
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY & AS IDENTIDADES GREGAS

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY AND GREEK IDENTITIES

Ygor Klain Belchior¹
Luiz Felipe de Faria Ermida²

Resumo: O objetivo deste artigo é estudar as identidades gregas no jogo *Assassin's Creed Odyssey*. Temos a seguinte problemática: existe uma identidade étnica entre os gregos representados no jogo? Nossa hipótese é de não existe uma única identidade étnica no jogo. Ao retratar o conflito entre atenienses e espartanos, o jogo apresenta três níveis de identidade: um menor, um intermediário e um mais amplo. O *menor* estava restrito à pólis, a Atenas ou a Esparta. O *intermediário* identifica as divisões dialetais, a partir dos diferentes mitos de origem. Por último, o *maior* e mais amplo é o conjunto dos helenos em oposição aos bárbaros, isto é, os não helenos. Questionar jogo a partir do paradigma das identidades é, portanto, descobrir novos olhares sobre esse passado mais acessível ao público amplo, o qual, muitas vezes, se informa sobre a História ao consumir esses produtos.

Palavras-chave: Identidade; História da Grécia; *Assassin's Creed Odyssey*.

Abstract: This project aims to study the Greek identities in the game *Assassin's Creed Odyssey*. We have the following concern: is there an ethnic identity among the Greeks represented in the game? Our hypothesis is that there is not a single ethnic identity in the game. By portraying the conflict between Athenian and Spartan, the game presents three levels of identity: a *minor*, an intermediate and a broader one. The *minor* was restricted to the polis, Athens or Sparta. The *intermediary* identifies the dialectal divisions, from the different myths of origin and, finally, the *broader one*, namely the set of Hellenes as opposed to barbarians, that is, non-Hellenes. Questioning the game from the paradigm of identities is, therefore, discovering new perspectives on this past that are more accessible to the broad public, which often informs itself about History when consuming these products.

Keywords: Identity; History of Greece; *Assassin's Creed Odyssey*.

¹ Bolsista de Produtividade em Pesquisa (PQ-UEMG), doutor em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), professor de História Antiga no curso de Licenciatura em História da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG-Campanha) e coordenador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e da Arte (LEPHAMA). E-mail: ygor.belchior@uemg.br.

² Bolsista do Programa Institucional de Apoio à Pesquisa da UEMG (PAPq/UEMG), graduado em História pela Universidade do Estado de Minas Gerais e pesquisador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e da Arte (LEPHAMA). E-mail: luizfelipeermida@gmail.com.

Introdução

O objetivo deste artigo é estudar as identidades gregas no jogo *Assassin's Creed Odyssey*. O *game* foi desenvolvido pela *Ubisoft* Quebec e Montreal e publicado em 5 de outubro de 2018, em formato de RPG de ação para *Microsoft Windows*, *Playstation 4*, *Xbox One* e *Nintendo Switch*. O enredo do jogo retrata os acontecimentos da Guerra do Peloponeso que foi travada entre Atenas e Esparta (431 a 404 a.C.). Quanto ao título, o significado de Odisseia (*Odyssey*) reforça a proposta de que se trata de uma longa jornada de ação e aventura, marcada por reviravoltas, conquistas e perigos (WERNECK, 2018).

A História tem um papel importante na fundamentação do *game*. Ela enquadra e direciona a experiência do jogador de maneira que ele se engaje na narrativa. Em *Odyssey*, à medida que o usuário adentra no enredo, completa missões. Nesse processo, vai conhecendo temas, fatos e figuras da História grega, ao assumir o papel de uma criança exilada que se torna um(a) mercenário(a) quando adulto(a), podendo ser chamado(a) de *Alexios* ou de *Kassandra*, a depender do gênero escolhido para a experiência. Ambos são descendentes do rei espartano, Leônidas I, e lutam por Esparta.

Apesar de ser concebido visando à admiração visual e ao *marketing*, dentro de certos limites, uma vez que não é um estudo Histórico, o jogo dialoga com as representações do passado. Por conta disso, foi reconhecido por Silva (2014) como um excelente material com muito potencial para a utilização em contexto educacional.

