eu/article.do?articleId=2515>>

Šisler, Vit (2014): *From Kuma\War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games*, i Campbell, Heidi A. og Grieve, Gregory Price: *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press, Bloomington

Skirbekk, Sigurd (2015): *Sosialisering*

<<https://snl.no/sosialisering>>

Spil Games (2013): *State of Online Gaming Report*.

<[http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25\\_State\\_of\\_Gaming\\_2013\\_US\\_FINAL.pdf](http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf)>

Statistics Canada (2013): *2011 National Household Survey: Immigration, place of birth, citizenship, ethnic origin, visible minorities, language and religion.*

<<http://www.statcan.gc.ca/daily-quotidien/130508/dq130508b-eng.htm?HPA>>

Storey, John (2009): *Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction, 5th ed.* Pearson Education, New York

Szczepaniak, John (2012): *Exile.*

<<http://www.hardcoregaming101.net/exile/exile.htm>>

Sørensen, Øystein (2007): *Den store sammensvergelsen. Historien om det hemmelige selskapet Illuminatus og det mange ugjerninger.* Aschehoug, Oslo

Takahashi, Dean (2016): *How the West gets Muslims wrong in Video Games*

<<https://venturebeat.com/2016/03/28/how-the-west-fails-to-represent-muslims-correctly-in-video-games/>>

Talarian, 2016: *The False Dichotomy Between Artistic Freedom and Work For Hire.*

<<http://talarian.blogspot.no/2016/03/the-false-dichotomy-between-artistic.html>>

Testa, Alessandro (2014): *Religion(s) in Videogames: Historical and Anthropological Observations*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 5. Religion in Digital Games.*

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>

Thames, Ryan Clark (2014): *Religion as resource in digital games*, i Heidbrink, Simone og Knoll, Tobias (eds.): *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 5. Religion in Digital Games.*

<<http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/archive>>



TJByrum2 (2010): *Religion in Assassin's Creed*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/224769-Religion-in-Assassin-s-Creed-Forums>>

Toriver (2010): *Atheism and Gaming*

<<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/528.250157-Atheism-and-Gaming>>

Totilo, Stephen (2010): *Is This The Years Most Liberal Video Game?*

<<http://kotaku.com/5693596/is-this-the-years-most-liberal-video-game>>

Totilo, Stephen (2015): *New Assassin's Creed Changes Series' Signature Message About Diversity*

<<http://kotaku.com/new-assassins-creed-changes-series-signature-message-ab-1738263702>>

Trattner, Kathrin (2016): *Religion, Games and Othering, i Gamevironments 4.*

<<http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/current-papers-and-archive/>>

Ubisoft Montreal (n.d): *Our Studio*. Sist sjekket 08/05/2017.

<<http://montreal.ubisoft.com/en/our-studio/>>

Ukie (2016): *UK Video Games Fact Sheet.*

<<http://ukie.org.uk/sites/default/files/cms/UK%20Games%20Industry%20Fact%20Sheet%2026%20January%202016.pdf>>

UrNotMyRealDad (2013): *I am like Connor/Ratonhnhaké:ton! (And what I love about AC3!)*

<[https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/13mlth/i\\_am\\_like\\_connoratonhnhak%C3%A9ton\\_and\\_what\\_i\\_love/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/13mlth/i_am_like_connoratonhnhak%C3%A9ton_and_what_i_love/)>

Usedtobeacfan (2012): *The biggest disappointment or why Assassin's Creed 3 is bad (spoilers)*

<[http://forums.ubi.com/showthread.php/721716-The-biggest-disappointment-or-why-Assassin%E2%80%99s-Creed-3-is-bad-\(spoilers\)-Forums](http://forums.ubi.com/showthread.php/721716-The-biggest-disappointment-or-why-Assassin%E2%80%99s-Creed-3-is-bad-(spoilers)-Forums)>

Venables, Michael (2012): *The Awesome Mohawk Teacher and Consultant Behind Ratonhnhaké:ton*

<<https://www.forbes.com/sites/michaelvenables/2012/11/25/the-consultants-behind-ratonhnhaketon/>>

VGChartz (n.d.): *Game Database. Global sales (in millions of units) per game*. Sist sjekket 08/05/2017.

<<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=assassin%27s+creed>>

Wagner, Rachel (2012): *Godwired*. Routledge, New York

Whitaker, Robert (2016): *Backward Compatible: Gamers as a Public History Audience*.

<<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/january-2016/backward-compatible-gamers-as-a-public-history-audience>>

Wikipedia (n.d.): *Exile (1988 video game series)*. Sist sjekket 08/05/2017.

