



João Dutra Miceli

***Assassin's Creed Unity e a gamificação da
Revolução Francesa***

Monografia apresentada à Graduação em
História da PUC-Rio como requisito para
obtenção do título de licenciatura em História.

Orientador: Eduardo Wright Cardoso

Rio de Janeiro,
Novembro de 2024

Agradecimentos

O meu primeiro agradecimento é para a minha família, fazendo parte da minha trajetória de vida, muito além da trajetória acadêmica, estando presentes e fazendo parte dos momentos bons e dos ruins, ambos fundamentais para eu me tornar quem eu sou hoje. Foram graças aos meus pais que me deram as condições para poder escolher qual caminho seguir na minha vida, e poder fazer outras escolhas caso eu queira. Ao meu irmão que foi um guerreiro por realizar o ensino médio quase que por inteiro à distância, que minha trajetória até agora te ensine e te inspire

O meu segundo agradecimento vai para à Pontifícia Universidade Católica e o Departamento de História pelos seus professores que são muito pacientes e generosos, especialmente aqueles que operaram durante a pandemia, momento de grande dificuldade para todos, incluindo eu mesmo. Um agradecimento especial à Juçara Mello, que foi muito atenciosa para me orientar nos processos da graduação, ao meu orientador Eduardo Wright que me conduziu nesta jornada de finalização de curso, possuindo toda minha admiração, Antônio Edmilson, professor de grande estima e respeito meu pela flexibilidade e consideração com os seus alunos.

Devo agradecer também à aula de estágio obrigatório da licenciatura do curso pela oportunidade de realizar o estágio docente na minha antiga escola, especialmente no nono ano, ano em que não cheguei a cursar antes de me transferir, me permitindo ter esse sentimento de conclusão. Me possibilitou enxergar as oportunidades e desafios nos conhecimentos de história fora do ambiente universitário.

Quero agradecer aos amigos de longa os eu mantive contato a vida toda e os que reencontrei na minha entrada na PUC. Agradecimento também aos amigos que fiz no curso, alunos que entraram comigo em 2019 e os que entraram posteriormente, especialmente os calouros durante a pandemia, por transformarem a experiência na faculdade após ensino à distância muito mais acolhedora.

Outro agradecimento meu é obrigatório ir para o meu tutor Pedro Lima Sampaio que me ajudou e educou a navegar no mundo universitário, como agir como um universitário e a estudar como um. Me lembro até hoje que foi no segundo período de 2019 que eu o conheci, logo após um primeiro período sem saber de nada da universidade.

Por fim, agradeço também a estrela que nos deixou, me deixou há um ano. Meu avô Joaomar, cujo nome foi o que inspirou o meu nome. Sempre me apoiou e ofereceu ajuda

sempre que podia, me passava tudo que sabia quando podia, era um avô sábio e um marinheiro respeitável e de grande admiração.

Resumo:

A presente monografia insere-se no campo dos jogos históricos, trazendo como objeto de análise a representação historiográfica da Revolução Francesa no videogame *Assassin's Creed Unity*, lançado pela Ubisoft em novembro de 2014. No aprofundamento deste objetivo, os três capítulos desenvolvidos ao longo deste trabalho fazem uma investigação dos jogos como meio de conhecimento historiográfico. Inicialmente se realiza uma análise da historiografia retratada nos videogames e as suas características de representação audiovisual no âmbito mercadológico e educacional, tendo ciência das características e limitações de transmissão de conhecimento histórico. Em seguida, se faz entendimento das narrativas ideológicas mais presentes na historiografia clássica no intuito de analisar de forma comparativa com a interpretação que o jogo apresenta. Na finalização da análise deste trabalho, nos focamos em identificar a narrativa ideológica por trás da representação histórica do período dentro do game, e por extensão, visa-se buscar compreender as suas possibilidades de utilização do título em específico, da franquia em que participa e os videogames em geral como mídia de representação histórica e ferramenta docente no âmbito escolar.

Palavras-chave:

Assassin's Creed Unity; Revolução Francesa; Historiografia; Educação

Sumário

Introdução.....	8
------------------------	----------

Capítulo I – Representação historiográfico através das novas tecnologias midiáticas.....	13
---	-----------

1.1. Conhecimento científico e novos veículos de comunicação.....	16
1.2. História Pública e História Digital.....	17
1.3. Mudança na Historiografia e Utilização didática dos videogames.....	24

Capítulo II - Ideologia e revisionismos historiográficos à serviço do jogo Assassin's Creed Unity no contexto da Revolução Francesa.....	28
---	-----------

2.1. Peso ideológico em materiais históricos.....	28
2.2. Onda socialista.....	31
2.3. Revisionismo dos Anos 70.....	33
2.4. Ideologia e significado da revolução.....	36
2.5. Os personagens da revolução.....	37

Capítulo III - História e ideologia em Assassin's Creed Unity.....	42
---	-----------

3.1. A Narrativa de Assassin's Creed.....	42
3.2. Assassin's Creed Unity e a Revolução Francesa.....	43
3.3. Interpretações ideológicas.....	47
3.4. Interpretação histórica na narrativa espacial.....	51
3.5. Unity como instrumento para o ensino da revolução francesa.....	52
3.6. Contraponto.....	52

Considerações Finais.....59

Referências bibliográficas.....63

Lista de figuras

Figura 1 – Rouille segurando uma lança com uma cabeça presa na ponta na frente dos prisioneiros.....	40
Figura 2 – Membros extremistas da Comuna de Paris executando militares da Guarda Suíça do lado de fora Palácio das Tulherias sitiado.....	40
Figura 3 – Danton e seus aliados sendo levados de carroça para execução.....	45
Figura 4 – Arno e Napoleão se ajudando a encontrar os documentos que cada um procura.....	46
Figura 5 – Arno no meio de uma rua de Paris.....	48

Introdução

O objeto de estudo desta pesquisa é a gamificação da historiografia sobre a Revolução Francesa no jogo *Assassin's Creed Unity*, desenvolvido pelo estúdio Ubisoft em 2014. Com isso, tem-se a finalidade de compreender a capacidade de um produto de cunho mercadológico, de ampla circulação, como um instrumento de valor educativo e de valor historiográfico. Dessa forma, adentra-se o campo de estudo consideravelmente recente dedicado aos videogames enquanto objeto central, chamado de *Games Studies*. Com este propósito em mente, deve-se possuir uma compreensão básica da história geral inserido na franquia.

A narrativa se estrutura em torno do conflito histórico envolvendo duas sociedades secretas: a Irmandade dos Assassinos e a Ordem dos Templários. Enquanto os Assassinos prezam pela liberdade individual humana como meio para alcançar a paz e evolução, os Templários desejam dominar o mundo pelo controle social, seja por meios religiosos, políticos ou econômicos. Soma-se a isso a existência de um protagonista em um contexto contemporâneo do século XXI, que se utiliza da máquina “Animus”. Assim, através do uso das “memórias genéticas”, acessa as memórias do protagonista do contexto histórico passado, sendo esse um ancestral do protagonista do período presente, para descobrir segredos que ajudem no futuro de sua luta trans histórica.

O embate acontece em diferentes momentos da história, com os personagens buscando vestígios de um passado remoto: os “artefatos” e localizações da Primeira Civilização, uma espécie que havia habitado a Terra há milênios e dado surgimento à própria humanidade. Essa civilização “superior” teria deixado rastros que conduziram a história e ações da civilização humana, especialmente os Assassinos e os Templários, esses últimos querendo tirar vantagem desses artefatos e locais para alcançar o seu objetivo de domínio mundial, enquanto os primeiros almejam encontrá-los para impedir que sejam utilizados a qualquer custo.

Nos anos posteriores, a Ubisoft produziu outros jogos da franquia, cada um seguindo a cronologia do contexto contemporâneo. Até o fim do ano de 2022, foram

desenvolvidos e publicados 13 títulos na série principal, entre os mais famosos estão o *Assassin's Creed II* (2009) que se passa na Renascença Italiana, e sua sequência *Assassin's Creed Brotherhood* (2010), também ambientado no mesmo período, porém focado na cidade de Roma. A segunda sequência e último da “trilogia Ezio”, o *Assassin's Creed Revelations* (2011), novamente no mesmo período, mas transitando para o Império Otomano. Por fim, o título mais bem sucedido depois da Trilogia Ezio, o sexto título da franquia, o *Assassin's Creed IV Black Flag* (2013), é ambientado na Era de Ouro da Pirataria, ocorrida no Caribe no começo do século XVIII. Além da linha principal de jogos, foram produzidos 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 série é constantemente abordada em trabalhos acadêmicos e no contexto da cultura pop no que diz respeito a representação de momentos icônicos e de personagens históricos, como por exemplo: Rei Ricardo I “Coração de Leão” (1157-1199), Leonardo Da Vinci (1412 – 1519), Edward “Barba Negra” Teach (c.1680 – 1718), George Washington (1732 – 1799) e Karl Marx (1818 – 1883). Fazendo parte desta longa linha de títulos produzidos, *Assassin's Creed Unity* é situado em Paris durante a Revolução Francesa, acompanhando o protagonista Arno Victor Dorian em busca de vingança pela morte de seu pai e guardião, que o leva a desvendar uma conspiração que instigou o processo revolucionário.

Na medida em que os jogos da franquia produzida pela desenvolvedora francesa propõem abordar eventos históricos, seriam os mesmos fontes historiográficas úteis para compreender como são retratados tais períodos? E a que extensão os videogames podem ser aplicados na prática docente? Perguntas essas que esta monografia visa responder e refletir.

Hoje em dia, um grande número de trabalhos de diferentes naturezas é voltado para os games, incluindo trabalhos relacionados com a História, a educação de histórica, e a presença dos especializados e os não conhecedores de história. A partir da contextualização do game e dos questionamentos sobre sua representatividade do passado, é possível utilizar o trabalho de historiadores e especialistas em educação sobre o uso de novas mídias incluindo os videogames. Um desses trabalhos seria o do historiador Cláudio Fogu (2009), cuja tese “Digitalizing Historical Consciousness” argumenta a inevitabilidade de se reconhecer a utilidade dos videogames como parte da

“História Digital”. O autor traz questões como a influência das tecnologias digitais e o uso de diferentes recursos midiáticos que causam um reajuste das bases que serviam de referências estruturais para a pesquisa e na concepção de consciência histórica. Como resultado, substituíam-se a representação e o testemunho histórico pela simulação e interatividade concedida pelos videogames, especializando a história para entretenimento (Fogu, 2009).

Como defendido pela designer de videogame e pesquisadora americana, Brenda Laurel (1991), se trata de um ambiente programado e gestado por humanos, que é fundamentalmente um espaço a base de decisões culturais e políticas, sendo assim, não pode ser como na vida real. Essas regras se dão pela existência entrelaçada entre os limites de programação das simulações interativas dos jogos e a narrativa com escolhas de representatividade histórica.

De acordo com a leitura do pesquisador Robson Bello (2017, 2019): “A efetiva dimensão histórica do videogame vem, portanto, da identificação, através da análise, da representação que a obra constrói em sua tripla dimensão (narrativa, espaço e interatividade) sobre a sociedade na qual se insere.” (2017, p.5). Bello, em um segundo trabalho, “História e memória em Assassin’s Creed (2007-2015)” (2019 p.312) afirma que a franquia Assassin’s Creed deve ser entendida como produto de representação histórica a ser visto pela perspectiva da construção da memória. Em outras palavras, se faz necessário entender os objetivos e princípios por trás dos pressupostos narrativos e ideológicos destes jogos.

Esse tipo de estudo fala ao entendimento das possibilidades de se transmitir o conhecimento histórico com veracidade, considerando as normas tecnológicas que podem limitar e ampliar as possibilidades de interação com a informação, além das perspectivas historiográficas que podem abordar. Pode ser usado a definição de *historical games studies* do trabalho do pesquisador Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin (2016), ampliando e dinamizando a definição desta área de estudos. Seu trabalho leva em consideração o crescimento significativo do campo só nos últimos tempos, e como a história pode ser ensinada pelo jogo, assim como afirma a pesquisa sobre filmes históricos do professor americano Robert Rosestone (2006), como cada forma poderia, portanto, representar o passado de acordo com suas próprias ‘regras de engajamento’, (2006, p.159). Ressaltando a existência dos estudos de jogos históricos como uma série de áreas e vertentes de interesses e investigações distintas, mas sobrepostas. Assim, o campo pode

exigir uma definição mais aprofundada daqui para frente. Podendo definir esse tipo de estudo como

o estudo de jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele, as aplicações potenciais de tais jogos a diferentes domínios de atividade e conhecimento, e as práticas, motivações e interpretações de jogadores desses jogos e outras partes interessadas envolvidas em sua produção ou consumo (Chapman et al., 2016^a, p.5).

Nesta luta pela definição do campo, vários projetos acadêmicos promissores para a área apresentam capacidade de direcionar o tópico para diversas direções com potencial, aparentando haver uma diversificação geral de forma proposital das preocupações e dúvidas com histórias, jogos, culturas de jogos e práticas e entendimentos da dinâmica de produção e consumo que anteriormente eram negligenciados. Tais desenvolvimentos apontam para a gigantesca variedade de maneiras e razões pelas quais os jogos históricos desempenham um papel na cultura dos tempos atuais. Em base desses desenvolvimentos, cresce a importância de formular uma linguagem analítica para compreender as modificações que os videogames trazem para a interação educacional com passado.

Assim, a definição de *historical games studies* ainda precisa ser mais trabalhada, pois é necessário ficar mais atento para não cair nas graças deste método narrativo fácil à base do progresso tecnológico, esperando que os jogos simplesmente resolvam problemas como o engajamento na educação, mantendo um senso crítico. Para o autor, “[...] os jogos, sem dúvida, introduzem novas possibilidades, mas também introduzem novas limitações e a história nos jogos está sujeita a novas pressões formais e culturais.” (Chapman et al. 2016b, p.10). A ampliação e definição desses campos são igualmente importantes se quisermos entender a relação entre a representação do passado e a forma dos jogos. Esse complexo diálogo vem a ser debatido no presente trabalho, preocupando-se especificamente com o jogo *Assassin's Creed Unity* e sua representação historiográfica da Revolução Francesa.

No intuito de desenvolver esta pesquisa de maneira organizada, os pontos centrais se dividem em três capítulos da seguinte maneira. No primeiro capítulo, se propõe a analisar e compreender a historiografia nos videogames e seu poder de representação audiovisual na esfera mercadológica e educacional, compreendendo as capacidades e limitações de transmissão de ensinamentos de história dos videogames. Por esta razão, foi necessário realizar uma retrospectiva em entendimento das diversas etapas nos meios de

conhecimento e suas propostas até chegar aos dispositivos audiovisuais que hoje em dia são produzidos e vendidos em escala global, rendendo dezenas de bilhões de dólares todos os anos. Em seguida buscou-se entender como o valor de sua presença aos olhos da sociedade em geral e no mundo acadêmico foi se expandindo e se modificando, e como então tomar conhecimento das vertentes de estudo criadas para a compreensão dos videogames.

No segundo capítulo, se estuda as ideologias por trás das análises historiográficas no meio acadêmico do período da Revolução Francesa, e quais percepções sobre o processo revolucionário eles almejam transmitir dentro da utilização pedagógica. Tem-se como centralidade duas principais correntes. A corrente socialista iniciada com Engels e Marx, que prioriza a ótica social do período e como se deu a ascensão da sociedade capitalista, enquanto a corrente posterior, chamada de “revisionista”, visa questionar e relativizar o peso social da Revolução. Desta forma, são fornecidas as bases de interpretação das concepções historiográficas e ideológicas que residem no jogo, e como o mesmo procura modificar ou limitar a imaginação política dos consumidores.

O terceiro e último capítulo nos introduz a forma como a representatividade dos personagens, os grupos e eventos históricos ocorrem em mídias fora do meio acadêmico, requerendo uma análise minuciosa. Essa análise incluí o propósito imposto nas capacidades representativas destas mídias alternativas, especialmente os formatos audiovisuais de cunho mercadológico. Com esse objetivo definido, direciona-se para uma análise de como o período histórico da Revolução Francesa é apresentado no título *Assassin's Creed Unity*. Assim, pretende-se compreender e traduzir as diferentes interpretações historiográficas ao longo da construção da sua narrativa ficcional.

Capítulo I – Representação historiográfica através das novas tecnologias midiáticas

A forma de compartilhamento e publicação dos conhecimentos e informações vem se expandindo e se modificando com a chegada dos diferentes avanços nas tecnologias de comunicação desde o começo do século XX, principalmente através das novas formas midiáticas. Isso se aplica diretamente ao caso dos quadrinhos, do cinema e ao foco dessa monografia, os videogames, que tem ganhado espaço e reconhecimento crescentes em seu valor educacional (MANOEL JR e MACHADO JR, 2022, p.51), e em um foco ainda mais específico falaremos sobre o compartilhamento do conhecimento histórico sobre o período da Revolução Francesa no título de videogame da Companhia Ubisoft, o *Assassin's Creed Unity*. Não por acaso, esta pesquisa tem como prioridade a presença dos videogames como uma forma de mídia audiovisual que acabou ganhando espaço e peso no mercado com a sua fixação cultural desde a década de 70, seja como produto de grande consumo ou como instrumento educacional, em especial sob o prisma de representação historiográfica. Em outras palavras, se presencia o debate sobre quais as formas em que podemos introduzir fatos historiograficamente coesos ao público não especializado, abrindo possibilidades para que os videogames, assim como as narrativas lúdicas interativas em que se baseiam, fossem considerados intermédios não apenas de conteúdo ficcional, mas também para construções historiográficas (CARREIRO, 2013, p.165). A partir do objetivo deste trabalho, exige então aprofundamento as construções historiográficas por meios das novas mídias e a possibilidade de a parcela não acadêmica em história poder produzir conteúdo histórico.

