



Revista Tempo e Argumento
ISSN: 2175-1803
tempoeargumento@gmail.com
Universidade do Estado de Santa Catarina
Brasil

Bello, Robson Scarassati
História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)
Revista Tempo e Argumento, vol. 11, núm. 27, 2019, -
Universidade do Estado de Santa Catarina
Brasil

DOI: <https://doi.org/10.5965/2175180311272019304>

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338160583021>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org



Sistema de Informação Científica Redalyc
Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal
Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)

Resumo

Este artigo pretende apresentar e problematizar as representações sobre História e Memória na série de jogos eletrônicos *Assassin's Creed* entre 2007 e 2015. Esses games pretenderam reconstituir diferentes e múltiplos tempos históricos a partir da imersão de um personagem do presente nas experiências de um antepassado por meio da tecnologia. Os jogos eletrônicos, setor cada vez mais importante da indústria cultural, representam o passado por meio de mecanismos particulares: narrativa contada através de eventos, ambientes que permitem a exploração espacial e, sobretudo, as possibilidades de interatividade com esses elementos. Através da dimensão popular da circulação de mercadorias culturais audiovisuais, condicionam e impactam o imaginário de certos momentos históricos ao reinterpretá-los à luz de discussões contemporâneas e de seu próprio formato. No caso de *Assassin's Creed*, essa releitura constitui uma visão supostamente multicultural do passado lido em uma conspiração dicotômica entre a luta entre dos Assassinos, defensores da liberdade, contra os Templários, que utilizam mecanismos sociais para a ordem, o controle e a tirania. Fundamentam estas perspectivas, interpretações próprias sobre a “verdade histórica”, a memória coletiva e o objetivo de criar um produto de entretenimento.

Palavras-chave: História. Memória. Videogame.

Para citar este artigo:

BELLO, Robson Scarassati. História e Memória em *Assassin's Creed* (2007-2015). **Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 11, n. 27, p. 304 - 339, maio/ago. 2019.

DOI: 10.5965/2175180311272019304

<http://dx.doi.org/10.5965/2175180311272019304>

Robson Scarassati Bello
Doutorando História Social pela
Universidade de São Paulo (USP).
São Paulo, SP - BRASIL
robsonsbello@gmail.com
orcid.org/00000-0002-9025-0681

History and Memory in *Assassin's Creed* (2007-2015)

Abstract

This article intends to discuss and present to the academic public the representations about History and Memory on the videogame series *Assassin's Creed* between 2007 and 2015. These games intended to recreate different and multiple historical times with the immersion of a character from the present into an ancestor's memory through technology. Videogames are a growing area in the Culture Industry and represent the past through specific mechanisms: a narrative told through events, environments that can be explored spatially, and, most importantly, the possibilities of interaction within these elements. Through their popularity, audiovisual cultural merchandise condition and impact the imaginary of certain historical moments when reinterpreted on the light of contemporary discussions and of its own form. In the case of *Assassin's Creed*, this reinterpretation constitutes a supposedly multicultural vision that establishes a conspiracy dichotomy between the Assassins, who fight for freedom, and the Templars, who use social mechanisms for order, control and tyranny. These perspectives are based on its own interpretations about "historical truth", collective memory and the objective of creating an entertainment product.

Keywords: History. Memory. Videogame.

Assassin's Creed e a indústria cultural

Desde os anos 1970 os videogames, ou jogos eletrônicos, tem criado cenários e narrativas que não só apresentam um conjunto de elementos audiovisuais de tema "histórico" como tem permitido a exploração dos ambientes virtuais. Eles têm simulado o comportamento de objetos e personagens, e exigido que jogadores atuem interativamente sobre esse espaço, contribuindo de maneira específica à circulação de conteúdos e perspectivas sobre o passado. Dimensionados à perspectiva de uma

indústria cultural¹ que vende produtos em um mundo globalizado, é possível afirmar que os códigos visuais e lúdicos dessas produções impactaram e condicionaram visões sobre o próprio mundo social no qual estão inseridos.

Para demonstrar e analisar esse razoavelmente novo fenômeno, neste artigo problematizarei as relações entre História e Memória nos “jogos principais”² da série *Assassin's Creed*, produzidos entre 2007 e 2015 para as plataformas de videogame do período: *Assassin's Creed I* (2007), *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin's Creed: Revelations* (2011), *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed III: Liberation* (2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed Rogue* (2014), *Assassin's Creed Unity* (2014) e *Assassin's Creed Syndicate* (2015).

No papel do personagem Desmond Miles e outros agentes anônimos no presente, os jogadores são introduzidos a uma narrativa na qual os protagonistas são colocados em uma máquina chamada *Animus*, onde a “memória genética”³ de antepassados é materializada em simulação virtual que reconstitui o passado. Sob essa perspectiva, são reconstituídos “virtualmente” múltiplos tempos históricos, como a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, as “Treze Colônias” americanas, o Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial, através de cenas fílmicas, espaços exploráveis e um conjunto de possibilidades de interatividade.

Esses jogos são algumas das mais ambiciosas representações históricas na indústria cultural e alguns dos maiores sucessos comerciais do início do século XXI. Outros jogos, “secundários”, foram produzidos em paralelo, expandindo a narrativa da série para outros tempos, com outras jogabilidades e para diferentes suportes. Depois de um hiato em 2016, a série voltou a ser produzida, dessa vez enfatizando o mundo antigo.

¹ Adota-se neste artigo o conceito desenvolvido por Adorno e Horkheimer (ADORNO e HORKHEIMER, 1985), refletindo sobre ele em seu caráter histórico.

² Faço uma distinção entre jogos “principais” e “secundários” como premissa deste artigo, definindo os primeiros como jogos mais complexos, feitos para os principais consoles (Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Wii), enquanto os “secundários”, jogos mais simples ou que foram produzidos para plataformas portáteis e celulares.

³ O que a série chama de “memória genética” são as memórias de um indivíduo que permanecem em seu DNA e podem ser acessadas pela tecnologia.

A franquia também rendeu uma série de outras mercadorias, como produtos de *merchandising*, livros e histórias em quadrinhos, animações, brinquedos e um filme (2016), obras traduzidas para o português. É fundamental, portanto, entender que grande parte do público consumidor recebe narrativas sobre o passado de mídias diversas, por sua vez posicionadas na circulação ampla de filmes, jogos e HQs sobre vários tempos históricos. Nesse sentido, o público possui previamente um variado conjunto de referências sobre o passado, transmitidos tanto pela indústria cultural como pelo ensino escolar.

A série vem sendo comercializada e traduzida no Brasil há alguns anos, incluindo legendas para os *games* a partir de *Assassin's Creed III*, além da tradução de quadrinhos e livros que expandem a narrativa, e de um filme distribuído nos cinemas nacionais no início de 2017. As campanhas publicitárias foram veiculadas na televisão, internet e em publicações gerais e especializadas sobre jogos eletrônicos e, no final de 2012, até mesmo estátuas em tamanho real do personagem Connor Kenway foram colocadas no metrô de São Paulo e do Rio de Janeiro.⁴

Diante da extensa circulação desses produtos e da relevância para o público, compreendo que uma análise das representações e das leituras sobre o passado que *Assassin's Creed* e os jogos eletrônicos, em geral, apresentam, pode contribuir para o campo da História Cultural.

O conjunto de representações e construções de um imaginário sobre o passado e a realidade que as produções midiáticas informam são entendidos, neste estudo, a partir das reflexões do historiador do cinema Robert Rosenstone (2010). Para o autor, o conteúdo representacional é transmitido e apreendido por meio da observação dos elementos que compõe a estética contextual em que estão inseridos, seja nas construções do cenário, as vestimentas, monumentos ou comportamentos. O conteúdo ultrapassa, portanto, a dimensão da narrativa contada por meio dos personagens e se fundamenta em um discurso histórico mais amplo. Ele também argumenta que uma mídia

⁴ O Brasil foi representado somente em *Assassin's Creed III*. Apresentado em um estádio de "luta livre" no presente, com paredes sujas e pichadas, bandeiras nacionais espalhadas, lixo por vários locais, homens mal-encarados e mulheres de roupa curta e sexualizadas. Pouco tempo após o lançamento do jogo, o diretor comercial da Ubisoft no Brasil, Bertrand Chaverot, pediu desculpas em nome da empresa pela representação, afirmando que foi feita com uma "mentalidade 'gringa', que nem sempre é boa para a imagem do Brasil" (VINHA, 2013).

com imagens em movimento e acompanhada de sons “cria uma mudança enorme na maneira como contamos e vemos o passado - e na maneira como pensamos o seu significado” (ROSENSTONE, 2010).

