



DO BOM SELVAGEM AO WESTERN: A REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA DE PESSOAS INDÍGENAS NA SAGA *ASSASSIN'S CREED*

The noble savage and Western movies: the historical representation of indigenous people in Assassin's Creed games

El buen salvaje y las películas de Western: la representación histórica de los pueblos indígenas en Assassin's Creed

Paloma Maria Mendes da Cunha¹

Resumo: O presente artigo, tem como objetivo analisar as representações históricas povos indígenas norte-americanos presentes na saga de jogos denominada como *Assassin's Creed*. O intuito seria perceber se os estereótipos historicamente construídos pelos colonizadores europeus, e posteriormente perpetuados pelas grandes produções de Hollywood para a sociedade norte-americana, a respeito desses povos também estão presentes na franquia de jogos. A base metodológica utilizada para a construção desse artigo será a análise e a comparação dos personagens indígenas e eventos históricos do jogo com os principais estereótipos construídos a respeito desses grupos, com o intuito de perceber as semelhanças e diferenças entre o histórico de representação racista dos povos originários norte-americanos e os personagens indígenas da saga *Assassin's Creed*.

Palavras-chave: *Assassin's Creed*. Questão indígena. Usos do passado. Estereótipos.

Abstract: This article, aims to analyze the historical representations of indigenous North American peoples present in the video game series called *Assassin's Creed*. The aim would be to understand whether the stereotypes historically constructed by European colonizers, and later perpetuated by major Hollywood productions for North American society, regarding these peoples are also present in the video game franchise. The methodological basis used to construct this article will be the analysis and comparison of the indigenous characters and historical events in the game with the main stereotypes constructed about these groups, with the aim of perceiving the similarities and differences between the history of racist representation of the native North American peoples and the indigenous characters in the *Assassin's Creed* saga.

Keywords: *Assassin's Creed*. Indigenous people. Uses of the past. Stereotypes.

¹Mestra em História, doutoranda em História Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). E-mail: paloma.maria24@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0285964567114022>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-2545-0799>.

Resumen: Este artículo, busca analizar las representaciones históricas de los pueblos indígenas norteamericanos presentes en la serie de videojuegos *Assassin's Creed*. El objetivo es comprender si los estereotipos construidos históricamente por los colonizadores europeos, y posteriormente perpetuados por las grandes producciones de Hollywood para los norteamericanos, sobre estos pueblos también están presentes en los juegos. Por eso, la base metodológica para la elaboración de este artículo será el análisis y comparación de los personajes y acontecimientos históricos indígenas del juego con los principales estereotipos construidos sobre estos grupos, con el objetivo de percibir las similitudes y diferencias entre la historia de la representación racista de los pueblos originarios norteamericanos y los personajes indígenas de la saga *Assassin's Creed*.

Palabras clave: *Assassin's Creed*. Pueblos indígenas. Usos del pasado. Estereotipos.

Introdução

O intuito desse artigo é analisar como representações indígenas são desenvolvidas em *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014). A ideia é observar se os estereótipos a respeito dos povos indígenas, historicamente construídos durante o período colonial e perpetuados por Hollywood, seguem presentes nessas obras, já que seus desenvolvedores² afirmam que a proposta desses jogos é trazer um maior protagonismo indígena para as representações históricas a respeito dos Estados Unidos. Dentro dessa proposta, a interseccionalidade surgiria como ferramenta para analisar especificamente a representação das mulheres indígenas, com o intuito de explicitar se as vivências particulares desse grupo foram levadas em consideração durante o desenvolvimento dos jogos.

Desenvolvido e publicado pela Ubisoft em outubro de 2012 – e recebendo uma remasterização³ para os consoles da nova geração em 2019 – *Assassin's Creed 3* (2012) se passa no contexto de luta pela independência das Treze Colônias e conta a história de Ratonnhaké:ton⁴, um jovem indígena Mohawk que ingressa na Ordem dos Assassinos para proteger seu povo dos planos de dominação e expansão dos Templários. O protagonista e os Assassinos, bem como seus projetos de liberdade e igualdade, se apresentam para o jogador

² Informação obtida a partir de entrevistas feitas com o roteirista principal do jogo, Corey May. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dt9izySmwII>. Acesso em: 25 out. 2025.

³ Seria a adaptação dos jogos para a nova geração de videogames e computadores, melhorando os gráficos e a jogabilidade para garantir a longevidade do jogo e fazer com que novas gerações também tenham acesso a ele. Geralmente é um indicativo de que o jogo teria um bom mercado, pois remasterizações podem ser bem custosas para as empresas que desenvolvem os jogos.

⁴ Escolhi utilizar o nome original dos personagens, ao invés de suas versões mais conhecidas pelos jogadores e disseminados pela Ubisoft, porque acredito ser uma forma de respeito à cultura Mohawk, Maia e Wolastoqiyik. Não é possível criticar representações preconceituosas a respeito da cultura indígena e, ao mesmo tempo, aderir a simplificação dos nomes dos personagens que estudo.

como um contraponto para o projeto de violenta ocupação do território promovido pelos Templários.

Em meio a esse conflito, Ratonnhaké:ton estabelece um embate particular com o principal antagonista do jogo - o Templário Charles Lee – que fora responsável pelas inúmeras tentativas de tomar as terras dos Mohawk e, assim, obter um artefato de grande poder que estaria escondido ali. Além disso, o protagonista precisa lidar com seus sentimentos conflitantes em relação a seu pai – o líder dos Templários Haytham Kenway – em prol do bem-estar do seu povo e da destruição dos planos de seus inimigos.