Ao longo das três décadas posteriores à 1970, formou-se um grupo bastante específico em torno do consumo dos videogames, crescendo ao ponto de uma validação dessa mídia como forma cultural e artística, argumentado pela presença de diversos elementos, dentre eles tramas bem estruturadas, complexas e cheias de camadas, o que gerou conflitos pelas diferentes formas que os gamers “tradicionais” e os “de fora” analisavam as profundidades da mídia. Não obstante, o argumento acabou ganhando força, tendo que considerar este crescimento do consumo de videogames, marcado pelas

gerações que cresceram jogando desde a infância, tornando esse mercado um fundo globalmente lucrativo (FORNACIARI, 2016, p.11). Segundo matéria da revista VEJA¹, o mercado gamer global em 2023 arrecadou um faturamento de 188 bilhões de dólares, superando a arrecadação da indústria do cinema em, aproximadamente, 77 bilhões de dólares. Isso significa que, da população online global, quase oito em cada dez pessoas se engajaram com videogame nos primeiros seis meses de 2023, de acordo com a revista Carta Capital.²

Em relação ao mercado brasileiro, de acordo com matéria da revista Carta Capital publicada em setembro de 2023, foram movimentados 13 bilhões de reais, mesmo não possuindo uma política sobre games muito bem estabelecida. É em contemplação a esses números sobre o setor gamer que se mostra de demasiada importância a inclusão dos videogames como ferramenta educativa, considerando que um dos desafios da história pública atualmente é ampliar a difusão de conhecimento histórico para audiências maiores e mais diversas (TELLES, 2016, p.5).

Segundo o historiador holandês Gerben Zaagsmabmgn (2013), o processo de incorporação da tecnologia nas formas de apresentação de conteúdo histórico teve seu início com o uso dos computadores para a pesquisa e a publicação histórica nos anos 60. Na década seguinte, com a aparição permanente dos videogames no mercado, surge a reflexão sobre como simulações e jogos digitais podem ser pensados como parte do campo da “História Digital” e, dessa forma, desempenhar um papel relevante para a História Pública, uma vez que a prática dos jogos eletrônicos implica em uma complexa interação com os mais diferentes recursos midiáticos.

Segundo Pedro Telles de Silveira (2020), a história pública é resultado de um movimento dos historiadores de saída da atuação na academia e educação básica, se dirigindo para empresas privadas de consultoria histórica para, enquanto indivíduos e entidades interessadas, constituir as suas narrativas sobre os seus passados com um certo “selo de qualidade”. No entanto, o autor aponta a falta de teorização acerca do tema, sendo

¹ SOLLITTO. “Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o cinema Reportagem. Calendário de grandes lançamentos e popularização dos smartphones aceleram ainda mais o crescimento do setor”. Site Veja, 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>

² FILHO; Zambon. “Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. O Brasil continuará a ser um grande consumidor, enviando bilhões para o exterior, ou aproveitará seu potencial para se tornar um dos principais centros de criação de jogos? Site Carta Capital, 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>

que o termo parece emergir da própria função, segundo a atuação do historiador público, ao atuar em espaços públicos e privados, como museus, arquivos, memoriais, e secretarias de turismo; ou gerenciando websites e blogs, ou assessorando produtoras de cinema e editoras. Em última instância, história pública pode ser considerada como resultado de uma busca por espaço, voz e, sobretudo, reconhecimento profissional. No entanto, o trabalho aponta que não se trata de garantir a exclusividade aos trabalhadores de história no mercado historiográfico, mas de assegurar uma reserva através da qual, no contexto altamente regulamentado das profissões do país, aqueles que são formados em história possam exercer o seu saber (SILVEIRA, 2020).

Uma outra forma de abordar a história pública é como uma manobra desenvolvida para se adaptar às desregulamentações do trabalho envolvendo história. Como dito por Zandonadi (2015), os historiadores acabam por se forçar a trabalhar em empresas que desejam tanto uma melhor gestão de seus acervos quanto uma narração criteriosa de suas trajetórias. Ou seja, se mostra cada vez mais premente a adoção do dialeto empresarial ou uma reformulação dos critérios da avaliação acadêmica, defendendo sua autonomia, ao passo que se precisa lidar com a infusão do neoliberalismo no mercado de história.

Por meio deste entendimento do conceito de História pública, é possível descrever o uso dos meios digitais em História, especificando o termo “História Digital”, que remodelou as metodologias da produção historiográfica, fazendo-se por meio de acervos à distância, dentro de modalidades virtuais. De acordo com Serge Noiret (2015), a história digital organiza a relação entre as tecnologias da rede e a disciplina da História, algo que pode acontecer por meio das plataformas e mídias sociais, contribuindo assim, para uma ampliação do público e para a interação com as culturas e práticas em tendência, ou nos melhores casos, a mediação das esferas profissional e pública dentro do mundo dos historiadores.

Tais modificações nas relações entre os meios de produção, os meios virtuais, e do trabalho, de acordo com as reflexões de Walter Benjamin (2021) acabam por ser demasiadamente aceleradas para poderem se manifestar no imaginário cultural da sociedade, no contemporâneo. As reflexões servem de ponto de partida para compreendermos como a eclosão das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTICs) ou Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), 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).

1.1. Conhecimento científico e novos veículos de comunicação

Esta dinâmica acaba por estimular a utilização das redes sociais para a divulgação do conhecimento científico, porém demonstra a possibilidade preocupante de conceder espaço para concepções negacionistas da história como, por exemplo, a negação do Holocausto e da Ditadura Militar no Brasil (PIVARO; GIROTTI JR., 2022). É possível notar, então, que a História passou por um processo de autoanálise quanto aos princípios que a legitimam enquanto disciplina, ao se evidenciar o questionamento da difusão de informações por meio do intermédio de linguagens midiáticas colidindo com as bases de legitimação da história.

Desta maneira, não se pode menosprezar a relação da história com os NTICs como mera lamentação nostálgica, apresentando uma legítima preocupação com a emergência de tendências revisionistas, ou seja, tendências que relativizam o peso historiográfico de uma série de acontecimentos críticos da afirmação dos direitos humanos como valor fundamental (ROLLEMBERG, CORDEIRO, 2021), já que novas narrativas não comprometidas com a historiografia tradicional acabam ganhando espaço na difusão desses novos meios midiáticos, consolidando uma arena para disputas de narrativas no tempo presente (LUCCHESI, WANDERLEY, 2017). Por outro lado, evidencia-se também um senso conservador sobre como produzir história, desconsiderando oportunidades e vantagens destes meios midiáticos audiovisuais.

De fato, os novos veículos de informação que surgem apresentam grande potencialidade em termos de produções historiográficas modernas, ao mesmo tempo em que impõem ainda maiores desafios ao trabalho do historiador no contexto da história pública. Como dito por Malerba (2017), tais mídias, como o *youtube* ou *instagram* ou *twitter*, possuem uma linguagem acessível e rápida, possuindo uma influência significativa sobre a formação cultural, social e política das pessoas, e tal fato não pode ser ignorado. O *youtube* é um exemplo da cultura participativa, ou seja, um espaço onde os espectadores são ativos na criação (requisitando pautas e assuntos aos canais) e na circulação de conteúdo (compartilhando em outras redes sociais).

Para Cohen e Rosenzweig (2005), uma vantagem destes novos veículos de informação seria a sua maior acessibilidade, por meio de bibliotecas, arquivos e museus online, que não apenas duplicam a quantidade de fontes através das cópias digitais, mas também modificam a experiência de quem consome tal informação. Em tal realidade,

beneficia amplamente o acesso para adolescentes e o público, oferecendo um contato mais instantâneo, o que se mostra ainda mais benéfico para historiadores universitários que apresentam uma capacidade apurada de adequar a busca de acordo com as suas demandas e interesses voltados a conteúdos históricos.

1.2. História Pública e História Digital

Entre outras coisas, a acessibilidade é uma das características da Web que mais aproximam a *Digital History* das práticas de História Pública (*Public History*), ou seja, da história aplicada e dos diversos modos como ela é colocada no mundo. Outro ponto de vantagem dos veículos digitais seria a interatividade destes meios virtuais, considerando então, múltiplas formas de diálogos sociais para além da exclusividade entre profissionais, podendo beneficiar também o contato entre profissionais e não-profissionais, professores e alunos, entre alunos e todas as pessoas que estiverem de alguma maneira refletindo sobre o passado na rede. À título de exemplificação, é notável o potencial dialógico oferecido pelos *feedbacks* via comentários em blogs e sites web afora, sem falar dos fóruns, redes sociais e jogos online. Outra vantagem evidenciada pela escrita descontínua típica dos meios virtuais, é entregue pela hipertextualidade da internet, reforçando ainda mais a nova dinâmica já citada entre autor e leitor, tendo ciência de que a interação do leitor com as fontes poderá ser completamente distinta do que a feita pelo autor ou por um historiador profissional. Dessa forma, abre-se espaço para os leitores colaborarem com a análise do texto, assim finalizando a leitura com uma releitura. Os leitores ficam aptos a colaborar com o texto e se tornam, em certa medida, coautores do mesmo (DECEMBER, 1996). De acordo com Rosenzweig e Brier (1994), tal prática poderá se estender ao mundo das escolas, repercutindo nas atitudes docentes da comunidade historiadora:

[..] a tecnologia computacional pode tornar possível (embora não garanta essa possibilidade) para estudantes e outros leitores ter mais controle sobre sua aprendizagem e para se moverem em seu próprio ritmo, tomando as decisões sobre a direção em que eles querem ir, por quais atalhos querem investigar. Novas tecnologias podem também liberar os professores de alguns dos aspectos mais repetitivos e menos edificantes de ensino e permitir-lhes passar um tempo trabalhando direta e criativamente com os alunos (ROSENZWEIG e BRIER, 1994).

Em contraponto às qualidades destes novos veículos digitais, tal como o *Youtube*, é possível perceber, de acordo com Manuel Castell (2003), que a velocidade da transformação da tecnologia possa ter tornado difícil para a academia seguir com suas pesquisas e chamou atenção para o fato de que “Tirando proveito desse vácuo relativo de investigação, a ideologia e a boataria permearam a compreensão dessa dimensão fundamental das nossas vidas” (CASTELL, 2003). O autor também discute o uso público da produção de história, alertando a necessidade de distinguir história popular da história pública. Sem mencionar a fragilidade e estrutura dos formatos digitais como, por exemplo, quando tentamos buscar uma página na internet, porém elas desaparecem por desativação, ou nos temíveis erros 404 “*page not found*”. Assim sendo, características críticas do formato digital que, junto à sua volatilidade e dinamicidade, implicam em vários problemas de ordem metodológica para o trabalho historiográfico, colocando em questão a “usabilidade” de fontes neste formato (VITALI, 2004:16). Por último, e provavelmente o aspecto mais importante, é a presença da incerteza das fontes dentro destes formatos digitais.

Devido a sua interatividade disponível ao público leitor não-historiador, já mencionado acima, corre-se o risco de qualquer um poder modificar e manipular as fontes, mesmo em comparação às fontes físicas como aquelas feitas de papel. De acordo com Fábio Chang de Almeida (2011),

As fontes “tradicionais” não são mais confiáveis que as fontes digitais. Um documento impresso pode ser falso. Uma fotografia antiga pode ser fraudulenta. Um depoimento oral pode modificar os fatos. É normal para os historiadores trabalhar dentro de campos de possibilidades, utilizando métodos para reduzir as chances de erro. No futuro, é possível que sejam criados mecanismos mais precisos para verificar a autenticidade das fontes digitais. Contudo, enquanto tais procedimentos não se tornarem operacionais, a habilidade e a experiência dos pesquisadores continuarão determinantes na seleção das fontes mais confiáveis (ALMEIDA, 2011, p. 21-22).

Portanto, tal participação, seja nos comentários aos vídeos seja em suas avaliações, torna ferramentas sociais virtuais como o *YouTube* um espaço potente para disputas simbólicas e expressões pessoais, além do fato de que qualquer pessoa está apta a contribuir para a compreensão, produção e difusão do conhecimento histórico sobre o passado. Assim, esses meios midiáticos audiovisuais são uma ferramenta fundamental para a compreensão da história pública, uma vez que abrangem formas de transmissão de informações e aquisição de conhecimentos diversos. Muito mais do que uma mera

diversão para jovens e adultos, constituem novos veículos midiáticos, sociais, culturais, educativos e políticos, tendo potencial significativo na formação e difusão de opinião. Jurandir Malerba (2017) ressalta a necessidade de se debater a existência de indivíduos não profissionais da história como elemento fundamental para o entendimento da democracia hoje em dia, exaltando suas consequências ao ofício do historiador assim como a importância dele, uma vez que o debate, que ocorre na atual historiografia estimula a problematização do papel do historiador frente ao academicismo de seus pares, o qual promove um afastamento do grande público.

Dentre o grande leque de novas tecnologias e interfaces comunicacionais, destacamos neste projeto os videogames, sendo por isso necessário analisar e compreender a relação de tais artefatos lúdicos com o trabalho do historiador que encontra desafios no tempo presente, um tempo em que essas novas tecnologias estão integradas à vivência sociocultural (YIN, 1994; COSTA; SILVA; CARVALHO, 2022). Especificamente, se analisa o impacto sociocultural do game *Assassin's Creed Unity*, lançado em 11 de novembro de 2014, como resultado de uma visão específica a respeito do passado. Mais precisamente o jogo se passa em Paris no período da Revolução Francesa (1789-1794) no final do século XVIII. Em seu enredo fictício decorrido nesse período histórico, o jogo apresenta uma Revolução Francesa polarizada entre os Assassinos e os Templários, e como ambos atuam e se confrontam perante o caos revolucionário e o conflito entre os grupos políticos Girondinos e Jacobinos. Sendo assim, apesar de não ser completamente fidedigna à historiografia clássica, o jogo ainda consegue demonstrar potencial para ser utilizado de maneira frutífera no aprendizado de ambientes pedagógicos. De forma ainda mais específica, considera-se que esta mídia em questão veicula conteúdos relativos à noção revolucionária, carregando noções ideológicas que devem ser consideradas no presente trabalho. Sendo assim, é um processo social coletivo que retorna ao indivíduo.

Revelando então os benefícios e desafios de se compreender o tempo presente, Pierre Lévy (1999) afirma que o termo “novas tecnologias” se mostra grosseiro a real natureza dessas transformações feitas nas atividades polimórficas de grupos humanos que giram em volta de objetos materiais de programas de computador e de dispositivos de comunicação. A natureza dessas transformações seria um processo social em toda sua opacidade, uma atividade dos outros, que retorna para o indivíduo sob a máscara estrangeira, inumana, da técnica. Técnica que surge de um sentimento de estranheza que assim é diminuído pelo senso de inteligência coletiva, um dos principais impulsionadores

da cibercultura. Com isso, surge uma multiplicidade de capacidades, recursos e projetos que se opõem à separação estanque entre as atividades, às compartimentalizações, à opacidade da organização social. Assim, quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem, melhor é o aproveitamento por indivíduos e grupos, reduzindo também a exclusão social ou a destruição humana. Nesse contexto, *Assassin's Creed Unity* apresenta uma tentativa de inteligência coletiva na distribuição e troca por meio cibernético dos conhecimentos historiográficos sobre a Revolução Francesa entre os desenvolvedores e os jogadores que o consomem, apresentando uma comunicação de ambas as partes.

Lévy em seguida relata que, em contraponto aos benefícios participativos e socializantes oferecidos pela cibercultura, ele descreve ativamente esta mutação constante e acelerada, o que então é considerado algo benéfico aos mais dedicados ao uso dos veículos virtuais, que em excesso, poderiam vir a ser um veneno para os que pouco usam. Essa dinâmica decorre da natureza da cibercultura de estar em constante mudança tecno-social em uma velocidade extraordinária, fazendo com que até os mais atualizados com as mudanças apresentem dificuldade em acompanhar, o que torna ainda mais necessária a participação ativa na cibercultura, se não quisermos ficar para trás. Assim, tende-se a excluir de maneira mais radical aqueles que não entraram no ciclo positivo da alteração, de sua compreensão e apropriação, contudo cada um acaba por possuir níveis diferentes de capacidade de acompanhamento das evoluções tecnológicas. Deve-se ter consciência que apesar de que o crescimento do ciberespaço não necessariamente determina o crescimento da inteligência coletiva, somente oferece um ambiente oportuno para o seu desenvolvimento. Sendo que podemos encontrar na internet redes digitais que propiciam estresse pela comunicação e pelo trabalho diante da tela, entre outros problemas (Lévy, 1999).

A partir dos processos coletivos e vantagens e desvantagens da cibercultura, compreendemos o quão diferente é o processo de formação do conhecimento na era digital, pois existe uma reverberação entre as mudanças dos meios técnicos de produção das informações e a maneira como as pessoas se comunicam. Estes novos contornos concedidos 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. Seguindo esta linha de pensamento, Jaime Woodcock (2020) sugere, em sua obra “Marx vai ao

Fliperama”, que 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).

Com base na tese de especificidade dos games feita por Woodcock, Fornaciari (2016) aponta para o fato de que as gerações nascidas em 70 e 80 possuem como característica uma relação cultural estreita com os videogames. Dessa forma, quando chegaram ao cenário universitário nos anos 90, foi inevitável a consolidação do estudo acadêmico dos jogos. Como consequência, na virada do século, já era possível encontrar bases acadêmicas bem estruturadas sobre o assunto, sendo nomeado adequadamente de *games studies*.