O argumento deste artigo é semelhante: uma mídia com imagens em movimento e que pode ser manipulada e explorada estabelece um modo próprio de interpretação do passado. Assim, apresentarei algumas perspectivas teóricas sobre a relação entre História e Memória que irão fundamentar o restante da análise. Em seguida, a série de jogos será discutida sob três aspectos: a transversalidade do viés eurocêntrico, multicultural e da luta da liberdade contra a tirania; a forma específica em que os *games*, e *Assassin's Creed* em particular, representam e simulam o passado e, finalmente, os discursos explícitos sobre a questão da História e Memória nos produtos em contraste com entrevistas dadas pelos desenvolvedores.

1. Perspectivas teóricas sobre a memória e a representação da história

É possível afirmar que a produção da indústria cultural, sobretudo o setor cinematográfico e, agora, dos videogames, é um dos principais construtores de imaginário histórico nos séculos XX e XXI, estabelecendo narrativas e imagens sobre diversos períodos históricos, com impacto social e perpetuação, divulgação e consolidação de determinadas “memórias” sobre o passado. Filmes e séries como *300*, *Spartacus* ou *Gladiador* estabelecem personagens, vestimentas, edifícios e um conjunto de códigos, sobretudo estéticos, de representação do mundo antigo.

Assim, as representações construídas nos *games* não podem ser compreendidas como um fenômeno único e apartado de seu meio social. Fazem parte de um processo mais amplo de reconstrução do passado, que Maurice Halbwachs (2004) chamou de “memória coletiva”, constituída no bojo das relações sociais e que não é estática, mas sim está em constante transformação e negociação entre seus diversos atores (HALBWACHS, 2004).

Para a análise do objeto designado neste artigo, tomo uma primeira distinção que Ulpiano Menezes (1992) estabelece sobre a diferença entre “Memória” e “História”. Para

ele, "História" é forma intelectual de conhecimento, operação cognitiva e investigativa sobre o passado, e "Memória" é a construção social indispensável à constituição e reforço de identidades, uma operação "ideológica", representação social e reorganização simbólica (MENESES, 1992).

Os jogos eletrônicos, de fato, não são produções historiográficas, mas realizam diferentes usos do passado, contestando ou reforçando a memória coletiva. Nesse sentido, para Meneses, a "Memória" é aquela pela qual se produzem amnésia social, condições de produção do silêncio e uma memória oficial celebrativa, não dando conta das múltiplas dimensões e desdobramentos do passado. Ela é perpetuada através de um sistema de mecanismos, suportes, vetores e referenciais que produzem representações por meio de seus agentes e suas práticas (MENESES, 1992).

De forma semelhante, Michel Pollak (1989) também compreende que a memória, em suas operações com o esquecimento e a lembrança, é constitutiva da própria construção da identidade. Para ele, a referência ao passado funcionaria como elemento de coesão entre os grupos e as instituições de determinadas sociedades, a definir seu lugar respectivo e as oposições irreduzíveis (POLLAK, 1989, p. 3).

Entendo que os usos do passado realizados por *Assassin's Creed* estabelecem e perpetuam oposições entre grupos da sociedade como paradigma para uma narrativa coesa que investe na releitura histórica à luz de uma batalha conspiratória entre Assassinos-Liberdade e Templários-Controle.

Nesse sentido, as memórias do passado coletivamente construído são selecionadas para fundamentar as representações e um imaginário sobre a História, transformados em mercadorias. Ou seja, um produto de consumo dentro da Indústria Cultural e do capitalismo tardio. Compreendo tal questão como análoga à ideia de comemoração, analisada por Jean Pierre Rioux (1998), um "self-service da celebração" nas cerimônias organizadas sobre a Revolução Francesa, onde cada um pode escolher e consumir o que desejar (RIOUX, 1998, p. 328).

Com isso em mente, adoto aqui o que Fredric Jameson (2007) colocou como a necessidade de realizar uma operação de análise que conceba a historicidade das

representações na especificidade da sociedade e de seu modo de produção. Naquilo que ele conceituou como “pós-modernidade” ou “capitalismo tardio”, afirmou que a representação da História já não é mais de fato uma representação do passado e sim “uma percepção do presente como história, isto é, como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediatez que pode ser caracterizada finalmente como uma perspectiva histórica” (JAMESON, 2007).

Já para o historiador Roger Chartier (1990, 1991), as representações históricas devem ser compreendidas em como diferentes lugares e momentos, a partir de suportes e circuitos de recepção, circulação e recepção próprias, constroem e pensam a realidade, hierarquizando a estrutura social e apresentando o passado como imaginam ou desejam que fosse (CHARTIER, 1990 e 1991).

Em acordo com essa perspectiva, Marcos Napolitano (2007) afirmou que, por exemplo, todo filme deve ser compreendido como produto da época em que o produziu (NAPOLITANO, 2007, p. 67) e deve ser decodificado em sua dupla natureza, técnico-estética e representacional, permitindo que os fatos sociais e históricos encenados possam se tornar nítidos (NAPOLITANO, 2008, p. 238). Por sua vez, Eduardo Morettin (2007) afirmou que os produtos culturais devem ser entendidos em seu caráter polissêmico, isso é, abrigando leituras possivelmente contraditórias da realidade (MORETTIN, 2007).

Com relação a jogos e narrativas interativas, Janet Murray (1997) propõe que devem ser pensados como dramas simbólicos cuja encenação dispõe a oportunidade de vencer a adversidade, sobreviver às inevitáveis derrotas, modelar o ambiente e dominar a complexidade da vida, cuja resolução de problemas é o próprio processo ativo de navegação do espaço virtual. Para a autora, a partir do conceito de autoria procedimental, estas obras exigem a interação de um participante imergiria, agiria e se transformaria na medida que manipulasse aquela representação construída. A encenação teria então maior poder do que a narrativa e o drama tradicional porque experiências pessoais seriam assimiladas dentro da capacidade que o ambiente virtual proporciona na transformação em um corpo distinto, sendo particularmente sedutor em ambientes narrativos (MURRAY, 1997).

Distanciando-se da perspectiva “narratológica” de Murray (1997), Espen Aarseth (1997) inaugurou o campo do *game studies* em 2001, enfatizando que para além de uma *representação* textual ou audiovisual, os jogos eletrônicos apresentam uma *simulação* da realidade. Essa simulação seria o modelamento de um sistema complexo em um mais simples, representando certo comportamento de dados objetos (AARSETH, 1997). Isso é, a programação previamente estabelecida define como agentes e grupos históricos devem agir e reagir aos elementos do ambiente virtual e às ações do jogador. Nesse sentido, os jogos eletrônicos não expressam uma visão sobre o passado somente através de elementos estéticos, mas sim a partir de como objetos, indivíduos e grupos são programados para agir e reagir dentro de uma simulação.⁵

Seguindo essa linha de entendimento, Gonzalo Frasca (2007) compreendeu que o conteúdo ideológico dos jogos pode ser apreendido a partir não só da apresentação audiovisual, mas das regras que definem e orientam o *gameplay*⁶, ou seja, o que o jogador pode, deve ou deveria fazer, e também da negociação que o jogador deve fazer em acordo com a representação imagética e a manipulação das regras (FRASCA, 2007).

Nesse artigo, enfatizo a orientação dos *games studies*, sem deixar de lado o que o teórico das mídias hipertextuais, Oliver Grau (2007), afirmou a respeito da existência da conexão afetiva que os jogadores estabelecem com o mundo ao qual investem seu tempo ao intervir de acordo com as regras que constituem e regulam esse espaço virtual (GRAU, 2007).

O conjunto de representações constitui uma rede de significados dentro da narrativa e do *gameplay* que ao mesmo tempo compõe e é portador de um sentido ideológico que ajuda a constituir uma determinada visão de mundo e senso de identidade do indivíduo, podendo induzir à identificação, simpatia, rechaço ou desejo do jogador para certos modos de pensamento e comportamentos. Assim, a representação audiovisual, a estrutura de regras e a própria interação do jogador com o espaço também

⁵ Por exemplo, enquanto necessariamente em uma representação visual ou textual um carro só acelera em determinado evento, o veículo em um videogame pode acelerar e desacelerar de acordo com os objetos ou situações dadas no ambiente virtual. Igualmente, a programação pode definir como mulheres devem, podem e irão agir ou reagir em confronto e contraste a outros grupos sociais, resultando em diferentes expressões.

⁶ Gameplay, ou jogabilidade, é o modo pelo qual os jogadores devem interagir com as regras do jogo.

é fruto de escolhas. O mundo histórico representado nestes jogos eletrônicos é a simulação de comportamentos do passado em um espaço lúdico que também estabelece uma narrativa, representando a História dessa forma, não só temporalmente, como um evento contado, mas também espacialmente, constituindo uma tensão entre a narrativa e a jogabilidade.

