

CULTURA DA MÍDIA E MEDIEVALIDADE: UMA ANÁLISE DO VIDEOJOGO ASSASSIN'S CREED



Imagem de Altair, protagonista de Assassin's Creed. Disponível em:
<http://www.overtice.com.br/wp-content/uploads/2013/10/video-games-assassins-creed-altair-ibn-la-ahad-hd-wallpapers.jpg>
Acesso em: 18 jun. 2015.

César Henrique de Queiroz Porto

Doutorado em História Social pela Universidade de São Paulo (2012). Mestre em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (2002). Graduado e Especialista em História pela Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes. Professor efetivo da Unimontes nas áreas de História Moderna e Contemporânea, com ênfase no Oriente Médio. Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em História - PPGH/Unimontes (Mestrado).

Luiz Gustavo Soares Silva

Graduado em História pela Universidade Estadual de Montes Claros (2013).

Recebido em 14/01/2015 e aprovado em 08/05/2015

Este artigo constitui uma versão ampliada de um texto publicado nos anais do VIII Encontro de Estudantes de História e I Encontro de Pós-graduandos em História: História e Identidades, realizados em 2011.

Resumo: Este trabalho analisa o videogame *Assassin's Creed* que, lançado em 2007, pela empresa Ubisoft Montreal, evoca representações do período medieval, destacando a Seita dos Assassinos e vários personagens históricos em meio à Terceira Cruzada. Devido à pouca produção bibliográfica envolvendo o assunto, lançamos mão de parte da teoria cinematográfica para subsidiar este trabalho. Exploramos em que medida a história representada no jogo dialoga com o momento de sua produção. Além disso, procuramos colocar em evidência o modo como os consumidores dessa trama, através da convergência das mídias, buscaram estabelecer uma relação mais próxima do enredo apresentado à sua experiência cotidiana.

Palavras chave: *Assassin's Creed*. Cruzadas. Medievalidade.

Abstract: This study analysis *Assassin's Creed* videogame that, released by Ubisoft Montreal in 2007, evoke representations of medieval period and emphasizes the assassins' sect and several historic characters in the middle of third Crusade. Because of the lack of bibliographic production about this subject, we prefer use part of the cinematographic theory to develop this work. We explore how the game's story dialogues with the moment's production. Besides, we also put in evidence the way that consumers of this plot, through the convergence of medias, sought to establish a closer relation of spot presented to your everyday experience.

Keywords: *Assassin's Creed*. Crusades. Medievalidade.

Introdução

Elementos da História Medieval vêm sendo cada vez mais difundidos em nossos dias através das mídias. De acordo com Douglas Kellner, a cultura da mídia “[...] não aborda apenas grandes momentos da experiência contemporânea, mas também oferece material para fantasia e sonho, modelando pensamento e comportamento, assim como construindo identidades” (KELLNER, 2006, p. 119). Usando o termo “espetáculo”, Kellner procura enfatizar o fenômeno do entretenimento que, ajudado pelas

constantes inovações tecnológicas, fizeram de telejornais, filmes e jogos, dentre outros, um importante promotor de audiências e do estado capitalista. Para ele, “[...] o entretenimento e o espetáculo entraram nos domínios da economia, da política e do cotidiano, de novas e importantes maneiras” (KELLNER, 2006, p. 128).

Então, como afirma José Rivair Macedo, professor da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), para o caso dos jogos, bem como acontece no cinema, é no âmbito da medievalidade e não no da historicidade medieval que os *games* devem ser analisados. Haja vista, mais uma vez, não possuem compromisso explícito em descrever com fidelidade os eventos do passado e ao invés disso, perpetuarem lendas e mitos.

Desde os anos 1980, diversos jogos executados em videogames incorporam formas pretensamente medievais aos guerreiros que combatem em reinos distantes, às fortalezas, templos e palácios habitados por guerreiros magos e feiticeiros. [...] Aos já habituais temas de uma mitologia contemporânea do Medievo (os Templários, a Távola Redonda e o Graal, as Cruzadas etc.), somam-se os dragões e monstros de uma Idade Média que deve muito ao universo criado por J. R. Tolkien. (MACEDO; MONGELLI, 2009, p. 17 e 18)

O arrebatamento que a civilização medieval exerce sobre a sociedade contemporânea está fortemente associado à ideia de que “[...] esta época é o berço de lendas, mitos e epopéias que hoje fazem parte do imaginário da cultura ocidental [...]” (BALDISSERA, 2006, p. 24). Nesse sentido, a medievalidade difere da historicidade medieval ou de suas reminiscências por ser uma narrativa romanceada, sem preocupações com a verdade histórica. O clássico filme *O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel*, por exemplo, produção híbrida¹ que é sucesso de vendas e de público e que

¹ “O hibridismo ocorre quando o espaço cultural [...] absorve e transforma elementos de outro; uma obra híbrida, portanto existe entre duas tradições culturais, oferecendo um caminho que pode ser explorado a partir das duas direções”. (JENKINS, 2008, p. 153)

reproduz “o eterno combate do bem contra o mal”², conta a história do jovem *hobbit* Frodo, que na trama deve destruir o anel de poder criado por Sauron, Senhor da Escuridão, para livrar seu povo do domínio do mal. Essa produção retoma a ideia de seres fantásticos³ e faz alusão a valores fundamentais como a honra e o prestígio do cavaleiro após ter realizado um grande feito. São incontáveis as especulações acerca da possível relação entre os elementos textuais da obra e as experiências de seu autor John Ronald Reuel Tolkien, quanto à apropriação de elementos das duas Grandes Guerras, já que o mesmo participou ativamente da primeira e escreveu seu livro no entre guerras.