É nesse contexto que surge o primeiro embate desse novo campo: a dinâmica entre ludologia e narratologia. Mesmo com esses avanços é nítido que as muitas questões vindas dos trabalhos dos estudiosos em *games studies* vêm a ser importantes para historiografia voltada a esta mídia (FORNACIARI, 2016). Dentro desse embate entre ludologia e narratologia, enquanto os ludólogos se focavam primeiramente nas características específicas dos videogames, como suas regras e capacidades de entretenimento, eles evitavam analisá-los através de teorias de outros campos. Por outro lado, os narratólogos estudavam as narrativas nos jogos, como eram estruturadas e funcionavam em relação a outros campos da sociedade.

A narratologia, como explícito no nome, é a vertente que se foca na narrativa do jogo. Sua intenção principal é a aplicação do conhecimento literário e linguístico na análise do jogo, tendo assim os teóricos desta área se dedicado à capacidade do jogo em contar histórias. A narrativa estaria ligada aos acontecimentos que têm lugar durante o jogo, em interpretações que muitas vezes evocam a relação entre autor, narrador e leitor para tratar da experiência de jogo. Por outro lado, a ludologia envolve análise das atividades e tarefas estabelecidas de forma obrigatória ou de forma opcional, e suas formas de jogabilidade (FRAGOSO; AMARO, 2018).

Apesar da semelhança com o encaminhamento narrativo, a ludologia se diferencia pelo caráter ativo do jogo: a vitória ou derrota depende das ações do jogador, e não (ou, pelo menos, não apenas) do autor do jogo. Parafraseando Frasca (1999), o jogo é um conjunto de possibilidades, enquanto a narrativa é um conjunto de ações em cadeia. Através de um olhar externo, a diferença entre um jogo e uma narrativa pode vir a parecer pequena, mas para aqueles que jogam os games, as diferenças são bastante evidentes, pois

ele sabe que o final é dependente das suas ações, e se optar por não as executar, não haverá sessão, nem mesmo jogo, enquanto um filme, por exemplo, continua sendo o mesmo, independente de estar sendo assistido. Esta análise diferenciada entre ludologia e narratologia acaba por encontrar resistência, sendo que áreas humanidades haviam ignorado os jogos pois estes conteriam sinais de “baixa cultura” (FRAGOSO; AMARO, 2018).

Gonzalo Frasca (2003) afirma que até os primeiros anos do século XXI, a perspectiva dos *games studies* era de aproximar os instrumentos lúdicos, especificamente os videogames, dos instrumentos narratológicos, analisando-os como ferramentas usadas pela narratologia em outras mídias. Desde o início dos *games studies*, diversos pesquisadores, incluindo o próprio Frasca e outros, apresentaram pontos de vistas diferentes sobre o uso de análises narratológicas nos games, que variaram desde relevar a importância do campo de estudo da narrativa dos jogos, negar seus status como história ou narrativa, até aqueles que percebem história e narrativa como elementos fundamentais na estrutura de um game. Contudo todos possuem uma base comum, existindo a necessidade de entender os games em suas características específicas, o que acabou por fomentar a posição dos *games studies* como um campo de estudo independente, ao invés de uma extensão de múltiplas disciplinas. Assim muitos ludólogos acusavam os narratólogos de “colonialismo” perante as análises e estudos sobre os jogos. Ao mesmo tempo, existem ludólogos que demonstram uma postura de oposição supostamente equivocada sobre a narratologia: a ideia de que os narratólogos não veem diferença entre jogos e histórias. Porém tal noção é possível de ser refutada, como mencionado por Murray (2015), já que existem elementos de história nos jogos e vice-versa, e que o narratólogo reduz o game a um subtipo de narrativa, portanto, uma criação dos especialistas em ludologia que almejam apresentar independência perante os especialistas em narratologia e aos outros campos de estudo com presenças “colonialistas”. A partir dessa postura de acusação e distanciamento, todo este debate pode ser atribuído a uma dificuldade de se definir o que é narrativa. Desta maneira, Murray e Frasca insistem na possibilidade de coexistência entre a ludologia e a narratologia, contribuindo para melhor compreensão dos jogos (FORNACIARI, 2016).

Para Murray, os *games studies* são “um quebra-cabeça multidimensional e aberto que todos estamos tentando solucionar de forma cooperativa” (MURRAY, 2006). Adicionalmente, para Frasca, *games studies* apresenta conceitos básicos que “podem ser usados juntamente à narratologia para entender os videogames” (FRASCA, 2003). Diante

destas afirmações, a conclusão na qual podemos chegar talvez seja a disponibilidade de consideração a todas as perspectivas em análise sobre o videogame, oferecendo condições de admitir as características únicas de suas possibilidades narrativísticas. Embora seja cabível optar por uma análise ao invés de outra, isto seria inapropriado se o objetivo do estudo fosse entender o videogame como um todo. Destarte, com o entendimento dos dois tipos de análises sobre os videogames, a presente monografia visa entender a representação historiográfica no videogame *Assassin's Creed Unity* com bases dialógicas entre narratologia e ludologia, sem diminuir qualquer uma das duas vertentes. Ou seja, levar em consideração igualmente a narrativa lúdica/ficcional e como as atividades oferecidas pelo jogo através da jogabilidade implementada na simulação da representatividade histórica, entendendo as limitações mútuas impostas por cada uma, bem como as possibilidades oferecidas da interação entre as duas.

Nesse sentido, de acordo com Fornaciari: “Limitar-se a escolher entre uma ou outra abordagem é viável e válido, mas para compreender um game enquanto uma obra completa, portadora de significados políticos e ideológicos, creio que esse não seria o caminho mais apropriado” (FORNACIARI, 2016). As vantagens concedidas por esta “convergência midiática” das duas áreas metodológicas são que os games das últimas gerações, que cada vez mais passam a possuir narrativas aprofundadas, possibilitam tais enredos devido à polidez tecnológica, gráficos em 3D cada vez melhores, além, é claro, da criação de softwares e processadores. Por conta dessas novas capacidade de processamento, dentro da narrativa predeterminada no jogo pelos desenvolvedores, a interatividade disponibilizada ao “jogador-usuário” permite a exploração e interação com os elementos históricos oferecidos na simulação, sejam personagens, objetos, locais ou conhecimentos (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p.17). Como citado por Murray (2006) na sua análise do livro “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”, por Espen Aarseth (1997), os games poderiam vir a ser considerados textos ergódicos, leituras não convencionais que exigem a interatividade física do leitor/espectador/jogador com o texto, por exemplo, como o apertar de botões em um “game pad”. A esse respeito, ela segue dizendo: “são textos abertos e dinâmicos onde o leitor deve realizar ações específicas para gerar uma sequência literária, que pode variar para cada leitura” (MURRAY, 2006, p. 4). Esse tipo de narrativa virtual retira o então leitor da posição de espectador, de observador impotente, para a posição de jogador, coautor da leitura. Como tal, seria então responsável pela representatividade histórica encontrada na experiência particularizada a cada jogador com base nas escolhas que fizer. Tendo dimensão dos

estudos em torno de umas das tecnologias midiáticas tomando terreno na área acadêmica, faz-se necessário a análise do conteúdo histórico então construído.

1.3. Mudança na Historiografia e Utilização didática dos videogames

Em perspectiva da situação da História Pública dentro da história digital, que apresenta consequências do desenvolvimento de inteligência coletiva no ciberespaço proporcionado pelas novas tecnologias e interfaces comunicacionais, se vê uma gradual e intensa mudança na produção historiográfica, como ela pode alcançar um público maior e que o agrade. Nesse sentido, coloca-se como um bom exemplo a criação da modalidade educativa do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), que não é limitada pela narrativa ficcional, mas ampliada para o uso de aprendizagem escolar. Ao invés de jogar o jogo por lazer no espírito lúdico, você joga na pura função contemplativa do período histórico. Essa modalidade se chama *Discovery Tour*. Em reportagem do jornal *The Guardian* em 27 de março de 2018, é ressaltado o grande número de acadêmicos renomados envolvidos no projeto devido ao objetivo da franquia em trazer uma experiência “realista”, do ponto de vista histórico-arqueológico e mesmo linguístico, para os jogadores.

O início desta inclusão das esferas acadêmicas em projetos lúdicos digitais retrocede às últimas décadas do século XX. De acordo com Bello e Vasconcelos (2017), os videogames foram configurados como setor cada vez mais crescente dentro da Indústria Cultural, auxiliando e disputando a constituição de certos imaginários sobre diversos momentos do passado com os meios tradicionais, como as instituições escolares. Sendo que a noção tempo-histórica tendo passado por uma aceleração nos lares domésticos por meio da exposição veículos de comunicação como as televisões, contribuindo para a industrialização dos imaginários, através da constância de múltiplos sons, luzes e movimentos do espaço fabril, do trânsito e da cidade como um todo. Muitos pesquisadores se viram forçados a reconhecer os veículos virtuais/digitais como objetos de conhecimento. As possibilidades de análise são imensas e há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico. Porém se limitássemos somente a televisão e cinema, estaríamos ignorando o potencial de propagação de conteúdos históricos dos videogames desde a década de 1990 e isso, hoje em dia, já impacta significativamente a compreensão histórica em nosso tempo. Em comparação aos outros formatos como cinema, o que torna os games um formato bastante particular

é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade.

Neste contexto, diversas franquias de videogames como as séries *Oregon Trail*, *Assassin's Creed*, *Civilization*, *God of War* e *Call of Duty* apresentam a história por meio de narrativas, personagens, mundos interativos virtualmente construídos, e diferentes formas de “jogabilidade”. Dentro destes pilares essenciais nas simulações regradas dos videogames, é possível encontrar apelo graças a capacidade de agência (de ação) concedida aos jogadores, de poder ter impacto na simulação e interações com os elementos e personagens. Essa agência poderia ser definida como “a sensação de poder que advém da capacidade de realizar ações no mundo cujos efeitos se relacionam com a intenção do jogador” (Mateas 2004, p. 21), também podendo se referir às múltiplas oportunidades para o jogador tomar escolhas de ação dentro das regras do jogo e a capacidades de processamento do hardware. Nesta série de ações, são exigidos dos jogadores aptidões como ler, assistir, ouvir e participar, e a partir delas se molda dois tipos entre as atividades que os jogos historiográficos podem oferecer, os de “*ler*” e os de “*fazer*”. As atividades que envolvem *ler* e contemplar envolvem a absorção das representações históricas, sejam diálogos, montagens cinematográficas, localizações ou documentos. Dessa forma, acaba por abrigar semelhanças com atividades que envolvem outras formas mais convencionais de história, como livros, romances, documentários, filmes e até exposições em museus. As atividades que envolvem *fazer* são voltadas na interação com as regras e capacidades do mundo virtual do jogo, esperando um maior nível de envolvimento ativo da audiência, e esse *fazer* podendo ser, em grande parte, lúdico, como fazer missões sobre situações a base da narrativa ficcional da franquia (GALLOWAY, 2006, p. 105).

Em consideração desta divisão das atividades oferecidas nos games, é possível chegar no raciocínio de que o *fazer*, dependendo das escolhas do jogador, pode vir a afetar a representatividade do conteúdo histórico. Por exemplo, a sequência de atividades que jogador optar por realizar poderia acabar negligenciando certas representações, sejam personagens históricos, eventos históricos ou localizações baseadas na realidade dentro da simulação. Em outras palavras, a representação é parcialmente decidida pelo *fazer*; assim também afeta o *ler* do conteúdo do jogo, já que sua jogabilidade pode afetar o que ocorre e o que está presente dentro da representação do jogo que eles podem *ler*.

Podendo ter o *Unity* como exemplo, além da campanha da história principal, existem missões secundárias chamadas “Histórias de Paris”, no qual o jogador, ao aceitar

essas missões, em muitas delas interagirá com objetos, localizações ou até personagens de relevância na historiografia da Revolução Francesa. Contudo dependendo em que ano da Revolução Francesa você estiver situado durante a campanha, a presença desses objetos, localizações e personagens pode vir a se apresentar de modo anacrônico. Como exemplo, podemos citar a missão envolvendo o inventor da guilhotina Joseph-Ignace Guillotin, que teria proposto a invenção do mecanismo em 10 de outubro de 1789 e consequentemente sido alvo de críticas e deboche. No mesmo ano que a missão ocorre, porém o protagonista Arno viria a se tornar um Assassino ativo em campo somente em 1791. Portanto é possível perceber que o jogo não se detém de forma fiel à temporalidade de muitos dos acontecimentos reservados às missões secundárias.

Nesse sentido, é necessário usar um olhar separado entre as atividades de *ler* e de *fazer*, o que permite identificar atividades mais associadas às formas mais antigas de historiografia, como livros e documentos físicos, dos formatos mais modernos como os videogames. Sendo os videogames com maior relevância, permite se focar no fato dos jogos poderem ser tanto representações históricas para leitura quanto sistemas para fazer história, feita dentro da narrativa lúdica e ações do jogador. É este fato que faz os videogames uma forma inovadora e interessante de história, estimulando o *ler* e o *fazer*, e como ambos os tipos podendo potencialmente afetar um ao outro, devendo afetar também a história produzida através da jogabilidade, produzindo uma estrutura narrativa bastante inusitada e possuindo uma multiplicidade narrativa inerente à capacidade de *ler* e *fazer* dos videogames. Dessa maneira, a autoria da história acaba por ser compartilhada, ser produzida pelo historiador-produtor e pelo jogador. O primeiro determina a natureza e os componentes do espaço da história e o último determina quais narrativas são eventualmente contadas dentro dele, configurando-as dentro das limitações estabelecidas por esses componentes. Por meio do jogo, narrativas históricas podem ser simultaneamente produzidas e recebidas de forma emergente pelos jogadores dentro de uma manifestação digital mais aberta do que o espaço tradicional da história do historiador, se tornando um espaço de jogar história, um “fliperama de história”. É deveras complexo determinar o quanto a configuração-produtiva influencia o fliperama de história do jogador, dependendo das estruturas do jogo em particular, mas isso ocorre em todos os videogames históricos em maior ou menor grau. Importante, tal processo pode, portanto, significar a produção de narrativas históricas vastamente divergentes dentro do mesmo espaço de história (CHAPMAN, 2016, p.31-4).

Com base na análise das características dos videogames como mídia audiovisual vista até agora, encontra-se em conclusão de que existem múltiplas interpretações a respeito da Revolução Francesa. Por consequência desta multiplicidade, as narrativas históricas sobre o período reverberam na sociedade e são apropriadas também por aqueles que não são historiadores formados no mundo acadêmico universitário, mas que se utilizam da História em seu cotidiano para fins diversos, incluindo estúdios desenvolvedores de videogames bilionários, incluindo o estúdio desenvolvedor do *Assassin's Creed Unity*, a Ubisoft, em específico, a filial de Montreal. Ciente da utilidade da história no meio público digital, podemos tecer alguns questionamentos a respeito do título *Assassin's Creed Unity*, como por exemplo, sobre a natureza do debate historiográfico presente na narrativa implementada nesta versão. Entende-se que por mais que seja um título com intuito de ser uma produção mercadológica voltada para o entretenimento, o *Unity* dialoga e torna o passado midiático. Em percepção da jogabilidade e o intuito mercadológico por trás do jogo, temos que levar em consideração a proposta sobre a utilidade pedagógica dos videogames, considerando a possibilidade dos jogos se tornarem recursos didático pedagógicos positivos. Em base do trabalho do professor de história Artur Peixoto (2016) sobre a utilidade docente dos games, se faz evidente a necessidade de um mínimo conhecimento prévio sobre as especificidades tecnológicas e de jogabilidade, para assim saber extrair melhor do jogo adaptado para o uso educativo.

Capítulo II – Ideologia e revisionismos historiográficos à serviço do jogo Assassin's Creed Unity no contexto da Revolução Francesa

Seguindo a discussão a respeito do poder de representação audiovisual dos videogames na utilização pedagógica, ou seja, em sala de aula, tornou-se possível perceber que, mesmo contendo especificidades entre si, as diferentes tecnologias de informação e comunicação da era digital promovem uma midiatização da história que contribui em grande parte para a sedimentação de uma lógica de interpretação do passado. De acordo com o filósofo alemão Theodor Adorno, normalmente se veiculam as impressões liberais da História. Segundo o autor, os produtores, “oferecem incansavelmente ao seu público uma enxurrada de ‘mensagens’, explícitas e implícitas” (2020, p.224). Contudo, leva-se em conta que sua análise sobre transmissão de mensagens foi desenvolvida em uma época diferente da qual nos situamos com uso de novas tecnologias de mídia audiovisual muito mais avançadas e imersivas. O presente capítulo pretende apresentar algumas das diversas ideologias por trás das análises historiográficas do período da Revolução Francesa, fornecendo bases de interpretação das concepções historiográficas e ideológicas que residem no jogo Assassin's Creed Unity.

2.1. Peso ideológico em materiais históricos

Em análise dos programas de televisão e cinema na década de 1950, os autores Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa, Savyo Enrico Rodrigues Alves, José Loures (2023) afirmam que a transmissão de “mensagens” inseridas implícita e explicitamente buscam estabilizar o estado das coisas, em outras palavras, o *status quo*. Similarmente, os videogames também são produzidos dentro de uma corrente ideológica atualmente existente. Os autores dizem: “[...] por mais despretensiosos que pareçam, carregam em si a capacidade de reverberar uma maneira específica de ver o mundo” (COSTA, ALVES, LOURE 2023, p.234).