Para Elliot e Kappel (2013), o conjunto de “jogos históricos” levanta algumas questões sobre que “tipo” de História estamos falando, e os diferentes modos de jogar e suas múltiplas relações com o passado (ELLIOT e KAPPEL, 2013). Os jogos provocariam as possibilidades e implicações da representação e simulação histórica (URICCHIO, 2005).

Já Bullinger e Salvatti (2013) afirmaram que personagens, diálogos e incidentes são projetados para transmitir um senso do passado generalista e oferecer verdades metafóricas para comentar e desafiar o discurso histórico tradicional. Entretanto, esse processo tem tornado as fronteiras entre a História como conhecimento e a como entretenimento “borradas”, necessitando analisar nos jogos a sua operacionalização. Em um tom dramático, afirmam que antes os vencedores do passado escreviam a história, hoje eles a programam e a vendem (BULLINGER e SALVATTI, 2013).

Dessa forma, tomada a particularidade de suas representações, podemos entender *Assassin's Creed* como um produto de representação histórica e uma fonte que permite através do prisma da construção da memória entender quais são os princípios de seleção e projeção de um sentido à reconstrução de seus passados. Se faz, portanto, necessário entender quais são os pressupostos narrativos e ideológicos destes jogos.

2. A narrativa e a “História” em *Assassin's Creed*

Desenvolvido pela produtora francesa Ubisoft e por seus estúdios de desenvolvimento, sobretudo no Canadá (Ubisoft-Montreal), a narrativa da série enfatizou, desde o início, a disputa histórica entre duas sociedades secretas: os Assassinos e os Templários, que representam, respectivamente, uma dicotomia de projetos: Liberdade e Tirania. Enquanto os Assassinos prezam pela liberdade individual humana, os Templários desejam avançar e dominar o mundo pelo controle social através

da religião, do Estado ou do Capitalismo. A disputa acontece em diferentes momentos da história, com personagens buscando resquícios de um passado remoto: os “artefatos” da Primeira Civilização, uma espécie que teria habitado a Terra há milênios e dado origem à própria humanidade. Essa civilização “superior” teria deixado rastros que conduziram a história e ações da civilização humana.

Em cada um dos dez jogos principais, somos introduzidos ao contexto de um presente moderno (por volta de 2010), no qual o protagonista desse tempo entra em uma máquina chamada *Animus*. Através da sincronização com sua “memória genética”, ele acessa memórias e o protagonismo de um protagonista-antepassado para descobrir segredos que ajudarão no futuro de sua luta transhistórica. Nesse sentido, o mecanismo narrativo de um personagem do presente é uma *Historia Magistra Vitae* moderna: o presente alienado e desprendido de seu passado (exótico) volta-se à história para tirar lições e, assim, guiar e controlar o futuro.

Ao enfatizar o passado em suas representações, o primeiro jogo de *Assassin's Creed*, lançado em 2007, abordou o período da Terceira Cruzada, cujo protagonista, um árabe chamado Altair, pertence à ordem dos Assassinos, supostamente inspirada em um grupo ismaelita que pertencia à região no momento do conflito (LEWIS, 2003). No jogo, entretanto, a Ordem dos Assassinos se esquia de ter qualquer lastro com religiões islâmicas e se coloca do ponto de vista de um grupo laico, neutro, com objetivo preciso: derrotar um grupo conspiracionista inspirado nas lendas sobre a Ordem dos Cavaleiros Templários.

Nos anos seguintes, a Ubisoft produziu outros jogos da série, revisitando narrativas tradicionais, apresentando um “olhar multicultural” sobre elas. Dessa forma, levantou e aqueceu debates no jornalismo e no campo da educação sobre as representações e as possibilidades educativas da história apresentada neles, rendendo inúmeros posicionamentos sobre seu caráter.

Na chamada “Trilogia Ezio”, que inclui *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed Brotherhood* (2009) e *Assassin's Creed Revelations* (2011), o protagonismo no cenário do passado se desloca para o italiano Ezio Auditore, que enfrenta os Borgia nas cidades-

estados italianas no primeiro e no segundo jogo, e a conspiração templária em Constantinopla/Istambul, no terceiro.

Em seguida, na “Trilogia das Américas”, representou-se a luta pela independência dos Estados Unidos ao lado dos “Patriotas” em *Assassin's Creed III* (2012), protagonizado por Connor Kenway, personagem filho de inglês e mãe moicana; a disputa entre diversos grupos em New Orleans do início do século XVIII foi representada em *Assassin's Creed III: Liberation* (2012), protagonizado por uma mulher negra franco-caribenha; aventuras de pirataria no Caribe do século XVIII foram tematizadas em *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), protagonizado pelo personagem irlandês Edward Kenway (avô de Connor). O último jogo sobre a América, *Assassin's Creed Rogue*, foi produzido em 2014, quando o protagonismo passou para as mãos de um Assassino que se tornou Templário. O jogo preconizava eventos de *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed Unity* (2014).

Ao completar a transição para a nova geração de videogames,⁷ *Assassin's Creed Unity* apresentou uma Revolução Francesa que polariza os Templários - que inflamam os Jacobinos para uma revolta violenta - e os Assassinos, que se colocam ao lado dos moderados Girondinos. No ano seguinte, *Assassin's Creed Syndicate* (2015) apresentou a luta contra os monopólios industriais da Londres de 1868.⁸

Em todos os jogos, a estrutura da trama é semelhante: o Assassino que viveu no passado é um “sujeito universal”, que reconhece a ilusão das crenças, das ideologias e das disputas de poder históricas. Ele deve “conscientizar” diferentes personagens para a necessidade de luta pela liberdade e assassinar líderes Templários espalhados por cidades e diferentes ambientes.

⁷ De *Assassin's Creed I* (2007) a *Assassin's Creed III* (2012), os jogos foram desenvolvidos para computadores pessoais e a geração de consoles incluiu o Playstation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii. *Assassin's Creed IV* (2013) foi lançado simultaneamente para essa e a nova geração do Playstation 4 e do Xbox One. *Assassin's Creed Rogue* (2014) foi desenvolvido para a velha geração, enquanto no mesmo ano e no seguinte, *Assassin's Creed Unity* (2014) e *Assassin's Creed Syndicate* (2015) foram desenvolvidos exclusivamente para a nova geração, além de computadores.

⁸ Desde então até o momento deste artigo, dois outros jogos “principais” foram produzidos: *Assassin's Creed Origins* (2017) e *Assassin's Creed Odyssey* (2018) que, respectivamente, representaram o Egito no tempo de Cleópatra e a Grécia Antiga. O deslocamento para o Mundo Antigo apresentou mudanças significativas na produção e na perspectiva de compreensão do passado e fugiu do escopo limitado desse artigo.

Desses pressupostos é possível analisar dois elementos fundamentais à representação da série: o multiculturalismo e a luta entre a liberdade e tirania.

Em primeiro lugar, o suposto protagonismo multicultural e multifacetado dos tempos e espaços históricos dos jogos procurou ser coerente com uma das principais premissas da série: a de que sua elaboração foi feita por uma equipe de profissionais de diversas nacionalidades, que se afirmam como uma equipe plural e multifacetada culturalmente, como pode ser notado na frase de abertura inicial de cada *game*: *"Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs."*

Em contraste, destaca-se o lema dos Assassinos, uma frase repetida na série e que define o cerne de sua filosofia: *"Nothing is true. Everything is Permitted."*⁹ Tal paradigma define que os Assassinos devem ser céticos aos nacionalismos, religiões e demais crenças, e que a verdade não é única. Nesse sentido, o *statement* da série dá um sentido próprio ao multiculturalismo, no qual a pluralidade cultural se choca com o ceticismo à crença. Assim, o fio condutor que fundamenta os distintos protagonismos, cenários e tempos apresentados, deve ser compreendido como uma visão liberal, progressista e eurocêntrica da História. O "outro" é entendido em seus diferentes costumes, vestuário, arquitetura, línguas, mas não em suas contradições internas.

A Terceira Cruzada é selecionada como um evento significativo que coloca ambos os lados como iguais em qualidades e defeitos. Já os *games* que representam os Estados Unidos e o Caribe demonstram e enfatizam a visão do lado colonizador e seu choque com o outro (negro, nativo etc.). Por outro lado, os jogos que se passam na Itália, França e Inglaterra praticamente ignoram o elemento multicultural em sua maior parte, problematizando as questões políticas internas mais importantes, como o conflito com a Igreja, o Estado e o Capitalismo.

⁹ Supostamente tal frase teria origem nas legendárias últimas palavras de Hassan-i Sabbah, primeiro líder do grupo ismaelita que veio a etimologicamente dar existência ao termo "Assassino". O conceito pode ser também encontrado em *A Genealogia da Moral* e nas reflexões de Friedrich Nietzsche em suas críticas a negação e superação da Verdade e da Moral constituída.

Para explicar esse fenômeno, interessa a reflexão do filósofo esloveno Slavoj Žižek, para quem a posição liberal e democrática se expressa em uma condescendência sobre um “outro” folclórico e exótico privado de substância. Ao resgatar a noção de Hebert Marcuse de “tolerância repressiva”, entende-se essa suposta aceitação do Outro em uma forma asséptica e benigna (ŽIŽEK, 1997).

Compreende-se a pluralidade cultural como um *lifestyle* que deve ser respeitado, seja por sua proteção dos direitos humanos, seja por adequarem-se ao mercado mundial no capitalismo tardio.

Isso se deu a partir daquilo que Stuart Hall (2005) chamou de “desalojamento” das identidades nacionais de sua centralidade comunitária, para uma concepção mais individualista do sujeito, causado pela globalização. Tais relações identitárias mais individuais passaram a emergir a partir de percepções socioculturais fragmentadas sobre classe, gênero, etnia e raça. Entretanto, a geometria de poder que decorre da aceleração do tempo e dos processos mundiais, resultou em um fenômeno de homogeneização cultural, no qual o discurso do consumismo global reduziu as diferenças e distinções culturais em que as tradições e identidades particulares podem ser traduzidas (HALL, 2005).

Nesse sentido, apesar da produção dos jogos pela Ubisoft ter estúdios em diferentes países (que variam de acordo com cada jogo), para Frédéric Martel (2010), a descentralização global de produção do digital e da internet expande a mercantilização especializada em produtos de nicho e, portanto, a defesa das minorias éticas, a valorização dos direitos das mulheres e uma certa tolerância aos homossexuais e à diversidade cultural são a própria na ideologia da globalização (MARTEL, 2010).

Em um segundo lugar análogo, o que podemos observar em *Assassin's Creed* é uma disputa transhistórica entre a conspiração templária e os *freedom fighters*, representados pelos Assassinos. A teoria conspiratória envolvendo os Templários não é única à *Assassin's Creed*, estando presente em uma série de outras narrativas da indústria cultural, do blockbuster *Indiana Jones* ao bestseller *Código da Vinci*.

Para o historiador francês Raoul Girardet (1997), o mito político da conspiração é descrito como uma trama de dominação mundial, empreendida por uma organização que opera nas sombras. Misteriosa, ela possui poder financeiro e midiático, sendo a responsável por influenciar a história, devendo ser revelada e neutralizada por um salvador, que conhece a real história e poder dessa organização. Os conspiradores são sedutores e corruptos, agindo de forma insidiosa sobre homens de bem. Seus agentes têm uma vida dupla, minando a ordem tradicional e influenciando as pessoas ao seu redor para servir sua agenda secreta (GIRARDET, 1997).

Em *Assassin's Creed*, tanto Templários quanto 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).

Concomitantemente, ambas as organizações disputam artefatos mágicos da “Antiga Civilização”. Essa, por sua vez, apresenta uma agenda conspiratória de retorno à glória. O passado mítico dessa “grande civilização do passado” inspira (e mesmo manipula) os Templários e fornece elementos de explicação para inúmeros mitos e religiões: Júpiter e Minerva seriam nomes de alguns de seus membros, tornados parte da religião grega; Jesus Cristo teria usado um artefato específico para se tornar momentaneamente imortal, etc.

Assim, essa lógica conspiratória, na narrativa, perpetua e ressignifica diversas linhas de interpretação que relativizam dogmas, religiões e são céticas, críticas e muitas vezes niilistas com relação a instituições e processos políticos.

É nessa lógica que se fundamenta a rivalidade entre dois os grupos na narrativa: os Assassinos são defensores da liberdade, enquanto os Templários são tiranos, tentando controlar sistemicamente a sociedade através da guerra, da Igreja, do estado ou da economia.

Tal perspectiva pode ser verificada na declaração do artista Khai Nguyen (*apud* MILLER, 2015), ao afirmar que o conflito entre as ideologias foi fundamental desde o primeiro jogo da série, especialmente com o cuidado que produtores tiveram em “não pintar de preto e branco” as Cruzadas, ou seja, associar Assassinos e Templários aos caminhos religiosos de cada ordem. Já Jean Gueson (*apud* MILLER, 2015) reitera que a perspectiva plural aparece ao definir os alvos não por suas posições políticas no conflito, mas por conta da aliança com os Templários.

Nenhum dos conceitos (tirania, individualidade, justiça e liberdade) são pensados em termos históricos ou estruturais, mas sim como características moralmente universais. Essas noções nunca alcançam um estatuto de conceitos explicativos e programas políticos. São palavras associadas a certos comportamentos e visões de mundo. Por um lado, a liberdade dos Assassinos está do lado do direito do indivíduo de pensar e agir por conta própria, livre de dogmas, ideologias e controles políticos, religiosos e econômicos, inclusive de condicionamentos sociais. Por outro, a tirania à qual os Templários são associados liga-se ao uso dessas supracitadas ferramentas de controle.

A tirania não é representada como uma expressão determinada por interesses, disputas e projetos políticos, mas sim como um *atributo moral* de homens corruptos. Ela é apresentada como um projeto ideológico de cunho paternalista que nega os direitos individuais e concebe a humanidade como naturalmente carente de ordem e controle. A perspectiva é, então, vilanizada e colocada sob o signo do “mal”, ao passo que os Assassinos, defensores da liberdade e individualidade, são representados na esfera do “bem” – ainda que precisem realizar assassinatos, vistos como um “mal menor” que contribui para o “bem maior”.

O fluido posicionamento nas disputas políticas, enxergadas com um ceticismo anacrônico, estabelece um modelo de compreensão das temporalidades que pode ser expressa em uma máxima: o motor da História é a história da luta da liberdade contra a tirania.

Os efeitos dessa lógica podem ser encontrados em um curioso caso nacional. Em Novembro de 2013, pouco após o julgamento do “Mensalão”, a página oficial no

Facebook da *Ubisoft Brasil* compartilhou uma imagem em que o juiz Joaquim Barbosa vestia o capuz dos Assassinos, com uma bandeira nacional ao fundo (Figura 1), acompanhada da citação “Eles (os poderosos) precisam de vocês, o povo. Não podem continuar sem vocês. Basta mostrar que não se acovardarão ou não serão manipulados pela força e eles terão de implorar pela sua ajuda”. A imagem ainda era seguida da hashtag #ParabensJoaquimBarbosa (G1, 2013).

Figura 1: Joaquim Barbosa com o capuz de Assassino em publicação oficial da *Ubisoft Brasil*



Fonte: «<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/ubisoft-faz-joaquim-barbosa- virar-personagem-de-assassins-creed.html>». Acessado em: 15 de Abril de 2016.

O posicionamento da *Ubisoft*, associando o juiz à ideia de um dos Assassinos “combatentes da liberdade” reforça a compreensão da história como uma disputa entre aqueles que desejam a proteção da individualidade e a tirania que pretende controle social através das instituições, encontrando na atualidade sua continuidade, que

necessita de heróis. O mesmo parâmetro de reinterpretação da história nas narrativas dos jogos é aplicado para modelar a realidade social na qual está inserida.

Esse paradigma da apropriação dos códigos simbólicos de *Assassin's Creed* no contexto político brasileiro se insere em uma tendência mais ampla presente em muitos produtos da indústria cultural. Neles, representam-se sociedades cujo autoritarismo não é expressão de lutas de poder e projetos de sociedade, mas emana de indivíduos ou grupos corruptores, cuja ideologia é simplesmente o poder e o controle. A isso se opõem protagonistas conscientes e que exercem a violência e encarnam inconformidade, rebeldia e ação em alta performance (violenta e/ou política) por meio de um combate contra instituições e tiranos “corruptos” que os controlam. Esse movimento articula estetização e moralizações políticas e reduz a disputa de projetos e ideologias à fórmula do bem contra o mal.

2.1 O espaço da representação do passado em *Assassin's Creed*

É fundamental compreender como a forma específica dos videogames realiza essa narrativa ideológica em sua articulação entre a narrativa audiovisual, o espaço virtual e as possibilidades de jogabilidade.

O enredo, em todos os jogos da série, é dividido em sequências e blocos de memória, acessados em ordem linear, apresentando a trama principal que o jogador deve percorrer. Os jogos eletrônicos, e *Assassin's Creed* em particular, representam a história através da narrativa audiovisual de acontecimentos, de um ambiente espacial explorável, e pelo que permite ou não ao jogador fazer.

Cada jogo da série apresenta uma trama que se passa em um período e em espaços históricos determinados. Enquanto a narrativa principal certamente orienta a exploração e é um segmento significativo da interação, dos esforços, da ligação emocional e da quantidade de horas desprendidas pelo jogador, é a exploração e a descoberta dos espaços, preenchidos por pequenas missões e objetivos, que estabelece a maior parte da representação desses jogos.

