

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

Eron Teixeira de Melo

**ASSASSINOS NA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: A HISTÓRIA RETRATADA
NO JOGO ASSASSIN'S CREED SYNDICATE**

Porto Alegre

2016

Eron Teixeira de Melo

**ASSASSINOS NA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: A HISTÓRIA RETRATADA
NO JOGO ASSASSIN'S CREED SYNDICATE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em História, pelo curso de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Orientador: Prof. Dr. Temístocles Cezar

Porto Alegre

2016

AGRADECIMENTOS

Diversas pessoas tiveram importância na minha trajetória escolar e acadêmica. Não é exagero dizer que sem elas nada disso seria possível. Agradeço primeiramente à minha família que sempre me apoiou, especialmente meus pais, Maria Eliane e Manoel Antônio e minha irmã Priscilla, por terem sempre buscado me ajudar, ensinar, me ouvir e apoiar mesmo diante de tantas incertezas. Aos meus padrinhos, Leila e Ronaldo, Elisângela e Paulo, pelo carinho e por sempre estarem presentes nos meus momentos mais importantes, assim como, meus primos e primas que sempre estiveram por perto. Aos meus avós Manoel e Maria, Iracema e Osvaldo que me viram ingressar na universidade e sempre estiveram ao meu lado.

Além disso, agradeço à todos meus amigos e colegas que sempre me apoiaram, especialmente Anderson Luis, Laise Possamai, Camila Ramalho, Karoline Santos e Eduardo Garcia pelos ótimos momentos que passamos juntos, pela paciência, pela atenção e pelas dicas e conselhos de grande valor que sempre me ajudaram. Também sou grato às pessoas que me deram, durante o curso, oportunidades de ampliar meu aprendizado educacional e profissional. Refiro-me especialmente ao meu orientador, professor Temístocles Cezar e aos professores Artur Duarte Peixoto, Fábio Kühn, Nilton Pereira, Sílvia Petersen, Maria Estela Dal Pai Franco, Magali Mendes e Carla Meinerz. Além destes, lembro-me de todos que, de alguma forma, com alguma palavra, um gesto ou uma conversa fizeram a diferença para mim.

RESUMO

Este trabalho procura trazer uma análise sobre a maneira como diferentes conteúdos históricos vem sendo cada vez mais abordados em uma mídia que vem crescendo cada vez mais: a dos jogos digitais. Para tanto o principal jogo analisado foi o *Assassin's Creed Syndicate*, desenvolvido por uma das maiores empresas desenvolvedoras de jogos digitais da atualidade, a Ubisoft. Esta que recentemente anunciou a criação da Ubisoft Publishing, empresa que vai cuidar dos produtos editoriais baseados nos games da desenvolvedora. O jogo se passa durante a segunda metade do século XIX, procurando retratar o processo da Revolução Industrial e utilizando de alguns personagens históricos para chamar a atenção do público. O foco da pesquisa se concentrou na análise de como a história é trabalhada no produto em questão e como esta mídia, originalmente de puro entretenimento, vem ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas e utilizando, com grande sucesso financeiro, de conteúdos históricos em seus produtos. Além disso, procura-se contribuir, ao menos um pouco, na discussão a respeito de como os professores, universitários ou não, podem utilizar-se dos conteúdos destes jogos como recurso didático-pedagógico e contextualizá-los nos dias atuais. Para tanto, foi necessário jogar o jogo atentando para os diferentes personagens já reconhecíveis pelo público em geral que foram nitidamente utilizados para vender o produto. Também chamaram a atenção os diferentes cenários, que retratam muito bem a Londres do período, a trilha sonora e a narrativa interativa, característica essencial desse tipo de mídia. Cabe ressaltar que este é apenas o jogo mais recente de uma franquia com diversos outros jogos, portanto, espera-se uma melhora em relação aos anteriores, principalmente no que diz respeito a sua abordagem de conteúdo histórico, suas personagens femininas, até então pouco desenvolvidas e seu enredo. Apesar de mostrar um certo apego a grandes personagens históricos e grandes acontecimentos, o produto tem inovações que serão analisadas adiante. Portanto, temos aqui uma ferramenta importante para qualquer historiador que queira se aventurar pelo mundo digital e fazer críticas construtivas a respeito dessa mídia e sua relação com a sociedade.

Palavras-chave: Jogos Digitais; História; Mídia; Ensino.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Estação de trem retratada no jogo *Assassin's Creed Syndicate*.

Figura 2: Imagem de sabotagem de máquinas no jogo *Assassin's Creed Syndicate*.

Figura 3: Fábrica sendo retratada no jogo *Assassin's Creed Syndicate*.

Figura 4: Ilustração representando pessoas do século XIX.

Figura 5: Crianças trabalhadoras retratadas no jogo *Assassin's Creed Syndicate*.

Figura 6: Cartas contextualizando a época em que o jogo se passa.

Figura 7: Ilustração de uma rua do século XIX.

Figura 8: Propaganda feita por fãs da franquia de jogos *Assassin's Creed*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. CONTEXTO, INDÚSTRIA E SOCIEDADE	12
2. OS PERSONAGENS DE UMA NOVA LONDRES	18
2.1. A Fábrica, o Operário e o Patrão	19
2.2. O Universo de <i>Syndicate</i>	23
3. HISTÓRIA E TECNOLOGIA	28
3.1. Evolução Tecnológica e Social	32
3.2. A História no Mundo Digital	38
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS	48

INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho procura abordar como diversos conteúdos históricos tem se difundido em diferentes mídias ao longo dos anos, mais especificamente, em algo que vem se popularizando cada vez mais: os jogos eletrônicos. Sua importância está relacionada não somente à sua capacidade de geração de emprego e renda, mas também pela vocação de promover inovações tecnológicas e retratar de maneira interativa diferentes conteúdos e/ou fatos históricos. Um dos motivos do crescimento da importância dos jogos digitais atualmente é o fato de não serem mais consumidos apenas por jovens do gênero masculino, mas também por crianças, mulheres e idosos. Segundo a PricewaterhouseCoopers (PwC), o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$57 bilhões em 2010, enquanto o de cinema, US\$ 31.8 bilhões. Em 2011 o setor movimentou US\$ 74 bilhões.¹

Para além dos números, a indústria de jogos ultimamente tem utilizado um grande apelo cultural e educacional. Sua popularização e difusão entre pessoas de diversas idades leva a uma propagação de conteúdos que muitas vezes procuram não apenas o entretenimento em si. Muitas vezes o jogo explora uma narrativa mais simples e interativa de temas históricos e sociais que são associados por diversas pessoas com conteúdos vistos em escolas, cursos ou até universidades, seja o tema ou personagem abordado de maneira correta ou equivocada. O que pode se tornar muitas vezes um problema ou, nas mãos certas, uma ferramenta para vir a ser usada no futuro.

É o caso da franquia de jogos, livros e HQs *Assassin's Creed*, que possui diversas mídias diferentes, mas sua principal e mais conhecida é a de jogos eletrônicos. Em relação aos livros, estes são baseados nos jogos e escritos por Oliver Bowden, pseudônimo do escritor Anton Gill. A história conta como uma ordem de origem árabe auto denominada originalmente de *Assassin's*, combate diferentes tipos de tirania ao longo dos séculos provocadas por sua facção rival: os *Templários*. Estes, geralmente fundamentalistas religiosos e ultra conservadores. A franquia possui nove jogos já lançados, todos retratando um período ou acontecimento histórico diferente: Cruzadas, Renascença, guerra de independência dos EUA, a pirataria no século XVIII, a Guerra dos Sete Anos, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial.

¹ GEDIGAMES, Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games. *Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica, USP, 2014, p. 6.

Este, mais recente, é a base do presente trabalho, focando em como diferentes personagens e grupos sociais foram retratados, problematizando, a partir daí, como a indústria de jogos digitais pode se tornar uma importante ferramenta a ser explorada pelo historiador, chamando a atenção de um público não acadêmico. Além disso, busca-se contribuir para uma reflexão sobre as diferentes maneiras de se construir o conhecimento histórico e suas possibilidades metodológicas usadas em sala de aula. Em relação a importância da Revolução Industrial, basta lembrar que, como disse Hobsbawm, se a transformação rápida, fundamental e qualitativa que se deu por volta da década de 1780 não foi uma revolução então a palavra não tem qualquer significado prático.²

Recentemente a franquia de jogos *Assassin's Creed* alcançou o impressionante número de 100 milhões de unidades vendidas, combinando todos os jogos que já foram lançados com a marca. A Ubisoft divulgou esta notícia em seu blog oficial, informando que a marca foi alcançada. "Criar um jogo não é tarefa fácil," disse o produtor sênior Marin Schelling,

"Isso requer a criatividade e o trabalho duro de muitas pessoas em muitos estúdios da Ubisoft no mundo todo. Ter esta franquia na companhia das outras que superaram a marca de 100 milhões de unidades vendidas é um testamento para os times que aceitaram esse desafio ao longo dos anos."³

Nos últimos anos a produção de jogos digitais e seus produtos derivados vem crescendo de maneira jamais vista, e a tendência é continuar a crescer. Importantes avanços tecnológicos recentes têm contribuído para mudar a maneira como a indústria de jogos eletrônicos é vista, seus modelos de negócios, sua audiência e sua visibilidade. Passando a fazer cada vez mais uso de atividades criativas e técnicas, que produzem novas tecnologias, sendo muitas vezes responsáveis pela geração de novos produtos e processos produtivos para além do setor de jogos: como brinquedos, acessórios, roupas, materiais escolares etc. Além disso, estes vem sendo vistos por muitos como uma atividade artística que por vezes procura reproduzir um conhecimento histórico que depende de pessoal qualificado para sua produção.

O setor também acaba por utilizar de equipes multidisciplinares, como programadores de computação, engenheiros de software, artistas, animadores,

² HOBBSAWM, Eric J. *A Era das Revoluções*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986, p. 45.

³ <https://omelete.uol.com.br/games/noticia/assassins-creed- chega-a-100-milhoes-de-unidades-vendidas/>

designers, roteiristas, compositores e uma mão de obra internacionalizada. Apesar da sua complexidade, os jogos digitais ainda têm que superar preconceitos, relacionados em grande parte à visão de que são atividade restrita a jovens adolescentes que perdem horas preciosas de estudo (o que muitas vezes não deixa de ser verdade) e são estimulados a atos de violência e perversidade. Este pensamento simplista tem sido visto mais de uma vez em programas de caráter sensacionalista com o intuito de aumentar sua audiência a partir do ódio e da indignação da massa da população.

Por anos acompanhei, não com muita profundidade, o avanço tecnológico e a reação de diversas pessoas (amigos, colegas e familiares) em relação aos jogos digitais. Tal experiência como jogador e professor, me fez pensar na influência que tal mídia possui no cotidiano de diversas pessoas, afinal qualquer um pode utiliza-la de alguma forma, independente de gênero, raça ou crença. Além disso, o potencial didático-pedagógico que estes produtos possuem merecem ser estudados. Principalmente no que diz respeito a criar um ambiente que motive os alunos dentro da sala de aula, variando os recursos didático-pedagógicos e trazendo o conteúdo histórico para o cotidiano dos dias atuais. Dessa forma, achei relevante analisar com maior profundidade os jogos digitais, sua influência e conteúdos históricos que estes vêm recriando. Daí os objetivos do trabalho: analisar como o referido jogo se apropria de conteúdos históricos, se este pode ser considerado um bom exemplo de recurso educacional e porque ainda é pouco explorado por professores e pesquisadores mesmo já tendo uma grande presença em diferentes mídias e sociedades.

O jogo digital, para ser analisado em todas as suas características, precisa, antes de tudo, ser jogado, do contrário, ele entra em desuso e se torna obsoleto. Entretanto, o que faz muitos se interessarem por esta mídia, é o fato de permitir que o jogador submeta-se à experiência psicológica do jogo, e de tudo o que ele oferece, sem os danos físicos da ação, possibilitando assim desassociar as consequências das ações praticadas. Para desenvolver esse trabalho, joguei e analisei o jogo digital *Assassin's Creed Syndicate*.

Jogo de mundo aberto, ou seja, que dá liberdade para o jogador realizar as tarefas que desejar e explorar à sua vontade o universo criado, abordando de maneira temática e imersiva a Revolução Industrial na Londres do século XIX. Jogo este, de caráter comercial, criado pela Ubisoft, empresa desenvolvedora de jogos digitais, e

lançado em 2015, sendo até o momento, o mais recente da franquia sobre a irmandade dos Assassinos.

A escolha deste jogo não foi por acaso. Primeiramente é o jogo mais recente da franquia, portanto esperava-se que tivessem sido corrigidos os erros dos jogos anteriores e mantidos os acertos, tanto técnicos quanto de enredo e personagens. Além disso, diferente de diversas outras franquias, este é mais acessível, pois possui uma versão para diferentes plataformas, tendo mais de um suporte. Inclusive, podendo ser jogado diretamente pelo computador através de download pela internet de maneira gratuita, embora em muitos casos isso seja considerado ilegal, o que não impede muitas pessoas de o fazer mesmo assim.

