

**MEMÓRIA E USOS DO PASSADO EM *GAMES*: A REPRESENTAÇÃO DE KARL MARX EM
*ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE***

**MEMORIA Y USOS DEL PASADO EM LOS JUEGOS: LA REPRESENTACIÓN DE KARL
MARX EM ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE**

**MEMORY AND USES OF THE PAST IN GAMES: THE REPRESENTATION OF KARL
MARX IN ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE**

DOI: <https://doi.org/10.9771/gmed.v16i2.58256>

Carlos Prado¹

Rodrigo Salvador de Araújo²

Resumo: A inserção de temáticas históricas em *games* tem se tornado frequente nas últimas décadas e estas histórias contrafactuais não são desprovidas de interesse. Ao contrário, a construção narrativa destes jogos busca construir memórias e fixar imagens sobre o passado de acordo com interesses do presente. Dessa forma, os *games* se tornam interessantes objetos de investigação para os historiadores, a fim de, além de averiguar a fidelidade histórica, identificar falsificações, adaptações e/ou omissões. O objetivo do presente artigo é analisar como Karl Marx foi representado no jogo *Assassin's Creed: Syndicate*. Dividido em três partes, o artigo apresenta uma breve discussão sobre a problematização de jogos digitais pelos historiadores, na sequência se discute a ambientação histórica do jogo e, por fim, realiza-se a análise das cenas em que Marx é retratado.

Palavras-chave: História. Memória. *Assassin's creed*. Karl Marx.

Resumen: La inclusión de temas históricos en los videojuegos se ha vuelto cada vez más frecuente en las últimas décadas, y estas historias contrafactuales no carecen de interés. Por el contrario, la construcción narrativa de estos juegos busca construir memorias y fijar imágenes del pasado de acuerdo con los intereses del presente. De esta manera, los videojuegos se convierten en objetos de investigación interesantes para los historiadores, quienes, además de verificar la fidelidad histórica, buscan identificar falsificaciones, adaptaciones y/o omisiones. El objetivo del presente artículo es analizar cómo Karl Marx es representado en el juego *Assassin's Creed: Syndicate*. Dividido en tres partes, el artículo presenta una breve discusión sobre la problematización de los videojuegos digitales por parte de los historiadores, seguida de una discusión sobre la ambientación histórica del juego y, finalmente, un análisis de las escenas en las que Marx es retratado.

Palabras clave: Historia. Memoria. *Assassin's creed*. Karl Marx.

Abstract: The inclusion of historical themes in games has become increasingly common in recent decades, and these counterfactual stories are not devoid of interest. On the contrary, the narrative construction of these games seeks to build memories and fix images of the past according to present-day interests. In this way, games become interesting objects of investigation for historians, who aim not only to check historical accuracy but also to identify falsifications, adaptations, and/or omissions. The aim of this article is to analyze how Karl Marx is represented in the game *Assassin's Creed: Syndicate*. Divided into three parts, the article presents a brief discussion on the problematization of digital games by historians, followed by a discussion on the game's historical setting, and finally, an analysis of the scenes in which Marx is portrayed.

Keywords: History. Memory. *Assassin's creed*. Karl Marx.

Desde a década de 1990, vários segmentos da indústria dos *games* vêm lançando jogos que apresentam enredos históricos. Dentre estas diversas franquias que exploram temáticas históricas, *Assassin's Creed* é uma das que se destacam. A saga já produziu 13 jogos e abordou diferentes contextos: desde temas da Antiguidade, como a Grécia Clássica, o Antigo Egito, passando pela Idade Média com os Vikings, até o contexto da modernidade, como o renascimento italiano; a Revolução Americana, a pirataria no Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial na Era Vitoriana. Estes jogos exploram conceitos de história contrafactual ao criar cenários alternativos e realidades paralelas baseadas em eventos históricos, permitindo que os jogadores experimentem e moldem histórias alternativas.

O alcance das vendas desses *games* revela o interesse do público por estes produtos que se propõem a entregar uma experiência que vai além do mero entretenimento. As referências históricas se tornam um atrativo para os consumidores. Uma das gigantes do setor, a empresa Ubisoft, responsável pela produção da saga *Assassin's Creed*, visa aprimorar a historicidade de seus jogos com o objetivo de entregar um produto cada vez mais imersivo. Para isso, desenvolve seus jogos a partir de uma consultoria com historiadores e outros profissionais.

Assassin's Creed: Syndicate foi lançado em 22 de outubro de 2015 para o Playstation 4, Xbox One e PC. Trata-se de um jogo em terceira pessoa, do gênero ação/aventura e em alguns momentos com modos *stealth*, mesclando fatos e personagens históricos com uma narrativa contrafactual. O cenário no qual se desenvolve a aventura é a Londres Vitoriana de 1868. Um dos grandes temas que compõem o enredo do *game* é a revolução industrial inglesa. O *gameplay* evidencia as fábricas têxteis trabalhando “a todo vapor” e destaca a exploração da mão de obra operária, das mulheres e das crianças na era do capitalismo industrial.

Paralelamente ao enredo principal do jogo, existem diversas missões secundárias que complementam a narrativa. Nessas missões, aparecem diversos personagens históricos relevantes do período, tais como: o cientista e fonoaudiólogo, Alexander Graham Bell, inventor do telefone; Charles Dickens, romancista inglês mais popular da Era Vitoriana, autor de *Uma canção de natal* e *Grandes Esperanças*; Charles Darwin, biólogo e geólogo, autor de *A Origem das Espécies*, obra fundamental da teoria evolucionista; e Karl Marx, teórico e militante comunista, que atuou na defesa da classe trabalhadora e na crítica das contradições da sociedade capitalista, autor de obras fundamentais, entre as quais se pode destacar, *O Capital*, publicado em 1867.

A aparição de Marx em *Assassin's Creed: Syndicate* rendeu diversas críticas ao jogo e à companhia *Ubisoft*, sobretudo, a partir de veículos da imprensa neoliberal e influenciadores digitais de extrema-direita. Não foram poucos aqueles que acusaram o jogo de “doutrinação comunista”. Em artigo intitulado “Doutrinação ideológica no jogo *Assassin's Creed: Marx vira herói*”, publicado no jornal *Gazeta do Povo*, Rodrigo Constantino (2015) atribui o papel político presente na indústria do entretenimento. Ele observa: “Os liberais achando que estão arrasando nas redes sociais, muitas vezes pregando para os já convertidos, enquanto a estratégia esquerdista avança de forma bem mais profissional, fazendo lavagem cerebral na mente dos mais jovens”.

Um aspecto relevante do comentário de Constantino é a sua argumentação sobre a falsa ideia de “marxismo cultural”. O autor se esforça para caracterizar a existência de uma hegemonia socialista na

indústria do entretenimento. Em outra passagem, Constantino (2015) acrescenta: “vem essa máquina milionária de moer cérebros por meio da diversão, seduzindo almas jovens para o lado negro (ou melhor, vermelho)”. Assim, o autor utilizou a aparição de Marx no jogo para polemizar e buscar difundir a ideia de que as grandes corporações estão atreladas ou dominadas pelos marxistas. Nos primeiros meses depois do lançamento do jogo, a polêmica rendeu nas redes sociais, suscitando diversos debates em torno do *game*.

O objetivo do presente artigo é analisar como Marx foi representado pela franquia *Assassin's Creed*. A questão central é discutir qual o tipo de memória e narrativa se construiu em torno da figura de Marx. Para tanto, nos propomos a realizar uma análise de todas as cenas, falas e contexto em que Marx está inserido, para assim compreendermos qual a representação de Marx em *Syndicate*.

O artigo está dividido em três partes. Na primeira, é apresentada uma breve discussão sobre o uso de jogos digitais (*games*) como objeto de análise histórica. Posteriormente, o artigo descreve o *game*, incluindo seu enredo, contexto e personagens. Por fim, na terceira parte, que constitui o centro da discussão, descrevem-se as cinco missões em que Marx é retratado e examina-se o posicionamento político da representação apresentada. Afinal, será que jornalistas e *influencers* de direita e extrema-direita têm alguma razão em afirmar que o jogo da *Ubisoft* apresenta uma orientação à esquerda? Marx é realmente retratado como herói? Existe algum tipo de apologia ao comunismo na narrativa?