Em uma análise transversal, esses *games* apresentam, nos diferentes espaços historicamente reconstituídos, representações particularizadas das vestimentas dos

indivíduos, da arquitetura e do cenário, dos diálogos e sotaques, e simula cada período por meio da programação do comportamento de objetos, indivíduos e grupos sociais.

É possível tomar alguns elementos de *Assassin's Creed III* como ponto de partida. O *game* narra a história de dois personagens jogáveis: o Templário Haythan Kenway, que vai aos Estados Unidos no prelúdio da Guerra Franco-Indígena e, depois, seu filho com uma nativa americana, Ratonnhakéton (também conhecido como Connor Kenway), que toma o protagonismo, participando ativamente da Guerra de Independência das Treze Colônias ao lado de George Washington, Samuel Adams e outros.

O jogador deve percorrer vários ambientes simulados, perambulando entre casas, pessoas e destroços na cidade de New York ou por matagais no espaço da fronteira (que comporta vilas, florestas e campos nevados), participando¹⁰ de eventos como o Massacre de Boston e a Batalha de Lexington e Concord, imerso nos eventos históricos. Nesse jogo, as missões representam uma narrativa eminentemente política sobre a construção da nação estadunidense. Em *The Tea Party*, - que representa a Festa do Chá de Boston, há uma introdução fílmica ao encontro entre Connor, Samuel Adams e outros membros do *Sons of Liberty* de Boston, que postulam o plano de abordar navios ingleses, enfrentar os guardas e atirar as caixas de chá ao mar. A cada objetivo satisfeito, há uma recompensa com uma nova sequência fílmica onde os *Sons of Liberty* dão prosseguimento ao plano.

Entre as cenas fílmicas (Figura 2) e as passagens jogáveis, há uma transição de linguagem que desloca ferramentas e mecanismos da câmera cinematográfica como o zoom e o uso do campo e contracampo para uma câmera virtual que se posiciona às costas do personagem e o acompanha conforme se movimenta pelo ambiente tridimensional (Figura 3). As escolhas do *design* e da organização dos espaços dos games também têm consequências narratológicas. Em adição à dimensão temporal das narrativas e à descrição textual/visual dos espaços, temos uma dimensão propriamente espacial da narrativa, na qual as representações e o contar histórias é dado pelo espaço representado e pelo comportamento de objetos nele simulados. Em uma estrutura de exploração aberta, elementos distribuídos em muitos locais e artefatos evocam uma narrativa espacial (NITSCHKE, 2008).

¹⁰ As "quests" são missões, "pequenas cápsulas narrativas", que apresentam desafios e postulam objetivos ao jogador (OLIVEIRA, 2010, p. 29).

Figura 2: Cena não-interativa: Connor em linguagem fílmica e o anúncio de guardas no local



Fonte: Tela capturada pelo pesquisador.

Figura 3: Connor agora passível de ser controlado e os guardas à frente



Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Na intersecção entre cenas fílmicas 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. Para resolver o evento da Festa do Chá, o jogador deve

controlar o protagonista e assassinar os guardas que protegem o navio, defender os patriotas e jogar as caixas de chá ao mar, efetivamente realizando a famosa passagem histórica.

Em entrevista, François Furnstenberg (*apud* NANCY, 2013), historiador consultado para *Assassin's Creed III*, afirma que: “*You really have the impression of living at the time of the American Revolution*”, bem como: “*What I liked about this project was the ability to make history come alive in all its materiality*”.

Tal “materialidade” pode ser compreendida na especificidade dos jogos eletrônicos, isso é, a composição audiovisual de cenas fílmicas e espaços exploráveis, a estrutura de regras de jogo que codifica os comportamentos dos avatares e dos ambientes, bem como a própria interatividade estimulada em que o jogador deve realizar ações. É esse conjunto de elementos que pretende e reforça o poder de representação histórica de um ambiente tridimensional que simula a realidade do passado.

É, entretanto, possível pensar o espaço e as possibilidades de interação sobre esses locais reconstituídos (ambientação histórica) como uma *cidade ideal*, conceito proposto pelo historiador Michel de Certeau (2014), para descrever um “sistema tecnológico coerente e totalizador” planejado por arquitetos e urbanistas (DE CERTEAU, 2014). Essa cidade-conceito é realizada por *game designers*, que programam o espaço como um leque de possibilidades para o jogador. Ela é materializada em espaços que não sofrem transformações, apesar do passar dos anos nas narrativas. Não há preocupação em reconstituí-las como um espaço das diversidades e conflitos sociais, como uma estrutura social que se transforma historicamente. Elas são vistas como ponto fixo no tempo passado.

Por outro viés, esses espaços históricos podem ser ancorados naquilo que Pierre Nora (1993) chamou de “lugares de memória” (NORA, 1993). Apesar da reflexão de Nora não poder ser reduzida a um espaço físico em si, é possível pensar os jogos da série *Assassin's Creed* por meio do conceito de uma memória “forjada” através de comemorações para salvaguardá-la de ser varrida da história. Os personagens e *landmarks*, pontos de referência em que estão colocados monumentos, construções

históricas, etc. – auxiliados por um *database* enciclopédico que os acompanha – caracterizam os espaços, evocam símbolos que remetem ao tempo passado, tais como os “lugares de memória” de Nora salvaguardam a memória histórica não desenvolvida, estabelecendo os edifícios e eventos representados como “comemorações”, ou seja, bastiões sobre os quais a vigilância da verossimilhança histórica se escora. Isso se torna importante uma vez que a memória é uma operação de construção e não tem relação e coesão “naturais” com os consumidores, que tem pouca ou nenhuma identidade com os locais representados.

O que esses *games* apresentam é uma representação escalonada e labiríntica do espaço histórico, em que *Assassin's Creed*, em particular, faz um trabalho tecnicamente impressionante. O jogo usa documentação existente sobre a planta de edifícios e espaços das cidades históricas, “traduz” esses locais em escala que incentiva e permite sua exploração pelas ruas ou telhados planejados para o entretenimento em um deste parque de diversões histórico.

Trata-se, então, de uma cidade que, vista como pano de fundo histórico, resgata lugares-monumentos e a memória para uma “caixa de brinquedo” explorável, como bem definiu Will Wright ao falar sobre o famoso jogo *The Sims* (PEARCE, 2002). Ou, como define o criador de parques temáticos, Don Carson, cada elemento deve reforçar a visão construída sobre o cenário/espaço pretendido (CARSON, 2010).

Nesse “parque”, o que podemos observar é que o Assassino é tanto narrativamente quanto dentro das regras de jogabilidade, um soldado de alta performance militar em sua capacidade excepcional de infiltrar, escalar, pular e assassinar alvos com precisão, sob animações diversas e com diferentes tipos de arma. Esse “exército de um homem só” em um ambiente histórico pode ser pensado tanto sob o paradigma dos grandes personagens que “fazem” a história como a expressão do *marine* estadunidense: pronto a agir autonomamente, dominar variadas técnicas de combate e pensamento estratégico, síntese do treinamento de alta performance, do culto ao corpo e da solução violenta aos conflitos políticos em detrimento de uma preocupação da “imersão” em uma consciência histórica que compreende ou critica o passado.

Ao longo de quase todos os jogos da série, o *gameplay* demarca como “alvos” aqueles que podem ser assassinados sem peso à consciência, como soldados e conspiradores tiranos, punindo o jogador caso ele mate um “inocente” acidentalmente ou não. Essa lógica militar contemporânea distingue entre soldados e civis aqueles a quem a prática da desumanização e da violência institucionalizada podem ser aplicadas sem maiores consequências.

Assim, ao ser transformado no *supersoldado* que retorna ao passado, o jogador é colocado como indivíduo solitário em missão contra o mundo hostil, e seu valor ético aparece na performance e no autoengano de lutar pelo bem comum e de estar fazendo o bem, protegendo o devir histórico progressista de ser cooptado por opositores tirânicos, cuja homologia é o próprio capitalismo e as representações da sociedade avançada.

3. As reflexões sobre a História e a Memória em Assassin's Creed

Além da representação narrativa e espacial do passado que discutimos até o momento, a série e os desenvolvedores elaboraram discursos internos e externos, que explicitam quais são as compreensões que fundamentam a representação e as perspectivas sobre as noções de História e Memória.

Podemos observar, já nas cenas introdutórias de *Assassin's Creed I*, a apresentação de um cenário borrado e em *flashes*, com vozes ao fundo, como uma memória distante e difusa. Ao retornar à “realidade”, é explicado ao protagonista Desmond Miles (e ao jogador) que aquela era uma memória, mas de um antepassado que viveu durante a Terceira Cruzada.

