

## SOCIOPATOLOŠKE POJAVE U VIDEO-IGRI ASSASSIN'S CREED II

SOCIOPATHOLOGICAL PHENOMENA IN ASSASSIN'S CREED II  
VIDEO-GAME

PETAR PUŠONJA, diplomirani novinar  
Han Pijesak

**Apstrakt:** *U radu se problematizuje prezentacija različitih pojavnih oblika socijalne patologije u akciono-avanturističkoj igri Assassin's Creed II. Analizom pomenutih pojava autor nastoji ponuditi deskripciju i objašnjenje njihovog značaja za tok same priče. Pored motiva likova koji čine prestupe i njihovog moralnog rasuđivanja, sociopatološke pojave posmatrane su i u kontekstu vremena u kom se odvija radnja igre. Akcenat u istraživanju stavili smo na instrumentalistički i pragmatički karakter pojava o kojima je riječ, uz osvrt na nagrade i kazne za prestupničko ponašanje. Kvalitativnim multiperspektivističkim pristupom utvđeno je da igra obiluje sociopatološkim pojavama koje su vješto inkorporirane u pozadinu radnje, dok su različiti oblici kriminaliteta od suštinskog značaja za priču. Iz samog žanra akcione avanture proizlazi velika količina fizičkog nasilja, koja se u igri pretežno javlja kao sredstvo za sticanje moći i ispunjenje osвете. Jasno razgraničeni heroji i negativci podjednako su izgrađeni na devijantnom ponašanju kojem pristupaju sa različitih moralnih pozicija. Primjetni su diskriminacija i negativno prikazivanje žena, koje se uglavnom javljaju kao sredstvo pomoću kojeg muški likovi ostvaruju svoje namjere.*

**Ključne riječi:** *Delikti nasilja, prostitucija, zloupotreba moći, korupcija, politička delinkvencija*

**Abstract:** *The paper discusses the presentation of various manifestations of social pathology in the action-adventure game Assassin's*

*Creed II. By analyzing the mentioned phenomena, the author tries to offer a description and explanation of their significance for the course of the story itself. In addition to the motives of the characters who commit crimes and their moral reasoning, sociopathological phenomena were also observed in the context of time in which the game takes place. The emphasis in the research was placed on the pragmatic character of the phenomena in question, with reference to the rewards and punishments for criminal behavior. Using qualitative multiperspectivist approach we found that the game abounds in sociopathological phenomena which are skillfully incorporated into the background of the plot, while various forms of crime are essential to the story. From the genre of action-adventure itself, a large amount of physical violence arises, which mostly appears in the game as a means of gaining power and fulfilling revenge. Clearly demarcated heroes and villains are equally built on deviant behavior they approach from different moral positions. Discrimination and negative portrayal of women are noticeable. They mainly appear as a means by which male characters achieve their intentions.*

**Key words:** *Crime of Violence, Prostitution, Abuse of Power, Corruption, Political Delinquency*

## 1. Uvod

Svakodnevna poplava medijskih informacija od kojih ogroman broj tretira negativne društvene pojave privukla je i zadržala pažnju društvenih istraživača od druge polovine XX vijeka. Pionirska istraživanja masmedijskih efekata fokus su premjestila na plodno tlo kojim kroči sve aktivnija medijska publika. Iako društvena tolerancija spram određenih pojava kao što su nasilje, prostitucija i kocka varira od epohe do epohe i među državama (kao i unutar njih), važno je imati na umu njihove i posljedice njihove medijske prezentacije<sup>1</sup>. Zbog toga smo odlučili da ovim radom proširimo i dopunimo ranija

---

<sup>1</sup> „Kada se nasilje predstavi kao moralno pravedan pristup rješavanju problema, postoji potencijal da bi to moglo ohrabriti publiku na agresiju u stvarnom životu“ (Bandura, 2002, prema Vukojević & Vučetić, 2019: 159); „Kada su likovi neke naracije predstavljeni kao veoma pri-

istraživanja koja za predmet prvenstveno imaju medijsku prezentaciju nasilja<sup>2</sup>. Zastupamo tezu da nasilje, kao najfrekventniji oblik kriminaliteta, nije moguće posmatrati odvojeno od ostalih oblika socijalnopatoloških pojava sa kojima je kriminalitet povezan: bolesti zavisnosti, (pokušaja) samoubistava i mentalno-socijalnih devijacija, te da je medijskoj prezentaciji svake od njih neophodno pristupiti multiperspektivistički (Kellner, 2003) – u konkretnom slučaju sa aspekta zastupljenosti, pojavnih oblika, odnosa sa srodnim pojavama, *uticaja na priču*, motivima aktera, njihovim moralnim rasuđivanjem, nagradama i kaznama za počinjena djela i slično.

