

**A midiatização da história e o métier do historiador em game studies:
a Revolução Francesa em Assassin's Creed Unity**

*The mediatization of history and the métier of the historian in game studies:
the French Revolution in Assassin's Creed Unity*

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA¹
Savyo Enrico Rodrigues ALVES²
José LOURES³

Resumo

A difusão de informações nos *games* colide com estruturas que sedimentam ao longo do tempo a autoridade dos historiadores. Os *games*, nesse sentido, fazem emergir o desafio de pensar a relação entre lúdico e trabalho do historiador na compreensão do tempo presente, que no caso da Revolução Francesa retratada em *Assassin's Creed Unity* faz emergir visão específica a respeito do passado. Diante disso, considerando os *games* enquanto signos das transformações tecnológicas que ajudam a costurar os aspectos socioculturais da contemporaneidade, propõe-se estudo de caso que evidencia perspectiva crítica quanto a narrativa para possibilitar intencionalidade pedagógica na promoção de um ensino de História comprometido com a reflexão, atribuindo a esses contextos o entendimento de uma narrativa que não é uma verdade histórica absoluta.

Palavras-chave: Revolução Francesa. *Assassin's Creed Unity*. Historiografia. Verdade histórica.

Abstract

The diffusion of information in games collides with structures that establish over time the authority of historians. The games, in this context, make emerge the challenge of thinking the relation between gaming and the work of the historian on the comprehension of the present time, which in the case of the French Revolution portrayed on *Assassin's Creed Unity* makes emerge a specific vision concerning the past. Furthermore, considering games as signs of technological transformations that helped sewing sociocultural aspects of contemporaneity, the current research proposes a case study which highlights critical perspective on the narrative in order to provide pedagogical intentionality on the

¹ Doutorando em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco.
E-mail: caiotulio costa3@gmail.com

² Mestrando do PROFHISTÓRIA UFC. Membro do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games - CIPEG. E-mail: savyoalves@gmail.com

³ Doutor em Artes pela Universidade de Brasília (UnB). Professor de Artes no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP). Membro do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games (CIPEG). E-mail: jloures-arte@hotmail.com

promotion of a History teaching committed with reflexiveness, adding to these contexts an understanding of a narrative that is not an absolute historical truth.

Keywords: French Revolution. Assassin's Creed Unity. Historiography. Historical truth.

Introdução

Na década de 1930, Walter Benjamin (2021) buscou refletir sobre a repercussão das mudanças tecnológicas no âmbito da produção cultural. Ao dialogar com os propostos científicos de Karl Marx, o autor demonstrou que determinados efeitos do desenvolvimento tecnológico não poderiam ter sido previstos no contexto em que Marx escrevia (período marcado pelo advento da indústria), pois, segundo Benjamin (2021), as mudanças na infraestrutura - introdução do maquinário por consequência das fábricas - foram mais aceleradas do que na superestrutura, pois “levou mais de meio século para tornar manifesta a modificação das condições de produção em todos os campos da cultura” (BENJAMIN, 2021, p. 53).

As reflexões propostas por Walter Benjamin a respeito da relação entre desenvolvimento industrial e a reprodução cultural são pontos de partida relevantes para compreendermos como a eclosão das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs) ou Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), aqui enquanto conceitos sinônimos e convergentes, e as linguagens midiáticas em geral vêm implicando às relações entre os sujeitos no mundo contemporâneo com o conhecimento histórico (COSTA, 2017; COSTA, *et al.*, 2022), gerando, conseqüentemente, conseqüências que podem ser positivas como a utilização das redes sociais para a divulgação do conhecimento científico, mas que também apresentam um caráter preocupante dada à amplificação que esses espaços virtuais estão formulando concepções negacionistas/obscurantistas da história, como por exemplo a negação do Holocausto e da Ditadura Militar no Brasil (PIVARO; GIROTTO JR., 2022).