Já *Assassin's Creed Black Flag* (2013), desenvolvido e publicado pela Ubisoft em 2013, conta a história de Edward Kenway, um pirata que se insere por acidente na Ordem dos Assassinos e, apesar de seu caráter duvidoso, passa a auxiliá-los na luta contra os Templários. Durante a *gameplay*, conhecemos Ah Tabai, um indígena de origem Maia⁵ que lidera os Assassinos do Caribe. As desconfianças e conflitos entre Kenway e Ah Tabai marcam boa parte da narrativa, apesar dos dois personagens concordarem em trabalhar juntos em prol dos Assassinos e da proteção de seus aliados em comum.

Por fim, *Assassin's Creed Rogue* (2014) foi desenvolvido e publicado pela Ubisoft em 2014 e recebeu uma remasterização para a nova geração de consoles no ano de 2018. No jogo, controlamos Shay Cormac, um Assassino que se revolta contra seu mestre depois de ser induzido por ele a procurar um artefato misterioso e, com isso, causar um grande terremoto em Lisboa⁶. Agora aliado dos Templários, Shay passa a caçar seus antigos colegas Assassinos, dentre eles o indígena Kesegowaase do povo Wolastoqiyik⁷, para impedir que eles continuem buscando artefatos poderosos e causando a mortes de inocentes.

⁵ Apesar dos Maias e dos colonizadores europeus não existirem no mesmo período histórico, o jogo dá a entender que a linhagem de Ah Tabai – o Assassino Maia – teria sobrevivido ao fim de seu povo. Talvez tenha sido uma forma de utilizar o nome de um povo indígena que causasse menos estranheza e mais curiosidade para o jogador, fornecendo ao personagem uma imponência e um mistério socialmente atrelados aos Maias no mundo contemporâneo.

⁶ Esse momento do jogo faz referência ao evento histórico conhecido como Grande Terremoto de Lisboa, ocorrido em 1755 e responsável pela destruição de boa parte da capital.

⁷ A informação a respeito da etnia de Kesegowaase é fornecida apenas a partir de uma pesquisa na “wikipédia dos fãs”, uma página feita por jogadores de *Assassin's Creed* para fornecer informações a respeito dos jogos e personagens. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Kesegowaase>. Acesso em: 20 mai. 2024)

A construção de uma imagem pejorativa de pessoas indígenas nos EUA

Se a arte é uma reinvenção do real que se desenvolve a partir do ponto de vista de seus autores, as obras de entretenimento teriam uma imensa capacidade de influenciar na forma como a população enxerga conceitos de gênero e raça, de acordo com os interesses daqueles que tem o poder de decidir como elas serão feitas. Esses pontos de vista, todavia, são muito influenciados pelos históricos de representação desenvolvidos ao longo do tempo, formando uma imagem “padronizada” a respeito de um determinado período histórico ou grupo social.

Para analisar como e porque as representações de homens e mulheres Mohawk, Maia e Wolastoqiyik foram desenvolvidas em *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014) é preciso, primeiramente, entender o histórico de contatos e representações dos diversos povos indígenas do que atualmente chamamos de Estados Unidos. Se trata de uma reflexão necessária para compreendermos quais padrões imagéticos foram construídos ao longo da história do entretenimento norte-americano e de que forma os preconceitos a respeito dos grupos indígenas podem ter sido consolidados no imaginário popular⁸ e na indústria cultural norte-americana.

Vale destacar que todas essas imagens e categorias foram construídas, exclusivamente, a partir da perspectiva europeia a respeito desses povos. Segundo Oyèrónkẹ Oyěwùmí (2021), os colonizadores consideravam suas categorias e definições como universais e, por isso, as aplicaram de forma indiscriminada para definir os povos que conquistavam. A partir disso, hierarquias raciais e de gênero passaram a ser impostas aos povos colonizados e, ainda, foram inseridas nas representações europeias a respeito desses grupos, gerando imagens que não condiziam com as dinâmicas sociais vigentes naqueles povos e culturas.

Matheus Sampaio Ribeiro (2017) complementa essa argumentação ao afirmar que, durante a colonização, se inicia o processo de construção do indígena como o Outro para legitimar a violência do processo de conquista. Por mais que alguns grupos nativos tenham auxiliado os europeus no processo de sobrevivência no Novo Mundo, e alguns brancos tenham tentado estabelecer uma convivência pacífica, o padrão colonial foi a institucionalização da violência física, sexual e psicológica contra os grupos indígenas. A conquista das novas terras, portanto, foi pautada por uma guerra física e ideológica, com enfoque na expulsão ou extermínio dos nativos e a legitimação desse processo perante a opinião pública.

⁸ Apesar de produzido pelas elites, o alto investimento dessas produções indica uma necessidade de consumo – para que a obra “se pague”. Logo, se tratam de produtos voltados para o amplo consumo, sendo capazes de influenciar muitas pessoas.

