

## A REPRESENTAÇÃO DA REVOLUÇÃO FRANCESA NO JOGO ASSASSIN'S CREED UNITY® E SUAS POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Projeto Submetido ao Edital: 046/2016 - IC

### RESUMO

O presente projeto de pesquisa busca analisar as representações contidas no jogo Assassin's Creed Unity® acerca do processo da Revolução Francesa. Desta forma, busca-se focalizar as intencionalidades por trás desta proposta narrativa, a fim de desvelar quais os pontos de convergência e divergência para com as interpretações acadêmicas acerca de tal processo. Assim objetiva-se propor possibilidades para utilização do referido jogo para o ensino da disciplina História.

**Palavras-chave:** Revolução Francesa, Jogos Eletrônicos, Ensino de História

### INTRODUÇÃO

É cada vez mais evidente aos docentes, atuantes nos mais distintos níveis de ensino, a potencialidade com que as transformações sociais aplicam-se no seu cotidiano de trabalho, por vezes gerando uma espécie de abismo geracional entre professor e aluno. Cabe ressaltar, que embora as fissuras entre as gerações se apresentem como uma constante nas sociedades modernas, como pontuou Karl Mannheim<sup>1</sup>.

Contudo, tal situação intensificou-se nas últimas duas décadas, sobretudo devido à própria dinâmica da globalização e/ou da pós-modernidade – como ressaltado por autores como Anthony Giddens<sup>2</sup> e David Harvey<sup>3</sup>.

Muito disso deve-se ao fato dos mais jovens disporem de mais familiaridade com uma maior gama de mídias de comunicação e informação. Nesse sentido, uma das mídias que mais desperta o interesse dos jovens, e que corriqueiramente apresenta

---

<sup>1</sup> MANNHEIM, Karl. El problema de las generaciones. In: **Revista Española de Investigaciones Sociológicas**, n. 62, pp. 193-242, 1993.

<sup>2</sup> GIDDENS, Anthony. O mundo na era da Globalização. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

<sup>3</sup> HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo Loyola, 1992.

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

ressalvas nos com mais idade, trata-se dos jogos eletrônicos.

Ademais, como ressaltam o trabalho (Jean Piaget<sup>4</sup>, Victor Azevedo<sup>5</sup>, João Bittencourt & Lucia Giraffa<sup>6</sup>, Claudemir Viana<sup>7</sup>, Tania Callegaro,<sup>8</sup> Débora Gaspar<sup>9</sup>, Rafael Vasques<sup>10</sup>) os jogos eletrônicos, tal quais os convencionais, quando utilizados de maneira adequada configuram-se como uma importante ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem, pois favorece a ludicidade, esta que por sua vez trata-se de uma importante aliada da educação, pois faz com que se apreenda por meio de forma prazerosa. Diante disto, torna-se oportuno estabelecer uma reflexão do uso desta mídia para Ensino de História. Uma vez que, tornou cada vez mais corriqueiro a produção de jogos eletrônicos, que utilizam eventos e personagens da História na composição de seus roteiros.

Diante de tal cenário, a franquia Assassin's Creed® foi uma das que mais se valeu de eventos e personagens históricos para a composição de seu roteiro. Uma vez que, a série propõe dar liberdade ao jogador voltar ao passado para "reescrever a História". No caso específico de Assassin's Creed: Unity® tem a proposta de reviver o cenário da Revolução Francesa. Se por um lado, tal proposta aparentemente favorece a plena aproximação da História com os jogos eletrônicos, por outro lado esta também desperta a interrogação dos professores desta disciplina, principalmente em função dos eventuais deturpações e anacronismo, que podem estar contidos no jogo.

Portanto, torna-se necessário compreender: Quais são as representações contidas no jogo Assassin's Creed Unity® acerca do processo da Revolução Francesa? Bem como, quais são as deturpações, anacronismos e elementos ficcionais contidos neste jogo eletrônico?

---

<sup>4</sup> PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Neuchâtel: Editions de Lachaux et Niestlé, 1964.

<sup>5</sup> AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos Eletrônicos e Educação: Construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. 2012. 232 p. Dissertação Mestrado em Educação - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

<sup>6</sup> BITTENCOURT, João R.; GIRAFFA, Lucia M. M. **A Utilizando dos Role- Playing Games Digitais no processo de Ensino-Aprendizagem**. Porto Alegre: PPGCC/PUCRS, 2003, 62 pp.

<sup>7</sup> VIANA, Claudemir Edson. **O Lúdico e a aprendizagem na cibercultura: Jogos digitais e internet no cotidiano infantil**. Tese de doutorado em Comunicação. São Paulo, USP, 2005.

<sup>8</sup> CALLEGARO, Tania. **Jogos na web e o ensino da História da Arte**. Comunicação & Educação, Ano X, Número 1, p. 15-21, jan/abr 2005.

<sup>9</sup> GASPAS, Débora. **Jogos Eletrônicos: entre a escola e a lan house**. Dissertação de mestrado em Educação. Florianópolis, UFSC, 2007.

<sup>10</sup> VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação de mestrado em Educação Escolar. Araraquara/SP, UNESP, 2008.

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

Desta forma, o presente projeto de pesquisa propõe realizar uma análise das representações contidas na narrativa do jogo, sobretudo no que compete aos eventos que marcam o processo da Revolução Francesa.

Para tal busca-se inventariar os personagens e eventos, buscando compreender as intencionalidades por trás desta narrativa, para posteriormente estabelecer uma análise comparativa com a historiografia pertinente ao tema, a fim de desvelar quais os pontos de convergência e divergência para com as interpretações acadêmicas acerca de tal processo. E posterior pensar em sua aplicação na sala de aula para o ensino de História.

## **OBJETIVOS**

### **Geral:**

- *Analisar as representações contidas no jogo Assassin's Creed Unity® acerca do processo da Revolução Francesa, buscando focalizar as intencionalidades por trás desta proposta narrativa, a fim de desvelar quais os pontos de convergência e divergência para com as interpretações acadêmicas acerca de tal processo.*

### **Específicos:**

- *Propor possibilidades para utilização do jogo Assassin's Creed Unity® para o ensino do processo que culminou com a Revolução Francesa.*
- *Inventariar e problematizar os personagens e eventos históricos contidos no referido jogo, buscando confeccionar um guia para a exploração didática pelos professores.*

## **REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Um dos principais dilemas dos educadores neste início de século tem sido proporcionar uma aula mais atrativa, e que ao mesmo tempo proporcione uma efetiva aprendizagem. Diante deste cenário, desenhou-se como uma possibilidade profícua a utilização “novas linguagens” em sala de aula, para além da tradicional aula expositiva. Nesse sentido, o jogo emerge como uma ótima solução, pois conta com grande

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

facilidade de despertar o interesse dos mais jovens, devido à presença de competição ao iniciá-lo, e gratificação ao terminá-lo. Entretanto, Marcos Napolitano<sup>11</sup> adverte que “Todo cuidado com a incorporação das ‘novas linguagens’ é pouco, principalmente numa época de desvalorização do conteúdo socialmente acumulado pelo conhecimento científico”.

No que compete aos Jogos Eletrônicos esta problemática se intensifica como ressalta Victor Azevedo<sup>12</sup>, uma que existe uma dificuldade para se estabelecer associação dos jogos “com teorias que foram utilizadas para explicar diversos outros artefatos culturais como jogos, brinquedos, cinema, etc.”, pois estes “apresentam características próprias, em suas relações com os indivíduos e a cultura em outros contextos sociais, culturais, econômicos e políticos”. Ademais:

Estes jogos são criados segundo a lógica do modo de produção capitalista em que estão inseridos, como mercadorias da Indústria Cultural, incluindo assim diversos valores, como estereótipos, relações de competitividade e de gênero, que precisam ser discutidas e problematizadas pelos educadores que com os jovens jogadores se relacionam no cotidiano de suas práticas escolares<sup>13</sup>.