Existem basicamente duas maneiras de se ver os jogos digitais: uma é a partir de seu potencial como ferramenta educacional; a outra é como um produto comercial. As primeiras, mais raras, são projetadas visando uma maneira de chamar a atenção do público para o ensino de uma maneira diferente e interativa, dentro ou fora da sala de aula. Esses jogos tem o objetivo de serem mais verossímeis com os conteúdos e conceitos apresentados, não priorizando apenas grandes acontecimentos ou personagens históricos, ou pelo menos assim se apresentam. Embora sejam muito mais simples no que diz respeito a aspectos técnicos como gráficos e jogabilidade. Os jogos comerciais, por outro lado, são vistos como produtos a serem vendidos, projetados para serem mercadorias vendáveis de sucesso. Tais características fazem com que apresentem maior capacidade de imersão e melhor qualidade gráfica do que os jogos não comerciais e também sejam os preferidos entre os consumidores.⁴

Para Huizinga um jogo pode ser definido como uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando uma ordem através de uma perfeição temporária. Junto a isso, expressa tensão no sentido de que em um jogo jamais se deve conhecer desfecho. O desconhecimento do desfecho, por sua vez, seria uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende dos mais variados fatores, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente.⁵

⁴ PEIXOTO, Artur Duarte. *Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa*. UFRGS, 2016, p. 14.

⁵ HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. Perspectiva, 2003, p. 256.

Acima de tudo, os jogos são simulacros da realidade, da mesma forma que imagens e registros iconográficos não representam uma realidade histórica em si, nem a reprodução fiel de eventos ou personagens históricos tal como teriam acontecido. A diferença está no viés do entretenimento, que muitas vezes se mostra mais presente.

Nos dias atuais o desfecho dos jogos, principalmente digitais, dificilmente é um mistério. Isso devido a grande diversidade dos meios de comunicação de massas que existem atualmente, como a internet, e a grande variedade de jogos, que nem sempre utilizam de um enredo elaborado como característica principal. No caso do jogo analisado, o foco encontra-se em seus personagens e no ambiente que procura retratar a Londres da era vitoriana.

Uma das possíveis consequências (se bem trabalhada) ou até intuito dos jogos, não apenas digitais, é o de educar. Todo tipo de contato com os jogos tende a agregar novos conhecimentos e experiências ao jogador. Além da busca pelo prazer, divertimento e a possibilidade de imersão em um mundo fantasioso como fuga ao cotidiano, o aprender e descobrir boas histórias são outros fatores que motivam a prática de jogos.

O universo dos jogos, incluindo o aqui analisado, contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo uma ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Em relação às regras, estas fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos. Obstáculos que são muitas vezes procurados por pessoas que preferem jogos cada vez mais desafiadores. O enredo define a trama, os objetivos do jogo e a sequência com a qual os acontecimentos surgem. O motor do jogo é o mecanismo que controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, efetuando as alterações de estado neste ambiente. Por fim, a interface interativa permite a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e um caminho de saída para as respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente.

É evidente notar que os jogos digitais estão intimamente ligados aos computadores, numa visão mais abrangente, como PC's, consoles de *videogame* e celulares. Assim, pode-se constatar que os jogos digitais são, não exclusivamente, representações de jogos, num nível mais abstrato, através dos recursos computacionais. Outra característica marcante nos jogos digitais se refere à rigidez das regras. Uma vez

que as regras são traduzidas em algoritmos de computador, sendo assim sistematicamente seguidas. Em alguns jogos digitais pode até ser possível, através de configurações, personalizar algumas regras em casos específicos, mas ainda assim tais mecanismos não são triviais e tampouco flexíveis como os meios de negociação praticados nos jogos não-digitais. Por fim, no que tange a classificação dos jogos digitais, não há consenso na literatura, coexistindo assim diversas classificações, cada qual considerando não necessariamente os mesmos critérios. Em geral a classificação dos jogos digitais é realizada através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a características e critérios similares.

Videogames e computadores são, antes de tudo, um ambiente ou um meio físico através do qual jogadores interagem. Este meio acaba muitas vezes por substituir baralhos, quadras, raquetes, tabuleiros e toda sorte de locais e acessórios que se possa imaginar para a realização de um jogo. Dessa forma, os jogos digitais fornecem uma experiência audiovisual (e as vezes tátil) muito superior aos jogos não digitais. Os constantes avanços obtidos em tecnologias de processamento gráfico, sonoro e as novas tecnologias colocam os jogos digitais numa categoria própria em matéria de qualidade de comunicação.⁶

⁶ LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. *Conceituação de Jogos Digitais*. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf> Acesso em: 22/07/2016.

CONTEXTO, INDÚSTRIA E SOCIEDADE

Ao se desenrolar na Londres de 1868, o jogo explora a importância e as mudanças tecnológicas do período, principalmente no que diz respeito às fábricas e a exploração da mão-de-obra operária. Afinal, com as inovações tecnológicas vieram os problemas, como a crescente desigualdade entre ricos e pobres e a exploração da classe trabalhadora que beirava a escravidão. É nesse contexto que somos apresentados aos protagonistas do jogo, que em diversas ocasiões precisam ajudar os menos favorecidos. Especialmente crianças, pois a crítica ao trabalho infantil é a mais contundente apresentada no jogo.

Segundo Hobsbawm, meados do século XIX era fundamentalmente a era da fumaça e do vapor.⁷ O progresso estava agora geograficamente muito mais espalhado, apesar de muito desigual. A presença de estradas de ferro e, numa escala menor, máquinas a vapor, introduziam o poder mecânico em todos os continentes e em países não-industrializados. Mas o fato mais significativo era o desenvolvimento desigual dos centros mais importantes. Em termos globais, a Revolução Industrial da década de 1870 ainda estava impulsionada pelo ímpeto gerado pelas inovações técnicas de 1760-1840. Mesmo assim, se desenvolveram duas formas de indústria baseada numa tecnologia ainda mais revolucionária: a química e a elétrica. Como exemplos, haviam o telégrafo, cada vez mais ligado à ciência acadêmica e as tintas artificiais da indústria, um triunfo de síntese de massa química.



Imagem retirada da página *Assassin's Creed Brasil* do Facebook. Acesso em: 08/10/2016.

⁷ HOBBSAWM, Eric J. *A Era do Capital*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988, p.59.

Com o surgimento da sociedade industrial desenvolveram-se novas disciplinas implementadas com instituições como a fábrica, a escola, o exército, a prisão, que possuíam como princípio a vigilância e o controle, como formas de promover a “matação de tempo e a preguiça operária” (PERROT, 1988). Enquanto população rural, doméstica e/ou estrangeira, era a fonte mais óbvia de mão-de-obra: os homens tinham que ser atraídos para as novas ocupações com propostas como salários mais altos e certa liberdade que a cidade proporcionaria. Embora, conseguir um número bom de trabalhadores que se adequassem ao ritmo rígido e disciplinador da indústria não fosse tarefa fácil.

As atividades agrícolas já estavam predominantemente dirigidas para o mercado e as manufaturas há muito se tinham disseminado por um interior não feudal. A agricultura já estava preparada para levar a termo suas funções fundamentais na industrialização. Aumento da produção e produtividade de modo a alimentar uma população não agrícola em rápido crescimento; fornecer um grande e crescente excedente de recruta em potencial para as cidades e as indústrias; e fornecer um mecanismo para o acúmulo de capital a ser usado nos setores mais modernos da economia.

De um modo geral, o dinheiro não só falava como governava. Tudo que os industriais precisavam para serem aceitos entre os governantes da sociedade era dinheiro. Mas a maior parte da expansão industrial do século XVIII não levou de fato e imediatamente, ou dentro de um futuro previsível, a uma revolução industrial. Isto é, a criação de um “sistema fabril”, mecanizado que por sua vez produz em quantidades tão grandes e a um custo tão rapidamente decrescente a ponto de não mais depender da demanda existente, mas de criar o seu próprio mercado. Com o advento de novas máquinas capazes de fazer o trabalho de vários homens, muitos trabalhadores, sentindo-se ameaçados, começaram a propositadamente a boicotar tais produtos. A quebra de máquinas em geral, começou como um fenômeno sério no século XVII até 1830. Sendo uma ofensiva contra a maquinaria agrícola, embora destruísse também um considerável número de equipamento industrial.⁸ Ao estudar o caso francês, Michelle Perrot conclui que a fábrica reproduz e até aprofunda a divisão tradicional de gênero e a subordinação feminina, mas na luta contra as máquinas as mulheres estiveram presentes, em alguns

⁸ Idem. *Os Trabalhadores. Estudos sobre a história do operariado*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981, p. 16.

casos se insurgindo por si mesmas contra o monopólio das Manufaturas Reais muito antes das máquinas. Outras formas de luta contra as máquinas vão desde petições e cartazes até interdições.⁹



Imagem de sabotagem de máquinas retirada do jogo *Assassin's Creed Syndicate*.

Em termos de vendas a Revolução Industrial é descrita por Hobsbawm como a vitória do mercado-exportador sobre o doméstico. Por volta de 1850 a Grã-Bretanha exportava treze jardas de tecido para cada oito usadas, pela primeira vez a Europa exportava mais do que importava do Oriente. Outros fatores que impulsionavam o algodão eram os novos inventos, como a máquina de fiar e a fiadeira automática. A principal fonte de energia industrial do século XIX era o carvão, pois o crescimento das cidades havia causado uma rápida expansão da mineração do carvão desde o final do século XVI. A indústria seria grande o bastante para estimular a criação de ferrovias, pois as minas precisavam, além da máquina à vapor, de meios de transporte eficientes e a linha férrea seria a resposta. A maioria das ferrovias era construída com capital, ferro, máquinas e tecnologia britânicas, pois suas classes ricas, durante as duas primeiras fases da Revolução industrial, acumularam renda tão rapidamente que excediam as possibilidades de gasto e investimento.

Dado que as principais bases sociais de uma sociedade industrial tinham sido lançadas, duas coisas eram necessárias: primeiro, uma indústria que já oferecesse

⁹ PERROT, Michelle. *Os Excluídos da história. Operários, mulheres, prisioneiros*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988, capítulo 1.

recompensas excepcionais para o fabricante que pudesse expandir sua produção rapidamente, se necessário através de inovações simples e razoavelmente baratas, e, segundo, um mercado mundial amplamente monopolizado por uma única nação produtora. A Grã-Bretanha possuía uma economia forte e um Estado suficientemente agressivo para conquistar os mercados de seus competidores. Além do mais, possuía uma indústria ajustada à revolução industrial, pioneira sob condições capitalistas e com uma conjuntura econômica que permitia que se lançasse à indústria algodoeira e à expansão colonial.¹⁰

A primeira indústria a se revolucionar foi a do algodão, até a década de 1830, o algodão era a única indústria britânica em que predominava a fábrica. O algodão fornecia possibilidades suficientemente astronômicas para tentar os empresários privados a se lançarem na aventura da revolução industrial e também uma expansão suficientemente rápida para torna-la uma exigência. Os novos inventos que o revolucionaram, como a máquina de fiar, eram suficientemente simples e baratos e se pagavam quase que imediatamente em termos de maior produção.¹¹ As Índias Orientais haviam sido o exportador tradicional de tecidos de algodão, encorajada pela Companhia das Índias Orientais. Mas com o interesse industrial estabelecido prevaleceu na Grã-Bretanha, os interesses mercantis da Índia Oriental foram empurrados para trás. A Índia foi sistematicamente desindustrializada e passou de exportador a mercado para os produtos de algodão.

Não obstante, o “progresso” não veio sem consequências, e por volta da década de 1830 e princípio de 1840 se produzia grandes problemas de crescimento, além de agitações entre a população. Entre as mais sérias consequências sociais estão a transição da nova economia que criou a miséria e o descontentamento. Este, não estava ligado apenas aos trabalhadores pobres e pequenos comerciantes, pois a pequena burguesia também vítima das consequências da revolução industrial e de suas ramificações. As classes médias continuavam a acumular em meio a um “populacho faminto”, cuja fome era o outro lado da mesma moeda. Tecnicamente as mudanças foram modestas até a década de 1840, o vasto aumento na produção foi obtido pela adoção de métodos descobertos no início do século XVIII, pela racionalização e expansão da área cultivada, além da liquidação do cultivo comunal e de velhas atitudes não comerciais sobre a terra.

¹⁰ HOBBSAWM, Eric J. *A Era das Revoluções*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986, p. 48.

¹¹ Idem, p. 52.

Para Hobsbawm, a chamada classe operária ‘tradicional’ não emergiu muito antes de 1880, adquirindo suas feições nos vinte anos seguintes, além de ser o período de surgimento da ‘classe média’ como é conhecida. Pós-década de 1870, três fatores teriam afetado as condições materiais de vida dos trabalhadores: a queda dramática do custo de vida durante a Grande Depressão de 1873-96; a descoberta do mercado de massa interno para as mercadorias industriais e a “habilitação regulamentada”. Nas habitações, além de casas um pouco maiores e melhores, houve um incremento de ruas e distritos específicos de operários, além de subúrbios, principalmente no perímetro urbano, sinal de uma cada vez maior segregação. Mas a classe operária não teria sido tanto segregada, quanto alienada pela classe dominante por dois motivos: a ostentação do luxo pelos ricos e o crescimento dos meios de comunicação.