Najprije, treba imati na umu da su u filmovima (uključujući crtane i animirane), televizijskim serijama i video-igramama prikazani pojedinci i grupe koji za svoje aktivnosti ne snose posljedice u realnom vremenu i prostoru. No, upravo je razgraničenje, ako je uopšte moguće (Bodrijar, 1991), između stvarnosti, medijske prezentacije stvarnosti i stvarnosti koja ne postoji izvan granica medija (medijski kreirana stvarnost) razlog za usko shvatanje sadržaja o kojima je riječ i zanemarivanje njihovih (potencijalnih) efekata – neposrednih i dugoročnih. Tako u raznim proizvodima popularne kulture imamo slučajeve u kojima „dobri momci“ počinjavaju više ubistava od „loših momaka“, snose manje posljedice ili, nerijetko, bivaju nagrađeni, što će biti ilustrirano i na primjeru serijala *Assassin's Creed*. „Nasilje koje čine dobri momci uvek se prikazuje kao opravdano i oni retko bivaju kažnjeni. To podrazumeva da je nasilje, kada ga čine dobri momci, bitan i uspešan način rešavanja sukoba. Pošto svi gledaoci sebe smatraju za 'dobre momke', dolaze do zaključka da je njihovo pribegavanje nasilju opravdano“ (Poter, 2011: 137). Zbog toga je, pored kvantitativnih pokazatelja učestalosti određenih pojava u medijima, neophodna njihova potpunija kontekstualizacija. „Jedan veoma živopisan prizor može učiniti da se jedan film smatra nasilnijim od drugog u kome ima više ublaženih oblika nasilja“ (Isto: 465). Kako Kelner primjećuje, pored unutrašnje povezanosti elemenata određenog kulturnog proizvoda – teksta, multiperspektivistička analiza mora težiti adekvatnom pozicioniranju teksta u

---

vlačni, kada se njihovi postupci prikazuju kao opravani i oni za njih bivaju nagrađeni, publika će se, po prilici, identifikovati s tim privlačnim likovima, doživljavati radnju naracije sa sopstvenog stanovišta i od tog posrednog iskustva učiti. Prihvatiće ono značenje tog iskustva koje ti likovi iskazuju“ (Poter, 2011: 137).

<sup>2</sup> Najšire shvaćeno, nasilje podrazumijeva „preterano korišćenje fizičke sile (sa ili bez oružja) protiv sebe ili drugih osoba s ciljem prisiljavanja na postupke protiv sopstvene volje pod pretnjom povređivanja ili smrti ili stvarnim povređivanjem ili ubijanjem“ (Poter, 2011: 323).

istorijski kontekst (Kellner, 2003: 99). To je nemoguće bez razmatranja društveno-istorijskih uslova njegovog nastanka i uslova u kojima se tekst (kritički) tumači. Takođe, moguće je i tumačenje istorije u svjetlu nove interpretacije njene kulturne zaostavštine.

Kada je riječ o video-igrama, nasilje i druge elemente socijalne patologije nužno je posmatrati u sprezi sa moralnim rasuđivanjem<sup>3</sup> likova i njihovim motivima<sup>4</sup> za činjenje i ne-činjenje. „Nasilje na televiziji, filmu i serijama (kao i video-igrama – prim. aut.) usko se vezuje za moral, i to tako što nasilju po pravilu prethodi neka moralna dilema sa kojom se suočava akter. Te dileme obično vrlo brzo nestaju, s obzirom na to da se nasilje (...) zapravo predstavlja kao logičan, opravdan, vrlo često i jedini način rješavanja problema“ (Vukojević & Vučetić, 2019: 158). Moralna dilema javlja se kao pokretač radnje. Ona opredjeljuje buduće djelovanje glavnog junaka, njegov smjer i intenzitet, vremenom uključujući i ostale likove sa njihovim svjetonazorima. Važno je napomenuti da glavni junak ne djeluje nezavisno, već je konstantno usmjeravan od strane igrača koji ga pokreće. Pored igrača i njegove interakcije, na gejملهj utiču mehanika same igre, koja opredjeljuje moguće akcije i prostorna ograničenja, zatim primarni i sekundarni ciljevi igre, čije (ne)ispunjavanje dovodi do različitih posljedica, te kompleksni odnos simulacije i prethodne naracije (Schröter & Thon, 2014: 46–48).

Problem koji istražujemo jeste način na koji su pojave socijalne patologije inkorporirane u radnju igre *Assassin's Creed II*. S obzirom na to da je riječ o akciono-avanturističkoj igri u trećem licu, koja sadrži elemente istorije i fikcije – zbog čega je pojedini autori svrstavaju u kategoriju „istoriografske metafikcije“ (Mukherjee, 2020: 41), jasno je da se u igri očekuje velika količina nasilja (prevashodno neverbalnog, fizičkog). Uz to, igra je *open-world* tipa, sa velikom mapom i većim brojem gradova koje igrač može istraživati između glavnih misija, kao i nakon kompletiranja igre. U radu preuzimamo stav Deja (2004: 330) koji smatra da je neophodno razmotriti određena ključna pitanja u

---

<sup>3</sup> Moralno rasuđivanje predstavlja „sistematski pristup donošenju etičkih odluka“ i uključuje poznavanje etičkih principa, zakonskih propisa, razumijevanje i uvažavanje prava i interesa drugih, svjesnost o sopstvenim postupcima i njihovim motivima, kao i mogućim posljedicama (Dej, 2004: 75–76).

<sup>4</sup> Radi jednostavnosti izlaganja, pod pojmom *motiv* u radu obuhvatamo i značenja srodnih pojmova: uzrok, razlog, svrha itd., uz objašnjenje da li je riječ o spoljašnjoj sili koja izaziva promjenu ili o unutrašnjoj pobudi čovjeka. Za terminološke razlike vidjeti: Šušnjić, 1999: 88 (fusnota br. 24) i 109 (fusnota br. 8).

vezi sa nasilnim sadržajima, a na osnovu kojih smo formulisali istraživačka pitanja.

Dva glavna istraživačka pitanja glase: Da li su pojave socijalne patologije neopravdane ili su od suštinskog značaja za radnju igre?; Da li su prestupi likova u igri *Assassin's Creed II* prikazani kao poželjan (ili čak neizbježan) cilj kojem se teži, ili kao sredstvo za rješenje problema? Radi potpunije kontekstualizacije predmeta istraživanja, postavili smo i nekoliko pomoćnih pitanja. Pomoćna istraživačka pitanja jesu: Da li se patološke pojave u radnji igre osuđuju ili hvale, odnosno kakve su nagrade, a kakve kazne za ovakve oblike ponašanja?; Da li je povučena jasna crta između heroja i negativaca?; Ako nema pravedne kazne (kazne koja ne ugrožava univerzalne ljudske vrijednosti) ili ako heroji i negativci nisu jasno identifikovani, postoji li neki viši javni cilj (sloboda, jednakost...) koji treba zadovoljiti devijantnim ponašanjem?

