

Games como Recursos de Pedagogia Cultural: Estudo de Caso Franquia Assassin's Greed

Title: Games as Cultural Pedagogy Resources: A study on Assassin's Creed Franchise

**Raicy P. Pantoja¹, Lucas César M. da Silva¹, Marcelo La Carretta¹,
Rosilane R. Mota¹**

¹ Departamento de Computação - Pontifícia Un. Católica de Minas Gerais (PUC-Minas)
Belo Horizonte, MG - Brasil

2

raicyp.pantoja@gmail.com, lcmsilva21@gmail.com, marcelo@lacarreta.com.br

rosilane@ufmg.br

Abstract. *This work discusses Cultural Pedagogy, with a complex approach that overcomes simplistic and linear approaches to learning; recognizing the educational influence of media, such as films, games and television programs, in the formation of values and construction of meanings. The role of video games in contemporary culture and their relationships with the social, political and historical context. Case study, the Assassin's Creed game series, which explores and covers different historical periods and locations, which emphasizes multiculturalism, the fight for freedom against tyranny and the reconstruction of past memories.*

Keywords *games 1, assassin's creed 2, cultural pedagogy 3, culture 4*

Resumo. *Este trabalho discute a Pedagogia Cultural, com enfoque complexo supera abordagens simplistas e lineares da aprendizagem; reconhecendo a influência educativa da mídia, como filmes, games e programas de televisão, na formação de valores e construção de significados. O papel dos videogames na cultura contemporânea e suas relações com o contexto social, político e histórico. Como estudo de caso, a série de jogos Assassin's Creed, a qual explora e abrange diferentes períodos históricos e locais, que enfatiza o multiculturalismo, a luta pela liberdade contra a tirania e a reconstrução de memórias passadas.*

Palavras-Chave *games 1, assassin's creed 2, pedagogia cultural 3, cultura 4*

1. Introdução

O projeto apresenta uma análise sobre a interseção entre *games*, pedagogia cultural e a franquia *Assassin's Creed*. A pedagogia cultural, definida como ações que envolvem a apropriação cultural e seus procedimentos adequados, é vista como uma forma de compreender como a mídia, incluindo os *videogames*, educam as pessoas em termos de valores, pensamentos e ações. Os jogos são considerados objetos de cultura, que desempenham um papel significativo no contexto social, político e histórico de sua época. Esses oferecem perspectivas inovadoras e construtivas, contribuindo para a formação de valores, principalmente em crianças e adolescentes. O texto destaca como

a franquia *Assassin's Creed* é um exemplo desse fenômeno, a partir da exploração de inúmeros acontecimentos históricos e da ênfase na luta social pela liberdade em diferentes momentos da história. A saga de jogos permite aos jogadores vivenciar eventos históricos sob uma perspectiva multicultural, destacando a importância da diversidade cultural, ao mesmo tempo em que aborda questões político-sociais. Essa combina precisão histórica e entretenimento, proporcionando uma experiência que transcende o estudo histórico tradicional. *Assassin's Creed* é apontado como um exemplo de como os videogames podem recriar o passado e evocar memórias históricas, mesmo que de forma fragmentada. A série encontra uma síntese entre a imersão na narrativa e a distância inerente aos mecanismos de jogo, atendendo às expectativas de uma audiência que busca uma visão construtiva, porém inovadora, das sociedades ao longo da história. Portanto, esse é analisado como um meio eficaz de educação cultural e uma representação lúdica e interativa do passado.

2. Estado da Arte e Obras relacionadas

2.1. Pedagogia Cultural

Como abordagem central de sua pesquisa, [Alcântara et al. 2015] define pedagogia cultural como “as ações que envolvem sua apropriação necessitam tratá-la como tal, encontrando procedimentos adequados ao formato reticular que lhe é próprio. Trata-se, pois, de se colocar em campo uma pedagogia também reticular, que pensa de maneira complexa o fenômeno da aprendizagem e da construção dos sentidos; trata-se de se reinventar uma pedagogia cultural como forma de superação de formatos simplistas e lineares que supõem existir uma relação direta entre os textos e os leitores, independentemente das mediações socioculturais”. Partindo dessa premissa, é possível considerar como meios educativos, para além de construtores de opinião, a mídia, programas de televisão, filmes, *games*, desenhos animados, museus, publicidade... Uma vez que, são determinantes na formação de indivíduos, na opinião pública, e na construção do imaginário social. Segundo [Steinberg e Kincheloe 2001] fora das instituições educacionais estão as empresas como organizações produtoras de diversões que saciam nossos desejos, na forma de um processo pedagógico que “captura nossa imaginação e constrói nossa consciência”.

2.2. Games como objeto de cultura

[Gomes 2009] argumenta que, cultura constrói-se ininterruptamente por todos: “Uma cultura é constituída por diversos elementos, tais como hábitos alimentares, vestimentas e crenças que geram valores particulares em corpos coletivos, formando um universo simbólico compartilhado por um grupo de pessoas”. Hodiernamente, os videogames, como meio de informação e entretenimento, desempenham um papel crucial na construção da cultura contemporânea [Bello 2019] “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” ao oferecer novas perspectivas quanto a acontecimentos históricos e construções culturais na atualidade. Estes elementos, que constituem a parte historiográfica dentro dos jogos, estão intrinsecamente ligados ao contexto social, político e histórico de suas eras, o

que os tornam instrumentos constituintes de novas ideias e percepções, tanto no meio educacional, quanto no meio sócio-cultural.

Dessa forma, em vez de meramente aderir a ideias antigas, contribuindo pouco para a transformação de sistemas já consolidados, os *games* estabelecem um novo modelo de relações interativas, que abordam diversas temáticas relevantes para a sociedade e cultura. Nesse sentido, os *videogames* possibilitam a exploração e o questionamento desses sistemas e a simulação de modelos de vida positivos e inovadores. Não se limitam, portanto, a representar conceitos já estabelecidos e desempenham um papel formativo, ao serem incorporados aos ambientes de ensino e aprendizagem.

Os jogos são vistos como uma extensão tecnológica do cinema, entretanto com uma dinâmica interativa distinta. Um aspecto notável é o processo de imersão que os *games* induzem nos usuários, proporcionando uma experiência catártica que culmina em uma satisfação enriquecida por significados estéticos, éticos e cognitivos. Logo, esse fenômeno serve como ponto de partida para ilustrar como os jogos desempenham uma função social, contribuindo substancialmente para a formação de valores. [Adorno 2003] argumenta que “Em todo o jogo, o fazer é uma práxis esvaziada conteudamente da relação aos fins, mas consolidada, no entanto, segundo a forma e a própria execução. O momento de repetição no jogo é a cópia de um trabalho não livre, da mesma maneira que o desporto, forma dominante do jogo extra-artístico, lembra ocupações práticas e cumpre a função de habituar continuamente os homens às exigências da práxis, sobretudo através de transformação reativa do desprazer físico em prazer secundário, sem que eles se apercebam do contrabando da práxis”. A reprodução da ação, o que é consideravelmente mais significativo do que a simples imitação da realidade, como ocorre na mimese. Desse modo, dada a particularidade de suas representações, podemos entender *Assassin's Creed* como um produto de construções culturais e uma fonte que permite através de alegorias, entender quais são os princípios de seleção e projeção de sentido à releitura de eventos passados. Se faz, portanto, necessário entender quais os pressupostos narrativos e ideológicos deste *game*.

3. Assassin's Creed e História

[Simons et al. 2007] argumenta que “a perspectiva molda o conhecimento histórico e sua compreensão do passado”. Ou seja, as informações passadas são utilizadas como uma fonte de busca histórica, que auxiliam o usuário a entender a realidade da época retratada: cultura, costumes, sociedade, conflitos, vestimentas, ambientação e dependendo do grau de realismo do jogo, arquitetura. A forma através da qual os fatos históricos são introduzidos na jogabilidade, estabelecem o jogador como ponto central dos acontecimentos que ocorrem durante o processo narrativo. Destarte, a história do jogo é uma linha direta, onde as ações do personagem importam e constroem a narração, tanto no sentido da historiografia introduzida em *Assassin's Creed*, quanto à narrativa do jogo em si, tendo como objetivo principal, tornar o jogador agente e parte importante desses eventos históricos.

A série de jogos, desenvolvido pela produtora francesa [Ubisoft:2024] em colaboração com seus estúdios de desenvolvimento. Cada um dos dez jogos principais da série nos transporta para o cenário de um presente moderno, por meio da sincronização com sua “memória genética”, ele acessa as memórias e a vida de personagens

antepassados, o quais o protagonista assume o controle, a fim de desvendar segredos que moldarão o futuro. O mecanismo narrativo, com um personagem do presente explorando o passado, representa uma História Magistra Vitae contemporânea, na qual, o presente, muitas vezes desconectado de seu passado exótico, volta-se à história em busca de lições que orientarão e formarão o futuro.