Mencionamos também os esforços de educadores, a exemplo de Severo e Zaduski (2018), que se debruçaram nas múltiplas possibilidades que o *game* tem oferecido para a prática docente. Concomitantemente, aludimos aos esforços de professores de História que se aplicaram na utilização desse material para ensinar os conteúdos de História da Grécia, em especial a Guerra do Peloponeso, no *You Tube*.³

Entretanto, em todas essas práticas, encontramos dois problemas que podem comprometer o aprendizado. O primeiro é didático: tais abordagens não dialogam com fontes históricas, estando por demais restritas à utilização do produto como um museu virtual. Já o segundo é historiográfico: não apresentam uma problemática debatida pelos estudiosos da área, isto é, são aulas com um panorama positivista da Grécia, as quais não desenvolvem a consciência histórica.⁴ Nelas, observamos a preferência pela narrativa factual dos eventos memoráveis da civilização grega,

³ A exemplo do vídeo *Aprenda História com Assassins's Creed Odyssey: a Grécia Antiga* (BLADER KOYOTTE, 2019).

⁴ Cabe mencionar que entendemos Consciência Histórica como a “historicidade intrínseca a própria vida humana prática” (RÜSEN, 2004, p. 78).

entendida como uma unidade, seja ela étnica ou cultural, a depender do enfoque da abordagem.

Acreditamos que os problemas apontados se justificam pela falta de estudos que buscam criticar historicamente o jogo *Assassin's Creed Odyssey* para auxiliar aqueles que o empregam em sala de aula. Pensando nisso, este artigo objetivando a elaboração de um estudo historiográfico para dar suporte aos docentes se faz necessário. E é justamente por isso que nosso foco será as identidades gregas. Escolhemos esse recorte por dois motivos: i) buscamos evitar a produção de um estudo factual sem uma problemática histórica e o auxílio das fontes; e ii) consideramos, com base na historiografia, que a ideia de uma História da Grécia unificada foi abandonada.

Partiremos da seguinte problemática: existe uma única identidade étnica entre os gregos representados em *Assassin's Creed Odyssey*? Nossa hipótese é de que não existe uma única identidade étnica no jogo. Ao retratar o conflito entre atenienses e espartanos, apresenta três níveis de identidade: um *menor*, um intermediário e um mais amplo. O menor está restrito à *pólis*, a Atenas ou a Esparta. O *intermediário* identifica as divisões dialetais, a partir dos diferentes dialetos e mitos. Por último, o *maior* e mais amplo é o conjunto dos helenos em oposição aos bárbaros, isto é, os não helenos.

Nesse sentido, nossa fundamentação teórica constou do estudo da temática de identidades. Utilizamos a obra *A Identidade cultural na pós-modernidade*, elaborada por Hall e Silva (2006). Na obra, os autores criticam os mitos da pureza racial, os quais buscavam uma origem homogênea e singular de determinadas culturas. Um deles é o mito das origens do Ocidente com o qual colonizadores europeus defenderam a sua superioridade por meio do seu passado biológico, este oriundo da Grécia Antiga. Para eles, a identidade cultural/nacional é formada, ao longo do tempo, e permanece incompleta, uma vez que está sempre em processo de formação e de conquista violenta, não subordinando todas as diferenças. Sendo assim, destacamos o nosso olhar para a Grécia Antiga para vê-la de maneira plural, a partir da noção de que não existiu uma única identidade “grega”, pura, mítica e homogênea (HALL; SILVA, 2006).

Questionar um jogo a partir do paradigma das identidades é, portanto, descobrir novos olhares sobre esse passado mais acessível ao público amplo, o qual, muitas vezes, se informa sobre a História ao consumir esses produtos.⁵ Este artigo,

⁵ De acordo com Wyke (1997), as mídias digitais são poderosos meios de escrita histórica que podem transmitir uma consciência histórica melhor do que meses de estudo.

assim, dialoga com a perspectiva metodológica da História Pública⁶, a qual privilegia o olhar às mídias digitais de grande circulação, como os jogos.

O paradigma das identidades gregas

Segundo Francisco (2013, p. 71), o paradigma da identidade grega surgiu com a “redescoberta” da Grécia no século XVIII pelos europeus. Esse movimento, conhecido como “reavivamento grego” (*greek revival*), foi muito importante para o despertar do interesse pelos vestígios helênicos por artistas, arqueológicos, literatos, filósofos, entre outros. No século seguinte, tornou-se tão popular no teatro e na poesia como uma espécie de herança cultural dos europeus a ponto de que não era incomum encontrar expressões como “Somos todos gregos”. Eles acreditavam que as nossas leis, a nossa literatura, a nossa religião e a nossa arte tinham suas raízes na Grécia.

Com o surgimento da História científica, no século XIX, a noção de herança cultural serviu como base para outro movimento intelectual, o “filelenismo”, o qual buscou as origens do Ocidente e da civilização ocidental. De acordo com Guarinnello (2014, p. 20), “para a maioria dos estudiosos, a História das nações europeias começava com a História da nação grega [...], uma nação [...] concebida como sendo formada por um mesmo povo, com uma mesma língua, uma só ancestralidade, uma cultura comum, um só Estado”. A Grécia, assim, foi entendida como uma comunidade nacional étnica, os helenos, os quais foram bem demarcados: os gregos e os outros (os bárbaros).

As primeiras histórias da Grécia ilustram muito bem como essas questões conceituais apareceram, a começar pelos títulos das publicações: *A History of Greece: From the Time of Solon to 403 BC*, escrita por George Grote (1846-1856); e *History of Greece*, composta por Connop Thirlwall (1835-1844). Em ambas, observamos a narrativa política focada no Estado que remontava à história dos gregos atuais e dos gregos antigos.

Nas últimas décadas do século XX, com a descolonização da História Antiga, a apropriação ideológica ocidental da antiguidade foi questionada. O estudo mais impactante foi o de Martin Bernal, intitulado *Black Athena: The Afroasiatic Roots of Classical Civilization*, de 1987, devido à sua grande contribuição: a apresentação de evidências da continuidade histórica entre o Oriente Próximo e a Grécia, abandonando a ideia de que a Grécia “foi uma civilização que nasceu [...] pura e completamente formada” (BERNAL, 2003, p. 31).

⁶ Entendemos História Pública como um veículo do conhecimento histórico em direção aos grandes públicos (GARDNER; LAPAGLIA, 1999).

No ano de 1997, Hall publicou *Ethnic Identity in Greek Antiquity*, na qual considerou que a identidade dos gregos foi o resultado de um longo processo de contato entre povos com línguas semelhantes que, vez ou outra, se confrontaram com outras populações muito diferentes no que tange ao idioma, aos mitos e às formas de manifestações religiosas. Em outro texto, intitulado *Quem eram os gregos?*, nos apresentou a defesa de que a Hélade era um mundo multicultural, especialmente após as conquistas de Alexandre, sendo que os gregos identificavam-se “mais em termos de costumes e de cultura do que em termos de parentesco” (HALL, 2001, p. 223).

Percebemos, portanto, que os historiadores consideram que as populações de fala grega constituíram culturas híbridas, abandonando, assim, a perspectiva de uma História Grega etnicamente unificada.

O paradigma das identidades gregas nas mídias

No que tange às identidades gregas, Belchior e Coelho (2019) avaliaram o filme *Troia* (2004), dirigido por Wolfgang Petersen, sob a ótica da “branquitude”. De acordo com eles, a “branquitude” grega é evidente na escolha de personagens tipicamente caucasianos – apenas – para um mundo que também era afro-asiático, usando a terminologia de Bernal (1987). Nessa linha, apresentaram um contraponto importante: a série de TV, lançada em 2018, pela *Netflix*, que levou o mesmo nome, *Troia*. Nela, perceberam a intenção de combater o “preconceito histórico” da “branquitude”, atendendo para a escolha de não caucasianos para os papéis de Aquiles e Zeus: David Gyasi e Hakeem Kae-Kazim. Uma seleção que fomentou o debate racial nas redes do Reino Unido, uma vez que, para a opinião pública, era inaceitável gregos de origem africana (PLASSE, 2018).