Desta forma, estas questões devem ser observadas pelos professores, no entanto, isto não justifica que os Jogos Eletrônicos fiquem restritos apenas aos espaços não escolares. Sendo que, como aponta o próprio autor os jogos eletrônicos podem ser utilizados “se não para levá-los as aulas enquanto jogo, os professores poderiam problematizar com os alunos o conteúdo presentes nos JEs, como a violência, os estereótipos de gênero, a competitividade contra oponentes<sup>14</sup>”.

Contudo, no que se refere à utilização de jogos eletrônicos que abordam com temáticas históricas no ambiente escolar, ainda existe uma carência quanto à produção de material teórico e metodológico, que permitam uma melhor exploração destes títulos. O que por sua vez, incide numa carência de informações aos professores que se interessam pela utilização desta mídia na escola.

Em meio a este cenário, o presente projeto de investigação científica propõe fazer um levantamento das representações acerca da Revolução Francesa contidas no

---

<sup>11</sup> NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (org.) **O saber histórico na sala de aula**. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2002. 175p.

<sup>12</sup> AZEVEDO, Victor. *op. cit*, p.16

<sup>13</sup> Idem. *op. cit, loc. cit.*

<sup>14</sup> Idem. *op. cit*, p. 17

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

jogo Assassin's Creed Unity®, visando municiar os docentes que eventualmente se interessem por trabalhar o referido tema, a partir de uma mídia que conta com grande interesse dos mais jovens.

Nesse sentido, trata-se de um projeto extremamente válido, pois em Assassin's Creed Unity® a produtora Ubisoft propôs uma reconstrução em 3D dos lugares e personagens significativos no contexto da Revolução Francesa. De modo que, a exploração de tal reconstituição se utilizada de maneira adequada – levando em consideração todas as já referidas ressalvas – servirá sem dúvidas como uma ótima ferramenta de introdução a um estudo mais aprofundado do tema, devido ao forte interesse que esta mídia já desperta.

Contudo, estabelecer esta relação entre as representações contidas no referido jogo eletrônico e a historiografia pertinente ao tema, não se trata de uma simples tarefa, devido à imensa gama de material historiográfico produzido a respeito da Revolução Francesa. Desta forma, este empreendimento demanda um rigoroso e detalhado levantamento bibliográfico, para que posteriormente possa ser estabelecida uma análise das divergências e convergências representadas no jogo eletrônico Assassin's Creed Unity®.

## **METODOLOGIA**

A metodologia que se pretende utilizar, visando dar prosseguimento a presente pesquisa, vem ao encontro da latente necessidade de aprofundamento em determinados aspectos que se apresentaram como lacunas neste projeto. Dessa forma, visando sanar estas brechas, bem como tornar este empreendimento exequível em equipe, propõe-se uma o desenvolvimento deste projeto em etapas, a serem percorridas da seguinte forma.

### **4.1 – PRIMEIRA ETAPA: Compreensão e capacitação do conceito de representação**

Nesta primeira etapa será realizada uma capacitação de todos os discentes envolvidos no projeto, visando fornecer a estes um aprofundamento acerca das noções inerentes ao conceito de representação. De modo que, esta etapa se faz necessário, pois o aporte teórico fornecido por tal conceito irá permitir aos envolvidos no projeto

perceber as intencionalidades que circundam a indústria cultural, o que por sua vez facilitará observação de elementos implícitos no jogo eletrônico em questão.

Portanto, nesta fase se apresentará de maneira sintética as proposições de autores como Michel Certeau<sup>15</sup> e Roger Chartier<sup>16</sup>, procurando estabelecer pontos de articulação com a realidade dos envolvidos no projeto, facilitando assim uma leitura mais consistente e detalha dos objetivos centrais desse projeto.

#### **4.2 – SEGUNDA ETAPA: Aprofundamento de material bibliográfico acerca da Revolução Francesa**

Esta etapa tem por finalidade fornecer bases historiográficas aos integrantes do projeto acerca dos elementos relativos à Revolução Francesa, por meio da exposição das proposições dos principais estudiosos do tema como Roger Chartier<sup>17</sup>, François Furet<sup>18</sup>, Eric Hobsbawn<sup>19</sup>, Albert Soboul<sup>20</sup>.

Contudo, deve-se ressaltar que nesta etapa não se buscará estabelecer um mero apanhado historiográfico. De modo que, nesta fase irá buscar problematizar cada uma das obras debatidas, por meio da elucidação das proposições dos demais estudiosos do tema, proporcionando assim a equipe envolvida no projeto um panorama mais amplo acerca de tal evento histórico.

#### **4.3 – TERCEIRA ETAPA: Exploração do jogo eletrônico Assassin's Creed Unity®**

Havendo percorrido as duas primeiras etapas do projeto, destinadas à capacitação e aprofundamento dos envolvidos no projeto, os integrantes do referido projeto de pesquisa já se encontrarão em condições de iniciar a fase de exploração do jogo nas plataformas digitais. Sendo que, nesta etapa será realizado um exaustivo trabalho de levantamento das informações contidas no jogo eletrônico Assassin's

---

<sup>15</sup> CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de Fazer. 2ª ed. Tradução Epharaim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

<sup>16</sup> CHARTIER, Roger. **À Beira da Falésia**: a história entre incertezas e inquietudes. Porto Alegre, RS: Ed. UFRGS, 2004.

<sup>17</sup> Idem. **Origens culturais da Revolução Francesa**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

<sup>18</sup> FURET, François. **Revolução em debate**. Bauru: EDUSC, 2001.

<sup>19</sup> HOBBSAWM, Eric J. **Ecos da Marselhesa**: dois séculos reveem a Revolução Francesa. Tradução Maria Célia Paoli. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

<sup>20</sup> SOBOUL, Albert. **A Revolução Francesa**. SP: DIFEL, 1976.

Creed Unity®.

A despeito da fase de coleta de informações e tendo em vista a amplitude de tal empreendimento, nesta etapa será feita uma divisão dos colaboradores em duas equipes, em que um ficará responsável pela transcrição de algumas informações apresentadas e outra parcela do irá realizar captura de tela.

#### **4.3 – QUARTA ETAPA: Levantamento das divergências e convergências entre a historiografia e o jogo eletrônico Assassin's Creed Unity®**

Após haver transposto as etapas anteriores à equipe executora já possuirá tanto as bases teórico/metodológicas, quanto terá coletado as informações pertinentes à Revolução Francesa contidas em Assassin's Creed Unity®. Desta forma, se possibilitará a execução da quarta etapa deste projeto que visa problematização das informações do jogo em questão.

Nesta problematização visará observar quais os pontos de divergências e convergências entre o jogo eletrônico Assassin's Creed Unity® e a historiografia pertinente ao tema.

### **RESULTADOS ESPERADOS**

O presente projeto pesquisa almejada enquanto resultado, confeccionar um guia comparativo entre as representações sobre a Revolução Francesa expostas em Assassin's Creed Unity® e a historiografia competente a temática.

Além desta sistematização em modo comparativo, tal guia terá como finalidade propor roteiros didáticos, bem como sugerir atividades aos professores. Sendo que, tal proposta configura-se como de importante validade, uma vez que possibilitará tanto aos docentes que não dominam esta mídia, quanto aqueles que possuem insegurança em relação às informações apresentadas nesse jogo eletrônico aplica-lo em sala de aula. Proporcionado assim, uma nova fonte para o trabalho da Revolução Francesa no ambiente escolar, e por sua vez possibilitando uma aprendizagem mais significativa aos discentes.