O título, *Assassin's Creed Unity*, foi lançado em 2014, tendo a Revolução Francesa como cenário histórico de sua narrativa. Em seu enredo, o jogo apresenta uma

Revolução polarizada entre os Templários que a transformam em uma revolta violenta, apoiando os jacobinos radicais – e os Assassinos, que se colocam ao lado dos Girondinos moderados e dos Jacobinos moderados até sua transição para a postura mais extremista e violenta. A história segue Arno Victor Dorian e os seus companheiros assassinos e o amor de sua vida Elise, uma templária, nos seus esforços para expor os poderes por detrás da Revolução. Neste enredo, a opção em desenvolver o jogo abrangendo este período pode ser atribuída à presença de extrema turbulência política, social e cultural que derrubou os alicerces da civilização ocidental que existiu até aquele momento, ocorrendo com base em extrema violência no seu dia a dia. Como ressalta o historiador francês Michel Vovelle (2012, p.1), seu peso político e ideológico se dá pela subversão de toda uma estrutura política, institucional e social secular, o Antigo Regime, em um espaço de tempo consideravelmente curto. Em menos de dez anos, ocorre a adesão de novas dinâmicas de classes e governamentais, bem como a instauração da monarquia constitucional, a subida jacobina ao poder, e a ascensão da classe burguesa na sociedade. Dessa maneira, em seus êxitos e fracassos, a experiência revolucionária, iniciada em 1789, permanece sendo uma das mais fascinantes, por nos proporcionar a possibilidade de sonhos, com os quais ainda vivemos, como dito na frase icônica: “Liberdade, Igualdade, Fraternidade”.

Como esperado de uma análise histórica, nota-se um peso ideológico além do estudo factual. No entendimento das camadas ideológicas das diversas pesquisas historiográficas sobre a Revolução Francesa, duas determinadas práticas se mostram presentes. Sendo elas a de releituras, para então encontrar aspectos das escritas que não foram percebidas na primeira leitura, e se apresentam também os revisionismos, que tendem a mudar o sentido ou impacto do acontecimento histórico. Esta segunda série de atitudes pode ser encontrada nas construções historiográficas formuladas para os grupos políticos ou até mesmo por intelectuais individuais. Cabe nos adentrarmos, antes de falarmos das ideologias por trás das diferentes análises historiográficas, como detalham Denise Rollemberg e Janaina Martins Cordeiro (2021), da necessidade de mencionar um importante aspecto do revisionismo, sendo a sua diferenciação com a concepção negacionista. O termo, contudo, adquiriu, no século passado, múltiplos significados, e a tendência foi vista de forma pejorativa, associada a uma crítica a disputas políticas e ideológicas que ocorriam até mesmo dentro do ambiente universitário e intelectual. Como afirma, “[...] ora se aproximando e se fundindo com a ideia de *negação*” (ROLLEMBERG; CORDEIRO, 2021b p.60).

Caroline Bauer (2018, p.195-203), afirma que o Negacionismo procura negar a presença de aspectos chaves de uma leitura histórica com fatos já comprovados. Por outro lado, o revisionismo, sendo um termo utilizado para uma prática comum dentro da disciplina de História, tem o objetivo de reavaliar novos materiais utilizados ou diferentes referências e análises metodológicas.

É o que faz, por exemplo, Pierre Vidal-Naquet cujo artigo da década de 1980 especifica a utilização do termo “revisionismo”, no sentido absoluto da palavra, para referenciar a doutrina segundo a qual o genocídio praticado pela Alemanha nazista contra judeus e ciganos, não apenas não teria existido, como não passaria de um mito, fabulação ou fraude. Assim, deixa claro a existência de revisionismos relativos. Naquet diz:

Os primeiros “revisionistas” modernos foram, na França, os partidários da “revisão” do processo de Alfred Dreyfus (1894), mas a palavra foi muito rapidamente apropriada pelos seus adversários e essa mudança de sentido deve ser considerada sintomática. A palavra ganhou em seguida um sentido tanto positivo como negativo, implicando sempre a crítica a uma ortodoxia dominante (1985 p.103-132).

O trabalho de Rollemberg e Cordeiro aborda o tema e questiona: “Se são conceitos distintos, quais as relações entre revisionismo e negacionismo que estimulam tal confusão? Como e sob que sentidos revisionismo passou a ser confundido com a ideia de “negacionismo”?” (ROLLEMBERG; CORDEIRO, 2021b p.61). Embora pareça complexo, algo é claro: o revisionismo é esclarecedor e indispensável na produção do conhecimento histórico, enquanto o negacionismo é obscurantista, por implicar na própria negação da História. Com este esclarecimento, cabe entender o conceito de ideologia, conceito que o crítico literário Terry Eagleton afirma indicar diversos significados, sem existir uma única definição. “E isso não porque as pessoas que trabalham nessa área sejam notáveis por sua pouca inteligência, mas porque o termo “ideologia” tem toda uma série de significados convenientes, nem todos compatíveis entre si” (2019, p.2) É necessário, portanto, estabelecer compreensão sobre qual maneira a palavra “ideologia” é utilizada pelo senso comum, pois, à base do texto Jesus Raineri, “Sobre o conceito de ideologia”, as ações com base em ideologias estão presentes em quase todas as esferas da vida cotidiana. Dessa forma, para o estudo atual da franquia e de sua difusão midiática, um conceito de “ideologia” produtor seria a produção de valores condicionantes para o convívio social, conceito esse que, ironicamente, expressa a luta por liberdade do Assassinos dentro do jogo.

2.2. Onda socialista

O entendimento necessário das interpretações ideológicas a respeito da Revolução Francesa, é o primeiro passo para então desenvolver uma análise sobre a narrativa do *Assassin's Creed Unity*, em relação às vertentes historiográficas vistas há pouco. Assim, quais conclusões poderíamos extrair destas comparações sobre a perspectiva historiográfica que o jogo quer mostrar de maneira implícita para o jogador? Esse é um esforço que será feito no próximo capítulo. Para essa tendência, voltada à releitura, a Revolução Francesa, que muitas vezes é apresentada como um ponto de partida para a evolução democrática, parece não se inscrever como recurso historicamente ideológico capaz de motivar a sua superação dos regimes atuais, na visão de ter sido um movimento de proeminência “burguesa”, o que acabaria por retirar a sua capacidade de motivar o objetivo de mudança no mundo, colocando-a junto aos elementos a serem superados. Contrapõe-se, portanto, ao fato dela ser considerada, em muitas pesquisas e análises, o estopim da evolução da democracia ocidental, e que teria fomentado a expectativa, seja considerada realista ou não, de uma mudança benéfica para a sociedade. Por esta análise retrospectiva feita para entender o avanço socialista, muitas pesquisas carregam uma ideologia jacobinista e marxista, sendo que essa historiografia privilegia uma lógica social para o impacto da revolução na sociedade.

Decerto, diversos autores fazem referência a esse período politicamente turbulento como uma “Revolução burguesa com apoio das massas populares”. Como dito por Albert Soubol (1968, p.256), o período destruiu a estrutura da monarquia absolutista e o domínio aristocrático nobiliárquico e da sociedade de ordem, abrindo caminho para a modernidade democrática (VOVELLE, 2012^a p.265). Nesse contexto, muitos pensadores herdaram a interpretação socialista e marxista sobre a Revolução, afirmando como o Terceiro Estado derrubou a Monarquia Absolutista, e permitiu a ascensão capitalista.

Da vertente socialista, é possível identificar uma linhagem de diversos pesquisadores. Jules Michelet que, em *Histoire de la Révolution*, de 1847 celebra a “revolução popular” e as ideias jacobinas, mas não o Terror. Assim, afirma o entendimento do jacobinismo ter ocorrido em três diferentes fases: o de Barnave, o jacobinismo híbrido de Robespierre e o de Brissot e, por fim, o jacobinismo em que

predominou Robespierre. Michelet demarca essa divisão: a primeira fase seria um jacobinismo primitivo, parlamentar e nobiliário, a segunda seria um misto no qual Robespierre obteve ascensão política, e a última fase foi de 93 com Robespierre tomando a liderança da Assembleia. Fica, assim, evidente, ter sido essa última fase, aquela que relacionou fortemente o jacobinismo, na visão popular, com a fase do Terror (OLIVEIRA, 2007 p.202).

Ainda no século XIX, Louis Blanc, líder de cunho socialista ativo durante a monarquia francesa da família Orléans (1830-1848), em obra com o mesmo título, engrandeceu o jacobinismo e reafirmou a consideração de suas tendências socialistas, sem tratar, entretanto, de assuntos de natureza socioeconômica. Uma história no campo da esquerda, certamente, mas exclusivamente política e social. O pesquisador Jesus Gonzalez Amuchastegui (1989) faz uma análise entre o socialismo e jacobinismo, baseado nas obras escritas por Louis Blanc, pregando uma fusão da democracia jacobina e do socialismo cooperativo, e afirmando que só assim uma república funcionaria de forma efetiva. Com isso, considera-se uma noção de fraternidade entre os trabalhadores em prol do bem coletivo comum. Em reforço, Amuchastegui afirma:

[...] como consequência da aproximação entre jacobinos e trabalhadores, o republicanismo sofre uma evolução decisiva, colocando a questão social no primeiro plano das suas preocupações, enquanto os trabalhadores gradualmente se convencem da necessidade da reforma política e da excelência da República e do sufrágio universal (Amuchastegui, 1989 p.137).

Jean Jaurès, intelectual, parlamentar socialista e pacifista, em “História socialista da Revolução Francesa” (1901), destaca a miséria do trabalho agrícola e urbano ao relacionar a história social com os princípios revolucionários das “classes médias”, classificando a Revolução como burguesa e democrática. Com isso, fazia-se o esforço de relacionar os fatos econômicos e os ideais revolucionários. Ele realiza um desdobramento dos conflitos sucessivos entre os diferentes grupos sociais nos anos que se seguiram, à base da interação entre a política revolucionária e a crise social e econômica que ocorria durante a revolução. João Tristan Vargas (2011) explicita o pedido de empreiteiros por medidas para reprimir movimento de carpinteiros que se dava na ocasião de discussão da Lei Chapelier, que limitava a organização dos trabalhadores. Jaurès destaca o caráter de classe desta, nascida, para atender aos interesses dos empreiteiros. O autor afirma, ainda, a intenção da “grande burguesia dos empreendedores [entrepreneurs]” em impedir o

maior agrupamento proletário (Vargas, 2011 p.223). Conclui, também, que era em meio a uma primeira luta entre assalariados e capitalistas, que a Constituinte se pronunciava pela lei. Assim, é mostrada uma revisão preliminar, porém gradual, da situação econômica em que as classes estratificadas da sociedade, sejam os camponeses, trabalhadores, pequena e grande burguesia, nobreza, nobreza da corte, viviam em 1789. Com vitória da burguesia revolucionária, utilizaram a força proletária contra o absolutismo real, mas os trabalhadores, apesar de seu papel decisivo durante os eventos, eram apenas um poder subordinado. “Às vezes, eles inspiravam verdadeiro horror na burguesia, mas como não tinham uma visão radicalmente diferente da sociedade, o proletariado essencialmente trabalhava para eles” (JAURÈS 2015 p.2).

Por fim, Albert Mathiez, fundador da Société des Études Robespierristes, em publicação de 1922 (“Révolution Française”), desaprovava a venalidade e os objetivos exclusivamente políticos de Danton, muito em oposição a Robespierre, a quem Mathiez considera “incorrupível”, cuja política, visava a repartição da riqueza. Sua idolatria a Robespierre era tanta ao ponto de afirmar que a Revolução acabou com a sua morte e com ele “mataram, por um século, a República democrática” (MATHIEZ, s./d, p. 248). Mathiez fez paralelos entre as revoluções francesa e russa, destacando o grande apoio entre a cidade e o meio urbano, de onde retirou “sua origem e sua força” (MATHIEZ, 1920, p. 5). Em sua perspectiva, ambas foram guiadas por trajetórias passadas, consequentes aos acontecimentos presenciados (Areco, 2018 p.51). Por fim, cabe mencionar as ideias de manipulação difundidas por Albert Soboul em seu livro “La Révolution française, 1789-1799” (1948), que concebe a orquestração das massas pela burguesia, derrubando o líder Robespierre no processo de radicalização.

2.3. Revisionismo dos Anos 70

Após décadas sendo a visão socialista concebida como a mais aceita na historiografia, na década de 1970, surgiu uma onda revisionista que seguia os passos de François Furet, Alfred Cobban e George V. Taylor no quesito questionar a interpretação social da Revolução, contra esta hegemonia socialista na compreensão da Revolução Francesa, a luta de classes entre burguesia e nobreza e na ruptura do processo revolucionário. Soboul, em 1974, desqualificou os dois revisionistas, assim como outros críticos liberais da interpretação marxista da “revolução burguesa” (Louvrier, 2008 p.151-176). Contudo, cabe ressaltar que não significou uma substituição na utilização das

fontes, aos fatos, à imersão nas mesmas ou sua revisão mais direta. Em seu lugar, propuseram uma historiografia na qual se prioriza mais “aquilo que foi pensado” sobre a Revolução do que “aquilo que ocorreu” na Revolução. Em outras palavras, deu-se maior foco nos debates políticos e ideológicos estabelecidos em torno da Revolução ao invés de se focar nas ações que perpetuaram na Revolução (Agulhon, 1993, p. 717).

Compreendendo a historiografia destes pesquisadores, percebe-se um detalhe específico desta onda “revisionista”: a presença da política, ideologia e da cultura como noções condicionantes da abordagem do historiador sobre a Revolução, estabelecendo-se o conceito de *cultura política*. O historiador Colin Lucas (1994) ressalta que na versão mais pura da noção de cultura política para a interpretação sobre Revolução, existe somente o político. Mais detalhadamente, ele diz que se define “essencialmente como um conjunto de discursos, de práticas simbólicas e de jogos institucionais pelos quais a natureza do projeto revolucionário, sua legitimidade e seus valores cívicos vêm a ser definidos” (LUCAS, 1994, p. 13-14).

François Furet, um dos estudiosos mais polêmicos da Revolução Francesa, ao mesmo tempo que um de seus críticos mais ferozes, lançou junto a Denis Richet o livro “A história da Revolução Francesa”, que demonstra uma abordagem mais tradicional sobre a Revolução. Nesse livro, se encontra “espaço para o conflito, a sociedade e o Estado” (FLORENZANO, 1995, p. 96). Contudo, a sua abordagem sofreu uma severa mudança, particularmente a partir da publicação do seu livro posterior, “Pensando a Revolução Francesa” (1977), que ataca a chamada Historiografia Clássica. Dessa crítica, criou-se o questionamento sobre a “interpretação social da Revolução Francesa”. No entanto, além desta crítica, abandonou-se também a noção tradicional de política. Como dito por Josemar Machado de Oliveira (2021): “O Terror, o governo revolucionário, o papel dos *sans-culottes*, tudo isto passou a ser esclarecido discursivamente. Tudo que remetia ao contingente, à relação do que se discursa e seu contexto histórico, às circunstâncias históricas foi colocado de lado” (OLIVEIRA, 2021 p.134).

Alfred Cobban (1955) refutou o peso social da Revolução Francesa, se estendendo desde alegar que a França já não era uma sociedade feudal antes de 1789 até a presença das ideologias capitalista e socialista. Sua análise, desenvolvida em meados da década de 1950, critica em específico Georges Lefebvre (1947), que na época era a maior referência sobre a Revolução Francesa, afirmando que “ao invés do “triunfo consciente de um sujeito classe”, “a revolução burguesa é melhor entendida como

forneecedora de uma estrutura legal e política dentro da qual o capitalismo industrial poderia se desenvolver” (WOLFREYS, 2007, p. 57).

Seguindo essa linha, o professor de história George V. Taylor (1967, p.469) critica o peso social da Revolução Francesa, avalia o modelo de uma revolução burguesa, com questões econômicas, sociais, políticas e até intelectuais. Fazendo questionamento da divisão entre aqueles a favor e contra a revolução, compreendendo a definição do termo “burguês” e a distinção da economia e riqueza capitalista e não capitalista.

A economia não capitalista era majoritariamente aristocrática, baseada na compra e venda de terras e de outros tipos de propriedades, havendo a prática de senhoria, a partir de taxas e monopólio. Em direito dos sobreviventes do feudo, podia ser adquirida por não nobres e, conseqüentemente, a predileção pela terra penetrou em todos os níveis da sociedade francesa. Um estudo dos historiadores Michel Vovelle e Daniel Roche (1959) mostra que a denominação “burguês” sumiu de registros durante a revolução, e as pessoas sob o antigo regime listadas como tal reapareceram como rentistas e proprietários, “demonstrando mais apropriadamente que antes da Revolução o grupo fiscal chamado burguês era não capitalista” (TAYLOR, 1967 p.474).

Ciente dessa noção, cabe salientar também que essa corrente revisionista se dividiu em dois campos, um campo com interpretação materialista, e uma outra idealista (DAVIDSON, 2012 p.361a). Essa interpretação ressalta o pouco impacto do processo revolucionário na vida das camadas camponesas, sua impermeabilidade às novas noções do Iluminismo e, acima de tudo, sua violência explosiva. Donald Sutherland descreve a maneira do estado pós-revolucionário pelo “vasto peso da antiga França camponesa”, que “se impôs ao governo, às custas de muitos dos ideais de 1789” (SUTHERLAND, 1985 p.140, 442). Para o autor, a revolução foi uma perturbação superficial sem sentido eventualmente acalmada pela inatividade camponesa.

A interpretação idealista iniciada por Furet, como mencionado anteriormente, resumida mais apropriadamente por Mona Ozouf (1989), excluía qualquer interpretação social do processo revolucionário, e, assim, enfatiza o desenvolvimento de uma nova cultura política de intelectuais desenraizados que aparentemente levou ao terror. Para Ozouf, existia apenas o pensamento, e segundo David Bell (2004), os revisionistas apresentaram a “incapacidade em identificar “um grupo social ‘burguês’ que possua uma relação distinta com os meios de produção” ou “um grupo unido por uma afirmação comum de identidade ‘burguesa’ em 1789” (DAVIDSON 2012, p. 361b).