No blog *Pharos* foi publicada, em 2020, uma denúncia muito impactante: o uso moderno da antiguidade da Grécia para promover a supremacia branca. No caso, o blog trouxe a resenha do livro *Bronze Age Mindset*, o qual promove o guerreiro homérico como exemplo de masculinidade. A escolha pelo período justifica-se pelo fato de que muitos supremacistas brancos acreditam que foi o momento em que invasores brancos substituíram povos indígenas não brancos em toda a Europa, especialmente na Grécia. O autor tem a certeza de que, para o autor do livro, a Europa antes da Idade do Bronze, antes da chegada dos arianos, era semelhante à Europa moderna (DOZIER, 2020).

Findamos esta parte alertando para a atualidade do nosso estudo e a sua importância social. Interpretações que pregam a pureza caucasiana das sociedades antigas não estão restritas apenas às mídias e ao campo do entretenimento. Elas

contaminam a opinião pública! E mais: podem servir para combater um preceito muito importante de uma sociedade democrática, o multiculturalismo.

As identidades gregas no jogo *Assassin's Creed Odyssey*

Prosseguindo à análise do jogo, trabalharemos com o conceito de *gamificação*. Segundo Busarello (2018), o conceito nos ajuda a compreender que um jogo é composto por elementos intrínsecos e extrínsecos. Os extrínsecos compõem o aporte da documentação, já quanto aos elementos intrínsecos, estão divididos em cinco: aprendizagem; mecânica; pensar como em jogos; motivação e engajamento; e narrativa.

Dos cinco elementos, avaliaremos a narrativa. A narrativa do *game* será contraposta à de Tucídides, buscando estudar como as identidades gregas aparecem em Tucídides (extrínseco) e no jogo (intrínseco). Segundo Napolitano (2005), tais métodos são necessários devido à necessidade de articular a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais e as representações da realidade histórica ou social nelas contidas.

Visando a esse procedimento, partimos de quatro perguntas: i) o que o jogo diz e como o diz?; ii) quais os eventos, personagens e processos históricos nele representados?; iii) há o predomínio da ideologia dos realizadores sobre a historicidade, subvertendo o sentido dos personagens e dos fatos?; e iv) é possível perceber a criação de uma narrativa histórica própria, que opera no discurso histórico instituído, utilizando técnica de citação bibliográfica e documental, legitimada por pesquisadores?

A nossa coleta dos dados do jogo foi feita a partir da “arqueologia de salvamento”. De acordo com Almeida (2011, p. 16-17), no momento de estudo de fontes digitais, “o historiador torna-se responsável pela análise e também pela preservação da informação”. Sendo assim, para a questão do armazenamento da documentação, fizemos o salvamento dos arquivos pesquisados em formato PDF, construindo, assim, um banco de dados digital, o qual encontra-se disponível on-line.

O jogo foi estudado junto à obra *História da Guerra do Peloponeso* (TUCÍDIDES, 1982). A partir da leitura exploratória da fonte, realizamos o fichamento com base nos três níveis de identidade apresentados anteriormente, a saber, o *menor*, o *intermediário* e o *maior* ou mais amplo. Foram 493 ocorrências encontradas para o primeiro nível, 19 para o segundo e 86 para o terceiro. O segundo procedimento foi explorar o jogo a partir das mesmas categorias e junto às passagens de Tucídides correspondentes a elas. De tal maneira, nosso banco de dados compreendeu o fichamento de *prints* das imagens que se relacionam com o texto grego, buscando

confirmar a nossa hipótese. Identificamos 48 figuras para o nível de identidade *menor*, duas para o *intermediário* e 13 para o *maior*.