A soma disso seria uma classe operária aglutinada através de um destino comum sem levar em consideração suas diferenças internas. Para Thompson, os operários tiveram um nascimento tardio, sendo que muitas das suas formas de organização foram antecipadas por trabalhadores domésticos, como os tecelões de aviamentos de Manchester. O fato mais relevante entre 1790 e 1830 seria a formação da ‘classe operária’, revelada através do crescimento da consciência de classe: uma identidade de interesse entre os grupos de trabalhadores, além do crescimento das formas de organização política e industrial. Nesse período houve três grandes influências simultâneas sobre o trabalho: o grande aumento da população, a Revolução Industrial e a “contrarrevolução” política entre 1792 e 1832. Assim, tanto o contexto político quanto a máquina a vapor tiveram a maior influência sobre a formação da consciência e das instituições da classe operária (THOMPSON, 1987).

Ainda segundo o autor, a inserção do relógio contribuiu para o controle da vida profissional e privada dos trabalhadores e para uma alteração na dinâmica social. Pois os povos primitivos não possuíam um controle sobre o tempo. A vida no campo permitia que o tempo fosse calculado de diversas formas e o tempo exigido para o trabalho era pequeno. Com a expansão do mercado, ultrapassando os limites da cidade, este sistema torna-se inadequado diante da crescente procura por mercadorias, o que significou um desaparecimento dos artesãos independentes da Idade Média. De acordo com o autor, o relógio tinha objetivos para além da simples contagem de tempo, como a

regulação de novos modos de vida a fim de impulsionar o capitalismo industrial e a promoção da condição de status.¹²

Assim, a regulação desse controle do tempo estendia-se a vida cotidiana familiar e social. Dessa forma, o lazer se tornava um problema, uma vez que com o capitalismo, todo o tempo deve ser utilizado, não podendo ser desperdiçado com ausência de atividades. Com o novo modo de produção capitalista e uma nova forma de exploração de mão-de-obra, algumas resistências vindas de trabalhadores surgiram e muitas lutas foram fortalecidas com a criação de associações para a redução de carga horária de trabalho.¹³

Grande parte destes fatores tecnológicos citados estão presentes no jogo analisado. Cabe ressaltar que embora muitos ainda encarem tal mídia eletrônica como vulgar e pouco aproveitável, é possível ver por outro ângulo: uma maneira de trazer o conteúdo histórico, no caso, o da revolução industrial, para ainda mais perto de um público alvo cada vez maior.

¹² THOMPSON, Edward P. *Costumes em comum. Estudos sobre a cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das letras, 1998.

¹³ MURAT Kelly. *O disciplinamento dos corpos através do trabalho e a infância empobrecida*. ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História – Fortaleza, 2009.

OS PERSONAGENS DE UMA NOVA LONDRES

Como já dito antes, os jogos eletrônicos sofrem do preconceito de serem tachados de infantis e sem perspectiva, um problema que as HQs também vem sofrendo. Diferente do cinema, que recentemente vem ganhando força em estudos acadêmicos. Mas a ideia aqui é justamente problematizar o quanto podem vir a ser úteis tais mídias eletrônicas que para muitos ainda são uma novidade. Seja para criticar, desmistificar algum evento ou auxiliar na didática de professores e palestrantes. Afinal, hoje o historiador encontra-se apto a levantar novas questões epistemológicas na análise do passado, principalmente depois do advento dos meios digitais.¹⁴ O que leva à questão de como utilizar a mídia dos jogos em sala de aula.

Antes de adentrar o conteúdo do jogo propriamente dito, é interessante notar a propaganda e a expectativa que se gerou em cima do produto. Em um dos *trailers* lançado pela Ubisoft Brasil o jogo apresenta um cenário sombrio com a promessa de um enredo elaborado e uma forte crítica à Londres da era vitoriana. Somos levados a acreditar nisso principalmente quando um dos protagonistas diz a seguinte frase:

“Mas nenhuma dessas moedas jamais chega aos bolsos dos pobres diabos cujo sangue é derramado para a construção desse poderoso império. A classe trabalhadora segue suas vidas sem consciência da máquina que os controla.”¹⁵

Em outro momento é dito: *When you steal from the rich it's criminal. But stealing from the poor? That's capitalism.* Uma crítica não muito sutil ao sistema capitalista, vindo de um produto que rendeu milhões a uma empresa, algo um tanto irônico,¹⁶ mas que serviu ao menos para despertar a curiosidade de muitos e a revolta de outros em relação ao jogo. Isso é visto principalmente em diversas discussões de pessoas defendendo ou criticando ferrenhamente o jogo por apresentar alguns dos problemas das fábricas e da condição de vida de grande parte da população da época. Muitos entendendo como uma crítica ao sistema capitalista como um todo, o que não fica explícito, pois o jogo não é tão profundo a esse ponto, além de em alguns momentos tentar explorar muitos conteúdos e personagens em uma só narrativa.

¹⁴ NOIRET, Serge. *História pública digital*. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v. 11, n.1, p. 33, maio 2015. Disponível em: <http://www.ibict.br/liinc>

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dZWogqaOrIE>

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zMjIUG8Nkaw>



Imagem retirada da página *Assassin's Creed Brasil* do Facebook. Acesso em: 08/10/2016.

2.1. A Fábrica, O Operário e o Patrão

O enredo do jogo coloca o jogador na pele de dois protagonistas: os gêmeos Evie e Jacob Frye, ambos são jogáveis alternadamente de acordo com a vontade do jogador ou a missão que este estiver realizando. O jogo tem início com os dois protagonistas se preparando para suas respectivas missões que são cada um eliminar um alvo designado pelo enredo do jogo. Um dos alvos da protagonista Evie é David Brewster, referência clara ao cientista escocês que nasceu no fim do século XVIII. Mas a primeira missão do protagonista Jacob já mostra um aspecto interessante do jogo: a crítica ao sistema industrial da época, que é muito bem retratado no que diz respeito à qualidade gráfica do jogo. O primeiro alvo é um proprietário de uma fábrica de ferro cujos trabalhadores eram exaustivamente explorados. Além disso, há várias outras missões onde o jogador escolhe seu personagem principal e com ele pode invadir fábricas para sabotá-las e/ou resgatar crianças exploradas de maneira abusiva, sem dúvida uma dos pontos altos do jogo.

De acordo com o enredo do jogo, Londres é dominada pelos *templários*, os inimigos da ordem dos *Assassin's* em todos os níveis sociais, explorando ao máximo os trabalhadores para seu próprio lucro, seja nas fábricas com os patrões abusivos, seja nas ruas com suas gangues locais. Ao jogador é colocado o desafio de eliminar os principais membros templários da cidade, dentre estes à banqueiros, políticos, donos de

transportes, donos de fábricas e chefes de gangues. Com exceção dos chefes de gangues, que são combatidos pela gangue que os protagonistas acabam formando, os inimigos do jogo são industriais e grandes proprietários, pessoas ligadas à classe alta local, o que deu margem para críticas por parte de pessoas da classe média alta que adquiriram ou ouviram falar do enredo do jogo. Cabe destacar, como um personagem importante, a própria cidade de Londres. Esta é retratada através do mapa do jogo, e dividida entre seus principais distritos, além de cortada pelo rio Tâmis.

Retratar o contexto da Londres de 1868 e alguns de seus “personagens mais ilustres” foi o desafio proposto pelo jogo analisado. Este aborda de uma maneira geral, mas intrigante, temas como: luta de classes, descobertas científicas e evolução tecnológica. Mas talvez o que mais tenha gerado polêmica fora a presença de personagens como Karl Marx. Pode-se dizer que a figura de Marx desagradou tanto seus defensores quanto aqueles que não o conhecem ou acham que conhecem. No primeiro caso, devido a uma forte humanização do personagem (algo que também é visto em outros personagens). Moldado a partir da figura de um “bom velhinho” que em nenhum momento fala em revolução ou luta, e que se mostra mais voltado à democracia do que ao socialismo de fato. O que é um equívoco, se considerarmos que Marx criticava o Estado de Direito como sendo uma ferramenta de manutenção da sociedade burguesa e a democracia que vivemos uma ditadura dessa mesma. Contrariando assim, a ideia de um socialismo por meios jurídicos burgueses.

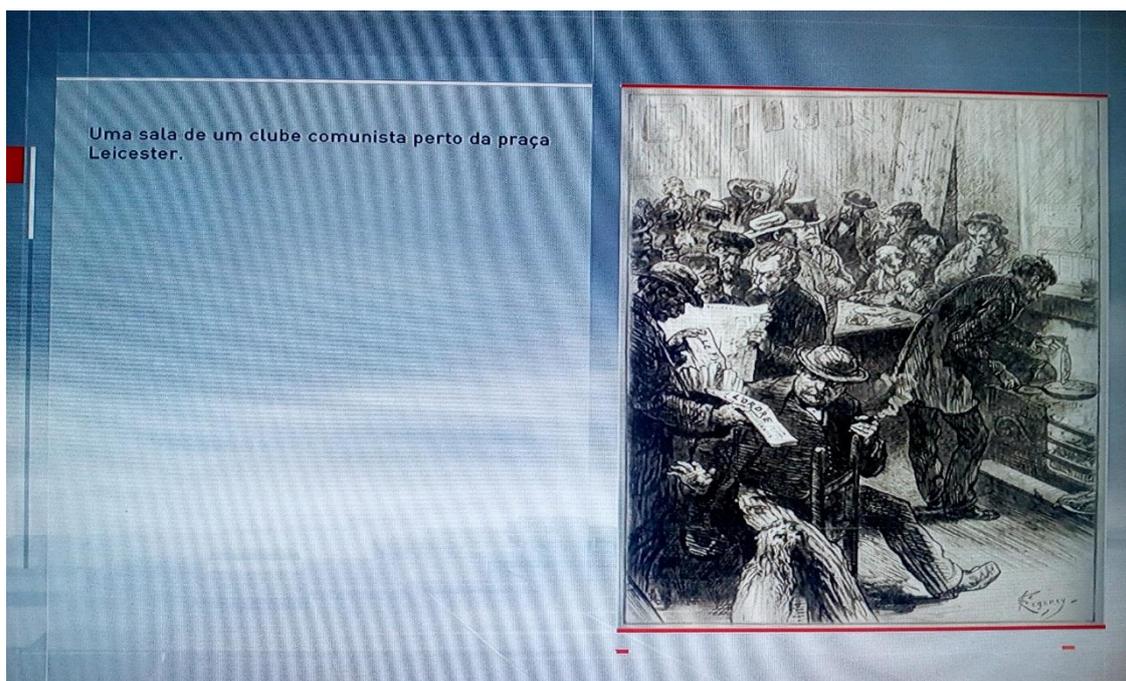


Imagem retirada do jogo *Assassin's Creed Syndicate*. Acesso em 08/10/2016.

A imagem acima é uma das várias encontradas ao longo do jogo e podem ser todas acessadas mesmo após o término deste. Ilustrações que contribuem para a imersão do jogador no universo retratado através do jogo. No caso da figura acima, esta procura retratar um clube comunista em próximo à praça de Leicester, o que é interessante da parte do jogo, pois este não esconde que houve o movimento comunista no século XIX. Infelizmente, acaba pecando ao não colocar nenhuma fonte, como por exemplo, de onde a imagem foi retirada.

Enquanto liberdade e igualdade seriam determinações do valor de troca, necessárias para que o homem fosse “comercializado”. Isto é, para que a sua força de trabalho circule como objeto de troca que ele, como seu proprietário, aliena por tempo certo, concedendo ao comprador o direito de consumir essa mesma força de trabalho. A relação que ele estabelece com o possuidor do dinheiro é, assim, uma relação entre proprietários de mercadorias juridicamente iguais¹⁷, uma forma de “legalizar” a exploração do trabalhador. Ou ainda, como diria Engels:

“[...] o operário cede ao capitalista toda a sua força de trabalho, isto é, tudo o que pode dar sem tornar impossível a constante renovação da transação; em troca, obtém precisamente a quantidade de meios de subsistência e não mais que lhe são necessárias para recomeçar cada dia o mesmo trabalho. O operário dá o máximo e o capitalista o mínimo daquilo que a natureza da transação admite. Muito singular espécie de equidade esta! [...]”¹⁸

Por outro lado, aqueles mais ferrenhos críticos de Marx, simplesmente passaram a odiar o jogo apenas por saber que o personagem seria mencionado. Mesmo assim, vale ressaltar alguns aspectos positivos em relação ao personagem retratado: o fato dele ser trazido não como o mal em pessoa como muitos extremistas afirmam; a defesa dos trabalhadores das fábricas e os momentos de crítica aos banqueiros e capitalistas em geral. Com isso, uma pergunta deve ser feita: onde entra o historiador nisso tudo? Há pelo menos duas alternativas: ignorar tudo e seguir com o conteúdo de seu trabalho como se o mundo fosse um lugar à parte. Ou usar de tal conteúdo eletrônico como uma ferramenta de análise crítica e expor os erros e acertos de tal mídia para o público em geral.