É sob o pressuposto da inserção tecnológica que o jogo se fundamenta. A Animus, máquina capaz de reviver memórias do passado, "*is able to show history the way it really happened*". Através dela, a “memória genética” em Desmond foi reativada, reconstituindo virtual e concretamente o próprio passado, tal como ele foi vivido.

Como é possível ver na passagem abaixo, transcrita do primeiro jogo, o conceito de memória aparece como elemento central que permite a realização da rememoração da experiência do passado:

Vidic: [...]What is a memory, Mr. Miles?
Desmond: It's the... recollection of a past event.
Vidic: Specific to the individual remembering the event.
Desmond: Yeah, sure.
Vidic: What if I told you the human body not only housed an individual's memories, but the memories of his ancestors as well? Genetic memory, if you will. Migration, hibernation, reproduction... How do animals know when and where to go? What to do?
Desmond: That's just animal instinct.
Vidic: Now you're arguing semantics [...] (ASSASSIN'S CREED I).

Assim, é possível ver a proposição particular do game em que a memória individual é armazenada na memória genética, e por sua vez, o passado é compreendido como algo que é possível de ser alcançado em sua completude. Entretanto, sob um olhar crítico, este passado que é, na verdade, Memória coletiva, se confunde e se associa às memórias individuais e “genéticas”, fundidas entre si para estabelecer uma representação histórica, cuja rememoração sobre um espaço ou um evento se concretiza na lembrança de um indivíduo, permanecendo inscrita em sua natureza.

De fato, o nome da máquina que reencena a memória do passado, *Animus*, resgata a noção de inconsciente coletivo, do psiquiatra e psicanalista Carl Jung. Para este, *Animus* é um arquétipo que representa a razão e o masculino na mente feminina, um mecanismo psicológico do inconsciente que representa os “grandes homens” da psiquê humana.¹¹ É, portanto, uma *pulsão da memória* que realiza a imersão na temporalidade histórica em *Assassin's Creed*: o sujeito protagonista pertencente à organização dos Assassinos na luta transhistórica pela liberdade. A narrativa é construída a partir de uma rememoração de um passado experienciado individualmente, sob uma subjetividade que não é histórica, isso é, cuja construção da consciência não se dá a partir de um imaginário, posição social, política, ou da ideologia. Nesse sentido, corrobora-se a fundamentação de os Assassinos

¹¹ As noções de inconsciente coletivo e arquétipos que transcendem a experiência histórica podem ser encontradas em Jung, mas também em trabalhos antropológicos que seguem suas premissas, como os de Joseph Conrad, na ideia de *jornada do herói*, muito popular entre os criadores de narrativa dentro da Indústria Cultural. Tal noção não pode ser problematizada a fundo neste artigo por uma questão de escopo. Basta dizer que minha perspectiva discorda dessas premissas, entendendo as representações como fruto de elaboração de um processo histórico, não resguardados biologicamente na mente humana.

não são “homens de seu tempo”, mas sim o “sujeito universal”, cuja racionalidade esclarecedora e atemporal joga uma luz moral aos conflitos dicotomicamente apresentados sob a lógica da liberdade/controlado nos múltiplos tempos do passado.

A “memória genética” é entendida como portadora das memórias individuais que são transmitidas através do DNA e, por sua vez, essa memória individual é compreendida como o *testemunho direto* dos acontecimentos do passado, uma câmera interativa que permite ao protagonista no presente reviver acontecimentos e espaços como se estivesse lá.

Em *Assassin's Creed I*, que se preocupa em estabelecer as bases lógicas da franquia, outro diálogo pode ser encontrado que explicita a busca de verossimilhança histórica da representação da série, em uma justificativa cuja história – aquela objetiva, produzida por historiadores e investigadores – tem aberturas para reinterpretação, o que se conforma ao que Bullinger e Salvatti argumentam sobre a construção de uma fluidez borrada entre a historiografia e a representação voltada ao entretenimento:

Desmond: Some of the stuff I'm seeing in the Animus... sometimes it seems wrong, untrue, like the history is off somehow. It doesn't—

Vidic: –it doesn't what, Mr. Miles? Match up with what you read on an online encyclopedia? What your high school history teacher taught you? Let me ask you something: do these supposed experts have access to secret knowledge kept hidden from the rest of us?

Desmond: There are books, letters, documents, all sorts of source material from back then. Some of it seems to contradict what the Animus is showing me.

Vidic: Anyone can write a book, and they can put whatever they want on its pages. Anything! Used to be we thought the world was flat.

Desmond: Some people still do.

Vidic: Yes, and they publish books about it. Or that the moon landing was a hoax? I believe there's also a book claims the world was created in seven days. A best seller, too.

Vidic: The point I suppose, is that you shouldn't trust everything you hear, everything you read. What's that your ancestors said? "Nothing is true"? Desmond: "Everything is permitted."

Vidic: Yes, exactly! It's part of what makes the Animus so spectacular. There's no room for misinterpretation.

Desmond: There's always room.

Vidic: Touché, Mr. Miles (ASSASSIN'S CREED I).

Essa subjetividade histórica é retomada como justificativa e como fio condutor narrativo diversas vezes, também explicitando o caráter subjetivo da operação investigativa sobre a documentação e a pesquisa histórica. Por exemplo, em *Assassin's Creed Unity*, o personagem-historiador Shaun Hastings explica que os verbetes da *Database* (a enciclopédia interna do jogo) disponível ao agente foram escritos por um historiador Templário, e, portanto, têm a visão de mundo deles. Elemento-chave como portador da real interpretação do passado, Shaun e os historiadores e ativistas “progressistas” ligados aos Assassinos fazem anotações criticando e pontuando outro ponto de vista em prol do “equilíbrio” – o que ele faz é de fato “esclarecer” as deturpações dos Templários e apresentar a “verdade”. Tal perspectiva aparece de outra forma no curioso diálogo em outro jogo da série, entre o protagonista do presente Desmond e o historiador Shaun Hastings, enquanto visitam uma cidade preservada:

Desmond: So, what do you think of Monteriggioni?

Shaun: This is not Monteriggioni. Monteriggioni existed during the Renaissance. Ask me how the town was in 1554 when it was seized by Florence and I'll tell you.

Desmond: Huh. I figured you'd like it nowadays. Seems not to have changed much.

Shaun: Exactly. History is the study of change. Change is life. When things become static, it means they're dead (ASSASSIN'S CREED, BROTHERHOOD).

O diálogo demarca uma linha divisória entre o passado histórico e o atual presente. O presente patrimonial é definido pela “morte” em sua preservação. O passado, “mudança”, é entendido como “vida”. Tal absolutização, por um lado, nega as permanências e o próprio processo histórico de preservação. Por outro, distingue o passado-real-vivo do presente que preserva o passado como um simulacro morto. Paradoxalmente, os cenários históricos do *game* apresentam uma versão virtual reificada e paralisada da História, que exotifica e aliena o Outro-histórico, apartando-o de suas continuidades e transformações no presente. Portanto, se por um lado, a escrita da história aparece como espaço da “interpretação” e passível de manipulação, ela resgata também a ideia de existência de uma possibilidade real de alcance do passado “tal como ele foi” e “verdadeiro”, diante da ação daqueles que desmistificam as manipulações.

Essa veridicidade da História é trabalhada, por um lado, com a atenção aos detalhes que constroem a verossimilhança histórica. Por outro, funciona como justificativa dentro da narrativa para a “liberdade artística” com a precisão histórica, constituindo um esforço na atualização da velha máxima da arte não poder ser escrava da história. Nesse sentido, interessa contrastar as representações internas às declarações dadas por vários membros da equipe ao longo dos anos. Ao investigar entrevistas e declarações dos vários produtores e artistas que realizaram os *games* da série, é possível observar uma preocupação muito grande e constante em deixar claro a busca da *historical accuracy*, ou seja, da possibilidade de precisão histórica na reconstituição dos eventos a serem narrados.

Quando questionado sobre a disposição em mudar o que entendemos como um “fato histórico” para realização da *storyline* de *Assassin's Creed*, o historiador geral da série, Maxime Durand (*apud* PLANTE, 2014) afirmou que havia “limitações técnicas que não permitiram criar cada pedaço da história ‘perfeitamente’”, e conclui que apesar da equipe ter se esforçado em se aproximar da História, o objetivo principal sempre foi – e continuaria sendo – o entretenimento de milhões de jogadores. Entretanto, ao ajudar no marketing de lançamento, tomou orgulho na veracidade histórica do trailer, onde nenhum website foi capaz de apontar algum erro histórico, mesmo no mais ínfimo dos detalhes.