Acerca dos números, é possível comentar de antemão que todos os níveis de identidade descritos por Moerbeck (2004) estão presentes no jogo. De outra maneira, podemos perceber que o *game* também apresenta a diversidade entre os gregos que se envolveram nos conflitos da Guerra do Peloponeso.

Em vista disso, planejamos apresentar algumas das evidências coletadas e a maneira como elas se relacionam com a narrativa de Tucídides. Como este trabalho é um artigo com páginas limitadas, decidimos trazer um exemplo de cada categoria.⁷

Começando pelo nível de identidade *menor*, ou seja, aquele que estava restrito à *pólis*, percebemos que Tucídides identifica os diferentes gregos a partir das regiões da Hélade nas quais as suas *poleis* foram fundadas. No que diz respeito a Atenas e Esparta, as identidades também são apresentadas pelas regiões de origem: a região da Lacedemônia (sul da Grécia) e a região da Ática (parte central da Grécia):

Nesse ínterim, os atenienses e seus aliados permaneceram no Egito e a guerra lá assumiu aspectos cambiantes. Inicialmente os atenienses conseguiram o domínio do Egito e o Rei mandou à Lacedemônia o persa Megábazos com dinheiro, visando induzir os lacedemônios a invadirem a Ática, levando assim os atenienses a se retirarem do Egito. Vendo, porém, que o assunto não evoluía e o dinheiro estava sendo gasto em vão, [...] expulsou os helenos de Mênfis e, finalmente, confinou-os na ilha de Prosópitis (Tucídides, 1982, p. 109).

Na passagem, o nível de identidade *menor* é observável quando os lacedemônios, isto é, os nascidos na região da lacedemônia, ou seja, os espartanos, decidem invadir a região da Ática, ou seja, a terra dos atenienses. Além dessa observação, é importante ressaltar que ambos são descritos como helenos, em um nível *maior*, quando contrapostos com identidades bárbaras, dos não gregos.

No jogo, essas identidades a nível da *polis* e das suas regiões é muito evidente no mapa do *game*, no qual o usuário pode explorar as diversas cidades gregas a partir de recortes geográficos. Vejamos (Figuras 1 e 2):

⁷ É possível consultar o banco de dados do nosso estudo por meio do *link*: <https://drive.google.com/drive/folders/1i2nNWf6B0vnrEfGc0N2fjk-apcl6FQQ?usp=sharing>.

Figura 1 – Nível *menor*: a região da Ática.



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018).

Figura 2 – Nível *maior*: a Hélade.



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018).

A Figura 2 remete à diversidade de nomes e às populações helenas, uma vez que é possível apontar a diferenças regional e geográfica como definidoras:

De *Samos* eles atravessaram para *Miletos* [...] os próprios *milésios*, [...], os *peloponésios* vindos com *Calcideus* [...]. Os *argivos*, na ala em que estavam, atacaram pronta e impetuosamente [...], mas foram derrotados pelos *milésios* e pouco menos de trezentos deles foram mortos. Os *atenienses*, porém, após vencerem os *peloponésios* e obrigarem os *bárbaros* e a massa heterogênea de outras tropas a recuarem, pararam finalmente, como se já fossem vitoriosos, perto da própria cidade; eles ainda não haviam enfrentado os *milésios*, que após derrotarem os *argivos* se haviam retirado para o interior da cidade (Tuc. 8, 25, *grifos nossos*).

Tomando como base o raciocínio de Hall (2000), podemos entender que as identidades têm relação com as culturas de cada uma dessas populações, uma vez que as práticas culturais produzem sentidos com os quais podemos nos identificar, construindo as identidades. Em suas palavras:

O que denominamos “nossas identidades” poderia provavelmente ser melhor conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos “viver”, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida, são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências única e peculiarmente nossas, como

sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente (HALL, 2000, p. 7).

As diferenças culturais também são evidentes no jogo para além da regionalidade geográfica. Nesse sentido, apontamos como o *game* apresenta o costume dos espartanos de se untarem com óleo (Figura 3). Mas, antes de adentrarmos no jogo, veremos como Tucídides apresenta essa prática. De acordo com ele: “Os lacedemônios foram também os primeiros a despir-se e, após tirar a roupa em público, untar-se com óleo quando iam participar de exercícios físicos” (Tuc. 1, 6).