História contrafactual, memória, usos do passado e análise histórica de games

Os jogos de videogame são particularmente adequados para a exploração da história contrafactual devido à sua natureza interativa e narrativa. Em *Assassin's Creed* os jogadores exploram períodos históricos reais, mas com uma reinterpretação dos eventos, envolvendo elementos de ficção científica e conspirações secretas. Embora a série se baseie em eventos históricos, ela altera e expande a narrativa com elementos contrafatuais. Essas histórias alternativas têm implicações significativas para a percepção histórica dos jogadores. Bello (2019, p. 308) afirma que, os *games* que apresentam ambientação histórica se tornaram, nas últimas décadas, verdadeiros “construtores do imaginário histórico”.

É evidente que a representação contrafactual nos jogos pode ser influenciada por agendas políticas, ideológicas ou comerciais, o que pode moldar a percepção histórica de maneiras específicas e, por vezes, imprecisas. Os jogos, acrescenta Bello (2019, p. 308), e seus enredos são elaborados a fim de “estabelecer narrativas e imagens sobre diversos períodos históricos, com impacto social e perpetuação, divulgação e consolidação de determinadas memórias sobre o passado”. Não é difícil pensarmos em filmes e séries que, por meio de seus enredos contrafatuais e da caracterização apresentada - como vestimentas, cenários e outros elementos estéticos - moldam uma representação sobre determinados contextos históricos.

Se as produções audiovisuais apresentam essa característica de cristalizar memórias sobre o passado, os *games* também têm exercido esse importante papel social, mas de forma ainda mais complexa e engajada. Afinal, os recursos dos *games* ampliam a experiência de imersão. Aqui reside uma grande diferença entre as representações históricas presentes em filmes/séries e aquelas encontradas nos *games*. A interação virtual

com personagens e monumentos históricos é mais espontânea e intensa. Além disso, o poder de decidir o rumo da história, coloca o jogador como sujeito ativo na trama proposta.

Autores como Halbwachs (2004) e Pollak (1989) destacam que a “memória coletiva” não deve ser entendida como algo cristalizado, fixo e imutável, mas como um fenômeno social, constantemente elaborada e reelaborada. Entende-se a memória, portanto, como essa construção e reconstrução permanente do passado. Nesse sentido, destaca Meneses (1992, p. 11): “A elaboração da memória se dá no presente e para responder a solicitações do presente. É do presente, sim, que rememoração recebe incentivo”. A memória não é espontânea nem estática. Ao contrário, é sistematicamente forjada e negociada a partir dos interesses em disputa.

Ainda de acordo com Meneses (1992), é necessário apontar que a “memória” se distingue da “História”. Não há nenhuma coincidência entre ambas. A memória é uma construção social, uma formação necessária de imagens do passado que buscam estabelecer identidades e representações sobre personagens, contextos e processos históricos. Enquanto operação ideológica de representação, a memória reorganiza simbolicamente o passado a fim de construir uma identidade e legitimar relações de poder. A História, por sua vez, é uma operação cognitiva apoiada em teorias, metodologias e evidências. A História não apenas obedece a padrões científicos, mas também desempenha uma função analítica e crítica.

Por conseguinte, observa-se que a memória, longe de se confundir com a História, deve ser tratada como seu objeto de análise. Enquanto objetos de estudos para historiadores, observa Motta (2012), a produção de memórias permite investigar o que é lembrado e como é lembrado pelos grupos sociais. A operação historiográfica, enquanto crítica, permite desconstruir memórias e revelar os interesses em disputa.

Evidencia-se que os *games* com ambientação histórica não são produções historiográficas, mas, como aponta Bello (2019), “realizam diferentes usos do passado, contestando ou reforçando a memória coletiva”. Assim, os jogos acabam estabelecendo referenciais sobre contextos e personagens históricos. A franquia de *Assassin's Creed* faz usos do passado a fim de constituir uma determinada leitura sobre a história. Em síntese, Bello (2019, p.312) argumenta:

Dessa forma, tomada a particularidade de suas representações, podemos entender *Assassin's Creed* como um produto de representação histórica e uma fonte que permite através do prisma da construção da memória entender quais são os princípios de seleção e projeção de um sentido à reconstrução de seus passados.

A investigação e análise dos *games* no campo historiográfico ainda está em construção, mas vem se desenvolvendo nos últimos anos. Ainda não existem muitos estudos que apontam os caminhos metodológicos para se realizar essa tarefa. No entanto, podemos nos orientar a partir de Napolitano (2008) e sua análise sobre as fontes audiovisuais. Um aspecto relevante é perceber que é menos importante saber se o *game* é ou não fiel ao contexto histórico apresentado. Não basta apenas apontar as incongruências historiográficas e anacronismos presentes nos jogos com histórias contrafactuais. Isso pode ser uma grande armadilha neste campo de estudo em ascensão. O papel do historiador não é apenas dizer se o *game* é fiel aos acontecimentos retratados, se há uma caracterização correta da vestimenta dos personagens ou da arquitetura dos prédios. De acordo com Napolitano (2008, p. 237): “O mais importante é entender o porquê

das adaptações, omissões e falsificações”. Em suma, é necessário analisar que tipo de memória de referência a narrativa do jogo busca construir ou reforçar por meio de sua adaptação.

A ambientação histórica de Assassin’s Creed: Syndicate

Syndicate é o nono jogo da franquia *Assassin’s Creed* e segue o mesmo percurso de seus predecessores, buscando explorar uma história contrafactual a partir de riquíssimos detalhes de ambientação histórica. O cenário é a Londres de 1868, retratada como uma cidade industrializada, com diversas fábricas que emitem, sem cessar, muita fumaça e poluição no melancólico céu londrino. No interior dessas fábricas, crianças trabalham em péssimas condições e são vigiadas o tempo todo por capatazes. O enredo do *game* destaca que a Revolução Industrial proporcionou significativos avanços técnicos e expansão da produção de mercadorias, mas também expõe não esconde as péssimas condições de vida e trabalho às quais a população mais pobre e operária foi submetida.

Os criadores do jogo buscaram reconstruir Londres com grande precisão. Diversos prédios e estruturas históricas, bem como avenidas e outros marcos que existem até hoje, foram representados com muita fidelidade. O famoso *Big Ben*, o Palácio de *Buckingham*, a catedral de *Saint Paul*, a *Tower Bridge* são apenas alguns monumentos históricos que foram minuciosamente reconstituídos em formato digital. A ferrovia, elemento central na Revolução Industrial e no desenvolvimento do capital inglês, ganha destaque na composição do cenário do *game*. Uma linha de trem atravessa a cidade e serve de base para os protagonistas, Jacob e Evie Frye. São notáveis ainda no jogo, o uso das carruagens que circulavam pelas ruas da cidade e as embarcações com mercadorias das fábricas que transitavam pelo rio Tâmis.

O mapa do *game* é dividido em sete grandes regiões, e cada uma delas apresenta características próprias. Observa-se, por meio desses cenários, o quanto os desenvolvedores do *game* se atentaram em apresentar as desigualdades e diferenças sociais. No lado mais rico da cidade, as pessoas estão bem-vestidas e arrumadas, existem carruagens imponentes e belas construções, enquanto nos bairros industriais e em outras localizações periféricas, as casas são velhas e mal-acabadas, e as pessoas andam com roupas humildes e maltrapilhas.

Na página eletrônica da empresa *Ubisoft*, a descrição da trama do jogo aponta essas contradições: “Uma era de invenções e prosperidade, erguida sobre o trabalho escravo da classe trabalhadora” (UBISOFT, 2015). Essa citação é interessante, ao destacar o antagonismo entre o desenvolvimento econômico e os problemas sociais. A exploração da mão de obra da classe trabalhadora é comparada à escravidão. É nesse contexto de desigualdade que o mesmo texto direciona o objetivo do jogador: “lutar por justiça em nome da classe trabalhadora oprimida” (UBISOFT, 2015). Mais uma vez, evidencia-se a situação precária dos trabalhadores na Londres da década de 1860.

Nota-se que o enredo do *game* gira em torno da luta dos trabalhadores contra a exploração do trabalho na Era Industrial. No início da trama, somos apresentados a dois protagonistas, os irmãos gêmeos Jacob e Evie Frye. Eles possuem personalidades, habilidades e armas próprias. Em diversas missões, o jogador pode escolher qualquer um dos dois para realizar as tarefas. Ao longo do *game*, os protagonistas

realizam missões com o objetivo de transformar a capital inglesa em um local mais justo e igualitário. Sobre o enredo, a descrição da *Ubisoft*, ainda observa: “Roubando trens ou resgatando crianças forçadas a trabalhar, nada impedirá o jogador de levar a justiça para as ruas sem lei de Londres” (UBISOFT, 2015).