É relativamente comum nos depararmos com matérias jornalísticas que procuram fazer prognósticos a respeito do impacto tecnológico no mundo do trabalho, por exemplo, como podemos perceber nos exemplos a seguir: Seu trabalho existirá daqui há 10 anos? (EXAME, 2017), 20 profissões que podem desaparecer em 20 anos (MEU POSITIVO, 2021) e O trabalho daqui há 10 anos (ESTADÃO, 2018). Algo em comum entre as

chamadas jornalísticas supracitadas é que as mesmas procuram naturalizar a relação entre desenvolvimento tecnológico e o desaparecimento de realidades de trabalho, se utilizando de tal binômio para justificar a instabilidade trabalhista e a flexibilização do trabalho, aspectos que colocam sobre o trabalhador toda a responsabilidade em adaptar-se às novas condições laborais.

Especificando o debate, faz-se necessário compreender como as mudanças citadas acima se relacionam com a disciplina histórica (e com os profissionais da História). Segundo Turin (2018), as pressões sobre a disciplina ocorrem em níveis internos e externos. Externamente, as mudanças nos veículos difusores de informação promovem relações cada vez mais efêmeras com o tempo, aspecto que Hartog (2014) denominou como “regime de historicidade presentista”. Segundo o autor, “esses são os principais traços desse presente multiforme e multívoco: um presente monstro. É ao mesmo tempo tudo (só há presente) e quase nada (a tirania do imediato)” (HARTOG, 2014, p. 259). Internamente, devido em parte às novas relações com o tempo, a História passou por um processo de autoanálise devido à crise nos aspectos que legitimam a disciplina, historicamente relacionados empiricamente à construção da identidade nacional. Podemos perceber que a difusão de informações, por intermédio do surgimento das linguagens midiáticas, colide diretamente com as estruturas que sedimentam ao longo do tempo a autoridade dos historiadores.

Nesse sentido, pensar a relação da história com as NTICs/TDICs não pode ser reduzido ao que Costa (2017), em diálogo com Chartier (2002), descreve como lamentações nostálgicas ou entusiasmos ingênuos. Dentre o grande leque dessas novas tecnologias e interfaces comunicacionais, destacamos neste artigo os *games*.

O desafio de pensar a relação de tais artefatos lúdicos com o trabalho do historiador passam significativamente pelos desafios de compreender o tempo presente. Considerando, portanto, os *games* enquanto relevantes signos das transformações tecnológicas que ajudam a costurar os aspectos socioculturais da contemporaneidade, toma-se enquanto objeto de análise em estudo de caso e reflexões ensaísticas, o título *Assassin's Creed Unity*, sobre a Revolução Francesa em formato de *game*, como fruto de visão específica a respeito do passado, embora não como verdade histórica absoluta em sua utilização em contextos pedagógicos e/ou espaços descentralizados de ensino-aprendizagem (YIN, 1994; COSTA; SILVA; CARVALHO, 2022).

Dessa perspectiva, estabelecemos a pergunta direcionadora: como identificar criticamente a História presente em um *game* a partir de seu contexto e suas reverberações na Educação quando se põe em evidência a autonomia do historiador nesse processo?

Tecnologia e história: a aurora de Assassin's Creed e a compreensão do presente

Como um relevante pilar da temática discutida nesse artigo, Pierre Lévy (1999) desenvolveu o conceito de cibercultura para contribuir com o entendimento das nuances de nosso tempo. Segundo o autor:

Em grego arcaico, a palavra '*pharmakon*' (que originou '*pharmacie*', em francês) significa ao mesmo tempo veneno e remédio. Novo *pharmakon*, a inteligência coletiva que favorece a cibercultura é ao mesmo tempo um veneno para aqueles que dela não participam (e ninguém pode participar completamente dela, de tão vasta e multiforme que é) e um remédio para aqueles que mergulham em seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes (LÉVY, 1999, p. 28).

Corroborando com a citação acima, entendemos que o processo de formação do conhecimento na era digital ocorre em termos diferentes, pois há uma ressonância entre as mudanças dos meios técnicos de produção das informações e a maneira como as pessoas se comunicam.

Os novos meandros disponibilizados pela cibercultura proporcionam aos sujeitos históricos a possibilidade de aprendizado através do contato com *games*, filmes, vídeos armazenados em *websites* e diversas outras mídias. A relação sadia com esse novo mundo técnico depende do direcionamento das potencialidades que a tecnologia pode nos proporcionar.