2.4. Ideologia e significado de Revolução

O debate em torno da representação ideológica e a distribuição de conhecimento historiográfico dentro dos *games*, bem como a operacionalização do conceito de “Revolução” no jogo *Assassin's Creed Unity*, exige a necessidade de uma revisão bibliográfica extensa em mídias digital e física, reunindo a visão de autores e historiadores sobre o conceito de revolução. Tais estudos sobre o conceito de revolução acabam por se concentrar nas revoluções ocorridas no século XVIII, em especial a Revolução Francesa, evento estudado e analisado desde a sua eclosão. Conduzindo o diálogo a base de uma vasta bibliografia sobre a temática, tendo dois se destacando. A historiadora alemã, Hannah Arendt (1963), o historiador, também alemão, Reinhart Koselleck (2003).

Hannah Arendt, no seu livro “Da Revolução” (1963), realizou pesquisas e análises profundas sobre o significado da “Revolução” e como se apresenta no período moderno, se utilizando como base os eventos da Revolução Americana e da Revolução Francesa. Segundo a autora, o significado moderno de “Revolução” viria da relação entre riqueza e governo, mais precisamente do rompimento da noção de necessidade de existir classes sociais em situação de pobreza para que pudesse existir as classes em situação de riqueza e a possibilidade de abundância para todos na sociedade. Este pensamento vincula-se diretamente à secularização, a separação da política e religião, que teria se iniciado com presença do Absolutismo e o uso da palavra de Deus como o maior meio de legitimação da sua autoridade. O mesmo pode ser considerado parte do conceito de revolução, dito por Arendt e reforçado por Martin Lutero, que a liberdade, a noção mais sagrada para as revoluções, se aplica também na libertação da palavra de Deus das autoridades religiosas e se permite ao surgimento de todas as formas de governo secular, uma interrupção de uma noção que prega como a natureza da sociedade funciona. Nessas rupturas, é visível que uma ação revolucionária só pode ser descrita como tal quando sendo um ato de libertação e não a liberdade em si, sendo isso que a libertação almeja, uma ação e o estado que ação visa alcançar.

A leitura de “Estratos do tempo” de Reinhart Koselleck (2003) explica que, dos impactos desse estado de liberdade obtido pelo ato de libertação da Revolução, ocorre

uma mudança gradual da noção de passagem do tempo durante e após esses eventos, uma ruptura de experiência temporal que, após a Revolução Francesa, desfaz qualquer certeza ou pensamento de maior possibilidade de como será o futuro, seja político, econômico ou social. A existência de uma noção temporal específica que se diferencia de todos os outros tempos, que se distingue enfaticamente como “novo tempo”, é uma criação da consciência histórica ou um modo de conhecimento político-histórico, que tem vínculos fracos com as determinações temporais subjetiva e objetiva, acima mencionadas. Dessa forma, novas experiências temporais podem ser registradas especialmente no nível do cotidiano social, contanto que os eventos e os modos de conduta estejam sujeitos a uma pressão temporal maior e se alterem de maneira fundamental. É possível que ocorram novos eventos ou que novas formas de conduta se estabeleçam, mas até que ponto esse tipo de mudança indicaria um tempo genuinamente novo só pode ser demonstrado com dificuldade. Pois ao invés de bifurcar as possibilidades e conceder uma certeza sobre o futuro, este se mostra dimensionado pela incerteza, tornando cada avanço uma novidade da qual a sociedade estaria despreparada e seria surpreendida, criando assim uma percepção de passagem temporal intensa e acelerada. A demarcação da passagem temporal, poderia ocorrer de forma constante a ponto de não oferecer qualquer critério de delimitação do progresso, ou de forma abrupta com considerável demarcação. Esta última possibilidade destaca o funcionamento da mudança moderna. Uma revolução seria, por assim dizer, um “novo tempo”, o concentrado acelerado das possibilidades de história, não se limitando à modernidade.

2.5. Os personagens da Revolução

Em retrospectiva, das ideologias por trás das narrativas, encontra-se uma base analítica comum. Para o historiador Thoma E. Kaiser, esta base se compõe pelas pesquisas e interpretações feitas sobre os diversos grupos existentes durante a revolução, sejam classes sociais, classes econômicas, ou grupos e partidos políticos. Essa base argumentativa comum propunha revisar a existência desses grupos assumindo a sua heterogeneidade (Kaiser, 1979, p.205). Assim, também se diversificam os aspectos analisados a respeito desses grupos, abordando nuances como as diferentes fases de sua atuação, o seu tempo de atividade no período, as opiniões a respeito da sua atuação política durante a revolução ou mesmo o destino reservado a cada um deles após o

período. Sendo assim faz-se necessário exemplificar os grupos políticos mais representados nas historiografias acadêmicas e reconhecidos pelo senso comum.

Sendo a ambientação do jogo baseada em Paris e Versalhes durante a Revolução Francesa, a identificação desses grupos nas interpretações historiográficas se mostra necessária para formular uma comparação com a forma como são representados dentro dessa simulação. A partir dessa análise é possível avaliar como eles aparecem no mundo aberto do jogo, como são representadas as figuras icônicas destes grupos, bem como a que extensão impactam no mundo simulado pelo jogo e na jornada do protagonista da história, Arno.

Crane Brinton (1938), descreve em seu trabalho “The anatomy of Revolution” a “uniformidade” das revoluções, incluindo a revolução francesa, como é composta e como se desenrola enquanto evento social e político. Primeiramente, é necessário compreender que ela é formada por uma diversidade de perfis sociais, e seus números não se limitavam aos “majoritariamente pobres ou desfavorecidos da sociedade”. Conta-se também com pessoas da alta classe que não se encaixavam ao seu círculo social e políticos veteranos, compondo, muitas vezes, as suas lideranças e evidenciando a necessidade de diversos grupos para construir uma revolução. Também é demonstrado o processo gradual para a instauração do movimento, dos passos anteriores até durante o período. Estes revolucionários que aparentaram ter atuado como um grupo organizado e quase unânime, aos poucos demonstraram que suas forças e conquistas não eram completamente unificadas. As fases primárias da revolução foram modeladas pelos “moderados”, e em reação surgem os grupos “radicais”. A Assembleia Nacional era controlada pelos “moderados girondinos”, enquanto os “extremistas” jacobinos controlavam a “comuna de Paris”, o primeiro governo popular estabelecido.

Os Girondinos, originalmente chamados Brissotinos, tendiam a representar os interesses comerciais e a visão de mundo da burguesia e, em menor escala, da nobreza ilustrada, mas também de setores de classe média e profissionais liberais, contudo, seu apoio inclinava-se para a monarquia constitucional, o que incluía a oposição à condenação de morte ao rei. A alcunha Girondino é historiograficamente questionável, devido à dificuldade em definir os objetivos homogêneos do grupo como apontado por Furet (1989) em sua discussão acerca do embate interno na votação do julgamento contra o jacobino Jean Paul Marat em 1793. E de acordo com Furet no trabalho, “O Dicionário Crítico da Revolução Francesa” (1989) e John Beecher, “Lamartine, the Girondists and 1848” (1992), tal unidade era, na verdade, localizada nos simpatizantes e seguidores

externos do grupo formal. À título de ilustração a partir do jogo aqui discutido, na missão secundária de assassinato misterioso, *O assassinato de Jean Paul Marat*, Arno investiga as pistas do caso até concluir que foi Charlotte Corday, simpatizante externa dos Girondinos, a responsável pelo crime. E na missão cooperativa, *Perseguição Política*, mostra-se uma reunião da Convenção Nacional com os Girondinos indo contra a prática da pena capital.

Os Jacobinos, originalmente chamados de Montanhese, facção liderada por Robespierre, com base nas obras de Patrice Higonnet (1998), Mona Ozouf e Furet (1989), acabaram por se chamar assim. Eles ocupavam as posições mais altas do clube radical “Sociedade dos Amigos da Constituição de 1789” que ficava no convento dos jacobinos em Paris. Os Montanhese defendiam o regime político republicano e a democracia e, diferente dos Girondinos, atuavam de forma mais ativa além da teorização política. Contudo, após a tomada de liderança por Robespierre, o clube adotou práticas violentas para preservação da revolução, e assim o termo foi usado por certos historiadores para denominar essa facção radical liderada por Robespierre. Os radicais se sustentam por uma devoção fanática à sua causa, disciplina e (nas revoluções recentes) um estudo da técnica de ação revolucionária, obediência à liderança, capacidade de ignorar as contradições entre a sua retórica e ação, e impulso de seguir firmemente adiante. Mesmo o seu pequeno número é uma vantagem, dando-lhes “a capacidade de se moverem rapidamente, de tomar decisões claras e finais, de avançar para um objetivo sem ter em conta as disposições humanas feridas” (BRINTON p. 155-60).

No caso dos moderados e radicais da França revolucionária, respectivamente Girondinos e Jacobinos, com a tomada de poder, os jacobinos governaram através da ditadura e “centralização do poder”. Retornando ao jogo de forma ilustrativa, na missão principal *O Clube Jacobino*, Arno se infiltra em uma reunião dos templários durante um evento do clube. No recinto pode-se ouvir Robespierre, discursando contra a pena de morte, o desdém dos seus colegas jacobinos, postura futuramente revertida ao assumir a liderança da República Francesa.

Em outra missão principal, *Massacres de Setembro*, que ilustra o evento de mesmo nome, o templário e membro dos Jacobinos Frédéric Rouille e seus capangas ocupam a fortaleza convertida em prisão, *Grand Châtelet*. Eles desarmaram os guardas e os fazem prisioneiros, antes de tomar a prisão e massacrar ambos os detidos e os guardas. Durante a missão em que Arno se infiltra na prisão para assassinar Rouille, encontramos ele provocando o diretor da prisão capturado com a cabeça decapitada de seu irmão, que

estava cravada na ponta da lança de Rouille. Demonstrando a violência dos jacobinos durante este evento da Revolução que é considerado um dos seus mais sombrios como retratado na figura 1.



Figura 1 – Rouille segurando uma lança com uma cabeça presa na ponta na frente dos prisioneiros. Fonte: Assassin's Creed Unity. Pesquisa Particular.

Na missão principal, *A Correspondência do rei*, a Comuna de Paris, governo parisiense durante revolução formado majoritariamente pelos Jacobinos radicais, é vista sitiando o Palácio das Tulherias na Insurreição de 10 de Agosto. Na missão, vemos as forças armadas da Comuna em posse do local que está totalmente revirado e destruído, e mostrando membros da Guarda Suíça sendo executados por fuzilamento, como mostrado na figura 2.



Figura 2 – Membros extremistas da Comuna de Paris executando militares da Guarda Suíça do lado de fora Palácio das Tulherias sitiado. Fonte: Assassin's Creed Unity. Pesquisa Particular.

Sendo a Ubisoft uma desenvolvedora francesa, abre margem para questionar com base nessas ilustrações destacadas se o *Unity* aborda o período histórico respectivamente escolhido, à maneira que a historiografia francesa o interpreta, abordando uma visão mais global da historiografia, ou se há alinhamento com alguma vertente política, ou mesmo se é um alinhamento conservador ou liberal. Cabe destacar que através da dimensão popular da circulação de mercadorias culturais audiovisuais, essas vias midiáticas condicionam e impactam o imaginário de certos momentos históricos ao reinterpretá-los à luz de discussões contemporâneas e de seu próprio formato.

Por fim, ciente de que muitas das decisões tomadas no desenvolvimento do jogo remontam aos interesses ideológicos dos desenvolvedores, especialmente quando se trata da interpretação narrativa, elas poderiam acabar por enfatizar, modificar ou limitar a imaginação política dos consumidores a respeito dos acontecimentos e os seus personagens históricos. Evidencia-se, portanto, a importância de se realizar uma análise da narrativa ideológica associada a este jogo, em consideração a construção de personagens ao enredo e forma de remontar os acontecimentos mais emblemáticos da Revolução Francesa, identificando suas concepções historiográficas.

Capítulo III – História e ideologia em Assassin's Creed Unity

A representação historiográfica de personagens, grupos e períodos do passado em mídias não acadêmicas vem a ser objeto de estudos com o intuito de analisar as suas concepções sobre a história implementadas, incluindo os possíveis vieses ideológicos presentes. Sob essa perspectiva, esse capítulo direciona-se para uma análise de como o período histórico da Revolução Francesa é caracterizado no título *Assassin's Creed Unity*, da Ubisoft de 2014. Assim, pretende-se compreender e traduzir as diferentes interpretações historiográficas ao longo da construção da sua narrativa ficcional.

3.1. A Narrativa de Assassin's Creed

Em análise da narrativa da franquia, é possível reconhecer a presença de discussões e mensagens presentes na sociedade contemporânea nas últimas décadas, envolvendo a mensagem de universalidade e conscientização social e cultural de se desvincular da ilusão de ideologias, crenças, nacionalismos e disputas de poder. Também se percebe as noções de multiculturalismo e da luta entre a liberdade e a tirania. Tais discussões são perceptíveis pela presença de um protagonista antepassado em contexto histórico diferente em quase todos os títulos. Consciente dos temas abordados, o jogador em comando do protagonista, geralmente afiliado aos Assassinos, deve reconhecer a

ilusão das crenças, ideologias e disputas de poder históricas, através do conflito milenar entre os Assassinos e os Templários, que atuam de forma secreta nos períodos históricos abordados.

A abordagem destas noções pode ser notada até mesmo na composição das equipes de produção do jogo, como se verifica na frase de abertura de cada game: “Inspirada em acontecimentos e personagens históricos, esta obra de ficção foi concebida, desenvolvida e produzida por uma equipa multicultural de diversas crenças e fés religiosas” (ASSASSIN’S CREED). Em sua pesquisa, Bello avalia que o fio condutor da narrativa seria uma visão da história progressista eurocêntrica, o que ressalta “os discursos explícitos sobre a questão da História e Memória nos produtos em contraste com entrevistas dadas pelos desenvolvedores” (Bello 2019, p.308).

Fazendo parte desta longa linha de títulos produzidos que seguem essa narrativa e seus pressupostos, *Assassin’s Creed Unity* é situado em Paris e Versalhes durante a Revolução Francesa, acompanhando o protagonista Arno Victor Dorian em busca de vingança pela morte de seu pai e guardião, o que o leva a desvendar uma conspiração que instigou o processo revolucionário

3.2 Assassin’s Creed Unity e a Revolução Francesa

Em entendimento do propósito mercadológico nos jogos da franquia *Assassin’s Creed*, se faz perceptível a presença de filtros e padrões nas representações destes jogos ao remontar os cenários e personagens históricos. O historiador Roger Chartier (1990, 1991) argumentou como determinada realidade é desenvolvida e oferecida para leitura com foco nas lógicas que definem os indivíduos, classes e grupos. Ou seja, não são representações sociais e politicamente neutras, mas possuem alinhamentos ideológicos e mercadológicos. Assim, tendem a produzir práticas e estratégias que constituem sentidos e institucionalizam representantes do mundo social a partir da tradução de suas posições e interesses, descrevendo como pensam a sociedade, porém, entendendo que esta representação depende de uma série de decisões e recortes. Com base nisso, em contato com essas mídias, centenas de milhares de indivíduos – muitos também na condição de educandos – poderiam concluir que o que se passa no game é o que realmente se passou na Revolução Francesa.

O título de 2014, *Assassin’s Creed Unity*, ainda é objeto de questionamento sobre a noção historiográfica por pesquisadores e analistas, incluindo pesquisas de origem

brasileira. Em destaque, para esse estudo, é utilizado o trabalho dos pesquisadores Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa, Savyo Enrico Rodrigues Alves e José Loures, “A midiatisação da história e o métier do historiador em game studies: a Revolução Francesa em Assassin’s Creed Unity” (2023). No texto analisa-se a perspectiva crítica do jogo, medindo-se a possibilidade de sua utilização no meio pedagógico. Adicionalmente, cabe destacar, o trabalho de conclusão de curso de Everton Cury (2019), “Let’s Go!: Uma reflexão sobre o ensino da Revolução Francesa em Assassin’s Creed Unity”, que visa olhar especificamente as capacidades que o jogo possui de ser utilizado pedagogicamente, independente de análises ideológicas.

Esses trabalhos levantam diversas questões com foco na natureza do debate historiográfico presente na narrativa implementada no título e suas capacidades educativas. Por mais que seja um título com intuito de ser uma produção mercadológica voltada para o entretenimento, é uma mídia que dialoga com fontes e documentos historiográficos e, portanto, oferece potencial utilidade na área da educação. O jogo acabou por se envolver em várias polêmicas relacionadas a questões de interpretações historiográficas.

Em uma entrevista na época de seu lançamento ao jornal *The Independent* e veiculada em uma matéria de Thiago Jansen³ no jornal *O Globo*, o ministro-delegado do Ensino Superior da França, Jean-Luc Mélenchon criticou a representação caricaturada e barbárica da população no mapa aberto do jogo, e especialmente a representação de Robespierre como um vilão violento e autoritário. O ministro afirma que foram apresentados como “um bando de bárbaros sanguinários” (JANSEN, 2014, n. p.). Ao ser procurada pela revista *The Independent*, a própria Ubisoft respondeu que optou por tomar certas liberdades artísticas, porém nunca houve sinalizações sobre isso na sua publicidade ou conteúdo dentro do *game*, causando dilema nos historiadores.

Segundo análise dos autores, a apropriação historiográfica por parte da equipe de produção do jogo demonstra uma deslegitimação e um maniqueísmo das fases e figuras da Revolução em prol de exacerbar a violência do período praticada pelas suas figuras historicamente relevantes. Os revolucionários mais ativos nas ruas de Paris foram, em grande parte, associados diretamente aos Jacobinos. Da mesma forma durante as reuniões

³ 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. 2024.

da Convenção Nacional, essa associação é encarnada pela figura do líder revolucionário Robespierre, que “é representado como um líder violento e autoritário” (COSTA et al. 2023, p.239).