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Exile\\_\(1988\\_video\\_game\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Exile_(1988_video_game_series))>

Williams, Dmitri; Martins, Nicole; Consalvo, Mia; Ivory, James D. (2009): *The virtual census: representations of gender, race, and age in video games*, i *New Media & Society*, volume 11, No. 5. SAGE Journals

<<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444809105354>>

WriterV (2014): *At the End of AC3, Desmond makes a conscious choice that is Templar in ideology rather than Assassin*

<[https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/22xfz4/at\\_the\\_end\\_of\\_ac3\\_desmond\\_makes\\_a\\_conscious/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/22xfz4/at_the_end_of_ac3_desmond_makes_a_conscious/)>

Xbox Gazette (2006): *Assassin's Creed : Interview with Jade Raymond - Producer at Ubisoft Montreal*

<[http://www.xboxgazette.com/interview\\_assassins\\_creed\\_en.php](http://www.xboxgazette.com/interview_assassins_creed_en.php)>

Xtremegamer3377 (2012): *Assassin's Creed III Ending.... ARE YOU F\*ING KIDDING ME!?*

<<http://www.ign.com/blogs/xtremegamer3377/2012/11/10/assassins-creed-iii-ending-are-you-fing-kidding-me>>

XxiTzYoMasterxX (2010): *Real Proof Illuminati/Freemasons use Subliminal Messages To Program you!!*

<<http://www.abovetopsecret.com/forum/thread632162/pg6>>

YasinH1 (2013): *Are assassin muslim*

<<http://forums.ubi.com/showthread.php/224769-Religion-in-Assassin-s-Creed/page3>>

Yee, Nick (2014): *The Proteus Paradox*. Yale University Press, London

Zuckerman, Phil (2014): *Why Are Women More Religious Than Men?*

<<https://www.psychologytoday.com/blog/the-secular-life/201409/why-are-women-more-religious-men>>

## **Nevnte spill**

Assassin's Creed (2007). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed II (2009). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed II: Discovery (2009). Griptonite Games, Ubisoft.

Assassin's Creed Brotherhood (2010). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed Revelations (2011). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed III (2012). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed Rogue (2014). Ubisoft Sofia, Ubisoft.

Assassin's Creed Unity (2014). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Assassin's Creed Syndicate (2015). Ubisoft Quebec, Ubisoft.

BioShock Infinite (2013). Irrational Games, 2K Games.

Call of Duty 4: Modern Warfare (2007). Infinity Ward, Activision.

DuckTales (1989). Capcom, Capcom.

EarthBound (1994). Ape Inc. & HAL Laboratory, Nintendo.

For Honor (2017). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

Grand Theft Auto V (2013). Rockstar North, Rockstar Games.

Hanuman: Boy Warrior (2009). Aurna Technologies, Sony Computer Entertainment.

Mass Effect 3 (2012). BioWare, Electronic Arts.

Resistance: Fall of Man (2006). Insomniac Games, Sony Computer Entertainment.

Smite (2014). Hi-Rez Studios, Hi-Rez Studios.

South Park: The Stick of Truth (2014). Obsidian Entertainment, Ubisoft.

Watch Dogs 2 (2016). Ubisoft Montreal, Ubisoft.

## **Abstract**

This thesis examines the influence of religion on the production and reception of popular video games, using the first five major installments of the *Assassin's Creed* video game series as examples. Utilizing a documentary style methodology applying both game-immanent and actor-centered approaches, I describe and analyze the series' *gameenvironment*, an analytical concept created by Radde-Antweiler, Waltmathe and Zeiler (2014). This comprises two levels: (1) the technical environment of video games and gamers, and (2) the cultural environment of video games and gaming.

I discuss how material religion is portrayed and criticized in the Desmond-saga, and how the producers draw upon a culture of conspiracy to create exciting and entertaining products. I argue that profit is more important than artistic freedom for a majority of game developers, and that popular video games therefore are cultural artefacts reflecting the views and ideas of a hypothetical gamer culture. This leads to the conclusion that popular video games reflect what gamers want.

Taking advantage of cultural theorist Stuart Hall's encoding/decoding model, I declare that gamers are not passive, but active consumers. I provide proof of this by exploring different interpretations of the Desmond-saga in gamers' comments on the Internet. Whereas most gamers operate within the dominant code, some take negotiated or even oppositional positions. Presenting the views of a minority of gamers, I argue that video game content can be taken very seriously by some consumers, constructing fiction-inspired or fiction-integrating lived religions.