Outro caso particularmente interessante para essa abordagem é do jogo *O Príncipe da Pérsia* (2003), produzido pela Ubisoft – mesma empresa que, mais tarde, em novembro de 2007, lançaria *Assassin's Creed* (2007), que é o objeto de análise deste trabalho –, que conta a história do príncipe Dastan, que protagoniza um romance impossível. Em 2010, o tema daria ensejo para uma nova produção feita pelos estúdios Disney, figurando mais um caso de intertextualidade indireta, principalmente em relação ao livro *Mil e Uma Noites*, através do filme *The Prince of Persia: The Sands of Time*. Obras desse tipo, nas palavras de José Rivair Macedo, representam “[...] uma Idade Média sonhada [...]” (MACEDO; MONGELLI, 2009, p. 18).

Em entrevista concedida a um periódico *online* da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), José de Assunção Barros comenta que o expressivo interesse do cinema, mas não só dele, pela Idade Média, reflete os principais anseios e temores da sociedade em que foi produzido:

² Típico dos enredos melodramáticos que impregnam muitos produtos da ficção contemporânea, como novelas, filmes e livros.

³ Como a própria figura do Hobbit que, segundo artigo de Emílio Ribeiro Soares, “[...] são seres criados por Tolkien [...] menores que os anões, mas extremamente ágeis, podendo desaparecer com facilidade. Seus pés são grandes e peludos, tornando-os resistentes a grandes caminhadas. Normalmente são pacatos, e adoram contar e ouvir boas histórias, comer e fumar cachimbo” (RIBEIRO, 2005, p. 198). Figuras semelhantes a duendes.

O interesse expressivo do cinema pela Idade Média, segundo penso, refere-se ao fato de que as várias temáticas relacionadas a este período têm conseguido canalizar de maneira particularmente intensa alguns dos principais desejos e temores modernos. A peste Negra prefigura a AIDS; a Inquisição canaliza os receios diante dos regimes totalitários; a alquimia, o encantamento e o Trovadorismo canalizam os desejos contemporâneos de ultrapassar o excessivo racionalismo e uma forma de vida exageradamente utilitarista regida exclusivamente pelos mais frios interesses econômicos. (BARROS, 2006, p.14)

Nesse sentido, seu pensamento vai de encontro ao de Marc Ferro⁴, um dos historiadores pioneiros no que diz respeito às relações entre a história e o cinema. Para Ferro, todo filme, embora encarne um espaço temporal diferente do contexto de sua produção, diz mais sobre o momento em que foi feito do que sobre o período em que deseja encenar. Desse modo, pode-se dizer que existem duas vias de análise para esse tipo de produto midiático: uma primária, que se refere ao momento em que essas produções foram concebidas; e outra, secundária, que procura fazer uma reflexão sobre o discurso produzido pelos filmes sobre o passado (FERRO, 2010). Marcos Napolitano chega até mesmo a comentar que muitos historiadores ainda dominados pela herança positivista acabam prendendo-se a esta segunda opção e, por esse motivo, perdem a oportunidade de uma leitura mais ampla sobre o assunto abordado (NAPOLITANO, 2006).

Concordamos que seria mais pertinente ao profissional da história que buscasse compreender essas obras tanto no que diz respeito ao seu aspecto primário quanto secundário, pois isso garantiria a ele uma leitura mais completa sobre o material estudado, mas isto sem nunca perder de vista que cada produto elaborado pela mídia possui uma finalidade específica e códigos internos de linguagem e representação próprios. Tais aspectos não

⁴ Marc Ferro é historiador da terceira geração da Escola dos Annales. Lecionou na École des Hautes Études em Sciences Sociales (Paris). Realizou estudos sobre a Revolução Russa e a Primeira Guerra Mundial, mas se tornou mundialmente conhecido devido às suas reflexões sobre o cinema e a história.

podem ser negligenciados pelo historiador que se propõe a estudar as confluências do cinema com a história.

Entretanto, apesar de Ferro e Napolitano se referirem em seus textos ao cinema e, este último, também à televisão (novelas, telejornais, minisséries, etc.), acreditamos que suas sugestões teórico-metodológicas também podem ser aproveitadas para o estudo dos videogames, pois integram o universo audiovisual e adquirem relevância por permitirem aos seus jogadores encarnar a história do personagem principal.