Esse combate à desigualdade e exploração é apresentado no universo alternativo do jogo como uma luta para derrotar e tirar o poder das mãos de Crawford Starrick, um grande industrial e chefe Templário — no universo de *Assassin's Creed*, os Templários são os inimigos mortais da seita dos assassinos. Starrick domina a cidade de Londres por meio de uma complexa rede de poder que vai da alta cúpula política até o controle sobre gangues. O território é dividido em zonas e o jogador precisa cumprir tarefas e derrotar o chefe gângster daquela área para libertar aquele território. Além das brigas de ruas, também é necessário eliminar os “generais” de Starrick, que controlam o sistema financeiro, o transporte, o desenvolvimento técnico e outros. Não é difícil perceber que a figura do vilão, representada por Starrick, simboliza um grande capitalista que atua em diferentes ramos e controla a cidade por meios legais e ilegais.

Nesse cenário de *Assassin's Creed: Syndicate*, no qual os criadores do *game* evidenciaram as desigualdades sociais e a exploração dos trabalhadores, a figura de Marx, não poderia faltar. Vejamos agora, como ele foi representado no jogo.

A representação de Karl Marx

Segue, a partir de agora, a análise sobre a representação de Karl Marx no *game*. Marx, no enredo do jogo, é um NPC (*non-playable character*), ou seja, personagem não jogável. O personagem histórico é retratado em cinco missões secundárias, intituladas “*Karl Marx Memories*”. Nesse contexto, os irmãos Frye irão se encontrar e interagir com Marx em diferentes ambientes pela cidade de Londres. A cada encontro, o jogador deverá completar algumas tarefas.

Primeira missão: “Gato e rato”

Na cena inicial dessa missão, Jacob e Evie encontram Marx na estação de trem. Quando o jogador se aproxima, a cena corta e mostra o pensador alemão discutindo com um policial. No diálogo, o policial adverte Marx: “Escute! Me falaram para manter as suas manifestações longe das ruas” (IMPGX, 2016). É interessante o jogo começar dessa forma, ou seja, Marx sendo coagido pelo poder policial, visto que, em sua biografia, a perseguição policial foi uma constante. Logo, o policial vai embora do local. Jacob e Evie se aproximam, e iniciam um breve diálogo com Marx. Ele se apresenta e diz: “Tal como vocês, sou um tipo de ativista” (IMPGX, 2016). Nota-se que Marx não é apresentado no *gameplay* como um filósofo, economista, sociólogo ou pensador, mas sim, como um agitador político.

Na sequência, Marx lança uma proposta: “Eu desafio vocês dois a ajudarem aqueles que REALMENTE precisam: os trabalhadores”. De pronto, Evie responde: “Um desafio interessante. Nós aceitamos” (IMPGX, 2016). Jacob ainda tenta argumentar, mas logo desiste e aceita o desafio proposto. A

cutscene segue com Marx caminhando em direção à saída da estação, enquanto é acompanhado pelos dois. No caminho, o pensador alemão começa a explicar o contexto em que está inserido:

Estou organizando uma reunião discreta com alguns amigos que pensam igual para discutir sindicatos. Porém, a polícia parece ter percebido minhas atividades. Eles estão grudados em mim como moscas na merda. De qualquer forma, preciso da ajuda de vocês para ir até a reunião sem a interferência da polícia. (IMPGX, 2016).

Esse primeiro aspecto apresentado pelo *game* destaca as atividades políticas de Marx e a presença de agentes policiais e de espiões. Nesse sentido, é preciso apontar que, não apenas durante o período em que viveu em Londres (1849–1883), mas desde o início da década de 1840, Marx participou ativamente de organizações políticas e sofreu com a repressão oficial.

Em 1842, Marx começou a trabalhar no jornal *Gazeta Renana* (*Rheinische Zeitung*), logo se tornou editor-chefe. No início do ano seguinte, após publicar uma série de artigos políticos e críticos, o jornal foi fechado pela censura. Marx ao notar que não teria espaço para atuar na Alemanha, aceitou o convite para ir a Paris, onde trabalhou como coeditor dos *Anais Franco-Alemães* e do jornal *Vorwärts*. Não obstante, em janeiro de 1845, Marx publicou um artigo com fortes críticas ao rei Frederico Guilherme IV. Não tardou para que a revista fosse fechada e Marx expulso da França. A Bélgica foi o único país que o aceitou, mas apenas após assinar um documento afirmando que não publicaria nenhum material político.

Foi durante o período em que permaneceu em Bruxelas que Marx estabeleceu novos contatos e surgiu o convite para ingressar na Liga dos Justos, posteriormente renomeada Liga dos Comunistas. Em seu segundo congresso, organizado em novembro de 1847, Marx e Engels receberam a incumbência de redigir o programa da organização: o panfleto político mais conhecido da literatura marxista, *O Manifesto Comunista*. A publicação coincidiu com a eclosão das revoluções de fevereiro de 1848. Marx ainda estava em Bruxelas, e o governo belga, temendo sofrer a mesma sorte de Luís Filipe, rei deposto na França, prendeu e expulsou os exilados residentes. Em 3 de março, Marx recebeu uma ordem para sair da Bélgica dentro de 24 horas. Não obstante, ele não partiu sem problemas. O próprio Marx (*apud* McLellan, 1973, p. 207) comentou sobre o fato: “Eu estava ocupado nos preparativos de minha partida quando um comissário de polícia, acompanhado de dez guardas civis, penetrou em minha casa, vasculhou-a toda e finalmente me prendeu sob o pretexto de eu não ter documentos”.

Ao ser liberado, Marx passou por Paris e conseguiu retornar à Alemanha. Estabeleceu-se em Colônia e dedicou toda sua energia à publicação do jornal *Nova Gazeta Renana*. Mais uma vez, seus artigos não passaram despercebidos pelas autoridades, e em janeiro de 1849, Marx foi convocado a comparecer perante o tribunal duas vezes. McLellan (1973) relata que, no primeiro caso, ele foi acusado, junto com Engels e Korff, de fomentar distúrbios ao escrever um artigo em protesto contra as prisões de lideranças da oposição. No segundo, a acusação era ainda mais problemática. Marx era acusado de conspiração contra a ordem. Em ambos os casos, ele realizou sua defesa com longos discursos e foi absolvido.

Não obstante, a *Nova Gazeta Renana* vinha enfrentando dificuldades financeiras para manter suas publicações. Além disso, a instabilidade política e a repressão ameaçavam a continuidade do jornal. Em abril de 1849, novas revoltas eclodiram na Alemanha. Mais uma vez, a repressão foi avassaladora. Wheen (2001)

observa que, em 16 de maio, Marx foi informado que deveria deixar o país. Todos os outros editores e colaboradores do jornal também foram expulsos ou ameaçados de prisão. Fugindo das autoridades, Marx e Engels foram presos. Depois de alguns dias de prisão, foram soltos.

Libertado, Marx rumou para Paris, onde chegou em 2 de junho. Para se manter na clandestinidade, ele usou o pseudônimo de M. Ramboz. Todavia, não demorou para ser descoberto e receber o informe sobre sua nova expulsão. Em 24 de agosto de 1849, Marx cruzou o canal da Mancha rumo à Inglaterra. Naquele momento, ele imaginava que sua estada em Londres seria temporária e logo voltaria para a Alemanha. No entanto, permaneceu até sua morte na capital inglesa. Até 1852, a Liga dos Comunistas manteve atividades em Londres, mas, no fim desse ano, Marx declarou que a existência da Liga já não era mais oportuna. Até 1864, ele não seria membro de nenhuma outra organização política.

Toda essa atuação política e a consequente repressão que Marx sofreu das autoridades e dos agentes policiais, que apontamos até aqui, ocorreram num período anterior àquele apresentado em *Assassin's Creed: Syndicate*, que se passa em 1868. Sobre esse período, pode-se destacar que Marx havia acabado de publicar o Livro I de *O Capital* e atuava politicamente como uma das principais figuras da Associação Internacional dos Trabalhadores (AIT), também conhecida como I Internacional. Marx foi eleito um dos membros do Conselho Geral e foi o responsável por redigir o manifesto inaugural da organização, a *Declaração às classes operárias*.