O designer-chefe da equipe de produção de *Assassin's Creed III*, Steven Masters (*apud* FRUM, 2014), afirma que houve muita pressão para deixarem a história “do jeito certo”:

We have so much information about how these people were thinking, what they were thinking, what they were feeling, how they felt about the Revolution. We were able to portray these characters accurately and give the history the service it deserves (MASTERS *apud* FRUM, 2014).

Sua intenção é a de “reviver a história” e “ir até aqueles momentos e vê-los acontecer através da história escondida atrás da história conhecida”, fazendo todo o possível para imergir o jogador o máximo possível em uma “férias histórica” – uma chance para experienciar a história de uma maneira distinta de ler um livro ou assistir uma

aula. Encerra: *"The power of interactivity allows us storytelling potential for an interesting and compelling way to hear these Stories"*.

De acordo com o Diretor de Arte de *Assassin's Creed III*, Raphael Lacoste (apud MILLER, 2015), diante da ambição de garantir a precisão histórica necessária para agradar os consumidores, historiadores foram consultados e trouxeram “anedotas fascinantes” sobre os períodos reconstituídos, elementos muito simples que “poderiam ter um efeito na direção de arte, na história ou nas mecânicas de jogo”. Nesse sentido, ainda afirmou:

In *Assassin's Creed III*, certain details in the houses were removed because the historians pointed out they shouldn't be there [...] But sometimes it's more important to get the right feeling than to be completely historically accurate. Of course, if a house was made of wood, it shouldn't be made of stone. But if one type of wood paneling fits the mood better than another, we would pick one that sets the right tone, as those details can sometimes make the difference when it comes to creating a specific atmosphere. Image composition and level design are also very important when it comes to balancing the creation of buildings (LACOSTE apud MILLER, 2015).

Da mesma forma, Joffrey Yohalem, que foi um dos roteiristas de *Assassin's Creed Brotherhood*, afirmou: “I worked very closely with the historian, anything that is possible historically we allow in the game, we're never going to have anything in the game that history directly contradicts. That doesn't mean we don't imagine events that could have happened” (ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD, 2010).

No tocante à tensão entre visão artística e precisão histórica, o artista conceitual sênior Martin Deschambault afirmou que “é sempre um desafio interessante, por que se ficarmos muito presos ao realismo, às vezes simplesmente não é impactante visualmente o bastante”, e completa que se tomassem muita liberdade, correriam o risco de cair na fantasia e a chave seria a “reinterpretação artística da realidade” (apud MILLER, 2015).

Em entrevista à *Gaming Illustrated*, o artista conceitual Gilles Beloeil coloca que, dada a necessidade de serem precisos historicamente, o time fez muita pesquisa sobre o período em que o jogo tomará lugar. Quando questionado se é difícil manter um equilíbrio entre tornar a história atraente e a preocupação histórica:

Take historical events and characters and make them look cool, this is exactly what our job is about. We don't invent a new world but instead we learn how it was at this time and we design it as we think it will fit in the AC world. And yes, we have to find the good balance, because they are both equally important (BELOEIL apud GIBSON, 2012).

E continua: “Historical accuracy is something very important in the AC series and we have to stick with it in a certain point. But we are free to bring our own vision in the way we stylize it. It has to fit in the AC world too” (BELOEIL apud GIBSON, 2012).

Finalmente, a tensão entre a História autêntica e a produção voltada para o entretenimento pode ser encontrada na própria composição das quests, como vemos Gaelec Simard, designer das missões de Assassin's Creed II, afirmar:

Concerning the setting, the biggest challenge we had to overcome was authenticity. Just as with AC1, the Assassin's Creed team wanted to offer the player an experience that was as close as possible to the historical, cultural and architectural facts. For that reason, we worked with architects, historians, linguists and many other academic specialists. This placed huge limitations on our creative freedom, but it also fed and inspired it. In the end we struck the right balance, and this partly explains what makes Assassin's Creed such a unique series (SIMARD apud YOUNG, 2011).

A preocupação com a verdade histórica, mesmo que submetida à visão artística voltada ao entretenimento, ocupa aqui uma posição privilegiada nestes interlocutores. A intensa pesquisa histórica feita pretende dar conta de reconstituir o passado o mais próximo tal como “ele foi”. Algumas colocações são especialmente interessantes: a “impressão de se viver no tempo” possibilitada pela habilidade do ambiente digital de “tornar a História viva em toda sua materialidade”, entretanto a limitação técnica impediu sua recriação “perfeita”. O pressuposto não é a impossibilidade de alcançar a História tal como ela foi, e sim que foi uma *escolha* submeter ao entretenimento e um *impedimento tecnológico* que forçou a fazer cortes em sua reconstituição virtual.

O pressuposto da reconstrução digital da realidade pode ser encontrada e problematizada a partir das perspectivas do sociólogo Pierre Lévy, em que o “virtual” resgata a ideia de potência: isso é, da mesma forma que uma semente é virtualmente

uma árvore, em que ela contém a possibilidade de ser, o mundo “virtual” dos games poderia ser compreendido como potencialmente um mundo “atual” (LÉVY, 2010).

Tal noção pode ser tensionada com as reflexões do historiador Johan Huizinga, que afirmou que a raiz etimológica da palavra *ludus* se refere à ideia de *iludere*: dentro do “círculo mágico” dos jogos, onde outras regras (que não as da realidade do mundo social) se realizam e a ilusão se concretiza (HUIZINGA, 1980).

Essa concretização da ilusão através do mundo virtual cuja potência é se tornar “atual” compõe o discurso de verossimilhança histórica da produção que articula uma ilusão lúdica a um vir-a-ser.

Como é possível observar, a pretensão de se alcançar a veracidade histórica é encontrada em muitas das entrevistas dadas pelos produtores ao longo dos anos sobre cada lançamento da série. A busca da verossimilhança naturalista da história, procura uma autenticidade em que historiadores, arquitetos e demais profissionais estão ali para prover elementos de “inspiração” e para garantir a “precisão” dos dados, que estão, sobretudo, subordinados a criação da “atmosfera”, da ambiência, ou seja, do que se imagina ser essa a História. O conhecimento “anedótico” funciona como um elemento de historicidade que corrobora a legitimidade do tempo representado.

A ousada empreitada de representar a História o mais próximo do que ela “teria sido” frontalmente estabelece um fator de Verdade sobre a reconstituição que jamais pode trazer todos os conflitos e contradições sociais do período, seja por uma escolha estética e em função dos objetivos do jogo, seja por uma impossibilidade de alcançar a totalidade do real. O conhecimento acadêmico ofereceu “grandes limitações”, mas também “alimentou” a liberdade criativa, e no fim, foi possível atingir o “equilíbrio correto”.

Ao acreditarem que os obstáculos para uma reconstrução fidedigna da história sejam apenas de natureza subjetiva (escolha) ou técnica (carência tecnológica), a equipe que produziu os jogos deixa entrever uma noção de que é possível reconstruir o passado tal como ele foi. A busca de um “realismo” em oposição à “fantasia” não compreende a representação como uma série de escolhas referentes a reimaginar o passado, e é

entendida em seu impedimento a alcançá-la por questões artísticas ou tecnológicas, cujo pressuposto é o de que, se houvesse como acessar integralmente este passado, com uma *Animus*, por exemplo, então teríamos acesso à realidade objetiva.

4. Considerações finais

Sob o princípio de reconstituição do passado em um ambiente virtual, a série *Assassin's Creed* foi produzida por uma equipe de desenvolvimento que trabalhou com artistas e historiadores para recompor uma precisão histórica adequada à jogabilidade e ao entretenimento. Nesse sentido, compreende-se como os jogos eletrônicos são mídias particulares que expressam especificidades no tratamento da memória histórica ao representá-la em cenas fílmicas, ambientes exploráveis e possibilidades de interatividade. É dentro destes fundamentos que a série conjuga a rememoração de espaços e eventos sob um olhar multicultural, cujos protagonistas defendem perpetuamente a luta da liberdade contra a tirania.

Observa-se, assim, a tensão entre a representação e a simulação histórica, vivida como drama e divertimento pessoal que carregam uma potência de satisfação simbólica indisponível no processo histórico. Ao construir um paradoxo entre a aproximação com a narrativa dramática e o distanciamento postulado pelos mecanismos do jogo, sua síntese se expressa na possibilidade de apreensão do conteúdo, não em sua totalidade, mas como fragmentos factíveis de uma verossimilhança histórica.

Produto de seu momento histórico, por um lado, há uma memória histórica mais ampla, tensionada na historiografia e na produção cultural, sobretudo audiovisual, que informa estes jogos e com as quais o objeto estabelece uma continuidade, ao se apropriar de, e reproduzir, modelos estéticos, formais e representacionais. Por outro, estabelece particularidades, que em seu caso específico, ressignificam e atualizam para novas perspectivas, sobretudo no tocante à interatividade de um jogador no ambiente histórico reconstituído, sendo possível dizer que cada tempo histórico representado na trama de cada jogo individual expressa a apropriação do passado e sua normatização sob uma estrutura de linguagem Videogame, que é ao mesmo tempo narrativa e jogável.

