

## **Cripto-fascismo e Partilha do Ódio nos Games: Imprensa e Outros Atores em Disputa em Assassin´s Creed Shadows<sup>1</sup>**

Thiago MASETTO LIMA<sup>2</sup>  
Universidade Federal Fluminense - UFF

### **RESUMO**

O presente artigo busca responder o que as interações da imprensa com indústria, público e mídias sociais após o anúncio do game *Assassin´s Creed Shadows* podem nos revelar a respeito do funcionamento atual do cripto-fascismo. Para tal, utiliza-se da teoria ator-rede para identificar agentes humanos e não-humanos e apresentar um mapeamento do ecossistema midiático relacionado ao assunto. Com dois protagonistas, uma mulher japonesa e um samurai negro baseado na figura histórica de Yasuke, o game inflamou na internet um suspeito debate sobre integridade histórica, que ecoa o fenômeno *Gamergate*. **PALAVRAS-CHAVE:** Jornalismo de games; Game Studies; Teoria ator-rede; Discurso de ódio.

### **CORPO DO TEXTO**

O jornalismo de games é assombrado com o caso *Gamergate*, uma série de linchamentos virtuais entre os anos de 2014 e 2016. Por algum tempo esse acontecimento foi considerado uma controvérsia de difícil identificação dentro da complexidade das plataformas de internet. Porém, ele foi suficientemente debatido na academia e registrado, após as mais diversas análises (DEWINTER; KOCUREK, 2017; GOULART; NARDI, 2017; MORTENSEN, 2018; COVER In.: GREY; LEONARD et al, 2018; MUSSA, 2019), como um caso primeiramente de violência de gênero, além de difusão de discursos de ódio contra a diversidade sexual, de raça e de origem, disfarçado de defesa da integridade jornalística.

O Brasil passou por processo semelhante em suas redes, embora não tivesse ocorrido uma controvérsia específica da dimensão do *Gamergate*. Isso pode ser facilmente no emprego da retórica da brincadeira (CHAGAS, 2023) para testar limites e naturalizar a violência implícita que trazem, na radicalização de influenciadores reconhecidos na esfera de vídeos, streams, podcasts e outras mídias do país e no apoio público dado a grupos de jogadores a políticos do espectro de extrema-direita nas duas últimas eleições presidenciais, inclusive com a produção de games para campanhas (GOULART; JOB, 2020).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e Entretenimento Digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre pelo mesmo programa, pesquisa jornalismo de games, relações de poder e a geopolítica do videogame. Integrante do grupo de pesquisa *mediaLudens*.

Em minha dissertação de mestrado (MASETTO LIMA, 2023), demonstrei como o caso *Gamergate* levantou um desconforto profissional com a demora dos jornalistas para identificar o que realmente estava em jogo na controvérsia. Naqueles anos, alguns podem argumentar que as estratégias discursivas da extrema-direita ainda eram incipientes e pouco conhecidas. Porém, se esse argumento realmente é válido diante da postura inquisitiva, humanística e bem-informada que se espera do jornalismo, ele se traduz em frustração quando repetido ainda hoje. Perceber essa contradição foi o motor para a elaboração deste resumo e posterior artigo.

*Assassin's Creed* (Ubisoft, França, 2007-atual) é uma das franquias de videogame mais reconhecidas do mundo hoje e, portanto, está constantemente sob o monitoramento da imprensa especializada, sendo fonte da controvérsia a ser examinada. Na abertura das Olimpíadas de Paris 2024, uma misteriosa figura encapuzada carregou a tocha olímpica com movimentos de parkour das catacumbas até os tetos da cidade, um percurso heroico que culminou com a entrega do símbolo para o veterano do futebol Zidane. Tal personagem é simultaneamente inspirado no Fantasma da Ópera, originalmente do clássico gótico de Gaston Leroux, e nos protagonistas de *Assassin's Creed*, que se vestem e se movimentam de maneira semelhante à registrada na performance. O fascínio que essa franquia exerce é justamente desta dimensão: a de figurar como representação da cultura da França nos Jogos Olímpicos. Não à toa, portanto, ela será palco de disputas discursivas no meio do videogame.