Como muitos grupos indígenas decidiram se aliar a Inglaterra durante a Guerra da Independência, pois viam na Metrópole uma ameaça menor do que a representada pelos colonos, as representações dos povos originários após a independência foram, majoritariamente, negativas (Ribeiro, 2017, p. 21). Se intensifica, portanto, o processo de difamação da imagem indígena, estimulando a ideia de que eles seriam o Outro e precisavam ser combatidos para garantir a sobrevivência da América. A partir disso, se constrói um imaginário do cidadão norte-americano que exclui completamente a figura dos indígenas, reforçando a ideia de que eles seriam um grupo a parte ou, ainda, inimigos do projeto de civilização pelo qual os patriotas lutaram durante a Guerra de Independência.

Ainda segundo Ribeiro (2017), a chamada Marcha para o Oeste, iniciada após a independência, teria agravado a situação indígena em solo norte-americano. Presidentes como George Washington estimularam imensamente tanto a expansão para novas terras quanto a “civilização” de todos os indígenas que estivessem no caminho do Destino Manifesto. Esse “projeto civilizatório” consistia, em resumo, no extermínio dos grupos indígenas que se recusassem a ceder suas terras para os colonos ou a expulsão dos sobreviventes para reservas pequenas e distantes dos grandes centros.

Nesse contexto, os grupos indígenas não eram mais vistos apenas como etnicamente diferentes dos brancos, mas também como inimigos do progresso que deveriam ser combatidos por serem primitivos e violentos. Ao final desse processo, os Estados Unidos tinham um território que ia do Atlântico ao Pacífico, enquanto os indígenas sobreviventes do extermínio deveriam escolher entre a migração para reservas delimitadas pelo governo ou pela integração forçada na sociedade branca (Ribeiro, 2017, p. 15-18). Vale destacar que, apesar de muitos indígenas tentarem se inserir no modelo de sociedade dominante, eles ainda podiam ser vítimas de marginalização e preconceito (Venancio, 2011, p. 105-107).

Dentro da lógica expansionista norte-americana, portanto, a violência contra os indígenas teria se desenvolvido das mais variadas formas, culminando na morte, expulsão ou imposição do modelo de vida capitalista para aqueles que habitavam as terras desejadas pelos brancos. Naturalmente, os povos originários não aceitavam as imposições brancas passivamente, e muitos se rebelavam contra o sistema imposto. As alianças entre grupos indígenas para combater o governo norte-americano e seus projetos de expansão eram comuns,

e um exemplo disso seria a união entre os *Sioux* e os *Cheyennes* para combater o avanço das estradas de ferro e a destruição de seus modos de vida (Ribeiro, 2017, p. 19-27).

Após a Guerra de Secessão, todavia, os grupos racializados que lutaram pela abolição da escravidão e o estabelecimento dos direitos civis que marcaram a *Reconstruct Era* conseguiram refrear os absurdos cometidos contra as comunidades indígenas e garantir a criação de instituições que representassem o interesse desses grupos. Para Ribeiro (2017), contudo, essas instituições pouco podiam fazer para garantir os direitos mínimos dos grupos indígenas, já que esses indivíduos seguiam sendo atrelados ao inimigo a ser vencido em prol do progresso pelos grandes veículos de comunicação. As guerras promovidas contra grupos nativos remanescentes – como a travada contra os *Sioux* em 1825 – pouco faziam para melhorar a situação, pois reforçavam a imagem dos indígenas como inimigos da civilização para legitimar os massacres constantes e os gastos públicos com esses conflitos.

Segundo Peter Rollins e John O'Connor (2003), a imagem dos indígenas norte-americanos desenvolvida pela indústria cultural do século XX foi imensamente influenciada pelos discursos coloniais que visavam legitimar a subjugação desses povos e a construção de uma nação branca hegemônica no “Novo Mundo”. Donald Fixico (1997) complementaria essa argumentação ao afirmar que, como a maioria das obras amplamente difundidas a respeito dos povos indígenas foram construídas por pessoas brancas, o imaginário norte-americano a respeito desses grupos é amplamente marcado por construções deliberadamente preconceituosas.

Construída desde o período colonial norte-americano para justificar a ocupação sistemática do território e o extermínio das populações nativas, a narrativa preconceituosa a respeito dos povos indígenas serviu como base para o desenvolvimento de imagens de controle (Collins, 2000) a respeito desses grupos durante o desenvolvimento da chamada indústria cultural no século XX. Sendo majoritariamente negativas, como se verá a seguir, essas representações auxiliaram na perpetuação de estereótipos e preconceitos a respeito desses grupos ao longo da história e se tornaram o principal referencial para a construção de um ideal a respeito dos grupos indígenas que vivam nos EUA. Será possível observar também como o gênero cinematográfico denominado de *Western*⁹ foi amplamente utilizado para atrelar a

⁹ O gênero *Western*, chamado no Brasil de “Velho-Oeste”, seria utilizado para classificar filmes que se passariam durante a Marcha para o Oeste, mais especificamente no século XIX. Geralmente são protagonizados por pistoleiros armados que vivem aventuras derrotando inimigos em um ambiente desértico e hostil. A problemática desse gênero cinematográfico seria o fato da maior parte dos inimigos de suas produções serem, especificamente, pessoas indígenas.

imagem e os comportamentos da maioria dos grupos indígenas a um ideal de violência, bem como legitimar a ausência de direitos civis e as múltiplas violências cometidas contra esses grupos.

Para Julia Boyd (2015), o domínio que as elites brancas possuem da indústria cinematográfica seria essencial para a disseminação de imagens de controle a respeito dos grupos indígenas norte-americanos e da lucratividade que essas imagens negativas geraram para Hollywood. Logo, a marginalização territorial promovida pela Marcha para o Oeste também foi sentida pelos grupos indígenas no meio do entretenimento, pois o gênero cinematográfico *Western* – muito popular nos séculos XIX e XX – teve sua popularidade baseada na construção de uma dicotomia entre “o índio”, visto como um vilão perigoso, e o “homem branco”, o herói explorador das terras desconhecidas.

Segundo Rollins e O'Connor (2003), então, os filmes *Western* seriam um modo de propagar uma estrutura branca de dominação a partir da simplificação dos costumes e culturas indígenas retratados nos filmes e da manutenção desses grupos em um papel coadjuvante nas narrativas. Como as obras não levam em consideração as particularidades socioculturais dos grupos que estão representando ou suas visões próprias a respeito do período colonial e de expansão para o Oeste, partindo de estereótipos pejorativos para construir seus personagens, isso poderia impedir os espectadores de enxergarem os indígenas como protagonistas do processo histórico. Vale destacar que independentemente do estereótipo escolhido, os indígenas são sempre apresentados como coadjuvantes rasos nas narrativas (Rollins; O'Connor, 2003, p. 62).

Para Ribeiro (2017), portanto, as produções de Hollywood seguiram um padrão de representações pejorativas a respeito dos indígenas durante o auge do *Western*, mas o final do século XX experienciou mudanças graduais nesse modelo. As lutas indígenas por direitos - que culminaram na criação da Associação de Defesa dos Índios em 1928 - a descrença na sociedade norte-americana causada pela Grande Depressão e a inserção das comunidades indígenas nas lutas contra o preconceito racial da década de 1960 promoveram representações mais inclusivas nos anos posteriores.

Em meio a esse histórico de construções pejorativas a respeito de pessoas indígenas, imagens de controle (Collins, 2000) específicas foram se tornando padrões de representação seguidos pela indústria do entretenimento. Para que uma análise mais aprofundada de

Assassin's Creed 3 (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014) seja possível, é preciso entender que imagens são esses e quais são suas características principais. Apesar de existirem inúmeras imagens preconceituosas a respeito de homens indígenas, serão utilizadas as classificadas por Rollins e O'Connor (2003) como a “base” para a formação do *Hollywood Indian*, que seriam o *Bloodthirsty Savage* e o *Noble Savage*.

Sobre o *Bloodthirsty Savage*, Rollins e O'Connor (2003) demonstram como o filme se constrói principalmente durante a era de ouro do *Western*, devido a facilidade que esse modelo promovia para a criação de uma dicotomia que colocava o indígena como um inimigo a ser combatido e o homem branco como o herói da história. Ao representar os indígenas como cruéis e violentos, a indústria do entretenimento tinha a intenção de legitimar o extermínio, a perseguição, a catequese e a limitação dessas minorias a reservas pequenas e afastadas, já que essas medidas seriam necessárias para proteger a sociedade branca e garantir a chegada da civilização em todas as partes dos Estados Unidos (Rollins; O'Connor, 2003, p. 5).

Apesar da imagem do indígena como um inimigo a ser derrotado ser amplamente popular nas narrativas patrióticas de conquista do território, Rollins e O'Connor (2003) demonstram que existem os que defendem a ideia do “bom selvagem”. Partindo da perspectiva de Rousseau de que a sociedade seria responsável por corromper os indivíduos, a imagem do *Noble Savage* surge para como um contraponto supostamente “positivo” a respeito dos indígenas em diversas produções.

Nas representações que se baseiam nessa imagem, os indígenas também são apresentados como personagens secundários, aprofundados apenas em função do desenvolvimento do núcleo principal da história, mas agora possuem a função narrativa de auxiliar o protagonista branco e ensiná-lo sobre o amor e o respeito a natureza (Rollins; O'Connor, 2003, p. 113). Vale destacar que muitos desses filmes são problemáticos principalmente por minimizar a violência do processo colonial e do encontro entre brancos e indígenas, disseminando uma ideia de contato pacífico e harmônico entre as etnias ao desconsiderar todo o racismo cometido contra os povos originários por parte dos brancos.

Além disso, Devon Mihesuah (2009) comenta como a ideia de *Noble Savage* foi amplamente utilizada para conceder aos brancos a “tutela” desses povos, legitimando a tomada de suas terras e a ausência de direitos básicos – como o voto. A ideia é disseminar a imagem de que, em meio a um mundo capitalista, os povos indígenas seriam incapazes de se beneficiar das vantagens trazidas pelo progresso – pois seus modos de vida seriam incompatíveis com o “novo

mundo” – então caberia aos brancos auxiliarem esses povos a “aprenderem” sobre a “modernidade”.

Naturalmente, as mulheres indígenas também seriam vítimas de imagens pejorativas a seu respeito, contribuindo para a perpetuação de estereótipos específicos a respeito delas. Falando, primeiramente, da “princesa pacificadora”, Azevedo (2021) mostra como as histórias que fazem referência à personagem Pocahontas – como o filme homônimo lançado pela Disney em 1995 – seria um exemplo de uma mulher indígena pacificadora, pois ela renunciaria a tudo para proteger o homem branco que ama (Azevedo, 2021, p. 65). Por mais que seja a protagonista da história e o filme dê a entender que ela tem muito a ensinar para John Smith – seu par romântico na história – Pocahontas e seus interesses pessoais são constantemente deixados de lado em meio ao conflito entre seu povo e os colonizadores. Por conta disso, ela precisa constantemente se colocar em perigo e se sacrificar em prol da paz entre os grupos. Seu papel no filme é, basicamente, ser uma mentora para os colonizadores e um belo interesse romântico para John Smith.