A presença desse maniqueísmo, de acordo com Costa e Arthur Peixoto, se faz visível quando montamos um contraste entre Napoleão Bonaparte e Robespierre. Bonaparte foi uma figura que se fez ativa no epicentro dos eventos da Revolução Francesa, incluindo as Guerras revolucionárias contra os países a favor da monarquia absolutista do rei Luís XVI. Desde a queda de Robespierre e dos jacobinos, Napoleão com o golpe de 18 de Brumário, deu fim à Revolução Francesa, ascendendo ao governo da França e iniciando, então, uma série de conflitos armados em toda a Europa. Além disso, houve a tentativa de retomar o controle do Haiti e do sistema escravista francês – abolido no período em que os Jacobinos ocupavam o poder. Contudo, apesar deste perfil histórico, o jogo ainda assim inclui o personagem como uma posição de aliado do protagonista Arno, em causa heroica dentro da trama. Essa percepção se apresenta em antítese com a forma com que o líder jacobino da Revolução, Maximilien de Robespierre é representado, isto é, como um autoritário e tendencioso a práticas e políticas violentas. Tal contraste mostra relevância em exacerbar a violência do período e focar a um personagem ou grupo específico.

Na missão cooperativa, *O Sacrifício de Danton*, que ocorre em 5 de abril de 1794, George Danton, jacobino moderado que se opôs ao aumento da violência da revolução durante o reino de terror, é falsamente acusado por Robespierre de ser um traidor da nação, se utilizando da correspondência de Danton com colegas que publicaram um artigo que o compararam a um ditador sanguinário, e é levado à Guilhotina. Como ilustrado na figura 3. Em contraste com a representação de Robespierre e dos Jacobinos, na mesma missão principal mencionada no capítulo anterior, *Correspondência do rei*, quando Arno chega no escritório do rei, do Palácio das Tulherias enquanto sitiado na insurreição de 10 de Agosto de 1792, acaba se deparando com Napoleão, com quem coopera para encontrar documentos secretos de alto valor que cada um procura. Como ilustrado na figura 4.



Figura 3 – Danton e seus aliados sendo levados de carroça para execução. Fonte: Assassin's Creed Unity. Coleção particular.

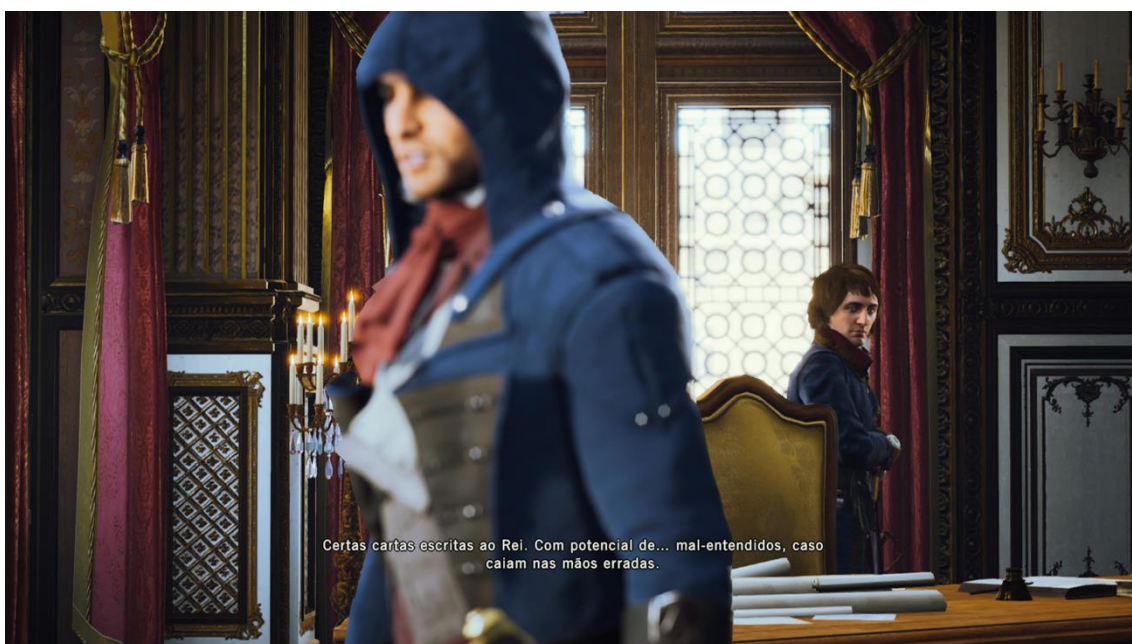


Figura 4 – Arno e Napoleão se ajudando a encontrar os documentos que cada um procura. Fonte: Assassin's Creed Unity. Pesquisa Particular.

O protagonista do jogo, Arno Victor Dorian, é caracterizado como um nobre, filho de um aristocrata, posteriormente revelado como um Assassino que, ao perder o pai cedo na vida, é acolhido por um colega que depois revela-se como um templário e aristocrata. Porém, anos depois, com o assassinato desse guardião, do qual ele é acusado injustamente, no estopim da revolução, sua posição social é extirpada, levando-o a conviver com as massas do povo comum, o Terceiro Estado. Assim, o protagonista

percebe as dificuldades que essa classe passava, apoiando o movimento revolucionário, por uma França mais justa e igual, ao se juntar aos Assassinos. A descrição do personagem principal, cuja história e trajetória pessoal acompanhamos durante toda a campanha, demonstra a perspectiva de alguém da classe nobre com privilégios na França pré-revolucionária que foi injustiçado pelas forças conspiracionistas responsáveis pelo estopim do processo revolucionário, ou seja, o levante contra o absolutismo e a aristocracia.

Como já citado anteriormente, a intensificação da violência é uma estratégia de atração do público consumidor dos games. Contudo, a redução do impacto das lutas populares, seja social ou política, a momentos de descontrole e fúria irracional estariam conectadas também a um contexto expressivo de tentativa ideológica de limitação da imaginação política dos sujeitos por uma sociedade mais igualitária. Desse modo, evidencia-se novamente a abordagem maniqueísta que divide o mundo em aspectos opostos e incompatíveis e o reducionismo dos impactos do movimento revolucionário. Como aponta Domenico Losurdo, “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” (LOSURDO 2006, p. 158). Dessa maneira, se conclui que as interpretações do personagem principal e das figuras históricas com quem ele contracenava afunilam a visão do processo revolucionário ao aspecto da utilização da violência extrema vinda das manifestações ativas para alcançar os objetivos que os seus grupos mais proeminentes almejavam. Parece revelador que isso seja feito através das figuras dos jacobinos e das massas do Terceiro Estados à revelia dos Girondinos a eles contrapostos.

3.3. Interpretações ideológicas

Através da sinopse do enredo do jogo e da forma como o protagonista e algumas figuras históricas são representadas, muitos estudos notam um caráter elitista e salvacionista, evidenciados em *Assassin's Creed Unity*. Os grupos rivais que protagonizaram a história, os Templários e os Assassinos, são formados em sua maioria por integrantes da nobreza ou do Terceiro Estado, mas oriundos de privilégios econômicos, como a burguesia. Com o desenrolar da narrativa da campanha, Arno vai ganhando aliados em prol da sua jornada de vingança e justiça, contracenando com

figuras importantes do período durante a campanha principal do jogo e nas missões de jogabilidade cooperativa.

Com o desenrolar da trama principal pode-se perceber que esses personagens são em sua maioria de origem nobres, embora não em sua totalidade. Ou seja, não são originários das classes “baixas” que compõe a maioria da população na França do século XVIII, mas sim das classes de grande relevância e privilégios políticos, sociais, comerciais ou militares na Revolução. Nesta perspectiva retratada por Artur Peixoto (2016), cria-se a impressão de que somente os nobres estivessem protagonizando os momentos importantes da Revolução, mesmo com a presença de milhões de pessoas entre os membros do Terceiro Estado, e que somente eles tivessem, de forma consciente, dedicados a levar a França para um melhor estado de liberdade e igualdade.

Em contrapartida, a presença do Terceiro Estado é visível ao longo de todo o mapa de Paris, sempre demonstrando a presença do povo “comum” ocupando e dando vida às ruas de Paris, junto de membros da nobreza, que aparecem em menor número, como na figura 5.

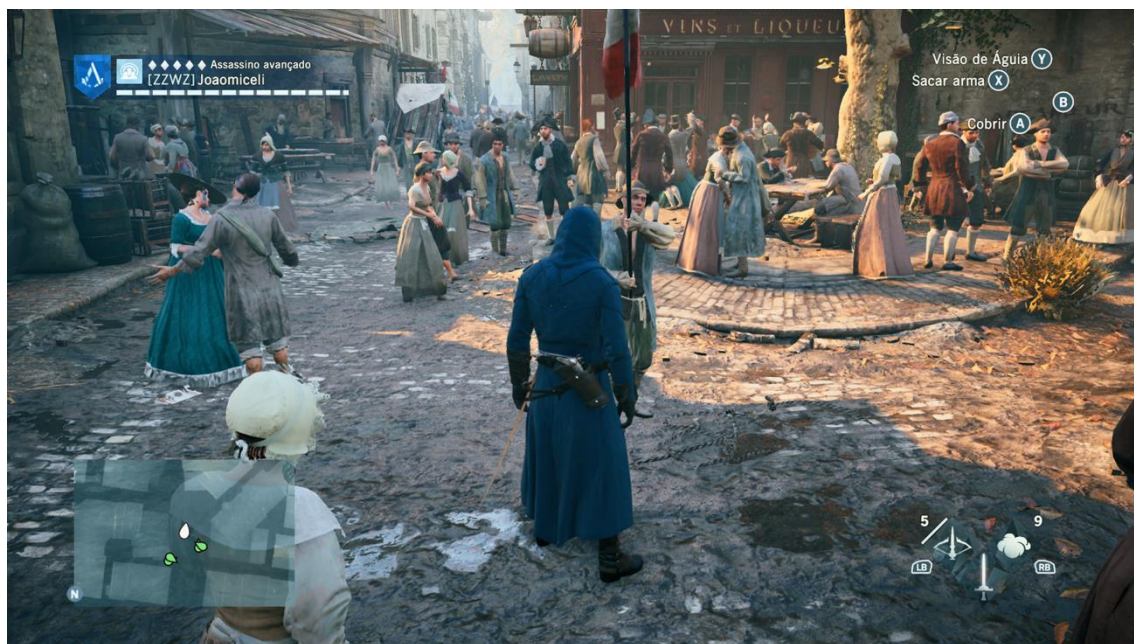


Figura 5 – Arno no meio de uma rua de Paris. Fonte: Assassin's Creed Unity. Coleção particular

Desta maneira, é visível um esforço dos desenvolvedores em simular a movimentação e o cotidiano urbano nas ruas parisienses, seja realizando suas supostas atividades diárias ou aglomerando-se em multidões de manifestações e protestos. Assim, em toda parte, em que Arno se move pela cidade, ele se depara com os manifestantes e

sans-culottes, sejam em pequenos grupos ou nas maiores multidões, presentes nas ruas e nos pontos históricos. Isso gera então um efeito positivo e efetivo em demonstrar a grande diferença demográfica entre os membros do clero e da nobreza com relação aos membros do Terceiro Estado.

Este ponto positivo é freado pelo fato de que mesmo o Terceiro Estado sendo apresentado como o maior contingente da população no período e demonstrando sua situação socioeconômica precária em uma rotina política e social turbulenta, este não é representado no jogo como um grupo protagonista. Apesar de estarem presentes no jogo inteiro, aparecem apenas como NPCs (*non-playable characters*/personagens não jogáveis) pelas ruas de Paris, transparecendo como agentes com atitudes mais passivas do que ativas do processo revolucionário.

Suas capacidades de interação com o protagonista e outros personagens são limitadas aos eventos que ocorrem aleatoriamente no mapa do jogo chamados “Eventos de Multidão”. Muitos destes eventos envolvem matar criminosos, alguns deles sendo extremistas que acusam a vítima de ser um “monarquista”. Contudo também existe a presença de NPCs do Terceiro Estado indicados no minimapa como os aliados de Arno, que lutam ao lado dele caso o jogador decida entrar em confronto com os inimigos, sejam os extremistas ou os soldados do exército. Esta diferença na capacidade de interação se mostra mais visível ainda quando comparamos as vestimentas e formas de movimentação no mapa e características dos NPCs civis com as dos militares, sejam eles atuando cotidianamente ou presentes em manifestações, como mostrado na figura 5 já citada anteriormente.

A distinção das vestimentas se destaca nas suas colorações, estando os civis do Terceiro Estado vestidos de roupas simples e com tons desbotados, e os membros da nobreza mais ornamentados e com maior variedade de cores ainda que sem grande destaque, enquanto os extremistas e os militares apresentam roupas com cores mais vivas e específicas. Além disso, os extremistas também possuem tons avermelhados, o que tende a sugerir hostilidade, enquanto os militares portam um tom único de azul para sugerir calma e autoridade oficial. Em adição às cores, outra diferença seria a que os extremistas e soldados portam armas brancas e de fogo na possibilidade de haver conflito, enquanto os civis não possuem nenhuma arma e reagem de forma assustada a situações de conflito e morte. Tais diferenças representam os limites nas interações jogáveis no mapa, de acordo com as intenções dos desenvolvedores. Como afirma Peixoto em uma crítica à corrente ideológica sobre o processo revolucionário do jogo: “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).

No intuito de fortalecer o seu argumento, Peixoto se utiliza do trabalho de Hobsbawn, “A era das revoluções: 1789-1848”, no qual ele discorda da ideia de ter havido um grupo específico em uma posição de liderança dos acontecimentos. Para ele, o que teria acontecido de fato foi um “consenso de ideias gerais”.

A Revolução Francesa não foi feita ou liderada por um partido ou movimento organizado, no sentido moderno, nem por homens que estivessem tentando levar a cabo um programa estruturado. Nem mesmo chegou a ter ‘líderes’ do tipo que as revoluções do século XX nos têm apresentado, até o surgimento da figura pós-revolucionária de Napoleão. (HOBSBAWN, 2007 P. 90)

No intuito de fazer referência para o que estou enfatizando, Peixoto descreve na continuação, alguns episódios nos quais transparece de forma explícita a ausência dos *sans-culottes* nos acontecimentos diretamente relacionados à Revolução. O primeiro exemplo utilizado seria na “Sequência um Memória dois”, *Os Estados Gerais*. Arno Dorian entra no local de realização dos Estados Gerais para encontrar um lorde e lhe entregar uma carta. No recinto, é possível ouvir somente os nobres e os representantes do Terceiro estado, além desses, somente os perseguidores de Arno e a população local figurando ao lado de fora.

A Introdução do jogo inicia-se em Paris do século XIV, com o Papa Clemente e o Rei Filipe mandando cavaleiros Templários para a fogueira. Na “Sequência um Memória um”, *Memória de Versalhes*, o ano é de 1776 e Arno ainda era uma criança, estando junto do seu pai, no Palácio de Versalhes, onde foi conversar com alguém. Neste diálogo, se revela no jogo *Assassin’s Creed Rogue* ser uma reunião dos Assassinos com o Rei Luís XVI para lidar com assuntos de negócios.

Na “Sequência um Memória três”, *Alta Sociedade*, o objetivo de Arno é infiltrar-se no Palácio para passar a noite com Elise, também originária de família nobre, que iria partir para Paris no dia seguinte. Tanto no tempo do jogo quanto no do evento, a condução da história parece estar com os nobres ou outros indivíduos de alto status, sejam comerciantes, políticos ou religiosos. As missões que Arno realiza ao redor de Paris, acabam por envolver diversos lugares que em grande parcela são locais da nobreza. Contudo, é evidente dizer que não são todos, já que o protagonista é levado a diferentes

tipos de locais como as prisões que concentravam prisioneiros políticos, locais com forte presença de atividades criminosas e mendigagem, e as tumultuadas ruas parisienses. Assim, se faz necessário reconhecer que grande parcela das missões ocorre em locais de habitação e convívio das altas classes.

Desses locais da alta classe se destacam os *Hôtels particuliers*, termo francês da época para mansões urbanas privadas, como o *Hôtel des Menus-Plaisirs*, onde ocorreu a sessão dos Estados Gerais de 1789, e os palácios, como o Palácio de Versalhes e o Palácio das Tulherias, demonstrando que a história proeminente durante o jogo valoriza as pessoas ou elementos de origem nobre. Assim reafirma-se o que já havia sido dito sobre o jogo conferir o protagonismo da Revolução quase exclusivamente aos nobres ou membros representantes do Terceiro Estado. Dessa forma, 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).

3.4. Interpretação histórica na narrativa espacial

Na sequência, é necessário compreender de qual maneira específica os videogames expressam sua narrativa ideológica em sua articulação entre a narrativa audiovisual, o espaço virtual e as possibilidades de jogabilidade. Sendo assim, os jogos de *Assassin's Creed* representam a história através da narrativa audiovisual de acontecimentos, de um ambiente espacial explorável, e pelo que é permitido ou não ao jogador fazer.

No caso do *Assassin's Creed Unity*, existe a tentativa de representar as cidades de Paris e Versalhes da época em escala real. Ou seja, o mapa do jogo, que é o espaço virtual no qual o avatar se movimenta e o jogo se desenvolve como um todo, tendo as mesmas dimensões espaciais que a cidade real da época, guardadas as devidas proporções. O artigo de Bello (2019) explica que a sensação de se estar navegando na cidade em tamanho real ocorre pela interseção entre as cenas filmicas e o ambiente jogável. Isso acaba ocorrendo pelo deslocamento para uma visão superior, aproximando ou distanciando o *zoom*, pela movimentação e pelo uso do campo e contracampo para uma câmera que se posiciona às costas do personagem e o acompanha conforme se movimenta pelo ambiente tridimensional do avatar pelas ruas de Paris. Essas características se

apresentam de forma bem encaixadas ao utilizar inteligências artificiais para ajustar a experiência do jogador. Quando o avatar está no meio do jogo, o *software* indica uma medida de distância, sobretudo quando há alvos (locais ou pessoas) a serem avistados, onde é mostrado a localização dele, de maneira que possa ser encontrado. De acordo com a aproximação, as medidas de distância são informadas: “Ao ir se aproximando, a distância em metros é mostrada na tela. A cada passo de caminhada por parte do avatar, ele fica mais próximo do alvo em um metro, ou seja, ele percorre um metro em cada passo” (PEIXOTO, 2016).