Cilj istraživanja je deskripcija sociopatoloških pojava u radnji video-igre, uz objašnjenje njihovog značaja za sam narativ<sup>5</sup>, iz ugla vizuelne i simboličke prezentacije, povezanosti određenih pojava, moralnog i motivacionog aspekta likova, kroz analizu načina na koji su devijantna ponašanja tretirana kroz igru.

Na istraživačka pitanja nastojali smo ponuditi odgovor analizom video-igre *Assassin's Creed II*, drugog nastavka u istoimenom serijalu. Kompjuterska verzija igre izašla je početkom marta 2010. godine, četiri mjeseca nakon uspješne premijere na konzolama. Radnja *Assassin's Creed II* prati dvije paralelne priče: jednu u bliskoj budućnosti (2012. godina) od datuma izlaska igre u prodaju i jednu u dalekoj prošlosti – drugoj polovini XV vijeka. Barmen Dezmond Majls (*Desmond Miles*), u prvom dijelu otet od strane Templara, svakodnevno je u ulozi pokusnog kunića. Kao jedan od dalekih potomaka velikih vođa bratstva Asasina, Dezmond posjeduje DNK materijal kojim je, uz pomoć mašine *Animus 2.0*, moguće pristupiti sjećanju njegovih predaka, što templari i namjeravaju, sve sa ciljem dolaska do drevnih predmeta (*Pieces of Eden*) uspomoc kojih su pripadnici Prve civilizacije upravljali čovječanstvom. Kao i kod ostalih igara u serijalu, radnja se vrti oko sukoba

---

<sup>5</sup> Narativ ili narativnu strukturu (audio-)vizuelnih medija čine „dogadaji, završeni i oni koji se tek prikazuju, ispričani kroz aktivnosti likova, u linearnom slijedu uzroka i sa linearnom strukturom efekata“ (Newbold, 2002: 130). Ovakva struktura spaja različite dijelove radnje (uvod, zaplet...) u sekvence koje su nosioci značenja, pri čemu je zaplet ključan u konstrukciji narativa.

bratstva Asasina i reda Templara oko kontrole i oblikovanja svijeta prema sopstvenom nađenju. Serijal u cjelini ima obilježja alternativne istorije: radnja svakog naslova smještena je u poprište istorijskih sukoba, sa poznatim lokacijama i ličnostima. Međutim, krajnji ishodi se u određenoj mjeri razlikuju, iako igrač nema mnogo uticaja na tok istorije. Kako Politopoulos i saradnici primjećuju, „istorijske ličnosti nisu mete igračevih ubistava. Nasilje je usmjereno ka imenovanim, ali izmišljenim likovima i armiji bezimenih ratnika. Bez obzira koliko malo ili mnogo života igrač oduzme, istorija se neće nimalo promijeniti“ (Politopoulos, Mol, Boom et al, 2019: 321).

## 2. Metodološki okvir i ključni pojmovi

Odgovore na glavno i pomoćna istraživačka pitanja tražimo dominantno kvalitativnim pristupom predmetu istraživanja. Istraživanje je fokusirano na socio-kulturna obilježja analizirane video-igre. Drugim riječima, naslov *Assassin's Creed II* posmatramo kao kulturni artefakt sa estetičkim, moralnim i drugim obilježjima, pri čemu ta obilježja igraju ključnu ulogu u stvaranju kulture oko igre (Konzack, 2002: 90), odnosno kreiranju značenja koja u njoj iščitava publika, sa svojim iščekivanjima, prethodnim iskustvima, motivima za igru i kulturnim miljeom iz kojeg njeni pripadnici dolaze (El Nasr, Al-Saati, Niedenthal et al, 2008: 2). „Kompjuterske igre su kompleksni proizvodi kulture: one imaju pravila koja usmjeravaju ponašanje, one kreiraju svjetove za igru sa vlastitim vrijednostima i namijenjene su igračima koji vole da istražuju moral i ponašanja *zabranjena u društvu*“ (Sicart, 2009: 4). Kako ističe Poter (2011: 139), „ljudi se identifikuju s likovima koji su slični njima ali i poseduju osobine koje bi oni želeli da imaju, ali ih nemaju... Identifikacija se obično zasniva na pozitivnim svjstvima, ali je moguća i na osnovu negativnih osećanja“. Medijski kultivisana publika u eri interaktivnih medija aktivno traži za sadržajima koji ispunjavaju njena očekivanja i potrebe, u toj interakciji kreirajući čitav dijapazon simboličkih značenja (Laughey, 2007: 20–21).

Iako ovakav pristup uključuje brojne neraskidivo povezane elemente posmatranja, u čemu je njegoja najveća prednost, brojni su i nedostaci. Glavni nedostatak i izazov u konkretnom istraživanju je u tome što postoji raskorak u shvatanju većine socio-patoloških pojava u periodu tematizovanom u igri i vremenu sprovođenja istraživanja. Zbog toga je potrebno biti oprezan prilikom analize posljedica određenih ponašanja i njihovog tretiranja kao nepoželjnih. Bošković naglašava da kriminalitet, pored toga što predstavlja „vrstu ispoljavanja delinkvencije u težim oblicima *inkriminiranih* ponašanja i radnji“,

ugrožava *univerzalne društvene vrijednosti* (Bošković, 2007: 63–64), od kojih je osnovna vrijednost život. Upravo je drugo obilježje presudno u karakterisanju neke pojave kao dobre ili loše u određenoj mjeri.