Assim sendo, procurar entender o porquê das omissões e adaptações encontradas no jogo, bem como das distorções mais radicais presentes no enredo dessas tramas eletrônicas, embora trabalhoso, pode elucidar as expectativas, desejos e concepções de mundo de quem as produziu. Para o caso de *Assassin's Creed*, por exemplo, produzido no calor da perseguição anti-terror, desencadeada pós 11 de Setembro nos Estados Unidos⁵, pode generalizar a imagem do muçulmano como violento e terrorista, bem como imprimir na trama elementos que remetam a uma desvalorização da alteridade entre cristãos e muçulmanos, ainda que seu principal personagem seja um integrante da Seita dos Assassinos, uma das mais importantes do Islã Medieval (BARTLETT, 2007). De acordo com Jacques A. Waimberg, jornalista e teórico da comunicação, que desenvolve pesquisas em diálogo com a história, a imprensa pode “[...] construir e disseminar rótulos que ajudam as pessoas a entender o mundo com base em certos pressupostos ideológicos. Entre esses rótulos estão inúmeras categorias de pensamento que estimulam a hostilidade contra o inimigo” (WAIMBERG, 2005, p. 70).

Em 2007, a Ubisoft, empresa responsável pela produção e distribuição do jogo, foi considerada pela revista estadunidense *Game Developer*⁶,

⁵ Segundo informações divulgadas por Leandro Alves (JOGORAMA, [s.d.]), *Assassin's Creed* teria começado a ser produzido em novembro de 2004. As primeiras artes conceituais do jogo podem ser vistas no Facebook (s.d.).

⁶ Revista especializada em análise de jogos.

como a quarta maior empresa fabricante de videogames do mundo. Nesse sentido, Kellner, através de análise feita em *Cultura da Mídia e Triunfo do Espetáculo*, define nossa sociedade como de consumo e organizada em torno da absorção de imagens, produtos e eventos culturais, que são propagados principalmente pelo rádio, pela televisão e através da internet.

O espetáculo dos jogos de computador e dos videogames tem sido uma grande fonte de entretenimento juvenil e de lucros. [...] Estes jogos são altamente competitivos, violentos e oferecem alegorias para a vida sob o capitalismo empresarial e o militarismo da guerra ao terror. [...] os mais vendidos são espetáculos do capitalismo predatório e do militarismo machista, e não os de um mundo mais pacífico, amistoso e cooperativo. (KELLNER, 2006, p. 134).

No entanto, para além da dimensão comercial e fantasiosa das várias formas assumidas pela cultura da mídia, sem sombra de dúvidas, os videogames podem desempenhar um importante papel de agente promotor do conhecimento, já que os velhos meios de comunicação, como o rádio e a TV, estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias, dando ao espectador o direito de interagir com seus personagens preferidos.

Falando especificamente acerca da relação entre a cultura da mídia e a história, J. B. Thompson destaca o fenômeno da historicidade mediada, na qual os consumidores das mídias se introduzem nos principais acontecimentos do passado via produtos midiáticos, tais como: a programação televisiva, o cinema e, em nosso modo de ver, também os jogos (THOMPSON, 1998, p. 38). O que não dizer de uma série de filmes que povoa o cinema desde a década de 1950, que em comum traz a lenda de Robin Hood e que contribuiu para uma dada imagem acerca do período medieval, que é amplamente difundida nos meios populares? As várias histórias acerca do justiceiro anti-herói, que rouba dos ricos para dar aos pobres, parecem fascinar, ainda hoje, milhares de pessoas. Assim sendo, a fama do bandido benfeitor, que prospera desde o final da Idade Média

através de baladas, contos e poemas, pode dar ensejo para que, dentre outras coisas, personagens históricos como: João sem Terra (1167-1216), Ricardo Coração de Leão (1157-1199) e Leonor da Aquitânia (1122-1204), importantes nomes relacionados ao contexto da Terceira Cruzada, se tornem conhecidos entre o público consumidor dessas tramas⁷.

O Jogo e suas representações

O enredo do jogo *Assassin's Creed* começa no ano de 2012, quando Desmond Miles é sequestrado e levado a um laboratório nas Indústrias Abstergo – elemento que reforça o caráter ficcional presente nesta trama –, onde é colocado no Animus, máquina que consegue ler o material genético do indivíduo e transportá-lo à memória de seu antepassado direto. Ao encarnar Altaïr, membro da Seita dos Assassinos⁸, Desmond conduz o espectador ao passado medieval das cruzadas (1191) e oferece recursos para a construção de um imaginário sobre esse período que pode ter paralelos com o momento atual. Pois, “[...] os textos populares da mídia constituem um acesso privilegiado às realidades sociais de sua era, assim, a sua interpretação possibilita a compreensão daquilo que está de fato acontecendo em determinada sociedade em dado momento” (KELLNER, 2001, p. 143).

⁷ Dentre os diversos filmes produzidos sobre a lenda de Robin Hood, destacamos *Robin Hood: Príncipe dos Ladrões*, dirigido por Kevin Hal Reynolds, que serviu de inspiração para que fosse lançado um game de mesmo nome pela Nintendo Entertainment System e Game Boy, ainda em 1991. O videogame se tornou popular entre os fãs do seguimento devido aos seus quatro modos de jogabilidade (Overworld, Duel Mode, Meelee Mode e Horse Chase Mode) e pela natureza de suas missões, que se aproximavam daquilo que havia sido retratado pelo filme. Apesar disso, algumas tarefas incumbidas aos jogadores na pele de Robin não estavam presentes no enredo da película, mas diziam respeito a situações comuns do medievo, como impedir que casamentos comprados acontecessem.