Nessa intersecção entre cenas filmicas e espaço navegável, o jogador pode observar e interagir com elementos de cenário (objetos, edifícios e pessoas) que reagem às ações e têm comportamento próprio, o que concede um senso de realismo e materialidade ao ambiente. Bello (2019) afirma que tal materialidade viria da especificidade dos videogames que combina a estrutura audiovisual das cenas filmicas e sessões jogáveis no mundo aberto. Isso se deve à combinação das regras e limitações tecnológicas da jogabilidade do *game* que moldam os padrões dos comportamentos dos cenários e dos avatares e dos personagens presentes nelas assim como as interações estimuladas em que o jogador precisará realizar ações para então desencadeá-las. É este conjunto de elementos que reforça a capacidade de representação histórica em um ambiente tridimensional que simula o que teria sido a realidade do passado, no caso de Unity, das cidades de Paris e Versalhes durante a Revolução Francesa.

A capacidade ideológica do jogo, contudo, vai além da narrativa com base nas missões. O jogo procura ampliar o conhecimento do período revolucionário por vários objetos interativos dentro do mapa, incluindo jornais disponibilizados em determinados pontos da cidade contando sobre os acontecimentos mais importantes durante o período na França. O jogador tem disponibilizado o banco de dados que concede informações sobre os eventos, locais históricos, personagens reais e fictícios, que vai sendo ampliado progressivamente com o andamento da partida, e que transmitem informações variadas sobre acontecimentos históricos importantes da narrativa naquele ponto da campanha ou quando explora livremente as ruas da cidade. Contudo, utilizar esses recursos disponibilizados requer que o jogador interrompa momentaneamente a simulação, ou seja, a diversão é interrompida, considerando que esses conhecimentos não são necessários para o progresso do jogo. Em síntese, o conhecimento obtido não auxilia no cumprimento dos objetivos, o que seria um obstáculo para um jogo que possui um viés mercadológico de entretenimento virtual. Mesmo sendo desnecessário para avançar no

jogo, tanto a leitura dos jornais quanto o uso do banco de dados, são fundamentais para a compreensão por parte dos jogadores dos acontecimentos e personagens ligados à Revolução Francesa.

3.5. Unity como instrumento para o ensino da Revolução Francesa

Nesse subcapítulo se adentra em como as especificidades narratológicas e tecnológicas do jogo dariam oportunidade para o professor desenvolver com os alunos, no momento da aula, uma análise crítica das interpretações alternativas e representações históricas, desde a perspectiva da Revolução como um todo, ou da caracterização dos atores presentes nela. Assim, na tentativa de aplicar essas características ao ensino, pode ser verificado que a narrativa contribui para a compreensão de que a Revolução Francesa não ocorreu de maneira rápida, nem dias ou anos, se resumindo apenas a organização que tomou a Bastilha em 14 de julho de 1789. O jogo permite perceber que a história desse período é resultado de vários anos, o que faz do jogo um recurso vantajoso para o ensino.

Diante do questionamento sobre jogos serem capazes de ensinar história e no caso do *Assassin's Creed Unity*, ensinar sobre a Revolução Francesa, utilizo como base novamente o trabalho de Peixoto e do trabalho de Everton Cury, ambos mencionando o jogo como uma ferramenta útil no ensino. Com isso, cabe trazer de volta o ponto de o *Unity* ser um jogo de proposta mercadológica, que possui uma abordagem não-didática, portanto não tem como foco principal ensinar. Contudo, isso não impede o seu potencial pedagógico. Antes, contudo, de iniciarmos a discussão da utilidade do *Unity* como instrumento para o ensino da Revolução Francesa, deve-se compreender o que são práticas pedagógicas. Esta definição engloba todas as práticas feitas dentro e fora de sala de aula que permitam ao aluno chegar no entendimento da matéria, ou seja, o *Unity* pode ser usado para auxiliar na prática da sala de aula.

Assim, é preciso entender os procedimentos para o uso do jogo alinhado à proposta do professor. Esse alinhamento requer alguma familiaridade com jogos digitais, isto é, conhecer minimamente os tipos mais consumidos pelos estudantes com os quais trabalha, como se usam os controles do console ou do computador, requisitos mínimos exigidos de *hardware*, conhecer a estrutura física da escola, e também se os estudantes possuem console pessoal ou computador em casa.

Em análise com o tempo de partida do jogo e a dinâmica das aulas escolares conclui que a utilização do jogo seria mais viável fora da escola, nas casas dos alunos,

tendo outro tempo disponível, possibilitando o uso deste jogo como recurso didático-pedagógico extracurricular. Dessa maneira potencializa os ângulos do ensino da História na escola e opera no discernimento de que crianças e jovens consigam se enxergar como pertencentes a esse mundo virtual de passados e presentes recompostos, de disputas e de conflitos representados nos jogos. Essa sensação de pertencimento acabaria por incentivar a aprendizagem histórica através de jogos eletrônicos enredados com fatos históricos.

Ao mesmo tempo, pensando no jogo como recurso para o ensino, é necessário separar o que é verídico e o que é falso da narrativa, havendo assim pontos criticáveis em questão da representação historiográfica. Dessa distinção, vale pontuar a presença de anacronismo, como a Bastilha ainda estando de pé em 1791, quando na história real ela foi demolida por completo no ano anterior. Essas peculiaridades devem ser consideradas pelo professor dentro da sua proposta pedagógica, caso lance mão do jogo como ferramenta educativa.

Outro ponto a ser observado diz respeito à elasticidade do tempo no jogo por conta da sua programação. Em resumo, há um alongamento ou encurtamento do tempo, que resulta da autonomia concedida ao jogador para explorar as diversas atividades disponíveis além da campanha principal, fazendo com que a duração da partida dependa das escolhas do jogador, ao invés de ser um tempo delimitado rigidamente. Essa capacidade de escolha afeta o entendimento do tempo em que o processo revolucionário se sustentou, deixando essa análise incerta pela abordagem dos jogadores. Essas lacunas devem ser preenchidas pelas intervenções do professor incluídas no plano de ensino.

Retomando as limitações do uso do *videogame* nos cinquenta minutos de uma aula em sala, o professor poderia vir a usar imagens do jogo e até vídeos tirados da internet de trechos específicos das missões principais e secundárias. Dessa forma, incentivando o aluno a jogar em casa com um intuito já em mente, o que pode contribuir para exploração de novas áreas do mapa e para encontrar personagens relevantes da história do período, como o próprio Napoleão Bonaparte, figura responsável pelo fim da Revolução e pela unificação da França. Nessa parte da história do jogo, o professor pode incitar seus alunos a conhecerem mais da história do personagem histórico Napoleão Bonaparte, antes dele se tornar o Napoleão Bonaparte Imperador francês que dominou boa parte do mundo em seu período de reinado. A título de exemplo, o jogo mostra muitas interações com seus soldados e com próprio Arno, o que ajuda a demonstrar personalidade do General francês e futuro Imperador.

Apesar da Revolução ter sido um evento considerado burguês, ela contou com a presença de diversos grupos, incluindo a massa majoritária que compõe o Terceiro Estado, como já mencionado anteriormente, além de outros grupos como os *sans-culottes*, os Girondinos e os Jacobinos, e todos eles são destacados com vestimentas típicas da França revolucionária. O professor pode incentivar o aluno a identificar esses grupos em imagens ou vídeos ou no próprio jogo, reforçando no aluno o olhar observador e crítico sobre as diversas segregações que ocorreram no período. Portanto, o jogo demonstra o potencial para o desenvolvimento de uma proposta educativa, sob a ressalva de que ele não se apresenta intrinsecamente como um material pedagógico, exigindo uma abordagem crítica e dialógica em consideração às historiografias oficiais acadêmicas.

3.6. Contraponto

Ao fazer críticas à construção da memória no jogo, Peixoto (2016) e Costa (2023) alegam a presença de maniqueísmo nas interpretações de figuras históricas e do processo revolucionário, levando em consideração o nível de presença e relevância de personagens do Terceiro Estado e Nobreza. No entanto, a leitura destes autores acaba por se focar em demasia na análise puramente ideológica já firmada na historiografia acadêmica, especialmente a que sustenta a interpretação social de viés marxista da Revolução, considerando-a como uma “revolução burguesa” e responsável pela ascensão do Capitalismo.

Bello (2019) lembra que as temáticas centrais da série são o multiculturalismo e a luta pela liberdade contra a tirania, conceitos esses que são traduzidos, até contraditoriamente, no Credo dos Assassinos, que diz “*Nothing is true. Everything is permitted*”. Este dogma dentro da série produz uma perspectiva de sua própria autoria ao multiculturalismo, criando um choque entre a pluralidade cultural com o ceticismo às crenças e ideais. Esta noção permite o entendimento dos protagonismos, cenários e tempos históricos de todos os jogos da franquia, incluindo o *Unity*, com uma base liberal e progressista. Em complemento, se apresenta a narrativa conspiratória da franquia, em que tanto os Templários quanto os Assassinos são organizações ocultas e seus agentes têm uma vida dupla. Enquanto os primeiros encarnam os elementos negativos – poder financeiro e midiático, sedução e corrupção, manipulação dos eventos e controle das massas, os segundos são os “salvadores” que conhecem as estratégias inimigas e lutam para que sejam impedidas. Um de seus mantras definidores é: “We work in the dark, to

serve the light.” (ASSASSIN’S CREED). Desta lógica que se baseia a rivalidade entre os dois grupos: os Assassinos lutam pela liberdade, enquanto os Templários manipulam e controlam as massas através de guerras, religiões, políticas.

Assim a lógica conspiratória, majoritária na perspectiva dos Assassinos, ressignifica diversas linhas de interpretação que relativizam dogmas, religiões e são céticas, e muitas vezes niilistas, com relação a instituições religiosas e processos políticos. Com base em declarações dos funcionários que participaram no desenvolvimento do primeiro jogo da companhia, escritas no livro “Assassin’s Creed: the complete history” (Miller, 2015), houve um cuidado para não colocar os contextos históricos e personagens no “preto e branco”, afirmando que a definição dos personagens em seus papéis na trama, em prioridade os alvos dos protagonistas dos títulos, não foi por suas posições políticas no conflito, mas por conta da aliança que possuem com os Templários.

Na tentativa de ressignificar e relativizar conceitos políticos, ideológicos e religiosos, pode-se formar um paralelo entre esta mensagem fundamentada na franquia com a ideia da ideologia como uma falsa consciência. Essa teoria crítica desenvolvida por Karl Marx e Friedrich Engels em seu livro, “A ideologia alemã” (1932), considera a ideologia como um instrumento de ocultamento da realidade, que no contexto de seu desenvolvimento (século XIX), refere que os processos ideológicos, materiais e institucionais induzem à manipulação dos membros do proletariado e de outras classes sociais dentro das sociedades capitalistas, escondendo a exploração do trabalho intrínseca às relações entre classes.

Em poucas palavras, ideologia é um conjunto de ideias que oculta, vela, obscurece, inverte a realidade, visando “justificar” o modelo de vida existente. Em apoio a teoria marxista, Titus Stahl destrincha sobre o tópico em seu texto, “Crítica a ideologia como crítica das práticas sociais” (2020), no qual ele condena o conceito de ideologia pelos seus impactos negativos na forma de agir da sociedade, e direciona o julgamento da ideologia pela sua relação intelectual com o mundo, vendo como inadequada por conta de seus padrões de justificabilidade e suas consequências sociais negativas. Assim o autor objetiva a condenação para “[...] criticar pensamentos, teorias, programas e ideais de atores políticos por serem falsos, ilusórios, injustificados [...]” (STALH, 2020 p. 215).

Essa relativização e crítica ideológica dentro da narrativa de *Assassin’s Creed* em geral, seja política ou religiosa, é fortemente presente no *Unity* pela sua ambientação no processo revolucionário francês, período considerado de extrema importância política e social para o continente europeu e no mundo como um todo. Em minha análise, baseada

no entendimento das narrativas ideológicas e nas propostas mercadológicas e temáticas do jogo, as críticas externas a representação dos elementos históricos presentes na simulação deixam de levar em consideração as temáticas da trama geral da série sobre multiculturalismo e luta pela liberdade já mencionadas. Essas temáticas se distanciam das linhas interpretativas já estabelecidas e fortemente apoiadas na historiografia acadêmica, argumento esse que poderia se retirar da resposta da Ubisoft sobre ter tomado certas liberdades artísticas na hora de desenvolver as interpretações historiográficas no *Assassin's Creed Unity*.

No epílogo da campanha principal do Unity, Arno reflete sobre o amadurecimento do seu entendimento do Credo dos Assassinos com base nos acontecimentos da Revolução na campanha. Esse amadurecimento foi nutrido ao testemunhar, em primeira mão, como os ideais levaram ao fanatismo perigoso, como visto com o seu mentor Bellec e o antagonista final da história Germain. Isso é revelado após o jogador completar a missão final de assassinar Germain, que o leva para a *cutscene* de epílogo.

O Credo da Irmandade dos Assassinos nos ensina que absolutamente nada é proibido para nós. Interpretava como se fôssemos livres para fazer o que quiséssemos. Para perseguir nossos ideais, não importando o preço. Eu entendo agora. Não é uma permissão. O Credo é um alerta. Ideais dão facilmente lugar a dogmas. Dogma se torna fanatismo. Nenhum poder maior preside julgamento sobre nós. Nenhum ser supremo observa para nos punir por nossos pecados. No final, apenas nós mesmos podemos nos proteger contra nossas obsessões. Só nós podemos decidir se o caminho seguido cobra um preço alto demais. Acreditamos sermos redentores, vingadores, salvadores. Guerreamos contra aqueles que nos opõem, e eles por sua vez, guerreiam contra nós. Sonhamos em deixar nossa marca no mundo... Enquanto damos as vidas em um conflito que não será registrado em nenhum livro de história. Tudo que fazemos, tudo o que somos, começa e termina com nós mesmos (ASSASSIN'S CREED UNITY).

Em sua fala, Arno declara que primeiramente via o Credo como uma permissão para sermos livres para fazer o que quiséssemos e para seguir o que acreditamos independente do custo. Posteriormente, começou a entendê-lo como um aviso de que uma ideia, se levada longe demais, ao ponto do fanatismo e se impondo à força, seria prejudicial para o próprio indivíduo e para aqueles ao seu redor. Passa a acreditar, portanto, que não havia poder superior para punir os humanos pelos seus pecados, e que somente as próprias pessoas deveriam ser responsabilizadas por suas próprias ações.

Portanto, a corrente revisionista desenvolvida por Cobban e fortalecida por Furet pode ser percebida dentro da construção narrativa e espacial do jogo *Assassin's Creed Unity* que busca ter, ao mesmo tempo, acurácia do período e de seus locais, grupos e figuras históricas. Ainda que considere o impacto social do período da Revolução Francesa e seus resultados e mudanças na sociedade europeia e global, o jogo possui o intuito de almejar uma visão mais próxima possível do que realmente ocorreu no período. Apesar do jogo ainda aparentemente valorizar a ruptura revolucionária, ele representa a atuação da maioria dos indivíduos e grupos mais dedicados aos ideais revolucionários, sendo os Jacobinos o maior exemplo, de maneira radical e que são propensos a atuar de maneira autoritária e violenta, enquanto aqueles que eram os mais moderados às práticas revolucionárias, os Girondinos e jacobinos moderados, questionam a radicalidade e o uso da violência.

Em adição ao seu próprio argumento, Costa (et al.) e Peixoto fazem menção que apesar do jogo ser uma produção contemporânea, é visível o intuito, além da proposta mercadológica, de criar uma maior acuracidade histórica possível nos períodos retratados nos jogos da franquia, e os desenvolvedores são incentivados a trazerem à tona questões contemporâneas, que também foram questões já presentes na época. Tendo isso em mente, a simulação de mundo aberto e a narrativa presente em *Assassin's Creed Unity* nos mostra a presença feminina em todos os lugares, tanto públicos quanto privados, no “dia a dia” da Paris revolucionária. Dessa forma nos são mostrados eventos marcados pela presença de mulheres, tendo como exemplo a marcha das mulheres sobre Versalhes, e o fato de um dos personagens principais do jogo ser Elise de la Serre, que contracenava com o protagonista até o fim da campanha,

[...] demonstrando a relação complexa que os tecidos temporais 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. (COSTA et al. 2023, p.244)

Em conclusão, a composição de memória da história do jogo *Assassin's Creed Unity* demonstra um caráter artisticamente liberal e ideologicamente crítico às narrativas historiograficamente predominantes no meio acadêmico por parte de sua representação historiográfica de memória, cumprindo com a oferta da franquia em apresentar uma

narrativa progressista e multicultural. A representação da Revolução Francesa dentro deste *game* parece exacerbar os aspectos que seriam mais mercadologicamente chamativos ao público consumidor, porém sem perder méritos na representação de conceitos históricos. De toda forma, cabe destacar que se o jogo fosse produzido uma ou duas décadas antes, não estariam presentes algumas pautas progressistas, a exemplo da representação feminina. Assim, *Assassin's Creed Unity* se mostra ideologicamente polêmico, porém, avançado até para os padrões atuais em questão de ambientação e veracidade estética e informativa.