Figura 3 – *Kassandra* preparando-se para os exercícios físicos.



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018).

A cultura, todavia, não é exclusividade do nível *menor*, mas compreende o *intermediário* no que tange a uma expressão da cultura que é muito evidente na documentação: as distinções dialetais. Distinções que, segundo Tucídides, cabia aos aliados bárbaros de Atenas defender, pois era um sentimento nobilitante e que os aproximava do nível *maior*

[...] por conhecerdes nossa *língua e imitardes nossa maneira de viver*, sois admirados em toda a *Hélade*, e em termos de vantagens desfrutais de nosso império, não menos do que nós mesmos, pelo temor que inspirais aos nossos súditos e, mais ainda, pelo respeito garantido aos vossos direitos (Tuc. 7, 63, *grifos nossos*).

No jogo, é possível apontar as diferenças dialetais. Durante a narrativa, os jogadores tomam conhecimento da palavra *Maláka*, grafada na tela quando a personagem se irrita por algo (Figura 4). Conforme Liddell e Scott (1889), o vocábulo *μαλάκας* é comumente empregado em ofensas a pessoas antiéticas ou depravadas.

Figura 4 – *Kassandra* irritada



Fonte: *Assassin's Creed Odyssey* (2018).

Por fim, resta-nos apontar as evidências para as origens diversas. Todas as diferenças identitárias anteriores, de acordo com Tucídides, são o resultado das múltiplas origens dessas populações tão heterogêneas:

É óbvio que a região agora chamada Hélade não era povoada estavelmente desde a mais alta antiguidade; migrações haviam sido frequentes nos primeiros tempos, cada povo deixando facilmente suas terras sempre que forçado por ataques de qualquer tribo mais numerosa. [...] A melhor evidência disto é Homero. Com efeito, apesar de ter vivido muito tempo depois da guerra de Tróia, ele em parte alguma de suas obras usa tal denominação para todos, ou mesmo para qualquer deles, exceto para os comandados de Aquiles da Ftiótida, que foram de fato os primeiros helenos; em seus poemas ele chama os demais de dânaos, argivos e aqueus. [...] Na realidade, mesmo após a guerra de Tróia a Hélade ainda enfrentava problemas de migrações e fixação, que a impediam de progredir em calma. Não foi só o retorno dos helenos de Tróia, tão demorado, a causa de muitas mudanças. Minos foi o mais antigo de todos os personagens tradicionalmente conhecidos a ter uma frota e a conquistar grande parte do hoje chamado Mar Helênico, tornando-se o senhor das ilhas Cícladas e primeiro colonizador da maior parte dela [...]. Os atuais beócios, por exemplo, foram expulsos de Arne pelos tessálios sessenta anos após a captura de Ílion e se fixaram na região agora chamada Beócia, mas anteriormente Cadmeis; somente um pequeno número deles habitava aquela terra antes, e de lá saíram os poucos participantes na expedição contra Ílion (Tuc. 1, 2-12).

Segundo Hall (2001), certamente foi na Idade do Bronze em que diversas populações se acomodaram na região que chamamos de Hélade. E, da mesma forma que Tucídides também reconhece que as principais fontes literárias compostas

nesse período que expressaram uma certa “consciência de si” daquelas populações são os poemas homéricos,

Nos dois poemas (Ilíada e Odisseia) os gregos que sitiavam a cidade de Troia são coletivamente chamados de aqueus, argivos, dânaos – aparentemente de modo intercambiável – mas não helenos. E sua terra de origem é referida não como *Hellas*, mas como Argos ou Acaia. O nome *Hellas* é encontrado na Ilíada, mas a área à qual se refere é extremamente limitada. [...] Ao contrário, parece claro que esta fórmula foi empregada para abranger a Grécia central, ao norte do istmo de Corinto e o coração das terras argivas é o Peloponeso, uso atestado ainda muito posteriormente em Demóstenes e em Plínio, o Velho (HALL, 2001, p. 216).