⁸ Suas origens remontam o século XI, quando ocorre uma divisão no mundo islâmico, em meio à facção xiita. Antes eles eram admitidos, por nomeação de seus inimigos, como *hashishiyun*, termo pejorativo cuja definição era “usuário de haxixe”, embora fosse mais apropriado chamá-los de nizaris identificando-os pelo nome de seu último líder Nizar (BARTLETT, 2007).

Quanto ao contexto em que o jogo foi produzido, os meios de comunicação destacavam a perseguição norte-americana a Osama Bin Laden, principal procurado pelas forças militares (daquele país) depois dos atentados ao World Trade Center⁹. Em setembro do mesmo ano da chegada dessa produção ao mercado, Bin Laden gravou um vídeo elogiando os autores do atentado de 11 de setembro de 2001. Nesse sentido, o jogo pode ser entendido como uma metáfora que retrata a guerra ao terror, dando aos islâmicos uma identidade de fanáticos e terroristas. De certa forma, o *game* retoma o confronto Ocidente versus Oriente, que provém desde o século VII, mas que tem em fins do século XI, época do início das Cruzadas, um importante momento nas relações intercivizacionais.

O presidente dos Estados Unidos na época, George W. Bush, que se declarou "cristão renascido" em 1999, no dia 16 de setembro de 2001, convoca os americanos para uma nova "cruzada", o que depois rebatizaria de "guerra ao terror" (BOND, [s.d.]). O crescente medo de novos atentados ganha as páginas dos principais jornais e revistas do mundo inteiro. Aliado a isso, temos a constante ameaça de arma bacteriológica por parte de extremistas islâmicos, o que nos permite fazer uma análise entre as diferentes formas de terror praticadas no período medieval e as da atualidade. Bernard Lewis (2003), em *Os Assassinos: Os primórdios do terrorismo no Islã*, reforça essa ideia.

Mas em que medida a análise do terrorismo atual evoca o procedimento dos Assassinos? Será que a prática dos Assassinos medievais pode ser considerada como terrorismo no sentido mais contemporâneo da palavra? Apesar de Lewis sugerir que os atuais terroristas islâmicos e a ação dos membros da Seita dos Assassinos tenham algumas semelhanças, ao

⁹ *Assassin's Creed* foi lançado em novembro 2007 pela empresa Ubisoft Montreal, e ganhou respaldo em meio a seus espectadores tanto por seus gráficos de alta precisão, quanto pela história que envolve uma das seitas mais polêmicas do período medieval.

traçar um paralelo entre as duas formas de terror aludidas acima, observa-se a existência de inúmeras divergências no foco da ação dos dois.

Os Assassinos da Idade Média focavam um único alvo e faziam de tudo para aproximar-se dele sem atrair suspeitas. Infiltravam-se no convívio de sua vítima e se faziam de aliados para, por fim, matar. Para ilustrar esse fato, Bartlett nos narra o homicídio de Conrad de Montferrat¹⁰:

Logo após receber a oferta do reino de Jerusalém, Conrad estava irritado com a esposa que ainda não tinha preparado o jantar. Com um humor nada agradável, saiu pelas ruas da cidade em direção a casa de seu amigo [...]. Durante o trajeto, foi abordado pelos dois monges recém-chegados. Travaram com ele uma agradável conversa. Mas depois, em uma fração de segundo puxaram adagas que traziam ocultas sob a dobra dos hábitos. Se, naquele instante, Conrad teria ou não reconhecido os homens como assassinos Nizares nunca se saberá. Porém, o resultado desse ataque foi muito claro Conrad caiu de seu cavalo e rolou pelo chão, fatalmente ferido. (BARTLETT, 2007, p. 149)

O próprio Bernard Lewis ainda afirma que

[...] as vítimas escolhidas eram quase invariavelmente os governantes e líderes da ordem existente – monarcas, generais, ministros, importantes autoridades religiosas. Eles só atacavam os grandes e poderosos [...] e escolhiam os alvos mais difíceis e protegidos bem como o modo mais perigoso de atacar (LEWIS, 2003, p. 8).

Assim procedendo, conquistavam, através do medo sobre seus adversários, aquilo de que necessitavam para a manutenção de sua ordem. Nesse sentido, a ampliação e difusão das mídias e a globalização das ideias na sociedade atual, ampliam o medo e o impacto do terror no mundo. Jacques A. Waimberg, estabelecendo conexões entre os meios de comunicação e o terror, nos revela que os noticiários acerca do terrorismo

¹⁰ "Conrad era um aventureiro e uma espécie de herói improvável". Foi coroado rei de Jerusalém com aceitação, embora relutante, do rei inglês Ricardo I. (BARTLETT, 2007, p.149).

possuem um grande impacto no imaginário das pessoas. A mídia amplifica os efeitos do terror, potencializando o medo: tal desproporção entre meios e fins só é possível por causa da intervenção da comunicação massiva que, atraída pela violência e pelas vítimas, alardeia em seus telejornais, documentários e reportagens, a causa política em jogo (WAIMBERG, 2005, p. 7).

Portanto, nessa linha de argumentação, podemos estabelecer similaridades entre o comportamento dos Assassinos medievais e os terroristas da atualidade, pois, em ambos os casos, o uso do medo é potencializado através da publicidade que o terror adquire, seja através dos meios de comunicação (como acontece na contemporaneidade) ou de comentários informais realizados face a face pelas pessoas que presenciaram o evento (como acontecia na época da seita xiita).