3.1. Ambientação e Sociedade

A narrativa de *Assassin's Creed* se passa, principalmente na cidade de Jerusalém, durante a Idade Média, retratando já em seu início, *NPCs*(*Non-Playable Character*) o contexto das peregrinações religiosas. Em seguida, se retrata a chegada a cidade, com enfoque detalhado na muralha, enfatizando assim o período da Terceira Cruzada. Ao explorar a cidade o jogador é transportado ao passado, ambientando-se a partir de personagens com trajes simples de panos e couros, sendo convidado a interagir com o meio, ao espiar as conversas entre mongóis e cristãos ou observar o dia a dia destes e sendo integrando a um cenário com casas modeladas a partir da arquitetura da época.



Figura 1. Muralha de Jerusalém na gameplay.

Fonte: [Ubisoft:2024]

Tendo como norte o estudo histórico, durante a épocas das Cruzadas, comentado por [Newman e B 2021] "havia uma peregrinação em massa tanto pelos mongóis-mulçomanos, quanto a judeus e cristãos europeus a Jerusalém. A maioria destes estabeleciam na cidade e conviviam em conjunto durante o dia a dia". [DeVries et al. 2012] afirma sua obra "Nesta época existia a muralha de Jerusalém, que ao passar do anos sofreu diversas reformas devidos a guerras pelo controle da região, sofrendo assim, influências de diversas culturas na arquitetura que povoaram a região"o *game* se utiliza da análise dessas pesquisas para construir os cenários, a ambientação a partir da sociedade antiga e acontecimentos que, no mundo virtual, condizem com a realidade vivida no passado histórico retratado.



Figura 2. Muralha de Jerusalém

[Wikipedia:2020]

3.2. Historiografia e Narrativa

Assassin's Creed Rogue (2014), introduziu um Assassino que se converteu em um Templário e antecipou eventos dos jogos *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed Unity* (2014). Com a transição para a nova geração de videogames, o mesmo concentrou-se na Revolução Francesa, onde os Templários desempenharam um papel fundamental, instigando os Jacobinos. Onde na gameplay recria a decapitação do rei Luís XVI.



Figura 3. Decapitação do Rei Luís XVI
Fonte:[Ubisoft:2024]

Abordado por [Sargent 1992] "*engraving depicting the execution of King Louis XVI of France by guillotine on 21 January 1793, in the Place de la Revolution, Paris. The executioner displays his severed head to the crowd. Engraving by Isidore Stanislas Helman, after Charles Monnet, 1794*". A narrativa explorar quase com perfeição, a presença da população, dos defensores a execução do rei Luís XVI.

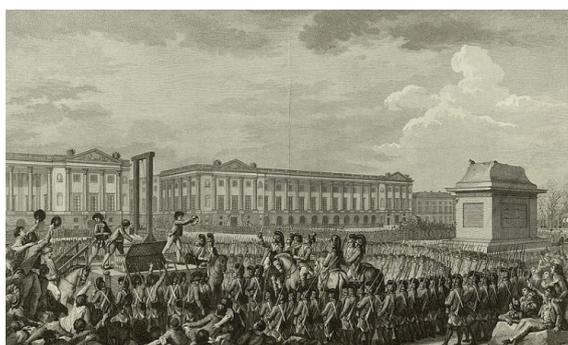


Figura 4. Gravação Representando a Decapitação Rei Luís XVI
Fonte:[Sargent 1992]

3.3. Multiculturalismo e Reconstrução de Memórias Passadas

A partir dos princípios analisados, é notório os seguintes elementos centrais: 1º multiculturalismo, 2º conflito entre liberdade e tirania. Primeiro, a ênfase no protagonismo multicultural a diversidade de períodos históricos que mudam de jogo a jogo estão em conformidade com uma das principais premissas da série. Sustenta que a equipe por trás dos jogos é composta por profissionais de diversas nacionalidades, que se afirma como uma equipe culturalmente plural e multifacetada, como evidenciado na frase de abertura de cada jogo: [Ubisoft:2024] "*Inspired by historical events and characters,*

this work of fiction was conceived, developed and produced by a multicultural team of different religions and beliefs”.