¹⁷ NAVES, Márcio Bilharinho. *A “Ilusão da Jurisprudência”*, p. 3. Disponível em: http://www.pucsp.br/neils/downloads/v7_artigo_marcio_naves.pdf

¹⁸ ENGELS, F. *Um Salário Justo para uma Jornada de Trabalho Justa*. 7 de Maio de 1881, p. 2. Disponível em: <https://www.marxists.org/index.htm>



Imagem de crianças do jogo *Assassin's Creed* retirada da internet. Acesso em: 08/10/2016.

Outros dois pontos a serem destacados são o trabalho infantil (como demonstra a figura acima) e as já mencionadas inovações tecnológicas. O primeiro caso é provavelmente onde se encontra a maior ênfase do jogo. Neste período, mulheres e crianças incorporavam parte da mão-de-obra industrial. De acordo com Perrot (1988), a maioria dos folhetos de propaganda das novas máquinas insistiam na facilidade da sua utilização por crianças. Assim, o trabalho infantil é destacado em diversos momentos como uma forte crítica ao sistema capitalista da época. Por exemplo, em diversas situações em que é dada ao jogador a missão de retirar as crianças das fábricas e metalúrgicas e/ou sabotar suas máquinas.

Além disso a primeira situação que o jogo nos coloca é a de confrontar um dono de fábrica abusivo para com seus empregados. Quanto às inovações tecnológicas presentes, o principal meio de comunicação é o telégrafo, enquanto os trens e as fábricas se destacam ao longo do cotidiano do cenário recriado pelo jogo, sendo as fábricas muitas vezes sabotadas pelo jogador em prol de seus trabalhadores.

Segundo Michelle Perrot, a máquina é uma arma dirigida contra as barreiras de resistência que são os operários, permitindo eliminá-los, substituí-los por uma equipe de engenheiros ou técnicos, racionalizadores por natureza, mais ligados à direção das empresas.¹⁹

¹⁹ PERROT, Michelle. *Os Excluídos da história. Operários, mulheres, prisioneiros*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988, p. 24.

2.2. O Universo de *Syndicate*

Um dos pontos positivos destacados no jogo é a já mencionada segregação dos bairros luxuosos e dos cada vez mais famigerados bairros do operariado. Pois com o crescimento das cidades, os bairros elegantes acabam se diferenciando dos bairros operários, dos subúrbios, dos arrabaldes, em todas as grandes aglomerações da Europa Ocidental ou Central. Formando assim, populações que não se encontram senão por ocasião de trabalho e não têm outra relação que as de mando e subordinação, passando logo para o antagonismo.²⁰

No caso da comunicação se destaca a participação de outro personagem histórico: Alexander Graham Bell. Cujos estudos sobre a transmissão do som por corrente elétrica deram origem ao telefone. Outros personagens encontrados com participações menores, mas incorporados como “figuras históricas relevantes” são: Florence Nightingale, considerada a fundadora da enfermagem moderna, obtendo projeção maior a partir de sua participação como voluntária na Guerra da Crimeia. Duleep Singh, último marajá do Império Sikh. Além da própria Rainha Vitória. No caso desta, vale destacar a crítica que o jogo faz ao imperialismo inglês da época.

Apesar de um grande apelo à personagens históricos individuais, o jogo pode vir a ser discutido e problematizado a partir disso. Levantando questões como o porquê de diversas mídias diferentes muitas vezes enaltecerem grandes figuras e esquecerem dos demais membros da sociedade da época. Segundo o professor Artur Duarte Peixoto:

“O fato dos jogos conterem certa concepção de História apegada aos grandes personagens e aos grandes acontecimentos, não deve ser encarado como um impedimento para sua utilização na escola, mas sim, ao contrário, como uma oportunidade de mostrar aos estudantes a visão que os jogos transmitem, que jogadores podem não perceber, sobretudo daqueles cujos olhares não sejam treinados como um historiador.”²¹

²⁰ RÉMOND, René. Introdução à história de nosso tempo, Vol. 2: O Século XIX: 1815 – 1914. São Paulo: Cultrix, 1990, p. 105.

²¹ PEIXOTO, Artur Duarte. *Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa*. UFRGS, 2016, p. 106.

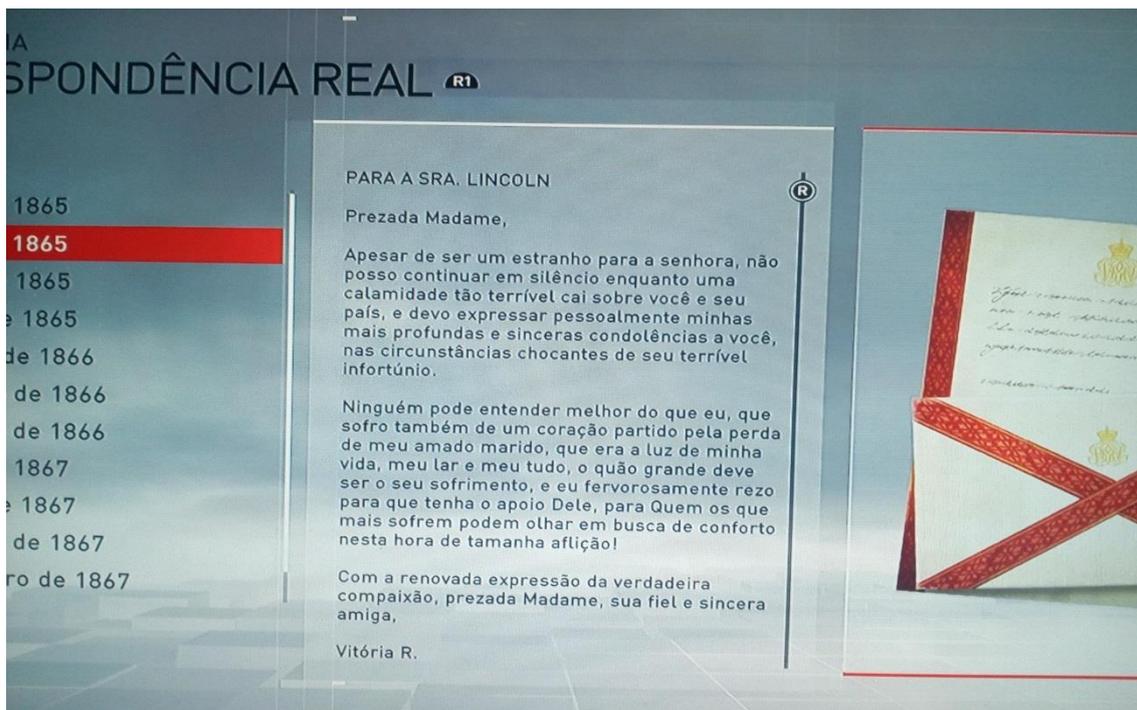


Imagem retirada do jogo *Assassin's Creed Syndicate*. Acesso em 08/10/2016.

Além disso, como ilustra a figura acima, é possível o jogador ter acesso ao longo do jogo, à supostas correspondências reais que contribuem para a imersão do jogador neste universo, mas novamente, sem nenhuma referência de onde tais textos foram retirados.

Com uma participação maior constam Charles Darwin e Dickens. No caso de Darwin é dado foco no fato de suas teorias a respeito da origem das espécies estarem sendo difamadas com caricaturas e panfletos que deveriam ser destruídos.

Em relação à Dickens são exploradas principalmente suas ideias de obras envolvendo o sobrenatural, mais do que suas ideias a respeito da exploração do trabalho infantil, ou as péssimas condições das fábricas, temas que poderiam ter sido melhor desenvolvidos com este personagem, como em uma de suas obras mais famosas, *Oliver Twist*. Outra pergunta relevante é se as pessoas que adquirem tal jogo notam as diferentes posições político-ideológicas presentes? Muitas vezes não. Em muitos casos os jogos são adquiridos apenas por diversão (como os quadrinhos, por exemplo), a não ser quando a empresa responsável procura propositadamente abordar temas que são considerados polêmicos até hoje, tendo em vista muitas vezes o lucro que isso irá render.

Abaixo, uma ilustração procurando retratar uma rua na região Rouen.

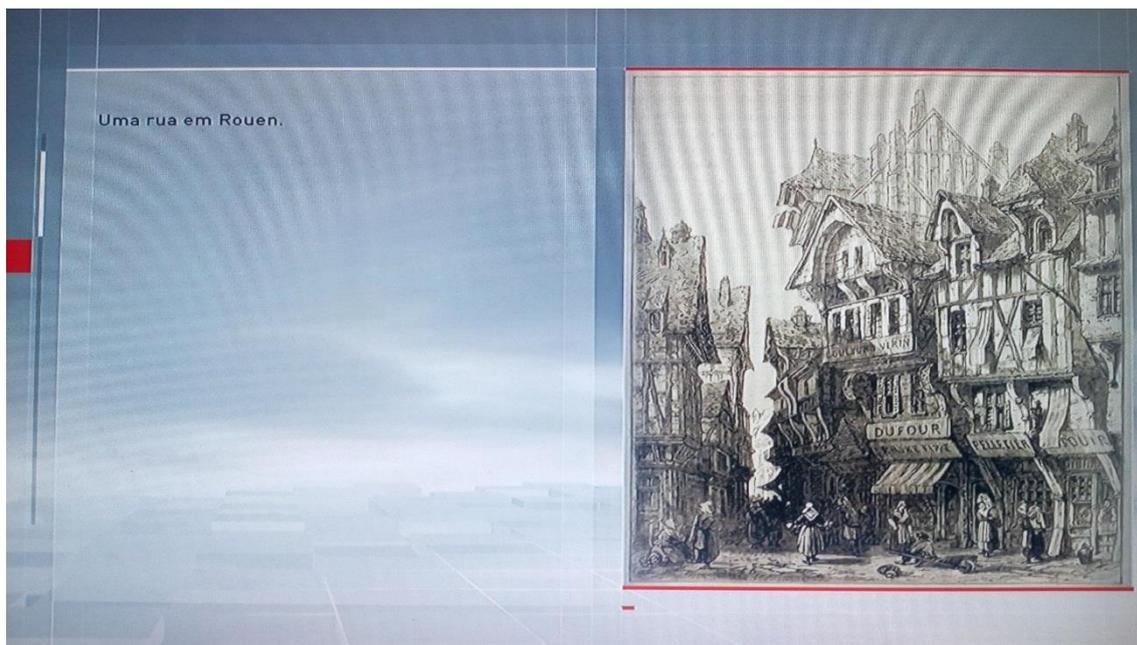


Imagem retirada do jogo *Assassin's Creed Syndicate*. Acesso em 08/10/2016.

De toda forma, muitos jogos não possuem temas muito desenvolvidos ou ideias inovadoras e mesmo assim arrecadam milhões todos os anos. No caso do jogo aqui estudado, ele ao menos traz temas para boas discussões e um possível material pedagógico, o que não chega a ser um problema, ao contrário, pode vir a ser uma solução.

O jogo também inova no que diz respeito às questões de gênero, muito em voga nos dias de hoje. Temos uma protagonista feminina da franquia principal dos jogos, Evie Fry, junto com seu irmão Jacob.²² Algo que ainda é raro em diversas mídias com exceção dos quadrinhos. Mas, talvez ainda mais polêmico, foi pela primeira vez a inclusão de um personagem transgênero (Ned Wynert) na franquia. O que dividiu muitas opiniões, já que o personagem tem uma grande importância na história. E sem dúvida é algo que pode render uma boa discussão.

Influenciando de imediato a própria declaração inicial na abertura do jogo. Antes lia-se: “Inspirado em personagens e eventos históricos. Esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diferentes crenças e fé religiosas”. Agora se lê: “Inspirado em personagens e feitos históricos, esta obra de

²² A franquia já possui uma protagonista feminina em jogos *spin-off*, chamada Shao Jun.

ficção foi concebida, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diferentes crenças, orientações sexuais e identidade de gênero”.

O que demonstra mais uma vez a preocupação em expandir seu público alvo, principalmente nos dias atuais com questões de gênero cada vez mais sendo discutidas, mesmo isso podendo resultar em reações negativas e preconceituosas por parte de alguns jogadores. Segundo o professor Henrique Nardi, da Faculdade de Psicologia da UFRGS, os preconceitos são de modo geral, aprendidos. Pois “as pessoas respondem ao contexto social que as produziu. Se temos preconceito racial no Brasil é por que tivemos escravidão, temos diferença de classe e por um tempo o discurso científico referendou essa ideia.”