Até o ano de 1870, a AIT realizou quatro congressos; em Genebra, Lausanne, Bruxelas e Basileia. Marx não conseguiu participar pessoalmente de nenhum destes encontros, mas havia representantes de suas ideias. Entre 1867 e 1869, a Internacional encontrou seu auge de influência, conseguindo a filiação de diversas organizações e sindicatos, especialmente na Inglaterra, França e Alemanha. O prestígio da AIT havia crescido consideravelmente, mas ainda era uma organização frágil.

A Internacional havia programado seu V Congresso para se realizar em julho, em Paris, mas semanas antes, iniciou-se a Guerra Franco-Prussiana. Os alemães avançaram avassaladoramente. A batalha decisiva, de *Sedan*, ocorreu em 2 de setembro de 1870 e significou a capitulação de Luís Bonaparte. Dois dias depois, a III República Francesa foi proclamada, mas não houve um acordo de paz com Bismarck, que manteve a ofensiva. Quando o exército alemão estava próximo de Paris, houve uma insurreição operária. A capital foi tomada pelos trabalhadores. Era a Comuna, o primeiro levante operário a triunfar.

A Comuna se manteve de pé e resistiu às forças da contrarrevolução por pouco mais de dois meses, de meados de março a maio de 1871. A queda da Comuna representou uma nova onda repressiva para o movimento operário internacional. Mehring (2014) comenta que o Ministro do Exterior no governo de Thiers, Favre, enviou um documento oficial sugerindo que a todos os governos europeus que expulsassem aqueles envolvidos direta ou indiretamente com a Comuna. O governo britânico recusou cooperar e apontou que não expulsaria Marx, uma vez que ele não havia infringido nenhuma lei britânica.

Marx, dessa vez, não foi expulso. Mas seu nome se tornou conhecido na imprensa. Os jornais foram inundados com artigos cheios de mentiras que caluniaram e estigmatizavam os comunistas. Ele chegou a relatar para Kugelman que a imprensa “está fazendo um enorme barulho e tenho a honra de ser

neste momento o mais injuriado e ameaçado homem em Londres” (*Apud* McLellan, 1973, p. 426). Apesar de não ter sido expulso, permanecia sob vigilância policial constante.

Pode-se afirmar, portanto, que a cena de *Assassin's Creed: Syndicate* mostrando Marx sendo vigiado, perseguido ou reprimido por policiais encontra suporte histórico. Seja pela publicação de artigos, panfletos ou livros, ou pelas atividades políticas que desempenhou em diferentes organizações das quais participou. Marx sempre despertou a atenção das autoridades.

Voltando para a continuação da missão. Na sequência, o papel de Jacob e Evie é o de garantir a proteção de Marx dos espões que o perseguiram. Assim, a tarefa do jogador consiste em eliminar os espões. Antes de concluir o trajeto, o jogador se aproxima novamente de Marx, e este faz novos comentários: “Eu aprecio sua ajuda. Apenas quando os trabalhadores puderem se reunir livremente e em força, nós conseguiremos obter as reformas que definitivamente merecemos” (IMPGX, 2016). Esse ponto merece uma inflexão, pois Marx é representado como um ativista político, cujo objetivo infere em alcançar reformas no interior do modo de produção capitalista. Nota-se que, ao apontar para a realização de reformas, Marx não é apresentado como um revolucionário, mas como um reformador.

Marx tinha uma visão crítica sobre as reformas no interior do modo de produção capitalista. Ele acreditava que as reformas, embora pudessem melhorar temporariamente as condições de vida dos trabalhadores, não alteravam a estrutura fundamental da sociedade e, portanto, não eram suficientes para resolver as contradições entre capital e trabalho. As reformas, como a melhoria das condições de trabalho, o aumento dos salários e a redução das jornadas, eram vistas por ele como importantes medidas econômicas, mas insuficientes, uma vez que, no máximo, poderiam atenuar os sintomas da exploração, mas não suas causas. Para ele, a verdadeira transformação social só poderia ocorrer com a revolução operária que abolisse a propriedade privada e as relações capitalistas de produção.

Além disso, as análises de Marx sobre o desenvolvimento do modo de produção capitalista evidenciam as dificuldades para se consolidar reformas. Não apenas a redução da jornada de trabalho é sempre questionada e barrada pelas formas capitalistas, mas também o aumento dos salários. Em *O Capital*, Marx investiga sobre a possibilidade de ganhos salariais aos trabalhadores. Argumentava que, se a composição do capital é dada e permanece fixa, logo, a demanda de trabalho e o fundo de subsistência dos trabalhadores crescem à mesma medida em que cresce o capital. Diante dessa ampliação do capital, “as necessidades da acumulação podem superar o crescimento da força de trabalho ou do número de trabalhadores, a demanda de trabalhadores pode se tornar maior que a sua oferta e por isso os salários se elevam” (MARX, 1984, p. 188).

O aumento real do salário dos trabalhadores permite que tenham acesso a uma maior quantidade de mercadorias e satisfaçam de maneira mais adequada suas necessidades básicas. Todavia, Marx (1984, p. 188) alerta que: “As circunstâncias mais ou menos favoráveis em que os assalariados se mantêm e se multiplicam em nada modificam, no entanto, o caráter básico da produção capitalista”. Mesmo que ocorra uma elevação salarial, circunstância em que o capital se amplia, essa não é para os trabalhadores a solução de suas contradições, ou o caminho para o socialismo. Afinal, a lógica da produção capitalista não é de maneira alguma afetada.

Marx (1984) ainda acrescenta que os ganhos salariais não tendem a ser permanentes numa economia capitalista. Afirma que, se a elevação dos salários desacelera a acumulação por meio do rebaixamento decisivo da parcela de trabalho não-pago que alimenta o capital e a riqueza do capitalista, então, a reação é imediata e a relação se desdobra no sentido contrário, rebaixando os salários. De acordo com Marx (1984, p. 192), com acumulação decrescente “desaparece a causa de seu decréscimo, ou seja, a desproporção entre capital e força de trabalho explorável. O próprio mecanismo do processo de produção capitalista elimina, portanto, os empecilhos que ele temporariamente cria”. A partir do momento em que a elevação dos salários representa uma ameaça para o processo de acumulação devido ao rebaixamento dos lucros, naturalmente o valor da força de trabalho é rebaixado ao nível da necessidade de valorização do capital.

Não apenas em *O Capital*, mas ao longo de sua vasta produção, Marx não apresenta a defesa de teses reformistas; ao contrário, ele sempre se mostra reticente às concepções que apontem para uma possibilidade de ampliação de direitos, redução da jornada de trabalho, aumento salarial sem que se altere decisivamente as relações capitalistas. Portanto, sua luta no interior de várias organizações políticas ou a partir de suas publicações sempre foi direcionada para uma ruptura com o modo de produção capitalista por meio da tomada do poder pelo proletariado. Enfim, Marx era um revolucionário e não um reformista.

Retomando a descrição da primeira missão, vejamos qual o seu desfecho. Após chegar ao local da reunião. Marx solicita que seus aliados, Jacob e Evie, permaneçam pelos arredores. Alerta-os dizendo: “Temo que ainda teremos confusão”. Logo na sequência, a cena mostra um homem conversando com policiais: “Eu te disse, Marx estará aqui! Ouvi dos lábios dele mesmo! Agora, meu pagamento”. O policial responde: “Você irá receber o seu dinheiro amigo, não se preocupe”. Nas proximidades, Marx acompanha o diálogo e comenta: “Parece que o movimento está fadado a ser traído internamente. Você poderia trazer o cavalheiro até aqui? Quero olhar nos olhos dele e perguntar por que deu as costas aos seus irmãos” (IMPGX, 2016).

A missão continua com o jogador, controlando Jacob ou Evie, com o objetivo de sequestrar o trabalhador traidor e levá-lo até Marx. Ao fazer isso, Marx encara o homem e diz: “Simon, meu amigo, o que te possuiu para fazer tal coisa? O partido não tem tomado conta de você?”. O trabalhador, por sua vez, responde: “O dono do moinho disse que qualquer homem que se sindicalizar vai ser mandado embora no dia seguinte. Até quando o partido vai alimentar minha família?” Por sua vez, Marx argumenta: “Se não ficarmos juntos, estaremos perdidos. Meu coração está partido, Simon. Vá embora” (IMPGX, 2016). A missão se encerra com Marx agradecendo Jacob ou Evie e dizendo que espera que o ajudem novamente quando outras oportunidades surgirem.