Posteriormente, há essa disputa de forças, que se utiliza de figuras e momentos históricos para construir um cenário de luta marcado pela ação libertadora dos protagonistas, perante uma sociedade caótica e em ebulição. Dessa forma, estes eventos fictícios expostos no jogo possuem como base fundamental a realidade material da história humana e ensinam, direta e indiretamente, sobre fatos históricos marcantes, como por exemplo, a Revolução Industrial retratada em *Assassin’s Creed Syndicate* ou as Grandes Navegações, temática central, em *Assassin’s Creed Blackflag*.

Nesse contexto, é importante mencionar que [Ubisoft:2024] possui diversos estúdios localizados em diversos países, que variam de acordo com cada jogo. [Frédéric 2012] argumenta que “a descentralização global da produção digital e da internet amplia a comercialização de produtos de nicho, promove a defesa das minorias étnicas, valoriza os direitos das mulheres e promove uma certa tolerância em relação a homossexuais e diversidade cultural”.

4. Metodologia

Para desenvolvimento deste trabalho, foi conduzida um Estudo de caso visando responder os seguintes questionamentos:

1. Games se consolidaram como objeto de cultura?
2. Qual é a conexão da Franquia *Assassin’s Creed* com História?

Partindo da análise dos seguintes autores: [Adorno 2003], [Alcântara et al. 2015],[Bello 2019], [DeVries et al. 2012] e [Sargent 1992].

5. Considerações Finais

Com base na proposta de recriar eventos passados em um ambiente virtual, a série *Assassin’s Creed* foi desenvolvida por uma equipe que colaborou com artistas e historiadores para garantir uma precisão histórica adequada à jogabilidade e ao entretenimento. Nesse contexto, é evidente como os videogames se destacam como meio de representação lúdica, seja por meio de cenas cinematográficas, ambientes interativos ou opções de interatividade. Dentro dessas premissas, a série combina a evocação de locais e acontecimentos sob uma perspectiva multicultural, onde os personagens principais perpetuamente lutam pela liberdade. Assim, podemos notar a tensão entre a representação e a simulação histórica, experimentada como uma forma de drama pessoal e entretenimento, proporcionando uma satisfação simbólica que não está disponível no estudo histórico tradicional. Ao criar um paradoxo entre a imersão na narrativa dramática e o distanciamento inerente aos mecanismos de jogo, a série encontra sua síntese na capacidade de capturar o conteúdo histórico, não de forma abrangente, mas como fragmentos que se aproximam da verossimilhança histórica.

No contexto, de jogos históricos, o objetivo principal é proporcionar entretenimento e diversão. A preocupação com uma suposta precisão histórica ou real é secundária em relação à seleção de elementos que compõem um cenário destinado a evocar as memórias históricas já existentes na audiência. O passado, tal como era, não pode ser resgatado, mas a sua reinterpretação como parte da Memória deve atender às

expectativas e demandas daqueles que o consomem. No caso de *Assassin's Creed*, essas expectativas estão enraizadas em uma visão moralizante da História e da Política.

Importante ressaltar a liberdade dos instrumentos de entretenimento, de forma que, nem todas as informações que a história principal de *Assassin's Creed* evidência são pautadas em estudos históricos, mantendo a criação como parte fundamental do desenvolvimento de jogos, ainda que seja pilar constituinte desse, a representação das sociedades e os grandes acontecimentos do passado.

Referências

- Adorno, T. W. (2003). *Experiência e criação artística. Paralipómenos à Teoria estética*. Edições 70.
- Alcântara, C. R. et al. (2015). Diário de bordo: uma construção colaborativa rumo à pedagogia cultural.
- Bello, R. S. (2019). História e memória em assassin's creed (2007-2015). *Revista Tempo e Argumento*, 11(27):304–339.
- DeVries, K. R., DeVries, K., e Smith, R. D. (2012). *Medieval military technology*. University of Toronto Press.
- Frédéric, M. (2012). Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas. *Civilização Brasileira, Rio de Janeiro*.
- Gomes, S. H. d. A. (2009). Moda: globalização e novas tecnologias.
- Newman e B, P. (2021). *Daily life in the Middle Ages*. McFarland.
- Sargent, M. L. (1992). Thomas hutchinson, ezra stiles, and the legend of the regicides. *The William and Mary Quarterly*, 49(3):431–448.
- Simons, J. et al. (2007). Narrative, games, and theory. *Game studies*, 7(1).
- Steinberg, S. e Kincheloe, J. L. (2001). Cultura infantil: a construção corporativa da infância. *Rio de Janeiro: Civilização Brasileira*, pages 133–159.
- Ubisoft:2024. Ubisoft's canadian studios.
- Wikipedia:2020. Imagem muralha jerusalém.