Imajući u vidu rečeno, prilikom istraživanja polazimo od savremenih određenja pojava socijalne patologije, ali umjesto njihovog pravnog sankcionisanja (koje je slabo zastupljeno) u igri posmatramo uticaj na ostale likove, posljedice koje snosi sam počinitelj, uz način na koji prestupničko ponašanje biva tretirano.

Istraživanjem smo obuhvatili sljedeće tipove socijalnopatoloških pojava:

- a) *Kriminalitet* – društvena pojava i vrsta ispoljavanja delinkvencije u težim oblicima inkriminiranih ponašanja i radnji. Neki od pojava oblika kriminaliteta su delikti nasilja, imovinski delikti, privredni kriminalitet, organizovani kriminalitet, seksualni delikti itd.
- b) *Bolesti zavisnosti (toksikomanije)* – pojave alkoholizma i narkomanije.
- c) *Mentalno-socijalne devijacije* – blaži stepeni psihičkih poremećaja, usljed kojih elementi nagona, strasti i navika, kao i uticaja egzogenih faktora, dovode do ponašanja koja odstupaju od prirodnih i društveno prihvatljivih. Riječ je o pojavama prostitucije, deliktima bijede (skitničenje, besposličarenje, prosjačenje), kockanju i seksualnim devijacijama (parafilijama) – nastranostima (inverzije i perverzije) i anomalijama.
- d) *Samoubistva i pokušaji samoubistava* – uspješni ili započeti, a nedovršeni akti maligne agresije prema sopstvenoj ličnosti (Bošković, 2007).

Razlozi zbog kojih smo se opredijelili za ovaj naslov iz serijala leže u njegovoj tematici, popularnosti i uticaju na serijal i razvoj video-igara uopšte. Sa više od devet miliona prodatih primjeraka, *Assassin's Creed II* predstavlja jedan od najpopularnijih naslova svih vremena i svakako igru koja je obilježila prekretnicu u svom žanru. Iako je doprinijela popularizaciji serijala, dugo vremena ostala je popularnija od kasnijih naslova, sve do izlaska *Assassin's Creed: Origins* (2017), prodatog u više od deset miliona primjeraka. Internet komentari igrača uglavnom sadrže kritike upućene Ubisoftu zbog hiperprodukcije naslova (u prosjeku jedan glavni naslov svake godine, uz brojne ekspanzije i sporedne naslove za konzole, zatim filmove, knjige...) u kojima se sve više gube suštinski elementi priče. Zbog toga smo se odlučili za naslov koji je dobio uglavnom pozitivne ocjene i u kom se uvodi novi protagonista,

jedini koji će se zadržati u više od jednog nastavka<sup>6</sup> što je pogodno za komparativnu analizu i praćenje izgradnje karaktera kroz vrijeme.

### 3. Rezultati analize

Radnja igre započinje organizovanom grupnom tučom na Starom mostu u Firenci. Kao predstavnici sukobljenih strana u obračunu u ime porodične časti izdvajaju se protagonista Ecio Auditore i plemić Vijeri de Paci (*Vieri de' Pazzi*). Složen odnos dviju generacija porodica Paci i Auditore igra ključnu ulogu u Eciovom putu ka redu Asasina. Nakon što glavni lik ostaje bez oca i dvojice braće, koji su javno obješeni bez prethodnog suđenja (delikt protiv čovječnosti), u njemu se rađa želja za osvetom, koja je prisutna kroz čitavu igru. Na dugom putu obračuna sa krivcima za porodičnu tragediju, postepeno otkriva stanje stvari ispod površine društvenog života.

Nakon napada na porodičnu vilu, Ecio biva prinuđen na bjekstvo i skrivanje po zabačenim predjelima Firenze. U ranim misijama igrač uči vještinu džeparenja slučajnih prolaznika. Pored toga što je riječ o krađi tuđeg novca, ovu aktivnost možemo okarakterisati kao lošu iz najmanje tri razloga. Prvo, protagonista igre je plemićkog porijekla, sa velikim brojem prijatelja i saveznika koji mu pomažu prilikom ispunjavanja misija, a kao glavni izvor prihoda ima novac ukraden od pripadnika srednje i niže klase. Drugo, od igrača se u pojedinim misijama izričito zahtijeva da džeparenjem prikupi određenu količinu novca, čime se krađa postavlja kao jedan od bitnijih elemenata priče. Treće, čak i nakon pristupanja redu Asasina, Ecio ne preza od aktivnosti koje su u sukobu sa idealima kojima bratstvo teži<sup>7</sup>. „Njihova sklonost nasilju i želja da obore autokratske institucije, obično bez namjere da ih preuzmu, često dovode do haosa“ (Mukherjee, 2017: 43). Pored sticanja novca, u određenim misijama igrač se ovom tehnikom služi za dolazak do povjerljivih informacija, poput pisama i mapa.

---

<sup>6</sup> Pored *Assassin's Creed II*, Firentinac Ecio Auditore (*Ezio Auditore da Firenze*) protagonista je i direktnih nastavaka: *Brotherhood* i *Revelations*.