A última parte da missão apresenta um tema complexo e polêmico: suborno, delação e traição no interior do movimento operário. Os historiadores da vida e obra de Marx, bem como aqueles que estudam a organização e luta da classe operária, têm destacado que essas organizações eram sempre vigiadas, espionadas e perseguidas pela repressão. No entanto, não era comum casos como esses apresentados pelo *gameplay*, ou seja, situações em que operários ou militantes do partido e do sindicato denunciavam ou delatavam suas ações e seus companheiros.

Entre os principais biógrafos de Marx — McLellan (1973), Mehring (2014), Wheen (2001), Netto (2020) e, Musto (2023) — e/ou historiadores da I Internacional, não se encontram casos semelhantes ao do trabalhador Simon. Além do compromisso e da responsabilidade política com os companheiros, havia uma rígida disciplina e hierarquia nessas organizações, o que, acredita-se, eram as razões que impediam que tais delações ocorressem. Muito mais comum na descrição de historiadores são os exemplos em que agentes da repressão se infiltravam nas organizações operárias e, atuando em seu interior, tinham acesso aos militantes, suas discussões e planos de luta.

Por exemplo, Broué (2014), ao abordar a história do Partido Bolchevique, apresenta vários exemplos de agentes provocadores da polícia que se infiltraram na organização. Ele cita o médico Zhitomirski, que era o encarregado de estabelecer a ligação entre a Rússia e a emigração. Também cita o caso de Matvei, que foi responsável por muitos anos por transportar os jornais do partido. Ambos eram agentes da polícia que conseguiram se infiltrar no interior da organização clandestina e cumpriram papel de delatores. De acordo com Broué (2014, p. 55):

É preciso admitir que os provocadores da polícia conheciam perfeitamente a forma de ingressar no partido e o sistema repressivo russo era o culpado, mais do que o regime do partido, pela utilização, por parte da política, de militantes que gozavam da confiança de seus camaradas e que haviam aceitado, geralmente quando estavam na cadeia, desempenhar papel de delatores.

Broué (2014) confirma que os casos em que trabalhadores delatavam a organização eram raros, mas ele comenta sobre o caso de Malinovski, um operário-militante, com grande oratória e capacidade de organização, que assumiu o secretariado do sindicato dos metalúrgicos de São Petersburgo entre 1906 e 1909. Mas, a partir de 1910, segundo Broué (2014, p. 56), Malinovski “entrou no serviço da polícia, talvez para evitar o cumprimento de uma sentença que lhe havia sido imposta anteriormente por um delito comum”. Posteriormente, em 1911, o operário aderiu ao partido Bolchevique. Lutando no interior da organização, o agente delator se destacou e, inclusive, Lenin chegou a propor seu nome para o Comitê Central. Mas, ao mesmo tempo que atuava pelo partido, Malinovski informava regularmente os chefes de polícia sobre as atividades do partido. Revelava pseudônimos, entregava locais e sedes de reuniões, apresentava relatórios e denunciava atividades. Ainda segundo Broué (2014), Malinovski foi o responsável pela detenção de vários militantes, entre eles a de Rikov e Noguín, em 1912, Stalin e Sverdlov, em 1914.

Segunda missão: “Intervenção anarquista”

A segunda missão se inicia quando o jogador encontra Marx e este comenta sobre o seu amigo Frank Morris: “O filho dele morreu de exaustão depois de terminar um turno de 18 horas” (IMPGX, 2016). Essa fala inicial destaca a situação degradante a que os trabalhadores eram submetidos nas fábricas. A narrativa do jogo não esclarece se o filho do amigo de Marx era uma criança, um jovem ou um adulto e não é aludido o tipo de função ou fábrica em que o trabalhador pereceu. De qualquer forma, as longas e exaustivas jornadas de trabalho, bem como o ambiente insalubre e a falta de segurança, não raramente, como relatam diversas fontes, causavam a morte de trabalhadores, sejam; homens, mulheres ou crianças.

Não se faz necessários apresentar dados ou citações sobre essa terrível realidade no interior das fábricas. No entanto, cabe apontar que Engels, em *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*, obra publicada em 1845, foi uma das primeiras a apresentar essa denúncia e elucidar as condições de vida dos trabalhadores. Posteriormente, o próprio Marx, no Livro I de *O Capital*, de 1867, em sua III Seção, no longo capítulo VIII, ao discutir a mais-valia absoluta, também apresenta muitos dados e referências sobre essas condições de trabalho, evidenciando que o óbito de homens, mulheres e crianças era bastante comum no sistema fabril. Historiadores do século XX - E. P. Thompson, Eric Hobsbawm, Phyllis Deane e Paul Mantoux - confirmam e acrescentam fontes aos relatos de Marx e Engels.

Voltando ao *gameplay*, após relatar a morte do filho de Frank Morris, Marx acrescenta que o amigo “foi consumido pela dor” e que “culpa o governo por se recusar a proteger os direitos dos trabalhadores” (IMPGX, 2016). Marx comenta que não o culpa por estar furioso, mas diz temer as ações do amigo. Na sequência, menciona que Frank está planejando roubar um carregamento de nitroglicerina e usar para atacar o Parlamento. Essa cena evidencia a fúria dos trabalhadores diante de situações de exploração e injustiça. Após ver seu filho morto pelo regime fabril, Frank Morris busca se vingar. Interessante observar que Thompson (1987, p. 211) argumenta que “não são raras as histórias de pais que se vingaram, castigando operários que maltratavam seus filhos”. Ações de retaliação promovida por trabalhadores que sofriam com as mazelas do trabalho são confirmadas pela historiografia.

Também é interessante observar que a ação de Frank Morris é violenta e associada ao anarquismo. Todavia, o anarquismo, diferente do que geralmente é propagado pelo senso comum, não significa uma política em favor do caos e da desordem. Não significa bagunça ou baderna. Etimologicamente, a palavra *anarchos*, de origem grega, significa sem governo, ou melhor, sem autoridade. Dessa forma, fica mais fácil de compreender que a característica fundamental da concepção anarquista, como foi muito bem expressa por Bakunin (2002), é a defesa da liberdade individual, de forma que ela não pode ser representada. Para os anarquistas, a ação política não pode ser delegada ao Estado, a um partido, a um político ou a qualquer tipo de dirigente. Trata-se de autogerir-se e não delegar responsabilidades.

O fim último almejado pelos anarquistas é a sociedade sem Estado, governo ou autoridades. Na luta por esse fim, existem divergências sobre o uso ou não da violência. Costa (2004) aponta que Tolstói não admitia a violência em nenhuma circunstância. Da mesma forma, William Godwin esperava que as mudanças necessárias fossem alcançadas por meio do diálogo e do convencimento. Por sua vez, Proudhon e seus partidários propugnavam transformações sociais por meio da proliferação de cooperativas. Kropotkin acreditava que a violência era inevitável e, por isso, a aceitava. Bakunin não dizia ser partidário de ações violentas, mas quando foi necessário, lutou em barricadas e apontou o mérito das insurreições. Durante as revoluções de 1848, por exemplo, ao lado do poeta alemão Herweg, diz Riazanov (2022), Bakunin organizou uma legião de revolucionários armados para invadir a Alemanha. O grupo chegou a se dirigir para a fronteira, entrou em ação, contudo foi derrotado.

Não obstante, em 1867, Bakunin se mudou para Genebra e, dois anos depois, foi procurado por um estudante russo, Sergey Nechayev, um jovem que se aproximou do revolucionário, espalhando falsos rumores de que era representante de um comitê revolucionário e que havia fugido da prisão de Paulo e

Pedro, em São Petersburgo. Inicialmente, Nechayev conquistou a confiança de Bakunin e ambos escreveram textos em colaboração. Não obstante, ao contrário do que Nechayev tentou difundir, a obra intitulada *O catecismo de um revolucionário*, não foi escrita em colaboração. E é justamente essa obra que introduz a tática da ação direta violenta pessoal na teoria anarquista. A obra apresenta os “deveres do revolucionário” e, o sexto dever, é bastante explícito sobre o uso da violência em nome da revolução:

Tirânico para consigo mesmo, ele deve ser tirânico para com eles. Todos os gentis e irritantes sentimentos de simpatia, amor, amizade, gratidão e mesmo honra devem ser suprimidos nele, dando lugar à fria e obstinada paixão pela revolução. Dia e noite, ele deve ser só um objetivo e um pensamento — destruição sem misericórdia. Lutando com sangue-frio e sem descanso por esse fim, ele deve estar preparado para destruir em si mesmo e destruir com suas próprias mãos todos os obstáculos no caminho para a revolução. (NECHAYEV, s.d., p. 5-6).