Mesmo contendo especificidades entre si, as diferentes tecnologias de informação e comunicação da era digital promovem uma midiaticização da história que contribui em grande parte para a sedimentação de uma lógica de interpretação do passado normalmente veiculadas a impressões liberais da História. Adorno (2020, p. 224), ao analisar os programas de televisão em comparação ao cinema na década de 1950, afirma que os produtores “oferecem incansavelmente ao seu público uma enxurrada de ‘mensagens’, explícitas e implícitas” que têm como intuito “reforçar o compromisso do espectador e consolidar o *status quo*”.

Da mesma forma com que a programação televisiva na década de 1950 estava repleta de comunicações que tinham como intuito fixar o *status quo*, os *games* também são produzidos dentro de uma lógica ideológica na contemporaneidade. E por mais despreziosos que pareçam, carregam em si a capacidade de reverberar uma maneira específica de ver o mundo.

Segundo Woodcock (2020), em sua obra *Marx vai ao Fliperama*, os *games* devem ser compreendidos como uma tecnologia que “surge das condições da sociedade existente. Jogos eletrônicos são, então, colocados dentro dessas condições, moldando tanto o tipo de jogos que jogamos quanto a maneira de jogá-los” (WOODCOCK, 2020, p. 179).

A reflexão proposta acima pode ser relacionada com o conceito de hegemonia do jogar (SANTOS; BARROS, 2021), pois a produção de *games* - principalmente as grandes franquias - seguem uma lógica mercadológica que é responsável pela cristalização de estereótipos sociais presentes na construção dos personagens e nas mecânicas estruturantes. Essa lógica acaba por promover

um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo” uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas (GOULART; NARDI, 2019, p. 78-79 *apud* SANTOS; BARROS, 2021, p. 15).

Podemos perceber, então, um aspecto central a ser debatido neste artigo, que se trata do impacto dos *games* no trabalho do historiador, seja na pesquisa ou na docência, assim como quais apropriações históricas essas tecnologias vêm fazendo e as ideias que as mesmas tendem a difundir.

Dessa forma, debate-se essas questões com foco na franquia transmidiática *Assassin's Creed*, iniciada em 2007 e desenvolvida e publicada pela empresa Ubisoft. Até o fim do ano de 2022, foram desenvolvidos e publicados 13 títulos na série principal, dezenas de jogos secundários, livros, histórias em quadrinhos e um filme hollywoodiano de 2017 estrelado pelo ator Michael Fassbender. Estima-se, inclusive, que a série de ação e aventura já tenha vendido mais de 155 milhões de cópias (GALVÃO, 2021).

A história e narrativa central, por sua vez, se voltam para um conflito milenar entre duas facções rivais: os templários e os assassinos, em busca dos mistérios sobre a

origem da raça humana e como essa interação afeta a organização e contexto global que conhecemos atualmente. Uma ficção que se baseia na realidade entrelaçando uma reciprocidade no seu progresso narrativo.

A série é constantemente abordada em trabalhos acadêmicos e no contexto da cultura pop no que diz respeito acerca de representação de momentos icônicos e de personagens históricos, como por exemplo Sócrates (470 – 399 a.C.), Cleópatra (69 a.c. - 30 a.c.), Leonardo Da Vinci (1412 - 1519) e Karl Marx (1818 - 1883).

Contudo, neste artigo, vamos focar no *game* Assassin's Creed Unity, lançado em 2014, ou seja, 225 anos após seu plano de fundo, a Revolução Francesa.