Bernard Lewis, ao tratar das armas usadas pelos assassinos medievais, diz que quase sempre utilizavam a adaga e que após ter exterminado sua vítima não faziam conta de fugir e nem mesmo de serem resgatados. “Nesse aspecto os assassinos podem ser vistos como os precursores dos homens bomba, suicidas de hoje” (LEWIS, 2003, p. 9). Essa informação invalidaria por completo as missões propostas no *game*, pois o protagonista tem o dever de eliminar nove pessoas, ou seja, a quantidade de vítimas cria um paradoxo com a bibliografia supracitada. Outra divergência entre história/ficção é sobre o armamento utilizado pelos assassinos que, no jogo, além da adaga, Altaïr dispõe de espada e facas para atirar, para o cumprimento de sua missão. “É significativo que praticamente não usassem armas mais seguras existentes na época, como o arco e a besta, armas de arremesso e veneno” (LEWIS, 2003, p. 8).

O jogo tem como cenário as cidades de Acre, Damasco e Jerusalém, pontos estratégicos para o sucesso das expedições cruzadistas. Jerusalém pertencia ao domínio árabe e, até o século XI, eram permitidas peregrinações cristãs à Terra Santa, porém já no final deste mesmo século

são proibidas, principalmente em função do clima de caos e desordem que se instalou na região, após o advento dos turcos seldjúcidas, que sucedem os árabes no domínio da região. Aliado a tudo isso, no Ocidente, a Igreja de Constantinopla passa a se distanciar da de Roma por questões de natureza teológica e política. Então, o Papa Urbano II, em 1095, convoca as Cruzadas com o intuito de retomar Jerusalém e libertar os cristãos oprimidos pelos turcos na Terra Santa.

Hilário Franco Junior, ao analisar o fenômeno das Cruzadas (1096-1270), descreve que elas serviram de “[...] válvula de escape para as tensões sociais, econômicas e políticas presentes na sociedade feudal [...]” (FRANCO JÚNIOR, 1999, p. 10). O surto demográfico ocorrido, principalmente a partir do ano 1000, devido às melhores condições de produção, higiene e alimentação, acarretou grande número de pessoas desempregadas e sem expectativas, passíveis de revoltas na Europa Medieval. Então, é significativo que as regiões que conheceram de forma mais acentuada um crescimento demográfico como a França, tenham sido as que forneceram o maior número de combatentes. De certa forma, as cruzadas funcionariam como uma válvula de escape para aliviar os problemas decorrentes do surto populacional europeu enfrentado a partir do século X.

No entanto, há aspectos que o jogo retrata que estão de acordo com a história. Um deles é a cena em que Altaïr e outros dois membros da seita sobem no local mais alto da Fortaleza de Masyaf¹¹ e ao comando do seu Mestre saltam, demonstrando não ter medo da morte. Essa atitude, historicamente falando, é chamada de “salto da fé”. No jogo isso faz parte de uma estratégia para desviar o foco de Robert de Sable¹², que estava

¹¹ O Castelo Masyaf efetivamente se tornara o quartel-general do grupo [Assassinos], na Síria. Era uma fortificação poderosa e bem defendida, em uma posição que dificultava o ataque de um exército (BARTLETT, 2007, p. 141).

¹² Robert de Sable foi o Grão-Mestre da Ordem dos Templários (1191-1193) e participou da Terceira Cruzada ao lado dos Reis Ricardo I e Filipe Augusto, na conquista do território do Acre. No jogo ele é um dos alvos de Altaïr e morre depois de travar uma batalha com o mesmo. No entanto, sua morte na vida real se deu de causas naturais (WIKIPEDIA, [s.d.]b).

prestes a invadir a Fortaleza dos Assassinos. Bartlett cita Arnold Lübeck, cronista alemão do início do século XIII, que descreve o mesmo rito: “[...] muitos deles [assassinos] estando no alto de uma alta muralha, até se atiravam a um aceno ou ordem [de seu líder], despedaçando os crânios, padeciam uma morte miserável [...]” (BARTLETT, 2007, p. 193).

Dentre os personagens do jogo, destacamos Garnier de Naplouse¹³, Willian (Guilherme) de Montferrat¹⁴, Robert de Sable (já citado) e Sibrand¹⁵, personagens que representam pessoas que, de fato, existiram. Já entre os que fazem alusão a outras figuras históricas, podemos citar: Al Muallim, personagem que evoca Rashid ad-Din Sinan, conhecido como o “O velho da Montanha” (MAALOUF, 2001, p. 172), que assumiu o controle da seita após a morte de Abu Muhammad (1100-1160) e o sétimo alvo de Altaïr, Jubair al Hakim, inspirado no cronista muçulmano Ibn Jubayr (1145-1217) (BARTLETT, 2007, p. 224).

