

## O USO DA SÉRIE DE JOGOS ASSASSINS CREED NO ESTUDO SOBRE PATRIMÔNIO NA DUPLA REVOLUÇÃO NO AMBITO ESCOLAR

VINICIUS IBEIRO LEITZKE<sup>1</sup>; ARISTEU ELISANDRO MACHADO LOPES<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – vleitzke85@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca demonstrar à comunidade acadêmica a expressiva oportunidade de serem utilizados dois títulos da renomada série de jogos eletrônicos Assassins Creed, da desenvolvedora francesa Ubisoft, a qual possui sede na cidade de Rennes. Esta série conta com o total de treze títulos, abordando temas como renascença, escravidão e revoluções. Neste trabalho, serão utilizados dois jogos dos treze previamente informados, sendo eles Assassins Creed Unity e Assassins Creed Syndicate, adotando como pano de fundo para suas histórias as Revoluções Francesa e Industrial, respectivamente. Este trabalho busca a discussão sobre a possibilidade da inserção deste tipo de produto histórico como alternativa pedagógica para os profissionais do ensino de história, tendo em vista a utilização de outros produtos e mídias na referida atividade. Helenice Rocha compactua com o mesmo pensamento quando afirma que:

Dessas diferentes maneiras, elementos do passado se fazem presentes na sala de aula por meio do olhar interessado do professor sobre os produtos culturais que tratam, direta ou indiretamente, do passado e que estão disponíveis no mundo social à sua volta. (ROCHA, 2014, p. 33)

A interdisciplinabilidade deste trabalho ocorre principalmente com a área das ciências humanas e sociais, em razão da troca de ideias sobre qual teoria pedagógica se aplica de maneira mais satisfatória dentro do assunto abordado, não se omitindo discussões com a área da arquitetura e urbanismo de intuito comparativo de análises das diferentes áreas sobre o patrimônio estudado. Segundo Zita Possamai:

Tomando o patrimônio do ponto de vista da investigação científica, é de suma importância que este seja tomado como objeto de estudo de diferentes disciplinas, no sentido de tentar melhor compreender como ele se constitui em marcos preservados em nossa cidades e como é difundido na sociedade como representação das identidades dos grupos sociais. (POSSAMAI, 2000, p. 23)

Vale ressaltar que esta iniciativa não é restrita a ser entregue a sociedade apenas por profissionais já graduados na área, podendo ser explorada por possíveis projetos de ensino e extensão que coloquem em prática tal iniciativa em escolas de nível fundamental e médio por intermédio tanto de discentes quanto docentes, gerando assim novas experiências de campo e aprendizados para o estudante.

Caso venha a ser implementado, tal projeto traria benefícios notórios a categoria, uma vez que uma nova área de conhecimento seria explorada, modernizando suas práticas aumentando o leque de possibilidades de se trabalhar tais conteúdos. Seguindo o mesmo caminho, não somente os estudantes da academia usufruiriam de benefícios, mas também a comunidade escolar, que teria um contato mais direto com a plataforma de jogos eletrônicos

vista por outra perspectiva. Esta iniciativa agregaria conhecimento através da imaginação, interação e discussão do que seria apresentado.

## 2. METODOLOGIA

O desenvolvimento do presente trabalho se deu através da constatação por parte do autor em razão da capacidade educacional dos jogos eletrônicos, sendo estes ainda pouco explorados pela comunidade acadêmica. Para a realização do mesmo, foram utilizados dois jogos da série Assassins Creed, sendo eles Assassins Creed Unity e Assassins Creed Syndicate, ambos tendo como embasamento principal os cenários das Revoluções Francesa e Industrial, respectivamente. Para fins de embasamento bibliográfico, foram utilizadas obras e artigos de autores como Zita Rosane Possamai, Eric J. Hobsbawm e Helenice Rocha.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentro da proposta do projeto apresentado neste trabalho, é possível afirmar que a utilização dos jogos eletrônicos no ensino patrimonial contribui significativamente na construção de conceitos históricos individuais através da análise do que é apresentado. Nesse sentido, o conceito de pensar historicamente é facilmente repassado ao estudante que, com a análise do cenário demonstrado, produz o conceito sobre o tema abordado. Abaixo, é demonstrado um exemplo de imagem patrimonial retirada do game Assassins Creed Unity.