Assassin's Creed Unity e a Revolução Francesa

Segundo o dicionário Michaelis, revolução é um “ato ou efeito de revolucionar(-se), de realizar mudanças profundas ou radicais”⁴. A concepção do termo apresentado acima está relacionada - em grande medida - ao impacto que a Revolução Francesa, iniciada em 1789, teve no curso da história ocidental. Para Eric Hobsbawm (2009), a política e a ideologia do mundo no século XIX foram formadas fundamentalmente pela Revolução Francesa, um movimento que avançou sobre o feudalismo e ceifou a antiga estrutura feudal constituindo assim uma moderna sociedade burguesa (MARX, 2011). Um evento de tal relevância foi vivenciado de maneira distinta pelos sujeitos históricos (nobres, clérigos, alta e baixa burguesia, trabalhadores urbanos e camponeses) fazendo com que diferentes concepções a respeito do ato revolucionário fossem produzidas. Para Adam Schaff (1995), é um consenso entre os historiadores de que a Revolução Francesa foi um grande acontecimento histórico. Contudo, os fatos produzidos sobre esse período são múltiplos, pois estão relacionados aos tipos de fontes analisadas e qual o interesse dos historiadores ao revisitar o palco revolucionário.

Denise Rollemberg e Janaina Cordeiro (2021) apontam duas importantes correntes historiográficas que buscam compreender a Revolução Francesa. Uma delas é a interpretação marxista, que segundo as autoras eram até a década 1960 as mais consagradas no meio acadêmico. A análise da Revolução Francesa pelo viés marxista está

⁴ Definição retirada da página online do dicionário Michaelis, disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/revolu%C3%A7%C3%A3o/> Acesso em: 21 nov. 2022.

conectada à “luta de classes provocada pelas mudanças socioeconômicas, no caso a emergência do capitalismo [...] e no enfrentamento do Terceiro Estado contra o Antigo Regime” (ROLLEMBERG; MARTINS, 2021, p. 66). Assim, os autores marxistas costumam valorizar a participação popular e a atuação dos Jacobinos (grupo do terceiro estado alinhado às questões sociais dos trabalhadores urbanos e do campesinato) no processo revolucionário. Já uma segunda perspectiva em evidência é proposta por autores como François Furet, que buscaram promover uma interpretação liberal do processo revolucionário (FONTANA, 1998), ancorados principalmente na literatura de pensadores clássicos como Alexis Tocqueville.

Essa vertente tem como premissa a ideia de que “a violência teria frustrado a busca da liberdade, impondo, por outro lado, a lógica da necessidade” (ROLLEMBERG; MARTINS, p. 67, 2021).

Ainda, a leitura liberal divide a Revolução Francesa em duas, sendo o primeiro momento: marcado pela ascensão da burguesia ao poder, liderados pelos Girondinos. Este, trata-se de um período em que foi implementado a “Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão Francês” e que os ideais de “Liberdade, Fraternidade e Igualdade” foram levados ao seu ápice. Contudo, tal conjuntura teria sido interrompida por um segundo momento: pela violência promovida através da chegada dos Jacobinos ao poder, especificamente sob a liderança de Robespierre.

Como pode-se perceber, ao longo do tempo, a historiografia apresentou diversas interpretações a respeito da Revolução Francesa, que foram responsáveis por formular visões múltiplas sobre esse acontecimento histórico. Conseqüentemente, as narrativas históricas reverberam na sociedade e são apropriadas também por aqueles que não são historiadores, mas que se utilizam da História em seu cotidiano para fins diversos.

Assim sendo, podemos tecer alguns questionamentos a respeito do título *Assassin's Creed Unity*, como por exemplo: qual a natureza do debate historiográfico presente na narrativa implementada no título? Por mais que seja um título com intuito de ser uma produção mercadológica voltada para o entretenimento, dialoga e torna o passado midiático.

Assassin's Creed Unity é situado em Paris durante a Revolução Francesa e acompanha o protagonista Arno Victor Dorian em busca de vingança pela morte de seu pai.

O jogo foi envolto em várias polêmicas, que vão desde o seu lançamento com problemas técnicos, gráficos e sonoros que afetaram consideravelmente muitos aspectos de suas mecânicas estruturantes, também aqui consideradas possibilidades de jogabilidade, assim como questões políticas por conta por conta da maneira com que a mídia apresenta figuras históricas importantes no contexto da Revolução, como um dos líderes dos jacobinos François Marie Isidore de Robespierre (1758-1794).

Apesar da jogabilidade ser importante para o campo de estudo dos *games*, os *Game Studies*⁵, as mecânicas apresentadas por essas interfaces comunicacionais delimitam a forma com que os sujeitos interagem com a mídia. Nesse sentido, focaremos na narrativa apresentada e alguns fatores que causaram controvérsias.