<sup>7</sup> Asasini svoje aktivnosti zasnivaju na maksimi „Ništa nije istinito, sve je dozvoljeno“ („*Nothing is true, everything is permitted*). Kako sam Ecio objašnjava u jednoj od uvodnih špica, „Reći da ništa nije istinito znači shvatiti da su temelji društva krhki i da moramo biti pastiri svoje civilizacije. Reći da je sve ograničeno znači razumjeti da smo arhitekti svojih akcija i da moramo živjeti sa njihovim posljedicama, slavnim ili tragičnim“. „Asasini teže stvaranju svijeta u kojem obični ljudi oblikuju vlastito društvo sa slobodom za donošenje vlastitih odluka, pri čemu sami uživaju ili pate za svoje (ne)uspjehe, što može dovesti do haotičnog svijeta“ (Mukherjee, 2020: 41).

Džeparenje je ključna vještina oko koje je izgrađen lik Lisice (*La Volpe*). Sumnjičavi predvodnik udruženja lopova u Firenci, a kasnije i u Rimu, jedan je od glavnih Eciiovih saveznika u borbi protiv Templara. Tvorci igre lopove su prikazali kao siromašne mladiće, okupljene oko ideje oslobađanja gradova od tiranije plemstva i Katoličke crkve. Brzonogi i lako naoružani, lopovi rijetko stupaju u borbu. Glavni cilj im je smanjenje moći više klase i razotkrivanje njihovih prevara i zloupotrebe istaknutih pozicija u društvu. U radnji igre Eciju pružaju neophodne informacije o lokaciji ličnosti koje je potrebno ubiti i stepenu njihove zaštićenosti, dok prljavi posao obavlja sam protagonista. Treba istaći još jednu devijantnu pojavu u vezi sa novcem, a to je mito. Naime, nakon svakog počinjenog ubistva, krađe ili izazivanja tuče, nivo opreza gradske vojske postepeno raste. Kada dostigne maksimum, igraču na raspolaganju stoje tri opcije za smanjenje vidljivosti: cijepanje potjernica, ubijanje kurira ili podmićivanje glasnogovornika. Na javnim prostorima koji okupljaju veliki broj ljudi (trgovi, pijace, crkve) lako je identifikovati istaknuta mjesta sa kojih govornik prisutnima opisuje asasinova zlodjela. Podmićivanjem govornika publika se razilazi, a nivo traženosti značajno opada.

Važno je istaći da, iako iz samog žanra proizlazi da je nasilje bitan sastavni dio igre, sam igrač u velikoj mjeri odlučuje na koji način će izvršavati zadatke. Slično kao u igrama iz serijala *Hitman*, misije sadrže ključne mete koje je neophodno eliminisati, odnosno ubiti. Međutim, skoro uvijek postoji više načina da se do njih dođe – vještim korištenjem sposobnosti skrivanja i atletskih predispozicija glavnog junaka ili eliminisanjem svake opasnosti koja se nađe na putu. Bitno obilježje igre koje utiče na smanjenje maligne agresije jeste nemogućnost ubijanja civila. Čak i bez upotrebe oružja, nakon jednog ili dva udarca zadata civilu, igrač biva upozoren da će doći do desinhroizacije iz *Animusa*, čime se igra vraća na mjesto gdje je kompletirana posljednja misija. Ukoliko igrač nastavi sa nedopuštenim ponašanjem, slika se postepeno muti i na kraju potpuno nestaje. Još jedan slučaj kavge koja je od važnosti za tok radnje imamo kada se Ecio suočava sa Dantom Morom (*Dante Moro*), duždovim tjelohraniteljem. Tuča je priređena kao karnevalska svečanost, a pobjedniku je obećana zlatna maska – ulaznica na duždovu privatnu zabavu, što Ecio namjerava iskoristiti kao priliku za atentat.

Pored krvnih delikata kojima gejملهj obiluje, radnja je snažno utemeljena na *političkoj delinkvenciji* – „vrsti prestupništva određenog političkim ciljem ili motivima izvršioaca“ (Bošković, 2007: 66). Nasuprot motivu osвете, na koji nailazimo u slučaju protagoniste, radnje istaknutih templara motivisane

su željom za moći i eliminisanjem političkih protivnika i otpornih neistomišljenika. Glad za vlašću otjelovljena je u istorijski inspirisanom liku Rodriga Bordžije (*Rodrigo Borgia*), vođi templara i kasnijim papom (*Aleksandar VI*), pod čijom komandom su organizovani brojni atentati i zasjede u koje upada porodica Auditore. Hijerarhijski uređen red Templara i hijerarhija Katoličke crkve, uz razloge postojanja i djelovanja jedne i druge organizacije, uzrok su učestale konformističke agresije<sup>8</sup>, dok Eciovu prvobitnu srdžbu kasnije zamjenjuje instrumentalna agresija<sup>9</sup>. Posebno je zanimljiv prikaz obračuna sa Điolamom Savonarolom (*Girolamo Savonarola*) koji je, po naredbi pape, umalo živ spaljen na javnom mjestu. U tom trenutku interveniše Ecio, a od igrača se očekuje „milosrdni čin“ prekrajanja muka.