Detalhes do título mais recente da franquia foram anunciados em 15 de maio de 2024 em um trailer promovido pela empresa Ubisoft, juntamente com o título oficial *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft Quebec, Canadá, 2025). O cenário do jogo se passa no Japão do período Sengoku, durante o século XVI, reconhecido pelos conflitos entre samurais e figuras históricas como Nobunaga Oda e Ieyasu Tokugawa<sup>3</sup>. Uma das marcas narrativas de *Assassin's Creed* é que a aventura se passe em algum período histórico bem definido, mas com cruciais liberdades artísticas para construir uma mitologia própria que percorre toda a história da humanidade e para permitir certo nível de alteração estética dos ambientes do jogo.

Por ilustração, o título *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, Canadá, 2018) tem a mercenária espartana Kassandra como protagonista canônica e se passa em 431 a. C., durante o início do período clássico da Grécia Antiga, quando ocorre a Guerra do Peloponeso. O jogador pode conhecer figuras como os filósofos Sócrates e Demócrito, o pai da comédia Aristófanes, o estadista Péricles e a intelectual Aspásia, dentre outros e outras. Além disso, pode visitar cidades reconstituídas com certa precisão histórica como Delfos, Atenas e Esparta. Por um lado, o jogo

---

<sup>3</sup> Ieyasu Tokugawa ganhou mais notoriedade recentemente graças à minissérie *Shogun* (Rachel Kondo e Justin Marks, Estados Unidos, 2024). Ele é inspiração para um dos protagonistas, o líder samurai Yoshii Toranaga, interpretado por Hiroyuki Sanada, e adapta livremente alguns acontecimentos de sua vida para assegurar seu poder no Japão do final do século XVI e início do XVII.

tem a pretensão de criar um ambiente fidedigno com a atmosfera daquele lugar e tempo, bem como realizar certa educação histórica.

Por outro lado, *Assassin's Creed* precisa realizar adaptações tanto em nome do design do jogo como para permitir um nível de inventividade aos artistas envolvidos e para explorar sua própria mitologia. Destaca-se uma metanarrativa que amarra os múltiplos títulos em uma única grande saga, e que estabelece a franquia como em parte um drama histórico e em parte uma ficção científica. Por exemplo, Cassandra é uma mercenária espartana com traços fenotípicos da etnia que lá habitava e que usa termos em grego antigo ocasionalmente. Porém, sua vida só é conhecida no tempo presente por meio de uma máquina extraordinária chamada Animus, que pode “ler” os genes de uma descendente, a cientista Layla Hassan, e exibi-las em uma simulação.

Além do mais, os próprios personagens e locais históricos são versões baseadas livremente em relatos e fontes de precisão variável, alguns sem registros arqueológicos ou materiais para comprovação. Eles apresentam características próprias no game para encaixá-los no enredo e design planejado. Ainda tendo como exemplo *Odyssey*, a figura histórica Aspásia de Mileto, incluída como personagem de grande importância no game, leva em consideração as duas visões dominantes sobre ela: a das comédias de Aristófanes, que a apresentam como uma cortesã estrangeira e desagradável, e a dos diálogos socráticos de Platão e relatos do escritor Plutarco, em que é respeitada como professora, oradora e debatedora (VENTURA, 2021). *Odyssey* opta pela complexidade ao desenvolver a versão do game, privilegiando uma dignidade política e intelectual e incluindo seu papel de cortesã sem moralizações.

Outra marca é a perspectiva crítica sob os períodos retratados. O primeiro jogo da franquia em si, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, Canadá, 2007), já se passava em um lugar e tempo bastante controversos ainda hoje: o Oriente Médio durante as Cruzadas, destacando cidades como Jerusalém e Damasco. Portanto, o enredo, a escolha de personagens, a retratação de figuras de autoridade da época, dentre outras formas de sensibilidade, narrativa e ambiência precisavam tomar um posicionamento a respeito das perspectivas divisivas a respeito do fenômeno histórico, e demonstraram uma visão complexa que não romantizava nem os guerreiros europeus nem os islâmicos. Desde literalmente o primeiro jogo, essa tem sido a proposta da franquia, a aura de aventura e de viagem no tempo não ignoram uma perspectiva crítica que é reconhecida nos próprios estudos de História.