O jogo também retoma o discurso orientalista que associa o Oriente ao sexo e a licenciosidade. Em uma cena, que se passa ao fundo da Fortaleza de Masyaf, há um jardim com várias mulheres dançando em meio a uma paisagem que remete a um cenário paradisíaco. Já em outra ocasião, quando Altaïr vai ao encontro de sua sétima vítima, Abu'l Noqoud, a situação sugerida é de vários homens e mulheres em clima de festa, dançando e bebendo. Como Edward Said afirmou, o Oriente era muitas vezes descrito como um lugar onde se podiam realizar as experiências sexuais impossíveis de se obter no Ocidente (SAID, 1990, p. 198). Dessa forma,

¹³ Garnier de Naplouse foi o nono Grande Mestre dos Cavaleiros Hospitalários (1190-1192). Ele lutou na Batalha de Arsuf, sob o Richard Lionheart. No jogo, Garnier aparece como um velho e é um dos alvos de Altaïr. E morre antes da Batalha de Arsuf (WIKIPEDIA, [s.d.]a).

¹⁴ William V de Montferrat (1115-1191), foi marquês de Montferrat de 1136 até sua morte, em 1191. William era o único filho do Marquês Renier I e sua esposa Gisela, filha de Guilherme I, Conde da Borgonha e viúva do Conde II Humbert de Sabóia. No jogo ele é um dos alvos de Altaïr e é Senhor do Acre e vassalo do Rei Ricardo I (WIKIPEDIA, [s.d.]c).

¹⁵ Sibrand foi líder dos Cavaleiros Teutônicos na vida real: Meister (mestre) Sibrand. Um dos primeiros líderes dos Cavaleiros Teutônicos, que foi colocado no poder por volta de 1190 (WIKIA, [s.d.]d).

muitas imagens que procuram representar o Oriente em filmes, jogos e outras produções reproduzem o Orientalismo¹⁶.

Recepção do jogo

Por acreditar que os *games* podem nos ensinar sobre o estágio atual de nossa cultura e por estarem assumindo um papel cada vez mais relevante em nossa sociedade, cremos, assim como Derval Golzio e Olavo Mendes, que “[...] para além das correlações que possam existir entre videogames e violência alguns [deles] [...] despertam a atenção pela forma como impõem representações sociais a determinados povos ou comunidades” (GOLZIO; MENDES, 2008). Contudo, do mesmo modo que os produtos da mídia podem manipular os eventos do passado através de intertextualidades, também sofrem alterações por parte de seu público em decorrência da popularização de fóruns e *sites* da Internet, que se caracterizam como mecanismos favorecedores do diálogo entre o público e a obra em questão.

Henry Jenkins (2008), em *Cultura da Convergência*, destaca que os fóruns *on-line* podem representar uma oportunidade para que seus participantes compartilhem conhecimento e opiniões sobre o jogo. Afirma, ainda, que precisamos ter em mente que os interesses de produtores e consumidores não são os mesmos, mas que às vezes se sobrepõem. Como no caso da sequência de jogos, que compõem a saga *Assassin's Creed*¹⁷, que após alguns protestos de fãs aficionados pela trama produzida pela

¹⁶ Em 1979, Edward Said formulou a tese do Orientalismo estudando obras produzidas pelos europeus que retratavam o Oriente e concluiu que esse era quase uma invenção europeia, sendo tratado desde a antiguidade como um lugar de romance, de seres exóticos, de aventuras e memórias. Para ele, o Oriente não passava de um discurso europeu, forjado a partir da ideia e experiência de contraste. Nesse sentido, desde muito cedo o Oriente foi retratado como uma terra de sonhos, prazeres e fantasias. Portanto, o Orientalismo é produto de um discurso que criou no Ocidente um Oriente imaginário (SAID, 1990).

¹⁷ *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood*, *Assassin's Creed Revelations*, *Assassin's Creed III Liberation*, *Assassin's Creed III*, *Assassin's Creed Liberation HD*, *Assassin's Creed Pirates*, *Assassin's Creed Freedom Cry*, *Assassin's Creed Black Flag*, *Assassin's Creed Unity*.

Ubisoft, em outros países que não eram de língua inglesa – ou daquelas línguas disponíveis no *setup* do *game*: espanhol, italiano e alemão –, reclamaram pela falta de legendas ou dublagem nos trechos do *game* em que são expressas as falas de personagens importantes. Esses fãs queriam compreender a história do jogo. No Brasil, para ilustrar esse processo de convergência¹⁸, damos ênfase para os vídeos postados no site YouTube por Legendasacbr, que em entrevista através do canal de mensagem do mesmo site, diz:

Meu interesse em publicar esses vídeos vem da frustração que me dava pelo primeiro jogo não ter legendas nem em inglês... Muita gente não ia entender a história, que se tratando do mundo dos games, é uma das mais ricas. As pessoas que não falam nada de inglês, mas que gostariam de entender a história, também são o meu alvo no AC2. Só a falta de tempo e um pouco de falta de vontade também, atrasaram esse segundo projeto.¹⁹

Quando perguntado se fazia parte de alguma ramificação da Ubisoft no Brasil, respondeu: “Não sou filiado da Ubisoft, que inclusive depois de um tempo começou a deletar os vídeos que eu estava fazendo do *Assassin's Creed II* legendados. Serão hospedados em outro site futuramente. Apenas mais um fã.” (SILVA, 2011) A Internet é uma ferramenta que favorece inúmeras oportunidades de interação com o conteúdo das mídias. E, cada vez mais, *sites* como o YouTube e outras redes sociais têm se tornado um

¹⁸ “Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando[...]” (JENKINS, 2009, p. 29).