Já no que se refere à imagem da mulher indígena erotizada, Azevedo (2021) comenta como a sexualidade e a selvageria foram amplamente associadas aos indígenas para legitimar sua colonização por parte dos europeus; ao colocarem as culturas nativas como antros de depravação, os europeus legitimavam a catequese, a subjugação das mulheres e a dominação desses povos. Como as mulheres indígenas de alguns povos tinha o hábito de andar nuas – ou com vestimentas diferentes das conhecidas pelos europeus – elas foram o principal alvo da erotização¹⁰ feita pelos colonizadores (Azevedo, 2021, p. 20).

A erotização das mulheres indígenas, portanto, se tornou um padrão nos registros e nas representações imagéticas feitas pelos europeus (Azevedo, 2021, p. 77). Por conta disso, a imagem da mulher indígena erotizada se tornou uma constante nas obras de entretenimento que visam representar os povos indígenas, já que elas são diretamente influenciadas pelas narrativas coloniais. Azevedo (2021) comenta como, em muitas histórias, a mulher indígena aparece como uma coadjuvante, sendo representada apenas para ser um interesse amoroso do protagonista ou para seduzi-lo e atrapalhar sua jornada.

¹⁰ Aqui, estou adaptando um conceito de Grada Kilomba, que o utiliza para criticar a visão de que mulheres racializadas teriam um comportamento sexual “descontrolado”. (KILOMBA, 2018, p.79)

Logo, existem padrões problemáticos de representação das mulheres indígenas no meio do entretenimento, principalmente no que se refere às produções feitas para crianças. Oriundos do período colonial dos Estados Unidos, no qual os viajantes europeus minimizavam o papel das mulheres em suas aldeias ou as colocavam como predadoras sexuais desenfreadas¹¹, e se perpetuando até as obras contemporâneas, os estereótipos preconceituosos a respeito das mulheres indígenas têm dificultado suas lutas por representatividade e direitos. Por conta disso, muitas ativistas pertencentes aos povos originários têm defendido um feminismo indígena, para que o protagonismo dessas mulheres na história seja trazido para o debate acadêmico e, ainda, que as representações artísticas veiculadas na indústria cultural tragam para o grande público uma imagem mais respeitosa a respeito dessas mulheres (Azevedo, 2021, p. 89).

Representação indígena em *Assassin's Creed*

Apesar dos jogos da franquia *Assassin's Creed* serem positivos por trazerem protagonistas indígenas para o centro de suas narrativas, *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014) também perpetuam imagens de controle (Collins, 2000) oriundas do gênero *Western*. Por mais que se trate de uma versão suavizada do que vimos nos tópicos anteriores, ainda precisam ser problematizadas, pois são mídias de grande alcance e com um imenso poder de influência em uma audiência não indígena.

Sobre os homens indígenas de *Assassin's Creed*, pode-se perceber que, ao longo de boa parte da *gameplay* de *Assassin's Creed 3* (2012), Ratonnhaké:ton se aproxima do *Noble Savage* apresentado por Rollins e O'Connor (2003), pois é descrito como um indivíduo ingênuo e desprovido de malícia e conhecimento sobre o mundo “fora da floresta” por inúmeros personagens brancos – inclusive por seus aliados. Além disso, ele é totalmente atrelado aos conhecimentos sobre a natureza e aparentar possuir uma honra extremamente elevada, que o impede de cometer qualquer ato ilícito. A própria construção da imagem do personagem parece colaborar para isso, pois ele é sempre retratado como um homem sério e estoico, parecendo incapaz de sorrir em qualquer situação; independentemente do contexto, Ratonnhaké:ton não demonstra seus sentimentos por meio de expressões faciais.

¹¹ Hans Staden é um dos viajantes mais conhecidos por perpetuar essa ideia no mundo colonial, principalmente em sua obra denominada como *Duas Viagens ao Brasil*, de 1557. Em seus livros a respeito do “novo mundo”, Staden minimiza o papel das mulheres na hierarquia social Tupinambá e, ainda, apresenta as mulheres Caiçaras como “selvagens sedentas por sangue”.

Por fim, a impulsividade de Ratonhnhaké:ton em momentos aleatórios, principalmente durante interações com brancos, parece existir para reforçar a ideia de que ele não teria uma criação semelhante à de seus colegas Assassinos. Por mais que se comporte de maneira educada durante boa parte da narrativa, e principalmente quando interage com seus colegas Mohawk, o protagonista tem rompantes de raiva e de impulsividade em diversos momentos, sendo sempre repreendido ou recebendo olhares chocados dos brancos. Um exemplo dessa impulsividade pode ser percebida quando um colega Mohawk aparece na casa de Achilles para informar a Ratonhnhaké:ton que os Templários estavam atacando sua aldeia, pois, ao receber a informação, o protagonista apenas finca seu Tomahawk de forma violenta em uma pilastra e corre para resolver o problema, sem dar explicações a nenhum dos presentes.