Bakunin se posicionou contrário à concepção violenta defendida por Nechayev e apontou que se tratava de “crueldade” e “fanatismo extremista”. Mesmo com as críticas advindas de uma figura tão destacada como Bakunin, a apologia à violência individual alcançou influência entre tendências que reivindicavam o anarquismo e em diversos outros grupos, inclusive entre os Panteras Negras, como aponta Neira (2022).

Por sua vez, o pensamento marxiano e os partidos marxistas não defendem o uso da violência individual. O *gameplay* continua com Marx orientando Jacob e Evie: “Matar pessoas e destruir propriedade não resolve nada. Democracia é o único caminho para o socialismo. Por favor, impeça-o antes que ele machuque ou mate alguém” (IMPGX, 2016). Nessa fala, Marx desqualifica qualquer forma de atentado e/ou destruição de propriedades, ao mesmo tempo, em que aponta a democracia como a única via ao socialismo.

A questão sobre Marx e a democracia é bastante interessante e polêmica. Em primeiro lugar, é preciso apontar que a palavra *democracia* é polissêmica e encerra múltiplas conotações. Uma conhecida passagem do *Manifesto Comunista* diz que “a primeira fase da revolução operária é a elevação do proletariado à classe dominante, a conquista da democracia” (MARX; ENGELS, 1998, p. 58). Aqui, a democracia equivale à tomada do poder do Estado pelo proletariado, elevando-se a classe dominante. Nesse sentido, há uma equivalência entre democracia e socialismo, e ela se conquista por meio da revolução, ou seja, mediante a derrubada da burguesia do poder. Entretanto, a questão não se resolve de forma tão simples assim.

Essa passagem do *Manifesto* suscitou interpretações de que existe um vínculo entre socialismo e democracia. Moraes (2001) aponta que os partidos social-democratas buscaram reforçar esse vínculo entre democracia e socialismo e argumentaram não apenas que a revolução é a conquista da democracia, mas que a revolução se constrói pela democracia. Nessa perspectiva, o socialismo aparece como um desdobramento, uma evolução histórica da própria democracia. Essa tese indica que o socialismo resultaria do aprofundamento e da ampliação das instituições democráticas desenvolvidas no interior das sociedades burguesas. Assim, a revolução seria resultado de um acúmulo de conquistas e reformas que aprofundariam gradualmente o caráter social da democracia. É essa perspectiva social-democrata que observamos no *gameplay* de *Assassin’s Creed: Syndicate*.

Mas retornamos a Marx. Em suas obras, como observa Moraes (2001), não há nenhuma recusa, por princípio, à tese de que é possível se alcançar o socialismo por via democrática. Não obstante, Marx

deixa claro que uma ruptura com as relações capitalistas não se desenvolveria sem resistência das forças burguesas. Ora, quantas vezes assistimos no século XX partidos socialistas, eleitos democraticamente, serem derrubados por golpes militares? A história da América Latina e da África está repleta de exemplos que ilustram o caráter antidemocrático das burguesias nacionais e do imperialismo internacional. Diante de transformações, mesmo que de caráter reformista, governos eleitos democraticamente foram destituídos a fim de se restaurar uma ordem plenamente burguesa e dependente.

Na *Crítica ao programa de Gotha*, Marx é direto na crítica ao Estado e à sua forma democrática. Criticando o programa do Partido Operário Alemão que reivindicava um *Estado livre*, Marx (2012, p. 19–20) afirma que um Estado, mesmo em sua forma democrática, continua sendo uma instituição de classe: “os diversos Estados apresentam confusas formas, que só se diferenciam pelo maior ou menor desenvolvimento capitalista e que a democracia vulgar é precisamente a última forma de Estado da sociedade burguesa”. Essa passagem elucida que a democracia não passa de mais uma forma de dominação burguesa. Criticando o programa do partido alemão, Marx (2012, p. 20) acrescenta: “Suas reivindicações políticas nada contêm além da velha ladainha democrática conhecida por todo o mundo: sufrágio universal, legislação direta, justiça popular, milícias populares, etc. São simplesmente ecos do partido burguês”. Marx fala claramente em “formas” do Estado, e a democracia não é nada mais que uma das formas que o Estado burguês adquire. Assim, a democracia, com seus princípios de liberdade civil e igualdade jurídica, não retira do Estado o seu caráter de classe e de dominação.

Portanto, Marx, ao contrário do que afirma a representação de *Assassin's Creed: Syndicate*, não via a democracia como a “única via ao socialismo”. A via democrática não é rejeitada por princípio, mas Marx aponta para a impossibilidade histórica, uma vez que uma ruptura com a lógica capitalista e uma transição ao socialismo não poderia ocorrer sem uma reação da burguesia ou por meio do desenvolvimento progressivo de uma das formas do Estado burguês. Logo, a transformação social só seria possível por meio de uma ruptura revolucionária que daria lugar a um Estado propriamente operário, o qual garantia as transformações nas relações de produção.

Terceira missão: “Onde há fumaça”

Nessa etapa do jogo, o jogador encontra Marx em frente a uma fábrica e este diz que o patrão esconde e camufla os dados sobre acidentes que ocorrem com os trabalhadores: “O número de pessoas feridas pelo maquinário deles é incalculável”. Marx aponta que: “Eles devem ser parados, pelo bem dos pobres e abusados trabalhadores”. Na sequência, Marx diz que é preciso encontrar provas sobre os acidentes: “Deve haver registro dos acidentes lá dentro que com certeza provariam a ilegalidade deles”. Logo, ele argumenta que seria preciso encontrar o capataz, mas que precisaria convencê-lo a entregar as provas: “Mas como você o convenceria a te dar os registros?”, questiona o personagem (Jacob ou Evie). Ele responde: “Talvez, se a fábrica estivesse em chamas, você poderia entrar sorrateiramente” (IMPGX, 2016).

A missão começa e a tarefa inicial do jogador é adentrar o interior da fábrica furtivamente e acender três artefatos, fazendo com que a fábrica fique tomada por fumaça. Na sequência, o jogador encontra o capataz e este o orienta a chamar a Brigada de incêndio. Posteriormente, em novo diálogo com o capataz, o jogador questiona: “Mas e os registros? Devemos tirá-los de lá, rápido, antes que peguem fogo” (IMPGX, 2016). O capataz concorda e leva o jogador até o local onde estão os documentos. A missão se completa quando o jogador consegue roubar os documentos e escapar da área em segurança. O *game* não tem uma sequência para esta missão, ou seja, não se evidencia o que é feito com os documentos.

Dois aspectos chamam atenção nessa missão. Em primeiro lugar, o fato de Marx orientar a busca de registros que provariam a ilegalidade do burguês. Ora, é como se Marx confiasse na parcialidade e na viabilidade de uma luta na esfera do direito, no âmbito da justiça e do Estado burguês. Em “A Crítica da Filosofia do Direito de Hegel”, Marx analisa e critica a concepção de justiça no contexto do direito e do Estado burguês. Ele argumenta que a justiça, conforme entendida na filosofia burguesa e refletida no pensamento de Hegel, é uma forma de ideologia que serve para legitimar e perpetuar as relações sociais e econômicas existentes no capitalismo. Essa justiça é formal e abstrata, uma vez que é fundada em conceitos universais e normas que não consideram as reais e desiguais condições materiais das classes. Ao ocultar as contradições estruturais da sociedade, a justiça burguesa apenas regula as relações sociais nos parâmetros estabelecidos pelo modo de produção capitalista.

Em segundo lugar, apresenta-se uma incoerência na narrativa. Afinal, na missão “Intervenção anarquista”, Marx se posiciona contra atos de violência ou atentados, mas aqui, foi o próprio quem sugeriu que o jogador incendiasse a fábrica para que a situação de caos possibilitasse o roubo dos documentos. Faz-se necessário apontar que não há na biografia de Marx qualquer referência a esse tipo de ação. Além disso, o *gameplay* também destaca os recorrentes acidentes de trabalho e as artimanhas da burguesia para não revelar esses dados. Como já citado anteriormente, existe uma vasta bibliografia sobre a revolução industrial e a formação da classe operária que evidencia esses fatos. Infelizmente, trata-se de uma situação que ainda ocorre em nossos dias.