Para a professora Maria A. Bergamaschi, o discurso reacionário e as atitudes de ódio de alguns grupos conservadores aparecem muito empoderados para dizerem de forma violenta o quanto são preconceituosos, mesmo dentro das universidades. Muito disso se deve à mudanças como as ações afirmativas, que segundo José Rivair Macedo, “representam uma reversão epistemológica para se pensar a sociedade.” Incluindo assim, negros, indígenas, mulheres e transexuais no processo de explicação da sociedade.²³

Segundo o professor Fernando Araújo Penna da UFF, a escola democrática atual vem sendo ameaçada por projetos como o Escola Sem Partido (ESP), que impedem que avanços educacionais venham sendo adotados, como a discussão de gênero, diversidade cultural e sexualidade. O que dificulta as tentativas de mostrar que as relações entre gêneros são construídas historicamente e que são mutáveis, sem com isso, negar o aspecto biológico. Além disso, tanto discursos contra quanto a favor de projetos como o ESP vem sendo compartilhado por anos em mídias digitais como as redes sociais. De maneira muitas vezes simplória, mas chamativa. Segundo o professor:

“Durante muito tempo, por ser uma chave de leitura do fenômeno educacional muito grotesca e absurda para quem é professor e pesquisa educação, não se teve uma resposta a isso. Achava-se que era coisa de maluco! O problema é que esse discurso tem recebido adesão cada vez maior da sociedade civil. As pessoas embarcam nesse discurso partilhado rapidamente, que se espalha por que usa muito bem o senso comum.”²⁴

²³ UFRGS. *Jornal da Universidade*. Agosto de 2016, ano XIX, n° 193, p.c4.

²⁴ Idem. Outubro de 2016, ano XX, n° 195, p. 9.

No que diz respeito a não se ter uma resposta por parte de professores e pesquisadores a essas plataformas digitais e o fato dessas saberem usar muito bem o senso comum, o mesmo pode-se dizer de grande parte dos jogos digitais atualmente. Por décadas não passavam de uma simples distração para crianças e adolescentes. Hoje, por outro lado, produzem renda para jogadores profissionais e donos de *sites* na internet, estão cada vez mais acessíveis e abordam cada vez mais conteúdos, de maneira geral, que muitos associam diretamente às salas de aula.

HISTÓRIA E TECNOLOGIA

Os jogos digitais se constituem num dos produtos da indústria cultural mais proeminente, que nos últimos anos tem expandido e conquistado bastante destaque no cenário mundial. Vários fatores contribuem para esse sucesso dos jogos digitais, como: aperfeiçoamento dos gráficos e das animações; aumento da capacidade de interação e imersão dos jogadores; utilização de recursos de outras linguagens como inspiração (quadrinhos ou filmes); lançamento de diversos títulos simultaneamente; criação de jogos para plataformas móveis; enredos elaborados baseados em acontecimentos históricos ou não e o desenvolvimento de novas plataformas com sistema sensível a movimentos.

Mesmo o Brasil não possuindo uma forte tradição na indústria de desenvolvimento de jogos como a América do Norte ou Ásia, possui alguns pesquisadores interessados em investigar essa área, contribuindo com estudos que vão além da ideia de jogos digitais apenas como mero entretenimento. Novas ideias e discussões sobre a possibilidade de se pensar os jogos digitais como recursos midiáticos capazes de auxiliar o processo de ensino/aprendizagem dos estudantes que já estão habituados com o convívio digital e preferem atividades ativas, rápidas, de caráter exploratório, com informações disponíveis em vários suportes paralelos. Trata-se de crianças, adolescentes e inclusive adultos que ou já nasceram imersos num mundo predominante digital, ou já se adaptaram aos novos tempos.

No que se refere aos conteúdos apresentados, uma grande variedade de temas vem sendo cada vez mais abordados, podendo ser classificados quanto aos diferentes períodos históricos que abordam. Por exemplo: Pré-História (*Far Cry Primal*); História Antiga (*Faraó*); História Medieval (*Age of Empires 2*); História Moderna (*Versailles 1685*); História Contemporânea (*Medal of Honor, Assassin's Creed Syndicate*).

Além disso, há diferentes maneiras como os conteúdos históricos são trabalhados nos jogos. Como os *mitológicos*, que simulam elementos históricos de acordo com diferentes mitologias; os *biográficos*, que simulam a vida de um personagem histórico real, geralmente os considerados mais “relevantes” historicamente; os de *guerra*, aqueles que simulam, ambientes de guerra com uma trama desenvolvida em batalhas contra tropas inimigas; além daqueles que procuram uma reconstrução histórica mais fiel possível, simulando acontecimentos históricos reais.

Vale ressaltar que mesmo com o surgimento dos jogos em plataforma digital, os jogos de tabuleiro não deixaram de existir, e ainda podem ser vistos como interessantes recursos pedagógicos. Muito embora, no universo dos jogos não-digitais acaba surgindo um mundo fictício, mas esse fica limitado ao imaginário de cada participante e não é compartilhado e delimitado como nos jogos digitais. Além disso, nos dias atuais, diversos jogos digitais assumem como missão reproduzir da maneira mais “fiel” possível um determinado local, época e/ou acontecimento, fazendo com que o jogador já se depare com um mundo pronto para ser explorado, podendo lhe ser familiar ou não.

Assim, diferentes formas de narrativa histórica tornam-se cada vez mais comuns e acessíveis a quaisquer pessoas com acesso à internet. Também as novas modalidades de escrita na *web*, com acesso a diversas páginas de diferentes conteúdos, permitiram uma interação entre o trabalho de quem escreve e o de quem lê, não apenas com intervenções críticas ou sugestões para completar o discurso, mas, ainda com o acréscimo direto e sem mediação de outras fontes documentais.²⁵

Há tempos a história vem sendo uma importante fonte de inspiração para enredos de peças teatrais, obras literárias, filmes, novelas, histórias em quadrinhos, animes, games, etc. Infelizmente o resultado nem sempre é satisfatório, seja na tentativa de reproduzir um acontecimento, ou uma biografia. Mesmo assim, no cinema, alguns títulos conseguem superar a passagem do tempo e se tornar clássicos, como é o caso de filmes como *Danton: o processo da revolução* (1982) e *O Nome da Rosa* (1986). Já na mídia televisiva brasileira, o resultado do uso de acontecimentos históricos ou de diferentes épocas na dramaturgia, ficou mais conhecido como “novelas de época”.

Mais recentemente, o uso de conteúdos históricos em jogos eletrônicos vem chamando cada vez mais a atenção principalmente dos jovens que usufruem dessa mídia. Isso porque aliando conteúdos históricos e ficção, possibilita não apenas a visualização, mas também a interação, ou até mesmo, a imersão em diferentes épocas nunca vistas pelo jogador em ambientes simulados. Na verdade, conteúdos históricos já haviam sido incorporados em jogos no formato “analógico”, ou seja, os jogos de tabuleiro. Dentre esses destacam-se: *War* (1972) e *Yatzi* (1983).

²⁵ NOIRET, Serge. *História pública digital*. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v. 11, n.1, p. 34, maio 2015. Disponível em: <http://www.ibict.br/liinc> Acesso em: 21/07/2016.

Os acontecimentos e fatos históricos, de maneira mais discreta ou fantasiosa, tiveram suas primeiras aparições nos jogos *Role Playing Game* (RPG), que começaram a surgir durante a década de 1970. Tais jogos deram início à compreensão de como a história poderia ser utilizada de maneira didática nesses suportes, na medida em que articulavam em seus enredos jornadas épicas para enriquecer suas narrativas.

A partir daí, temas históricos cada vez mais marcavam presença em jogos de estratégia, sejam digitais ou não, adotando em seu enredo personagens históricos ou reportando épocas passadas. Muitos atraindo cada vez mais adolescentes devido aos temas que envolviam principalmente estratégias em ambientes militares, no qual o jogador tinha que gerir os recursos e a construção de diversos tipos de edifícios, ou inserir-se em algum confronto.

Utilizando, assim, da violência e da liberdade de um universo simulado onde quase tudo era possível, além de fazer com que os jogadores gastassem parte do seu tempo raciocinando estrategicamente antes de tomar decisões. Dessa forma, os jogos procuram cada vez mais simular acontecimentos e fatos que chamam a atenção de possíveis jogadores, abordando cada vez mais conteúdos que envolvam temas como sociedade, política, economia ou cultura, seja de forma realista ou fantasiosa, linear ou fragmentada.



Imagem retirada da página *Assassin's Creed Brasil* do Facebook. Acesso em: 08/10/2016.

Infelizmente a imagem acima retrata o sentimento, senão o pensamento, de muitas crianças e adolescentes atualmente. Muitos ainda pensam ser desnecessário e/ou entediante o ensino de história ensinado nas escolas. Mas se interessam, muitas vezes sem se dar conta, de conteúdos históricos, mas que trabalham com uma abordagem diferente. Cabe aos educadores encontrar uma maneira de melhorar a visão destes jovens em relação à este ensino de história. Segundo Denis Rolland:

“A internet apresenta um discurso muito indiferenciado e cujo nível de credibilidade científica é, muitas vezes, desconhecido. Assim, a extraordinária transparência da “tela” mascara, com frequência, a opacidade de suas origens e o anonimato de seus criadores ou autores. Pois o escrito “virtual”, raramente assinado, oferece, amiúde, para os consumidores, sem que o internauta o saiba, uma história sem historiador.”²⁶

Apesar de apresentar um grande potencial, muitos ainda criticam, de maneira generalizante, diversos meios de comunicação/interação virtual. Inclusive expondo temores como o de uma possível virtualização introduzida pela informática, como algo que acabaria criando uma ‘desrealização’ do mundo. Ou seja, um processo pelo qual é construído um ‘simulacro’ da realidade sendo este vendido como a própria realidade. O que demonstra um medo antigo que muitos ainda tem em relação ao que novo, desconhecido, e às inovações tecnológicas como um todo. No caso dos jogos digitais isso é algo que ainda está começando a ser mudado, principalmente com estudos acadêmicos à seus respeito. Para Airton L. Jungblut:

“O virtual, dessa forma, não implica desrealização, pois muitos dos atos produzidos pelos mecanismos de virtualização são fatos sociais concretos, já que produzem efeitos na realidade e, assim, não pertencem ao reino do imaginário, não desaparecem do universo das ações sociais tão logo sejam desligados os mecanismos tecnológicos que permitiram sua existência ‘virtual’”.²⁷

²⁶ ROLLAND, Denis. *Internet e história do tempo presente: estratégias de memória e mitologias políticas*. Revista *Tempo*, Rio de Janeiro, nº 16, pp. 59-92.

²⁷ JUNGBLUT, Airton Luiz. *A Heterogenia do Mundo On-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação medida por computador e ciberespaço*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 102, jan./jun. 2004.

3.1. Evolução Tecnológica e Social

Sem dúvida os jogos digitais são um marco na história da indústria moderna, para comprovar isso basta ver o impacto de tais produtos na economia e na sociedade, sendo suas raízes remetidas desde meados do século passado. Na década de 1950 a presença americana no Japão contribuiu para a instalação e produção de máquinas operada com moedas no país: os *pinballs*. Assim se estabeleciam empresas como a Sega, Namco e Taito que iniciaram o desenvolvimento de *Arcades* em meados da década de 1960. Em 1961, um grupo de cientistas norte-americanos desenvolveu o primeiro videogame da história, o *Spacewar!*, com ajuda dos computadores do MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Mas comercialmente, o primeiro videogame foi o Computer Space (Nutting Associates), de 1971, uma variação do *Spacewar!* Feita por Nolan Bushnell, que fundaria mais tarde a Atari Inc. Mas é na década de 1980 que chegam ao mercado nacional os primeiros jogos eletrônicos, como o Atari 2600 e o Odyssey. A partir de então, e já em meio à concorrência da indústria cultural, chegaram também ao Brasil, os hoje considerados clássicos Nintendo 8-bits e Master System, consoles que tiveram grande aceitação no mercado brasileiro.

Em meados dos anos 1980, empresas norte-americanas e japonesas descobriram nos jogos eletrônicos um importante mercado a explorar, produzindo, assim, séries de jogos cujo intuito era abranger o mercado consumidor desses produtos. Além disso, alguns apelos comerciais foram instituídos, fazendo com que os mesmos personagens dos jogos passassem a circular em camisetas, cadernos, canetas e outros itens, tendo a possibilidade de atingir um público maior, mesmo os não consumidores de jogos eletrônicos, expandido assim os seus produtos.

Dessa forma, os personagens transpuseram a tela e chegaram aos lares de uma maneira ou de outra, como ocorre nos dias de hoje com livros, animações ou filmes derivados dos jogos eletrônicos. Desde 1985, a série Super Mário Bros ainda vende como produto cultural, seja por causa dos jogos seja pelos produtos a eles relacionados. Jogos tecnologicamente melhor elaborados surgiram depois da década de 1990, como no caso do *Guimo*, jogo comercializado no Brasil e na Europa no ano de 1997. Esse jogo foi o primeiro do gênero a possuir uma AI (Inteligência Artificial) diferentemente

dos demais produzidos em território nacional, no *Guimo* os personagens controlados pelo computador seguem ações aleatórias, fugindo aos padrões pré-determinados.²⁸

Em setembro deste ano o eSports (competições organizadas de jogos eletrônicos) foi nomeado pelo Ministério da Educação da China como um dos 13 novos cursos que podem ser ensinados nas faculdades. Antes disso, eSports já haviam sido aprovados como disciplina oficial por parte da Administração Geral do de Esportes da China em 2011, elevando-o assim para o mesmo patamar de tênis de mesa e natação.²⁹

Muito se tem falado atualmente sobre o papel dos jogos eletrônicos sobre o efeito de formação e consciência de um indivíduo. Produziram-se, inclusive, discursos negativos sobre os jogos, que o situam como responsáveis por comportamentos violentos dos jovens e transmissores de valores pouco abonadores para as crianças etc. Lembram um pouco as críticas sofridas por outras mídias e formas de entretenimento, no passado, como os quadrinhos, o cinema e a televisão. Hipoteticamente, a força produtiva da interatividade tira o espectador/ouvinte de seu estado meramente receptivo de consumidor da cultura, mas isso pressupõe também uma transformação da situação dos meios de produção cultural interativa.