Logo, a impulsividade de Ratonhnhaké:ton contribui para a construção dessa imagem, pois levam o jogador a acreditar que ele não seria “civilizado o suficiente” para resolver seus problemas de forma racional – como seus aliados brancos parecem ser capazes de fazer -, mas a falta de crueldade em suas ações o afastaria da imagem do indígena violento. Ele, portanto, seria uma representação adequada ao estereótipo do *Noble Savage* por seu comportamento ingênuo, ao mesmo tempo, bruto e inadequado ao mundo “civilizado”.

Figura 1 – Ratonhnhaké:ton em uma imagem promocional de *Assassin's Creed 3*.



Fonte: Imagem recortada dos encartes promocionais do jogo.

Já em *Assassin's Creed Black Flag* (2013), Ah Tabai se afasta completamente da imagem do *Bloodthirsty Savage*, apesar de se enquadrar em outras representações

problemáticas. Mesmo sendo constantemente atrapalhado pela ambição de Kenway e sofrendo duras baixas, o líder dos Assassinos se recusa a deixar sua raiva tomar conta de si, lutando sempre de forma honesta e demonstrando o esforço mental que sempre faz para controlar sua ira. Mesmo que rompa com a ideia do indígena incontrolável, Ah Tabai é um *Noble Savage* por aparentar ser incapaz de demonstra qualquer tipo de sentimento – positivo ou negativo. Seja ao perder sua pupila mais promissora ou após finalmente derrotar os Templários que habitavam o Caribe, Ah Tabai está sempre com a mesma expressão séria e parece não sentir o luto ou a felicidade como seus colegas brancos.

Figura 2 – A sombria aparência de Ah Tabai.



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Em *Assassin's Creed Rogue* (2014), por fim, Kesegowaase também se aproximaria da imagem do *Bloodthirsty Savage* (Rollins; O'Connor, 2003) porque é descrito e visto como um Assassino violento, ardiloso e um inimigo a ser temido - sendo classificado como um vilão do jogo para boa parte dos jogadores¹². Além disso, o personagem é conhecido pela violência em

¹² Kesegowaase recebeu, inclusive, uma página para si na *Villains Wiki*, um site feito por fãs de diversas franquias de filmes, séries e jogos para falar de personagens que consideram vilões. Sua imagem aparece logo abaixo da expressão *evil-doer* e os autores do post o descrevem como “*a much more crueler and eviler man than most, happy to commit multiple war crimes to achieve his goals*”. Vale destacar que, apesar de não ser uma informação oficial da própria Ubisoft, é importante analisar postagens feitas por fãs para entender de que forma essas imagens podem estar sendo recebidas por eles. Fonte: <https://villains.fandom.com/wiki/Kesegowaase> (acesso em 12 de novembro de 2024).

combate e inspira temor constante em seus inimigos Templários, ao ponto de Shay Cormac ter receio de realizar suas missões ao saber que o antigo aliado – e agora adversário – estaria presente em uma determinada região.

Por mais que o personagem, no início da narrativa de *Assassin's Creed Rogue*, tenha passado a Shay conhecimentos a respeito da natureza e aparentasse ser um indivíduo pacífico, a traição do protagonista parece ter despertado uma fúria que torna suas ações – e sua caracterização imagética – mais próxima dos indígenas apresentados como inimigos no cinema *Western*. Ao ser derrotado por Shay, Kesegowaase revela que fora usado como isca para frustrar os planos dos Templários, ou seja, se utilizara de um artil para frustrar os planos de seus inimigos brancos de levar a ordem e a “civilização” para as Américas.

Figura 3 – Protótipo do *layout* de Kesegowaase



Fonte: *Layout* disponibilizado pela Ubisoft.

Já no que se refere às mulheres, o primeiro contato do jogador com Kaniehtí:io ocorre no início de *Assassin's Creed 3* (2012), enquanto ainda controla Haytham Kenway. O Templário precisa se aliar ao grupo Kanienkehá:ka, ao qual Kaniehtí:io pertence, para encontrar o artefato que sua ordem buscava, então concorda em ajudá-los a acabar com um traficante que andara prendendo muitos membros de seu povo. Invadindo o esconderijo do traficante, Haytham resgata Kaniehtí:io e todos os demais indígenas sequestrados, mas ela parece desprezá-lo. Se trata de um primeiro contato hostil e desconfiado, pois Kaniehtí:io já havia sofrido inúmeras violências por conta da colonização. Assim como seu filho, Kaniehtí:io é sempre representada como uma mulher discreta e séria, sorrindo apenas depois de se apaixonar por Haytham.

Algum tempo depois, todavia, Haytham volta a se encontrar com Kaniehtí:io e os dois se unem para acabar com Edward Braddock, um homem que vinha exterminando indígenas para tomar suas terras. Em meio a missão, os dois personagens parecem se ajudar e flertar um com o outro, e, após a morte de seu alvo, ambos os personagens vão até a caverna na qual supostamente estaria escondido o artefato que o Templário buscava. Lá dentro, Haytham não consegue achar o que procurava e Kaniehtí:io o consola, então a tela escurece e dá a entender que os dois tiveram relações sexuais de forma consensual.