Kada je riječ o bolestima zavisnosti, drugi nastavak serijala u većoj je mjeri lišen alkoholizma od svog prethodnika, dok narkomanija nije prisutna ni u jednoj od ranih igara. To je zanimljivo, imajući u vidu da riječ *asasin* (što na engleskom znači „ubica“) vuče korijen od riječi *hašiš* – biljke od koje se pravi opojna droga. Prema legendi, red Asasina krajem XI vijeka uspostavio je Hasan ben Al-Sabah, koga smatraju prvim velikim starješinom reda Asasina. Istoričari smatraju da je red zaista postojao i djelovao u periodu Krstaških pohoda na Bliski Istok. Asasini su, navodno, uzimali hašiš u malim dozama, kako bi lakše podnijeli čin oduzimanja tuđeg života. Prema tom predanju, red nije dobio ime po vođi, već upravo po hašišu – Hašašini, što je u engleskom govornom području dobilo oblik Asasini (El Nasr et al., 2008: 7). Učestali prolaznici u pijanom stanju, koji razgovaraju sami sa sobom i nasilno odguravaju Altaira (*Altair Ibn-La'Ahad*), protagonistu prvog naslova u serijalu, nisu problem i za glavnog junaka *Assassin's Creed II*. Primjere toksikomanije imamo u slučaju raspjevanog pijanca na ulicama Venecije i u sceni zavjere kada venecijanski dužd Đovani Moćenigo (*Giovanni Mocenigo*) sa vinom ispija i otrov koji mu je podmetnuo templar Karlo Grimaldi (*Carlo Grimaldi*). Alkohol nije prisutan ni u scenama karnevala i drugih svečanosti. Takođe, među brojnim

<sup>8</sup> „Konformistička agresija obuhvata razne činove agresije koji su bili izvedeni ne zato što je agresora gonila želja za uništavanjem, već zato što mu je rečeno da to učini, a smatrao je svojom dužnošću da izvrši naređenja. U svim hijerarhijski uređenim društvima poslušnost je moćna i najdublje usađena osobina. Poslušnost je izjednačena s vrlinom, neposlušnost s grehom. Biti neposlušan vrhunski je zločin iz kojeg proizlaze svi ostali zločini“ (From, 2016: 199).

<sup>9</sup> Agresija koja za cilj ima „sticanje onoga što je *neophodno* ili *poželjno*. Cilj nije *uništenje kao takvo*; ono služi samo kao instrument za postizanje pravog cilja“ (From, 2016:199). Kada je egzistencijalno uslovljena, slična je odbrambenoj agresiji, dok u suprotnom može prerasti u pohlepu.

herojskim podvizima ne možemo registrovati niti jedno samoubistvo altruističkog ili drugog tipa. Razlog za odsustvo tipičnih stradalnika za ideju, naciju, ljubav... možemo pronaći u duhu srednjeg vijeka i stavu hrišćanstva prema suicidu. Iz posljednjih riječi Eciiovih žrtava, ali i načina na koji ih glavni junak ispraća na vječni počinak, možemo zaključiti da kod većine likova postoji snažno uvjerenje o postojanju raja i pakla, te da će za svoje postupke odgovarati kada za to dođe vrijeme. Kao jedini oblik agresije prema sopstvenoj ličnosti javlja se pomalo sadistički ritual stvaranja ožiljka usijanim gvožđem, na domalom prstu desne ruke, a na koji novi pripadnici reda Asasina dobrovoljno pristaju. Riječ je o očuvanju viševjekovne tradicije, u nešto izmijenjenom obliku. Naime, u Altairovo vrijeme, asasinima je odsijecana polovina prsta, kako bi bez problema koristili skriveni bodež (*hidden blade*) pričvršćen za podlakticu.

Imajući u vidu istorijsku epohu u koju je smještena radnja *Assassin's Creed II*, a kroz koju se nastavljaju i Eciove pustolovine iz *Brotherhood*-a i *Revelations*-a, za očekivati je obilato prikazivanje devijantnih pojava sa elementima psihopatološkog. Međutim, u igri je napravljen dvostruki zaokret u odnosu na *Assassin's Creed*. Najprije, za razliku od ulica Jerusalima, Rake i Damaska iz doba Krstaških ratova, u renesansnoj Italiji ne možemo pronaći slučajeve takozvanih delikata bijede – skitničenja, besposličarenja i prosjačenja. Strukturalno skitničenje i prosjaci koji svojim verbalnim i neverbalnim ponašanjem učestalo ometaju protagonistu u izvršavanju misija potpuno su izbačeni iz igre. Nova mogućnost prosipanja kovanica po gradskim ulicama ima isključivu funkciju odvlačenja pažnje stražara i prolaznika, na elegantniji način od upotrebe dimnih bombi.

Altairovo susretanje sa bespomoćnim prolaznicima kojima se u igri ni na koji način i ne može pomoći zamijenjeno je sa bojazni od vještih i brzih džeparoša (*pickpocket*), koji ugrožavaju glavnog junaka. Sa druge strane, najbrži i najefikasniji način za sticanje novca, a koji se od samog igrača u nekoliko misija i očekuje, upravo je džeparenje slučajnih prolaznika, koji tek nakon većeg broja ponavljanja ili nevještog izvođenja izaziva reakciju u vidu fizičkog obračuna ili potjere od strane čuvara.

Igre iz serijala *Assassin's Creed* ne uključuju eksplicitne scene seksualnih aktivnosti.<sup>10</sup> Međutim, važno je istaći da Eciiov ljubavni život igra značajnu

---

<sup>10</sup> Prema ocjeni ESRB-a (*Entertainment Software Rating Board*), sve video-igre iz serijala *Assassin's Creed* spadaju u kategoriju M (*Mature*) i namijenjene su osobama sa 17 i više godina starosti.

ulogu u izgradnji njegovog lika i ostavlja snažan pečat na tok same radnje, prevashodno prilikom sklapanja savezništva sa groficom Forlija Katarinom Sforcom (*Caterina Sforza*). U jednoj od sporednih misija („Trka u Forliju“), protagonist igre biva nagrađen seksom na javnom mjestu.<sup>11</sup> No, iako bez eksplicitnih scena i nudizma u bilo kojoj mjeri, obećana nagrada za kompletiranje misije i odjavni snimak govore o moralu glavnog junaka i vremena dešavanja.