Uma das maiores consequências das diversas plataformas de entretenimento, inclusive os jogos digitais, na sociedade atual, são os conteúdos que estão gerando dinheiro em plataformas como o *Youtube* e tornando a gravação de vídeos para a plataforma uma atividade profissional. Com conteúdos muitas vezes interativos, diversos vídeos trazem jogos diversificados e chamam a atenção de milhões de pessoas, transformando o *site* em um verdadeiro mercado, com publicidade específica e nichos de atuação. Inclusive com vídeos relacionados a conteúdos históricos.

Sobre o lugar do conhecimento no mundo atual Pierre Lévy comente que:

“Hoje, é possível ter acesso livre a ele. Esse é um resultado muito positivo da revolução digital, mas isso não é suficiente. São necessários meios culturais e intelectuais para usar esse conhecimento. O fato de ele estar disponível é relevante, mas ainda precisamos de educação básica e superior para que as pessoas possam fazer um bom uso desse conhecimento.”

²⁸ SILVA, Cristiani B. da; Jr., Antônio Celso Mafra. *Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis*. PPG-HIS/Unb, n. 12, Brasília, 2008.

²⁹ Na china já é possível ganhar um diploma por jogar videogame profissionalmente. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/na-china-ja-e-possivel-ganhar-um-diploma-por/> Acesso em: 25/10/2016.

O autor ainda comenta à respeito da atenção. Hoje, é muito fácil se distrair no ambiente em que vivemos, portanto é preciso delimitar prioridades e fontes, sem confundir isso com plataformas digitais como o Facebook ou o Twitter. Assim como é preciso ter conhecimento dos princípios organizadores por trás de determinada mídia: Quem financia? De onde estão tirando informações? Para assim, não se deixar iludir por qualquer produto. Cabendo aos intelectuais abrir olhos e mentes, colaborando para o desenvolvimento da sociedade.³⁰

Para Anita Lucchesi, que levanta questionamentos à respeito dos historiadores do século XXI e sua nova realidade com o advento da internet:

“Nota-se, com o advento da web, o surgimento de uma nova esfera global pública, na qual há websites que fazem uso público da História. Quando consideramos tal fato, é preciso considerar a grande quantidade de sites oficiais de instituições variadas ocupadas com o saber que se dedicam a ofertar conteúdos históricos, bem como os sites e blogs de particulares e/ou empresas que também figuram nesse novo espaço como autores ou coautores, editores de conteúdos históricos (ou passíveis de se tornarem históricos).”³¹

Atualmente há espaço para diversos conteúdos históricos de qualidade acadêmica serem encontrados via *online*. Mas, cabe uma maior divulgação de tais conteúdos por parte de professores e estudantes. Mesmo assim, muitos conteúdos sem fontes ou falaciosos continuarão à existir, mas é necessário uma melhora na relação entre o docente e o avanço tecnológico, já que este é diretamente responsável por boa parte do cotidiano de diversos alunos.

Um problema que precisa ser enfrentado é a falta de comunicação que muitas vezes separa a universidade das culturas de massa. Algumas instituições procuram se “proteger” das culturas de massa pela seleção da admissão e exigindo internamente cada vez mais de seus alunos nos cursos ofertados, defendendo sua “tradição” e ciência, mas afastando-se cada vez mais da sociedade à sua volta.

Segundo Michel de Certeau, a relação da cultura com a sociedade mudou: a cultura não é mais reservada a um grupo social, nem constitui uma propriedade particular de certas especialidades profissionais; não é estável ou definida por um código.³² Dessa forma, um educador que pretende criar uma boa relação com seus

³⁰ UFRGS. *Jornal da Universidade*. Agosto de 2016, ano XIX, n° 193, p.7.

³¹ MARTINS, Estevão C. de Rezende; MOLLO, Helena (Orgs). *Desafios e Caminhos da Teoria e da História da Historiografia 2012*. Mariana: SBTHH, 2015, p.25.

³² CERTEAU, Michel de. *A cultura no plural*. Campinas, SP. Papyrus, 1995, pp. 103-104.

alunos, por exemplo, terá muito mais facilidade se conhecer e procurar entender a cultura já estabelecida na vida de seus discentes. Podendo vir um dia a colaborar com a discussão à respeito da importância das culturas de massa.

Assim, procura-se evitar que os estudantes sintam-se meramente submetidos à uma “prisão” intelectual que não lhe é palpável ou reconhecível. Para Certeau, quanto menos operacional é a universidade com relação às expectativas socioculturais, mais ela se torna discriminatória.³³ Sob esse aspecto, cabe ressaltar que muito do que poderia ser considerado “cultura” pelas universidades é visto com desdém por parte de intelectuais que se recusam a aceitar diferentes ideias e/ou linhas de pesquisa, visando somente seguir o mesmo sistema de formação universitária, com seus conteúdos rígidos e já estabelecidos. Ao invés de procurar uma maneira de expandir o conhecimento para um patamar multidisciplinar com trocas de saberes entre professores/pesquisadores, estudantes e demais membros da sociedade.

A heterogeneidade cultural que ocorre com o contato entre diferentes estudantes e professores é uma excelente oportunidade de se identificar novos saberes e diferentes culturas de massa, entre essas a dos jogos digitais por exemplo. Utilizando a linguagem dos jogos para trazer o conteúdo histórico para um mundo já conhecido pela grande massa dos estudantes. Tornando o educador mais do que apenas uma barreira entre o estudante e seu diploma. Dando assim, maior voz e participação aos discentes e seus diferentes saberes.

Mas a rejeição à diferentes produtos de culturas de massa não é recente. Quando o livro *A Sedução do Inocente*, escrito pelo alemão Dr. Fredric Wertham (1895 - 1981) foi publicado, em 1955 um pânico moral religioso iniciou-se contra a mídia dos quadrinhos. O escritor era um evangélico engajado na missão de salvar a juventude estadunidense de seus piores impulsos. Ele acreditava que os leitores tentariam imitar o conteúdo das histórias em quadrinhos e enxergava maus exemplos em cada página.

Com a publicação, pela primeira vez, as ilustrações e tramas típicas das histórias em quadrinhos policiais da época despertaram a atenção dos pais e dos adultos em geral. Muitas pessoas passaram a interpretar de maneira equivocada o conteúdo das revistas, já que o livro trazia uma suposta prova científica dos efeitos maliciosos resultantes das leituras de HQs.

³³ Idem, pp. 104-105.

Assim, o número de títulos de HQs policiais diminuiu e quando existiam histórias que tratavam do tema elas não eram expostas na capa. O crime e a violência ainda existiam nos gibis, mas eram frequentemente disfarçados. Cientes disso, as autoridades estabeleceram o Código de ética das HQs (Comics Code Authority). Obviamente, os padrões morais de hoje são muito diferentes dos da época da publicação deste código, afinal as regras morais de cinco décadas atrás eram bem mais rígidas. Depois da introdução do Código de Ética, carreiras acabaram e companhias faliram, da mesma forma que o Código Hayes censurou Hollywood na década de 30.³⁴

Um exemplo mais recente de rejeição à inovações culturais ocorreu no dia seis de agosto de 2013, em uma reportagem do site G1 sobre um adolescente suspeito de matar a própria família, a página sugeriu que isso havia ocorrido devido a influência que o garoto sofria de seu videogame. Isso fica ainda mais claro ao se ler o título da matéria em letras garrafais: “Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook”.

Apenas lendo essa frase, muitos, principalmente os que nem se deram ao trabalho de ler a matéria completa, podem ter sido levados a pensar que tal produto poderia “corromper” diversos adolescentes. O jogo em questão era pertencente a franquia Assassin’s Creed. Além disso, a matéria ressalta que:

“O adolescente Marcelo Pessegini, de 13 anos, suspeito de matar os pais policiais, a avó e a tia na Zona Norte de São Paulo e se matar nesta segunda-feira (5), usava a imagem de um assassino de videogame no seu perfil do Facebook há um mês. O suspeito havia trocado sua foto de perfil no dia 5 de julho, passando a utilizar a imagem de um matador do game ‘Assassin’s Creed’”.³⁵

O mesmo se repete ao longo dos anos com diferentes mídias que começam a ter um sucesso acima do esperado, sejam de papel ou digitais. Ainda no caso mencionado acima, no mesmo dia, o apresentador Marcelo Rezende, do programa *Cidade Alerta* da emissora de televisão *Record*, fez o mesmo que a reportagem do G1, e deu a entender que o ocorrido teria sido por influência do jogo. Apresentando uma matéria sem

³⁴ *Batman e a Sedução do inocente*. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/batman-e-a-iseducao-do-inocente/> Acesso em: 23/09/2016.

³⁵ *Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook*. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html> Acesso em: 23/09/2016.

nenhum conhecimento à respeito do assunto, tendo que se retratar em outra reportagem dias depois.³⁶

Criticar sem fundamentos e lucrar com programas que apresentam apenas casos de crimes e violência sem nenhum pensamento crítico, vem sendo uma tendência na televisão nacional: os conhecidos programas sensacionalistas. Estes, geralmente apresentados por alguém carismático, com um linguajar simples, que sempre procura se mostrar indignado e/ou preocupado com as pessoas e procurando falar aquilo que a massa da população quer ouvir, criando assim mais um personagem do que um jornalista em si. Outro exemplo mais recente, do dia quatro de agosto de 2016, é o caso do apresentador Datena, do programa de televisão *Brasil Urgente* da emissora de *Bandeirantes* (ou *Band*).

Este, em uma reportagem de seu programa, chama os jogadores do aplicativo *Pokémon Go* de “idiotas”, além de outros adjetivos, por jogarem o jogo e supostamente deixarem de se importar com a realidade.³⁷ Demonstrando assim, uma completa falta de conhecimento do assunto e o quanto este tipo de programa é voltado para um conteúdo fraco e baseado em escândalos e xingamentos.

Há pelo menos dois motivos pelos quais estes formadores de opinião necessitam criticar dessa maneira tais produtos. Um é chamar a atenção para si, ganhar fama, dinheiro e seguidores em cima de produtos cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas e que estão faturando cada vez mais. Outro motivo, é o fato dos novos produtos estarem “substituindo” para muitos, as mídias como a televisão e os jornais, que dificilmente irão desaparecer, pois ainda são muito rentáveis, mas já não possuem o prestígio e os lucros que outrora tiveram.

Afinal, enquanto pessoas estiverem jogando não estão fornecendo audiência para nenhuma emissora. O que para a televisão vem a ser um grande problema, que dificilmente é solucionado com uma programação que não pensa no público infantil e adolescente, ou seja, os principais consumidores de jogos eletrônicos. Segundo Bourdieu:

³⁶ *TV Record e Marcelo Rezende contra os GAMES.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mleJnZzjodk> Acesso em: 23/09/2016.

³⁷ *Reportagem Brasil Urgente (Band) - Datena chama jogadores de Pokemon GO de poketrouxas - 04/08/2016.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VV7w16kXYUI> Acesso em: 23/09/2016.

“Nossos apresentadores de jornais televisivos, nossos animadores de debates, nossos comentaristas esportivos tornaram-se pequenos diretores de consciência que se fazem, sem ter de forçar muito, os porta-vozes de uma moral tipicamente pequeno-burguesa, que dizem ‘o que se deve pensar’ sobre o que chamam de ‘os problemas da sociedade’, as agressões nos subúrbios ou a violência na escola.”³⁸

Esses, possuem o poder sobre os meios de se exprimir publicamente, de serem conhecidos e terem acesso à notoriedade pública. Proporcionando-lhes uma consideração na maioria das vezes desproporcional a seus méritos intelectuais. Transformando-se muitas vezes, em mais do que apenas apresentadores que reportam notícias, mas também em personagens com grande carisma, que falam, de modo simplista, aquilo que a massa da população se identifica em ouvir. No caso das notícias de variedades, estas tem como efeito a redução da vida do mundo à anedota e ao mexerico, fixando e prendendo a atenção em acontecimentos sem consequências políticas ou sem uma discussão intelectual relevante.³⁹

3.2. A História no Mundo Digital

Diferente do que muitos pensam, os jogos eletrônicos podem ser vistos, além de recursos para o ensino de história, também como produtos culturais que produzem saberes sobre a história, no sentido em que fazem circular representações de diferentes períodos históricos. Para Cristina B. da Silva e Antônio Mafra Jr., também seria possível situar os jogos como veículos de memória. Isso devido a influência de novas tecnologias como veículos de mídia cada vez mais constantes na sociedade atual. Pensando nos jogos digitais como exemplo disso, pois estes também marcam a memória e fixam sentidos sobre temas relacionados à história.