Em um corte temporal, surge uma tela de *loading*¹³ e a voz de Kaniehtí:io conta ao jogador que ela tivera um filho com Haytham e que o menino fora bem aceito e integrado pela sua aldeia. A personagem comenta, ainda, que nunca mais vira Haytham, mas que sentia sua falta e acreditava que ele a amava. Os dois, todavia, não voltam a se encontrar, pois Kaniehtí:io morre no ataque promovido por Charles Lee a sua aldeia, deixando Ratonhanhaké:ton órfão – mas ciente de quem era seu pai.

¹³ Chamadas no Brasil de telas de “carregamento”, esses momentos são utilizados como uma espera ativa, mantendo o jogador entretido com informações a respeito da história do jogo enquanto os novos cenários são renderizados pelo sistema.

Figura 4 – Layout de Kaniehti:io



Fonte: Layout disponibilizado pela Ubisoft.

Enquanto *Assassin's Creed Black Flag* (2013) não apresenta qualquer representatividade indígena feminina relevante – apenas guerreiras sem nome que atuam como figurantes –, em *Assassin's Creed Rogue* (2014) há apenas Onatah, a líder dos Iroquois. Por mais que seja importante apresentar mulheres indígenas como líderes de aldeias, já que os europeus forçaram as dinâmicas patriarcais nas sociedades indígenas ao escreverem sobre elas (FIXICO, 2009, p. 159), há nessas obras uma repetição do padrão hollywoodiano de empregar mulheres indígenas apenas como coadjuvantes e assistentes dos protagonistas homens. Enquanto as soldados indígenas fazem apenas o que Kesegowaase manda, Onatah aparece apenas para demonstrar sua gratidão a Shay, já que ele teria salvado sua aldeia.

Para além ocultar as mulheres indígenas em *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014), a Ubisoft decidiu seguir os padrões de representação estabelecidos em Hollywood no que se refere ao contato entre mulheres indígenas e homens brancos. Por mais que Kaniehti:io e Onatah sofram violência de homens

brancos, não se trata da violência de gênero tão denunciada por inúmeras mulheres indígenas ao longo da história, mas sim algo mais genérico e construído a partir de uma perspectiva masculina sobre as lógicas de dominação racial. O fato de uma personagem forte e lutadora como Kaniehtí:io, e uma líder de um povo como Onatah, terem deixado suas desconfianças de lado em prol de homens brancos que acabaram de conhecer romantiza ainda mais esse contato. Não há, portanto, uma preocupação em representar as particularidades das vivências e problemas enfrentados pelas mulheres indígenas durante a colonização.

Figura 5 – Onatah conversando com Shay.



Fonte: Captura de tela realizada pela autora.

Além disso, a escolha de representar uma relação sexual consensual em *Assassin's Creed 3* entre um homem branco e uma mulher indígena, mesmo que a esmagadora maioria das ocorridas nesse período histórico não tenha sido, passa para o espectador uma mensagem que visa atenuar a violência do processo de miscigenação ocorrido durante o período colonial. O relacionamento de Kaniehtí:io com Haytham perpetua ideias vistas no filme da Disney denominado como *Pocahontas* (1995) e minimiza toda a violência sexual enfrentada pelas mulheres indígenas durante o período colonial e nos dias de hoje. Se trata, portanto, da

perpetuação de um projeto que visa minimizar a culpa e a violência cometida pelos colonizadores contra mulheres indígenas, violência essa responsável por trazer inúmeras consequências e dificuldades tanto para as vítimas quanto para seus possíveis descendentes e comunidades.

Vale destacar que, por mais que os desenvolvedores tenham chamado a atenção para uma possível rejeição que o filho de Kaniehti:io poderia sofrer por ser mestiço, isso não se torna um empecilho para ele em nenhum outro momento do jogo. Pelo contrário, sua pele clara é descrita como Achilles como “perfeita” para que ele se passasse por espanhol e sofresse menos preconceito. Logo, minimiza-se também a violência que os filhos das mulheres violadas durante a colonização poderiam sofrer por serem classificados como “mestiços”.

Apesar de suas problemáticas, *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014) acertam em não reproduzir todas as imagens de controle consolidadas pela indústria do entretenimento, pois não sexualiza ou apresenta suas personagens indígenas femininas como selvagens. Há, todavia, um apagamento da violência sexual sofrida por essas mulheres, um descaso com as múltiplas formas de opressão sofridas por elas e a perpetuação da tendência em colocá-las apenas como coadjuvantes dos jogos – pois entende-se que a maioria dos jogadores serão homens e que, por isso, haverá uma maior aceitação por protagonistas masculinos.

Os jogos, portanto, inovam no que se refere à defesa de alguma autonomia dos corpos femininos indígenas e a desconstrução da ideia colonial de que as hierarquias de gênero europeias também se aplicam às sociedades indígenas, mas falham em apresentar as múltiplas formas de opressão e vivências específicas das mulheres indígenas desse período. Ao não lhes dar protagonismo, a Ubisoft apaga suas particularidades e padroniza as vivências e sofrimentos indígenas, produzindo uma representação que vai contra os debates a respeito da interseccionalidade que autoras como Patrícia Hill Collins (2020) vem promovendo em prol de uma narrativa histórica mais inclusiva. Representar mulheres indígenas de forma respeitosa é mais complexo do que apenas colocá-las em cena, é preciso também demonstrar como essas mulheres lidavam com as múltiplas opressões que as cercavam e que experiências particulares vivenciavam por serem mulheres e indígenas.