Figura 1 – Assassin's Creed Unity é lembrado pelos memes nas redes sociais que nasceram de *bugs*



Fonte: Tecmundo (2014)⁶.

⁵ *Games Studies* é o termo utilizado pela comunidade de pesquisadores para englobar as diversas iniciativas de pesquisa, trabalho e extensão a respeito dos jogos eletrônicos e analógicos.

⁶ Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/65826-chorar-bugs-ac-unity-tem-faces-derretidas-olhos-esbugalhados.htm>. Acesso em: 21 nov. 2022.

Em entrevista ao jornal *The Independent* e veiculada em uma matéria de Thiago Jansen no jornal *O Globo*, o político de esquerda Jean-Luc Mélenchon questiona a maneira com que a população francesa é retratada no jogo: “um bando de bárbaros sanguinários” (JANSEN, 2014, n. p.) e a visão maniqueísta com que a trama retrata Robespierre apresentado no *game* como um grande vilão.

Procurada pelo jornal *The Independent* a Ubisoft afirmou que alguns eventos retratados no jogo foram exagerados propositalmente para fins de narrativa e que algumas liberdades criativas foram tomadas.

Contudo, nenhum aviso por parte da empresa aparece nas peças de publicidade ou durante os conteúdos propostos pelo *game*, por conseguinte, cria-se um dilema que impacta diretamente na práxis do historiador, pois a Revolução Francesa, um importante tema abordado em uma gama de pesquisas historiográficas e parte integrante dos currículos escolares, está sendo publicizada nos *bits* presentes em *Assassin's Creed Unity*.

Figura 2 – Momento em que a personagem Elise atira na mandíbula de Robespierre, em experiência “catártica” em uma missão específica do *game*



Fonte: Detona Hard (2015)⁷.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=obUst8Pw8CI&t=1501s>. Acesso em: 21 nov. 2022.

Os exageros que a Ubisoft afirma serem **liberdades criativas**, na verdade, podem ser compreendidos como ecos de uma disputa historiográfica a respeito do uso da violência ao longo do processo revolucionário na França. Dessa forma, a apropriação por parte da equipe de produção do *game* de versões desenvolvidas pela historiografia a respeito da Revolução Francesa, assim como interpretações desse período, tendem a deslegitimar determinadas fases da Revolução por conta de uma pretensa violência praticada pelos agentes revolucionários, principalmente veiculados aos Jacobinos e encarnado no *game* na figura do líder revolucionário Robespierre.

Existe dessa forma um claro maniqueísmo dentro da trama quando colocamos em contraste Robespierre e Napoleão Bonaparte (1769 - 1821) na narrativa. Enquanto o primeiro é apresentado como um vilão, o segundo interage de maneira colaborativa com o personagem principal Arno Victor Dorian, tornando-se, para a narrativa do *game*, um coadjuvante que auxilia o protagonista. Enquanto Robespierre era um líder Jacobino, Napoleão está no centro do evento que põe fim ao processo revolucionário francês: o golpe de 18 de Brumário. Sua escalada ao poder foi responsável por assentar os interesses da burguesia (MARX, 2020) através da implementação do Código Civil e sua política externa. Napoleão iniciou uma série de conflitos armados em toda a Europa, além de tentar retomar o controle do Haiti e do sistema escravista francês - abolido no período em que os Jacobinos ocupavam o poder. As ações desse personagem histórico foram responsáveis por conflitos, que conseqüentemente causaram centenas de mortes ao longo do continente Europeu. Além de ter governado a França de maneira autoritária, no conteúdo no roteiro do *game* - por escolha da equipe de produção - apenas Robespierre é representado como um líder violento e autoritário. Isso permite a percepção de que os exageros no uso da violência e a liberdade poética foram atribuídos apenas a alguns dos sujeitos envolvidos no processo revolucionário.

Figura 3 – Primeiro contato entre Napoleão (personagem real/digital-fictício) e Arno (personagem digital-fictício) no Palácio das Tulherias⁸



Fonte: Lucky Salamander (2014)⁹.

