

ENTRE FÉ E CONTROLE: O USO DE ASSASSIN'S CREED II NO ENSINO DAS RELAÇÕES ENTRE IGREJA E POLÍTICA

Luana Andreza

Universidade Estadual do Rio de Janeiro, São Gonçalo, RJ, Brasil.

Luanandreza14@gmail.com

Introdução

A relação entre Igreja e política no Renascimento italiano constitui eixo decisivo para a compreensão das transformações que marcaram a transição para a modernidade europeia. Entre os séculos XV e XVI, o papado consolidou-se como autoridade simultaneamente espiritual e temporal, exercendo soberania territorial, organizando alianças militares e intervindo diretamente nas disputas entre as cidades-Estado italianas. A Igreja Católica não figurava como instância meramente religiosa, mas como agente estruturante da governabilidade, capaz de conferir ou retirar legitimidade de príncipes, repúblicas e famílias nobres.

Tal configuração desafia leituras anacrônicas calcadas na separação moderna entre religião e Estado. Como sustenta Skinner (2002), compreender o pensamento político exige situar os conceitos em seu contexto linguístico e argumentativo específico. Complementarmente, as reflexões de Gerbier (2014) indicam que bulas, rituais e excomunhões operavam como atos de linguagem que produziam efeitos concretos de obediência e legitimação.

O jogo Assassin's Creed II, lançado pela Ubisoft em 2009, ao ambientar sua trama no Renascimento italiano e representar o papado como centro estratégico de poder, oferece material relevante para problematizar a imbricação entre fé e governabilidade. O objetivo geral é analisar o potencial pedagógico do jogo para o ensino das relações entre Igreja e política no Renascimento, identificando como o papado é representado na narrativa, comparando essa representação com a teoria política renascentista e avaliando o anacronismo como operação interpretativa.

Metodologia



REALIZAÇÃO:



UCE



AINPGP

A pesquisa caracteriza-se como estudo qualitativo analítico-interpretativo de natureza propositivo-teórica. O corpus foi constituído a partir de dois conjuntos de fontes: as sequências narrativas do jogo diretamente relacionadas ao exercício do poder papal (missões dos Atos III, IV e V) e os verbetes da Animus Database referentes ao papado renascentista, às famílias Bórgia e Médici, a Savonarola e ao papa Alexandre VI. O processo de construção dos dados envolveu: jogabilidade sistemática com registro em diário de campo analítico; captura de cenas representativas organizada por eixo analítico; e transcrição dos verbetes com cotejo historiográfico.

Os procedimentos de análise organizam-se em três eixos, cada qual orientado por perguntas-guia derivadas do referencial teórico. O primeiro eixo, contextual-conceitual, inspira-se em Skinner (2002): quais categorias políticas o jogo aciona? Elas correspondem ao vocabulário renascentista ou projetam categorias modernas? O segundo eixo, discursivo-performativo, apoia-se em Gerbier (2014): os atos representados produzem efeitos concretos na narrativa? O poder é mostrado como algo que se possui ou que se constitui pela performance? O terceiro eixo, comparativo, coteja as representações com Maquiavel (2001) e Alighieri (1998). A avaliação pedagógica orientou-se por Rüsen (2001; 2012) e Bittencourt (2011).

Resultado e Discussão

O primeiro eixo revelou que Assassin's Creed II representa o papado de forma coerente com a historiografia sobre o pontificado dos Bórgia: Alexandre VI aparece como gestor de alianças matrimoniais, financiador de campanhas militares e executor de adversários políticos, convergindo com o vocabulário da razão de Estado identificado por Skinner (1996). O diálogo com Bourdieu (1989) aprofunda essa leitura: a autoridade papal funciona como capital simbólico reconvertido em capital político, operação tornada visível quando uma excomunhão, ato puramente discursivo, mobiliza exércitos e dissolve alianças.