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO/PLANO DE TRABALHO**

Atividades / Plano de Trabalho	Anos / meses de Desenvolvimento do Projeto												Executores das Atividades
	MÊS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Compreensão e capacitação do conceito de representação	X	X											Organização a cargo da equipe gestora
Aprofundamento de material bibliográfico acerca da Revolução Francesa		X	X	X									Organização a cargo da equipe gestora
Exploração do jogo eletrônico Assassin's Creed Unity®					X	X	X	X					Exploração realizada pelos discentes
Levantamento das divergências e convergências entre a historiografia e o jogo eletrônico Assassin's Creed Unity®						X	X	X	X	X			Toda equipe
Confecção do guia para a exploração didática do jogo pelos professores											X	X	Toda equipe

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos Eletrônicos e Educação: Construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. 2012. 232 p. Dissertação Mestrado em Educação - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

BITTENCOURT, João R.; GIRAFFA, Lucia M. M. **A Utilizando dos Role- Playing Games Digitais no processo de Ensino-Aprendizagem**. Porto Alegre: PPGCC/PUCRS, 2003, 62 pp.

CALLEGARO, Tania. **Jogos na web e o ensino da História da Arte**. Comunicação & Educação, Ano X, Número 1, p. 15-21, jan/abr 2005.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de Fazer**. 2ª ed. Tradução Epharaim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CHARTIER, Roger. **À Beira da Falésia: a história entre incertezas e inquietudes**. Porto Alegre, RS: Ed. UFRGS, 2004.

\_\_\_\_\_. **Origens culturais da Revolução Francesa**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

FURET, François. **Revolução em debate**. Bauru: EDUSC, 2001.

GASPAR, Débora. **Jogos Eletrônicos: entre a escola e a lan house**. Dissertação de mestrado em Educação. Florianópolis, UFSC, 2007.



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

GIDDENS, Anthony. O mundo na era da Globalização. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo Loyola, 1992.

HOBBSAWM, Eric J. **Ecos da Marselhesa**: dois séculos reveem a Revolução Francesa. Tradução Maria Célia Paoli. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MANNHEIM, Karl. El problema de las generaciones. In: **Revista Española de Investigaciones Sociológicas**, n. 62, pp. 193-242,1993.

NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (org.) **O saber histórico na sala de aula**. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2002. 175p.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Neuchâteo: Editions de Lachaux et Niestlé, 1964.

SOBOUL, Albert. **A Revolução Francesa**. SP: DIFEL, 1976.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação de mestrado em Educação Escolar. Araraquara/SP, UNESP, 2008.

VIANA, Claudemir Edson. **O Lúdico e a aprendizagem na cibercultura**: Jogos digitais e internet no cotidiano infantil. Tese de doutorado em Comunicação. São Paulo, USP, 2005.

## PLANILHA DE CUSTOS

### Itens Financiáveis pela PROPES

Itens de Custeio

ITENS DE CUSTEIO - FINANCIÁVEIS PELA PROPES					
Nº.	Descrição do Item	Unidade	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
	NÃO SE APLICA				

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO**  
**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**  
**DIRETORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO**

Itens de Capital

<b>ITENS DE CAPITAL - FINANCIÁVEIS PELA PROPES</b>					
<b>Nº.</b>	<b>Descrição do Item</b>	<b>Unidade</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Valor Unitário (R\$)</b>	<b>Valor Total (R\$)</b>
	<b>NÃO SE APLICA</b>				

**Contrapartida financeira e não financeira de outras fontes**

<b>CONTRAPARTIDA FINANCEIRA E NÃO FINANCEIRA DE OUTRAS FONTES</b>					
<b>Nº.</b>	<b>Descrição do Item</b>	<b>Unidade</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Valor Unitário (R\$)</b>	<b>Valor Total (R\$)</b>
	<b>NÃO SE APLICA</b>				