Screenshot Demonstrando o Interior do Salão de Festas do Palais des Tuileries em Paris, França. Reconstituição Presente no Game Assassins Creed Unity, Ubisoft, 2014.

Com a utilização, tanto de imagens quanto de vídeos, o profissional do ensino de história conseguirá produzir o efeito de presença em seus estudantes, o qual instiga a interpretação daquilo que é material, concreto, que possui forma e observatoriedade, familiarizando-os com o cenário da época. Do requinte à pobreza, os dois jogos analisados utilizam-se dos principais pontos patrimoniais da época para ambientar suas histórias, criando leituras independentes sobre subúrbio, comércio e nobreza do momento das grandes Revoluções, possibilitando ao profissional do ensino de história a utilização dessas leituras para propor debates em sala de aula. Para Hans Ulrich Gumbrecht (2010) a

produção de presença é a relação espacial com o mundo e os seus objetos, estes que afetam a percepção do observador.

#### 4. CONCLUSÕES

Com este projeto, acadêmicos de áreas do ensino dentro das ciências humanas e sociais tem a capacidade de produzir conhecimento sobre técnicas de ensino com o diferencial da modernidade e atualização frente a novas mídias ainda pouco exploradas na área das ciências humanas e sociais. Nesse sentido, busca-se demonstrar ao acadêmico e a sua comunidade a necessidade da existência de pesquisas e debates a cerca da variação, reformulação e, em alguns casos, a substituição de técnicas e conceitos sobre aprendizagem. Para Helenice Rocha:

Os que se dedicam ao tema da divulgação científica abrem um leque de definições possíveis ao considerar o aspecto da transformação da linguagem do conhecimento. Ela pode ser sua recriação, voltada para públicos mais amplos; uma tradição do conceito científico, seu ensino de forma amena; ou, ainda, a informação estruturada de forma acessível. (ROCHA, 2014, p. 36 apud MORA, 2003, p. 9)

Outro parâmetro reforçado pela discussão deste assunto é o reforço da ideia da importância da conservação do patrimônio histórico pela sociedade, abrangendo conceitos de monumento e conservação da memória histórica da sociedade no qual o estudante do ensino fundamental ou médio está inserido, adentrando o debate sobre cidadania em sala de aula em razão do sentimento de posse do patrimônio histórico nacional. Segundo Zita Possamai:

Afirma a autora que o monumento está presente em todas as sociedades, com ou sem escrita, tendo uma função vital para a identidade de uma comunidade, seja nacional, étnica ou religiosa. Templos, arcos, obeliscos foram construídos com a intenção de interpelar a memória, principalmente através da afetividade, sendo um elo com os indivíduos do passado. (POSSAMAI, 2000, p.14 apud CHOAY, 1996, p. 14 – 15)

Discutir as diferentes formas de se preservar o patrimônio histórico é estatizar a conservação do monumentalismo social. Considerar os jogos eletrônicos um agente ativo de tal atividade é valorizar o inovador produto histórico produzido pela indústria de jogos eletrônicos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença** – o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro. 2010.

HOBSBAWM, E. J. **A Era das Revoluções, 1789-1848**. Rio de Janeiro/São Paulo. 2017

POSSAMAI, Z. R. O Patrimônio em construção e o conhecimento histórico. **Ciência e Letras. Revista da Faculdade Porto-Alegrense de Educação, Ciência e Letras**, Porto Alegre, p. 13 – 23, 2000.

ROCHA, H. A Presença do Passado Na Aula de História. In.CEZAR, T. et al. **Ensino de história: usos do passado, memória e mídia**. Rio de Janeiro. FGV. 2014. c.2. p 33 – 50.

**Assassins Creed: Franquia**. Ubisoft. Acesso em 28 de setembro de 2017. Disponível em <https://www.ubisoft.com/pt-br/franchise/assassins-creed/>

**Assassins Creed Unity**. 2014. Ubisoft Entertainment. Todos direitos reservados.

**Assassins Creed Syndicate**. 2015. Ubisoft Entertainment. Todos direitos reservados.