Conclusão

A partir do exposto ao longo do texto, pode-se concluir que *Assassin's Creed 3* (2012), *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014) são importantes por trazerem uma nova perspectiva a respeito da colonização da América Inglesa e da representação indígena. A questão financeira, e as tentativas de agradar um público-alvo majoritariamente branco, todavia, fazem com que a Ubisoft escolha fazer críticas rasas contra o colonialismo e a violência cometida contra os povos indígenas – principalmente as mulheres. A prioridade é em garantir a perpetuação dos lucros com a venda dos jogos, não romper com uma lógica de dominação ou promover reflexões profundas a respeito do tema.

Como mostra Adrienne Shaw (2012), *Assassin's Creed 3* (2012) traz consigo problemáticas, mas as escolhas da Ubisoft de colocar um protagonista indígena dentro de sua franquia de maior rentabilidade, buscar especialistas na cultura e nas línguas Mohawk e remover qualquer menção ao escarpamento são fatores que devem ser considerados (Shaw, 2012, p. 12) - mesmo que se trate de uma estratégia para alcançar novos mercados consumidores e expandir os lucros. Já *Assassin's Creed Black Flag* (2013) e *Assassin's Creed Rogue* (2014), apesar de serem mais conservadores que seus antecessores e excluïrem quase completamente as mulheres indígenas de papéis de destaque, podem ser exaltados por manterem como discurso a defesa de que a violência contra os povos originários foi uma mácula na história dos Estados Unidos. Esses elogios, todavia, não apagam o fato da violência contra as mulheres indígenas ter sido completamente banalizada por ambos os jogos – que preferiram retratar a miscigenação como algo consensual – e todas as críticas feitas nos tópicos e parágrafos anteriores.

Logo, representações históricas a respeito de povos indígenas feitas por pessoas não indígenas podem conter aspectos positivos, mas ainda carregam parte das imagens de controle (Collins, 2000) historicamente construídas por Hollywood e o gênero *Western*. Só será possível romper definitivamente com essas imagens e construir alternativas de representação se os grupos marginalizados puderem expandir suas vozes para dentro da indústria cultural de massa, trazendo seus pontos de vista e formas de contar suas histórias para o grande público.

Referências

- AZEVEDO, M. **Representação das Mulheres Indígenas em Quadrinhos: Identidades Imaginadas**. Belo Horizonte: Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, 2021.
- BENTO, C. **O Pacto da Branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BOYD, J. **An Examination of Native Americans in Film and Rise of Native Filmmakers.** Elon: Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, V. 6, N. 1, 2015. Disponível em: <https://eloncdn.blob.core.windows.net/eu3/sites/153/2017/06/10BoydEJSpring15.pdf> Acesso em: 10 out. 2025.

COLLINS, P. **Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment.** New York: Routledge, 2000.

COLLINS, P.; BILGE, S. **Interseccionalidade.** São Paulo: Boitempo, 2020.

FIXICO, D. (org.). **Rethinking American Indian History.** Albuquerque: University of New Mexico, 1997.

FIXICO, D. **The Urban Indian Experience in America.** Albuquerque: University of New Mexico, 2000.

KILOMBA, G. **Memórias da Plantação: Episódios de Racismo Cotidiano.** Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2018.

MIHESUAH, D. **American Indians: Stereotypes and Realities.** Atlanta: Clarity Press, 2009.

REIMER, S. **Race Through Bella's Eyes: Contending Racial Depictions in New Moon and Eclipse.** Provo: BYU's Journal of Media Arts, 2015.

RIBEIRO, M. **O Índio no Pica-Pau: Representação dos indígenas nos EUA do século XX.** Itararé: Faculdades Integradas de Itararé, 2017.

ROLLINS, P.; O'CONNOR, J. **Hollywood's Indian: The Portrayal of the Native American in Film.** Kentucky: University Press of Kentucky, 2003.

SACCHI, A. **Mulheres Indígenas e Participação Política: A Discussão de Gênero nas Organizações de Mulheres Indígenas.** Recife: Revista ANTHROPOLOGICAS, v. 14, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaanthropologicas/article/view/23601>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SHAW, A. **The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in Assassin's Creed III.** Canadá: Loading - The Journal of the Canadian Game Studies Association, v.9, 2012. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/157>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SIMONIAN, L. **Mulheres Indígenas Vítimas de Violência.** Belém: Papers do NAEA, Universidade Federal do Pará, 1994.

VENANCIO, R. **Protagonismo dos Índios Norte-Americanos nos Desenhos Animados de Walter Lanz.** Porto Alegre: Espaço Ameríndio, v. 5, n. 1, 2011.

Fontes:

ASSASSIN'S CREED III REMASTERED. Direção: Alex Hutchinson. Produção: François Pelland. Roteiro: Corey May. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Microsoft Windows. Barcelona, Espanha: Ubisoft, 2019.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. Direção: Jean Guesdon, Ashraf Ismail e Damien Kieken. Produção: Martin Schelling. Roteiro: Darby McDevitt e Jill Murray. Plataformas:

Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Nintendo Switch, Microsoft Windows. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2013.

ASSASSIN'S CREED ROGUE. Direção: Mikhail Lozanov, Spass Kroushkov e Martin Capel. Produção: Ivan Balabanov. Roteiro: Richard Farrese. Plataformas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Switch, Microsoft Windows. Sofia, Bulgária: Ubisoft, 2014.

Recebido em: 23 de junho de 2025

Aceito em: 21 de outubro de 2025