Pois é assim que se inicia a narrativa do jogo. Os usuários têm a experiência de contemplar um mundo de aqueus, argivos e dânaos, anterior ao contexto em que atenienses e espartanos entraram em conflito (Figura 5).

Figura 5 – O cavalo de Troia.



Fonte: Assassin's Creed Odyssey (2018).

Ao proporcionar uma experiência ao usuário com o relato de Homero, o jogo leva o usuário a compreender as causas da guerra do Peloponeso como o resultado das origens diversas, as quais também acabam por explicar a diversidade de nomes atribuídos às populações helenas. Assim, ao enredar um mundo multicultural, contempla os três níveis de identidade apresentados por Moerbeck (2004), o *menor*, o *intermediário* e o *maior*, uma vez que considera as identidades regionais a nível da *pólis*, a heterogeneidade cultural e linguística, bem como a identificação de helenos.

Considerações finais

Começamos este artigo partindo da seguinte problemática: existe uma única identidade étnica entre os gregos representados em *Assassin's Creed Odyssey*? A nossa hipótese é a de que não existe uma única identidade étnica no jogo, pois ele apresenta três níveis de identidade: um *menor*, um *intermediário* e um *maior*. O menor restrito à *pólis*, a Atenas ou a Esparta. O *intermediário* identifica as divisões dialetais, a partir dos diferentes dialetos e mitos. Por último, o *maior* e mais amplo é o conjunto dos helenos em oposição aos bárbaros, isto é, os não helenos.

O problema foi pensando em diálogo com a História Pública, uma vez que a questão das identidades gregas está muito presente em nosso cotidiano, especialmente nas mídias. E é tão presente que muitos professores de história utilizam o *game* para ensinar a História da Guerra do Peloponeso em sala de aula.

Todavia, percebemos que, ao adotarem uma posição factual no uso dessa tecnologia, acabam por reforçar nos alunos o paradigma da identidade grega, isto é, todo o imaginário pré-concebido por séculos de que essa civilização era composta de uma só etnia, branca, e que foi responsável pela fundação da nossa civilização.

Assim, ao invés de seguirmos essa posição para com a Grécia pública do jogo, o avaliamos com base nos trabalhos de Moerbeck (2004) e Hall e Silva (2006), objetivando compreender o que são as identidades e como elas podem nos ajudar a compreender os níveis *menor*, *intermediário* e *maior*. Com isso, percebemos que seria preciso também atentar para a heterogeneidade dos helenos, a qual compreendemos que advém das origens diversas, o que explica a diversidade de nomes atribuídos às populações helenas contidas tanto em Tucídides como no jogo *Assassin's Creed Odyssey*.