¹⁹ Legendasacbr continua, ainda hoje, postando legendas para os vídeos do jogo que não têm tradução para o português. Em uma ocasião mais recente, já no ano de 2013, quando perguntado sobre o assunto, disse que a Ubisoft não tem mais se preocupado em excluir as postagens feitas por ele (SILVA, 2011).

local de participação dos fãs que, por sua vez, expõem pontos de vista em relação à franquia, aprofundam o enredo dessas histórias e interagem de muitas maneiras lícitas e ilícitas em relação a esses conteúdos. Acreditamos que, se de um lado a convergência das mídias representa uma oportunidade de crescimento empresarial, uma vez que o conteúdo de uma plataforma pode fazer sucesso também em outra, por outro lado, essa confluência de suportes midiáticos pode simbolizar um grande perigo às empresas, pois temem perder o controle da produção de suas franquias.

Sobre seu apelido, comenta que participou da comunidade de fãs do *Assassin's Creed Brasil*, no Orkut, “Vai ver é de lá que eu tirei a idéia” (SILVA, 2011). Atualmente, a comunidade de fãs no Twitter conta com cerca de 800 mil seguidores; no Instagram, 40 mil; e no Facebook, atinge a incrível marca de 9,5 milhões de membros espalhados por todo o mundo. A Ubisoft também é responsável pela perpetuação de clássicos como *Resident Evil 4*, em sua versão para PC, e *America's Army* – jogo feito sob encomenda do exército norte-americano para tentar conter a baixa de alistamentos em 1999 – e investe através de uma de suas derivadas, a Ubiworkshop, em quadrinhos, camisetas, chaveiros, fantasias dentre outros.

Para Jenkins: “[...] no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 29). Através desse universo é que a franquia *Assassin's Creed* vai se tornando um fenômeno mundial, com jogos, livros e filmes dentre outros. Recentemente foram publicados no Brasil alguns livros que visam ampliar a experiência de entretenimento possibilitada pela história dos jogos, sob os títulos: *A Cruzada Secreta*, *Renascença*, *Irmandade*, *Revelações*, *Renegado* e *Assassin's Creed: Bandeira Negra*; além das HQ's *Assassin's Creed: A queda*, que conta a história de Nikolai Orkov, assassino que viveu durante a Primeira Guerra Mundial; e *Assassin's Creed I: Desmond*, que diferentemente dos outros livros da série, conta episódios da vida de Desmond Miles, personagem que vive

nos tempos atuais. Através da leitura desses textos é possível conhecer mais sobre o personagem principal de cada jogo e ampliar o universo de experiências mediadas por meio da ficção. Além disso, será lançado em 2015 uma versão adaptada para o cinema sobre a trama dos Assassinos. Esta será uma coprodução entre a New Regency e a 20th Century Fox, que fará a distribuição do longa (ROMARIZ, [s.d.]). Portanto, para aqueles que não têm hábito de ler, mas se interessam pelo jogo, essa será mais uma oportunidade de aprofundar na história.

Jenkins afirma ainda que “[...] os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias [...]” (JENKINS, 2009, p. 188) e que a Internet ajusta-se como um poderoso canal de distribuição da produção cultural amadora. Nesse sentido, torna-se um ambiente favorável para a experimentação e inovação. Portanto,

Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2009, p. 47)

Assim sendo, fóruns de discussão na Internet favorecem o diálogo entre o público dessas obras e a empresa que as produziu. A convergência das mídias modifica a lógica pela qual a indústria midiática atua e o modo como os consumidores dão significado à notícia e ao entretenimento. “A convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (JENKINS, 2009, p. 43), constituindo-se assim um importante elemento propagador da cultura popular.

Considerações Finais

Conforme vimos, por meio da cultura da mídia, através do jogo *Assassin's Creed*, elementos da cultura medieval têm sido retomados, apesar de marcados pela fantasia, pelo maravilhoso e pelas diversas hibridizações, que caracterizam a maioria das produções veiculadas pela indústria do entretenimento, sob as mais diversas formas – filmes, programas de televisão como novelas e seriados, além de desenhos animados e os jogos propriamente ditos.

O contexto histórico se inscreveu numa temporalidade marcada por um importante momento nas relações entre a Cristandade Europeia e o Oriente Islâmico. Como Kellner nos assegura, a Cultura da Mídia pode refletir também angústias, incertezas e inquietações das sociedades contemporâneas.

O jogo coincidiu com a política de combate ao terror, empreendida pelo governo norte-americano no pós 11 de setembro, quando grupos ligados ao terrorismo islâmico atacaram as Torres Gêmeas, em Nova Iorque. Em 2007, ano em que foi lançado esse videogame, foi também um momento de elevada tensão nas conturbadas relações entre o mundo muçulmano e o Ocidente – marcado por um relativo aumento no número de tropas americanas na ocupação do Iraque. De certa forma, essa produção da cultura da mídia recente traduz, em alguma medida, o aumento da violência que tem marcado na contemporaneidade, uma parcela do antagonismo que envolve os Estados Unidos e a civilização muçulmana.

Por fim, deve-se considerar que o jogo também promove o que Jenkins chama de convergência midiática, ou seja, um produto ficcional que leva parte de seu público consumidor a se mobilizar através de outros canais da mídia, principalmente fazendo uso da Internet, instaurando redes de discussão virtual, nas quais fãs interagem entre si e com as produções. *Assassin's Creed* conseguiu arregimentar milhões de seguidores em todo o

PORTO, César Henrique de Queiroz; SILVA, Luiz Gustavo Soares. Cultura da mídia e medievalidade: uma análise do videogame *Assassin's Creed*. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 9, n. 17, p. 257-276, jan./jun. 2015.

ISSN 2237-9126

mundo, levando, conforme mencionamos, até um fã brasileiro a postar um vídeo com legendas em português, como uma espécie de protesto, pois o mesmo reivindica a possibilidade de todos terem direito a entender a história.

Referências

Assassin's Creed. Produtora: Ubisoft Montreal. Distribuidora: Ubisoft. Data de Lançamento: Novembro de 2007. Gênero: Ação e Aventura. Modos de Jogo: Modo História. Classificação: +18. Plataforma: PC.

BALDISSERA, J. A. A Idade Média através do cinema. *Cadernos IHU em Formação*, São Leopoldo, v. 11, p. 24, 2006.

BARROS, José D'Assunção. Como se vê a Idade Média. *Cadernos IHU em Formação*, ano 2, n. 11, p. 10-15, 2006,. Disponível em: <<http://www.grupos.com.br/group/historiaemcena/Messages.html?action=download&year=09&month=7&id=1248382397846424&attach=Cinema%20e%20Idade%20M%E9dia.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2013.

BARTLETT, W. B. *Assassinos: a história da seita secreta do Islã Medieval*. Tradução de Silvia Spada. São Paulo: Editora Madras, 2007.

BOND, Rosana. Os mocinhos são bandidos. [s.d.]. Disponível em: <http://www.anovademocracia.com.br/no-39/159-os-mocinhos-sao-bandidos>. Acesso em: 2 fev. 2008.

FACEBOOK. *Assassin's Creed*. [s.d.]. Disponível em: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10150727426413068.409131.6119163067&type=1>. Acesso em: 22 jun. 2015.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. *Feudalismo: uma sociedade religiosa, guerreira e camponesa*. São Paulo: Moderna, 1999.

GOLZIO, Derval; MENDES, Olavo. Jogos de Guerra e o Estereótipo do Terrorista no Videogame *America's Army*: Territorialização, Guerra e Alteridade Islâmica. *Culturas Midiáticas: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, Paraíba*, ano 1, n. 1, jul./dez. 2008.

PORTO, César Henrique de Queiroz; SILVA, Luiz Gustavo Soares. Cultura da mídia e medievalidade: uma análise do videogame *Assassin's Creed*. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 9, n. 17, p. 257-276, jan./jun. 2015.

ISSN 2237-9126

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JOGORAMA. Disponível em: <https://jogorama.com.br/>. Acesso em: 22 jun. 2015.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, 2001.

KELLNER, Douglas. Cultura da Mídia e Triunfo do Espetáculo. In: MORAES, Denis de (Org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

LEWIS, Bernard. *Os Assassinos: Primórdios do Terrorismo no Islã*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

MAALOUF, Amin. *As Cruzadas vistas pelos Árabes*. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001.

MACEDO, José Rivair; MONGELLI, Lênia Márcia (Org.). *A Idade Média no Cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

RIBEIRO, Emílio Soares. O Senhor dos Anéis: A Tradução da Simbologia do Anel do Livro Para o Cinema. *Cadernos de tradução*, Santa Catarina, v. 2, n. 16, p. 183-200, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6740>. Acesso em: 15 jun. 2013.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKI, Carla Bassanezi (Org.) *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2006.

ROMARIZ, Thiago. *Assassin's Creed* chega em maio de 2015. [s.d.] Disponível em: http://omelete.uol.com.br/assassins-creed/cinema/assassins-creed-filme-chega-em-maio-de-2015/#.UgpCNqw_Gho. Acesso em: 1 ago. 2014.

SAID, Edward W. *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SILVA, Luiz Gustavo. *Entrevista com Legendasacbr através do canal de mensagens do site Youtube*. 2011.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

WAINBERG, Jacques A. *Mídia e terror: Comunicação e violência política*. São Paulo: Paulus, 2005.

PORTO, César Henrique de Queiroz; SILVA, Luiz Gustavo Soares. Cultura da mídia e medievalidade: uma análise do videogame *Assassin's Creed*. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 9, n. 17, p. 257-276, jan./jun. 2015.

ISSN 2237-9126

WIKIA. Assassin's Creed Wiki. [s.d.]. Disponível em:
<http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Sibrand>. Acesso em: 16 jun. 2014.

WIKIPEDIA. Garniel de Nablus. [s.d.]a. Disponível em:
http://en.wikipedia.org/wiki/Garnier_de_Nablus. Acesso em: 16 jun. 2014.

WIKIPEDIA. Roberto de Sablé. [s.d.]b. Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_de_Sabl%C3%A9. Acesso em: 19 jun. 2014.

WIKIPEDIA. William V, Marquess of Montferrat. [s.d.]cDisponível em:
http://en.wikipedia.org/wiki/William_V_of_Montferrat. Acesso em: 16 jun. 2014.