*Shadows*, portanto, promete o mesmo tipo de interação como um todo, um ambiente em que se pode ludicamente reviver momentos da vida do Japão da era Sengoku, com misto de história e estória. Isso é pressuposto da franquia, e lacunas são preenchidas de acordo com a necessidade do enredo ou da jogabilidade. Portanto, seguindo essa mesma linha, os desenvolvedores do novo jogo escolheram dois protagonistas: Primeiramente, Naoe, uma

*kunoichi*<sup>4</sup> que, embora tenha elementos de design que considerem o tempo retratado, é uma personagem original, sem pretensões de ecoar nenhuma personalidade da época; e Yasuke, um samurai negro que, por sua vez, é baseado em uma figura histórica do Japão. Cada um levantou controvérsias que o futuro artigo pretende investigar.

Era esperado que o anúncio em 15 de maio preparado pela Ubisoft aumentasse o interesse no jogo, uma vez que por anos os fãs da franquia pediam por um episódio que se centrasse no Japão. Ao invés disso, ele desencadeou uma série de críticas aos protagonistas e cenário. Em particular, a defesa pela integridade da história japonesa parece ter sido a cifra nova para difundir conteúdo de ódio nas mídias, combatidas, dentre outras frentes, a partir da imprensa de games. A Ubisoft também emitiu uma nota se desculpando por ofender algumas pessoas pelas liberdades artísticas tomadas para desenvolver o game. Porém, não cancelou a promoção ou venda de *Shadows*.

O que essas interações da imprensa com indústria, público e mídias sociais podem nos revelar a respeito do funcionamento atual do cripto-fascismo? Essa pergunta parte da hipótese de que a controvérsia é um caso de cripto-fascismo e que pode ser observado a partir das vulnerabilizações que os comentários na internet ignoram e intensificam, inclusive por meio de outros abertamente violentos. A segunda hipótese é que, embora a imprensa de games tenha melhorado sua capacidade de reagir a casos de discriminação de gênero, raça ou território, ela ainda é um meio de promover as sensibilidades que as intensificam- em observação do cenário baseada na filosofia da partilha do sensível de Jacques Rancière (2009).

Para responder as questões, o trabalho pretende adotar a teoria ator-rede (LATOUR, 2012) como seu principal guia metodológico. A proposta é evidenciar a cartografia das relações da rede entre os atores da indústria, da imprensa, do público e das mídias sociais a partir da controvérsia do anúncio dos protagonistas de *Assassin's Creed Shadows* (2024). Em específico, o foco na defesa pela integridade histórica e os comentários e reações levantados. Da mesma forma, também busca inspiração no trabalho de mapeamento de ecossistema de plataformas elaborado por José Van Djick (2013).

Quanto aos referenciais teóricos que fundamentarão a pesquisa, eles ecoam a discussão que levantei em minha dissertação de mestrado a respeito das forças que mobilizam as experiências estéticas do meio do videogame, com foco nos jornalistas, mas que não necessariamente se aplicam somente a eles, mas também aos jogadores (MASETTO LIMA,

---

<sup>4</sup> Termo vulgarmente conhecido como ninja do sexo feminino. Na verdade, o termo “ninja” é controverso, sendo aplicado retroativamente para denominar grupos de espíões, sabotadores e assassinos que vinham de clãs mais empobrecidos do Japão e transmitiam suas técnicas e conhecimentos de geração em geração. Esses agentes foram empregados por militares nipônicos principalmente durante o período Sengoku. A cultura pop ocidental e a japonesa tornaram “ninja” o termo mais acessível para se referir a eles, distinguindo entre “shinobi” o agente masculino e “kunoichi” a agente feminina.

2023). Ela parte sob a perspectiva da partilha do sensível (RANCIÈRE, 2009; FERREIRA, 2020), da questão da “autenticidade gamer” (ORME, 2021; COEMA, 2021) e do conceito de cripto-fascismo (MUSSA, 2019).

Nota-se como as influências discursivas do neoliberalismo e das ideologias de extrema-direita andam lado a lado na formação de grupos interessados em defender os privilégios de uma imagem construída de gamer tradicional, “autêntico”. De maneira mais abrangente, os pesquisadores Thiago Falcão e Kishonna Grey (2020) concordam com o termo “Colonização do Jogo” para tratar, dentre outros fenômenos, do cooptação do ambiente lúdico do videogame.