Srednjovjekovni gradovi Italije u serijalu su predstavljeni kao poprište organizovane prostitucije, koja je u sprezi sa drugim oblicima prestupništva (posmatrano sa stanovišta današnjih prava i običaja). U samom bratstvu Asasina istaknute položaje zauzimaju nekadašnja časna sestra Teodora Kontanto (*Teodora Contanto*), predvodnica venecijanskih kurtizana, i Paola, vlasnica bordela u Firenci, od koje glavni junak uči vještinu džeparenja. Eciova sestra Klaudia (*Claudia Auditore*), koja nakon očeve i smrti dvojice starije braće preuzima kontrolu nad porodičnim finansijama, kasnije postaje uspješan vlasnik bordela, čije upravljanje i uloga u borbi protiv Templara joj osiguravaju prijem u red Asasina. „U nekim slučajevima seksualnost i zavodljivost koriste se kao tehnika osvajanja bolje društvene pozicije i statusa u muškom svijetu... Ovakav način prikazivanja u skladu je sa postojećim patrijarhalnim vrijednostima koje važe u društvu, u kojem muškarci dominiraju u svim sferama društvenog života (Vukojević & Vučetić, 2019: 161), što je još izraženije u periodu srednjega vijeka. Kako primjećuje Fišbun [*Stephen J. Fishbun*], „dok nekolicina ženskih likova poput Klaudije imaju značajnu ulogu, mnogo više je bezimernih prostitutki. Igrači mogu i mnogo puta su ohrabreni da plate prostitutke za odvlačenje pažnje čuvara ili pružanje zaklona“ (Fishbun, 2018: 25). Unajmljivanjem plaćenika ili lopova, kao i ličnim suočavanjem sa protivnicima, igrač postiže isti cilj, ali primjetno je da ženski likovi služe samo kao pomagala u cijeloj priči, sa malo ili nimalo ličnog integriteta. Izuzetak predstavlja lik Katerine Sforce, koja prihvata „muška pravila igre“, naređujući ubistvo vlastitog muža, koga zatim zamjenjuje u upravljanju gradskim poslovima i komandovanju nad armijom Forlija.

---

Sadržaji iz ove kategorije obično sadrže realističniji prikaz nasilja, više vulgarnih riječi i izraženiju seksualnu tematiku od sadržaja namijenjenih mlađim tinejdžerima. Panevropska informacija za igre (PEGI) sve glavne naslove iz serijala svrstava u kategoriju igara za odraslu publiku, uz ikonice koje sadržaj opisuju kao nasilan i vulgaran.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment\\_Software\\_Rating\\_Board#Ratings\\_accuracy](https://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Rating_Board#Ratings_accuracy);

<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>, pristupano 23/06/20.

S obzirom na to da je prostitucija kroz historiju različito tretirana i normirana u različitim dijelovima svijeta, pri čemu začetke pravne regulacije nalazimo upravo u periodu Srednjeg vijeka, bilo bi neumjesno donositi bilo kakve zaključke bez potpunije kontekstualizacije. Kreatori igre odlučili su prostituciju predstaviti više u pozitivnom, nego u negativnom svjetlu. Tome u prilog idu činjenice da je jedini zastupljeni oblik organizovana prostitucija, isključivo u urbanim gradskim sredinama, kao i moralizatorski postupak kojim se bordeli opravdavaju kao prihvatni centri za siromašne djevojke sa ulice, kojima se nude osnovni uslovi egzistencije, mogućnost sticanja obrazovanja, zaštita i interakcija sa pripadnicima viših klasa. Uz to, nakon jednog od uspješno izvršenih zadataka, umornog Ecija tri kurtizane odvede u posebnu sobu, što predstavlja nagradu za prethodno oduzete živote. Sa druge strane, negativna karakterizacija prostitutki ogleda se u tome što bordeli u više navrata služe kao paravan za organizovani kriminal, motivisan političkim ciljevima.

#### 4. Zaključak

Multiperspektivističkom analizom gejmplera video-igre *Assassin's Creed II*, sa osvrtom na inkorporaciju elemenata socijalne patologije u glavni narativ, došli smo do djelimično potvrdnog odgovora na glavno istraživačko pitanje koje se odnosi na značaj pojava socijalne patologije za radnju igre. Primjetna je razlika kada je riječ o različitim kategorijama socijalne patologije. Pojave poput delikata nasilja (sa i bez krvi), finansijskih malverzacija i političke delinkvencije predstavljaju centralnu nit igre, oko koje su izgrađeni radnja i većina likova. Sa druge strane, prostitucija je predstavljena kao sredstvo uz pomoć kojeg ženski likovi osiguravaju opstanak i napredovanje na društvenoj ljestvici. Bolesti zavisnosti i delikti bijede javljaju se sporadično, kao ilustracije miljea u kom se radnja odvija.

Prestupi likova u igri uglavnom su prikazani kao neizbježno, ali nepoželjno sredstvo za rješenje problema, ne kao cilj kojem se teži, posebno kada je riječ o radnjama koje preuzima Ecio Auditore. Nešto drugačiji obrazac primjetan je u ponašanju templara. Posjedovanje moći samo po sebi ne predstavlja devijantno ponašanje, već njegova zloupotreba. Rodrigo Bordžija i njemu podređeni likovi služe se raznim vidovima ucjena, korupcijom i prijetnjama, ali otvoreno nasilje primjenjuju tek kada naiđu na otpor. Sa moralnog stanovišta problematični su njihovi planovi koje namjeravaju ostvariti uz pomoć drevnih artefakata Prve civilizacije. Moralno rasuđivanje اساسina je

konsekvencijalističko, sa elementima utilitarizma, usmjereno na postizanje pozitivnih rezultata za najveći broj ljudi, pri čemu krajnji cilj nerijetko opravdava sredstvo (Dej, 2004: 84). Kod egoistički nastrojenih Templara prevladava moralni relativizam. Drugačije rečeno, kontekst je taj koji određuje na koji način će se maksimizirati lična korist, često po cijenu sukoba sa saveznicima.

Devijantno ponašanje u igri uglavnom nailazi na sličan odgovor, što stvara potrebu za još više devijantnog ponašanja. Borbena supremacija protagoniste i umjerena tolerancija gradske straže dodatno pogoduju igraču da čini ono što želi. Kroz uvodne špice lako je primijetiti da se sa težim kaznama pretežno suočavaju likovi koji odbijaju da igraju po pravilima „krvi i gvožđa“ i za to bivaju osuđeni. U igri gotovo da ne postoji oblik kazne koji ne ugrožava integritet i život prestupnika, dok se prestupništvo obilato koristi za zadovoljavanje „viših javnih ciljeva“.

Iako proizvod svjetski poznate izdavačke kuće prodat u milionima primjeraka, sa brojnim nastavcima i ekspanzijom na brojne platforme, *Assassin's Creed II* u pojedinim važnim elementima odstupa od standardne (holivudske) narativne strukture karakteristične za akcionu avanturu (Newbold, 2020: 133). U prvom redu to se odnosi na postojanje dvije paralelne priče, neraskidivo povezane, tako da niti jednu nije moguće okarakterisati kao glavnu, iako igrač daleko više vremena provodi u tijelu Dezmundovih predaka. S obzirom na to da je riječ o igri koja je motivisana historijskim događajima i ličnostima, možemo reći da slijed događaja u pojedinim bitnim momentima ne zavisi od radnji centralnog lika. Fokus igre blago je okrenut kolektivnom nivou prikazivanja, nasuprot klasičnoj individualističkoj perspektivi. Iz samog predmeta rada jasno je da su kroz igru prikazani kolektivni oblici djelovanja, sa akterima različite polne i klasne pripadnosti, a koji žive i djeluju nezavisno od postojanja glavnog lika. U drugoj igri iz serijala nešto oštrije je povučena razlika između heroja, oličenih u redu Asasina, i negativaca, koje predstavljaju Templari. Iako dubljom analizom možemo uočiti brojne sličnosti u njihovom ponašanju, ciljevi kojima teže imaju presudnu ulogu u njihovoj distinkciji. Međutim, Ubisoft pojedina pitanja ostavlja nerazriješenim, primjenjujući *cliff-hanger* tehniku za održanje pažnje publike i za buduće naslove.

### Literatura

Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi.

Bošković, M. (2007). *Socijalna patologija*. Novi Sad: Pravni fakultet u Novom Sadu.

Dej, L. A. (2004). *Etika u medijima: Primeri i kontraverze*. Beograd: Medija centar, Plus.

El Nasr, M. S., Al-Saati, M., Niedenthal, S., Milam, D. (2008). „Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read“. Dostupno na: <https://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/12753/Assassins%20Creed-A%20Multi-cultur-al%20Read.pdf;jsessionid=A654E1879373F3E2E271A3B12AFEF13E?sequence=2>.

Fishbune, S. J. (2018). „‘Competent, Capable and Practically Dressed’: The Representation of Women in the Assassin's Creed Series“. *Midwest Journal of Undergraduate Research*, Iss. 9. str. 18–36.

From, E. (2016). *Anatomija ljudske destruktivnosti (I i II)*. Beograd: Nova knjiga plus; Podgorica: Nova knjiga.

Kellner, D. (2003). *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and postmodern*. London, New York: Routledge.

Konzack, L. (2002). „Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis“. U: Mäyrä, F. (ur.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, str. 89–100. Tampere: Tampere University Press.

Laughey, D. (2007). *Key Themes in Media Theory*. Berkshire: Open University Press, McGraw-Hill.

Mukherjee, S. (2020). „The People Never Have the Power, Only the Illusion of It: Opposing Utopias in Assassin's Creed“. *The MELOW Journal of World Literature*, Vol. 4, str. 40–46.

Newbold, C. (2020). „The Moving Image“. U: Newbold, C., Boyd-Barrett, O., Van den Bulck, H. (ur.), *The Media Book*, str. 101–161. London: Arnold.

Politopoulos, A., Mol, A. A. A., Broom, K. H. J., Ariese, C. E. (2019). „‘History Is Our Playground’: Action and Authenticity in Assassin's Creed Odyssey“. *Advances in Archeological Practice*, 7(3), str. 317–323.

Poter, Dž. (2011). *Medijska pismenost*. Beograd: Clio.

Schröter, F., Thon, J. (2014). „Video Game Characters: Theory and Analysis“. *DIEGESIS 3.1*, str. 40–77.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge (Massachusetts), London: The MIT Press.

Šušnjić, Đ. (1999). *Metodologija: Kritika nauke*. Beograd: Čigoja štampa.

Vukojević, B., Vučetić, V. (2019). „Moral, rodna predstavljenost i prikaz rasne politike u serijama Igra prijestola i Tuđinske stvari“. *POLITEIA*, god. 9, br. 18, str. 155–171.

***Video-igre***

*Assassin's Creed* (2008): Ubisoft, PC.

*Assassin's Creed II* (2010): Ubisoft, PC.

*Assassin's Creed: Brotherhood* (2011): Ubisoft, PC.

***Internet izvori***

Assassin's Creed Wiki, [assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki).

PEGI, [pegi.info](http://pegi.info).

Vikipedija, [wikipedia.org](http://wikipedia.org).