Considerações Finais

Ao longo deste trabalho, se procurou dissertar sobre a representação historiográfica do período da Revolução Francesa presente no videogame *Assassin's Creed Unity* a fim de identificar a narrativa ideológica por trás da representação histórica do período dentro do *game*. Os jogos virtuais são objetos de divertimento altamente consumidos ao redor do mundo, o que torna a indústria de videogames uma das mais rentáveis no mercado nos últimos tempos. Um dos fatores que contribuem para o seu sucesso é sua utilização por pessoas de diversas faixas etárias, desde crianças pequenas até adultos, embora sendo mais indiscriminadamente consumidos pelos jovens de idade escolar. Tal popularidade e extensa presença motiva gradativamente a busca por analisar os videogames a partir de suas capacidades docentes no intuito de construir um melhor desempenho educacional para as gerações atuais que são mais acostumadas a utilização de mídias audiovisuais. O título lançado em 2014 foi analisado nesta monografia como parte de um debate maior sobre a utilização dos videogames no âmbito educacional.

No decorrer da segunda metade do século XX, o rápido desenvolvimento das tecnologias de comunicação, incluindo as mídias audiovisuais, desencadeou inúmeros

debates sobre as modificações que tais dispositivos exerceriam no compartilhamento de informações e conhecimentos, incluindo o conhecimento historiográfico dentro e fora da esfera acadêmica. Esse debate, inevitavelmente, alcançou os videogames que, durante anos, na visão da sociedade não era reconhecido artisticamente, servindo puramente para entretenimento infantil e sem qualquer utilidade prática para o cotidiano individual ou coletivo. As conclusões desses estudos foram desenvolvidas com base nos movimentos recentes de expansão das produções historiográficas para além da área acadêmica. Tais pesquisas apontam para as vantagens e riscos envolvidos na utilidade de meios digitais com conexão constante em escala global para a divulgação dos conhecimentos científicos. Entre as vantagens, temos como exemplo os constantes aprimoramentos tecnológicos destes meios de comunicação, ao mesmo tempo que apresenta uma base coletiva de trocas de ideias e conhecimentos envolvendo a historiografia entre os produtores e autores, bem como entre os consumidores.

Neste campo de estudos, se apresenta a vertente cujo enfoque é compreender a historiografia em videogames e a sua capacidade audiovisual nos âmbitos mercadológico e educacional. O objetivo é estudar as possibilidades e limitações de transmissão de ensino de história através dos games. Esse entendimento envolve aspectos da composição do jogo como as atividades fornecidas pela sua jogabilidade e a narrativa ligada às interpretações que muitas vezes evocam a relação entre o autor, o narrador e o leitor para tratar da experiência de jogo. Esses aspectos precisam ser levados em consideração de forma conjunta para ter o panorama amplo da composição do videogame, tal como proposto pelos *game studies*.

Esta relação entre jogabilidade e narrativa se aplica ainda mais em jogos que lidam com a representação do passado, o que desenvolve a sua presença como um formato audiovisual próprio. Assim, os videogames, como o *Assassin's Creed Unity*, acabam possuindo suas próprias possibilidades para o compartilhamento de conhecimento historiográfico, na medida em que os jogadores poderem impactar na narrativa com base em suas escolhas durante a partida. Como resultado desta capacidade de interatividade e possibilidades de ação concedida pela estrutura jogável, os videogames acabam por se mostrar como um espaço de produção e consumo da história mais flexível em comparação ao campo tradicional acadêmico, permitindo a produção e compartilhamento de narrativas históricas inéditas de forma emergente. Esta maior flexibilidade cria então um espaço de entretenimento de história, cuja complexidade varia dependendo da estrutura

dos games, e assim permite o desenvolvimento das mais diversas narrativas históricas em uma mesma simulação.

Em análise das capacidades dentro das simulações, se faz perceptível como as diferentes tecnologias de informação e comunicação digitais promovem uma mediatização da história, que estabelecem uma interpretação do passado com base nas vertentes ideológicas propostas no jogo durante todo o seu desenvolvimento. Essas implementações acabam por ser métodos de transmissão de mensagens já há muito tempo utilizadas nos dispositivos de comunicação como rádios e televisões para os consumidores, somente se aprimorando ao longo das décadas graças aos meios audiovisuais que foram gradualmente se atualizando tecnologicamente, como os videogames.

Entre as inúmeras produções midiáticas sobre períodos históricos, a Revolução Francesa possui uma vasta gama de representações, possuindo grande atenção da esfera acadêmica por ser reverenciada como um momento considerado um dos marcos mais importantes e de maior alcance da História moderna devido à intensa agitação política e social, na França e na sociedade global, com base em extrema violência no seu dia a dia.

Unity entra neste centro de atenção historiográfica, considerando a capacidade interativa do jogador de impactar na narrativa. Nestas possibilidades oferecidas pelo jogo, a interpretação histórica acaba por ser modificada, e buscou-se identificar qual narrativa ideológica se mostra mais presente na simulação do jogo. No processo de identificação, se destacam duas vertentes. Ao analisar separadamente as vertentes mais predominantes, foi possível perceber que a análise da representação histórica do jogo demonstra um viés mercadológico por trás do seu desenvolvimento, criando ênfase na violência acometida no intuito de priorizar a atratividade do período histórico ao público consumidor. A prioridade na violência sugere que a veracidade histórica acabou ficando em segundo plano. Tal escolha narrativa tornou tanto o jogo quanto o estúdio, alvos de críticas das esferas acadêmica e política por caracterizar determinados eventos, grupos e figuras históricas de maneira distante da interpretação ideológica que favorece o impacto social da Revolução.

Estas críticas ao jogo citam as escolhas de narrativa e possibilidades de interação com o ambiente virtual, incluindo a representação de pouca relevância e possibilidades do jogador de interagir com povo comum. Além disso, tiveram também acusações de uma representação deturpada da figura do líder jacobino Robespierre, retratando-o como um

autoritário violento, e o futuro Imperador francês Napoleão Bonaparte como um aliado confiável.

A partir desta leitura do passado no jogo, independente da sua natureza mercadológica e da vertente ideológica apresentada, se levantou a discussão sobre sua utilidade como uma ferramenta pedagógica. Com base em pesquisas realizadas por professores da área de história, mostrou-se a necessidade de o corpo docente ter atenção e conhecimento prévio das limitações e possibilidades do jogo para então criar projetos e propostas adaptados à utilização dos *games* ao currículo escolar e aos interesses das gerações dos estudantes. Por fim, nesta monografia foi construído um contraponto às críticas direcionadas a representação histórica do jogo, afirmando que elas se baseiam puramente na ótica tradicional da historiografia, sem considerar a proposta mercadológica de servir para entretenimento. Assim, não se espera que o público que consuma o jogo esteja familiarizado com estudo acadêmico da história.

Em síntese, ao longo deste trabalho se analisou a relevância da representação da história contidas nos jogos, considerando o seu alcance cultural nos tempos atuais e o impacto que possuem na noção coletiva sobre o passado. Para entender isso, é necessário compreender as suas capacidades de criar uma memória histórica com base em suas cenas filmicas, jogabilidade, ambientes exploráveis e possibilidades de interação, resultando em uma reatualização da interpretação historiográfica que molda a percepção popular do passado.

Com base nas temáticas e na proposta mercadológica, *Assassin's Creed Unity* sustenta a sua representação historiográfica em uma leitura com viés moralista da história e da política, se utilizando da violência especializada para resolver as contradições de suas representações. Tal leitura permite um olhar multicultural da Revolução Francesa, manifestado através do protagonista que luta em nome da liberdade contra toda forma de controle social, independente do contexto religioso, político ou ideológico, e como a historiografia representa esses contextos com seus grupos e figuras históricas presentes. Essa proposta multicultural se vê em equilíbrio com as demandas e expectativas de uma representação historiograficamente “tal como foi” com a qual a construção de memória deve lidar, mesmo que a representação histórica verídica dos acontecimentos se torne secundária no desenvolvimento do jogo.

Os videogames históricos, tal como o *Assassin's Creed Unity* e outros títulos da franquia apresentam uma criação de memória que venha a contribuir para a composição dos debates sobre a representação historiográfica sobre a Revolução Francesa, além de

constituir uma ferramenta docente de grande utilidade para a educação, porém considerando a devida cautela na construção da aula. Conclui-se com este trabalho que os videogames históricos, assim como o *Assassin's Creed Unity* devem ser entendidos como fruto de uma determinada perspectiva sobre o passado e não como uma empreitada histórica academicamente acurada.

Referências bibliográficas

- AARSETH, Espen. Cibertext. Perspectives on ergodic literature. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural**. São Paulo: Editora Unesp, 2020.
- AGULHON, Maurice. **A República Francesa, 1879-1992**, 1993.
- ALMEIDA, Fábio Chang de. **O historiador e as fontes digitais: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas**”, in Aedos, Porto Alegre, no8, vol. 3, jan.-jun. 2011, p. 21-22.
- AMUCHASTEGUI, Gonzalez. **Libertad, igualdad, fraternidad en el socialismo jacobino francés (1830-1848)**, 1989, p.137.
- ARECO, Sabrina. **Jogos de espelhos: a Revolução Russa no socialismo francês (1917-1920)**, 2018, p.51.
- ARENDT, Hannah. **Da Revolução**, 1963.
- BANN, Stephen. **The inventions of history. Essays on the representation of the past**, 1990, p.2.

- BAUER, Caroline. **Qual o papel da história pública frente ao revisionismo histórico?**, 2018.
- BEECHER, John. *Lamartine, the Girondists and 1848*, 1992.
- BELLO, Robson; VASCONSELOS, José Antonio. **O Videogame como mídia de representação histórica**, 2017, p.5.
- BELL, David. **Class Consciousness, and the Fall of the Bourgeois Revolution**. Critical Review 16, nos 2/3, 2004.
- BELLO, Robson. **História e memória em Assassin's Creed (2007-2015)**, 2019, p.312.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da História. In: BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2021.
- BRINTON, Crane. **The Anatomy of Revolution**, 1963, p. 155-60.
- CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado: videogames como fontes históricas**, 2013, p.165
- CASTELLS, Manuel. **Comunidades Virtuais ou Sociedade de Rede? A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**, 2016, p.31-4.
- CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Johnatan. **What is historical game studies?** 2016, p.5. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>. Acessado em: 14 out. 2024.
- CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.
- CHARTIER, R. **O mundo como representação**. Estudos Avançados, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-abr,1991.
- COBBAN, Alfred. **The myth of the French Revolution**. London, University College, 1955.
- COHEN; Daniel J.; ROSENZWEIG, Roy. **Digital History: A Guide to Gathering, Preserving and Presenting the Past on the Web**, 2005, disponível em <http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/>.
- COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da; ALVES, Savyo Enrico Rodrigues; LOURES, José. **A midiatização da história e o métier do historiador em game studies: a Revolução Francesa em Assassin's Creed Unity**, 2023, p. 234-244.

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

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.

CURY, Everton. *Let's Go!: Uma reflexão sobre o ensino da Revolução Francesa em Assassin's Creed Unity*, 2019.

DAVIDSON, Neil. **How Revolutionary Were the Bourgeois Revolutions?** 2012, p.361.

ENGELS, F & MARX, K. (1958). *Die deutsche Ideologie*, in: *Werke, Band 3*. Berlin: Dietz-Verlag. [Trad. Bras.: Engels, F & Marx, K. (2007). *A ideologia alemã*. São Paulo: Boitempo].

FILHO; Zambon. “Setor de games no Brasil movimentará R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. O Brasil continuará a ser um grande consumidor, enviando bilhões para o exterior, ou aproveitará seu potencial para se tornar um dos principais centros de criação de jogos? Site **Carta Capital**, 2023. Disponível em: <
<https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>>

FLORENZANO, Modesto. **François Furet historiador da Revolução Francesa**. *Revista de História da USP*, n. 132, 1995, p. 95-109.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução ao estudo de jogos**. Edufba, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus narrative: introduction to ludology**. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *The video game theory reader*. Nova York: Routledge, 2003, p. 223. Tradução minha.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo – A segunda Guerra Mundial, 2003-2008**, 2016.

FURET, François; OZOUF, Mona. *A Critical Dictionary of the French Revolution*-Belknap Press of Harvard Univ. Press, 1989.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 105.

GALVÃO, Bruno. Série Assassin's Creed teve o seu melhor ano em vendas: 50% superior ao anterior recorde, registado 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.

HIGGONET, Patrice. **Goodness Beyond Virtue_ Jacobins During the French Revolution**, 1998.

HOBBSAWM, Eric. *A era das revoluções: 1789-1848*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, p.90.

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. 2024.

KAISER, Thomas E. **Feudalism and the French Revolution**, 1979, p. 205.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo: estudos sobre história**; tradução Markus Hediger. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2014.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996; Ciberultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOSURDO, Domenico. *Le revisionismo em histoire. Problèmes et mythes*. Paris: Albin Michel, 2006, p.158.

LUCAS, Colin. **Homme politique et culture politique**. In: JESSENNE, Jean- Pierre *et al.* (ed.) **Robespierre: de la nation artésienne à la République et aux nations** (Actes du colloque d'Arras). Lille: Imprimerie de l'Université Charles de Gaulle-Lille III, 1994.

LUCCHESI, Anita; WANDERLEY, Sonia. As NTICs e a escrita da história no tempo presente. **Revista Transversos**. "Dossiê: As NTICs e a escrita da história no tempo presente" Rio de Janeiro, nº. 11, pp.04-08, Ano 04. dez. 2017. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos>>. ISSN 2179-7528. DOI: 10.12957/transversos.2017.31581

MACDONALD, Keza. We give access to a lost world': Assassin's Creed's new life as a virtual museum. **The Guardian**, 27 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/mar/27/assassins-creeds-origins-discovery-tour-virtual-museum-ancient-egypt-ubisoft>> Acesso em: 24 set. 2024.

MALERBA, Jurandir. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v.37, nº 74, 2017. p. 135-154.

MANOEL JR, Marcos Antonio; MACHADO JR, Cláudio de Sá. **História Pública e "Games Studies": enfoques conceituais e metodológicos, e contribuições para a pesquisa histórica**, 2022, p.51

MATEAS, Michael. 2004. **A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games** in *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, edited by Noah

- Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 19–33. London: MIT Press.
- MATHIEZ, Albert. **Bolchévisme et jacobinisme**. Paris: Librairie du Parti socialiste et de l'Humanité, 1920, p.5.
- MATHIEZ, Albert. **La Révolution française**. Paris: Librairie Armand Colin, 1922.
- MICHELET, Jules. History of the French Revolution, 1847.
- MILLER, Matthew. **Assassin's Creed: the complete history**. San Rafael: Insight Editions, 2015.
- MONTEIRO, Christiano Britto; BEZERRA, Rafael Zamorano. **Games e história: monumentos digitais**. In: ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo. (org.). *Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história*. Salvador: EDUFBA, 2019, p. 15-38.
- MURRAY, Janet. **From game-story to cyberdrama**. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First person: new media as story, performance and game*. Cambridge/Massachussetts: The MIT Press, 2006, p. 4.
- NOIRET, Sergio. **História Pública Digital, 2015**.
- OLIVEIRA, Josemar Machado de. **Os Jacobinismos (1789-1794)**, 2007 p.202
- OLIVEIRA, Josemar Machado de. **O revisionismo na historiografia das Revoluções Inglesa e Francesa**, 2021, p.134.
- PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**, 2016.
- PIVARO, G. F.; GIROTTTO 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.
- ROLLEMBERG, Denise; CORDEIRO, Janaina Martins. **Revisionismo e negacionismo: controvérsias**. História, histórias, vol. 9, nº 17, jan./jun. 2021, p. 60-1. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.26512/rhh.v9i17.36429>. Acessado em: 20 de nov. 2024.
- ROSENZWEIG, R.; BRIER, S. **Historians and Hypertext, Is It More Than Hype**. AHA Perspectives, 1994.
- SILVEIRA, Pedro Telles da. **O historiador com CNPJ: depressão, mercado de trabalho e história pública**. Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 12, n. 30, e0204, maio/ago. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/2175180312302020e0204>

SOLLITTO. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o cinema Reportagem. Calendário de grandes lançamentos e popularização dos smartphones aceleram ainda mais o crescimento do setor. Site **Veja**, 2023.

Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>>

STALH, Titus. **Crítica a ideologia como crítica das práticas sociais**, 2020, p. 215.

SUTHERLAND, Donald. **France, 1789–1815: Revolution and Counter-Revolution**. London: Fontana, 1985, p.140, 442.

TAYLOR, George V. **Noncapitalist Wealth and the Origins of the French Revolution**, 1967 p.474

TELLES, Helyom Viana. **Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública**, 2016, p.5.

VARGAS, João Tristan. **Qual é o liberalismo da Lei Chapelier? Seu significado para os contemporâneos e para a historiografia francesa dos séculos XIX e XX**, 2011, p.223.

VIDAL-NAQUET, Pierre. **Thèses sur le révisionnisme** (1985). Les assassins de la mémoire. “Un Eichmann de papier” et autres essais sur le révisionnisme, sous la direction de Vidal-Naquet Pierre. Paris, La Découverte, Poche / Essais, 2005, p. 103-4.

VITALI, Stefano. **Rappresentazioni Della Storia e Del Passato Nella Rete**. Archivio di Stato, Firenze, 2004, p.16.

VOLELLE, Michel. **A revolução francesa, 1 789- 1 799**; tradução Mariano Echolor. - São Paulo: Editoro Unesp, 2012, p. 1, 265.

WOODCOCK, Jaime. **Marx no fliperama**. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020, p.179.

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

ZAAGSMABMG, Gerben. **On Digital History. Low Countries Historical Review**, vol. 128-4, 2013, p.3-29.

ZANDONADI, Viviane. **Profissões do futuro: historiadores corporativos**. O Estado de São Paulo, São Paulo, 22 jul. 2015, p.9. Disponível em:

<https://educacao.estadao.com.br/noticias/geral/profissoes-do-futuro-historiadores-corporativos,1730012>. Acesso em: 1 out. 2023.