A utilização da violência como estética para atrair o público fica muito clara na animação produzida pela Ubisoft para anunciar o *game* que apresenta a população francesa como se fosse uma horda de zumbis¹⁰, com vários planos-sequências em viés cinematográfico de pessoas sendo sumariamente decapitadas na guilhotina. O músico Rob Zombie, responsável pela narração da animação, declarou que “no começo, achei algo estranho para um jogo de videogame, mas depois de me aprofundar mais, eu percebi que era perfeito se você olhar para a realidade do que se passou na Revolução Francesa” (PUREBREAK, 2014, n. p.).

⁸ Nesse contexto narrativo digital, Napoleão afirma: “Tu certamente não pareces um revolucionário com sede de sangue. Embora o capuz seja um tanto assustador”.

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7D-ey55N89E&t=1373s>. Acesso em: 21 nov. 2022.

¹⁰ Inclusive, faz-se relevante salientar que o ilustrador escolhido para dar vida a esse contexto narrativo em material promocional, Tony Moore, é o criador da obra sobre mortos vivos *The Walking Dead*, que se tornou uma potência transmidiática reverberando suas narrativas em quadrinhos, *games*, séries de TV etc. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dMbuqx_ap0. Acesso em: 21 nov. 2022.

Figura 4 – Imagem retirada do material promocional de Assassin's Creed Unity com representação de trabalhadores urbanos maltrapilhos e com corpos flagelados



Fonte: Purebreak (2014).

A afirmação de Rob Zombie é sintomática para refletirmos a respeito sobre qual tipo de imagem o *game* veicula a respeito da Revolução Francesa. Pois, ao entrar em contato com tais mídias, centenas de milhares de indivíduos – muitos também na condição de educandos - podem chegar à mesma conclusão, de que o que está posto no vídeo e posteriormente no próprio *game* é de fato **a realidade do que se passou na Revolução Francesa**. Como já citado, a exacerbação da violência é uma estratégia de atração do público. Os *games* são, em grande maioria, considerados produtos mercadológicos. Contudo, a redução das lutas populares à momentos de cólera irracional estão conectadas também em um contexto expressivo de tentativa ideológica de limitação da imaginação política dos sujeitos por uma sociedade mais igualitária.

Desacreditar lutas populares como mera violência foi algo presente durante o encadeamento de eventos que compreendem o que chamamos hoje de Revolução Francesa. Como aponta Domenico Losurdo (2006, p. 158), “a sucessiva tradição liberal é propensa a prolongar por pouco tempo o período feliz da Revolução Francesa, e a ver o momento de virada na intervenção tumultuada das massas populares antes rurais e depois urbana”. Como podemos perceber, o período feliz da Revolução é aquele onde as classes populares ainda não intervieram e os interesses da burguesia eram aqueles a serem

garantidos, como por exemplo, o direito à propriedade privada e o livre comércio, destarte qualquer forma de proposta política que destoasse do modelo defendido, cujo seria sumariamente desqualificado.

Os debates a respeito da utilização da força durante a Revolução Francesa não ficaram restritos aos agentes que foram testemunhas oculares do evento. Contudo, estes vêm ao longo do tempo ganhando novos desdobramentos. Segundo Josep Fontana (1998, p. 17), depois de 1989, no contexto da desestruturação dos regimes comunistas do leste europeu, ocorreu uma investida ideológica que teve como intuito de

fundamentar um novo e duradouro consenso que devia deixar firmemente assentada a convicção de que toda tentativa de subverter a ordem estabelecida era inútil, que toda revolução - fosse francesa de duzentos anos atrás ou a soviética de 1917 - acabava convertendo-se num fracasso sangrento.

A investida ideológica citada pelo autor pode ser percebida na criação de instituições como a Fundação John M. Olin, que investiu cerca de 55 milhões de dólares no financiamento de indivíduos como François Furet e seu trabalho de desestruturação da Revolução Francesa (FONTANA, 1998). Para Woodcock (2020, p. 179), os *games* devem ser pensados dentro de uma multiplicidade de implicações sociais, pois, ao mesmo tempo, são “como uma tecnologia, como trabalho, como parte do capitalismo contemporâneo e como uma forma cultural do brincar”. Assim, ao debatermos os *games* não podemos cair na armadilha de uma reflexão que os reduz ao mero entretenimento, pois estes são poderosos veículos de reprodução cultural e de cristalização ideológica.

Para além dos exageros nas cenas/momentos de violência e do maniqueísmo que envolve a narrativa, outra escolha dos roteiristas pode revelar a perspectiva com que o *game* foi pensado. O personagem principal Arno Victor Dorian é um representante da aristocracia francesa, por consequência, o personagem é construído para simular a visão que um nobre teria a respeito da Revolução.

Apesar de o desenvolvimento técnico dos aparatos/dispositivos de *games* terem permitido a Ubisoft apresentar uma grande multidão de pessoas em diversas cenas do título, algo inimaginável para *games* de gerações anteriores devido a questões gráficas e limitações de *hardware*, as ações presentes ao longo desse episódio da franquia não permitem muita interação com essa massa urbana representada nas cenas de Assassin's Creed Unity. Esse grupo, que era essencialmente composto pelo denominado Terceiro Estado, era o mais populoso e heterogêneo da França. “Em uma sociedade na qual o

nascimento dizia muito, não ter personagens jogáveis provenientes do Terceiro Estado é um fator importante a ser destacado sobre que concepção de como a História é mostrada” (PEIXOTO, 2016, p. 53).

Figura 5 – A decapitação do Rei Luís XVI, em que é possível notar a grande quantidade de personagens inseridos devido a capacidade de *hardware/software*



Fonte: Detona Hard (2015)¹¹.

Dessa maneira, podemos perceber que essa mídia assume uma concepção histórica tradicional, que busca a compreensão dos eventos do passado através da ótica de “grandes líderes [...], em sua grande maioria homens com alguma posição de destaque na sociedade [...], uma história essencialmente masculina, a qual detinha o protagonismo das ações mais importantes” (PEIXOTO, 2016, p. 53). Contudo, não se pode esquecer que o título é uma produção contemporânea em que questões ligadas aos debates de gênero estão em voga. Dessa forma, a narrativa presente em *Assassin's Creed Unity* nos apresenta eventos marcados pela presença feminina, como é o caso da marcha das mulheres sobre Versalhes, e sob o fato de uma das personagens principais do título ser uma mulher, Elise de la Serre, demonstrando a relação complexa que os tecidos temporais

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2fXChLbj-NI&t=1527s>. Acesso em: 21 nov. 2022.

apresentam nos *games*. Afinal, estão presentes no ato de jogar o tempo do jogador, o tempo que o *game* foi produzido e o tempo do evento histórico retratado. É provável que em um título dos anos 1980 ou 1990 não teríamos a ocorrência de uma missão enfatizando uma marcha feminina, seja por questões técnicas (dificuldade de apresentar muitas pessoas em uma mesma cena) ou culturais.

Como podemos perceber, *Assassin's Creed Unity* é um objeto midiático repleto de aspectos que implicam em uma complexa relação do *game* com o passado. A problematização das escolhas narrativas tomadas pela equipe de produção revela múltiplas camadas de debate historiográfico contidos neste *game* de maneira específica, além de servir como alerta de maneira geral a respeito de como esses artefatos digitais estão se utilizando da História na construção de seus roteiros.

Considerações finais

Refletir sobre as tensões - e até mesmo imprecisões - históricas contidas nos *games* são importantes dado o grande alcance cultural que estes apresentam na contemporaneidade. Dessa forma, estudar e trazer criticidade esses artefatos digitais para desenvolver a escrita ou torná-los objetos pedagógicos a partir de uma intencionalidade pedagógica pode contribuir para a construção de uma aula de História, que seja “um espaço de interação e de experimentação. [...] Um lugar pensado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens” (COSTA, 2017, p. 24), contribuindo dessa forma para o desenvolvimento de um ensino de História comprometido com a reflexão crítica.

Tal reflexão, por sua vez, pode ajudar na formação de chaves de leituras, por parte de nossos educandos, para que possam **escovar** os *games* à **contrapelo** (BENJAMIN, 2012), entendendo-os, assim, como fruto de uma determinada visão a respeito do passado e não como uma verdade histórica absoluta.

Referências

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural**. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2021.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da História. *In*: BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

COSTA, C. T. O. P. *et al.*, Combates pela história ensinada: games e paralelos entre mundos verossímeis. *In*: MARTINS, S. P.; SANTOS, M. J.; MELLO, R. M. A. V.; CATÃO, V. (Orgs). **Aprendizagem ativa: leituras de um mundo crítico e digital**. Diadema: V&V Editora, 2022.

COSTA, C. T. O. P.; SILVA, L. P.; CARVALHO, A. B. G. Jogos digitais e potenciais educativos: os anos 90 como força-motriz do imaginário tecnológico em: a pantera cor de rosa passaporte para o perigo. **Revista Tecnologia e Sociedade**, vol. 18, n. 54, 2022.

COSTA, Marcela Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba, PR: Appris, 2017.

ESTADÃO. O trabalho daqui a dez anos. **Estadão expresso: Ciência & Tecnologia [online]**, 2018. Disponível em: <https://expresso.estadao.com.br/economia-negocios/o-trabalho-daqui-a-dez-anos/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

EXAME. Seu trabalho existirá daqui a 10 anos? **Exame: Gestão fora da caixa [online]**, 2017. Disponível em: <https://exame.com/colunistas/gestao-fora-da-caixa/seu-trabalho-existira-daqui-a-10-anos/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

FONTANA, Josep. **História depois do fim da história**. Bauru: EDUSC, 1998.

GALVÃO, Bruno. Série Assassin's Creed teve o seu melhor ano em vendas: 50% superior ao anterior recorde, registrado em 2013. **Eurogamer**, [online], 2021. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/serie-assassins-creed-teve-o-seu-melhor-ano-em-vendas>. Acesso em: 05 out. 2022.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

HOBBSAWM, Eric J. **A era das revoluções: Europa 1789-1848**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOSURDO, Domenico. **Contra-história do liberalismo**. Aparecida: Ideias & Letras, 2006.

MARX, Karl. **O 18 de brumário de Luís Bonaparte**. São Paulo: Boitempo, 2011.

MEU POSITIVO. 20 profissões que podem desaparecer em 10 anos. **Meu positivo [online]**, 2021. Disponível em: <https://www.meupositivo.com.br/panoramapositivo/profissoes-que-podem-desaparecer/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a história**: Concepções de tempo e história em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa. Porto Alegre: 2016.

PIVARO, G. F.; GIROTTO JR., G. Qual ciência é negada nas redes sociais? reflexões de uma pesquisa etnográfica em uma comunidade virtual negacionista. **IENCI - Investigação em ensino de ciências**, vol. 27, n. 1, 2022.

PUREBREAK. Rob Zombie conta história de "Assassin's Creed Unity" em uma animação. **Purebreak** [online], 2014. Disponível em: <https://www.purebreak.com.br/noticias/rob-zombie-conta-historia-de-assassin-s-creed-unity-em-uma-animacao/6405>. Acesso em: 21 nov. 2022.

ROLLEMBERG, Denise; CORDEIRO, Janaina Martins. Revisionismo e negacionismo: controvérsias. **História, histórias**, vol. 9, no 17, jan./jun. 2021.

SANTOS, Lucas Marques dos; BARROS, Lana Mendes de. Jogos de tabuleiro do Império: board games modernos e a pervasividade do neoliberalismo. **Contracampo**, Niterói, vol. 40, n. 3, p. 01-14, set./dez. 2021.

SCHAFF, Adam. **História e verdade**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

JANSEN, Thiago. Novo 'Assassin's Creed' irrita franceses por retratar Robespierre como um vilão psicopata. **O Globo**, 2014. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/novo-assassins-creed-irrita-franceses-por-retratar-robspierre-como-um-vilao-psicopata-14588745>. Acesso em: 07 out. 2022.

TURIN, Rodrigo. Entre o passado disciplinar e os passados práticos: figurações do historiador na crise das humanidades. **Revista tempo**, vol. 24 n. 2, 2018.

WOODCOCK, Jaime. **Marx no fliperama**. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 1994.