Mesmo considerando que o ritmo de consumo também pode impor esquecimentos, os autores apontam para o fato de que crianças e adolescentes parecem melhor lembrar assuntos relacionados à história ou a eles fazem referência quando há suporte de memória. Assim, esta mídia também contribuiria para fixar sentidos sobre determinadas memórias e sobre a história. Nesse sentido, os jogos poderiam ser

³⁸ BOURDIEU, Pierre. *Sobre a Televisão, seguido de A Influência do Jornalismo e Os Jogos Olímpicos*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1997, p.65.

³⁹ Idem, p. 73.

utilizados e pensados como meios de se problematizar a memória no ensino de história, e, no limite, a construção da consciência histórica.⁴⁰

Além disso, diversos discursos citam os problemas que a educação vem enfrentando e a necessidade da educação escolar sofrer modificações no sentido de construir uma relação mais dinâmica com diferentes produções culturais da mídia como um todo, para assim, estimular estudantes dos diferentes níveis de ensino a delas se apropriarem criticamente. Infelizmente não apenas o uso dos jogos eletrônicos como prática pedagógica quase não é abordado nos cursos de formação docente, como diversas outras mídias dificilmente são. Entre estas outras mídias, a própria televisão por exemplo. Não se trata apenas de tornar o conteúdo histórico mais palpável, mas também é uma oportunidade de analisar de maneira crítica a influência e os interesses que essas diferentes mídias possuem, sem a necessidade de confundir aquilo que vem a ser apenas entretenimento com o que é conteúdo de fato.

A escola, além de um local de ensino, é um ponto de encontro de diferentes crenças e ideias muitas vezes já estabelecidas pelo ambiente em que cada um vive fora da escola, podendo contrastar com o ensino que se procura trazer para os alunos por parte dos professores.

Seja a influência da mídia televisiva, das rádios, filmes, jornais, redes sociais ou jogos digitais, é preciso procurar uma maneira de problematizar e conciliar com o ensino escolar e universitário a influência das diferentes mídias na sociedade atual. Com isso surge outro problema: como tornar mais acessível o conhecimento acadêmico de forma que possa atingir diferentes camadas da sociedade.

No momento, a melhor maneira utilizada é investir na formação de profissionais que de alguma forma possam dialogar tanto com os leigos quanto com os dotados de maior conhecimento.

Seja através de meios didáticos alternativos ou diferentes maneiras de escrever o conteúdo histórico estudado, o mais importante é procurar um maior diálogo entre o mundo acadêmico e o restante da sociedade. Esta, muitas vezes se vê limitada à meios de comunicação medíocres e generalizadores de notícias, seja por falta de interesse ou por não ter condições financeiras para acessar um conhecimento crítico de maior qualidade.

⁴⁰ SILVA, Cristiani B. da; Jr., Antônio Celso Mafra. *Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis*. PPG-HIS/Unb, n. 12, Brasília, 2008, pp. 202-203.

Dessa forma, é importante procurar relacionar aquilo que o público alvo está acostumado a ver no seu dia a dia com o conteúdo que se quer dialogar. Dessa forma, o interesse por um conteúdo crítico de qualidade pode vir a ser despertado em uma quantidade maior de pessoas. Um exemplo disso são os jogos digitais aqui estudados, que cada vez mais vem investindo em enredos mais elaborados em suas narrativas, além de se apropriar de diversos acontecimentos e/ou personagens históricos.

Relacionada a isso, outra mídia que vem desempenhando um papel semelhante são as redes sociais. Estas, principalmente no que diz respeito à notícias recentes, tem uma grande influência sobre a sociedade atual, com conteúdos cada vez mais formadores de opinião pública. Como mostra Gabriela Correa da Silva na página do *Facebook* e *website* “As Mina na História”, que procura servir como uma maneira de reduzir a “invisibilidade” das mulheres na história.⁴¹

A constatação de que as crianças e jovens não constroem saberes apenas a partir do que lhes é ensinado na escola; mas, sim, reúnem essas informações com as que recebem de outros setores culturais como a mídia, a família, a igreja, dentre outros, não vem acompanhada de práticas que sirvam de suporte ao trabalho nas salas de aula. Seria desejável que os professores e professoras de história fizessem uso de representações da História no espaço extraescolar, das memórias construídas em diferentes lugares, para, não apenas ampliar as perspectivas do ensino de História na escola, mas, a partir daí atuar no sentido de que crianças e jovens sintam-se pertencentes a este mundo virtual e, ao mesmo tempo real, de passados e presentes recompostos, de disputas e de conflitos.⁴²

Assim, a estratégia da aula meramente expositiva, na medida em que apenas informa e representa, deixa os estudantes sem a opção pelo “se” ou pelo “e se tivesse ocorrido de outra maneira?”, ou seja, não se coloca uma nuvem envolto aos acontecimentos, dando a estes possibilidades se serem diferentes. O que nos resta, portanto, é redefinir, no âmbito da sala de aula esse tempo da pesquisa, quem sabe inserindo-nos, primeiro, no tempo do jogo, no tempo da fabulação.⁴³

⁴¹ SILVA, Gabriela Correa da. *Representação do Passado e História Pública: a História das Mulheres na Internet*, p.8. Disponível em:

https://www.academia.edu/26047699/Representa%C3%A7%C3%A3o_do_Passado_e_Hist%C3%B3ria_P%C3%ABlica_a_Hist%C3%B3ria_das_Mulheres_na_Internet Acesso em: 06/10/2016.

⁴² SILVA, Cristiani B. da; Jr., Antônio Celso Mafra. *Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis*. PPG-HIS/Unb, n. 12, Brasília, 2008, pp. 201-214.

⁴³ PEREIRA, Nilton Mullet; TORELLY, Gabriel. *O retorno da aula expositiva no ensino de História: notas para uma prática fabulatória*. Disponível em: <http://www.upf.br/seer/index.php/rep/article/view/4302/2828> Acesso em: 21/07/2016.

Dessa forma, aproveitando-se de diferentes momentos e personagens do jogo, o professor pode incentivar a estabelecer análises sobre estas representações, levantar problemas e reintegrá-los num conjunto mais vasto de outras questões históricas, procurando transformar temas em problemas mais próximos do cotidiano dos alunos. Utilizando de elementos característicos do próprio jogo é possível lançar inúmeras discussões dentro ou fora da sala de aula sobre modos de vida retratados no jogo, mudanças ou permanências na narrativa, o acréscimo ou falta de personagens, questões de gênero, hierarquia, etc.

Partindo, assim, da ideia de que há saberes históricos e saberes históricos escolares sem que estes saberes se sobreponham hierarquicamente. Ou seja, a história na escola é um tipo qualitativamente diferente daquele produzido na academia, e, mais do que isso, são ambos exercícios do pensar historicamente. O saber histórico e o saber histórico escolar, a despeito das suas similaridades possuem sentidos orientadores e métodos investigativos próprios e independentes. Dessa forma, o conhecimento histórico passa a ser trabalhado buscando construir condições para que o estudante possa participar do processo de construir a história.

Segundo Isa Beatriz da Cruz Neves, os chamados *history games*, simulam e não somente representam os fatos ou acontecimentos históricos. Assim, possibilitando ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos históricos cuja finalidade seria recriar e fazer alusão a um contexto histórico que não mais pode ser vivenciado senão por meio da simulação. Dessa forma, por meio de uma tentativa de “imitação” da realidade, no qual é possível interagir do ponto de vista interno e não só externo, através da tomada de diferentes decisões: ir e voltar, pegar itens ou descartá-los, atirar ou ignorar, invadir ou preservar.

Lembrando que o importante não é apenas identificar qual personagem ou acontecimento é simulado de maneira correta, mas o que não é simulado ou esquecido também. Por isso é importante destacar que a escolha do tema histórico e a forma como ele é retratado, muitas vezes são ditadas por influências do presente, pela repercussão mundial, por assuntos em voga e pelos gostos e expectativas do público.

A pesquisa da autora ainda revela que foram encontrados cerca de 120 títulos desenvolvidos entre o período de 1986 à 2010 por empresas e grupos acadêmicos. No que tange à intencionalidade, estes jogos foram divididos em duas classificações: aqueles sem nenhuma finalidade pedagógica, voltados única e exclusivamente para

entreter os jogadores e serem vendidos no mercado comercial, ou *non-serious*. E aqueles voltados para a educação e aprendizagem de saberes históricos escolares, chamados de *serious*, aliando de forma não convencional, os assuntos escolares à plataforma digital dos jogos. Foram registrados pela autora 113 jogos considerados *non-serious* e apenas 7 *serious*. Mostrando que a grande maioria dos *history games* encontrados não assumem responsabilidades ao utilizar suas potencialidades para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Por não existir uma verdade histórica pura e absoluta de um determinado fato ou acontecimento, por mais que se esteja munido de muitas fontes históricas, não se pode garantir com total precisão que uma narrativa histórica de fato ocorreu. Ainda mais se tratando de uma mídia extremamente comercial, até porque, dependendo da perspectiva abordada, pode resultar em posicionamentos distintos no momento de descrever o que aconteceu.⁴⁴

A televisão e a escola sempre foram espaços sociais e culturais distintos e por muito tempo considerados inconciliáveis. Embora ambos se comunicam com seus públicos alvos através de saberes diferenciados. De maneira a participar da socialização de indivíduos, reforçando, criando e muitas vezes impondo diferentes estilos de vida e identidades culturais. Como os estudantes não constroem seu conhecimento apenas a partir do que aprendem nas escolas, eles mesclam as informações com as que recebem de outros setores culturais como os jogos, a família, a igreja, rádios e jornais. O que muitas vezes gera uma grande insegurança e frustração entre muitos professores pois sabem que não tem como concorrer com mídias voltadas para o entretenimento. Assim, acabam muitas vezes se fechando para os novos meios de comunicação, informação e cultura.

Uma maneira de vencer esse problema é procurar inserir nas escola debates à respeito dos meios de comunicação de massa como a televisão. Realizando assim, uma leitura crítica sobre o que vem sendo veiculado nos jornais, revistas, livros, fotos, propagandas ou programas de TV, seja de maneira implícita ou explícita. Mostrando assim, como algo tão presente na vida de muitos pode gerar estudos e críticas relevantes. A mesma situação se aplica aos livros didáticos, por exemplo. Ao invés de

⁴⁴ NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn; BASTOS, Abelmon de O. *Jogos Digitais e a História: desafios e possibilidades*. UNEB, Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf Acesso em: 22/07/2016.

simplesmente mandar o aluno ler e resumir o que recebe nas escolas, procurar analisar e debater de maneira construtiva os diferentes materiais usados em situações didáticas, contrapondo-se a outras possibilidades e contextualizando-os histórica, cultural e socialmente.

Procurando também, problematizar a questão da pluralidade cultural presente no cotidiano das escolas. De forma a questionar como são abordados determinados grupos étnicos, raciais, regionais, religiosos, etários, de gênero ou classe social em determinadas mídias e tempos históricos diferentes.

Segundo Aléxia Pádua Franco, apesar de não enfatizarem as mesmas diferenças culturais e sociais, tanto o ensino de história quanto os programas de televisão referem-se não somente aos grupos dominantes (brancos, ricos, homens), mas também aos grupos marginalizados e dominados como índios, negros, pobres e mulheres. Em algumas aulas de história e programas televisivos prevalecem as representações que tratam um determinado grupo como naturalmente mais poderoso e capaz do que os outros, forjando a existência de uma cultura superior, desqualificando as práticas sociais e culturais de outros sujeitos, tratando-as como indignas e inferiores.

Assim, concebe-se a história como sendo uma obra de alguns poucos privilegiados e as desigualdades sociais, as relações de exploração, opressão e discriminação são dissimuladas ou justificadas como se fossem consequência da passividade e incapacidade inata dos indivíduos que não conseguem atingir a cultura superior. O que acontece muitas vezes em mídias como os jogos eletrônicos quando focam principalmente em grandes modelos de figuras históricas.

Um exemplo disso, é o fato de muitas vezes ao se discutir as relações entre índios, negros e brancos europeus no período da colonização do Brasil, se privilegia as ações dos colonizadores, referindo-se aos negros e índios apenas quando estes interferem, de alguma maneira, nos empreendimentos europeus. Outras aulas de história e programas televisivos rompem com essas representações que destacam um determinado grupo social e cultural como naturalmente superior aos outros, como apresentando o modelo ideal de comportamento.

Abrindo brechas para o questionamento da normalidade da ordem social vigente, discutindo as complexas relações de poder entre diferentes grupos sociais, seus encontros e desencontros, seus pactos e conflitos.

A alteridade cultural no tempo acaba sendo mais trabalhada naquele ensino de história preocupado em dar voz a diferentes grupos sociais e culturais. Este estabelece

um permanente diálogo entre o passado e o presente, problematizando, através do estudo do passado, a realidade social dos alunos, enfatizando as permanências e rupturas, semelhanças e diferenças entre culturas e organizações sociais de vários tempos históricos.

Ao discutir maneiras singulares de entender e pensar o mundo, os estudantes percebem que elas não são naturais, mas construções sociais que podem ser questionadas, criticadas e reelaboradas. Dessa forma, pode-se abrir caminhos para uma relação mais dinâmica entre os jovens e os programas de televisão. Dessa maneira, o ensino de história pode romper com dois limites encontrados tanto na linguagem televisiva quanto em algumas aulas de história: o monopólio da fala dos emissores (televisão, professor, livro didático) e a fragmentação do saber.