Referências

- ALMEIDA, F. C. de. O Historiador e as Fontes Digitais: uma visão acerca da *internet* como fonte primária para pesquisas históricas. **Aedos: Revista do corpo discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS**, Porto Alegre, v. 3, n. 8, p. 9-30, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/16776>. Acesso em: 31 maio. 2023.
- ASSASSIN'S CREED ODYSSEY. Created and produced by Ubisoft Quebec and Ubisoft Montreal. Quebec; Montreal: Ubisoft, 2018.
- BELCHIOR, Y. K.; COELHO, A. L. S. Algumas considerações sobre os usos públicos da História Antiga e suas repercussões. In: BUENO, A. *et al* (orgs.). **Aprendendo História: Mídias**. União da Vitória: Edições Especiais sobre Ontens, 2019. p. 59-74.
- BERNAL, M. A imagem da Grécia Antiga como uma ferramenta para o colonialismo e para a hegemonia europeia. Tradução de Fábio Adriano Hering. In: FUNARI, P. P. A. (org.) **Repensando o Mundo Antigo**. Campinas: IFCH/UNICAMP, 2003. p. 13-31.
- BERNAL, M. **Black Athena: The Afroasiatic Roots of Classical Civilization**. New Brunswick: Rutgers University Press, 1987.
- BLADER KOYOTTE. Aprenda História com *Assassin's Creed Odyssey*: a Grécia Antiga | **Games & História**. **YouTube**, 2019. 1 vídeo (3 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2aLuiVLi40Q>. Acesso em: 23 fev. 2022.
- BUSARELLO, R. I. Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento. In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK S.; FAVA, F. (eds.). **Gamificação em Debate**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 115-126.
- DOZIER, C. Bronze age greeks inspire violent white masculinity. **Pharos**, New York, 13 ago. 2020. Disponível em: <https://pages.vassar.edu/pharos/2020/08/13/bronze-age-pervert-mindset-violent-white-supremacy/>. Acesso em: 30 mar. 2021.
- FRANCISCO, G. da S. “Somos todos gregos”: a influência da Grécia de Percy B. Shelley. **Revista História e Cultura**, Franca, v. 2, n. 3 (especial), p. 17-40, 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6077129.pdf>. Acesso em: 31 maio 2023.
- GARDNER, J. B.; LAPAGLIA, P. S. **Public History: Essays from the Field**. Malabar: Krieger Publishing Company, 1999.
- GROTE, G. **A History of Greece: From the Time of Solon to 403 BC**. London: Routledge, 1907.
- GUARINELLO, N. L. **História Antiga**. São Paulo: Contexto, 2014.
- HALL, J. M. **Ethnic Identity in Greek Antiquity**. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- HALL, J. M. Quem eram os gregos. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, n. 11, p. 213-225, 2001. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2448-1750.revmae.2001.109419>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revmae/article/view/109419>. Acesso em: 31 maio 2023.
- HALL, S. Quem precisa de identidade? In: SILVA, T. T. da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 103-133.

- HALL, S.; SILVA, T. T. da. **A identidade cultural da pós-modernidade**. São Paulo: DP&A, 2006.
- LIDDELL, H. G.; SCOTT, R. **An Intermediate Greek-English Lexicon**. Oxford: Clarendon Press, 1889.
- MOERBECK, G. Identidade grega em “Os Persas” e os “Sete contra Tebas”. *In*: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS CLÁSSICOS, 5., 2003, Pelotas. **Anais [...]**. Pelotas: SBEC, 2004. v. 1. p. 34-34.
- NAPOLITANO, M. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. *In*: PINSKY, C. B. (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto, 2005. p. 235-290.
- PLASSE, M. Série sobre a guerra de Troia lidera audiência e vira polêmica racial no Reino Unido. **Pipoca Moderna**, [s. l.], 24 fev. 2018. Disponível em: <https://pipocamoderna.com.br/2018/02/serie-sobre-guerra-de-troia-lidera-audiencia-e-vira-polemica-racial-no-reino-unido/>. Acesso em: 5 mar. 2022.
- RÜSEN, J. Historical Consciousness: Narrative Structure, Moral Function, and Ontogenetic Development. *In*: SEIXAS, S. (ed.). **Theorizing Historical Consciousness**. Toronto: University of Toronto Press, 2004. p. 63-85.
- SEVERO, E. L. S.; ZADUSKI, J. C. D. *Games e educação: considerações sobre Assassin's Creed e o Ensino de História*. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 15, n. 2, p. 10-21, 2018. DOI: <https://doi.org/10.5747/ch.2018.v15.n2>. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/2141>. Acesso em: 31 maio 2023.
- SILVA, A. A. da. **Jogos Eletrônicos com Temáticas Históricas: reflexões sobre saberes e aprendizagens por meio do Assassin's Creed**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/127483>. Acesso em: 31 maio 2023.
- THIRLWALL, C. **History of Greece**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
- TUCÍDIDES. **História da guerra do Peloponeso**. Tradução e notas de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1982.
- WERNECK, V. Review Assassin's Creed Odyssey. **Techtudo**, Rio de Janeiro, 8 out. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/assassins-creed-odyssey.ghtml>. Acesso em: 16 fev. 2022.
- WYKE, M. **Projecting the past: ancient Rome, Cinema, and History**. London: Routledge, 1997.