Quarta missão: “Um final explosivo”

Essa missão é a continuidade da missão “Intervenção Anarquista”. Não há nada de relevante para a nossa análise. Ainda assim, cabe apresentar uma breve descrição. A missão se inicia quando o jogador encontra Frank Morris em uma esquina e ele diz que encontrou um estoque de explosivos escondidos. A tarefa consiste em descobrir o local onde estão os explosivos e destruí-los. No entanto, Morris tenta roubar uma das caixas de explosivos para realizar um novo atentado. No momento de sua fuga dramática, ele diz: “Desculpe, mas minha necessidade é maior que a sua. Justiça será feita!” Todavia, seu plano falha. Ele é avistado por um dos bandidos, que atira em sua direção, gerando uma explosão, levando à morte de Frank Morris.

A missão continua com o jogador destruindo as demais caixas de explosivos e, ao final, encontramos Marx novamente. Imediatamente, ele pergunta sobre Morris e é informado sobre sua morte.

A missão termina com os dizeres de Marx: “Eu temia esse resultado. Ele era um bom homem, mas mesmo o melhor de nós pode se perder em meio à tristeza. Ainda assim, agradeço por impedir uma tragédia maior” (IMPGX, 2016).

Quinta missão: “*Vox Populi*”

A cena se inicia quando o jogador encontra Marx em uma esquina e os dois saem andando. Marx diz: “Eu temo que minha próxima reunião será interrompida: fura-greves, talvez, ou espíões da polícia. Canalhas que temem a marcha do progresso”. O jogador, por sua vez, responde que ele não deve temer, pois cuidará da sua segurança. Na sequência, Marx acrescenta: “Temo que qualquer agitação incitará terrível violência, então, por favor, remova os encrenqueiros sem atrair atenção” (IMPGX, 2016). Posteriormente, ambos se deslocam para o local da reunião. Ao chegar, se ouve um arauto anunciando a presença de Marx e a missão se inicia. Enquanto o jogador executa a tarefa de afastar os agitadores indesejados sem causar alarde, Marx faz o seu discurso. Essa fala não possui legendas e, em alguns momentos, não é possível ouvir ou compreender claramente. De todo modo, segue trechos do discurso desferido por Marx:

Trabalhadores, companheiros. Obrigado pela sua atenção. Eu venho até vocês hoje com o coração pesado. A Inglaterra está na liderança comercial e industrial da Europa. Nas últimas duas décadas, a indústria se desenvolveu como nunca antes, aumentando importações e exportação. Apesar destes fatos serem celebrados pelas classes dominantes, para os trabalhadores muito pouco mudou. Vocês sabem bem sobre as condições de saúde precária, lugares periféricos onde vivem trabalhadores (...) abusos, riquezas e poder que são reproduzidos para as classes dominantes. (...) Diante do desenvolvimento econômico, nota-se um aumento do distanciamento entre as classes e um aumento dos antagonismos sociais. (...) O capitalismo é mais uma forma de subordinação transitória que está destinada a desaparecer diante do trabalho associado. (...) Já foi dito que a câmara dos comuns é uma câmara de proprietários de terra. Eu digo a vocês hoje que capturar o poder político é agora o grande dever da classe trabalhadora. (IMPGX, 2016).

Não foi possível transcrever todo o discurso. Mas, para o proposto neste artigo, essa citação já se faz suficiente. Vários pontos podem ser destacados: 1) o papel da Inglaterra e seu lugar no desenvolvimento do capitalismo; 2) desenvolvimento econômico acompanhado pelo acirramento da luta de classes; 3) capitalismo como organização social transitória; 4) a tomada do poder político pelos trabalhadores.

Esses temas são discutidos em *O Capital*. Ainda no Prefácio da referida obra, Marx (1983, p. 12) afirmou que: “O que eu, nesta obra, me proponho a pesquisar é o modo de produção capitalista e suas relações correspondentes de produção e circulação. Até agora, a sua localização clássica é a Inglaterra. Por isso, ela serve de ilustração principal à minha explanação teórica.” A Inglaterra é tomada como exemplo, pois o desenvolvimento do capitalismo na sociedade inglesa era sua forma mais avançada. A Inglaterra do século XVII e XVIII estava na liderança no desenvolvimento das relações propriamente capitalistas; a grande indústria, as relações de mercado, a burguesia e a classe trabalhadora encontravam ali sua forma mais avançada até então.

É a partir da análise de documentos ingleses que Marx apresenta o acirramento da luta de classes em *O Capital*. Nas seções III e IV do Livro I, que tratam, respectivamente, da produção da mais-valia absoluta e relativa, são evidenciados os antagonismos entre as classes que se enfrentam na produção. No regime fabril, a luta de classes se revela com a investigação da duração da jornada de trabalho, das péssimas condições nas fábricas, da exploração do trabalho infantil e feminino, etc. Marx destaca que o desenvolvimento das forças produtivas, não liberta a classe trabalhadora, pelo contrário, aprimora as formas de exploração. Uma vez que o objetivo último do capitalista é valorizar ao máximo o seu capital, produzindo a maior grandeza possível de mais-valia, o seu objetivo primordial é consumir a força de trabalho do operário pelo maior tempo possível. “O capital é trabalho morto, que apenas se reanima, à maneira dos vampiros, chupando trabalho vivo e que vive tanto mais quanto mais trabalho vivo chupa” (MARX, 1983, p. 189).

A luta de classe se desenvolve sob os interesses antagônicos dos agentes econômicos. O interesse mais imediato gira em torno da duração da jornada de trabalho. Marx aponta que os trabalhadores não aceitam as longas jornadas de trabalho de forma passiva. O operário levanta sua voz e questiona o prolongamento da sua jornada. “Quero gerir meu único patrimônio, a força de trabalho, como um administrador racional, parcimonioso, abstendo-se de qualquer desperdício tolo da mesma” (MARX, 1983, p. 189). Os trabalhadores exigem que a jornada não se estenda para além do tempo necessário e equivalente ao valor pago pelo capitalista.

Marx (1983) cita a lei fabril em vigor na Inglaterra, em 1867, que limitou a jornada de trabalho a 60 horas semanais. Mas acrescenta que, estas leis surgiram na contramão dos anseios capitalistas. Contudo, para controlar a avidez do capital por mais-trabalho, não bastou a implantação da lei pelo parlamento britânico. Foi preciso que se nomeassem guardiões da lei, os inspetores de fábrica, funcionários do Ministério do Interior que tinham a função de fiscalizar o cumprimento da lei. Marx cita os relatórios dos inspetores de fábricas, semestralmente publicados pelo parlamento, para evidenciar as medidas fraudulentas realizadas para driblar a legislação. Mesmo a regulação da lei não foi suficiente para interromper ou resolver a luta de classes, os interesses antagônicos não encontram solução diante da continuidade das relações de produção capitalistas. Daí, segundo Marx, o caráter transitório da sociedade capitalista, que sucumbe diante de suas próprias contradições.

Esse caráter transitório se dá em primeira instância diante do processo de centralização do capital. A formação de monopólios e a centralização crescente de capital nas mãos de poucos capitalistas são uma tendência do processo de acumulação. Trata-se de um processo que desenvolve contradições insolúveis. Marx (1984, p. 292–293) descreve:

Com a diminuição constante do número de magnatas do capital, os quais usurpam e monopolizam todas as vantagens desse processo de transformação, aumenta a extensão da miséria, da opressão, da servidão, da degeneração, da exploração, mas também aumenta a revolta da classe trabalhadora, sempre numerosa, educada, unida e organizada pelo próprio mecanismo do processo de produção capitalista.

A formação dos monopólios e *trusts* impulsionam as contradições da produção capitalista, mas apenas esse processo de centralização por si só, não promove a negação e superação da produção capitalista.

A transformação das relações sociais de trabalho se dá, para Marx, como obra da classe trabalhadora organizada, unida e disciplinada. A construção de uma nova sociedade passa inexoravelmente pelas mãos da classe trabalhadora.

Posto dessa maneira, fica evidente que o capital não produz a sua negação e superação por si só. De acordo com Marx (1984, p. 294): “Soa a hora final da propriedade privada capitalista. Os expropriadores são expropriados”. O sujeito oculto que expropriará os expropriadores capitalistas só pode ser a própria classe operária, consciente e organizada. Na última frase do capítulo da acumulação primitiva, Marx (1984, p. 294) chama a classe trabalhadora à ação revolucionária, para cumprir o seu papel histórico. Fazendo referência ao processo de expropriação dos trabalhadores autônomos, escreve ele: “Lá, tratou-se da expropriação da massa do povo por poucos usurpadores, aqui trata-se da expropriação de poucos usurpadores pela massa do povo”. São nestes termos que Marx apresenta o processo revolucionário. Não se trata exatamente da tomada do poder do Estado, ou seja, do poder político, o elemento destacado em *O Capital* é a tomada dos meios de produção, em outros termos, o fim da propriedade privada burguesa.