Assim, a partir da construção de um panorama inicial dos agentes humanos e não-humanos identificados em disputa, busca-se compreender a continuidade dos discursos de ódio no meio do videogame, e contribuir por meio do esforço científico para o necessário combate ao fenômeno.

## REFERÊNCIAS

- ASSASSIN´S CREED. Paris, França: Ubisoft, 2007-atual, franquia. Jogo eletrônico.
- ASSASSIN´S CREED. Montreal, Canadá: Ubisoft Montreal, 2007. Jogo eletrônico.
- ASSASSIN´S CREED ODYSSEY. Quebec, Canadá: Ubisoft Quebec, 2018. Jogo eletrônico.
- ASSASSIN´S CREED SHADOWS. Quebec, Canadá: Ubisoft Quebec, 2025. Jogo eletrônico.
- CHAGAS, Viktor. DOLCE FARMEME: a retórica da brincadeira política. In.: Revista **Brasileira de Ciências Sociais**, vol. 38, nº 111, 2023. São Paulo: Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Ciências Sociais, 2023. Disponível em: [www.scielo.br/j/rbcsoc/i/2023.v38n111/](http://www.scielo.br/j/rbcsoc/i/2023.v38n111/)
- COEMA, Dara. Twitch Tags: performances do eu e identidades marginalizadas em espaços de streaming de games. In.: I ENCONTRO DIGRA BRASIL, 26 de novembro de 2021, Virtual. **Apresentação de trabalho:** Full Papers- Jogos: Diversidade e Inclusão. Virtual. Site do evento: <https://www.even3.com.br/digrabrasil2021/>
- DEWINTER, Jennifer; KOCUREK, Carly A.. “AW FUCK, I GOT A BITCH ON MY TEAM!”: Women and the Exclusionary Cultures of the Computer Game Complex. In.: **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Bloomington: Indiana University Press, 2017. Edição do Kindle.
- FALCÃO, Thiago; GREY, Kishonna. Editorial. In.: **Contracampo**. Niterói: v. 39, n. 2, abr./jul. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/51455/29956>
- FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo (quests iniciais). In.: 43º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2020, online. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1978-1.pdf>.

GOULART, Lucas; JOB, Aline. BOLSOMITO 2K18: interlocuções entre game design e subjetivação fascista na cultura de jogos digitais. In: #AOIR 2ND FLASHPOINT SYMPOSIUM 2020, 2020, Porto Alegre (Online). **Anais eletrônicos**. Campinas, Galoá, 2020. Disponível em: <<https://proceedings.science/aoir-2nd/trabalhos/bolsomito-2k18-interlocucoes-entre-game-design-e-subjetivacao-fascista-na-cultur?lang=pt-br>>

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina, 2017. In.: **Revista Mídia e Cotidiano**. Niterói, n. 11 (3), 2017, ps. 250-268. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>

LATOURE, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: EDUFBA, 2012.

MASETTO LIMA, Thiago. **JORNALISMO DE GAMES, ESTÉTICA E LÚDICO**: Propostas de Experiência Estética para o Jogador-jornalista a partir da EDGE Brasil. 2023. 106 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2023.

MORTENSEN, Torill. Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. In.: **Games and Culture**, vol. 13, edição 8, 2018. Disponível em: [journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408](https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408)

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**. Rio de Janeiro: edição 52, v 26, n 2, p. 57-71, 2019. Disponível em: [www.publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45679](http://www.publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45679)

ORME, Stephanie. “Just watching”: A qualitative analysis of non-players’ motivations for video game spectatorship. **Journal New Media & Society**: online, fev. 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.

SHOGUN. Produção: Rachel Kondo, Justin Marks. Baseado no livro de James Clavell. Estados Unidos: FX, 2024. Minissérie para televisão. Disponível em Disney+.

VAN DIJCK, J. **Culture of Connectivity**: A Critical History of Social Media. Oxford: Oxford University Press, 2013.

VENTURA, Dalia. O Enigma de Aspásia: a mulher mais famosa da época de ouro da Grécia, e que conquistou Péricles e Sócrates. In.: **BBC Brasil**. 17 de julho de 2021. Disponível em: [www.bbc.com/portuguese/geral-57255352](http://www.bbc.com/portuguese/geral-57255352).