É possível afirmar que *Assassin's Creed*, bem como outros jogos históricos, fazem parte de um cenário de memórias em disputa, que os produtos culturais constantemente reinterpretem e intervêm em torno dos embates travados no presente pelos grupos que reivindicam legitimidade sobre a memória histórica. Através da representação das múltiplas Memórias sobre a História, há uma reatualização dos discursos sobre o passado, em narrativas que domam a descontinuidade do tempo e projetam visões do presente à sua reencenação. A narrativa e o ambiente virtual dos espaços pretensamente reconstituídos fundamentam a memória coletiva, ultrapassando a memória comunitária local e expandindo-a para consumo mundial.

Os códigos narrativos e lúdicos ocuparam parte significativa da vida contemporânea e passaram a integrar esferas que ultrapassam o espaço dos próprios produtos. A experiência social no século XXI está diretamente conectada a partir dessa produção que constitui uma vivência compartilhada e narrada sobretudo pelos polos produtores de cultura no “norte ocidental”, que direcionam seus feitos para enorme contingente consumidor pelo globo. Deslocando-se da construção nacional, comunitária, ou da memória, da narrativa e da tradição, essas irradiações ideológicas pretendem construir a ideia de uma comunidade global. Impactando na construção de identidades veiculadas a seus conteúdos, são construídas a partir dos valores simbólicos e culturais de setores que detêm os meios hegemônicos para essa produção.

Voltado ao maravilhamento, o objetivo de *games* (ou parques) históricos temáticos é o entretenimento e a diversão. A preocupação com uma pressuposta “precisão” real ou histórica é, então, secundária diante da apropriação seletiva de elementos que irrigam a composição de um cenário que deve remeter a memória histórica difundida que a audiência já possui. Inalterável, o passado “tal como foi” não existe mais, mas sua rememoração enquanto produto de Memória deve lidar com as demandas e expectativas dos que o consomem. Expectativas essas que como foi possível argumentar, no caso de *Assassin's Creed*, sustentam-se em uma leitura moralizante da História e da Política e salvaguardada por uma violência especializada que pretende resolver as contradições.

Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University, 1997.
- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ASSASSIN'S CREED. Direção: Patrice Désilets. Produção: Jade Raymond. Roteiro: Corey May. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2007.
- ASSASSIN'S CREED II. Direção: Patrice Désilets. Produção: Jade Raymond, Sebastien Puel. Roteiro: Corey May, Joshua Rubin; Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2009.
- ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD. Direção: Patrick Plourde. Produção: Sebastien Puel. Roteiro: Corey May, Patrice Désilets, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2010.
- ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS. Direção: Alexandre Amancio. Produção: Sebastien Puel. Roteiro: Corey May, Darby McDevitt, Richard Farrese, Jeffrey Yohalem, Nicholas Grimwood. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2011.
- ASSASSIN'S CREED III. Direção: Alex Hutchinson. Produção: François Pelland. Roteiro: Corey May, Nicholas Grimwood, Russell Lees, Matt Turner, Ceri Young, Danny Wallace. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, PC. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2012.
- ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION HD. Direção: Julian Gollop. Produção: Ivan Balabanov, Momchil Gindyanov. Roteiro: Richard Farrese, Jill Murray. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Sofia, Bulgária: Ubisoft, 2014.
- ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. Direção: Jean Guesdon. Produção: Martin Schelling. Roteiro: Darby McDevitt; Mustapha Mahrach; Jean Guesdon, Darby McDevitt. Plataformas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2013.
- ASSASSIN'S CREED ROGUE. Direção: Mikhail Lozanov, Spass Kroushov, Martin Capel, Jean Guesdon. Produção: Ivan Balabanov. Roteiro: Richard Farrese. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Sofia, Bulgária: Ubisoft, 2014.

ASSASSIN'S CREED UNITY. Direção: Alexandre Amancio. Produção: Vincent Pontbriand. Roteiro: Alexandre Amancio; Sylvain Bernard; Travis Stout, Russell Lees, Darby McDevitt, Ceri Young, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2014.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE. Direção: Marc-Alexis Côté. Produção: François Pelland. Roteiro: Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Quebec, Canada: Ubisoft, 2015.

BULLINGER, Jonathan M.; SALVATI, Andre J. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew W.; ELLIOT, Andrew B. R. (orgs.) **Playing with the past: digital games and the simulation of history**. New York: Bloomsbury, 2013.

CARSON, Don. Enviromental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds using Lessons learned from the Theme Park Industry. **Gamasutra**, 1 mar. 2010. Disponível em: «http://www.gamasutra.com/features/2000301/carson_pfv.htm» Acesso em: 21 abr. 2013.

CERTEAU, Michel de. Caminhadas pela cidade. **Invenção do Cotidiano**. V.1: Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2014.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-Abr.1991.

ELLIOT, Andrew B. R.; KAPPELL, Mathew W. (orgs.) **Playing with the past: digital games and the simulation of history**. New York: Bloomsbury, 2013.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rethoric**. 2007. 213 f. Tese de Doutorado em Filosofia. IT University of Copenhagen, Copenhagen. 2007

FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. CNN, 19. oct. 2012. Disponível em: «<http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>» Acesso em: 1 ago. 2014.

GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Gilles Beloei. **Gaming illustrated**, 5 nov. 2012. Disponível em: «<http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/#>» Acesso em: 7 ago. 2014.

GIRARDET, Raoul. **Mitos e Mitologias Políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

GRAU, Oliver. **Arte virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

LEWIS, Bernard. **Os assassinos**: os primórdios do terrorismo no Islã. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

ASSASSIN'S CREED: brotherhood. Direção: Patrick Plourde. Produção: Sebastien Puel. Roteiro: Corey May, Patrice Désilets, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2010. 1 DVD. Making of Brotherhood (DVD Bônus).

MARTEL, Frédéric. **Mainstream**: a guerra global das mídias e das culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MENESES, Ulpiano T. B. de. A História, Cativa da Memória? Para um Mapeamento da Memória no Campo das Ciências Sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**. São Paulo, n. 34, p. 9-23, dez. 1992.

MILLER, Matthew. **Assassin's Creed**: the complete history. San Rafael: Insight Editions, 2015.

MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, Maria H. R. et al. (orgs.) **História e cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p.42-64.

MURRAY, Janet H. **Hamlet Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

NANCY, Dominique. **Historian François Furstenberg works on the video game Assassin's Creed III**. Disponível em: «<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>» Acesso em: 5 abr. 2017.

NAPOLITANO, Marcos. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, Maria H. R. et al. (orgs.) **História e cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 67.

NAPOLITANO, Marcos. A História depois do papel. In: PINSKY, Carla B. (org.) **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2008. p. 238.

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP**. São Paulo, n.10, dez.1993. p. 13.

OLIVEIRA, Jônatas K. de. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos**. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som). Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2010.

PEARCE, Cecilia. Sims, Battlebots, Cellular Automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce. **Gamestudies**, v. 2, n. 1, 2002. Disponível em: «<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>» Acesso em: 14 ago. 2015.

PLANTE, Chris. 'Assassin's Creed 3' Team Historian talks inspirations. **Polygon**, 24 set. 2012. Disponível em: «<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations>» Acesso em: 13 maio 2014.

POLLAK, Michel. Memória, esquecimento e silêncio. **Estudos históricos**. Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1989.

RIOUX, Jean-Pierre, Memória Colectiva. In: RIOUX, Jean-Pierre; SIRINELLI, Jean-François. **Para uma História Cultural**. Lisboa: Estampa, 1998. p.327

UBISOFT Faz Joaquim Barbosa virar personagem de Assassin's Creed. **G1**. 20 nov. 2013. Disponível em: «<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/ubisoft-faz-joaquim-barbosa- virar-personagem-de-assassins-creed.html>» Acesso em: 30 nov. 2013.

URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. (orgs.) **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT PRESS, 2005.

VINHA, Felipe. Ubisoft pede desculpas pela fase brasileira em Assassin's Creed 3. TECHTUDO, 2014. Disponível em: «<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html>» Acesso em: 25 jun. 2013.

ŽIŽEK, Slavoj. Multiculturalism, or, the cultural logic of multinational capitalism. **New Left Review**, p. 28-51, sep.-oct., 1997.

Recebido em 05/11/2017
Aprovado em 18/03/2019

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Programa de Pós-Graduação em História - PPGH
Revista Tempo e Argumento
Volume 11 - Número 27 - Ano 2019
tempoeargumento@gmail.com