Considerações finais

Ao analisarmos a representação de Marx, evidencia-se que o jogo visou ser bastante “fiel” aos registros historiográficos. Sua atuação militante em diversas organizações junto aos operários, sua devotada denúncia às mazelas do capitalismo que assolava a classe trabalhadora, a presença de espões e de constantes ações repressivas que buscavam limitar seu trabalho, são alguns aspectos apresentados em *Assassin’s Creed: Syndicate* e que encontram suporte em diversas referências. Todavia, o objetivo do presente trabalho não era apenas apontar se o jogo foi “fiel” aos acontecimentos da vida e da obra de Marx, apontar que tipo de memória foi construída. Compreender as razões de algumas referências, o porquê de adaptações e os motivos de omissões e silêncios.

A história contrafactual de *Assassin’s Creed: Syndicate* não visa apresentar Marx como um vilão e nem mesmo como um herói. Ele não é um inimigo a ser combatido ou eliminado. Ao contrário, os jogadores devem auxiliá-lo na luta por justiça social em diversas missões pela cidade de Londres. A luta de Marx ao lado dos trabalhadores é apresentada num viés positivo. Dessa forma, não é equivocado afirmar que se trata de uma narrativa que tem uma simpatia pela ideologia mais à esquerda, favorável à luta da classe trabalhadora e crítica à exploração burguesa retratada nas fábricas. Mas se trata de uma “doutrinação comunista”, como afirmaram alguns jornalistas e *influencers* da direita e extrema-direita?

Ora, foi propriamente no contexto político da obra de Marx que encontramos adaptações e omissões que merecem ser discutidas e que nos ajudam a responder essa questão. Destaca-se que em várias passagens, a narrativa de *Assassin’s Creed: Syndicate* apresenta Marx como um reformador e democrata. Trata-se de uma perspectiva teórica bastante distante e divergente daquela difundida pelo pensador alemão. Definitivamente, Marx não via a revolução ou o socialismo como um desenvolvimento gradual ou progressivo dado no interior das relações propriamente capitalistas. Ao contrário, ele apontava para os

limites e impossibilidades de a classe operária conquistar mais direitos, ter sua jornada de trabalho reduzida, vislumbrar aumento salarial ou ampliar espaços democráticos, sem alteração das relações capitalistas.

Nessa perspectiva, a narrativa do *game* acaba por adaptar o discurso de Marx, tornando-o mais moderado, mais palatável, transformando-o em um social-democrata. Ao omitir a revolução enquanto “expropriação dos expropriadores”, se esconde que a luta de Marx é contra a propriedade privada dos meios de produção e que o socialismo não se constrói sem o extermínio dessa. Ao silenciar sobre o caráter revolucionário da obra e da ação política de Marx, a representação busca construir a memória de um militante que se adapta às relações capitalistas e que almeja transformações moderadas, sem rupturas bruscas. Em resumo, fica claro que, embora *Assassin's Creed: Syndicate* represente Marx de forma positiva, a narrativa apresenta suas ideias de forma distorcida, adaptando-as a uma esquerda moderada e reformista, distante da proposta revolucionária original.

De todo modo, a *Ubisoft* trouxe para dentro do jogo cenários e conceitos importantes para os jogadores: as lutas dos trabalhadores na Era Industrial, as injustiças sociais e laborais, à crítica de Marx ao desenvolvimento do capitalismo industrial, o conceito de luta de classes, entre outros temas explorados pelo *gameplay*. Ainda que de maneira superficial e simplificada, para encaixar na narrativa ficcional do mundo de *Assassin's Creed*, é inegável que a experiência imersiva em contribuir com Marx na luta por direitos dos trabalhadores, é para dizer, no mínimo, interessante, e pode ser a oportunidade para que mais pessoas se interessem pelo tema do marxismo.

Referências:

- BAKUNIN, Mikhail. A Comuna de Paris e o conceito de Estado. In: COGGIOLA, Osvaldo (Org.). **Escritos sobre a Comuna de Paris**. São Paulo: Xamã, 2002, p. 61–70.
- BELLO, Robson Scarassati. História e memória em *Assassin's creed* (2007–2015). **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 11, n. 27, p. 304–339, 2019.
- BROUÉ, Pierre. **O Partido Bolchevique**. São Paulo: Sundermann, 2014.
- CONSTANTINO, Rodrigo. Doutrinação ideológica no jogo *Assassin's creed*: Marx vira herói. **Gazeta do Povo**. 26 out. 2015. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/rodrigo-constantino/artigos/doutrinacao-ideologica-no-jogo-assassins-creed-marx-vira-heroi/>. Acessado em: 11 out. 2023.
- COSTA, Caio Túlio. **O que é anarquismo?** São Paulo: Brasiliense, 2004.
- DEANE, Phyllis. **A revolução industrial**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- ENGELS, Friedrich. **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra**. São Paulo: Boitempo, 2008.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.
- IMP GX. **Assassins's Creed Syndicate**: missões de Karl Marx. Youtube, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5PrAPzRK_PA/. Acessado em: 15 ago. 2023.
- MANTOUX, Paul. **A revolução industrial no século XVIII**: estudo sobre os primórdios da grande indústria moderna na Inglaterra. São Paulo: Hucitec, 1998.
- MARX, Karl. **Crítica da filosofia do direito de Hegel**. São Paulo: Boitempo, 2005.
- MARX, Karl. **Crítica do programa de Gotha**. São Paulo: Boitempo, 2012.

- MARX, Karl. **O Capital**: Crítica da Economia Política. Vol. I, Tomo I. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- MARX, Karl. **O Capital**: Crítica da Economia Política. Vol. I, Tomo 2. São, Paulo: Abril Cultural, 1984.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto Comunista**. São Paulo: Boitempo, 1998.
- MCLELLAN, David. **Karl Marx**: Vida e pensamento. Petrópolis: Vozes, 1973.
- MEHRING, Franz. **Karl Marx**: a história de sua vida. 2. ed. São Paulo: Sundermann, 2014.
- MENESES, Ulpiano T. B. de. A História, Cativa da Memória? Para um Mapeamento da Memória no Campo das Ciências Sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, n. 34, 1992.
- MORAES, João Quartim de. Contra a canonização da democracia. **Crítica Marxista**, Campinas, n. 12, 2001.
- MOTTA, Márcia Maria Menendes. História, memória e tempo presente. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). **Novos domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- MUSTO, Marcello. **Karl Marx**: biografia intelectual e política (1857–1883). São Paulo: Expressão Popular, 2023.
- NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: A História depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.). **Fontes Históricas**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- NECHAYEV, Sergey. **O catecismo de um revolucionário**. São Paulo: Biblioteca Anarquista, S.D.
- NEIRA, Hernán. Suicidio revolucionario y tradición de desobediencia civil: Huey P. Newton. **Araucaria**. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales, Sevilla, v. 24, n. 49, p. 123–147, 2022.
- NETTO, José Paulo. **Karl Marx**: uma biografia. São Paulo: Boitempo, 2020.
- POLLAK, Michel. **Memória, esquecimento e silêncio**. In: *Estudos históricos*. Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1989.
- RIAZANOV, David. **Marx e Engels**: uma biografia. São Paulo: Iskra, 2022.
- THOMPSON. E. P. **A formação da classe operária inglesa**. Vol. II. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- UBISOFT. **Assassin's creed syndicate**. 2015. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/syndicate>. Acessado em: 11 out. 2023.
- WHEEN, Francis. **Karl Marx**. São Paulo: Record, 2001.

Notas

¹ Doutor em História (UFF). Professor da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Integrante do Grupo de Pesquisa Marx e a Filosofia Política e do Laboratório de Estudos e Pesquisas em História das Américas (LEPHA). Autor do livro História do trotskismo no Brasil (1928-1936). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5572094371127890>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9260-6517>. E-mail: carlosprado1985@hotmail.com.

² Mestre em História (UFGD). Professor da rede pública do Distrito Federal. Currículo <http://lattes.cnpq.br/4755743874852054>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-1616-3277>. E-mail: rodrigo.salv.ar@gmail.com.

Recebido em: 4 de dez. 2023
Aprovado em: 25 de ago. 2024