O primeiro pode ser ultrapassado quando se incentiva os jovens a não se apropriar das representações veiculadas por diferentes espaços culturais como verdades neutras e incontestáveis, mas a discutir a que projetos sociais elas estão vinculadas.⁴⁵

Infelizmente o conteúdo produzido pela academia é cada vez de menor interesse do público em geral, conseqüentemente é o que interessa menos aos grandes veículos de comunicação. Estes, preferem investir naquilo que sabem que trará retorno financeiro, o que dificilmente é o caso de pesquisas acadêmicas. Nesse contexto, cria-se uma disputa entre duas visões diferentes de história: a histórica acadêmica, muitas vezes ignorada por grande parte da sociedade, e a história como entretenimento e/ou mero show de curiosidades.

A pergunta fundamental é: onde entra o historiador nisso? É muito difícil, mas é possível procurar se afastar de qualquer veículo de entretenimento que se apropria de conteúdos históricos sem a devida responsabilidade, evitando confundir diferentes mídias com o conteúdo acadêmico, mesmo que isso resulte em um afastamento do restante da sociedade.

Outra opção é estudar as diferentes mídias que usam a história em seus produtos e/ou programações, procurando apresentar à diferentes públicos o porquê de diversos conteúdos de entretenimento não fazerem o uso correto do conhecimento histórico. Seja em pesquisas acadêmicas ou em sala de aula.

É preciso construir um diálogo com as diferentes representações por eles veiculadas, ajudando os alunos a inter-relacionarem criticamente as várias e

⁴⁵ FRANCO, Alécia Pádua. *Ensino de História, Televisão e Pluralidade Cultural: (re) pensando relações*. Revista Educação e Realidade. Vol.24, n.02. Julho a Dezembro de 1999, p.103-122.

contraditórias representações que circulam entre os distintos espaços culturais e, a partir daí, conhecerem os múltiplos e contraditórios projetos e práticas sociais que elas legitimam, definem ou questionam para, finalmente, posicionarem-se consciente e autonomamente em relação a eles. Ou seja, os produtos da cultura de massa devem ser tratados como construções históricas que participam da constituição do mundo social.

Priorizando um ensino de história que não considere o aluno uma tábula rasa e que, ao estudar um determinado tema, confronte múltiplas representações existentes sobre ele: as que os alunos conhecem fora do espaço escolar através da televisão e outros lugares sociais e outras ainda desconhecidas, como as de algumas produções historiográficas, apresentadas pelo próprio professor.

Nesse confronto não se deve procurar definir quais representações são verdadeiras, quais são falsas, e sim, descobrir suas diferenças ao representar o real, analisar a que grupos sociais e identidades culturais estão ligadas e a quais projetos procuram legitimar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho procurou-se demonstrar como uma mídia ainda considerada por muitos objeto inferior pode vir a ter uma grande influência sobre boa parte da sociedade e como pode vir a ser usada da maneira correta em prol de diferentes aprendizados. Utilizando como exemplo o jogo *Assassin's Creed Syndicate*, cuja proposta procura retratar o contexto histórico da Londres do final do século XIX. O jogo em si apresenta alguns problemas, principalmente ao procurar trabalhar com uma quantidade grande de personagens considerados “relevantes” em pouco tempo de narrativa. Além disso, para se compreender melhor o conteúdo abordado, o jogador precisa ler informações e coletar imagens disponíveis ao longo do jogo, acessando o banco de dados, mas sem que isso seja necessário para avançar ou obter alguma vantagem na partida.

Mesmo assim, o jogo possui qualidades que foram abordadas, como uma melhor representação de personagens femininas, críticas ao trabalho infantil e a qualidade gráfica na reconstrução da Londres do século XIX que é excelente. Procurei, assim, trabalhar de forma há contribuir para uma reflexão crítica sobre os temas trabalhados e a influência de tais meios de comunicação que muitas vezes usam da justificativa do entretenimento e/ou da liberdade de expressão para abordar diversos conteúdos de maneira falaciosa.

É algo que consta no dia-a-dia de diversas pessoas e muitas vezes ninguém se dá conta do quanto pode vir a ser interessante o conteúdo da mídia apresentada. Da mesma maneira que diversas outras mídias são hoje em dia, como as HQs ou o cinema. Seja para refletir ou criticar, não há como negar que os meios eletrônicos estão cada vez mais em voga nos dias atuais.

Primeiro se procurou mostrar, com uma breve introdução, a importância que tais jogos tem atualmente e como estão impregnados no nosso cotidiano, sendo atualmente uma das indústrias de mais rentáveis do planeta, tendo seus produtos consumidos não apenas por crianças em idade escolar. Além disso, acreditei ser necessário trazer algumas definições de jogos, mesmo que não haja um consenso à respeito do tema. Em seguida, trouxe um breve contexto histórico do período tratado pelo jogo que foi objeto deste estudo, e problematizando como o jogo pode ter apresentado para muitos tal período histórico sob uma nova perspectiva.

A seguir trabalhei com os personagens apresentados pelo jogo estudado, suas relações, como foram inseridos e problematizando se de fato faziam jus à propaganda do jogo que prometia respeitar diferentes crenças e gêneros. Apesar de conterem uma concepção de história muitas vezes apegada aos grandes personagens e aos grandes acontecimentos, os jogos não devem ser encarados como um entrave, mas sim como uma oportunidade de mostrar a todos uma visão que os jogos transmitem. Esta, que não é necessariamente a certa ou errada. É neste ponto entra o papel do historiador: problematizar aquilo que é retratado para o público que não está habituado com o conteúdo histórico acadêmico. De forma a contribuir com aqueles que procuram fontes mais confiáveis de conhecimento.

Por fim, tracei um breve panorama da evolução tecnológica representada através dos jogos digitais e como esta vem afetando cada vez mais a sociedade como um todo, além de como o historiador se insere neste contexto.

É inegável que nos últimos anos os jogos digitais vem se tornando um forte veículo de comunicação, e muitas vezes de aprendizado, não apenas entre jovens e estudantes, mas também entre adultos, sejam eles formados em universidades ou não, e que um dia podem vir a ser futuros professores. A partir daí, milhares de pessoas podem vir a ser apresentadas a um determinado conteúdo através dessa mídia, seja o seu discurso correto ou não. O que pode vir a impactar ainda mais o conteúdo ensinado nas salas de aula.

REFERÊNCIAS

Livros e Artigos

ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas: Alínea Editora, 2011, 193 p.

BOURDIEU, Pierre. *Sobre a Televisão, seguido de A Influência do Jornalismo e Os Jogos Olímpicos*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1997.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Submundo*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

CERTEAU, Michel de. *A cultura no plural*. Campinas, SP. Papyrus, 1995.

COSTA, Roberta; PADILHA, Maria Itayra; AMANTE, Lúcia Nazareth; COSTA Eliani; BOCK, Lisnéia Fabiani. *O Legado de Florence Nightingale: uma viagem no tempo*. Florianópolis, 2009 Out-Dez; 18(4): 661-9. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tce/v18n4/07.pdf> Acesso em: 10/03/2016.

ENGELS, F. *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*. São Paulo: Global, 1988. Disponível em: <http://www.cpihts.com/PDF09/Classe%20Trabalhadora.pdf> Acesso em: 10/03/2016.

_____. *Um Salário Justo para uma Jornada de Trabalho Justa*. 7 de Maio de 1881. Disponível em: <https://www.marxists.org/index.htm> Acesso em: 10/03/2016.

FRANCO, Alécia Pádua. Ensino de História, Televisão e Pluralidade Cultural: (re) pensando relações. Revista *Educação e Realidade*. Vol.24, n.02. Julho a Dezembro de 1999, p.103-122.

GEDIGAMES, Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games. *Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica, USP, 2014, 121 p.

HOBBSBAWM, Eric J. *A Era das Revoluções*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

_____, Eric J. *A Era do Capital*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

_____, Eric J. *Mundos do Trabalho*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____, Eric J. *Os Trabalhadores. Estudos sobre a história do operariado*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5o. ed. Perspectiva, 2003.

JUNGBLUT, Airton Luiz. *A Heterogenia do Mundo On-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação medida por computador e ciberespaço*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. *Conceituação de Jogos Digitais*. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf> Acesso em: 22/07/2016.

MARQUES, J. B. *Trabalhando com a história romana na Wikipédia: uma experiência em conhecimento colaborativo na universidade*. Revista História Hoje, v. 2, nº 3, p. 329-346, 2013.

MARTINS, Estevão C. de Rezende; MOLLO, Helena (Orgs). *Desafios e Caminhos da Teoria e da História da Historiografia 2012*. Mariana: SBTHH, 2015, 202 p.

MURAT Kelly. *O disciplinamento dos corpos através do trabalho e a infância empobrecida*. ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História – Fortaleza, 2009.

NAVES, Márcio Bilharinho. *A “Ilusão da Jurisprudência”*. Disponível em: http://www.pucsp.br/neils/downloads/v7_artigo_marcio_naves.pdf Acesso em: 10/03/2016.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn; FUENTES, Lygia dos Santos; FLORES, Glória Valdelice. *História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação*. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2010/HISTORIA_JOGOS_DIGITAIS_DIALOGOS.pdf Acesso em: 22/07/2016.

_____; _____; BASTOS, Abelmon de O. *Jogos Digitais e a História: desafios e possibilidades*. UNEB, Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf Acesso em: 22/07/2016.

NOIRET, Serge. *História pública digital*. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v. 11, n.1, p. 28-51, maio 2015. Disponível em: <http://www.ibict.br/liinc> Acesso em: 21/07/2016.

PEIXOTO, Artur Duarte. *Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa*. UFRGS, 2016, 118 p.

PEREIRA, Nilton Mullet; TORELLY, Gabriel. *O retorno da aula expositiva no ensino de História: notas para uma prática fabulatória*. Disponível em: <http://www.upf.br/seer/index.php/rep/article/view/4302/2828> Acesso em: 21/07/2016.

PERROT, Michelle. *Os Excluídos da história. Operários, mulheres, prisioneiros*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

RÉMOND, René. *Introdução à história de nosso tempo, Vol. 2: O Século XIX: 1815 – 1914*. São Paulo: Cultrix, 1990.

ROLLAND, Denis. *Internet e história do tempo presente: estratégias de memória e mitologias políticas*. Revista *Tempo*, Rio de Janeiro, nº 16, pp. 59-92.

SILVA, Cristiani B. da; Jr., Antônio Celso Mafra. *Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis*. PPG-HIS/Unb, n. 12, Brasília, 2008.

SILVA, Gabriela Correa da Silva. *Representação do Passado e História Pública: a História das Mulheres na Internet*. Disponível em: https://www.academia.edu/26047699/Representa%C3%A7%C3%A3o_do_Passado_e_Hist%C3%B3ria_P%C3%ABblica_a_Hist%C3%B3ria_das_Mulheres_na_Internet Acesso em: 06/10/2016.

THOMPSON, Edward P. *A formação da classe operária inglesa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. *Costumes em comum. Estudos sobre a cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das letras, 1998.

UFRGS. *Jornal da Universidade*. Agosto de 2016, ano XIX, nº 193.

UFRGS. *Jornal da Universidade*. Outubro de 2016, ano XX, nº 195.

Fontes Eletrônicas

Assassin's Creed chega a 100 milhões de unidades vendidas. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/games/noticia/assassins-creed-chega-a-100-milhoes-de-unidades-vendidas/> Acesso em: 23/09/2016.

Assassin's Creed Syndicate. Disponível em: <http://assassinscreed.ubi.com/pt-br/home/>
Acesso em: 23/09/2016.

Batman e a Sedução do inocente. Disponível em:
<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/batman-e-a-iseducao-do-inocente/> Acesso
em: 23/09/2016.

Bolo em garrafa PET, politicamente incorreto e besteiro que vale milhões: a diversidade dos brasileiros que vivem do Youtube. Disponível em:
<https://tecnologia.terra.com.br/internet/bolo-em-garrafa-pet-politicamente-incorreto-e-besteiro-que-vale-milhoes-a-diversidade-dos-brasileiros-que-vivem-do-youtube,7b2c68debae69d78ec0d63c971deb8a0iec95t8a.html> Acesso em: 01/11/2016.

Na china já é possível ganhar um diploma por jogar videogame profissionalmente. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/na-china-ja-e-possivel-ganhar-um-diploma-por/> Acesso em: 25/10/2016.

Reportagem Brasil Urgente (Band) - Datena chama jogadores de Pokemon GO de poketrouxas - 04/08/2016. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=VV7w16kXYUI> Acesso em: 23/09/2016.

Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html> Acesso em: 23/09/2016.

Trailer 1 Assassin's Creed Syndicate: <https://www.youtube.com/watch?v=dZWogqaOrIE>

Trailer 2 Assassin's Creed Syndicate: <https://www.youtube.com/watch?v=zMjIUG8Nkaw>
Acesso em: 05/08/2015.

TV Record e Marcelo Rezende contra os GAMES. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=mleJnZzjodk> Acesso em: 23/09/2016.