O segundo eixo identificou que a sequência de invasão do Vaticano (Ato V) é o momento de maior densidade analítica do corpus. Ezio penetra a Basílica de São Pedro enquanto Rodrigo Borgia celebra uma cerimônia litúrgica, tornando visível a coincidência

entre espaço sagrado e espaço de poder. O poder papal não é descrito: é encenado, ritualizado, constituído pela própria performance, tal como Gerbier (2014) caracteriza o discurso político em sua dimensão constitutiva. Chartier (1988) aprofunda essa leitura ao propor que representações são práticas que produzem o mundo social. Essa dimensão imersiva potencializa o que Gee (2003) denomina aprendizagem situada, aquisição de conceitos por meio de experiências incorporadas em contextos significativos.

O terceiro eixo evidenciou a projeção de valores liberais contemporâneos na construção do protagonista. A trajetória de Ezio como herói que luta pela autonomia individual contra uma instituição corrompida ressoa mais com o liberalismo do século XXI do que com as categorias do Renascimento. Ferro (1992) permite requalificar esse anacronismo: longe de invalidar o recurso, ele o transforma em documento do imaginário do período em que foi produzido e, pedagogicamente, em objeto produtivo de reflexão para o desenvolvimento da consciência histórica no sentido rüseniano.

A síntese dos três eixos confirma que o principal potencial pedagógico de Assassin's Creed II está na capacidade de provocar desorientação cognitiva produtiva (Rüsen, 2012). Squire (2011) demonstrou empiricamente que jogos históricos engajam estudantes em raciocínio histórico genuíno quando integrados a práticas pedagógicas estruturadas. Barca (2004) reforça que a progressão da consciência histórica requer confrontação entre fontes de naturezas distintas, condição satisfeita pelo uso combinado do jogo, da Animus Database e de fontes primárias. Schmidt (2009) acrescenta que recursos culturais do cotidiano dos estudantes, articulados ao método histórico, potencializam o pensamento histórico e conferem ancoragem afetiva a conteúdos que, de outro modo, permanecem abstratos.

Conclusão

Assassin's Creed II representa o papado renascentista como nó de poder temporal e simbólico de forma historicamente coerente com a historiografia sobre o pontificado dos Bórgia. O jogo dramatiza eficazmente a performatividade religiosa e projeta anacronicamente valores liberais contemporâneos sobre o protagonista. O anacronismo identificado constitui objeto produtivo de reflexão histórica, favorecendo o desenvolvimento da consciência

histórica no sentido rüseniano. Integrado a referencial teórico consistente, à leitura de fontes primárias e à mediação docente rigorosa, o recurso digital contribui para a formação histórica crítica em cursos de licenciatura em História.

Palavras-Chave: Ensino de História; jogos digitais; consciência histórica; Renascimento italiano; poder religioso.

Referências Bibliográficas

ALIGHIERI, Dante. A Divina Comédia. Tradução de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 1998.

BARCA, Isabel. Aula oficina: do projeto à avaliação. In: BARCA, Isabel (org.). Para uma educação histórica de qualidade. Braga: Universidade do Minho, 2004. p. 131-144.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de história: fundamentos e métodos. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Tradução de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difel, 1988.

FERRO, Marc. Cinema e história. Tradução de Flávia Nascimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GERBIER, Laurent. Les figures du pouvoir: une histoire de la philosophie politique. Paris: Les Belles Lettres, 2014.

MAQUIAVEL, Nicolau. O Príncipe. Tradução de Maria Júlia Goldwasser. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RÜSEN, Jörn. Razão histórica: teoria da história: fundamentos da ciência histórica. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora UnB, 2001.

RÜSEN, Jörn. Aprendizagem histórica: fundamentos e paradigmas. Curitiba: W. A. Editores, 2012.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Ensinar história. São Paulo: Scipione, 2009.

SKINNER, Quentin. As fundações do pensamento político moderno. Tradução de Renato Janine Ribeiro e Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SKINNER, Quentin. Visões da política: sobre os métodos históricos. Tradução de António Manuel Hespanha. Alges: Difel, 2002.



UBISOFT. Assassin's Creed II. Montreal: Ubisoft Montreal, 2009. 1 jogo eletrônico.
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, PC.



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP